

DESAIN UI/UX APLIKASI KEUANGAN PRIBADI BERBASIS ANDROID DENGAN PENDEKATAN *DESIGN THINKING*

Febi Yasintabella

Prodi S1 Informatika, STIMIK Tunas Bangsa Banjarnegara

febiyasinta12@gmail.com

Received: 10-06-2025

Revised: 20-06-2025

Approved: 27-06-2025

ABSTRACT

Manajemen keuangan pribadi merupakan aspek penting dalam kehidupan sehari-hari, namun masih banyak individu yang mengalami kesulitan akibat kurangnya kesadaran dan keteraturan dalam mencatat pengeluaran. Penelitian ini bertujuan merancang antarmuka aplikasi pencatat pengeluaran keuangan pribadi berbasis Android dengan pendekatan *Design Thinking* untuk menghasilkan solusi yang berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna. Metode *Design Thinking* diterapkan dalam lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Data dikumpulkan melalui observasi dan penyebaran kuesioner kepada 15 responden dari berbagai latar belakang. Permasalahan utama yang ditemukan meliputi kebiasaan lupa mencatat transaksi, tampilan aplikasi yang tidak intuitif, serta ketiadaan fitur pengingat. Berdasarkan temuan tersebut, dikembangkan solusi berupa antarmuka yang minimalis, navigasi berbasis ikon, fitur pengingat, dan visualisasi laporan keuangan dalam bentuk diagram. Prototipe antarmuka dibuat menggunakan Figma dan diuji menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Hasil pengujian menunjukkan skor rata-rata *SUS* sebesar 88,2, menandakan bahwa antarmuka aplikasi dinilai baik dari segi kegunaan, kenyamanan, dan kepuasan pengguna. Dengan demikian, pengembangan aplikasi ini berhasil memenuhi harapan pengguna tanpa perlu dilakukan perbaikan ulang, Aplikasi ini juga memiliki potensi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya mencatat dan mengelola keuangan pribadi secara digital.

Kata Kunci: Keuangan, UI/UX, Design, Thinking, SUS, Mobile, Android

PENDAHULUAN

Pengelolaan keuangan pribadi masih menjadi tantangan bagi banyak individu, terutama karena kurangnya kesadaran terhadap pola pengeluaran harian. Sebagian besar orang masih mengalami kesulitan dalam memahami prinsip-prinsip keuangan yang mendasar, termasuk perencanaan keuangan, pengelolaan utang, sampai investasi. Rendahnya literasi keuangan ini berdampak signifikan pada perilaku finansial masyarakat, termasuk kecenderungan untuk berutang secara berlebihan, kurangnya kesadaran dalam menabung, serta kurangnya kesiapan menghadapi situasi darurat finansial [1].

Berdasarkan Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) 2024, persentase literasi keuangan masyarakat Indonesia berada di angka 65,43%, tetapi masih terdapat perbedaan yang signifikan dalam pengelolaan keuangan secara efektif. Kurangnya literasi keuangan dan minimnya akses terhadap teknologi menjadi faktor utama yang menghambat kemajuan mereka. Keterbatasan tersebut membuat kesulitan dalam mengelola keuangan secara profesional dan efisien. Pencatatan keuangan secara manual juga dianggap kurang efisien karena rawan hilang dan sulit dilacak [2].

Namun, banyak aplikasi yang berfungsi sebagai pencatat keuangan masih menghadapi sejumlah tantangan terkait desain dan pengalaman pengguna (*UI/UX*), seperti antarmuka yang tidak intuitif dan menyulitkan bagi penggunaannya. Faktor visual dari aplikasi seluler sangat penting karena desain antarmuka pengguna menjadi elemen utama yang mempengaruhi pengalaman keseluruhan pengguna. Kualitas *User Interface* memainkan peran penting dalam kemudahan pengguna, sementara *User Experience*

berkaitan dengan kesan dan perasaan pengguna saat menggunakan produk atau layanan [3].

Oleh karena itu, diperlukan perancangan *UI/UX* yang tepat guna mempermudah pengguna dalam mencatat keuangan pribadi secara efektif. Pendekatan yang digunakan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Pengembangan difokuskan pada pengguna untuk memastikan bahwa aplikasi pencatat keuangan pribadi memiliki tampilan yang menarik, navigasi yang intuitif, serta mampu memberikan pengalaman pengguna yang optimal [4].

Studi ini mengaplikasikan metode *Design Thinking* dalam proses desain *UI/UX* untuk aplikasi manajemen keuangan pribadi. Metode *Design Thinking* berfokus pada kebutuhan dan preferensi pengguna melalui lima tahapan yaitu *emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Dengan pendekatan ini, aplikasi keuangan pribadi diharapkan mampu memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, meningkatkan kemudahan akses, serta menciptakan tampilan yang menarik dan mudah digunakan oleh pengguna.

Beberapa penelitian telah mengimplementasikan *Design Thinking* secara menyeluruh dalam pengembangan aplikasi *mobile*. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh [5] Agam dkk. (2024) dengan judul “Perancangan *UI/UX* Aplikasi Tanify Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Design Thinking*” merancang aplikasi Tanify untuk petani dengan pendekatan empat tahap *Design Thinking* dan melibatkan *SEQ* sebagai metode evaluasi *usability* yang menghasilkan antarmuka yang mudah digunakan oleh target pengguna.

Penelitian berjudul “Perancangan *UI/UX* Aplikasi Daur Ulang Sampah Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Design Thinking*” oleh Nadillah & Voutama (2024) [6] mengembangkan aplikasi *Icycle* untuk mendukung praktik daur ulang sampah, dan melalui pengujian *SUS* memperoleh skor rata-rata 90, mencerminkan tingkat penggunaan yang sangat baik.

Penelitian berjudul “Desain *UI/UX* Aplikasi *Mobile E-Commerce Ecoprint Cimemo.id* dengan Metode *Design Thinking*” oleh Hasna dkk. (2024) [7] mendesain aplikasi *e-commerce Ecoprint* yang diuji melalui *usability testing* dengan efektivitas tinggi 81,8% dan efisiensi yang sangat baik, yang menunjukkan bahwa desain yang responsif terhadap kebutuhan pengguna mampu meningkatkan pengalaman berbelanja *mobile*

Berdasarkan penelitian sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa desain antar muka yang dibuat menggunakan pendekatan *design thinking* dapat membantu memahami lebih detail kebutuhan pengguna, dapat menghasilkan *prototype* produk sesuai kebutuhan pengguna, dan dapat digunakan untuk proses pengujian langsung kepada penggunanya. Pendekatan *Design Thinking* memiliki kemampuan untuk menciptakan aplikasi yang dianggap memiliki standar kualitas yang tinggi, selaras dengan harapan pengguna, dan mampu mengatasi isu-isu yang ada. Hasil dari implementasi ini diharapkan mampu menghasilkan penampilan dan fungsi yang maksimal serta memberikan manfaat yang signifikan [8].

METODOLOGI PENELITIAN

Adapun metode penelitian yang digunakan oleh penelitian tersebut, yaitu sebagai berikut:

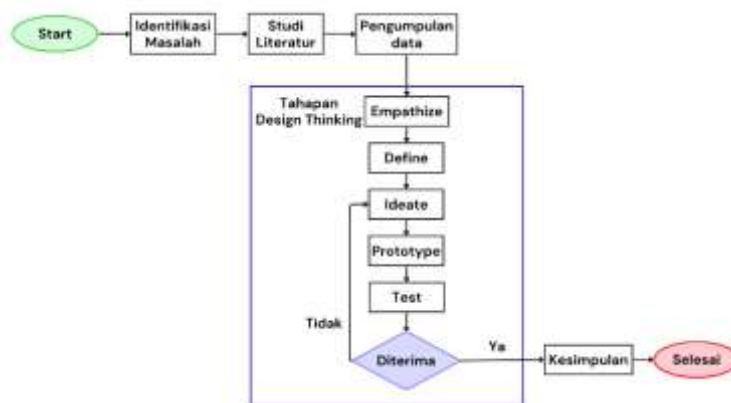
1. Metode Penelitian

Studi ini mengadopsi pendekatan *Design Thinking* sebagai metode dalam

merancang *UI/UX* untuk aplikasi pencatat keuangan pribadi yang berbasis *Android*. Pilihan metode ini didasarkan pada perhatian yang mendalam terhadap pengguna sehingga dapat memberikan solusi desain yang benar-benar memenuhi kebutuhan mereka. *Design Thinking*, adalah metode pendekatan yang dilakukan untuk memahami masalah serta kebutuhan pengguna, dan secara bersamaan metode ini, membantu dalam menyelesaikan masalah, serta memberikan solusi melalui tahapan-tahapan yang ada dalam metode *design thinking*, tahapan tersebut terdiri dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* [9]. Pendekatan ini dianggap sangat cocok untuk pengembangan aplikasi karena mampu menghadirkan desain antarmuka yang intuitif, fungsional, dan ramah bagi pengguna.

2. Alur Penelitian

Adapun alur penelitian yang dilakukan dalam studi ini dijelaskan melalui gambar berikut:



Gambar 1 Alur Penelitian

Rangkaian penelitian dalam perancangan aplikasi pencatat keuangan pribadi dimulai dengan identifikasi permasalahan, yaitu memahami isu utama yang dihadapi oleh pengguna dalam mengatur keuangan pribadi. Langkah berikutnya adalah melakukan studi literatur untuk memperoleh dasar teori dan referensi terkait desain antarmuka, aplikasi keuangan, serta metode perancangan yang sesuai. Setelah itu dilakukan pengumpulan data, baik melalui observasi maupun kuesioner, guna menggali kebutuhan dan preferensi pengguna. Data yang berhasil dikumpulkan selanjutnya dianalisis dengan pendekatan *Design Thinking*, yang terdiri dari lima langkah utama, dimulai dengan *Empathize*, untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pengguna [10]. Tahap kedua *Define*, untuk merumuskan masalah secara spesifik Tahap ketiga *Ideate*, untuk mengembangkan berbagai solusi kreatif. Tahap keempat *Prototype*, untuk membuat rancangan awal desain aplikasi dan tahap kelima *Test*, untuk menguji desain kepada pengguna secara langsung. Tahapan terakhir dalam proses ini adalah menarik kesimpulan yang didasarkan pada hasil analisis dan pengujian, yang akan digunakan sebagai dasar untuk peningkatan dan pengembangan aplikasi selanjutnya.

3. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui dua teknik utama, yang pertama Observasi, adalah cara pengumpulan data dengan mengamati secara langsung fenomena atau tindakan. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk mengamati dan mencatat apa yang mereka lihat dalam situasi sebenarnya, dengan cara mengamati kebiasaan pengguna dalam mengelola dan mencatat pengeluaran keuangan pribadi

secara manual maupun digital [11]. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Teknik ini banyak digunakan dalam penelitian karena memungkinkan pengumpulan data dari banyak responden dengan waktu dan biaya yang lebih efisien [11]. Kuesioner digunakan untuk menyebarkan formulir pertanyaan kepada calon pengguna aplikasi guna mengenali kebutuhan, masalah, dan preferensi dalam pemanfaatan aplikasi pencatat keuangan.

4. Tahapan *Design Thinking*

Adapun tahapan dalam metode *Design Thinking* yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut [12]:

a. *Empathize*

Langkah awal dalam *Design Thinking* adalah empati, yang menekankan pentingnya memahami kebutuhan, konteks, dan tantangan yang dihadapi pengguna. Pada fase ini, data dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner. Tujuan kuesioner adalah untuk memperoleh informasi yang menyeluruh dan tepat, serta untuk memahami pandangan dan emosi pengguna.

b. *Define*

Tahap *Define* bertujuan untuk mengidentifikasi masalah secara rinci berdasarkan hasil dari tahap *Empathize*. Beberapa aktivitas yang dilaksanakan pada tahap ini termasuk membuat *User Persona*, yang merepresentasikan tipe pengguna utama dari aplikasi. Menyusun *Empathy Map*, yang menggambarkan apa yang dirasakan. Diagram afinitas dibuat untuk mengelompokkan hasil penelitian dan menetapkan masalah utama yang perlu difokuskan, dengan memperhatikan pandangan pengguna. *Output* dari tahap ini berupa pernyataan masalah dan kebutuhan pengguna yang jelas dan terarah.

c. *Ideate*

Pada tahap ini, peneliti mulai mencari berbagai solusi potensial terhadap permasalahan yang telah dirumuskan. Aktivitas utama di tahap ini adalah melakukan sesi *brainstorming* untuk menghasilkan berbagai ide untuk solusi. Memilih dan menyaring ide terbaik yang paling sesuai dengan kebutuhan pengguna.

d. *Prototype*

Tahap ini adalah proses pembuatan *prototype* awal aplikasi, yang berdasarkan pada hasil dari tahapan sebelumnya. *Prototype* dibuat dengan menggunakan alat desain antarmuka seperti *Figma*, untuk menciptakan *Mockup UI* atau tampilan desain *visual*. *Prototype* ini berfungsi sebagai gambaran awal aplikasi dan siap diuji sebelum dikembangkan lebih lanjut.

e. *Test*

Tahap terakhir adalah pengujian *prototype* kepada pengguna. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana desain yang dibuat memenuhi harapan dan kenyamanan pengguna. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*, yang merupakan alat ukur standar untuk menilai kemudahan penggunaan sebuah produk atau sistem. Hasil dari tes ini akan digunakan untuk memberikan masukan dan perbaikan pada desain sebelum masuk ke tahap implementasi teknis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Design Thinking adalah sebuah metodologi yang diterapkan untuk menemukan solusi terhadap masalah melalui proses kolaboratif dengan pengguna, guna menciptakan layanan inovatif yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna serta memecahkan tantangan yang ada [13].

Berikut ini merupakan hasil dari penerapan metode *design thinking* untuk merancang desain *UI/UX* aplikasi pencatat keuangan pribadi menggunakan proses yang dijelaskan diatas:

Hasil Tahap *Empathize*

Pada tahap *empathize*, penelitian dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan dan masalah pengguna dengan membagikan kuesioner kepada 15 individu dari latar belakang yang beragam, termasuk mahasiswa, pekerja, dan ibu rumah tangga. Pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan pengalaman pengguna dalam pemakaian aplikasi untuk mencatat keuangan pribadi. Hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas pengguna mengalami beberapa permasalahan utama, seperti:

- a. Lupa mencatat transaksi keuangan secara rutin.
- b. Tampilan antarmuka yang terlalu rumit atau membingungkan.
- c. Navigasi aplikasi yang tidak intuitif.
- d. Kurangnya fitur pengingat atau notifikasi pencatatan.

Di samping itu, beberapa aspek yang dianggap krusial oleh para responden mencakup:

- a. Desain antarmuka yang sederhana dan minimalis.
- b. Navigasi yang mudah dipahami.
- c. Pengingat untuk mencatat transaksi.
- d. Kategorisasi pengeluaran.
- e. Laporan keuangan dalam bentuk diagram.
- f. Laporan transaksi berdasarkan rentang bulanan.

Permasalahan dan kebutuhan yang memiliki pola serupa kemudian dikelompokkan dan diseleksi untuk mewakili kebutuhan umum dari mayoritas pengguna. Temuan ini menjadi dasar untuk menentukan arah perancangan pada tahap selanjutnya.

Hasil Tahap *Define*

a) *User Persona*

User persona adalah pendekatan yang sering dipakai untuk memahami kebutuhan pengguna dengan lebih mendalam. *User persona* diterapkan dalam pengembangan dan desain produk untuk membantu perancangan aplikasi agar lebih memahami kebutuhan, perilaku, tujuan, serta kendala pengguna, sehingga dapat menciptakan pengalaman pengguna yang lebih sesuai dan relevan [14].

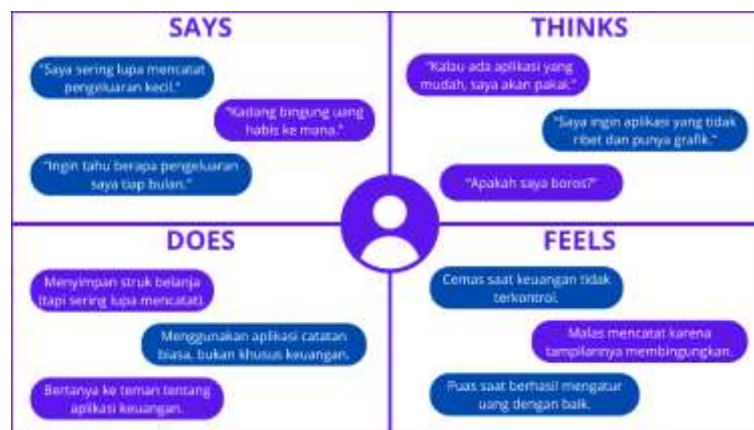


Gambar 2. User Persona

User Persona yang diperoleh dari analisis tahap sebelumnya, user persona berfungsi untuk merepresentasikan setiap individu sehingga akan lebih memahami pengguna dengan lebih mendalam, yang pada gilirannya berkontribusi secara tidak langsung pada hasil yang lebih optimal untuk tahap-tahap berikutnya.

b) Empathy Map

Empathy map adalah alat visual yang digunakan dalam desain produk atau layanan untuk membantu memahami pengguna mereka dengan lebih baik. Empathy map dirancang untuk menggambarkan kebutuhan, sikap, dan perilaku pengguna. Membantu menyelaraskan pemahaman mendalam tentang target pengguna serta mendukung proses pengambilan keputusan desain. Umumnya empathy map dibagi menjadi empat bagian (Says, Thinks, Does, dan Feels) dengan pengguna atau persona di tengah [15].



Gambar 3. Empathy Map

Berdasarkan empathy map di atas, dapat diketahui bahwa pengguna memiliki kebutuhan akan aplikasi keuangan yang mudah digunakan, informatif, serta mampu membantu mereka memahami pola pengeluaran secara praktis. Temuan ini menjadi dasar dalam merancang antarmuka pengguna yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional dan sesuai dengan kebiasaan serta harapan pengguna.

c) Affinity Diagram

Affinity Diagram atau diagram afinitas adalah alat yang digunakan untuk mengorganisasi informasi atau ide-ide yang kompleks ke dalam kelompok-kelompok yang memiliki hubungan atau tema yang serupa. Alat ini sangat berguna dalam tahap awal proses *brainstorming* untuk mengelompokkan data yang beragam menjadi pola atau kategori yang lebih mudah dimengerti [16].



Gambar 4. *Affinity Diagram*

Pada langkah ini, hasil yang didapat dijelaskan secara rinci agar peneliti bisa memahami kebutuhan pengguna dengan lebih mendalam. Dari daftar kebutuhan pengguna tersebut peneliti dan kemudian mengelompokkannya ke dalam beberapa kategori.

Hasil Tahap *Ideate*

Tahap *ideate* berfokus menciptakan solusi untuk permasalahan yang telah diidentifikasi, melalui pembentukan gagasan dan ide-ide kreatif yang akan diimplementasikan dalam pembuatan prototype aplikasi [17]. Tahap *Ideate* merupakan fase pengembangan ide dan solusi kreatif berdasarkan kebutuhan serta permasalahan pengguna yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti melakukan proses *brainstorming* untuk menghasilkan berbagai konsep dan gagasan desain yang relevan dengan temuan dari tahap *Empathize* dan *Define*. Beberapa ide utama yang dikembangkan pada tahap ini meliputi :

- Antarmuka yang dirancang dengan estetika minimal, dengan tata letak yang bersih dan pilihan warna yang nyaman bagi mata, untuk menghindari kebingungan bagi pengguna.
- Navigasi yang menggunakan ikon yang sederhana, sehingga pengguna dapat mencatat dan menelusuri transaksi pengeluaran dengan lebih cepat dan teratur.
- Fitur* pengingat otomatis harian, yang dapat disesuaikan oleh pengguna untuk membantu mencatat transaksi secara teratur dan menghindari lupa.
- Penyajian data dalam bentuk grafik lingkaran, untuk memudahkan pengguna dalam memahami keseluruhan aliran keuangan pribadi dengan lebih baik.
- Filter laporan berdasarkan bulan, agar pengguna dapat mengakses riwayat pengeluaran sesuai kebutuhan.

Berikut adalah *site map* dari fase *ideate* untuk menggambarkan urutan navigasi dan struktur menu yang dikembangkan berdasarkan hasil dari *brainstorming* ide-ide utama dalam desain aplikasi pencatat keuangan pribadi.



Gambar 5. Site Map

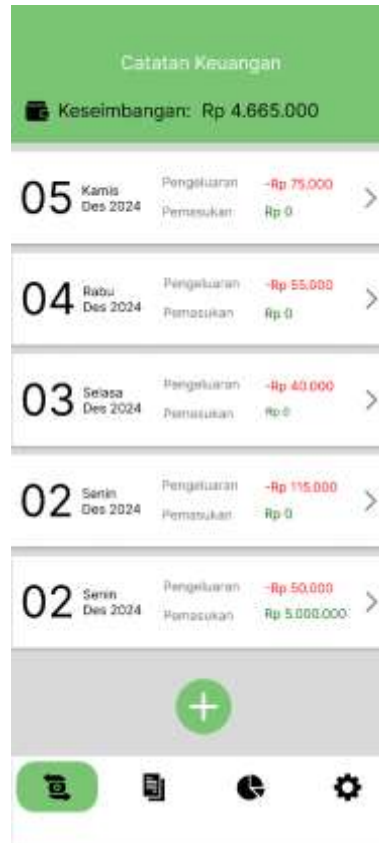
Fase ini mendorong peneliti untuk menggali berbagai solusi alternatif secara inovatif, namun tetap terfokus pada fungsi, efisiensi, dan kemudahan penggunaan aplikasi. *Site map* yang telah disusun pada fase *Ideate* menunjukkan tata navigasi dan *fitur* utama yang dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan pengguna. *Site map* ini menjadi landasan untuk membuat *prototype* antarmuka pada fase berikutnya (*Prototype*), dengan memastikan bahwa setiap elemen dan ide yang dihasilkan sejalan dengan kebiasaan serta preferensi pengguna yang ditargetkan.

Hasil tahap *Prototype*

Pembuatan *prototype* adalah langkah krusial dalam proses pengembangan aplikasi pencatat keuangan berbasis *Android*. *Prototype* adalah model yang digunakan untuk mensimulasikan program kepada pengguna untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna [18]. *Prototype* merupakan versi awal atau model sederhana dari solusi yang telah dirancang, yang digunakan untuk menguji fungsi, *fitur*, dan antarmuka pengguna sebelum menciptakan versi *final* produk. Dalam tahap ini, akan dihasilkan prototipe yang mampu memberikan ilustrasi *visual* terkait *UI/UX* dari aplikasi pencatat keuangan berbasis *Android* berupa *mockup* antarmuka pengguna. Dengan memanfaatkan *prototype*, penelitian dapat mengevaluasi ide desain dengan cepat dan efektif, sambil memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.

a. Tampilan Utama

Pada tampilan utama aplikasi pencatat pengeluaran keuangan pribadi terdapat navigasi berupa transaksi, laporan, diagram, dan pengaturan. Pada transaksi terdapat riwayat transaksi terbaru bulan ini, dapat menambahkan transaksi pemasukan dan pengeluaran melalui *logo plus*. Tampilan utama aplikasi terdapat pada gambar 6 berikut.



Gambar 6. Tampilan Utama

Pada gambar 7 merupakan tampilan tambah transaksi.



Gambar 7. Tampilan Tambah Transaksi

b. Menu Laporan

Menu laporan berisi tentang laporan transaksi bulanan yang dapat dipilih berdasarkan bulan, terdapat laporan kategori pengeluaran dan pemasukan. Tampilan menu laporan catatan keuangan dapat dilihat pada gambar 8 berikut.



Gambar 8. Menu Laporan

c. Menu Diagram

Pada menu Diagram terdapat tampilan diagram untuk mengetahui pengeluaran dan pemasukan pengguna aplikasi, pada menu tersebut pengguna juga dapat melihat ringkasan transaksi berdasarkan bulan. Menu diagram dapat dilihat pada gambar 9 berikut.



Gambar 9. Menu Diagram

Menu Pengaturan

Pada menu Pengaturan, pengguna dapat mengelola berbagai aspek penting dalam aplikasi, seperti akun catatan keuangan, kategori pemasukan dan pengeluaran, serta transaksi berulang. Selain itu, pengguna juga dapat mengatur kata sandi aplikasi untuk keamanan, mengelola pengingat cerdas yang dapat disesuaikan waktunya, dan melakukan pencadangan data secara berkala. Tampilan menu pengaturan ditampilkan pada gambar 10 di bawah ini.



Gambar 10. Pengaturan Aplikasi

Pengguna dapat menambah, menghapus, dan mengubah nama akun catatan keuangan.



Gambar 11. Akun Catatan Keuangan

Pengguna dapat mengelola kategori pengeluaran dan pemasukan. Tampilan kelola kategori dapat dilihat pada gambar 12 berikut.



Gambar 12. Kelola Kategori

Pengguna dapat mengatur transaksi berulang seperti pada gambar 13 berikut.



Gambar 13. Mengatur Transaksi Berulang

Pengguna dapat menghidupkan sandi, mengubah sandi, dan hapus sandi aplikasi. Berikut merupakan tampilan kata sandi.



Gambar 14. Kelola Kata Sandi Aplikasi

Pengguna dapat backup data catatan keuangan dalam bentuk file .db seperti pada gambar 15 berikut.



Gambar 15. Backup Data

Tahap Testing

Fase terakhir adalah *Usability Testing*, yang melibatkan pengujian dengan calon pengguna, menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Metode *SUS* adalah teknik yang banyak digunakan untuk menilai kualitas suatu produk dari segi antarmuka serta fitur-fiturnya. [19]. Dalam proses evaluasi ini, metode menggunakan kuesioner sebagai alat untuk mengukur desain *UI/UX* aplikasi keuangan pribadi. *System Usability Scale (SUS)* dapat memberikan pandangan subjektif tentang *usability* dari suatu sistem. Nilai yang diperoleh dari penerapan *SUS* dapat dipakai sebagai acuan untuk menilai sejauh mana sebuah aplikasi layak digunakan. [20].

Proses pengujian kegunaan adalah langkah untuk menguji produk atau *fitur* guna mengetahui tingkat kenyamanan penggunaan *User Interface*.

Tabel 1. Nilai Skor Asli Responden

No Responden	Skor Asli									
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1 Responden 1	4	2	5	2	4	2	5	2	5	2
2 Responden 2	5	1	4	1	5	1	4	1	5	1
3 Responden 3	4	2	5	2	4	2	4	1	4	2
4 Responden 4	5	1	5	1	4	1	5	1	4	1
5 Responden 5	4	2	5	2	5	2	4	2	5	2
6 Responden 6	4	1	4	1	4	2	5	1	4	1
7 Responden 7	5	1	4	2	4	2	4	2	5	2
8 Responden 8	4	2	5	1	4	1	5	1	4	1
9 Responden 9	5	1	4	1	5	2	5	1	5	1
10 Responden 10	4	2	4	2	5	1	4	2	4	2
11 Responden 11	5	1	5	1	5	2	4	1	5	1
12 Responden 12	5	1	5	1	5	1	4	1	5	1
13 Responden 13	4	1	4	2	4	2	5	2	4	2
14 Responden 14	5	2	5	1	5	1	4	2	5	1
15 Responden 15	5	2	5	2	5	2	4	1	5	2

Tabel 2. Nilai Skor Hasil Hitung

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	33	82,5
4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38	95
3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	32	80
4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	38	95
3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	33	82,5
3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	35	87,5
4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	33	82,5
3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	36	90
4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	38	95
3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	32	80
4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	38	95
4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	97,5
3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	32	80
4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	37	92,5
4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	35	87,5
Skor Rata-rata Hasil Akhir											88,2

Berdasarkan pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi pencatat keuangan kepada 15 responden, diperoleh hasil pengukuran *System Usability Scale (SUS)* dengan

skor rata-rata sebesar 88,2. Nilai tersebut menunjukkan *Percentile Rank* sebesar 91–93%, yang tergolong dalam kategori A (*Excellent*). Kategori ini merupakan tingkatan tertinggi dalam klasifikasi interpretasi *SUS* dan mencerminkan bahwa antarmuka aplikasi memiliki tingkat kegunaan yang baik.

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa perancangan antarmuka aplikasi pencatat keuangan telah berhasil memenuhi harapan pengguna. Tidak diperlukan iterasi tambahan dalam proses *design thinking*, karena rancangan yang ada sudah diterima secara fungsional dan estetis oleh pengguna. Skor *SUS* yang tinggi ini menandakan bahwa aplikasi layak digunakan dalam skenario penggunaan nyata.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan desain antarmuka aplikasi untuk pencatatan keuangan pribadi berbasis *Android* dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Proses dilakukan melalui lima tahapan (*Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*) untuk memastikan solusi yang dihasilkan sesuai kebutuhan dan kebiasaan pengguna. Permasalahan seperti lupa mencatat transaksi, tampilan yang membingungkan, dan tidak adanya pengingat berhasil diidentifikasi, lalu diterjemahkan ke dalam solusi seperti antarmuka minimalis, navigasi ikon, laporan dalam bentuk diagram, dan fitur pengingat. *Prototipe* yang dibuat dengan *Figma* diuji menggunakan *System Usability Scale (SUS)* kepada 15 responden. Hasil pengujian menunjukkan skor rata-rata *SUS* sebesar 88,2 menunjukkan aplikasi mudah digunakan dan dipahami. Oleh karena itu, desain aplikasi ini efektif dan diterima baik oleh pengguna tanpa diperlukan perubahan tambahan, serta mampu meningkatkan kesadaran signifikan mengenai pentingnya pencatatan keuangan secara *digital*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. A. Khairunnisah, M. S. Alfarisi, M. Azim, S. Supandi, dan S. Sutjadi, "Pentingnya Literasi Keuangan dalam Manajemen Keuangan Pribadi," *Journal of Public Sector Financial Management*, vol. 1, no. 1, 2024.
- [2] A. Wahyudiono, "Transformasi Digital Manajemen Keuangan Umkm Melalui Workshop Penerapan Aplikasi Labamu Dan Pencatatan Keuangan Yang Efisien," *Paramacitra Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 01, hlm. 156–168, Nov 2024, doi: 10.62330/pjpm.v2i01.154.
- [3] J. Azzahra Salsabila dan A. Pramono, "Analisa Pengalaman Pengguna Untuk Pengembangan UI/UX Aplikasi ABC Mobile Menggunakan Metode User Centered Design," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 8, no. 4, hlm. 5914–5925, Jun 2024, doi: 10.36040/jati.v8i4.10085.
- [4] A. Rachman, Y. A. D. Saputra, M. Hafidz, Z. A. I. Sugiman, dan Y. Sahria, "Perancangan UI/UX Aplikasi Integrasi Teknologi Finansial 'FIHUB' Menggunakan Metode User-Centered Design," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 1, Jan 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i1.3884.
- [5] R. Agam, A. Achmad Khan, R. Alsauqi, M. Darwis, dan W. Trisari, "Perancangan UI/UX Aplikasi Tanify Berbasis Mobile Menggunakan Metode

- Design Thinking,” *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, vol. 7, no. 1, hlm. 273–285, Mar 2024, doi: 10.55338/jikomsi.v7i1.2933.
- [6] M. Fajar Nadillah dan A. Voutama, “Perancangan UI/UX Aplikasi Daur Ulang Sampah Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking,” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 8, no. 3, hlm. 2663–2671, Mei 2024, doi: 10.36040/jati.v8i3.9544.
- [7] A. H. Aulia, S. T. Utami, T. U. Ma’rifah, dan I. Kresna A, “Desain UI/UX Aplikasi Mobile E-Commerce Ecoprint Cimemo.id dengan Metode Design Thinking,” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, vol. 4, no. 7, hlm. 319–331, Jan 2025, doi: 10.52436/1.jpti.539.
- [8] M. Al Hafidz, Y. Herlambang Cahya Pratama, dan P. Maulidya Effendi, “Design Thinking: Pengembangan UI/UX Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Berbasis Web,” *Jurnal Informatika Polinema*, vol. 10, no. 3, hlm. 413–420, Mei 2024, doi: 10.33795/jip.v10i3.5176.
- [9] A. A. Chairunnisa, S. Widodo, dan N. W. A. Majid, “Perancangan Desain Ui/Ux Sistem E-Learning Menggunakan Metode Design Thinking,” *Journal of Information System Management (JOISM)*, vol. 6, no. 1, hlm. 1–9, Jul 2024, doi: 10.24076/joism.2024v6i1.1632.
- [10] R. Fahrudin dan R. Ilyasa, “Perancangan Aplikasi ‘Nugas’ Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development,” *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, vol. 8, no. 1, hlm. 35–44, Des 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714.
- [11] Siti Romdona, Silvia Senja Junista, dan Ahmad Gunawan, “Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara Dan Kuesioner,” *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik*, vol. 3, no. 1, hlm. 39–47, Jan 2025, doi: 10.61787/taceee75.
- [12] A. Aisah dan S. Widodo, “Perancangan User Interface Game Edukasi Android pada Mata Pelajaran Operasi Hitung Matematika dengan Metode Design Thinking,” *sudo Jurnal Teknik Informatika*, vol. 3, no. 1, hlm. 9–18, Mei 2024, doi: 10.56211/sudo.v3i1.462.
- [13] D. Ratnaningsih dan A. Rifai, “Perancangan Ui/Ux Design Aplikasi Penilaian E-Raport Dengan Metode Pendekatan Design Thinking,” *Journal of Computer Science and Information Technology*, vol. 1, no. 2, hlm. 75–88, Mar 2024, doi: 10.59407/jcsit.v1i2.559.
- [14] A. Karimullah, A. Rizal, dan A. S. Y. Irawan, “Perancangan UI/UX Aplikasi Transportasi Publik Berbasis Mobile Dengan Metode User Centered Design,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3, Agu 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4855.
- [15] D. Singgih, A. Id Hadiana, dan R. Yuniarti, “Implementasi Design Thinking Pada Aplikasi Omnichannel Untuk Meningkatkan Interaksi Pengguna,” *JATI*

(Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), vol. 8, no. 6, hlm. 11242–11251, Nov 2024, doi: 10.36040/jati.v8i6.11346.

- [16] Cristivioni, R. Priskila, dan E. Christian, “Penerapan Metode User Centered Design pada Perancangan Antarmuka SIKKAT Berbasis Website,” *Journal of Information Technology and Computer Science*, vol. 5, no. 1, hlm. 76–89, Mar 2025, doi: 10.47111/jointecomms.v5i1.19808.
- [17] Heni Widi Astuti, Vanishi Tiyyar Nitza, Lasmi Sapalakai, Patrick Ezra Tua, dan Aldian Umbu Tamu Ama, “Pengembangan Prototype Startup Healthy Food ‘YumHealth’ dengan Pendekatan Design thinking dan Usability Testing,” *Journal of Educational Innovation and Public Health*, vol. 2, no. 1, hlm. 184–200, Nov 2023, doi: 10.55606/innovation.v2i1.2136.
- [18] M. Syarif dan D. Risdiansyah, “Pemanfaatan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website,” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 8, no. 4, hlm. 7945–7952, Agu 2024, doi: 10.36040/jati.v8i4.10467.
- [19] E. I. Prayoga dan T. Kristiana, “Evaluasi Usability Pada Aplikasi HRMWINCORP Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus),” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 2, Apr 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i2.4094.
- [20] M. S. Tuloli, R. Patalangi, dan R. Takdir, “Pengukuran Tingkat Usability Sistem Aplikasi e-Rapor Menggunakan Metode Usability Testing dan SUS,” *Jambura Journal of Informatics*, vol. 4, no. 1, hlm. 13–26, Apr 2022, doi: 10.37905/jji.v4i1.13411.