

PERANCANGAN PROTOTIPE APLIKASI MANAJEMEN KEUANGAN DIGITAL BAGI GENERASI SANDWICH

Luthfia Maullida Andriani¹, Andreas Rio Adriyanto², Aria Ar Razi³

^{1,2,3} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Jl. Telekomunikasi. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
luthfiamaullida@student.telkomuniversity.ac.id, andreasrio@telkomuniversity.ac.id,
ariaarrazi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Fenomena generasi *sandwich* di Indonesia terus meningkat seiring dengan tingginya tekanan ekonomi dan tanggung jawab ganda yang harus mereka tanggung, yaitu membiayai kebutuhan orang tua sekaligus anak ataupun saudara. Kondisi ini diperburuk oleh rendahnya tingkat literasi keuangan serta keterbatasan aplikasi pengelola keuangan yang hanya berfokus pada pencatatan transaksi, tanpa memberikan solusi menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah prototipe aplikasi *mobile* yang efektif, terstruktur, dan mudah diakses guna membantu generasi *sandwich* dalam mengelola keuangan mereka secara lebih bijak. Metode penelitian yang digunakan meliputi pengumpulan data primer dan sekunder melalui wawancara, observasi, kuesioner, dan studi literatur. Proses perancangan dilakukan dengan pendekatan *design thinking* yang mempertimbangkan aspek antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Aplikasi ini dirancang dengan fitur lengkap, meliputi pencatatan transaksi, perencanaan anggaran, edukasi keuangan melalui artikel, dan layanan konsultasi keuangan. Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat menjadi solusi terpadu yang sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna dan mampu mendorong kemandirian finansial serta kesejahteraan generasi *sandwich*.

Kata Kunci : Aplikasi Keuangan, Generasi *Sandwich*, Literasi Keuangan, Manajemen Keuangan, Prototipe *Mobile*

Abstract : *The phenomenon of the sandwich generation in Indonesia continues to increase along with the high economic pressure and the double responsibilities they have to bear, namely financing the needs of parents and also children or siblings. This condition is exacerbated by the low level of financial literacy and limited financial management applications that only focus on recording transactions, without providing comprehensive solutions. Therefore, this research aims to design an effective, structured, and accessible mobile application prototype to help the sandwich generation manage their finances more wisely. The research methods used include primary and secondary data collection through interviews, observations, questionnaires, and literature studies. The design process was carried out with a design thinking approach that considers aspects of user interface (UI) and user experience (UX). This application is designed with complete features, including transaction recording, budget planning, financial education through articles, and financial consulting services. The result of this design is expected to be an integrated solution that suits the real needs of users and is able to encourage the financial independence and welfare of the sandwich generation.*

Keywords : *Financial Application, Financial Literacy, Financial Management, Mobile Prototype, Sandwich Generation.*

PENDAHULUAN

Pertumbuhan penduduk yang pesat di Indonesia membawa berbagai tantangan sosial, salah satunya adalah munculnya fenomena generasi *sandwich*. Istilah ini merujuk pada individu yang secara bersamaan menanggung beban finansial untuk dua generasi sekaligus, yaitu orang tua dan anak-anak atau saudara kandung. Seperti yang dijelaskan bahwa generasi *sandwich* adalah kelompok yang berada dalam tekanan sosial dan ekonomi karena posisi mereka berada di tengah-tengah struktur keluarga (Rita et al., 2023). Hal ini divisualisasikan seperti lapisan dalam sebuah *sandwich*, di mana mereka terhimpit antara generasi atas dan bawah (Khalil & Santoso, 2022). Fenomena ini semakin relevan mengingat jumlah lansia di Indonesia meningkat secara signifikan dari tahun ke tahun.

Berdasarkan data BPS, jumlah penduduk kelas menengah mengalami penurunan signifikan dari 57,33 juta jiwa (21,45% populasi) pada 2019 menjadi 47,85 juta jiwa (17,13%) pada 2024, menunjukkan bahwa sekitar 9,48 juta orang mengalami penurunan status ekonomi (databoks.katadata.co.id, 2024). Pada 2025, rasio ketergantungan diproyeksikan mencapai 47,2%, yang berarti hampir separuh populasi bergantung pada kelompok usia produktif. Sekitar 67% masyarakat diperkirakan termasuk dalam kategori generasi *sandwich* (Ayuningrum, et al., 2023), didominasi oleh milenial kelas menengah bawah yang terdampak oleh naiknya biaya hidup dan bertambahnya usia harapan hidup. Kondisi ini diperburuk oleh minimnya literasi keuangan, pola konsumsi yang tidak terkontrol, dan kurangnya sistem pengelolaan keuangan yang terstruktur dalam rumah tangga, sehingga memperbesar tekanan ekonomi yang mereka hadapi. Tekanan finansial yang berkepanjangan dapat berdampak buruk pada kesehatan mental dan kualitas hidup. Seperti yang diungkapkan bahwa beban ekonomi yang tidak tertangani dengan baik dapat menimbulkan stres, kelelahan, bahkan gangguan mental, yang akhirnya menurunkan produktivitas individu (Kusumaningrum, 2018). Tidak jarang, mereka harus bekerja lebih lama atau mengambil pekerjaan tambahan demi mencukupi kebutuhan keluarga. Dalam jangka panjang, kondisi ini menghambat tercapainya kesejahteraan ekonomi yang ideal, baik secara pribadi maupun dalam lingkup keluarga. Oleh karena

PERANCANGAN PROTOTIPE APLIKASI MANAJEMEN KEUANGAN DIGITAL BAGI GENERASI *SANDWICH*

itu, penting untuk mencari solusi yang mampu membantu generasi ini agar dapat mengelola kondisi keuangannya dengan lebih baik.

Salah satu pendekatan yang strategis adalah meningkatkan literasi keuangan, terutama bagi kelompok generasi *sandwich*. Literasi keuangan mencakup kemampuan dalam mengatur pendapatan, merancang anggaran, menabung, berinvestasi, hingga menyiapkan dana darurat (Tabita & Marlina, 2023). Di era digital, penggunaan teknologi seperti aplikasi keuangan menjadi salah satu alternatif untuk mendukung manajemen keuangan pribadi secara lebih efisien (Fitriani, 2021). Sayangnya, sebagian besar aplikasi yang tersedia masih terbatas pada pencatatan transaksi dan belum menyentuh aspek edukatif atau konsultatif secara komprehensif. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan aplikasi yang lebih inklusif, tidak hanya menyediakan fitur pencatatan, tetapi juga perencanaan anggaran, pengingat batas pengeluaran, edukasi finansial, layanan konsultasi. Hal ini selaras dengan pandangan bahwa keberhasilan pengelolaan keuangan tidak hanya bergantung pada alat digital, tetapi juga pada adanya edukasi dan dukungan emosional yang memadai (Fitriani, 2021). Dengan demikian, pengembangan aplikasi keuangan berbasis *mobile* yang komprehensif diharapkan dapat menjadi solusi praktis bagi generasi *sandwich* dalam mencapai stabilitas finansial dan kesejahteraan jangka panjang.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna serta pengembangan solusi berbasis empati. Pendekatan ini dinilai relevan untuk merespons permasalahan kompleks yang dihadapi oleh generasi *sandwich*, yakni kelompok individu yang secara finansial harus menanggung kebutuhan hidup tiga generasi. Proses ini dimulai dengan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan pengguna (*human centered*), kemudian mendorong inovasi yang didasarkan pada kebutuhan tersebut. Dalam proses ini, pengguna tidak hanya menjadi subjek, tetapi juga pusat dari pengembangan solusi (Aria Ar Razi et.al, 2018). *Design thinking* terdiri dari

lima tahapan utama : *Empathize, define, ideate, prototipe, dan test* (Rosyda & Sukoco, 2020). Penelitian ini diawali dengan identifikasi masalah melalui studi pustaka, wawancara, dan observasi terhadap target pengguna untuk memahami tantangan mereka dalam mengelola keuangan pribadi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan perbandingan fitur aplikasi keuangan sejenis guna mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, serta peluang pengembangan fitur yang sesuai. Permasalahan yang ditemukan adalah tekanan psikologis akibat beban finansial, kurangnya literasi keuangan, serta keterbatasan aplikasi pengelola keuangan yang ada saat ini. Oleh karena itu, solusi yang dirancang berfokus pada perancangan aplikasi *mobile* yang efektif, mudah digunakan, serta mampu mendukung pengelolaan keuangan yang lebih terstruktur dan berkelanjutan. Proses perancangan dilakukan secara iteratif sesuai dengan tahapan *Design Thinking*, dimulai dari eksplorasi kebutuhan pengguna, pengembangan konsep desain, hingga pembuatan prototipe awal yang dapat diuji dan disempurnakan.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan metode *design thinking* yang telah dijelaskan sebelumnya, proses ini menghasilkan rancangan solusi yang dirumuskan secara sistematis untuk menjawab permasalahan yang diangkat dalam penelitian, melalui tahapan-tahapan berikut :

Empathize

Tahap *emphatize* dilakukan untuk memahami secara mendalam karakteristik, kebutuhan, dan tantangan yang dihadapi oleh generasi *sandwich*. Hasil observasi melalui media sosial dan konten digital menunjukkan bahwa generasi ini mengalami tekanan ekonomi ganda karena harus menanggung beban finansial orang tua dan keluarga, dengan minimnya literasi keuangan serta keterbatasan waktu dan disiplin dalam mencatat keuangan. Wawancara dengan ahli dan pengguna mempertegas bahwa aplikasi pencatatan keuangan yang tersedia saat ini belum mampu menjawab kompleksitas kebutuhan mereka, terutama karena kurangnya fitur edukasi, konsultasi, dan dukungan emosional. Data kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas responden masih kesulitan mengatur pengeluaran dan membagi pendapatan untuk kebutuhan pribadi, keluarga, dan tabungan, meskipun mereka percaya dan tertarik terhadap penggunaan aplikasi keuangan. Dari analisis AIO, diketahui bahwa generasi ini memiliki

PERANCANGAN PROTOTIPE APLIKASI MANAJEMEN KEUANGAN DIGITAL BAGI GENERASI *SANDWICH*

aktivitas padat, minat tinggi terhadap stabilitas finansial, serta opini kuat bahwa mereka memerlukan panduan yang mudah, praktis, dan relevan secara emosional untuk mencapai kesejahteraan keuangan. Temuan ini menunjukkan bahwa pengguna tidak hanya membutuhkan alat pencatat keuangan, tetapi solusi digital yang holistik, edukatif, dan responsif terhadap tekanan psikologis yang mereka hadapi.

Define

Berdasarkan hasil tahap *empathize* dan *define*, generasi *sandwich* membutuhkan solusi digital terintegrasi yang tidak hanya mencatat transaksi, tetapi juga memberikan edukasi keuangan, panduan anggaran, dan dukungan konsultasi karena mereka menghadapi tekanan finansial ganda serta kekurangan literasi dan perencanaan keuangan yang memadai.

Ideate

Pada tahap *Ideate*, perancang mengembangkan solusi digital untuk merespons tekanan finansial ganda, rendahnya literasi keuangan, serta kebutuhan pencatatan yang mudah bagi generasi *sandwich*. Solusi mencakup fitur pencatatan transaksi, edukasi finansial, konsultasi daring, pengingat anggaran, serta elemen gamifikasi yang dirancang sederhana, fungsional, dan memberikan dampak psikologis positif bagi pengguna.

Prototipe

Tahap prototipe merupakan bagian penting dalam perancangan aplikasi keuangan untuk generasi *sandwich* karena memungkinkan visualisasi solusi secara konkret melalui model interaktif, seperti fitur pengelolaan anggaran, pencatatan transaksi, notifikasi, dan konsultasi keuangan. Proses ini membantu mengidentifikasi kekurangan sejak awal, memastikan solusi relevan dengan kebutuhan pengguna, serta meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pengambilan keputusan desain.

a. Moodboard



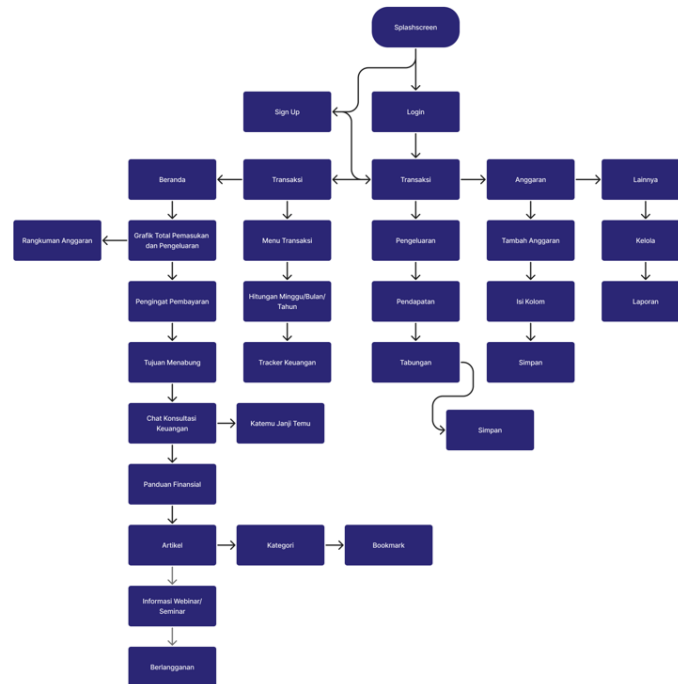
Gambar 1.1 Moodboard Aplikasi Pocketwise

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Moodboard pada perancangan aplikasi keuangan untuk generasi *sandwich* digunakan sebagai panduan visual untuk menciptakan suasana hangat, empatik, dan estetis melalui elemen seperti palet warna lembut, ikon intuitif, serta ilustrasi personal. Pendekatan visual ini bertujuan membangun kedekatan emosional dengan pengguna yang sering mengalami tekanan finansial. Selain itu, moodboard membantu memastikan konsistensi desain antar fitur agar pengalaman pengguna terasa nyaman dan menyenangkan. Dengan menghadirkan elemen visual yang relevan dan manusiawi, aplikasi diharapkan menjadi ruang yang mendukung pengelolaan keuangan secara lebih positif dan terarah.

PERANCANGAN PROTOTIPE APLIKASI MANAJEMEN KEUANGAN DIGITAL BAGI GENERASI *SANDWICH*

Sitemap



Gambar 1.1 Sitemap Aplikasi Pocketwise

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Struktur *sitemap* aplikasi Pocketwise dimulai dari *splash screen* menuju halaman *sign up* atau *login*, lalu mengarahkan pengguna ke fitur utama seperti beranda, transaksi, dan anggaran. Di beranda, pengguna dapat melihat grafik pemasukan dan pengeluaran, pengingat pembayaran, histori transaksi, serta fitur konsultasi dan artikel edukatif. Fitur transaksi mencakup pencatatan pengeluaran, pendapatan, dan tabungan dengan pelacakan mingguan hingga tahunan. Sementara itu, menu anggaran memungkinkan pengguna mengatur rencana keuangan berdasarkan kategori yang diinginkan.

b. Logo

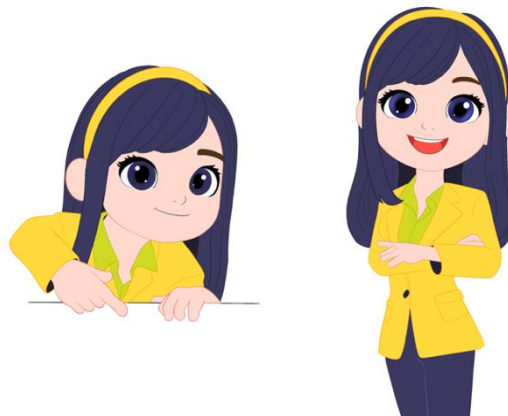


Gambar 1.3 Logo Aplikasi Pocketwise

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar berikut menampilkan logo yang dipilih sebagai representasi visual dari aplikasi dan termasuk dalam kategori *abstract mark logo plus logotype*. Logo ini dirancang untuk membangun citra brand yang kuat dan mudah dikenali, sekaligus merepresentasikan nilai serta tujuan aplikasi secara visual.

c. Ilustrasi



Gambar 1.4 Ilustrasi Aplikasi Pocketwise

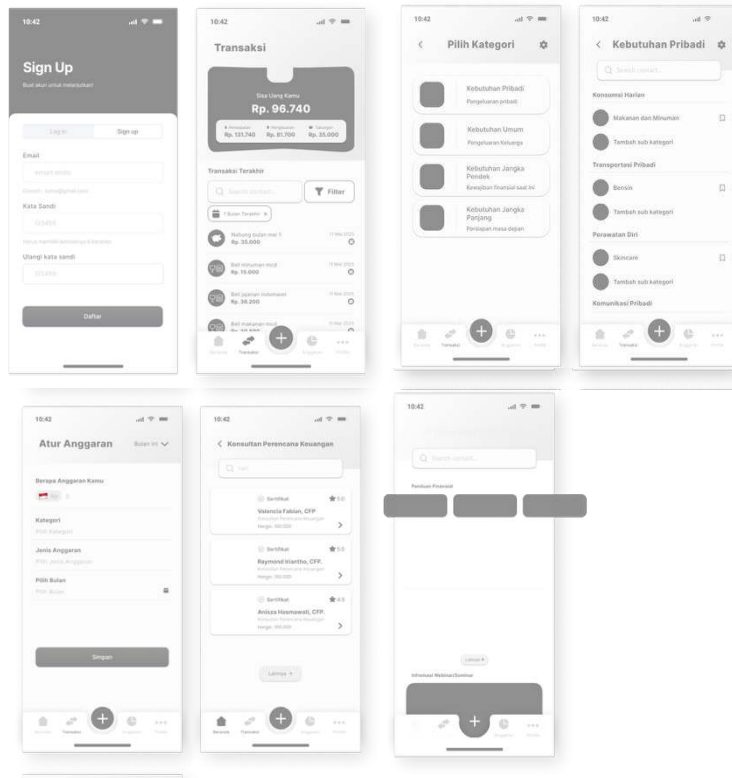
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Hasil dari ilustrasi ini dibuat dalam bentuk ilustrasi kartun dengan visual yang simpel dan mudah dipahami. Gaya ilustrasi ini dipilih agar pesan dapat tersampaikan dengan lebih efisien kepada pengguna. Karakter dan elemen visual dirancang agar terasa ramah

PERANCANGAN PROTOTIPE APLIKASI MANAJEMEN KEUANGAN DIGITAL BAGI GENERASI SANDWICH

serta dekat dengan pengguna. Dengan pendekatan ini, ilustrasi tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional dalam menyampaikan informasi.

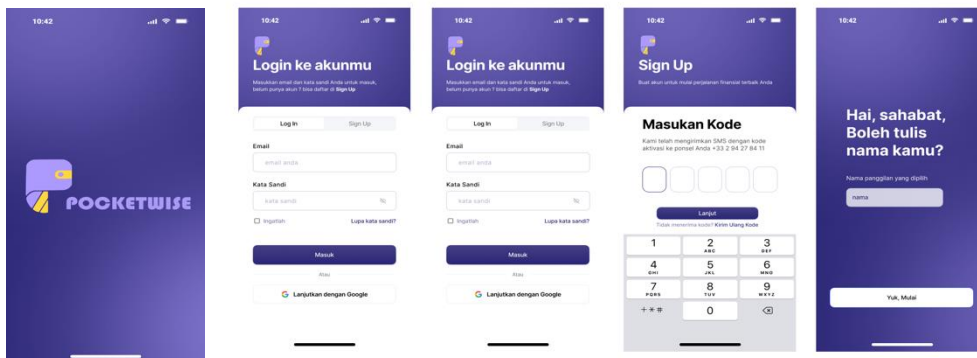
d. Wireframe (Low Fidelity)



1.2 Wireframe (Low Fidelity)

umber : Dokumen Pribadi)

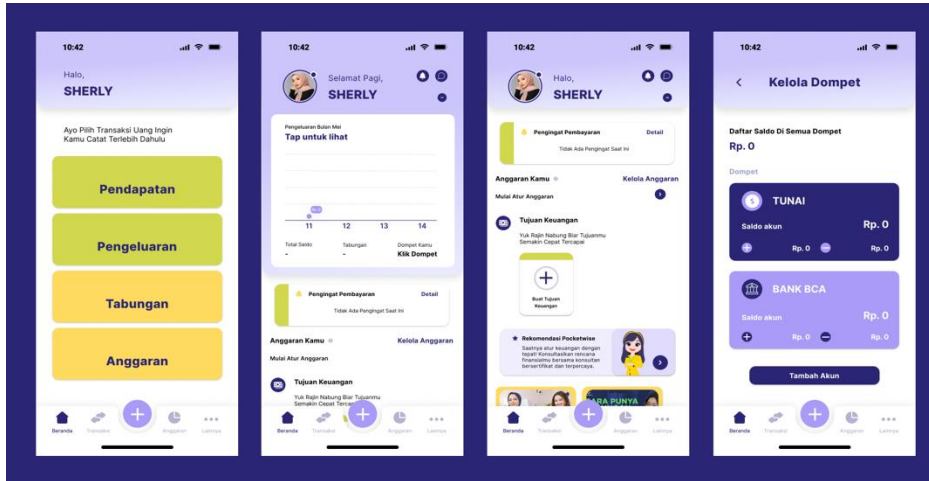
e. Splashscreen, Login and Sign Up



Gambar 1.6 *Splashscreen, LogIn, and SignUp*

(Sumber : Dokumen Pribadi)

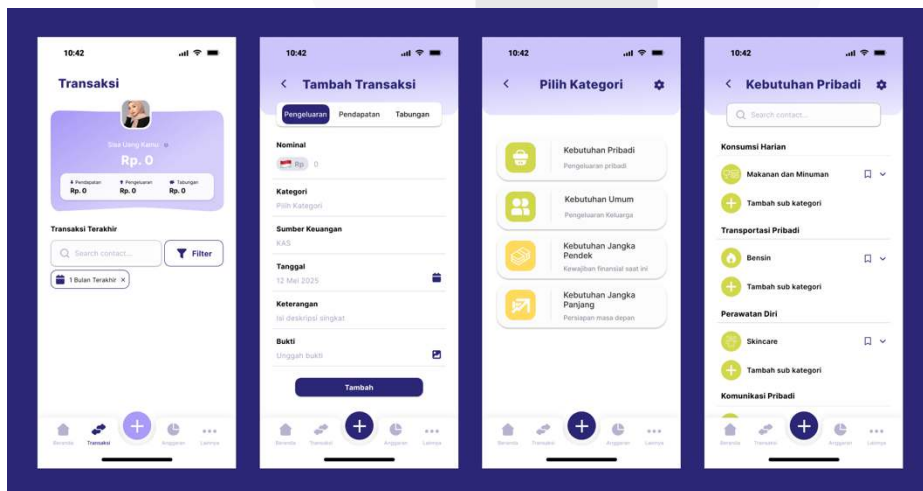
f. *Homescreen*



Gambar 1.7 *Homescreen Aplikasi Pocketwise*

(Sumber : Dokumen Pribadi)

g. *Histori & Transaksi Pengeluaran*

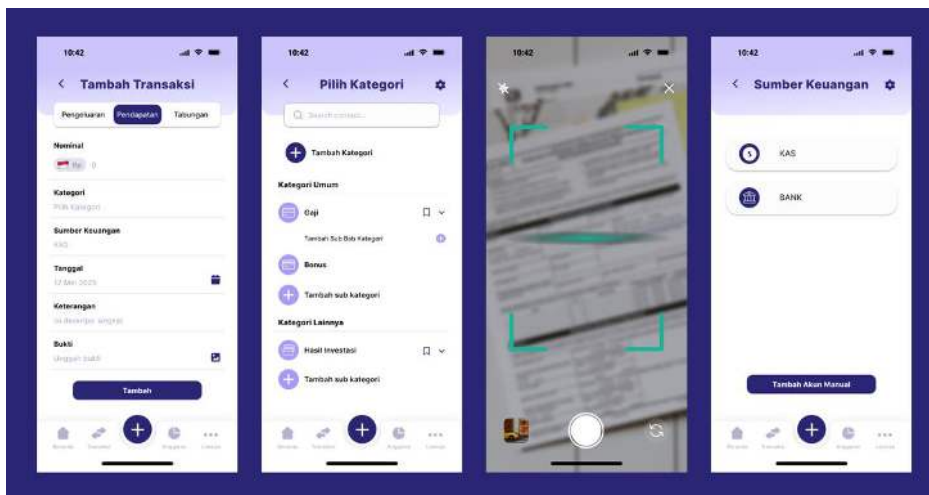


Gambar 1.8 *Histori & Transaksi Pengeluaran*

(Sumber : Dokumen Pribadi)

PERANCANGAN PROTOTIPE APLIKASI MANAJEMEN KEUANGAN DIGITAL BAGI GENERASI SANDWICH

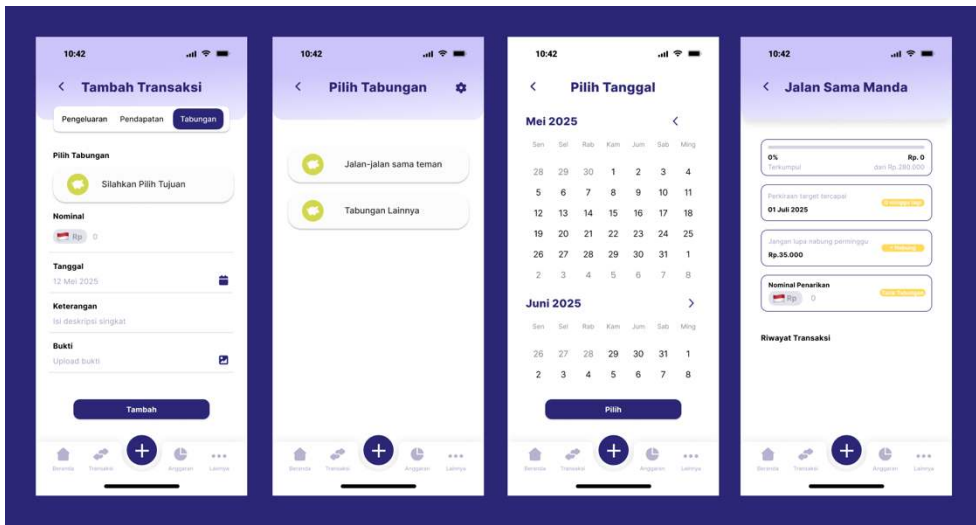
h. Transaksi Pendapatan



Gambar 1.9 Transaksi Pendapatan Aplikasi Pocketwise

(Sumber : Dokumen Pribadi)

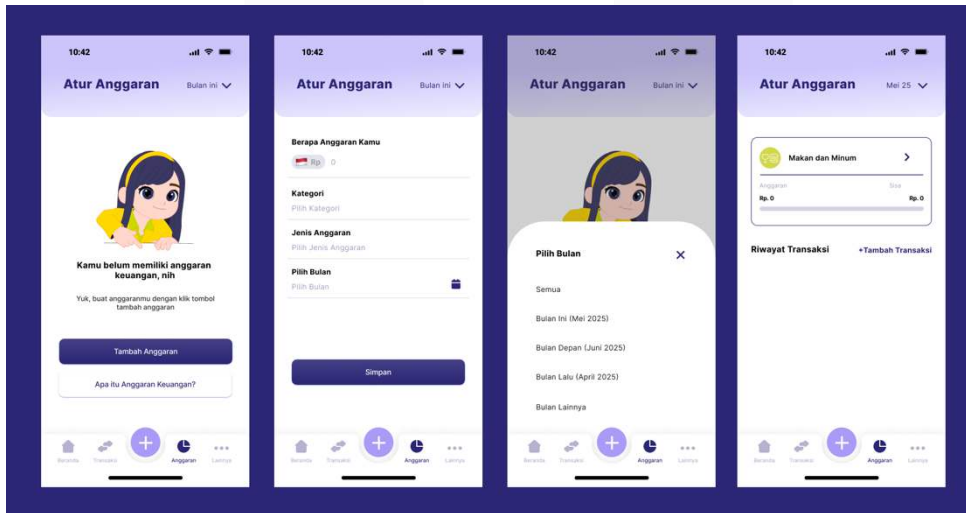
i. Transaksi Tabungan



Gambar 1.10 Transaksi Tabungan Aplikasi Pocketwise

(Sumber : Dokumen Pribadi)

j. Anggaran

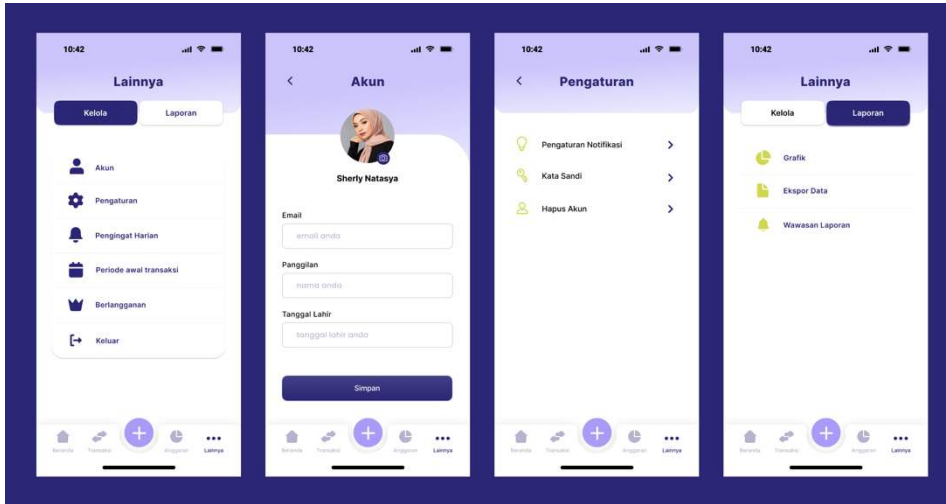


Gambar 1.11 Anggaran Aplikasi Pocketwise

(Sumber : Dokumen Pribadi)

PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI MANAJEMEN KEUANGAN DIGITAL BAGI GENERASI SANDWICH

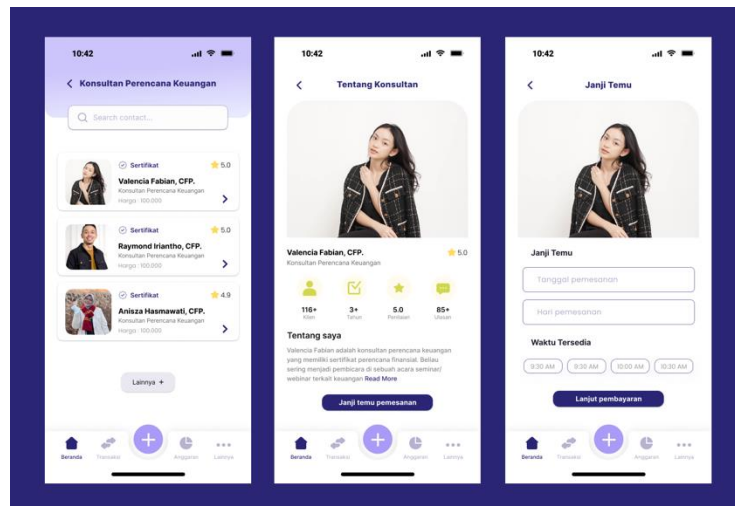
k. Lainnya



Gambar 1.12 Lainnya Aplikasi Pocketwise

(Sumber : Dokumen Pribadi)

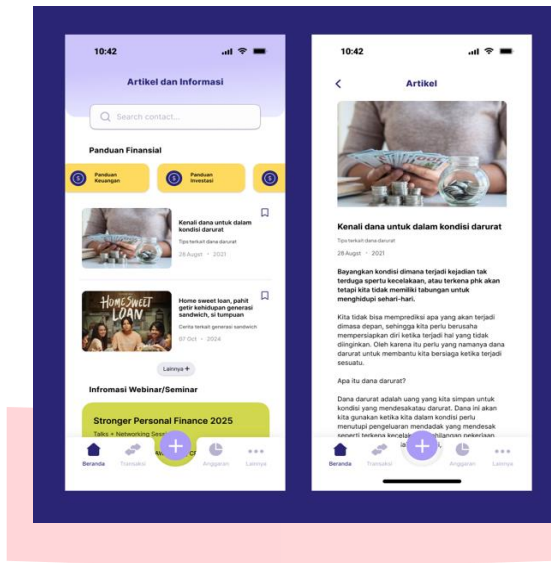
l. Chat Konsultasi Perencana Keuangan



Gambar 1.13 Chat Konsultasi Perencana Keuangan Aplikasi Pocketwise

(Sumber : Dokumen Pribadi)

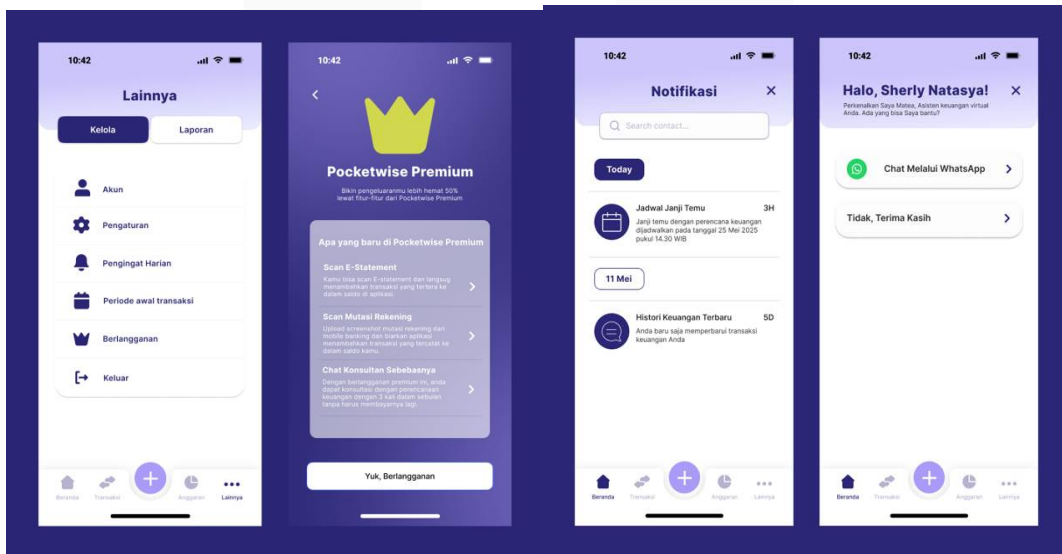
m. Artikel



Gambar 1.14 Artikel Aplikasi Pocketwise

(Sumber : Dokumen Pribadi)

n. Langgan, Notifikasi, & Pengaduan



Gambar 1.15 Langgan, Notifikasi & Pengaduan

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Testing

Dalam tahap evaluasi desain aplikasi *Pocketwise*, dilakukan *usability testing* (pengujian kegunaan) untuk mengetahui seberapa mudah, efektif, dan menyenangkan aplikasi digunakan oleh *user*. Pengujian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hambatan-hambatan dalam navigasi, pemahaman antarmuka, serta efektivitas interaksi terhadap fitur-fitur kunci yang telah dirancang. Untuk mendukung proses pengujian ini, *flow* atau alur penggunaan dari masing-masing pengguna dibagi secara spesifik berdasarkan peran dan kebutuhan mereka.

a. Perancangan *Flow* Yang di Uji

Dalam tahapan *usability testing*, *Flow* yang akan diuji mencakup rangkaian fitur utama sesuai tujuan dari perancangan aplikasi *mobile*. Adapun beberapa task yang akan diuji diantaranya adalah,

1. *Splashscreen, Login, Sign Up*

Goal : berhasil membuat dan masuk akun

2. *Homescreen & Histori transaksi*

Goal : Membuka semua elemen di *homescreen*, Menemukan kolom histori untuk melihat transaksi, Menemukan tabel grafik keuangan

3. Input transaksi pendapatan, pengeluaran, tabungan

Goal : Melakukan input data transaksi, Berhasil mengupload gambar transaksi, Berhasil menentukan jadwal transaksi, Berhasil membuat kategori

4. Anggaran

Goal : Membuat anggaran, Menentukan tanggal input anggaran, Melihat histori anggaran, Memahami informasi pada diagram lingkaran

5. Chat konsultasi perencana keuangan

Goal : Membuat janji temu, Membayar janji temu, Melakukan chat dengan *financial planner*

6. Informasi artikel dan webinar

Goal : Melihat berbagai artikel gambar, Dapat mengklik artikel video, Melihat informasi webinar

7. Notifikasi dan pengaduan

Goal : Melihat kolom histori notifikasi, Melihat layanan pengaduan

8. *Progress tracker* tabungan

Goal : Melihat hasil *progress tracker* tabungan

Pengujian difokuskan pada kelancaran alur penggunaan secara menyeluruh, agar tiap langkah yang dilakukan pengguna dapat berjalan intuitif dan mendukung pengalaman yang efisien.

b. Partisipan

Dalam proses usability testing aplikasi ini, penulis melibatkan lima partisipan yang terdiri dari orang tua dan anak, dengan pemilihan jumlah berdasarkan prinsip efektivitas Nielsen (2000) yang menyatakan bahwa lima pengguna dapat mengungkap hingga 85% permasalahan kegunaan. Partisipan yang mengikuti uji coba prototipe antara lain Anastasya Maulani (22 tahun), Fara Desi (34 tahun), Erniza Adila (24 tahun), Dwi Riyadi Ilham Prakoso (25 Tahun), dan Denisa Parashinta (24 Tahun). Proses pengujian dilakukan secara *online* melalui pertemuan *virtual* atau bertemu dengan percakapan singkat karena keterbatasan waktu, di mana penulis hanya berperan sebagai pengarah jika partisipan mengalami kebingungan, tanpa memandu langsung dalam menyelesaikan tugas. Sebelum uji coba dimulai, seluruh partisipan diberikan instruksi dasar mengenai cara berinteraksi dengan prototipe, seperti klik layar untuk menyelesaikan tugas dan mengabaikan fitur yang tidak responsif. Dengan pendekatan ini, *usability testing* bertujuan memperoleh *insight* yang relevan dan nyata terhadap penggunaan aplikasi dalam konteks keluarga.

c. Sistem Pengujian

Pengujian dilakukan dengan pendekatan task-based usability testing, di mana partisipan diminta menyelesaikan tugas sesuai skenario penggunaan aplikasi yang dibagi menjadi beberapa langkah dengan tingkat kesulitan berbeda. Setiap langkah dievaluasi menggunakan tabel *completion rate* dengan tiga indikator performa, yaitu hijau (lancar), kuning (butuh waktu), dan merah (tidak selesai).

PERANCANGAN PROTOTIPE APLIKASI MANAJEMEN KEUANGAN DIGITAL BAGI GENERASI *SANDWICH*

Melalui sistem ini, perancang dapat mengidentifikasi tingkat kesulitan tiap langkah, serta mengevaluasi bagian antarmuka atau alur yang perlu diperbaiki agar pengalaman pengguna lebih optimal.

d. Hasil Pengujian

Hasil pengujian menunjukkan bahwa alur dari splash screen hingga proses login dan *sign up* berjalan lancar, namun pengguna menyarankan agar ditambahkan pengenalan aplikasi pada bagian *splash screen*. Meskipun fitur homescreen dan riwayat transaksi berfungsi dengan baik, beberapa pengguna mengalami kebingungan saat pertama kali mencoba memasukkan transaksi karena tidak terdapat panduan penggunaan. Fitur *input* pengeluaran, pendapatan, tujuan tabungan, penganggaran, konsultasi keuangan, artikel, notifikasi, dan pengaduan secara umum dipahami dengan baik oleh seluruh partisipan. Secara keseluruhan, aplikasi ini dinilai memiliki potensi kuat sebagai alat bantu manajemen keuangan untuk generasi *sandwich*, dengan catatan agar menambahkan informasi *onboarding* dan penjelasan ikon navigasi untuk meningkatkan kemudahan penggunaan.

KESIMPULAN

Fenomena generasi *sandwich* di Indonesia muncul akibat tekanan ekonomi dan beban finansial ganda, di mana seseorang harus menanggung kebutuhan orang tua sekaligus anak atau saudara. Situasi ini diperburuk oleh rendahnya tingkat literasi keuangan serta minimnya aplikasi yang secara khusus dirancang untuk membantu pengelolaan keuangan, terutama bagi pemula. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi berbasis teknologi yang mampu mendukung generasi ini dalam mengatur keuangan secara lebih terstruktur dan efisien, demi mencapai kestabilan finansial dan mengurangi beban psikologis.

Perancangan aplikasi mobile *Pocketwise* mengadopsi metode *design thinking* dan prinsip *user-centered design*, dimulai dari tahap *empathize* hingga pembuatan *prototype*. Aplikasi ini mengintegrasikan fitur penting seperti pencatatan transaksi,

perencanaan anggaran, edukasi finansial, serta konsultasi keuangan, dengan UI/UX yang dirancang konsisten, menarik, dan mudah digunakan. Hasil *usability testing* menunjukkan bahwa pengguna merasa terbantu dengan tampilan intuitif dan fitur yang tersedia, terutama pada fungsi input transaksi, anggaran, serta artikel edukatif dan konsultasi. Masukan yang diberikan mencakup penambahan penjelasan pada splashscreen dan informasi pada ikon navigasi, yang jika diterapkan akan semakin memperkuat potensi *Pocketwise* sebagai solusi efektif untuk membantu generasi *sandwich* menghadapi tekanan finansial.

Saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya meliputi pelibatan lebih banyak ahli dan target pengguna untuk memperdalam wawasan manajemen keuangan, perluasan pemahaman konsep visual guna menghasilkan desain aplikasi yang optimal, serta pengumpulan dan pengkajian data pengelolaan keuangan sebagai dasar perancangan fitur yang komprehensif dan tepat sasaran

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuningrum, et al. (2023). Proyeksi Penduduk Indonesia 2020-2050. Badan Pusat Statistik
- Databoks.katadata.co.id. (2024, September 09). Populasi Kelas Menengah Indonesia Kian Berkurang. Diakses Pada Tanggal 20 Juli 2025. Dari <https://databoks.katadata.co.id/infografik/2024/09/05/populasi-kelas-menengah-indonesia-kian-berkurang>
- Khalil, R. A., & Santoso, M. B. (2022). Generasi sandwich: Konflik peran dalam mencapai keberfungsian sosial. *Share: Social Work Journal*, 12(1), 77–87.
- Kusumaningrum, F. A. (2018). Generasi sandwich: Beban pengasuhan dan dukungan sosial pada wanita bekerja. *Psikologika: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 23(2), 109-120.
- Rita, M. R., Nugrahanti, Y. W., & Tehananda, D. L. A. (2023). Dilema Generasi Sandwich Mempersiapkan Kesejahteraan Finansial dan Psikologis:

PERANCANGAN PROTOTIPE APLIKASI MANAJEMEN KEUANGAN DIGITAL BAGI GENERASI *SANDWICH*

Persiapan Pensiun Menjadi Prioritaskah?. Penerbit NEM

- Tabita, J., & Marlina, M. A. E. (2023). Pengaruh Financial Literacy Dan Financial Attitude Terhadap Perilaku Perencanaan Keuangan Masa Pensiun Pada Generasi Sandwich Di Surabaya. *Media Akuntansi Dan Perpajakan Indonesia*, 5(1).
- Fitriani, Y. (2021). Analisa Pemanfaatan Aplikasi Keuangan Online Sebagai Media Untuk Mengelola Atau Memanajemen Keuangan. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(2), 454-461.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan metode design thinking pada model perancangan ui/ux aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 3(02), 219-237.