



KERJA PRAKTIK – EF234603

DESAIN ANTARMUKA APLIKASI MANAJEMEN KEUANGAN DI PT OTAK KANAN DENGAN METODE *LEAN UX*

PT Otak Kanan

Graha Pena, R. 1503, Jl. Ahmad Yani No. 88, Ketintang, Kec.
Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60234

Periode: 15 Juli 2024 - 15 Oktober 2024

Oleh:

Sekar Ambar Arum

5025201041

Nadiah Nuri Aisyah

5025201210

Pembimbing Jurusan

Dini Adni Navastara, S.Kom, M.Sc.

Pembimbing Lapangan

Wahyu Prasetyo

DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA
Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya
2024



KERJA PRAKTIK – EF234603

DESAIN ANTARMUKA APLIKASI MANAJEMEN KEUANGAN DI PT OTAK KANAN DENGAN METODE *LEAN UX*

PT Otak Kanan

Graha Pena, R. 1503, Jl. Ahmad Yani No. 88, Ketintang, Kec.
Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60234

Periode: 15 Juli 2024 - 15 Oktober 2024

Oleh:

Sekar Ambar Arum

5025201041

Nadiah Nuri Aisyah

5025201210

Pembimbing Jurusan

Dini Adni Navastara, S.Kom, M.Sc.

Pembimbing Lapangan

Wahyu Prasetyo

DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA
Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya
2024

**LEMBAR PENGESAHAN
KERJA PRAKTIK**


**Desain Antarmuka Aplikasi Manajemen Keuangan di PT
Otak Kanan Dengan Metode *Lean UX***

Oleh:

Sekar Ambar Arum	5025201041
Nadiah Nuri Aisyah	5025201210

Disetujui oleh Pembimbing Kerja Praktik:

1. Dini Adni Navastara, S.Kom, M.Sc.
NIP. 198510172015042001


(Pembimbing Departemen)

2. Wahyu Prasetyo


(Pembimbing Lapangan)

ABSTRAK

Desain Antarmuka Aplikasi Manajemen Keuangan di PT Otak Kanan Dengan Metode *Lean UX*

- Nama Mahasiswa dan NRP : 1. Sekar Ambar Arum
(5025211041)
2. Nadiyah Nuri Aisyah
(5025211210)
- Departemen : Teknik Informatika FTEIC-ITS
- Pembimbing Departemen : Dini Adni Navastara,
S.Kom, M.Sc.
- Pembimbing Lapangan : Wahyu Prasetyo

Mengatur keuangan pribadi di tengah padatnya aktivitas seringkali menjadi persoalan bagi banyak orang. Aplikasi Journey dirancang untuk mempermudah pengelolaan keuangan pribadi dengan fitur mencatat transaksi, memantau laporan keuangan, mengakses riwayat, dan pengingat otomatis. Proses desain menggunakan metode Lean UX dan diimplementasikan dengan Figma untuk menciptakan antarmuka yang intuitif dan modern. Hasil pengujian System Usability Scale (SUS) dengan lima responden menunjukkan respons positif, dengan skor 4-5 untuk kemudahan navigasi dan visualisasi data. 80% responden memberi skor 5 untuk kemudahan menemukan menu utama.

Kata Kunci: UI/UX Designer, Manajemen Keuangan, Metode Lean UX

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas penyertaan dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan salah satu kewajiban penulis sebagai mahasiswa Departemen Teknik Informatika ITS yaitu Kerja Praktik yang berjudul: Desain Antarmuka Aplikasi Manajemen Keuangan di PT Otak Kanan.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan baik dalam melaksanakan kerja praktik maupun penyusunan buku laporan kerja praktik ini. Namun penulis berharap buku laporan ini dapat menambah wawasan pembaca dan dapat menjadi sumber referensi.

Melalui buku laporan ini penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada orang-orang yang telah membantu menyusun laporan kerja praktik baik secara langsung maupun tidak langsung antara lain:

1. Kedua orang tua penulis.
2. Ibu Dini Adni Navastara, S.Kom, M.Sc. selaku dosen pembimbing kerja praktik.
3. Bapak Wahyu Prasetyo selaku pembimbing lapangan selama kerja praktik berlangsung.
4. Teman-teman penulis yang senantiasa memberikan semangat ketika penulis melaksanakan KP.

Surabaya, 15 Juli 2024
Sekar Ambar Arum dan Nadiyah Nuri Aisyah

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan	2
1.3 Manfaat	2
1.4 Rumusan Masalah.....	3
1.5 Lokasi dan Waktu Kerja Praktik	3
1.6 Metodologi Kerja Praktik.....	3
1.6.1 Perumusan Masalah	3
1.6.2 Studi Literatur	4
1.6.3 Pembuatan Design System.....	4
1.6.4 Perancangan Antarmuka Sistem.....	4
1.6.5 Kesimpulan dan Saran	4
1.7 Sistematika Laporan.....	4
1.7.1 Bab I Pendahuluan	5
1.7.2 Bab II Profil Perusahaan	5

1.7.3	Bab III Tinjauan Pustaka.....	5
1.7.4	Bab IV Analisis dan Perancangan	5
1.7.5	Bab V Perancangan Antarmuka Sistem	5
1.7.6	Bab VI Kesimpulan dan Saran.....	5
BAB 2 PROFIL PERUSAHAAN.....		6
2.1	Profil PT Otak Kanan.....	6
2.2	Lokasi.....	7
2.3	Layanan PT Otak Kanan	8
2.4	Lingkup Pekerjaan	9
2.5	Deskripsi Pekerjaan	9
2.6	Jadwal Kerja.....	10
BAB 3 TINJAUAN PUSTAKA.....		11
3.1	<i>User Interface Design (UI Design)</i>	11
3.2	<i>User Experience Design (UX Design)</i>	12
3.3	<i>Lean UX</i>	13
3.4	<i>Design System</i>	14
3.5	Figma	15
BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN DENGAN METODE <i>LEAN UX</i>.....		17
4.1	<i>Research</i>	18
4.2	<i>User Persona</i>	20
4.3	Definisi Umum Aplikasi	21
4.4	<i>Design System</i>	22

4.4.1	<i>Color Palette</i>	22
4.4.2	<i>Typography</i>	23
4.4.3	Navigation Bar	24
4.4.4	<i>Buttons</i>	25
4.4.5	<i>User Flow</i>	26
BAB 5 PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM.....		28
5.1	Hasil Perancangan Antarmuka Pengguna	28
5.1.1	Antarmuka Splash Screen	28
5.1.2	Antarmuka Login Page	29
5.1.3	Antarmuka Register Page.....	31
5.1.4	Antarmuka Book Page	32
5.1.5	Antarmuka Add Transaction Page	33
5.1.6	Antarmuka Transaction History Page	35
5.1.7	Antarmuka Filter History Page	35
5.1.8	Antarmuka Details History Page.....	37
5.1.9	Antarmuka Profile Page	38
5.1.10	Antarmuka Reminder Page	39
5.1.11	Antarmuka Wallet Page.....	40
5.1.12	Antarmuka Add Account Page	41
5.1.13	Edit Account Page.....	42
5.1.14	Antarmuka Transfer Page.....	43
5.1.15	Antarmuka Statistic Page	44
5.1.16	Antarmuka More Page	45

5.2	<i>Testing dan Feedback</i>	48
5.2.1	<i>Usability Testing</i>	48
5.2.2	<i>SUS (System Usability Scale)</i>	51
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN		56
6.1	Kesimpulan	56
6.2	Saran	57
DAFTAR PUSTAKA		58
BIODATA PENULIS		59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 PT Otak Kanan.....	6
Gambar 2.2 Lokasi Kantor PT Otak Kanan.....	7
Gambar 2.3 Graha Pena	7
Gambar 3.1 Tahapan Metode Lean UX	14
Gambar 4.1 User Persona	20
Gambar 4.2 Logo Aplikasi Journey	21
Gambar 4.3 Color Palette.....	22
Gambar 4.4 Typography	23
Gambar 4.5 Navigation Bar	24
Gambar 4.6 Buttons	25
Gambar 4.7 Button Lanjutan (Reminder)	25
Gambar 4.8 User Flow.....	27
Gambar 5.1 Splash Screen dan Onboarding Screen.....	29
Gambar 5.2 Login Page	30
Gambar 5.3 Register Page.....	31
Gambar 5.4 Book Page	33
Gambar 5.5 Add Transaction Page	34
Gambar 5.6 Transaction History Page	35
Gambar 5.7 Filter History Page	36
Gambar 5.8 Details Page.....	37
Gambar 5.9 Profile Page.....	38
Gambar 5.10 Reminder Page	39
Gambar 5.11 Wallet Page.....	40
Gambar 5.12 Add Account Page.....	42
Gambar 5.13 Edit Account Page.....	43
Gambar 5.14 Add Transaction – Transfer Page	44
Gambar 5.15 Statistic Page	45
Gambar 5.16 More Page	47

Gambar 5.17 Contoh Diagram Tanggapan Kuesioner 52

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Research	18
Tabel 5.1 Tabel Pertanyaan Kuesioner.....	53
Tabel 5.2 Tabel Hasil Rating Scale	54

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kerja praktik memberikan kesempatan berharga bagi mahasiswa untuk menghubungkan teori yang dipelajari selama perkuliahan dengan kebutuhan dan tantangan dunia kerja. Dalam proses ini, mahasiswa dapat mengembangkan wawasan baru, meningkatkan keterampilan praktis, dan memperluas pemahaman terhadap kebutuhan pengguna serta dinamika industri yang terus berkembang.

Sebagai mahasiswa Teknik Informatika dengan fokus pada desain antarmuka dan pengalaman pengguna, penulis berkesempatan menjalani kerja praktik di PT Otak Kanan sebagai UI/UX Designer. Dalam kerja praktik ini, penulis bertugas merancang desain antarmuka dan pengalaman pengguna aplikasi manajemen keuangan berbasis mobile yang bertujuan untuk membantu pengguna dalam mengelola keuangan pribadi secara lebih efisien.

Aplikasi ini dirancang tidak hanya untuk memberikan pengguna yang intuitif dan efisien, tetapi juga untuk mendukung literasi keuangan di kalangan masyarakat Indonesia. Dengan fitur seperti mencatat pengeluaran, visualisasi data keuangan, dan fitur pengingat. Fitur pengingat bertujuan untuk membantu pengguna mengatur pengeluaran yang jatuh tempo atau tabungan rutin, sehingga pengguna lebih disiplin dalam mengelola keuangan dan menghindari keterlambatan pembayaran.

Selain memberikan pengalaman pengguna yang efisien dalam penggunaan aplikasi mobile, keberhasilan proyek ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap perusahaan sekaligus mendukung misi penulis dalam menciptakan solusi teknologi yang inovatif dan bermanfaat.

1.2 Tujuan

Tujuan kerja praktik ini adalah menyelesaikan kewajiban nilai kerja praktik sebesar 4 SKS dan menyelesaikan sebuah proyek perancangan desain antarmuka aplikasi manajemen keuangan berbasis mobile. Aplikasi ini dirancang untuk membantu pengguna dalam mencatat pengeluaran, merencanakan anggaran, memantau keuangan secara visual, dan menerima pengingat terkait pengelolaan keuangan mereka. Tujuan dari desain yang dihasilkan adalah menciptakan pengalaman yang intuitif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga aplikasi dapat berfungsi secara optimal dalam mendukung literasi keuangan masyarakat Indonesia.

1.3 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari perancangan desain antarmuka aplikasi manajemen keuangan ini adalah mempermudah pengguna dalam mengelola keuangan mereka secara efektif melalui fitur-fitur intuitif seperti pencatatan pengeluaran, perencanaan anggaran, visualisasi data keuangan, dan pengingat untuk transaksi atau pembayaran penting. Proses perancangan ini juga memberikan kontribusi dalam memperluas literasi keuangan di masyarakat dengan menawarkan solusi yang dapat diakses dengan mudah melalui perangkat mobile.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja fitur yang dibutuhkan untuk aplikasi manajemen keuangan?
2. Bagaimana design system dari aplikasi manajemen keuangan?
3. Bagaimana pembuatan antarmuka aplikasi manajemen keuangan?
4. Bagaimana hasil dari pengujian UI/UX yang telah dibuat?

1.5 Lokasi dan Waktu Kerja Praktik

Sehubungan dengan adanya pandemi yang mulai mereda, kerja praktik ini dilakukan secara hybrid. Adapun rincian jadwal kerja praktik adalah sebagai berikut:

1. Waktu: 15 Juli 2024 – 15 Oktober 2024
2. Hari Kerja: Senin - Jum'at
3. Jam Kerja: 08.00 - 16.00 WIB

1.6 Metodologi Kerja Praktik

Metodologi dalam pembuatan buku kerja praktik meliputi:

1.6.1 Perumusan Masalah

Untuk memahami kebutuhan aplikasi, penulis mengikuti rapat bersama pembimbing lapangan untuk membahas fitur-fitur apa saja yang dibutuhkan dalam pembangunan aplikasi manajemen keuangan.

1.6.2 Studi Literatur

Setelah mendapat gambaran bagaimana sistem tersebut akan dibangun, penulis diberikan informasi mengenai tools apa saja yang akan digunakan dalam pembuatan desain antarmuka. Hal ini meliputi aplikasi Figma dan plugins yang diperlukan seperti iconify, dan lain sebagainya.

1.6.3 Pembuatan Design System

Sebelum memasuki tahap perancangan antarmuka, langkah awal yang dilakukan adalah membuat sebuah design system. Design system merupakan panduan yang digunakan oleh UI/UX Designer untuk mendesain dan mengembangkan sebuah sistem. Hal ini bertujuan untuk memastikan sistem memiliki standar yang konsisten agar pengguna lebih mudah dalam memahami dan menavigasi sistem tersebut.

1.6.4 Perancangan Antarmuka Sistem

Pada fase ini dibuat desain pada aplikasi Figma berdasarkan design system dan daftar fungsi sistem yang telah dibuat sebelumnya.

1.6.5 Kesimpulan dan Saran

Desain yang dibuat sudah memenuhi syarat yang diinginkan, serta berjalan dengan baik dan lancar.

1.7 Sistematika Laporan

Sistematika laporan kerja praktik meliputi:

1.7.1 Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, tujuan, manfaat, rumusan masalah, lokasi dan waktu kerja praktik, metodologi, dan sistematika laporan.

1.7.2 Bab II Profil Perusahaan

Bab ini berisi gambaran umum PT Otak Kanan mulai dari profil dan lokasi perusahaan.

1.7.3 Bab III Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi dasar teori dari teknologi yang digunakan dalam menyelesaikan proyek kerja praktik.

1.7.4 Bab IV Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi penerapan dua tahap *Lean UX*, yakni *Declare Assumptions* dan *Create an MVP*.

1.7.5 Bab V Perancangan Antarmuka Sistem

Bab ini berisi hasil perancangan antarmuka aplikasi manajemen keuangan.

1.7.6 Bab VI Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapat dari proses pelaksanaan kerja praktik.

BAB 2

PROFIL PERUSAHAAN

2.1 Profil PT Otak Kanan

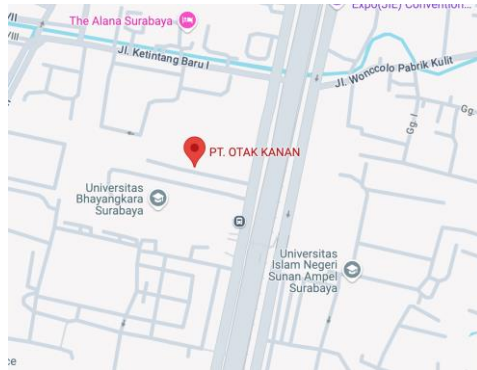
PT Otak Kanan, tempat pelaksanaan kerja praktik, adalah perusahaan yang telah bergerak di industri kreatif digital sejak tahun 2009. Perusahaan ini memiliki fokus utama pada pengembangan website dan aplikasi, desain serta multimedia, dan juga sebagai digital marketing agency. Selama lebih dari 10 tahun beroperasi, PT Otak Kanan telah menunjukkan komitmen tinggi terhadap kreativitas, sehingga berkembang menjadi perusahaan teknologi digital yang sukses. Hingga kini, PT Otak Kanan telah melayani ribuan pelanggan dari berbagai segmen pasar, menjadi mitra solusi bagi individu maupun perusahaan yang ingin bertransformasi ke arah yang lebih baik dan berkelanjutan.



Gambar 2.1 PT Otak Kanan

2.2 Lokasi

Lokasi penulis selama melaksanakan kerja praktik berada di Graha Pena, R. 1503, Jl. Ahmad Yani No. 88, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur.



Gambar 2.2 Lokasi Kantor PT Otak Kanan



Gambar 2.3 Graha Pena

2.3 Layanan PT Otak Kanan

PT Otak Kanan menyediakan berbagai layanan yang dapat memberi solusi berbagai kebutuhan pada era digital saat ini. Gambar 2.3 merupakan layanan yang disediakan menurut web PT Otak Kanan.



Gambar 2.3 Layanan PT Otak Kanan

Layanan yang ditawarkan meliputi berbagai aspek dalam bidang teknologi dan digital. Web Development berfokus pada pembuatan website sebagai sarana promosi dengan desain yang elegan untuk menciptakan citra profesional perusahaan. Mobile Apps Development menawarkan pengembangan website responsif yang dapat tampil optimal pada perangkat mobile. Design & Multimedia mencakup pembuatan desain logo, profil perusahaan, dan video profil untuk kebutuhan perusahaan, sementara Digital Marketing menyediakan layanan untuk meningkatkan omset penjualan melalui strategi pemasaran digital yang efektif.

Selain itu, Digital Agency menawarkan bantuan pemasaran atau konsultasi bisnis kepada perusahaan. Education & Training memberikan wadah pembelajaran yang berfokus pada teknologi digital terbaru. Online Media mendukung bisnis dalam pembuatan dan penyampaian konten yang relevan kepada audiens. Digital Product menyediakan berbagai produk digital yang esensial untuk mendukung kebutuhan bisnis saat ini, memastikan perusahaan dapat memenuhi tuntutan digitalisasi dengan solusi yang tepat.

2.4 Lingkup Pekerjaan

Lingkup pekerjaan selama pelaksanaan kerja praktik mencakup peran sebagai UI/UX Designer. Dalam peran ini, penulis bertanggung jawab atas berbagai aspek desain antarmuka dan pengalaman pengguna untuk proyek aplikasi manajemen keuangan berbasis mobile. Tugas utama meliputi perancangan wireframes dan prototipe yang mencerminkan jalur interaksi pengguna dengan aplikasi, memastikan bahwa setiap elemen antarmuka mendukung pengalaman pengguna yang intuitif dan efektif.

Proyek ini menuntut kreativitas dan keahlian dalam menggunakan berbagai alat desain seperti Figma, serta pemahaman yang kuat tentang prinsip-prinsip desain UI/UX modern. Melalui kerja praktik ini, penulis mendapatkan pengalaman langsung dalam mengembangkan solusi digital yang fungsional dan estetis, sekaligus memperdalam pemahaman tentang proses desain dalam konteks proyek nyata.

2.5 Deskripsi Pekerjaan

Deskripsi pekerjaan yang dilakukan mencakup sebagai berikut:

1. Melakukan riset mendalam untuk memahami kebutuhan dan perilaku pengguna melalui wawancara, survei, dan analisis produk serupa.
2. Merancang tampilan visual sistem, termasuk pemilihan warna, tipografi, ikon, dan elemen grafis untuk menciptakan antarmuka yang menarik dan konsisten.
3. Mengembangkan wireframes dan prototipe untuk memvisualisasikan jalur interaksi pengguna dengan aplikasi.

2.6 Jadwal Kerja

Kegiatan kerja praktik yang berlangsung selama tiga bulan, dari tanggal 15 Juli 2024 hingga 15 Oktober 2024, dimulai dengan tahap observasi pada minggu pertama hingga kedua, di mana penulis diperkenalkan dengan lingkungan kerja, struktur organisasi, serta tugas dan tanggung jawab yang akan diemban. Pada minggu ketiga hingga kesepuluh, penulis akan terlibat langsung dalam pekerjaan sesuai bidang masing-masing, dengan melaksanakan tugas yang relevan dan rutin mencatat progres pekerjaan melalui laporan mingguan. Di minggu kesebelas hingga kedua belas, peserta akan fokus pada penyelesaian tugas akhir dan presentasi hasil kerja kepada pembimbing, sebelum menyelesaikan program dengan evaluasi akhir yang memberikan feedback tentang keseluruhan pengalaman kerja praktik yang dijalani.

BAB 3

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 *User Interface Design (UI Design)*

User Interface (UI) adalah medium interaksi antara pengguna dan program komputer, mencakup desain elemen-elemen seperti tombol, ikon, warna, tipografi, dan tata letak (Fadli & Wibawanto, 2020). Tujuan utama dari UI adalah menciptakan antarmuka yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mudah dipahami oleh pengguna. UI berfungsi sebagai komponen visual utama yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan perangkat lunak, dengan desain yang difokuskan pada menciptakan pengalaman yang intuitif dan menyenangkan. Elemen-elemen seperti ikon, warna, tata letak, dan teks diintegrasikan untuk memudahkan navigasi dan pemahaman fungsi-fungsi aplikasi.

Dalam konteks aplikasi mobile, UI memiliki peran krusial dalam menentukan kualitas pengalaman pengguna. Desain UI yang baik harus mengembangkan jalur interaksi yang mulus dan tanpa hambatan, memastikan bahwa elemen seperti tombol, menu, dan gambar diatur sedemikian rupa agar mudah diakses dan dimengerti. UI yang efektif tidak hanya memperhatikan estetika tetapi juga harus sesuai dengan identitas merek atau tema yang diusung oleh aplikasi, menciptakan tampilan yang menarik dan fungsional.

Selain aspek visual, UI harus memperhatikan fungsionalitas untuk mendukung tujuan aplikasi dan memudahkan pengguna dalam mencapai hasil yang diinginkan. Menyeimbangkan

antara desain yang estetik dan fungsionalitas adalah kunci dalam menciptakan pengalaman pengguna yang memuaskan dan produktif. Dengan desain UI yang baik, aplikasi dapat memberikan nilai tambah, meningkatkan keterlibatan pengguna, dan membangun loyalitas mereka terhadap aplikasi.

3.2 *User Experience Design (UX Design)*

User Experience (UX) adalah elemen krusial dalam pengembangan perangkat lunak. UX berkaitan dengan bagaimana pengguna merasakan pengalaman yang melibatkan persepsi, termasuk pikiran, emosi, reaksi, dan tindakan mereka. Secara umum, UX dapat didefinisikan sebagai hasil dari interaksi antara pengguna dengan perangkat lunak, yang dipengaruhi oleh aspek fisik, sosial, dan konteks budaya. Faktor-faktor ini dapat menciptakan pengalaman yang berbeda meskipun perangkat lunak yang digunakan sama.

UX tidak hanya berkaitan dengan desain visual, tetapi juga dengan bagaimana produk memudahkan pengguna untuk mencapai tujuan mereka dengan cara yang menyenangkan. Hal ini mencakup desain yang menekankan kenyamanan, efisiensi, dan interaksi yang mudah dipahami. Desain UX yang efektif menciptakan pengalaman positif, membuat pengguna merasa produk tersebut relevan, berguna, dan mudah digunakan.

Aspek penting dalam UX meliputi keterbacaan informasi, navigasi yang simpel, dan konsistensi desain. Selain itu, memberikan umpan balik yang jelas atas setiap tindakan pengguna sangat penting untuk menjaga kelancaran interaksi dan mengurangi kebingungannya. Pengalaman pengguna yang baik menjadikan produk lebih menarik dan membantu

menciptakan ikatan emosional positif antara pengguna dan produk.

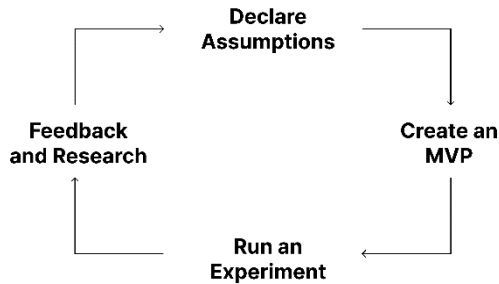
Dalam proses pengembangannya, UX harus mempertimbangkan konteks fisik, sosial, dan budaya pengguna, karena faktor-faktor ini memengaruhi cara pengguna memahami dan berinteraksi dengan produk. Dengan pendekatan yang fokus pada kebutuhan dan perilaku pengguna, desain UX dapat memastikan produk memberikan pengalaman yang berarti dan mendalam bagi berbagai jenis pengguna (Yehdeya et al., 2023).

3.3 *Lean UX*

Lean UX adalah pendekatan yang menggabungkan prinsip-prinsip Lean dan Agile dalam desain pengalaman pengguna (UX) dengan fokus pada kolaborasi tim dan iterasi cepat. Metode ini bertujuan untuk mengurangi dokumentasi berlebihan dan lebih mengutamakan interaksi langsung dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik yang cepat dan relevan. Proses ini dimulai dengan membuat asumsi tentang kebutuhan pengguna, kemudian mengembangkan minimum viable product (MVP) untuk diuji melalui eksperimen (Purwaningtias & Ulfa, 2024).

Pada tahap eksperimen, prototipe diuji dengan pengguna untuk mengevaluasi apakah asumsi awal sudah memenuhi kebutuhan mereka. Hasil dari eksperimen ini kemudian dianalisis untuk memperbaiki atau mengembangkan produk lebih lanjut. Lean UX menekankan pentingnya iterasi berkelanjutan berdasarkan umpan balik pengguna untuk memastikan bahwa produk yang

dikembangkan benar-benar relevan dan bermanfaat bagi pengguna.



Gambar 3.1 Tahapan Metode Lean UX

Dengan metode ini, desain UI/UX dapat dilakukan secara efisien dan efektif, meminimalkan risiko pengembangan produk yang tidak sesuai dengan kebutuhan pasar. Lean UX memungkinkan tim untuk beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan kebutuhan dan preferensi pengguna, serta memastikan bahwa produk yang dihasilkan memberikan nilai maksimal bagi pengguna dan bisnis.

3.4 *Design System*

Design system merupakan kumpulan elemen yang dipakai secara berulang dalam sebuah proyek untuk menjaga konsistensi dan standar kualitas desain (Karo Sekali et al., 2023). Sistem ini berfungsi mempercepat pengembangan, mengurangi pekerjaan yang berulang, dan memastikan keseragaman antarmuka. Selain itu, sistem desain memudahkan kolaborasi antara tim desain dan pengembang, serta memungkinkan pembaruan dan penyesuaian desain dilakukan dengan efisien dan konsisten. Sistem ini mencakup komponen seperti warna,

tipografi, ikon, dan elemen UI lainnya yang membentuk antarmuka pengguna, sehingga mempercepat produksi dan memperbaiki komunikasi antar tim, serta memberikan pengalaman seragam kepada pengguna.

Dalam pengembangan aplikasi, sistem desain berperan sebagai panduan visual yang memastikan setiap elemen antarmuka tampil dan berfungsi dengan baik. Hal ini memudahkan desainer dan pengembang dalam membuat elemen baru serta menjaga konsistensi identitas visual merek di berbagai platform dan produk.

Pembuatan sistem desain biasanya dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan desain. Setelah itu, elemen-elemen utama seperti palet warna, jenis huruf, dan gaya tombol ditentukan dan didokumentasikan. Langkah selanjutnya adalah menguji elemen-elemen tersebut untuk memastikan mereka kompatibel dan responsif di berbagai perangkat.

Dengan memanfaatkan sistem desain, tim dapat lebih fokus pada inovasi dan pengembangan fitur baru, tanpa terganggu oleh detail visual yang berulang. Selain itu, pengguna akhir diuntungkan dengan pengalaman yang lebih lancar dan intuitif, berkat antarmuka yang konsisten dan mudah dikenali.

3.5 Figma

Figma adalah platform desain grafis berbasis web yang mendukung pembuatan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) secara interaktif (Sumantri et al., 2023). Platform ini menawarkan fitur-fitur seperti desain vektor, pembuatan prototipe interaktif, pengelolaan komponen untuk

penggunaan ulang, dan kemampuan kolaborasi yang memungkinkan tim memberikan umpan balik langsung pada desain. Aplikasi ini sangat populer di kalangan desainer UI/UX karena memungkinkan kolaborasi real-time, yang mempercepat proses desain dan meningkatkan efisiensi.

Pelatihan Figma untuk Desain Prototipe Sistem Informasi bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta dalam merancang sistem informasi. Pelatihan ini mencakup identifikasi kebutuhan pengguna, pemetaan alur pengguna, serta desain tampilan dan interaksi antarmuka. Peserta juga belajar tentang kerja tim dan efisiensi dalam pengembangan prototipe.

Keunggulan Figma terletak pada aksesibilitasnya yang tinggi, karena dapat digunakan melalui browser tanpa memerlukan instalasi aplikasi. Figma digunakan dalam berbagai proyek desain, mulai dari perancangan situs web hingga aplikasi mobile, serta dalam pendidikan, seperti pelatihan desain grafis di sekolah.

Dengan Figma, tim desain dapat bekerja lebih efisien, mempercepat proses desain, dan menghasilkan prototipe yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pelatihan ini diharapkan membekali peserta dengan keterampilan yang dapat mereka terapkan di lingkungan kerja, meningkatkan efisiensi dan kualitas desain sistem informasi.

BAB 4

ANALISIS DAN PERANCANGAN DENGAN METODE *LEAN UX*

Pada bab ini, dua tahapan Lean UX yang diterapkan adalah *Declare Assumptions* dan *Create an MVP*. Langkah *Declare Assumptions* dalam *Lean UX* bertujuan untuk merangkum asumsi dasar yang mendasari perancangan produk, seperti siapa pengguna, masalah yang dihadapi, solusi yang ditawarkan, dan batasan teknologi. Langkah ini membantu mengevaluasi relevansi ide desain serta memastikan desain fokus pada kebutuhan pengguna. Data untuk menyusun asumsi ini diperoleh melalui wawancara dengan pembimbing lapangan atau klien, serta analisis terhadap masalah yang dihadapi pengguna.

Selanjutnya, tahapan *Create MVP (Minimum Viable Product)* bertujuan untuk merancang elemen dan *prototype* produk dengan fitur-fitur dasar yang diperlukan, berdasarkan hasil identifikasi pada tahapan sebelumnya. Fokus utama pada tahap ini adalah membangun versi awal yang sederhana namun fungsional, yang memungkinkan untuk menguji asumsi-asumsi yang telah dibuat dan memperoleh umpan balik dari pengguna dengan cepat. MVP ini menjadi langkah awal untuk memahami apakah produk dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan nilai yang relevan.

MVP membantu mengurangi risiko pengembangan produk dengan memprioritaskan fitur inti yang memberikan nilai terbesar bagi pengguna, sehingga proses iterasi dan perbaikan dapat dilakukan secara efisien. Tahapan ini juga memungkinkan

penulis untuk lebih memahami kebutuhan dan preferensi pengguna, yang menjadi dasar untuk perbaikan produk selanjutnya. Dengan iterasi cepat melalui MVP, desain produk dapat terus disempurnakan berdasarkan umpan balik yang didapat dari pengguna nyata.

4.1 *Research*

Tabel 4.1 merupakan tabel hasil *research* yang memuat daftar permasalahan utama yang dihadapi pengguna, asumsi yang mendasari perancangan solusi, serta hipotesis yang diuji untuk memastikan solusi yang dirancang relevan dan efektif:

Tabel 4.1 Tabel Research

Permasalahan	Asumsi	Hipotesis
Kesulitan melacak pengeluaran dan pemasukan karena tidak memiliki catatan yang terorganisir.	Pengguna mengalami kesulitan melacak pengeluaran dan pemasukan karena tidak memiliki catatan yang terorganisir, sehingga mereka kehilangan jejak alur keuangan dan sulit memahami kondisi finansial mereka.	Jika aplikasi Journey menyediakan fitur pencatatan otomatis dan pengelompokan transaksi berdasarkan kategori, pengguna akan lebih mudah melacak pengeluaran dan pemasukan mereka, yang dapat meningkatkan pemahaman terhadap kondisi keuangan secara keseluruhan.

<p>Mencatat pengeluaran secara manual memakan waktu dan sering terlewat karena jadwal yang sibuk.</p>	<p>Mencatat pengeluaran secara manual membutuhkan waktu dan usaha, sehingga sering terabaikan oleh pengguna yang memiliki jadwal sibuk. Hal ini menyebabkan data keuangan menjadi tidak lengkap dan sulit dianalisis.</p>	<p>Jika aplikasi Journey menawarkan fitur input transaksi yang praktis, pengguna akan lebih termotivasi untuk mencatat transaksi secara rutin, meskipun dalam kondisi sibuk.</p>
<p>Sering lupa untuk mencatat pemasukan atau pengeluaran secara rutin, terutama ketika sedang sibuk.</p>	<p>Pengguna sering lupa untuk mencatat pemasukan atau pengeluaran secara rutin karena tidak ada pengingat yang mendorong mereka untuk konsisten dalam mencatat transaksi keuangan.</p>	<p>Jika aplikasi Journey dilengkapi dengan fitur pengingat otomatis yang fleksibel (misalnya notifikasi harian atau mingguan), pengguna akan lebih konsisten dalam mencatat pemasukan dan pengeluaran, sehingga data keuangan mereka menjadi lebih lengkap dan akurat.</p>

4.2 User Persona

User persona adalah representasi semi-fiktif dari pengguna target yang dibuat berdasarkan data riset dan wawancara dengan pengguna nyata. Persona ini membantu penulis memahami siapa yang akan menggunakan produk mereka. *User persona* biasanya mencakup informasi seperti demografi, latar belakang, perilaku, motivasi, dan *pain points* pengguna, yang berfungsi untuk memastikan keputusan desain tetap fokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna. Gambar 4.1 merupakan User Persona aplikasi Journey:

 <p>Sekar</p> <p>Usia: 21 Tahun Pekerjaan: Mahasiswi Latar Belakang: Sekar adalah seorang mahasiswa yang sibuk dengan kegiatan akademik dan organisasi kampus. Ia sering mendapatkan uang saku dari orang tua dan penghasilan tambahan dari pekerjaan freelance desain grafis. Namun, ia merasa kesulitan mengelola keuangannya karena pengeluarannya sering kali tidak terantau, terutama saat ada banyak kegiatan kampus.</p> <p>Tujuan: Mencatat pemasukan dari uang saku dan freelance. Mengontrol pengeluaran agar tidak boros, terutama untuk kebutuhan yang tidak mendesak seperti nongkrong atau belanja online. Menabung untuk tujuan tertentu, seperti membeli gadget baru atau liburan.</p> <p>Pain Point: Lupa mencatat transaksi karena jadwal yang sibuk. Kesulitan memahami pola pengeluaran tanpa bantuan visual atau analitik. Merasa ribet jika harus mencatat pengeluaran secara manual setiap hari.</p>	 <p>Danny</p> <p>Usia: 32 Tahun Pekerjaan: Pemilik UMKM Latar Belakang: Dani adalah seorang pemilik toko online yang menjual pakaian custom. Ia mengelola sendiri keuangan bisnisnya, mulai dari mencatat pemasukan, pengeluaran, hingga menghitung keuntungan. Namun, pencatatan manual yang ia lakukan sering memakan waktu dan membuatnya kewalahan, terutama saat bisnis sedang sibuk.</p> <p>Tujuan: 1. Memisahkan pencatatan keuangan pribadi dan bisnis. 2. Melihat laporan keuangan bisnis secara cepat dan jelas. 3. Memahami pengeluaran yang bisa dioptimalkan untuk meningkatkan margin keuntungan.</p> <p>Pain Point: 1. Waktu pencatatan keuangan bisnis sering terlewat karena sibuk melayani pelanggan. 2. Kesulitan melihat laporan keuntungan dan kerugian tanpa alat bantu yang memadai. 3. Tidak adanya pengingat untuk mencatat transaksi harian, sehingga sering kali ada transaksi yang terlewat.</p>
---	--

Gambar 4.1 User Persona

4.3 Definisi Umum Aplikasi

Secara umum, Journey adalah aplikasi manajemen keuangan yang membantu pengguna mencatat pengeluaran dan pemasukan, membuat pembukuan, serta menganalisis kondisi keuangan melalui fitur analitik. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan kemudahan dalam memantau dan mengelola keuangan secara terorganisir, sehingga pengguna dapat mengambil keputusan finansial dengan lebih bijak dan efisien.



Gambar 4.2 Logo Aplikasi Journey

Logo Journey merupakan representasi visual dari sebuah brand yang mengusung konsep keuangan modern dengan pendekatan minimalis. Nama Journey merupakan akronim dari *Journal Money*, yang menggambarkan fungsi utama brand sebagai alat pencatat keuangan yang membantu pengguna mengelola pengeluaran dan menabung secara bijak. Ikon logo memadukan bentuk huruf "J" dan "N" yang melambangkan perjalanan keuangan dan pencatatan uang, dengan titik oranye sebagai simbol fokus dan langkah awal menuju stabilitas finansial. Warna oranye memberikan kesan optimis, energik, dan kreatif, sementara warna hitam menambahkan elemen profesionalitas

dan kepercayaan. Dipadukan dengan tipografi yang tegas dan modern, logo ini menyampaikan pesan bahwa Journey adalah mitra terpercaya dalam membantu pengguna "spend wisely, save easily."

4.4 *Design System*

Design system ini merupakan kumpulan komponen yang dapat digunakan secara berulang dalam sebuah sistem untuk memastikan kualitas dan konsistensi desain tetap terjaga. Pada aplikasi manajemen keuangan ini, terdapat berbagai elemen design system yang diterapkan, antara lain:

4.4.1 *Color Palette*

Color pallete yang digunakan pada aplikasi Journey ditunjukkan pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 *Color Palette*

Skema warna untuk brand Journey memadukan warna utama oranye (#FF9500) sebagai simbol energi, optimisme, dan kreativitas, yang menjadi fokus visual utama. Warna sekunder abu-abu muda (#E9E9E9) dan latar belakang putih (#FAFAFA)

menciptakan kesan bersih dan modern, memberikan ruang visual yang nyaman. Warna tambahan seperti abu-abu gelap (#313131) dan biru keabu-abuan (#818B94) memperkuat kesan profesional dan stabilitas. Selain itu, aksentuasi hijau (#549237) dan merah bata (#D64A41) digunakan untuk menyeimbangkan elemen visual, masing-masing melambungkan keseimbangan keuangan dan peringatan penting. Kombinasi warna ini dirancang untuk menciptakan pengalaman yang energik namun tetap terpercaya bagi pengguna.

4.4.2 *Typography*

Typography yang digunakan pada aplikasi Journey ditunjukkan pada Gambar 4.4.

Inter Inter Inter **Semi Bold**
Medium
Regular

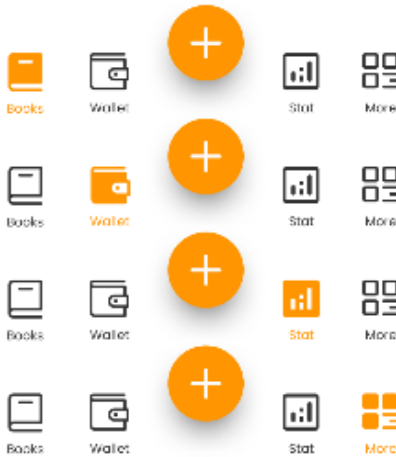
Gambar 4.4 *Typography*

Brand Journey menggunakan font *Inter* sebagai pilihan tipografi utamanya, yang tersedia dalam tiga varian: *Semi Bold*, *Medium*, dan *Regular*. Font *Inter* dirancang untuk menciptakan pengalaman membaca yang bersih, modern, dan mudah diakses, cocok dengan identitas brand yang profesional namun tetap ramah. Varian *Semi Bold* digunakan untuk menonjolkan elemen penting, seperti judul atau heading, sementara *Medium* memberikan penekanan sedang pada teks yang membutuhkan perhatian lebih. *Regular* dipakai untuk teks utama atau paragraf yang membutuhkan kenyamanan dan keterbacaan maksimal.

Kombinasi ketiga varian ini memastikan hierarki visual yang jelas dan harmonis dalam komunikasi brand.

4.4.3 Navigation Bar

Navigation bar yang digunakan pada aplikasi Journey ditunjukkan pada Gambar 4.5.



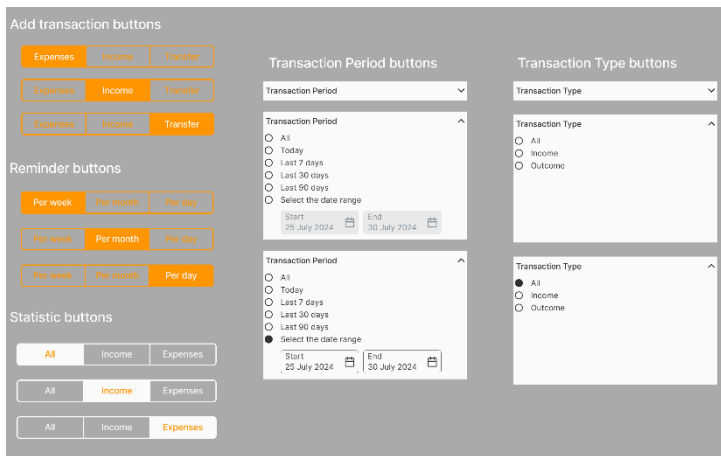
Gambar 4.5 *Navigation Bar*

Navigasi bar ini dirancang dengan pendekatan minimalis dan fungsional, memudahkan pengguna untuk mengakses fitur utama aplikasi Journey. Ikon-ikon yang digunakan meliputi Books untuk pencatatan keuangan, Wallet untuk pengelolaan dompet atau akun, Stat untuk melihat statistik keuangan, dan More untuk opsi tambahan. Tombol aksi utama berupa lingkaran oranye dengan ikon "+" di tengah, yang menjadi pusat perhatian dan memfasilitasi penambahan data atau aktivitas baru. Warna oranye digunakan secara selektif untuk menandai elemen aktif atau terpilih, memberikan hierarki visual yang

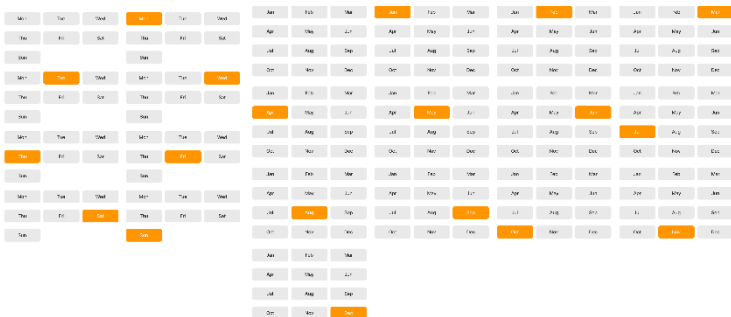
kelas. Kombinasi desain ini memastikan navigasi yang intuitif dan pengalaman pengguna yang efisien.

4.4.4 Buttons

Tombol atau *button* yang digunakan pada aplikasi Journey ditunjukkan pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Buttons



Gambar 4.7 Button Lanjutan (Reminder)

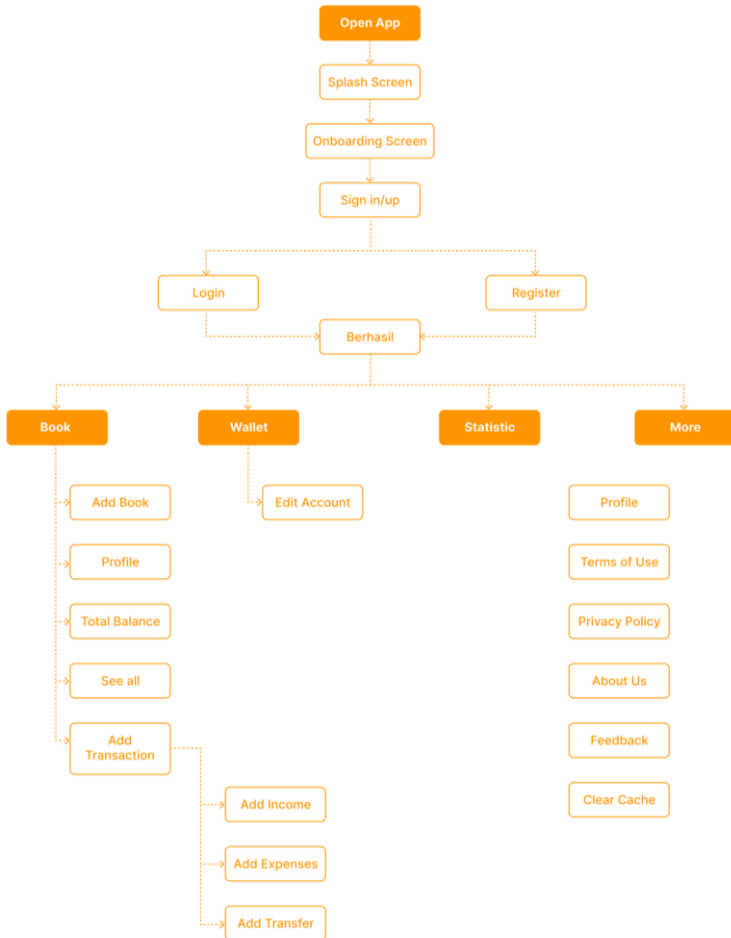
Tombol-tombol tersebut berfungsi untuk menambahkan transaksi baru, memilih periode transaksi, dan memfilter jenis transaksi. Dengan tombol-tombol ini, pengguna dapat dengan mudah mencatat dan memantau setiap transaksi yang terjadi, serta memfilter transaksi berdasarkan waktu dan jenisnya. Hal ini memudahkan pengguna untuk melihat transaksi pemasukan atau pengeluaran saja, atau melihat semua transaksi tanpa filter.

Selain itu, dokumen ini juga mencakup tombol pengingat dan tombol statistik. Tombol pengingat memungkinkan pengguna untuk mengatur pengingat terkait transaksi atau aktivitas keuangan lainnya, seperti membayar tagihan atau menabung. Sementara itu, tombol statistik memberikan akses ke berbagai statistik keuangan pengguna, membantu mereka memahami pola pengeluaran dan pemasukan mereka. Pengguna dapat memilih salah satu dari beberapa opsi yang diberikan, sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan fitur-fitur ini, pengguna dapat mengelola keuangan mereka secara lebih efektif dan terorganisir.

4.4.5 *User Flow*

User Flow adalah representasi visual yang menggambarkan langkah-langkah atau alur yang diambil oleh pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi, mulai dari awal hingga tujuan yang ingin dicapai. *User flow* ini penting untuk memetakan perjalanan pengguna dan memastikan bahwa setiap langkah dalam aplikasi mudah diikuti dan efisien. Dengan memahami *user flow*, kita dapat menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik, mengurangi kebingungannya, dan meningkatkan

keterlibatan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Gambar 4.8 merupakan gambar *User Flow* untuk aplikasi Journey:



Gambar 4.8 User Flow

BAB 5

PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM

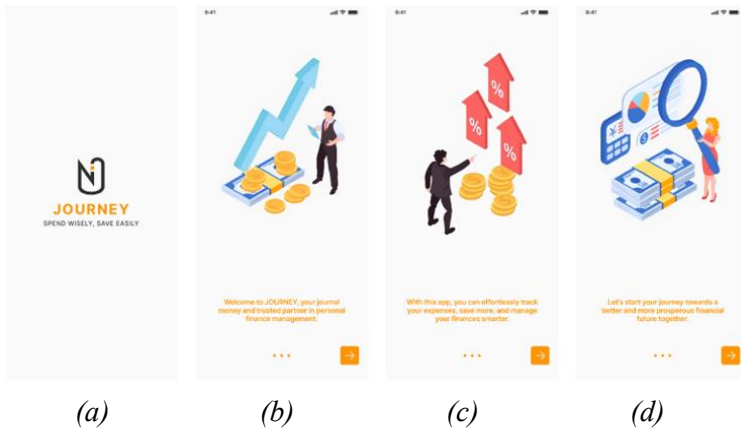
Pada bab ini, akan dijelaskan tahapan *Lean UX* yang melanjutkan proses dari *Create an MVP* ke tahap berikutnya, kemudian *Run an Experiment* dan *Feedback and Research*. Tahap *Create an MVP* sebelumnya telah membahas mengenai *design system*, sementara pada bab ini, akan dibahas mengenai *wireframes* dan prototipe. Pada tahap *Run an Experiment*, prototipe tersebut akan digunakan untuk menguji asumsi dan hipotesis melalui eksperimen langsung dengan pengguna, dengan pengujian *usability* dengan bantuan *tool* Maze. Setelah eksperimen dilakukan, tahap *Feedback and Research* akan mengumpulkan respon pengguna untuk mengevaluasi efektivitas desain, mengidentifikasi masalah, serta menemukan peluang perbaikan, dengan Metode *SUS* (*System Usability Scale*).

5.1 Hasil Perancangan Antarmuka Pengguna

Pada sub bab ini akan dipaparkan mengenai antarmuka pada aplikasi Journey, antara lain:

5.1.1 Antarmuka Splash Screen

Splash screen adalah elemen visual pertama yang dilihat pengguna saat membuka sebuah aplikasi, berperan sebagai gerbang awal yang menciptakan kesan pertama. Antarmuka splash screen aplikasi Journey dapat dilihat pada Gambar 5.1.

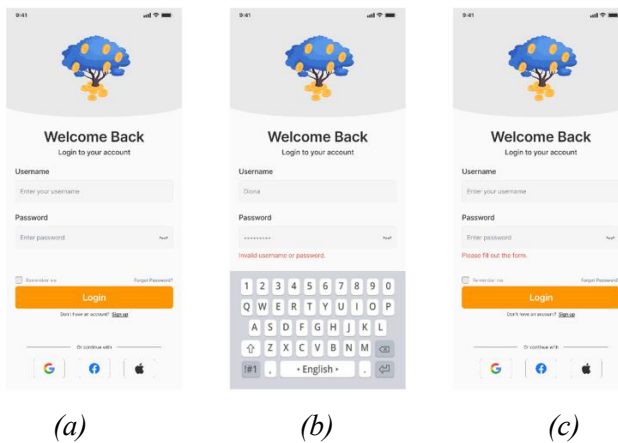


Gambar 5.1 Splash Screen dan Onboarding Screen

Gambar 5.1 (a) menampilkan splash screen yang berupa identitas brand dari aplikasi Journey. Gambar 5.1 (b), (c), dan (d) merupakan onboarding screen, memberi gambaran pada pengguna tentang ekspektasi terhadap peran aplikasi dalam membantu pengelolaan finansial pengguna.

5.1.2 Antarmuka Login Page

Halaman login merupakan salah satu elemen penting dalam aplikasi, yang berfungsi sebagai gerbang akses ke fitur-fitur utama. Pada halaman ini, pengguna diminta untuk memasukkan kredensial berupa email dan kata sandi yang telah terdaftar. Setelah data diisi dengan benar, pengguna dapat menekan tombol "Masuk" untuk melanjutkan. Tampilan halaman login dilihat pada Gambar 5.2.



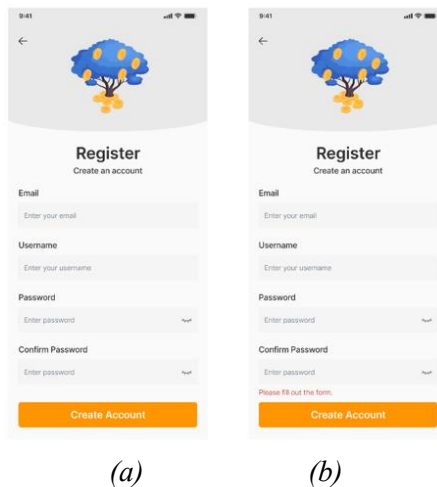
Gambar 5.2 Login Page

Halaman login pada Gambar 5.2 (a) dirancang untuk menangani beberapa skenario yang mungkin terjadi saat pengguna mencoba masuk ke aplikasi. Jika pengguna berhasil memasukkan email dan kata sandi yang sesuai dengan data yang terdaftar, mereka akan diarahkan ke halaman utama aplikasi. Namun, jika terjadi kesalahan, seperti email atau kata sandi yang tidak cocok, sistem akan menampilkan pesan peringatan, seperti "Username atau password salah," untuk membantu pengguna memperbaiki kesalahan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5.2 (b). Selain itu pada Gambar 5.2 (c), jika pengguna menekan tombol "Masuk" tanpa mengisi salah satu atau kedua kolom input, sistem akan memberikan peringatan bahwa semua kolom wajib diisi sebelum dapat melanjutkan. Dengan penanganan skenario ini, halaman login memastikan pengalaman pengguna yang jelas dan terarah.

5.1.3 Antarmuka Register Page

Halaman registrasi adalah fitur penting yang memungkinkan pengguna baru untuk membuat akun di aplikasi. Pada halaman ini, pengguna diminta untuk mengisi data yang diperlukan, seperti nama, email, dan kata sandi, di kolom yang disediakan.

Jika proses registrasi berhasil, pengguna akan diarahkan ke halaman utama aplikasi. Namun, jika pengguna mencoba menekan tombol "Daftar" tanpa mengisi salah satu atau beberapa kolom yang diperlukan, sistem akan memberikan peringatan bahwa semua kolom wajib diisi. Dengan menangani skenario-skenario ini, halaman registrasi memastikan bahwa pengguna memahami langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan proses pendaftaran. Tampilan halaman registrasi dapat dilihat pada Gambar 5.3.



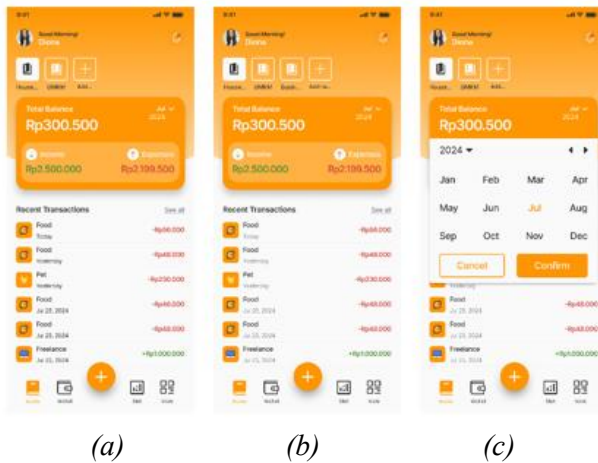
Gambar 5.3 Register Page

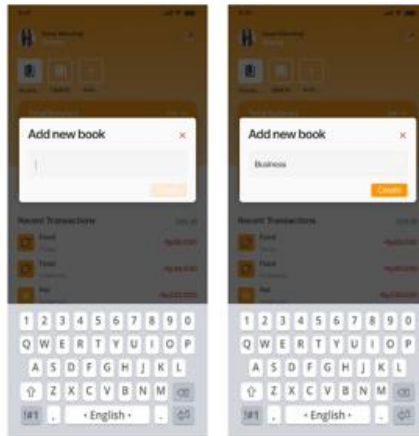
Gambar 5.3 (a) merupakan tampilan awal halaman register, terdapat kolom-kolom untuk pengguna memasukkan data. Gambar 5.3 (b) merupakan tampilan apabila pengguna mencoba melanjutkan tanpa mengisi semua kolom yang ada.

5.1.4 Antarmuka Book Page

Halaman buku keuangan membantu pengguna memantau keuangan selama satu bulan dengan menampilkan ringkasan pendapatan, pengeluaran, dan daftar transaksi yang dilakukan. Dilengkapi dengan foto profil di bagian atas, halaman ini memberikan kesan personal dan mempermudah akses.

Fitur utamanya mencakup tampilan total pendapatan dan pengeluaran, detail transaksi terbaru pada Recent Transactions, serta kemampuan untuk menambahkan buku keuangan baru. Pengguna juga dapat melihat laporan dari bulan-bulan sebelumnya untuk melacak tren keuangan. Tampilan halaman ini dapat dilihat pada Gambar 5.4.





(d)

(e)

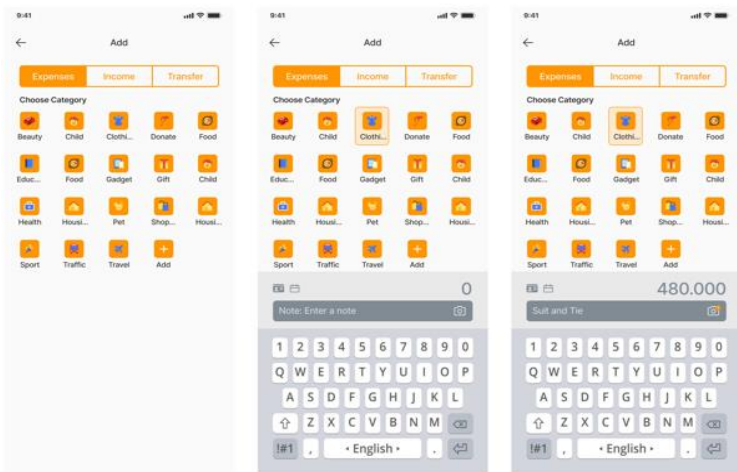
Gambar 5.4 Book Page

Gambar 5.4 (a) merupakan tampilan halaman buku keuangan sebelum dilakukan penambahan. Gambar 5.4 (b) menunjukkan tampilan buku setelah pengguna menambahkan buku baru. Gambar 5.4 (c) menunjukkan fitur untuk memfilter buku berdasarkan bulan dan tahun. Gambar 5.4 (d) dan (e) menunjukkan pop up yang muncul ketika pengguna menambahkan buku baru.

5.1.5 Antarmuka Add Transaction Page

Halaman Add Transaction memungkinkan pengguna untuk menambahkan transaksi baru ke dalam catatan keuangan mereka. Halaman ini dapat diakses dengan menekan tombol (+) pada navbar. Pada halaman ini, pengguna dapat memilih kategori dan nama barang sesuai dengan transaksi yang ingin dicatat. Selain itu, pengguna diminta untuk memasukkan

tanggal transaksi, harga, gambar barang (opsional) dan catatan tambahan (opsional). Pengguna juga dapat memilih dompet yang digunakan untuk transaksi tersebut, jika fitur dompet diaktifkan. Tampilan antarmuka halaman Add Transaction dapat dilihat pada Gambar 5.5.



(a)

(b)

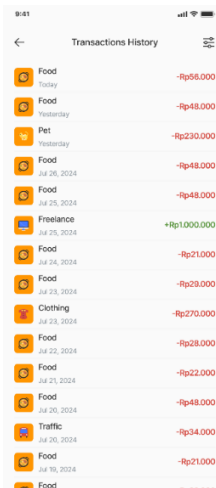
(c)

Gambar 5.5 Add Transaction Page

Gambar 5.5 (a) merupakan tampilan Add Transaction awal, terdapat kategori yang dapat dipilih untuk menambahkan transaksi expenses atau income. Gambar 5.5 (b) merupakan tampilan setelah mengklik salah satu kategori yang tersedia, pengguna dapat melengkapi keterangan transaksi. Gambar 5.5 (c) merupakan tampilan setelah pengguna menambahkan keterangan pada kolom yang tersedia.

5.1.6 Antarmuka Transaction History Page

Halaman Transaction History adalah fitur yang dapat diakses melalui tombol "See all" pada book page. Halaman ini menampilkan daftar lengkap semua transaksi pengguna, baik pemasukan maupun pengeluaran, sesuai dengan filter default yang telah ditentukan. Antarmuka transaction history dapat dilihat pada Gambar 5.6.

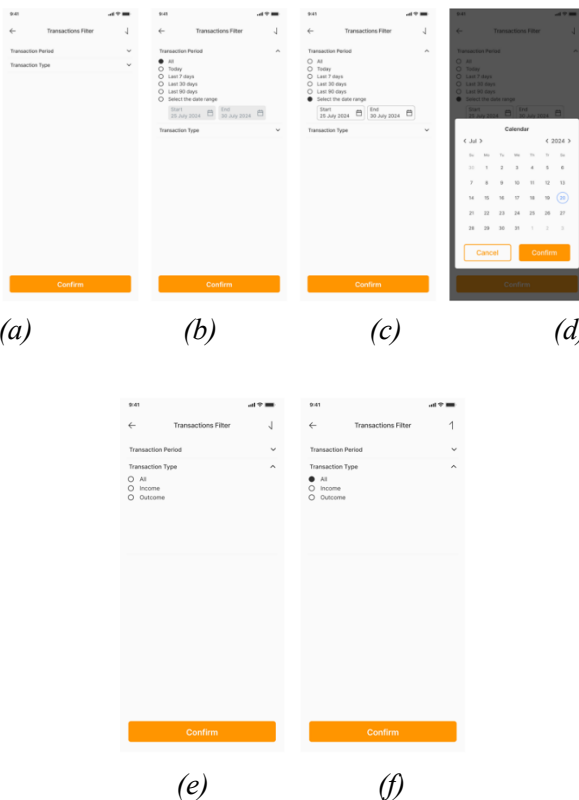


Gambar 5.6 Transaction History Page

5.1.7 Antarmuka Filter History Page

Halaman Filter History memungkinkan pengguna untuk menyaring transaksi yang ingin ditampilkan pada riwayat transaksi. Ketika ikon filter pada Transaction History ditekan, pengguna akan diarahkan ke halaman ini, di mana mereka dapat mengatur kriteria filter sesuai kebutuhan. Pengguna dapat memfilter transaksi berdasarkan periode waktu dan tipe

transaksi yang diinginkan. Fitur ini memberikan fleksibilitas kepada pengguna untuk menemukan dan menganalisis transaksi dengan lebih efisien, memudahkan pemantauan keuangan sesuai dengan periode atau jenis transaksi yang diinginkan. Tampilan antarmuka halaman filter history dapat dilihat pada Gambar 5.7.

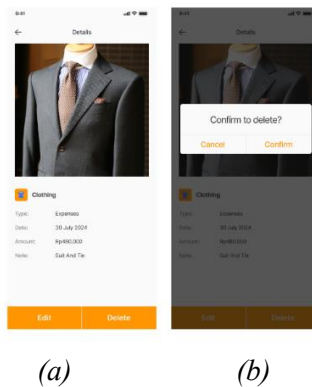


Gambar 5.7 Filter History Page

Gambar 5.7 (a) merupakan tampilan awal halaman Transaction Filter. Gambar 5.7 (b) dan (c) merupakan tampilan filter Transaction Period. Pengguna dapat memilih semua atau dalam rentang waktu tertentu. Gambar 5.7 (d) merupakan tampilan kalender untuk mempermudah pengguna jika ingin memilih tanggal untuk pilihan rentang waktu. Gambar 5.7 (e) merupakan filter Transaction Type, pengguna dapat memilih salah satunya. Gambar 5.7 (f) merupakan tampilan jika pengguna memilih salah satu opsi tersebut.

5.1.8 Antarmuka Details History Page

Halaman Details History menampilkan informasi lengkap dari transaksi yang dipilih pada daftar riwayat. Pengguna dapat menggunakan fitur Edit untuk memperbarui informasi atau Hapus untuk menghapus transaksi yang tidak relevan. Halaman ini memudahkan pengguna meninjau dan mengelola transaksi dengan lebih rinci. Tampilan antarmuka halaman ini dapat dilihat pada Gambar 5.8.

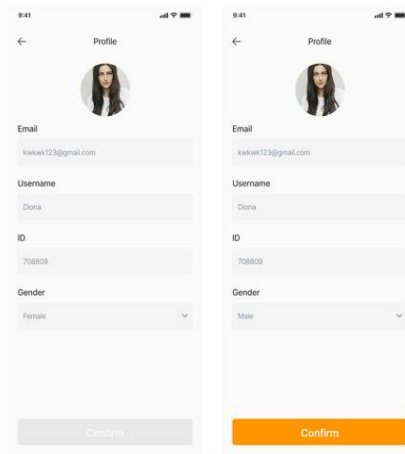


Gambar 5.8 Details Page

Gambar 5.8 (a) menunjukkan halaman Details History, pengguna dapat melihat, mengedit, atau menghapus item. Gambar 5.8 (b) merupakan pop up konfirmasi yang muncul jika pengguna ingin menghapus item.

5.1.9 Antarmuka Profile Page

Halaman Profile Page menampilkan informasi akun pengguna secara lengkap, yang mencakup email, username, ID pengguna, dan gender. Halaman ini dirancang untuk memberikan gambaran umum tentang data pribadi pengguna yang telah terdaftar di aplikasi. Informasi pada halaman ini membantu pengguna dalam memverifikasi atau memperbarui data akun mereka, jika diperlukan. Tampilan antarmuka halaman Profile Page dapat dilihat pada Gambar 5.9.



(a)

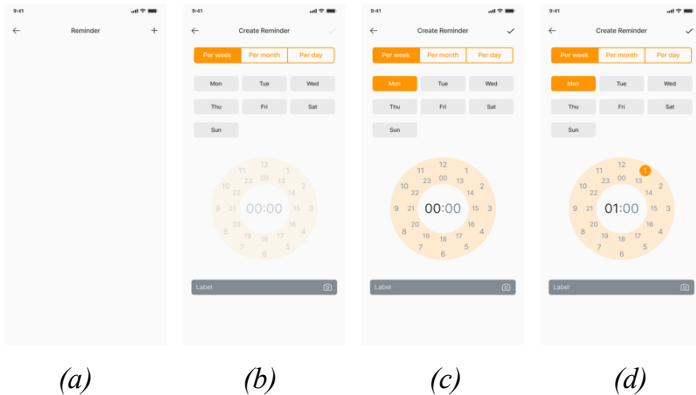
(b)

Gambar 5.9 Profile Page

Gambar 5.9 (a) menunjukkan tampilan halaman Profile Page sebelum diisi oleh pengguna. Gambar 5.9 (b) menunjukkan tampilan Profile Page setelah pengguna melakukan pengisian.

5.1.10 Antarmuka Reminder Page

Halaman Reminder memungkinkan pengguna mengatur pengingat sesuai kebutuhan dengan memilih frekuensi harian, mingguan, atau bulanan, serta menetapkan waktu spesifik. Fitur ini membantu pengguna menjaga konsistensi dalam aktivitas rutin, seperti menabung atau membayar tagihan, dengan opsi memberi label nama untuk mempermudah identifikasi. Tampilan antarmuka halaman Reminder dapat dilihat pada Gambar 5.10.



Gambar 5.10 Reminder Page

Gambar 5.10 (a) merupakan tampilan awal halaman Reminder yang masih kosong. Pengguna dapat menambah pengingat dengan menggunakan tombol “+” yang berada di sebelah kanan atas. Gambar 5.10 (b) merupakan halaman untuk membuat

pengingat. Pengguna dapat memilih apakah pengingat akan diatur tiap minggu, bulan, atau hari. Gambar 5.10 (c) menunjukkan opsi hari yang dapat dipilih pengguna jika ingin pengingat diatur per minggu. Gambar 5.10 (d) merupakan tampilan untuk mengatur waktu pengingat.

5.1.11 Antarmuka Wallet Page

Halaman Wallet dirancang untuk membantu pengguna mengelola sumber dana yang digunakan dalam transaksi keuangan. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat daftar dompet yang telah ditambahkan, seperti rekening bank, e-wallet, atau uang tunai, beserta saldo masing-masing. Dengan fitur ini, pengguna dapat dengan mudah memantau dan mengatur sumber dana mereka untuk berbagai keperluan. Tampilan antarmuka halaman Wallet dapat dilihat pada Gambar 5.11.

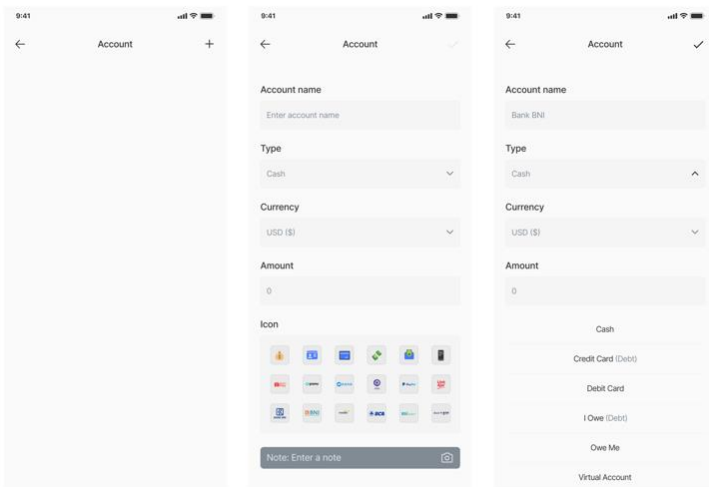


Gambar 5.11 Wallet Page

Gambar 5.11 (a) menunjukkan tampilan depan halaman Wallet. Pengguna dapat melihat total kekayaan bersih, aset, hutang, dan tinjauan tiap akun. Gambar 5.11 (b), (c), dan (d) menunjukkan tampilan detail dari beberapa akun. Pengguna dapat melihat riwayat transaksi dari tiap akun di sini.

5.1.12 Antarmuka Add Account Page

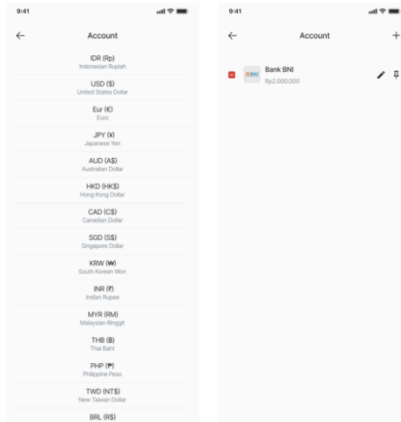
Halaman Add Account memungkinkan pengguna untuk menambahkan akun baru ke dalam dompet mereka. Pengguna dapat mengisi nama akun, memilih tipe akun, mata uang yang digunakan, saldo yang tercatat pada akun tersebut, memilih icon, menambahkan foto dan catatan yang bersifat opsional. Fitur ini memberikan pengguna fleksibilitas dalam mengelola akun dompet mereka sesuai kebutuhan. Tampilan antarmuka halaman Add Account dapat dilihat pada Gambar 5.12.



(a)

(b)

(c)



(d)

(e)

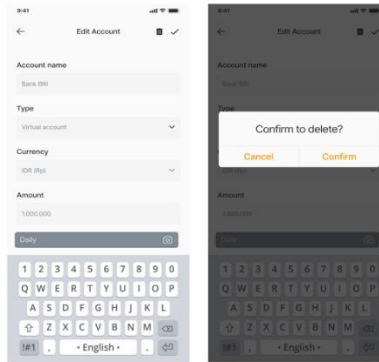
Gambar 5.12 Add Account Page

Gambar 5.12 (a) menunjukkan tampilan halaman Account yang masih kosong, pengguna dapat menekan tombol “+” di kanan atas untuk menambah akun. Gambar 5.12 (b) merupakan tampilan untuk mengisi keterangan akun yang akan ditambahkan. Gambar 5.12 (c) merupakan tampilan ketika pengguna akan memilih Type akun. Gambar 5.12 (d) merupakan tampilan ketika pengguna akan memilih mata uang akun. Gambar 5.12 (e) menampilkan akun yang telah dibuat dan tersimpan.

5.1.13 Edit Account Page

Di halaman ini, terdapat fitur Edit untuk memperbarui informasi dompet, seperti nama akun, tipe akun, mata uang, saldo yang tercatat, dan gambar (opsional). Adapun fitur Hapus untuk

menghapus dompet yang tidak lagi digunakan. Tampilan antarmuka halaman Wallet dapat dilihat pada Gambar 5.13.



(a)

(b)

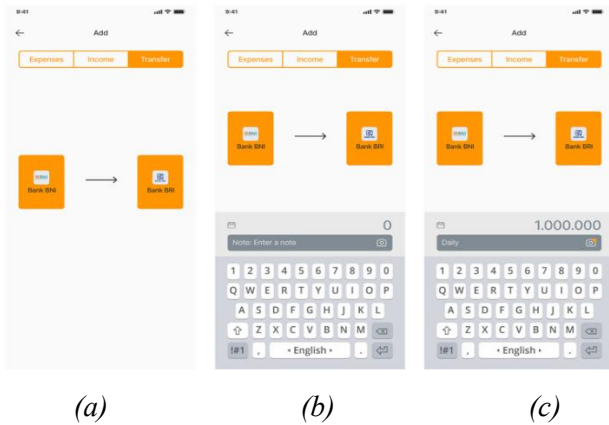
Gambar 5.13 Edit Account Page

Gambar 5.13 (a) merupakan tampilan awal halaman Edit Account. Pengguna dapat mengubah atau menghapus properti akun. Gambar 5.13 (b) menampilkan notifikasi konfirmasi yang akan muncul jika pengguna memutuskan untuk menghapus akun.

5.1.14 Antarmuka Transfer Page

Halaman Add Transaction - Transfer memungkinkan pengguna untuk mentransfer dana antar akun yang berbeda. Pada halaman ini, pengguna dapat memilih Akun 1 dan Akun 2 sebagai sumber dan tujuan transfer, kemudian memasukkan jumlah dana yang ingin ditransfer. Pengguna juga diminta untuk mengisi tanggal transaksi, gambar (opsional) dan catatan tambahan (opsional). Fitur ini dirancang untuk memberikan

kemudahan dalam mengelola transaksi antar akun secara praktis dan cepat. Tampilan antarmuka halaman Add Transaction - Transfer dapat dilihat pada Gambar 5.14.



Gambar 5.14 Add Transaction – Transfer Page

Gambar 5.14 (a) merupakan tampilan awal halaman Transfer. Gambar 5.14 (b) merupakan tampilan sebelum pengguna mengisi keterangan yang diperlukan. Gambar 5.14 (c) merupakan tampilan setelah pengguna mengisi keterangan terkait transaksi.

5.1.15 Antarmuka Statistic Page

Halaman Statistic menampilkan keadaan keuangan pengguna dalam bentuk diagram batang yang mencakup informasi tentang pendapatan, pengeluaran, dan saldo dalam periode tertentu. Halaman ini membantu pengguna menganalisis tren keuangan, seperti perbandingan pengeluaran bulanan dan grafik pertumbuhan saldo, sehingga mendukung pengelolaan

anggaran secara efektif. Tampilan halaman ini dapat dilihat pada Gambar 5.15.



Gambar 5.15 *Statistic Page*

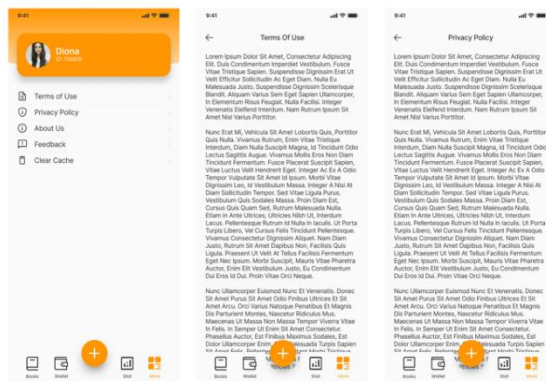
Gambar 5.15 (a) merupakan tampilan *All* yang menunjukkan semua jenis transaksi dalam bentuk diagram batang. Tampilan ini cocok jika pengguna ingin melihat perbandingan pemasukan dan pengeluarannya secara bersamaan. Gambar 5.15 (b) merupakan tampilan yang hanya menampilkan pemasukan. Gambar 5.15 (c) merupakan tampilan yang hanya menampilkan pengeluaran.

5.1.16 Antarmuka *More Page*

Halaman *More* menyediakan akses ke berbagai opsi tambahan yang mendukung penggunaan aplikasi secara lebih lengkap. Di halaman ini, pengguna dapat menemukan beberapa fitur penting, yaitu:

1. Terms of Use: Berisi syarat dan ketentuan penggunaan aplikasi yang harus dipahami dan disetujui oleh pengguna.
2. Privacy Policy: Menjelaskan bagaimana data pengguna dikumpulkan, digunakan, dan dilindungi oleh aplikasi.
3. About Us: Menampilkan logo aplikasi dan informasi mengenai versi aplikasi yang sedang digunakan.
4. Feedback: Fitur yang memungkinkan pengguna memberikan masukan, kritik, atau saran untuk pengembangan aplikasi.
5. Clear Cache: Opsional untuk menghapus data sementara aplikasi, membantu meningkatkan performa atau mengosongkan ruang penyimpanan.

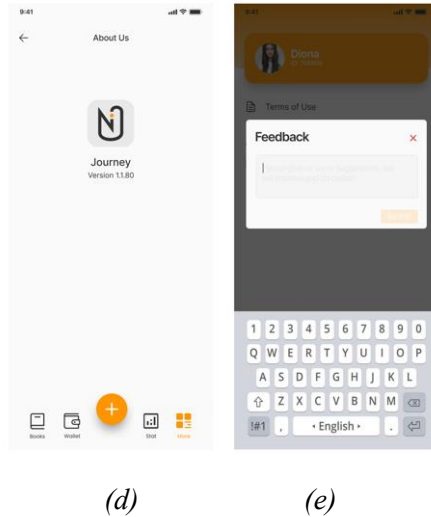
Halaman ini dirancang untuk memberikan pengguna akses mudah ke informasi penting dan pengelolaan aplikasi yang lebih baik. Tampilan halaman ini dapat dilihat pada Gambar 5.16.



(a)

(b)

(c)



(d)

(e)

Gambar 5.16 More Page

Gambar 5.16 (a) merupakan halaman profil pengguna, pengguna dapat mengakses beberapa fitur yang telah disebutkan sebelumnya. Gambar 5.16 (b) adalah halaman Terms Of Use, pada halaman ini pengguna dapat melihat syarat dan ketentuan penggunaan aplikasi. Gambar 5.16 (c) merupakan halaman Privacy Policy, pengguna dapat mengetahui bagaimana datanya dikelola oleh aplikasi melalui laman ini. Gambar 5.16 (d) merupakan halaman About Us, menampilkan logo dan versi aplikasi. Gambar 5.16 (e) merupakan halaman Feedback, dapat digunakan apabila pengguna ingin memberikan umpan balik secara langsung melalui aplikasi.

5.2 Testing dan Feedback

Testing dan *feedback* dilakukan dengan Maze, Google Form untuk *SUS (System Usability Scale)*, dan wawancara *online* melalui Zoom. Maze menguji prototipe aplikasi Journey untuk mengukur interaksi pengguna terhadap fitur utama dan mengumpulkan data, seperti tingkat keberhasilan tugas. Google Form digunakan untuk mengevaluasi kepuasan pengguna terkait kepraktisan aplikasi dengan skala 1 sampai 5, sementara wawancara Zoom memberikan wawasan kualitatif tentang pengalaman dan saran pengguna. Pendekatan ini memastikan evaluasi desain dan fungsionalitas aplikasi dilakukan secara menyeluruh.

5.2.1 Usability Testing

Tujuan *usability testing* adalah untuk menguji apakah fitur-fitur utama dalam aplikasi Journey dapat meningkatkan kemudahan dan konsistensi pengguna dalam mencatat transaksi keuangan, sesuai dengan hipotesis berikut:

1. Jika aplikasi Journey menyediakan fitur pencatatan otomatis dan pengelompokan transaksi berdasarkan kategori, pengguna akan lebih mudah melacak pengeluaran dan pemasukan mereka, yang dapat meningkatkan pemahaman terhadap kondisi keuangan secara keseluruhan.
2. Jika aplikasi Journey menawarkan fitur input transaksi yang praktis, pengguna akan lebih termotivasi untuk mencatat transaksi secara rutin, meskipun dalam kondisi sibuk.

3. Jika aplikasi Journey dilengkapi dengan fitur pengingat otomatis yang fleksibel (misalnya notifikasi harian atau mingguan), pengguna akan lebih konsisten dalam mencatat pemasukan dan pengeluaran, sehingga data keuangan mereka menjadi lebih lengkap dan akurat.

Pengujian ini akan melibatkan 4 mahasiswa dan 1 pemilik UMKM sebagai representasi pengguna potensial aplikasi Journey. Mahasiswa dipilih karena mereka biasanya memiliki kebutuhan untuk mengelola pengeluaran pribadi dengan lebih terorganisir, sedangkan pemilik UMKM sering menghadapi tantangan dalam mencatat transaksi bisnis secara rutin. Kombinasi kedua kelompok ini memungkinkan pengujian dilakukan pada beragam kebutuhan dan skenario penggunaan, sehingga memberikan wawasan yang lebih komprehensif terkait efektivitas fitur-fitur aplikasi Journey.

- Skenario Pengujian:
 1. Pengguna diminta mencatat transaksi dalam prototipe aplikasi yang memiliki fitur pencatatan otomatis dan pengelompokan transaksi. Mereka diminta memeriksa laporan keuangan yang telah dikelompokkan berdasarkan kategori.
 2. Pengguna mencoba fitur input cepat dan menilai integrasi notifikasi pengingat untuk mencatat transaksi harian.
 3. Pengguna diminta mencoba fitur pengingat otomatis dengan pengaturan fleksibel

(harian/mingguan) untuk mencatat transaksi secara berkala.

- Prosedur:
 1. Setiap peserta menggunakan prototipe aplikasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang relevan dengan fitur di atas.
 2. Waktu penyelesaian, jumlah kesalahan, dan tingkat pemahaman peserta terhadap fitur dicatat.
 3. Setelah pengujian, peserta diminta memberikan masukan tentang pengalaman mereka melalui survei atau wawancara singkat.
- Data yang Dikumpulkan:
 1. Seberapa cepat pengguna memahami pengelompokan transaksi dan seberapa mudah mereka membaca laporan keuangan.
 2. Jumlah transaksi yang berhasil dicatat menggunakan fitur input cepat dan efektivitas notifikasi pengingat.
 3. Frekuensi pengguna mencatat transaksi setelah menerima pengingat otomatis dan kepuasan terhadap pengaturan pengingat.
- Hasil yang Diharapkan:
 1. Pengguna merasa fitur pengelompokan transaksi mempermudah mereka memahami kondisi keuangan.
 2. Fitur input cepat dan notifikasi pengingat efektif dalam membantu pengguna mencatat transaksi secara rutin, bahkan dalam kondisi sibuk.

3. Pengguna lebih konsisten mencatat transaksi dengan pengingat otomatis yang fleksibel, dan data keuangan mereka menjadi lebih lengkap dan akurat.
- Hasil yang diperoleh:
 1. 4 dari 5 peserta merasa fitur pengelompokan transaksi berdasarkan kategori sangat membantu mereka memahami alokasi pengeluaran dan pemasukan. Satu peserta menyebutkan bahwa pengelompokan kategori perlu lebih fleksibel agar sesuai dengan kebutuhan spesifik mereka.
 2. 4 dari 5 peserta dapat mencatat transaksi dalam waktu kurang dari 30 detik menggunakan fitur input transaksi.
 3. 5 dari 5 peserta mencatat transaksi lebih sering ketika menggunakan fitur pengingat otomatis.

5.2.2 SUS (System Usability Scale)

SUS (System Usability Scale) adalah metode evaluasi kuantitatif yang digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan atau *usability* suatu produk, sistem, atau aplikasi. SUS terdiri dari 10 pernyataan yang dinilai menggunakan skala 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju), yang dirancang untuk memberikan wawasan tentang pengalaman pengguna terkait kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan secara keseluruhan. Dalam pengujian aplikasi Journey, Google Form digunakan untuk menyebarkan kuesioner SUS kepada pengguna, memungkinkan pengumpulan data secara cepat dan terorganisir. Hasil dari SUS membantu mengidentifikasi

kekuatan dan kelemahan pada antarmuka aplikasi, memberikan panduan bagi pengembang untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

Gambar 5.17 adalah contoh visualisasi hasil dari kuesioner yang telah dilakukan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap aplikasi Journey, dengan responden yang terdiri dari 5 orang mahasiswa. Data ini mencakup tanggapan terkait kemudahan penggunaan, efisiensi, serta kepuasan pengguna terhadap fitur-fitur utama aplikasi. Responden memiliki variasi usia antara 19–23 tahun, terdiri dari 3 perempuan dan 2 laki-laki, dengan latar belakang pendidikan yang beragam, yaitu Teknik Informatika, Desain Grafis, dan Manajemen. Grafik berikut membantu memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai persepsi pengguna, yang akan menjadi dasar untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.



Gambar 5.17 Contoh Diagram Tanggapan Kuesioner

Responden memberikan tanggapan terhadap pertanyaan "Seberapa mudah Anda menemukan menu utama untuk mencatat pemasukan dan pengeluaran?" Sebanyak 60%

responden merasa bahwa menu tersebut mudah ditemukan, sementara 40% lainnya merasa cukup mudah. Tidak ada responden yang menilai sulit atau sangat sulit, menunjukkan bahwa menu utama cukup intuitif dan mudah diakses oleh pengguna.

Tabel 5.1 Tabel Pertanyaan Kuesioner

No	Pertanyaan
1	Seberapa mudah Anda menemukan menu utama untuk mencatat pemasukan dan pengeluaran?
2	Seberapa mudah Anda mengelola atau mengubah kategori transaksi?
3	Apakah tata letak (layout) aplikasi ini membantu Anda memahami fungsi setiap fitur dengan cepat?
4	Seberapa intuitif ikon dan label pada aplikasi ini dalam menggambarkan fungsinya?
5	Seberapa cepat Anda bisa menyelesaikan tugas mencatat transaksi pada aplikasi ini?
6	Apakah Anda dapat dengan mudah memahami alur untuk melihat laporan keuangan dalam aplikasi ini?
7	Apakah warna dan desain visual aplikasi ini membantu Anda membedakan fitur atau elemen penting?
8	Seberapa nyaman Anda menggunakan navigasi dalam aplikasi ini untuk berpindah antar fitur?

9	Apakah informasi di layar, seperti data keuangan atau statistik, mudah dibaca dan dipahami?
10	Seberapa cocok desain aplikasi ini dengan harapan atau preferensi Anda terhadap aplikasi keuangan?

Tabel 5.2 Tabel Hasil Rating Scale

Responden	Pertanyaan									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4
3	4	3	5	5	5	4	5	5	5	4
4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5
5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4

Berdasarkan tabel hasil rating skala kuesioner yang melibatkan lima responden dari kalangan mahasiswa, mayoritas memberikan penilaian positif terhadap aplikasi Journey. Sebagian besar aspek yang diuji, seperti kemudahan menemukan menu utama, mengelola kategori transaksi, hingga kenyamanan navigasi antar fitur, memperoleh skor rata-rata 4 hingga 5. Misalnya, pada pertanyaan mengenai kemudahan menemukan menu utama untuk mencatat pemasukan dan pengeluaran, 80% responden memberikan skor 5, menunjukkan bahwa fitur ini sangat mudah digunakan.

Selain itu, fitur visual aplikasi, seperti warna dan tata letak, juga dinilai membantu dalam membedakan elemen penting, dengan rata-rata skor 4,6. Namun, ada sedikit variasi dalam penilaian terkait kejelasan informasi yang ditampilkan pada layar, seperti data keuangan atau statistik, di mana 40% responden memberikan skor 4, sementara 60% lainnya memberikan skor 5. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun mayoritas merasa informasi sudah cukup jelas, masih ada ruang untuk meningkatkan keterbacaan dan presentasi data.

Pada pertanyaan terakhir mengenai kesesuaian desain aplikasi dengan harapan pengguna, rata-rata skor yang diberikan adalah 4,4. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden merasa desain aplikasi sudah mendekati ekspektasi mereka, meskipun masih terdapat beberapa masukan untuk penyesuaian lebih lanjut. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi Journey telah dirancang dengan baik dan sesuai kebutuhan pengguna, tetapi tetap membutuhkan beberapa penyempurnaan untuk memberikan pengalaman yang optimal.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan Kerja Praktik yang telah dilakukan, penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil dari pelaksanaan Kerja Praktik adalah desain antarmuka untuk aplikasi Journey. Fitur utama yang ada pada aplikasi Journey yaitu fitur buku keuangan, dompet, statistik, dan pengingat.
2. Desain sistem aplikasi Journey menerapkan elemen-elemen design system seperti *color palette*, *typography*, *navigation bar*, dan *buttons* untuk menciptakan tampilan yang modern, profesional, dan ramah pengguna. Navigasi dirancang intuitif dengan ikon fitur utama dan tombol aksi yang memudahkan pengguna dalam mencatat data serta mengakses statistik keuangan.
3. Dalam proses perancangan aplikasi Journey, penulis menggunakan Figma untuk membuat desain antarmuka, sementara *usability testing* dilakukan menggunakan Maze dan Google Form untuk pengujian *System Usability Scale (SUS)*.
4. Hasil *usability testing* dan kuesioner SUS (*System Usability Scale*) menunjukkan bahwa aplikasi Journey efektif dalam mempermudah pencatatan transaksi keuangan dan meningkatkan konsistensi pengguna. Fitur pencatatan otomatis, pengelompokan transaksi berdasarkan kategori, input cepat, dan pengingat

fleksibel dinilai membantu pengguna memahami kondisi keuangan mereka dengan lebih baik. Sebagian besar responden dapat mencatat transaksi dalam waktu kurang dari 30 detik dan mencatat lebih rutin dengan bantuan pengingat otomatis. Selain itu, responden memberikan penilaian positif terhadap kemudahan navigasi, kejelasan informasi, dan kenyamanan visual aplikasi. Terdapat juga beberapa masukan terkait fleksibilitas pengelompokan kategori dan penyajian data yang masih perlu disempurnakan agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

6.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan Kerja Praktik dan hasil yang diperoleh, penulis memberikan beberapa saran berikut:

1. Menyusun jadwal kerja yang terorganisir untuk memastikan setiap tahapan pekerjaan selesai tepat waktu.
2. Melakukan evaluasi rutin terhadap progres kerja untuk mengidentifikasi kendala dan menyusun solusi yang tepat.
3. Melakukan uji antarmuka dengan lebih banyak pengguna dari berbagai latar belakang.
4. Mengoptimalkan desain agar responsif di berbagai perangkat dengan ukuran layar berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadli, M. R., & Wibawanto, W. (2020). User Interface and User Experience of Indosport Mobile Applications Using a User Centered Design Approach. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 128–138. <https://doi.org/10.15294/artv9i2.40365>
- Karo Sekali, I. B., Montolalu, C. E. J. ., & Widiana, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53–64. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.17>
- Purwaningtias, F., & Ulfa, M. (2024). Desain UI/UX Website Menggunakan Metode Lean UX. *Journal of Information Technology Ampera*, 5(1), 117–128. <https://doi.org/10.51519/journalita.v5i1.589>
- Sumantri, R. B. B., Suryani, R., & Setiawan, R. A. (2023). Pelatihan Desain Prototipe Sistem Informasi Siswa SMK Menggunakan FIGMA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 2023.
- Yehdeya, E. F., Primasari, C. H., Purnomo Sidhi, T. A., Wibisono, Y. P., Setyohadi, D. B., & Cininta, M. (2023). Analisis User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Sudut Elevasi Pemukul Gamelan Metaverse Virtual Reality Menggunakan User Centered Design (UCD). *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 7(1), 137. <https://doi.org/10.26798/jiko.v7i1.757>

BIODATA PENULIS

PENULIS 1

Nama : Sekar Ambar Arum
Tempat, Tanggal Lahir : Madiun, 26 September 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Telepon : +62895331345756
Email : sekarambarayum@gmail.com

AKADEMIS

Kuliah : Teknik Informatika - FTEIC, ITS
Angkatan : 2021
Semester : 7 (Tujuh)

PENULIS 2

Nama : Nadiyah Nuri Aisyah
Tempat, Tanggal Lahir : Tarakan, 20 Maret 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Telepon : +6282314641333
Email : nadiahnuriaisayah@gmail.com

AKADEMIS

Kuliah : Teknik Informatika - FTEIC, ITS
Angkatan : 2021
Semester : 7 (Tujuh)