

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI LAYANAN  
PENGELOLA KEUANGAN DIGITAL UNTUK ORANG TUA  
DENGAN METODE DESIGN THINKING**

**INTAN SANIA ARAIHANI**  
**NIM. 20210060112**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN  
UNIVERSITAS NUSA PUTRA  
intansaniaarh@gmail.com**

## **ABSTRAK**

Pengelolaan keuangan merupakan aspek penting dalam kehidupan individu maupun organisasi. Kemampuan untuk mengelola keuangan dengan baik menjadi kunci untuk mencapai stabilitas dan keberlanjutan finansial. Dalam era digital saat ini, aplikasi pengelola keuangan telah menjadi alat yang penting untuk membantu mengatur keuangan. Namun, banyak orang tua yang masih merasa kesulitan dalam menggunakan teknologi modern. Oleh karena itu, dalam penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI/UX aplikasi pengelola keuangan untuk orang tua yang belum beradaptasi dengan sistem digital. Aplikasi ini menjadi alat bantu yang esensial untuk mengelola keuangan dengan lebih efektif dan mudah. Fokus utama aplikasi ini adalah memfasilitasi fitur-fitur catatan transaksi harian seperti; pendapatan dan pengeluaran.

**Kata kunci** : Pengelolaan keuangan; Aplikasi; Desain UI/UX; Orang Tua

## **ABSTRACT**

*Financial management is an important aspect of individual and organizational life. The ability to manage finances well is key to achieving financial stability and sustainability. In today's digital era, money management apps have become an essential tool to help manage finances. However, many parents still find it difficult to use modern technology. Therefore, this study aims to design the UI/UX design of a financial management application for parents who have not adapted to the digital system. This application is an essential tool to manage finances more effectively and easily. The main focus of this application is to facilitate daily transaction record features such as; income and expenses.*

**Keywords:** *Financial Management; Application; UI/UX Design; Elderly*

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
DAFTAR ISI.....	ii
PENDAHULUAN .....	18
1.1 Latar Belakang .....	18
1.2 Rumusan Masalah .....	19
1.3 Batasan Masalah .....	19
1.4 Tujuan Penelitian .....	19
2.1 Landasan Teori.....	20
METODOLOGI PENELITIAN.....	23
3.1 Empati ( <i>Emphatize</i> ).....	23
3.2 Definisi Masalah ( <i>Define</i> ) .....	23
3.3 Ide (Ideate) .....	23
3.4 Prototipe ( <i>Prototype</i> ).....	24
3.5 Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....	24
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	24
4.1 Empati ( <i>Emphatize</i> ).....	24
4.2 Definisi Masalah ( <i>Define</i> ) .....	25
4.3 Ide (Ideate) .....	27
4.4 Prototipe ( <i>Prototype</i> ).....	29
4.5 Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....	31
PENUTUP.....	33
DAFTAR PUSTAKA .....	33

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pengelolaan keuangan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan sehari-hari yang sering kali diabaikan oleh banyak orang. Dengan kemampuan mengelola uang yang baik akan menjadi kunci untuk mencapai finansial yang stabil dan kesejahteraan. Pengelolaan uang yang baik tidak hanya berkontribusi pada kestabilan finansial individu, melainkan juga dapat meningkatkan kualitas hidup secara keseluruhan. Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari sudah banyak membawa perubahan yang signifikan dalam cara kita mengelola keuangan. Aplikasi pengelola keuangan menjadi solusi yang populer karena dapat membantu mengurangi kesalahan manual dan meningkatkan transparansi. Namun, masih banyak dari kalangan orang tua yang belum terbiasa dengan sistem digital sehingga, mereka masih kesulitan dalam beradaptasi.

Orang tua yang kesulitan beradaptasi dengan dunia modern, mereka menghadapi berbagai tantangan yang kompleks. Beberapa faktor utama yang mempengaruhi kemampuan mereka untuk beradaptasi meliputi:

#### 1. Kesenjangan digital

Kesenjangan akses terhadap teknologi juga menjadi masalah. Di beberapa daerah, terutama pedesaan, akses internet masih terbatas. Ini membuat orang tua sulit untuk belajar dan menggunakan teknologi secara efektif. Selain itu, kesibukan sehari-hari sering kali menghalangi mereka untuk memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi teknologi baru.

#### 2. Budaya generasional

Budaya memainkan peran penting dalam adaptasi orang tua terhadap dunia digital. Banyak orang tua merasa terjebak dalam hierarki sosial dimana mereka diharapkan untuk memiliki pengetahuan dan pengalaman lebih dibanding generasi muda. Ini bisa membuat mereka enggan untuk bertanya atau mencari bantuan.

#### 3. Faktor usia dan keterampilan digital

Usia sering kali menjadi faktor besar. Banyak orang tua tumbuh di era di mana teknologi tidak seluas sekarang. Mereka mungkin merasa kesulitan untuk memahami aplikasi atau perangkat baru, terutama jika mereka tidak terbiasa dengan cara-cara digital. Sementara generasi muda, yang sudah akrab dengan gadget sejak kecil, tampak sangat mahir dan cepat beradaptasi. Ini bisa membuat orang tua merasa sedikit tertinggal.

Walaupun banyak orang tua mulai mencoba menggunakan perangkat digital, tetapi mereka biasanya lebih memilih cara yang sederhana. Ini menunjukkan bahwa meskipun mereka memiliki niat untuk belajar, masih ada beberapa keterbatasan dalam keterampilan digital.

Oleh karena itu, Mereka membutuhkan akses digital yang dapat membantu memenuhi kebutuhan mereka secara mudah, salah satunya aplikasi yang dapat membantu mengatur keuangan, sehingga dapat memantau keseimbangan keuangan secara sederhana.

Dengan semakin kompleksnya transaksi keuangan, baik dalam bentuk pengeluaran maupun pemasukan, maka diperlukan sistem yang lebih efektif dan efisien. Namun, banyak aplikasi terdahulu yang masih memiliki kompleksitas yang tinggi, sehingga tidak semua kalangan masyarakat dapat memahami dan menggunakannya dengan mudah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI (User Interface) dan UX (User Experience) pada sebuah aplikasi pengelola keuangan dengan menggunakan metode pendekatan design thinking yang tentunya userfriendly agar dapat membantu para orang tua mengelola keuangan mereka dengan mudah.

Dalam konteks ini, pengembangan aplikasi pengelola keuangan dengan fitur yang mudah dimengerti bagi kalangan orang tua merupakan langkah strategis untuk meningkatkan akses mereka dalam mengelola keuangan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Cara apa yang dapat membantu para orang tua dalam mengelola keuangan secara efektif dan efisien?
2. Bagaimana merancang desain aplikasi layanan pengelolaan keuangan yang menarik dan mudah dipahami bagi kalangan orang tua?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas maka batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Perancangan desain UI/UX pada aplikasi dengan menggunakan metode *design thinking*.
2. Proses perancangan desain UI/UX dengan Prototipe menggunakan aplikasi Figma.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan utama dari penelitian ini yaitu :

1. Menciptakan desain UI/UX yang efektif dan efisien, sehingga dapat memfasilitasi pengguna dalam melakukan pengelolaan keuangan.
2. Memaksimalkan kemudahan bagi para orang tua dalam menggunakan aplikasi.

## TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Landasan Teori

#### 2.1.1 Desain UI/UX

Desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) merupakan dua aspek yang sangat penting dalam pengembangan aplikasi digital. Pengertian User Experience (UX) 1. Keduanya berfungsi untuk menciptakan pengalaman yang baik bagi pengguna saat berinteraksi dengan produk, baik itu aplikasi mobile maupun website.

##### a. Pengertian User Interface (UI)

User Interface (UI) merupakan proses pengoptimalan desain visual dari sebuah produk digital dengan pendekatan yang mengutamakan pengguna. Dalam artian UI ini mengacu pada elemen visual yang dilihat dan digunakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan suatu aplikasi atau sistem. UI mencakup semua komponen grafis pada tampilan sebuah website atau aplikasi. Komponennya yaitu tombol, teks, gambar dan struktur layout, yang bertujuan untuk menyusun elemen-elemen tersebut agar menarik dan mudah digunakan. Desainer UI bertanggung jawab untuk menciptakan tampilan yang estetik dan intuitif, sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami bagaimana menggunakan aplikasi tersebut.

Berikut ini merupakan beberapa definisi User Interface menurut para ahli:

1. Menurut Satzinger et al. (2015) User Interface adalah serangkaian tampilan grafis yang dapat di mengerti oleh pengguna dalam menggunakan sistem, konseptual dan fisik.
2. Menurut Muhyidin et al. (2020) User Interface adalah bidang yang mempelajari tentang tata letak desain grafis pada tampilan sebuah website atau aplikasi.
3. Menurut Latiansah dalam Fransiska Farah et al. (2020) menyatakan bahwa User Interface adalah metode yang digunakan untuk berinteraksi antara manusia dan sistem.

##### b. Pengertian User Experience (UX)

User Experience (UX) adalah proses perancangan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk dengan pendekatan human – first approach. Dapat digaris bawahi UX tidak berkaitan dengan desain visual, melainkan tentang kemudahan, relevansi dan efisiensi dari penggunaan suatu produk oleh pengguna. Selain itu, pengalaman dari pengguna merupakan penilaian ketika berinteraksi dengan produk atau layanan. Ini mencakup aspek emosional, psikologi dan interaksi fisik antara individu dan produknya.

Berikut ini merupakan beberapa definisi User Experience menurut para ahli:

1. Yulianti Siti Jamilah et al. (2020) menjelaskan bahwa User Experience adalah pengalaman pengguna saat menggunakan produk atau teknologi, yang harus mempertimbangkan aspek psikologis dan perilaku pengguna.
2. Dalam Garrett (2011) menyatakan User Experience merupakan pengalaman yang diciptakan produk untuk orang-orang yang menggunakannya di dunia nyata.

### **2.1.2 Aplikasi**

#### **a. Pengertian Aplikasi**

Secara umum aplikasi adalah suatu program komputer, laptop ataupun smartphone yang siap digunakan, yang dirancang untuk menjalankan perintah dari pengguna dengan tujuan mencapai hasil yang lebih tepat dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Aplikasi berfungsi sebagai alat praktis yang dioperasikan secara khusus dan saling terkait berdasarkan kemampuan yang dimiliki. Kadir (2008:3) menyatakan bahwa program aplikasi merupakan perangkat lunak yang siap digunakan atau program yang dirancang untuk menjalankan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain.

Aplikasi berfungsi sebagai alat memecahkan masalah tertentu dengan mengolah data dan memberikan hasil yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Aplikasi dirancang agar bertujuan sebagai alat yang mudah digunakan dan memungkinkan interaksi antara pengguna dan sistem, sehingga mempermudah penyelesaian tugas-tugas tertentu.

### **2.1.3 Teknologi Figma**

Figma merupakan tool desain digital; yang populer digunakan dalam pengembangan UI/UX aplikasi. Figma memungkinkan para desainer untuk bekerja secara real-time dan membuat prototipe interaktif yang dapat dicoba oleh pengguna sebelum implementasi final.

#### **a. Kelebihan Figma**

Figma memiliki fitur yang fleksibel dan kolaboratif. Berikut beberapa kelebihan dari Figma:

1. Real-Time Collaboration: Figma memungkinkan tim desain untuk tim desain untuk bekerja sama secara real-time, sehingga ide-ide dapat dibagikan dan dinilai secara cepat
2. Prototipe Interaktif: Figma memudahkan pembuatan prototipe yang dapat dicoba oleh pengguna, sehingga dapat memberikan umpan balik yang lebih akurat tentang bagaimana pengguna akan bereaksi terhadap aplikasi.

#### **b. Fitur-fitur utama Figma**

Figma menawarkan beberapa fitur yang bermanfaat dalam perancangan UI/UX, diantaranya yaitu:

1. Penggambar Vektor: Fitur pena yang memungkinkan pengguna untuk menggambar vektor dalam segala arah, tidak perlu lagi menghubungi titik awal garis.
2. Branched untuk Iterasi: Menggunakan branched untuk bebas eksplorasi opsi desain, lalu membawa update ke file desain utama dengan cara mergin.

#### **2.1.4 Pengelolaan Keuangan**

##### **a. Pengertian Pengelolaan Keuangan**

Pengelolaan keuangan atau bisa disebut juga manajemen keuangan. Manajemen berasal dari bahasa inggris yaitu “to manage” yang berarti mengendalikan, mengatur, memimpin dan membina. Pada pembahasan kali ini pengelola keuangan atau manajemen keuangan merupakan hal yang sangat penting dan disiplin dalam suatu organisasi ataupun pribadi. Menurut Sartono (2011), manajemen keuangan dapat diartikan sebagai manajemen dana yang berkaitan dengan pengalokasian dan pengumpulan dana untuk pembiayaan investasi dan pengeluaran secara efisien. Ibrahim (2016) menambahkan bahwa pengelolaan keuangan adalah proses yang melibatkan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengawasan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

##### **b. Fungsi Manajemen Keuangan**

Dalam mengelola keuangan memiliki beberapa fungsi yang dapat dilakukan, diantaranya:

1. Perencanaan (Planning): Menetapkan tujuan dan merumuskan strategi untuk mencapainya tujuan.
2. Pengorganisasian (Organizing): Mengatur sumber pemasukan, pengeluaran dan simpanan.
3. Pengendalian (Controlling): Memantau kemajuan terhadap tujuan yang telah di rencanakan dan melakukan penyesuaian.

#### **2.1.5 Metode Design Thinking**

##### **a. Pengertian Design Thinking**

Design thinking adalah cara berpikir inovatif yang berfokus dalam menyelesaikan masalah, dengan fokus utama pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna. Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh John E. Arnold dalam bukunya “Creative Engineering” pada tahun 1959, dan telah berkembang berkat kontribusi para ahli seperti Herbet Simon dan L. Bruce Archer.

Metode design thinking menempatkan manusia sebagai pusat perhatian dan mengedepankan nilai-nilai empati, kolaborasi dan kreativitas. Menurut Rusanty et al. (2019) metode ini adalah salah satu cara untuk merancang sistem yang membutuhkan pemikiran kreatif guna menghasilkan ide-ide baru dalam menyelesaikan masalah yang ada. Proses design thinking didasarkan pada observasi, empati dan eksperimen, dengan tujuan menciptakan solusi yang lebih

inovatif dan efektif. Interaction Design Foundation (2022) menjelaskan bahwa metode ini terdiri dari lima proses yaitu:

Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Test.



Gambar 1. Tahap *Design Thinking*.

Sumber : Dokumen pribadi

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi yang dapat membantu para orang tua dalam mengelola keuangan secara efektif dan efisien dengan desain yang menarik dan mudah dipahami. Perancangan ini berfokus pada desain UI/UX dengan menggunakan teknologi Figma dengan metode design thinking yang meliputi langkah-langkah untuk memahami dan menyelesaikan masalah. Tahapan utama dalam metode design thinking yaitu:

### 3.1 Empati (*Empathize*)

Tahap ini peneliti berusaha memahami pengalaman, permasalahan dan kebutuhan pengguna dengan menggunakan teknik *benchmarking* pada aplikasi yang sudah ada. Cara yang dipilih adalah dengan mengumpulkan feedback dari pengguna yang memakai aplikasi yang sudah ada. Aplikasi yang dilakukan *benchmarking* yaitu aplikasi ‘Moni’ dan ‘FinArt’. Feedback yang didapatkan, nantinya akan dianalisis apa saja pengalaman, permasalahan dan kebutuhan dari pengguna saat menggunakan aplikasi tersebut.

### 3.2 Definisi Masalah (*Define*)

Selanjutnya tahap *define*. Tahap ini merupakan proses perumusan masalah yang sudah didapatkan dari tahap empati, diantaranya pembuatan *empathy map* dan *user journey maps*. Perumusan ini berfokus pada identifikasi masalah inti yang perlu diselesaikan. Pada tahap ini nantinya akan dijadikan sebagai penentu solusi dari masalah tersebut.

### 3.3 Ide (*Ideate*)

Pada tahap ini, peneliti merancang brainstorming atau eksplorasi ide-ide untuk solusi dari permasalahan yang sudah di dapatkan sebelumnya. Salah satu cara yang digunakan dalam proses ini adalah metode *How Might We (HMW)*. Dengan metode ini, peneliti mengubah terlebih dahulu masalah yang telah di dapatkan menjadi pertanyaan yang akan dicatat pada “*How Might We*”. Kemudian, jawaban dari masalah tersebut akan dibuat brainstorming.

### 3.4 Prototipe (*Prototype*)

Di tahap ini peneliti merancang visual yang berupa prototipe dari aplikasi yang akan dibuat. Prototipe ini sendiri merupakan bentuk solusi dari tahapan-tahapan sebelumnya. Pada tahap ini, dibuat *User Flow*, lalu hasil dari prototipe itu sendiri yang berupa *Low Fidelity Prototype* dan *High Fidelity Prototype*.

### 3.5 Pengujian (*Testing*)

Pada tahap terakhir melibatkan pengujian prototipe dengan pengguna untuk mendapatkan *feedback*, yang nantinya *feedback* ini digunakan untuk memperbaiki dan mengembangkan solusi lebih lanjut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Empati (*Emphatize*)

Tahap empati (*emphatize*) menghasilkan *feedback* dari pengguna yang sudah melakukan teknik *benchmarking* pada aplikasi 'Moni' dan 'FinArt'. Pada tahap ini, peneliti memilih 5 (lima) orang untuk diamati saat menggunakan dua aplikasi berbeda. Mereka memiliki rentang usia antara 40 hingga 60 tahun dan masing-masing menghadapi berbagai hambatan yang berbeda. 2 (dua) diantaranya yaitu:

No.	Profil Pengguna	Nama Aplikasi	Feedback
1.	- Nuraisah - 46 Tahun - Wanita	1. Moni  2. FinArt	“Awalnya saya merasa kesulitan menggunakan aplikasi ini karena banyak fitur yang tidak saya pahami. Dan juga proses log in yang melalui google cukup rumit, karena saya tidak memiliki akun google. Namun, setelah beberapa kali mencoba saya mulai terbiasa. Aplikasi ini cukup membantu dalam mengelola keuangan.”  “Proses log in cukup mudah karena hanya melalui pesan. Akan tetapi, saya kesulitan menambahkan catatan baru dan tampilan aplikasi yang cukup rumit.”



Zakiah	<p>“Fitur anggaran ini bagaimana maksudnya?”</p> <p>“Kenapa tidak ada jumlah seluruh pemasukan di halaman utama?”</p>	<p>“Tampilan ini membingungkan”</p> <p>“Harusnya jumlah pemasukan ada di halaman utama”</p>	Mencari fitur riwayat transaksi keseluruhan	Cukup senang menggunakan aplikasi. Namun, fitur-fitur yang masih membingungkan
--------	---	---	---	--

Tabel II. *Empathy map*

*Empathy map* adalah langkah pertama yang sangat penting untuk memahami pengguna dan apa yang mereka butuhkan. Peta empati berfungsi sebagai alat untuk menyusun semua penelitian tentang pengguna dalam bentuk visual agar mudah dipahami.

#### 4.2.2 User Journey Map

<i>Action</i>	<i>Steps</i>	<i>Touch Point</i>
Membuka aplikasi	Menampilkan tampilan awal aplikasi	Melakukan proses log in / sign up
Memilih fitur tambah catatan	Menampilkan halaman utama aplikasi	Menambahkan pemasukan & pengeluaran keuangan
Membuka riwayat transaksi	Menampilkan halaman riwayat keseluruhan transaksi keuangan	Memantau keseluruhan pemasukan & pengeluaran keuangan
Membuka fitur analisis	Menampilkan halaman keuangan	Memantau perbandingan antar pemasukan dan pengeluaran
Membuka fitur lainnya	Menampilkan halaman lainnya dalam aplikasi	Memilih fitur-fitur lain pada aplikasi

Tabel III. *User journey map*

*User journey map* adalah sebuah dokumen visual yang menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan pengguna saat menggunakan aplikasi. Tahap *user journey map* ini sangat membantu

dalam proses berpikir desain, sehingga peneliti bisa menciptakan solusi yang benar-benar berfokus pada kebutuhan pengguna.

### 4.3 Ide (Ideate)

Tahap ini, peneliti merumuskan ide-ide yang bisa menjadi solusi untuk masalah dan juga kebutuhan yang dihadapi pengguna. Langkah awal pada tahap ini yaitu membuat *How Might We (HMW)* yang berupa pertanyaan dari permasalahan yang ada, lalu jawaban dari pertanyaan tersebut dibentuk berupa *brainstorming*.

#### 4.3.1 How Might We



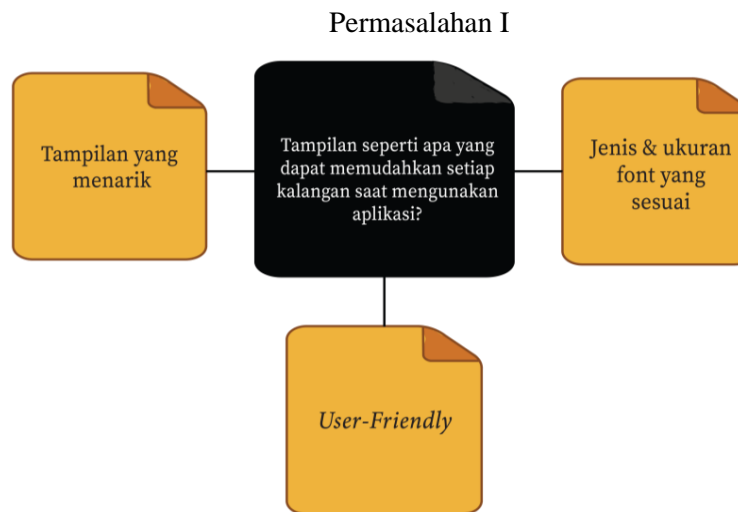
**Gambar 2.** *How Might We*  
Sumber : Dokumen pribadi

Setelah mengumpulkan permasalahan dan kebutuhan para pengguna, terdapat tiga hal permasalahan yaitu ‘Tampilan yang masih menyulitkan para orang tua’, ‘Metode log in / sign up yang masih rumit menggunakan akun google, karena tidak semua orang tua memiliki akun google’ dan ‘Fitur-fitur yang masih belum lengkap serta beberapa fitur yang tersembunyi seperti, riwayat transaksi keuangan’.

Dengan munculnya permasalahan tersebut maka, muncul pertanyaan:

- a. Permasalahan I : “Tampilan seperti apa yang dapat memudahkan setiap kalangan saat menggunakan aplikasi?”
- b. Permasalahan II : “Melalui metode apa yang mudah saat proses log in / sign up?”
- c. Permasalahan III : “Fitur apa yang dapat memudahkan pengguna saat ingin melihat riwayat transaksi keuangan?”

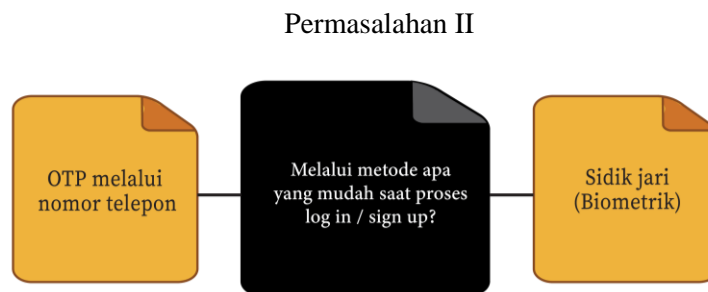
### 4.3.2 Brainstorming



**Gambar 3.** *Brainstorming* permasalahan I  
Sumber : Dokumen pribadi

Pada permasalahan pertama dengan pertanyaan “Tampilan seperti apa yang dapat memudahkan setiap kalangan saat menggunakan aplikasi?” maka, jawaban tersebut ialah:

- a. Membuat tampilan yang lebih menarik
- b. Jenis dan ukuran *font* yang jelas dan terbaca
- c. Memastikan fitur mudah diakses dan tidak ada fitur yang tersembunyi.

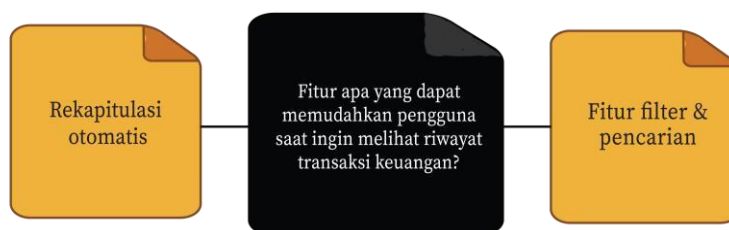


**Gambar 4.** *Brainstorming* permasalahan II  
Sumber : Dokumen pribadi

Permasalahan kedua dengan pertanyaan “Melalui metode apa yang mudah saat proses log in / sign up?” maka, jawaban tersebut ialah:

- a. Log in / sign up menggunakan kode OTP yang dikirim ke nomor telepon pengguna.
- b. Bisa menggunakan sidik jari jika smartphone pengguna terdapat finger print.

### Permasalahan III



**Gambar 5.** *Brainstorming* permasalahan III

Sumber : Dokumen pribadi

Permasalahan yang terakhir dengan pertanyaan “Fitur apa yang dapat memudahkan pengguna saat ingin melihat riwayat transaksi keuangan?” maka, jawaban tersebut ialah:

- Rekapitulasi otomatis yang ada di halaman riwayat transaksi
- Menyediakan fitur filter dan pencarian pada aplikasi.

Jika disimpulkan maka, terdapat tujuh ide solusi dari tiga permasalahan yang disimpulkan untuk merancang desain diantaranya, yaitu:



**Gambar 6.** Keseluruhan *brainstorming*

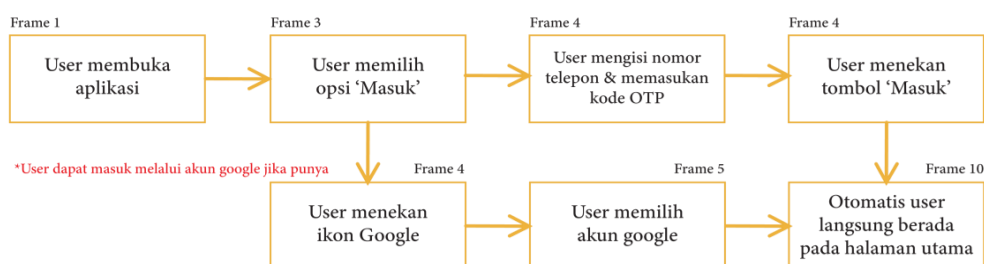
Sumber : Dokumen pribadi

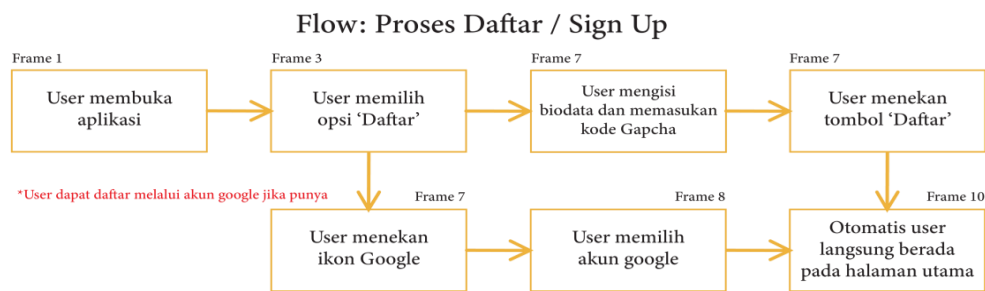
## 4.4 Prototipe (*Prototype*)

Prototipe dirancang sesuai dengan ide-ide solusi dari permasalahan dan kebutuhan pengguna yang sudah dibuat dalam bentuk desain visual. Tahap ini berupa perancangan *user flow* dengan hasil *low fidelity* dan *high fidelity*.

### 4.4.1 *User Flow*

#### Flow: Proses Masuk / Log In





**Gambar 7.** User flow masuk dan daftar  
Sumber : Dokumen pribadi

Ada beberapa flow yang bisa dilakukan pengguna sebagaimana pada gambar diatas. Diantaranya, proses daftar atau masuk pada aplikasi, peroses menambah catatan keuangan (baik pemasukan maupun pengeluaran) dan melihat menu analisis.

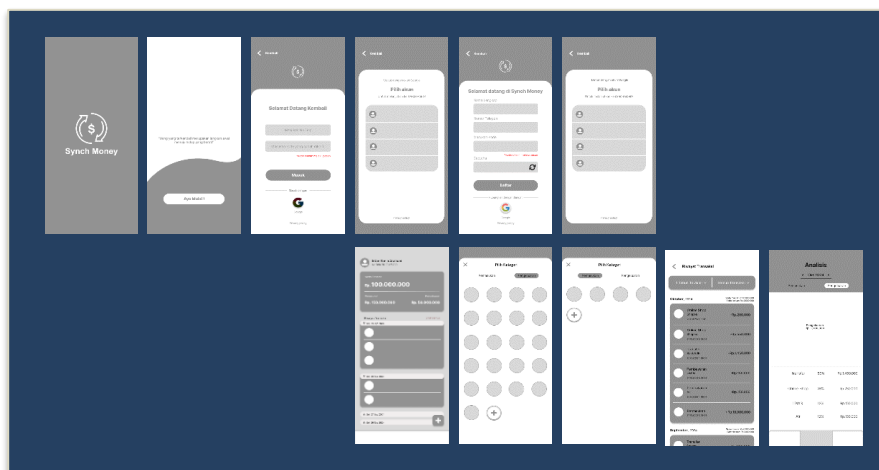
Dalam alur daftar atau membuat akun baru, pengguna harus memasukkan nama lengkap, nomor telepon, kode yang sudah dikiiim melalui pesan, pengguna juga dapat menambahkan verifikasi sidik jari atau *face recognition* dan juga jika pengguna mempunyai akun google maka pengguna dapat menggunakannya. Sedangkan pada alur masuk, pengguna hanya cukup memasukkan nomor telepon dan kode OTP yang sudah dikirimkan melalui pesan atau pengguna bisa menggunakan sensor sidik jari dan *face recognition*.

Selanjutnya alur menambahkan catatan keuangan. Pengguna dapat menekan ikon plus (+) yang ada di bagian kiri bawah, setelah itu pengguna dapat memilih kategori, baik pengeluaran maupun pemasukan, dan pengguna memilih keterangan kategorinya.

Jika pengguna ingin melihat riwayat transaksi, maka alurnya pengguna dapatmenekantulisan “Lihat semua” yang berwarna merah, sehingga pengguna dapat melihat seluruh riwayat transaksi, baik pemasukan maupun pengeluaran disetiap bulannya.

Lalu yang terakhir alur melihat analisis keuangan. Pengguna dapat menekan gambar lingkaran pada bagian tangan bawah.

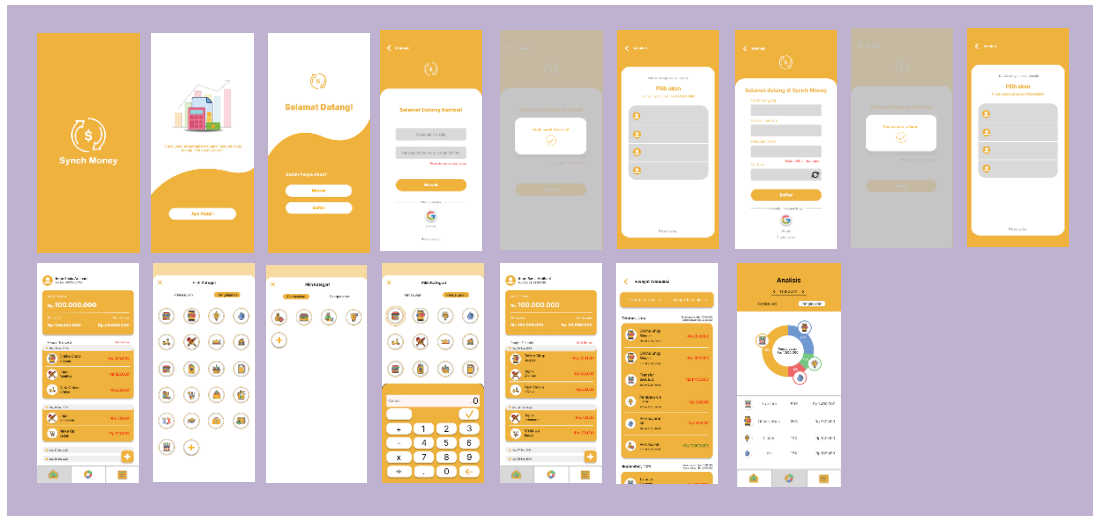
#### 4.4.2 Low Fidelity Prototype



**Gambar 8. Low Fidelity Prototype**

Sumber : Dokumen pribadi

**4.4.3 High Fidelity Prototype**



**Gambar 9. High Fidelity Prototype**

Sumber : Dokumen pribadi

**4.5 Pengujian (Testing)**

Pada proses ini, prototipe diuji pengguna menggunakan aplikasi Figma, dimana figma menyediakan fitur *present* untuk simulasi hasil desain UI/UX yang telah dibuat. Pengujian dilakukan dengan cara membagikan tautan prototipe tersebut. Maka hasil dari pengujian tersebut adalah sebagaimana tabel dibawah ini:

Kode	Tugas	Skenario
T1	Log in/ Sign Out	Jika sudah membuka aplikasi, responden melakukan proses log in/sign out dengan beberap pilihan metode.  Jika sudah berhasil, responden akan ditanya pendapatnya mengenai metode log in/sign out.
T2	Menambah catatan baru	Pada halaman utama aplikasi responden ditugaskan untuk menambah catatan baru, baik pemasukan maupun pengeluaran  Jika sudah berhasil, responden akan ditanya pendapatnya mengenai fitur tersebut.
T3	Membuka laporan keseluruhan catatan/transaksi	Responden ditugaskan mencari dan membuka halaman laporan keseluruhan catatan/transaksi. Pada halam tersebut, responden dapat

		memfilter fitur pemasukan maupun pengeluaran.  Jika sudah berhasil, responden akan ditanya pendapatnya mengenai fitur tersebut.
T4	Membuka analisis keuangan	Responden ditugaskan membuka halaman analisis keuangan baik pemasukan maupun pengeluaran.  Jika sudah berhasil, responden akan ditanya pendapatnya mengenai fitur tersebut.

Tabel IV. Tugas dan skenario responden

Pada tahap pengujian ini pengguna akan melewati beberapa tugas yang nantinya penulis akan menilai disetiap skenario mana saja mereka berhasil melakukannya. Berikut hasil dari respon dari setiap pengguna yang dicantumkan pada tabel V.

Kode	Responden berhasil	Responden gagal
T1	5	0
T2	5	0
T3	3	2
T4	5	0

Tabel V. Hasil responden yang berhasil dan gagal

Setelah mendapatkan *feedback* dari pengguna, maka penulis merangkum beberapa kekurangan yang nantinya akan diperbaiki pada hasil akhir.

No.	Tampilan Desain	Perbaikan
1.	Halaman Masuk / Daftar	Cukup dengan menggunakan metode yang memudahkan pengguna saat akan masuk atau daftar.
2.	Halaman utama	Kurangi fitu-fitur yang kurang penting, sehingga tidak membuat pengguna kesulitan.

3.	Halaman Riwayat transaksi	Berikan sekat antar keterangan transaksi perbulan.
4.	Halaman Analisis Keuangan	Berikan persen dalam setiap pengeluaran maupun pemasukan.

Tabel VI. Hasil Perbaikan

Setelah mendapatkan data apa saja yang perlu diperbaiki, maka penulis dapat memperbaiki kekurangan dari hasil desain prototype yang sudah dibuat dengan menyesuaikan pada hasil perbaikan tersebut.

### PENUTUP

Berdasarkan hasil peneitian ini, merancang desain UI/UX untuk aplikasi layanan pengelola keuangan yang ditujukan khusus orang tua dengan menggunakan metode design thinking, penulis dapat menciptakan solusi yang tidak hanya memenuhi kebutuhan, tetapi juga memberikan pengalaman yang memudahkan pengguna. Tidak hanya itu, penulis juga mendapatkan pemahaman mendalam tentang tantangan dan kebutuhan orang tua dalam mengelola keuangan. Banyak dari mereka merasa kesulitan dengan teknologi baru dan mencari fitur yang mudah dan efektif.

Oleh karena itu, hasil dari uji coba menunjukkan bahwa desain prototipe yang sederhana dan fitur-fitur yang mudah sangat berguna bagi pengguna. *Feedback* yang diberikan dari mereka memberikan saran dan wawasan untuk memperbaiki kekurangan-kerungan pada desain tersebut/

### DAFTAR PUSTAKA

Jamilah Siti Y., dan Padmasari Candra A. 2022. “Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say.Co” *Jurnal Desan Komunikasi Visual*. P-ISSN: 2407-6066, E-ISSN: 2715-4629, Vol. 9, No. 1

Tangka Morris W.G., dan Lompoliu Meiling E. 2024. “Perancangandesai UI/UX Aplikasi Manajemen Keuangan Menggunakan Metode Design Thinking” *Jurnal of Information System Research (JOSH)*. ISSN: 2686-228, Vol. 5, No. 4

Muhidin Agus M., dkk. 2020. “Peranangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Metode Design Thinking” *JURNAL DIGIT*. ISSN: 2088-589X, Vol. 10, No. 2

Baihawi Al F. dan Suranto B., “Perancangan UI/UX Berbasis Android untuk Manajemen Keungan Pribdi dengan Metode *Design Thinking*” Jurusan Informatika Universitas Islam Indonesia