

Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Keuangan

Fajar^a, Ririn^b, Anggun^c, Apriade^d

^aSistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Singaperbangsa Karawang, fajarizkyaditiya@gmail.com,
apriade.voutama@staff.unsika.ac.id

^bPendidikan Sistem Dan Teknologi Informasi, Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia,
rinnuraini11@upi.edu

^cTeknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Yudharta Pasuruan, anggunokt310@gmail.com

Submitted: 06-04-2025, Reviewed: 24-04-2025, Accepted 28-04-2025
<https://doi.org/10.47233/jteksis.v7i2.1631>

Abstract

Migrant students frequently face financial instability due to inadequate literacy and ineffective tools, leading to difficulties in tracking transactions, monitoring budgets, and maintaining saving habits. This study aims to design a mobile-based financial management app using the Design Thinking approach, tailored to students' needs. Five Design Thinking stages (empathize, define, ideate, prototype, test) were applied through observation and in-depth interviews with four migrant students. User needs were analyzed via Affinity Diagram, while solution priorities were mapped using Idea Prioritization Matrix. The UI/UX design, featuring transaction recording, budget reminders, and automated reports, was tested with the System Usability Scale (SUS), scoring 84 ("EXCELLENT"). Technical constraints such as navigation and transaction history access were identified for refinement. This study contributes a needs-based prototype and methodological insights by integrating Design Thinking with Affinity Diagram and Prioritization Matrix techniques in simple fintech development.

.Keywords: Financial Management, UI UX, Design Thinking, Mobile Application, Usability Testing.

Abstrak

Mahasiswa perantau kerap mengalami instabilitas keuangan akibat kurangnya literasi finansial dan alat bantu yang efektif, sehingga memicu kesulitan dalam mencatat transaksi, memantau anggaran, dan membangun kebiasaan menabung. Penelitian ini bertujuan merancang aplikasi manajemen keuangan berbasis mobile dengan pendekatan *Design Thinking* untuk menyediakan solusi yang adaptif bagi mahasiswa. Lima tahap *Design Thinking* (empathize, define, ideate, prototype, test) diterapkan dengan melibatkan empat mahasiswa perantau melalui observasi dan wawancara mendalam. Analisis kebutuhan pengguna diorganisir menggunakan *Affinity Diagram*, sedangkan prioritas solusi ditentukan melalui *Idea Prioritization Matrix*. Hasilnya, desain UI/UX dengan fitur utama pencatatan transaksi, pengingat anggaran, dan laporan otomatis diuji menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dengan skor 84 (kategori "EXCELLENT"). Kendala teknis seperti navigasi dan akses riwayat transaksi diidentifikasi untuk penyempurnaan. Penelitian ini memberikan kontribusi prototipe aplikasi berbasis kebutuhan riil dan wawasan metodologis melalui integrasi *Design Thinking* dengan teknik *Affinity Diagram* dan *Prioritization Matrix* dalam pengembangan fintech sederhana.

Keywords: Manajemen Keuangan, UI UX, Design Thinking, Aplikasi Mobile, Usability Testing,

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



PENDAHULUAN

Teknologi di era globalisasi mengalami perkembangan yang pesat, memungkinkan inovasi untuk menyebar dengan cepat ke berbagai negara, termasuk Indonesia. Salah satu bentuk kemajuan ini adalah pengembangan aplikasi berbasis web dan mobile yang dapat mempercepat pertukaran informasi secara *real-time*, sehingga mendukung berbagai aktivitas digital masyarakat [1].

Perkembangan era digital juga berdampak pada perubahan gaya hidup masyarakat Indonesia, terutama dalam pola konsumsi yang semakin tidak terkendali, ditandai dengan meningkatnya transaksi pembelian secara *online* [2]. Kondisi ini menuntut adanya solusi yang dapat membantu individu dalam mengelola keuangan mereka secara lebih terstruktur dan efisien [3].

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah pengembangan aplikasi manajemen keuangan berbasis *Android*. Konsep ini berfokus pada bagaimana individu mengatur dan mengelola keuangan mereka secara mandiri, mencakup aktivitas seperti perencanaan, pengelolaan, serta pengaturan keuangan pribadi [4]. Manajemen keuangan pribadi memiliki peran penting dalam membantu seseorang mencapai kestabilan finansial di masa depan. Dalam prosesnya, menabung menjadi salah satu aspek krusial dalam pengelolaan keuangan pribadi [5].

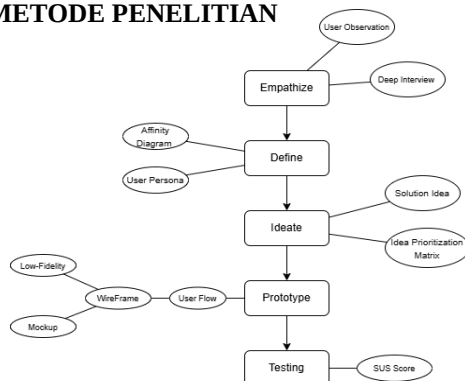
Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi manajemen keuangan digital yang dirancang untuk membantu individu dalam mengelola keuangan mereka dengan lebih efektif. Kemajuan teknologi informasi telah membawa berbagai kemudahan dalam kehidupan sehari-hari,

termasuk dalam aspek pengelolaan keuangan [6]. Dengan adanya *aplikasi* keuangan digital, pengguna dapat merencanakan anggaran, mencatat pengeluaran, dan menyusun laporan keuangan secara lebih sistematis serta efisien.

Fokus utama penelitian ini adalah penerapan aplikasi manajemen keuangan pribadi yang mendukung individu dalam mengatur pemasukan, pengeluaran, menabung, dan laporan bulanan. Beberapa *aplikasi* yang telah digunakan secara luas, seperti *BukuKas*, *BukuWarung*, *Finansialku*, dan *Money Lover*, terbukti bermanfaat dalam membantu pengelolaan keuangan bagi individu, keluarga, dan usaha kecil [5]. Dengan pendekatan *UI/UX* serta penerapan metode *Design Thinking*, penelitian ini berupaya menghadirkan solusi yang lebih intuitif, efisien, dan mudah digunakan untuk membantu pengguna dalam mengelola keuangan mereka secara optimal.

Design Thinking adalah sebuah metode sistematis yang membantu pengembang dalam memahami tujuan serta kebutuhan pengguna dalam menggunakan *aplikasi*. Metode ini digunakan untuk merancang ide dan solusi yang dapat menjawab kebutuhan pengguna [7]. Proses *Design Thinking* terdiri dari empat tahap utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, dan *testing* [8]. Dimulai dengan mengumpulkan informasi mengenai pengguna sasaran, yang kemudian diolah menjadi data untuk mengidentifikasi kebutuhan mereka. Data yang diperoleh akan digunakan untuk merancang berbagai solusi terhadap permasalahan yang ada, menciptakan representasi produk berdasarkan solusi tersebut, serta melakukan uji coba terhadap desain yang dikembangkan. Umpan balik dari pengujian ini menjadi dasar dalam penyempurnaan produk di masa depan [9].

METODE PENELITIAN



Gambar 1 *Design Thinking*

2.1. Empathize

Dalam proses *design thinking*, tahap pertama adalah empati (*empathize*), yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang masalah yang sedang dihadapi [9]. Dalam penelitian ini, penulis melakukan *observasi* terhadap empat

mahasiswa perantau di luar kota guna memahami perilaku pengguna dalam mengelola keuangan. *Observasi* ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebiasaan, kendala, serta pola mereka dalam mengatur keuangan sehari-hari

Selanjutnya, penulis melaksanakan wawancara mendalam (*Deep Interview*) untuk menggali lebih dalam pengalaman, kebutuhan, serta ekspektasi pengguna terhadap aplikasi manajemen keuangan yang akan dikembangkan.

2.2 Define

Pada tahap *Define*, penulis mengelompokkan hasil wawancara pengguna untuk menganalisis kebutuhan dan preferensi mereka terhadap aplikasi manajemen keuangan. Proses ini mencakup identifikasi fitur yang diinginkan, ekspektasi pengguna, serta permasalahan yang mereka hadapi dalam menggunakan aplikasi manajemen atau pencatatan keuangan

2.3 Ideate

Setelah mengidentifikasi berbagai kekurangan dan tantangan yang dihadapi pengguna dalam menggunakan aplikasi manajemen keuangan, penulis melanjutkan ke tahap *Ideate*. Pada tahap ini, dilakukan *brainstorming* untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide dan solusi inovatif yang dapat mengatasi permasalahan serta memenuhi kebutuhan pengguna. Proses ini melibatkan evaluasi data dari tahap *Define*, yang kemudian dikombinasikan dengan kreativitas penulis guna merancang solusi yang lebih inovatif dan efektif.

Ide dan solusi yang diperoleh selanjutnya dikategorikan menggunakan metode *brainstorming* serta teknik *Affinity Diagram*, sehingga gagasan dapat diorganisir dengan lebih sistematis. Seluruh ide yang telah tersusun akan menjadi acuan dalam merancang antarmuka pengguna (*UI*) aplikasi manajemen keuangan agar lebih optimal serta sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna.

Setelah menyusun berbagai solusi, penulis melanjutkan ke tahap *Idea Prioritization Matrix*, yang bertujuan untuk menentukan urutan eksekusi ide berdasarkan dua faktor utama, yaitu tingkat dampaknya terhadap pengguna (*impact*) serta besarnya usaha yang diperlukan dalam implementasi (*effort*) [10].

2.4 Prototype

Prototype merupakan versi awal atau model dari suatu produk yang dibuat untuk menguji desain, konsep, dan fungsionalitas sebelum pengembangan lebih lanjut [11]. Pada tahap ini, penulis melalui beberapa proses dalam pembuatan *prototype*.

Pertama, penulis menyusun *user flow*, yang dalam penelitian ini menggunakan *task flow*. *Task*

flow merupakan serangkaian langkah yang dilakukan pengguna untuk menyelesaikan tugas tertentu dalam *aplikasi*. Penyusunan *task flow* bertujuan untuk mendefinisikan dan mengoptimalkan alur penggunaan *aplikasi* agar lebih sistematis dan efisien sebelum memasuki tahap desain.

Setelah alur pengguna ditentukan, langkah berikutnya adalah pembuatan *wireframe low-fidelity*, yaitu rancangan awal dengan desain sederhana yang hanya menampilkan struktur dasar berupa blok dan tata letak *elemen* tanpa detail *visual*. *Wireframe* ini berfungsi sebagai gambaran kasar dari tampilan *aplikasi*.

Setelah itu, penulis melanjutkan ke *wireframe high-fidelity*, yang lebih detail dan mendekati versi akhir desain. Pada tahap ini, elemen visual seperti tipografi, warna, dan komponen antarmuka mulai dirancang agar sesuai dengan konsep *aplikasi* yang dikembangkan.

2.5 Testing

Pada tahap akhir, penulis menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* untuk menilai sejauh mana aplikasi ini bermanfaat bagi pengguna. *SUS Score* merupakan metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan suatu sistem berdasarkan persepsi subjektif pengguna [12]. *System Usability Scale (SUS)* terdiri dari 10 pernyataan dalam bentuk kuesioner yang digunakan untuk mengevaluasi suatu produk [13]. Kuesioner ini mencakup pernyataan positif dan negatif, di mana pernyataan bernomor ganjil bersifat positif, sedangkan pernyataan bernomor genap bersifat negatif. Responden diminta untuk menjawab menggunakan *Skala Likert*, yang mencakup pilihan mulai dari sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, hingga sangat tidak setuju. Kuesioner ini biasanya dibagikan melalui platform seperti *Google Form*. Adapun daftar pertanyaan dari *system usability scale* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Pertanyaan *SUS Score*

Kode	Pertanyaan
Q1	Saya merasa sistem ini mudah digunakan.
Q2	Saya merasa sistem ini tidak perlu terlalu kompleks untuk digunakan.
Q3	Saya merasa sistem ini cukup konsisten.
Q4	Saya merasa perlu banyak belajar sebelum bisa menggunakan sistem ini.
Q5	Saya merasa fungsi dalam sistem ini terintegrasi dengan baik.
Q6	Saya merasa ada banyak inkonsistensi dalam sistem ini.
Q7	Saya merasa sebagian besar orang dapat belajar menggunakan sistem ini dengan cepat.
Q8	Saya merasa sistem ini terlalu rumit untuk digunakan.
Q9	Saya merasa percaya diri saat menggunakan sistem ini.
Q10	Saya merasa perlu banyak bantuan untuk menggunakan sistem ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Empathize

Pada tahap empati (*empathize*) dalam proses *Design Thinking*, peneliti melakukan observasi terhadap empat mahasiswa perantau untuk memahami kebiasaan mereka dalam mengelola keuangan. *User Observasi* ini dilakukan melalui wawancara mendalam dengan pertanyaan yang telah disusun sebelumnya, mencakup aspek kebiasaan pencatatan keuangan, motivasi pengelolaan, tantangan dalam mematuhi anggaran, serta ekspektasi terhadap *aplikasi* manajemen keuangan.

Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan beberapa permasalahan utama yang dihadapi oleh mahasiswa perantau dalam mengelola keuangan mereka:

1. Kesulitan dalam mencatat pemasukan dan pengeluaran
2. Kurangnya kesadaran terhadap batas anggaran
3. Kecenderungan melakukan pengeluaran tidak terduga
4. Minimnya penggunaan *aplikasi* manajemen keuangan

Oleh karena itu, *aplikasi* yang akan dikembangkan perlu dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan spesifik pengguna agar dapat membantu mereka mengelola keuangan secara lebih efektif dan efisien.

3.2 Define

Tahap *Define* bertujuan untuk merumuskan inti permasalahan yang dihadapi pengguna berdasarkan wawancara sebelumnya. Dari data

yang diperoleh, ditemukan dua kategori utama yang menjadi fokus pembahasan, yaitu pengeluaran tak terduga dan tantangan dalam mengelola keuangan

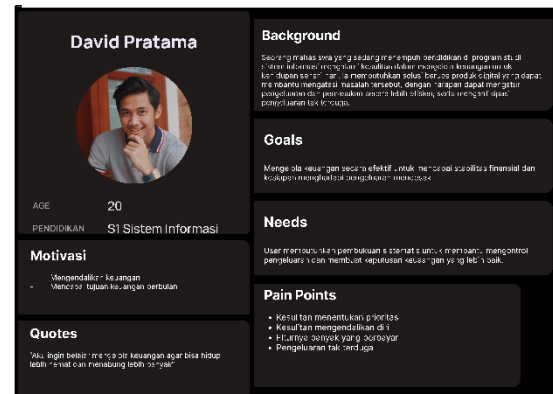
Dalam pengembangan *aplikasi* manajemen keuangan, terdapat beberapa aspek permasalahan yang perlu diperhatikan. Pertama, pengeluaran tak terduga menjadi kendala utama bagi mahasiswa perantau karena dapat memengaruhi kestabilan keuangan mereka. Kedua, terdapat berbagai tantangan dalam pengelolaan keuangan, seperti kesulitan menabung serta kurangnya kontrol dalam pengeluaran, yang menjadi isu signifikan dalam manajemen finansial sehari-hari.



Gambar 2 Affinity Diagram

Gambar tersebut menampilkan *Affinity Diagram*, sebuah metode dalam *Design Thinking* yang digunakan untuk mengelompokkan ide, data, atau hasil riset berdasarkan pola atau tema yang serupa [11]. Teknik ini membantu dalam mengidentifikasi kebutuhan, pola, serta hubungan dari data yang telah dikumpulkan. Dalam pengembangan *aplikasi* manajemen keuangan, penggunaan *Affinity Diagram* berperan penting dalam mengorganisir berbagai ide, permasalahan, dan aspirasi pengguna ke dalam kategori yang lebih terstruktur. Dengan metode ini, permasalahan dapat dikelompokkan secara *sistematis*, memungkinkan analisis pola serta hubungan di antara mereka. Hal ini mendukung proses pengambilan keputusan yang lebih efektif dalam merancang perbaikan dan peningkatan pengalaman pengguna dalam *UI/UX* *aplikasi* manajemen keuangan.

Setelah data dikelompokkan menggunakan *Affinity Diagram*, langkah berikutnya adalah menyusun *User Persona* berdasarkan wawancara dan temuan yang telah dikumpulkan. *User Persona* merupakan representasi fiktif dari pengguna yang mencerminkan karakteristik, kebutuhan, serta tantangan mereka dalam mengelola keuangan [14]. Dengan adanya *user persona*, proses desain *aplikasi* dapat lebih terarah dalam menciptakan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 3 User Persona

User persona ini memberikan wawasan lebih dalam mengenai bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi manajemen keuangan, termasuk latar belakang, motivasi, tujuan, serta kendala yang mereka hadapi. Melalui analisis ini, dapat dikembangkan strategi desain yang lebih efektif guna meningkatkan pengalaman pengguna, sehingga aplikasi yang dirancang mampu menyelesaikan permasalahan utama dengan lebih optimal.

3.3 Ideate

Setelah masalah utama teridentifikasi, langkah berikutnya adalah menghasilkan sebanyak mungkin ide sebagai solusi. Tahap ini berperan penting dalam merancang penyelesaian atas permasalahan yang dialami pengguna serta mengeksplorasi berbagai perspektif dan inovasi baru untuk aplikasi ini. Proses ini dilakukan dengan mengevaluasi data yang diperoleh pada tahap *Define*, kemudian mengombinasikannya dengan kreativitas penulis guna menghasilkan solusi yang lebih inovatif dan efektif



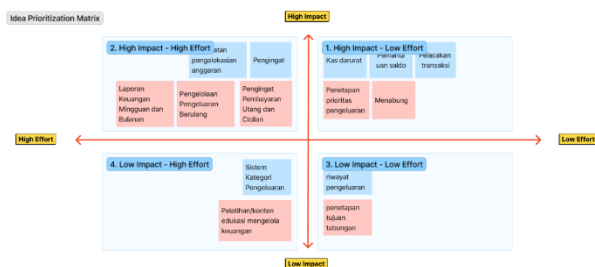
Gambar 4 Solution Idea



Gambar 5 Solution Idea 2

Ide dan solusi yang dihasilkan berasal dari proses identifikasi masalah serta kebutuhan pengguna, kemudian dikelompokkan menggunakan metode *brainstorming* dan teknik *Affinity*. Seluruh gagasan dan solusi ini akan menjadi acuan dalam merancang antarmuka pengguna (UI) aplikasi manajemen keuangan yang lebih optimal, sehingga dapat lebih sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna.

Setelah menghasilkan berbagai solusi dalam tahap *Solution Idea*, penulis melakukan analisis terhadap setiap ide yang telah dikembangkan. Analisis ini bertujuan untuk menilai relevansi dan efektivitas masing-masing solusi dalam menjawab permasalahan pengguna. Hasil dari analisis ini kemudian digunakan dalam tahapan *Idea Prioritization Matrix*, yang berfungsi untuk menentukan urutan eksekusi ide berdasarkan dua faktor utama, yaitu tingkat dampak terhadap pengguna (*impact*) serta besarnya usaha yang diperlukan dalam implementasi (*effort*). Dengan cara ini, solusi yang paling potensial dan efisien dapat diutamakan dalam pengembangan aplikasi.



Gambar 6 Prioritization Matrix

Berdasarkan gambar, penyusunan *prioritization idea* diklasifikasikan ke dalam empat kategori berdasarkan kriterianya, yaitu *high impact low effort*, *high impact high effort*, *low impact low effort*, dan *low impact high effort*.

3.4 Prototype

Tahap *prototype* dalam *Design Thinking* adalah proses pembuatan simulasi awal dari aplikasi yang dikembangkan berdasarkan konsep yang telah dihasilkan pada tahap *ideate* [8].

a) User Flow

User Flow adalah representasi visual dari alur yang dilalui pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi manajemen keuangan. Fungsinya adalah membantu desainer dalam merancang pengalaman pengguna yang lebih terstruktur, sehingga mereka dapat menentukan alur navigasi sebelum membuat desain UI. Dengan adanya *User Flow*, desainer dapat menghindari kompleksitas navigasi yang berlebihan dan memastikan pengalaman pengguna yang lebih intuitif.

Jenis *User Flow* yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Task Flow*. *Task Flow* merupakan serangkaian langkah atau proses yang diikuti oleh pengguna untuk menyelesaikan suatu tugas tertentu. Penyusunan *Task Flow* bertujuan untuk mendefinisikan alur penggunaan aplikasi yang sedang dikembangkan, sehingga membantu dalam merancang pengalaman pengguna yang lebih efektif dan efisien.

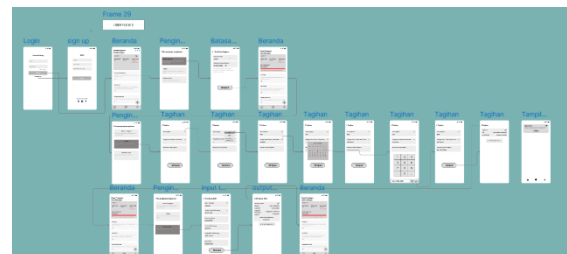
Gambar berikut merupakan salah satu *Task Flow* yang dirancang, yaitu *peringat*. Alur proses ini dimulai dari pengguna mengakses menu *peringat* hingga pengguna berhasil mengaktifkan fitur *peringat*.



Gambar 7 Taskflow

b) Wireframe Low-Fidelity

Tahap berikutnya adalah pembuatan wireframe Low-fidelity, yaitu kerangka dasar yang digunakan untuk merancang tata letak aplikasi agar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna [15]. *Wireframe* ini dibuat sebelum memasuki tahap desain utama dengan memanfaatkan perangkat lunak khusus atau menggambarinya secara manual di atas kertas.

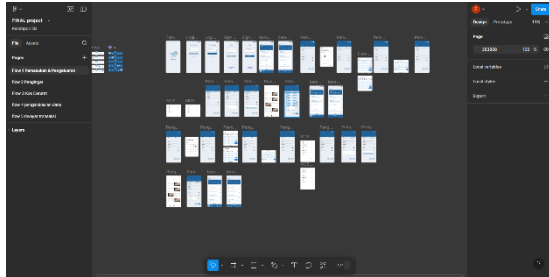


Gambar 8 Low-Fidelity

c) Wireframe High-Fidelity

Setelah menyelesaikan wireframe Low-Fidelity, langkah berikutnya adalah membuat wireframe High-Fidelity. membuat wireframe High-Fidelity adalah representasi visual yang lebih

realistis dari sebuah proyek. Pada tahap ini, desain diperjelas dengan menambahkan detail spesifik, seperti pemilihan warna, jenis font, serta ukuran elemen agar tampilan lebih mendekati versi akhir.



Gambar 9 High-Fidelity

3.5 Testing

Pada tahap akhir penelitian ini, penulis melaksanakan pengujian kegunaan (*usability testing*) dengan menerapkan *metode System Usability Scale (SUS)* untuk menilai tingkat kegunaan *aplikasi* manajemen keuangan secara kuantitatif. untuk mengukur tingkat kegunaan *aplikasi* manajemen keuangan secara kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana kemudahan penggunaan, efisiensi interaksi, dan kepuasan pengguna terhadap fitur-fitur yang disediakan dalam *aplikasi* manajemen keuangan. Sebanyak lima partisipan yang memiliki aktivitas keuangan aktif, terdiri dari mahasiswa dan pekerja, diuji menggunakan berbagai skenario untuk mengidentifikasi hambatan yang mereka hadapi dalam penggunaan *aplikasi*.

Hasil pengujian mengungkapkan beberapa tantangan utama yang perlu diperbaiki agar pengalaman pengguna lebih optimal:

1. Kendala navigasi
Beberapa pengguna mengalami kesulitan dalam berpindah dari halaman input pengeluaran ke halaman input pemasukan, yang menghambat efisiensi dalam pencatatan transaksi. (*User 2, User 5*)
2. Kesulitan dalam Mengakses Riwayat Transaksi
Tombol untuk memilih riwayat transaksi sulit diklik, menghambat akses pengguna dalam memeriksa transaksi sebelumnya. (*User 3*)
3. Kesalahan pada Dropdown
Pengguna mengalami kendala dalam memilih kategori pada menu *dropdown*, menyebabkan keterlambatan dalam proses input data. (*User 4*)

Setelah melakukan uji coba pengguna dengan metode *usability testing*, penulis mengumpulkan umpan balik menggunakan *metode SUS Score*. *System Usability Scale (SUS)* merupakan metode evaluasi kuantitatif yang bertujuan untuk mengukur tingkat kegunaan suatu sistem atau *aplikasi* berdasarkan respons pengguna. *SUS*

terdiri dari 10 pernyataan yang dijawab menggunakan *skala Likert* 1-5, di mana nilai 1 menunjukkan "sangat tidak setuju" dan nilai 5 menunjukkan "sangat setuju".

Berikut langkah-langkah perhitungan *SUS Score*:

1. Memisahkan pertanyaan ganjil dan genap:
 - a. Pertanyaan bernomor ganjil (1, 3, 5, 7, 9) dihitung dengan rumus: (nilai - 1)
 - b. Pertanyaan bernomor genap (2, 4, 6, 8, 10) dihitung dengan rumus: (5 - nilai)
2. Menjumlahkan skor dari semua pernyataan
3. Mengalikan total skor dengan 2,5 untuk mendapatkan hasil dalam skala 0-100.

Berikut hasil dari *SUS Score*-nya

Responden	Q1	Q1	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	(x2.5)
R1	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	35	87,5
R2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	97,5
R3	3	4	4	4	3	4	2	3	3	4	34	85
R4	4	4	4	3	4	4	4	0	4	2	33	82,5
R5	3	2	3	3	3	1	3	5	3	3	27	67,5
JUMLAH											420	
RATA-RATA											84	

Gambar 10 Hasil Sus Score

Dengan skor 84, *aplikasi* manajemen keuangan ini tergolong dalam kategori *acceptable* berdasarkan *acceptability range*. Skor tersebut juga menempatkan *aplikasi* ini dalam *grade scale B* dan diklasifikasikan sebagai *EXCELLENT*. Hasil ini mengindikasikan bahwa *aplikasi* ini berfungsi dengan baik, mampu memenuhi kebutuhan pengguna, serta sesuai dengan ekspektasi mereka dalam mengelola keuangan secara efektif.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan beberapa temuan utama. Pertama, berhasil mengidentifikasi masalah utama mahasiswa perantau berupa kesulitan mencatat transaksi, kurangnya kesadaran terhadap anggaran, dan minimnya penggunaan *aplikasi* keuangan. *Aplikasi* yang dikembangkan telah memiliki fitur-fitur utama seperti pencatatan transaksi, pengingat anggaran, dan laporan otomatis. Hasil pengujian *usability* menggunakan *System Usability Scale (SUS)* menunjukkan skor 84 yang termasuk dalam kategori "EXCELLENT".

Dari segi implikasi praktis, *aplikasi* ini dapat langsung membantu mahasiswa perantau dalam memantau pemasukan dan pengeluaran, mengontrol pengeluaran tak terduga, serta membangun kebiasaan menabung. Namun demikian, masih diperlukan penyempurnaan pada sistem navigasi dan akses riwayat transaksi untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

Pada tataran teoretis, penelitian ini memberikan bukti empiris tentang efektivitas metode *Design Thinking* dalam pengembangan

aplikasi keuangan. Khususnya dalam penggunaan *Affinity Diagram* untuk analisis kebutuhan pengguna dan *Idea Prioritization Matrix* untuk menentukan solusi prioritas.

Selanjutnya, Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain hanya melibatkan 4 partisipan dan belum menguji fitur jangka panjang. Untuk penelitian lanjutan, disarankan melakukan uji coba dengan lebih banyak partisipan, menambahkan fitur analisis pola pengeluaran, serta mengembangkan integrasi dengan layanan perbankan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada orang tua, Endun Abd Rahman, atas dukungan moral dan materiil. Ucapan terima kasih juga untuk Apriade Voutama atas bimbingan dan masukan berharga. Penulis juga berterima kasih kepada semua pihak serta lembaga afiliasi yang telah membantu dalam penelitian ini. Semoga segala bantuan yang diberikan mendapat balasan setimpal. Penulis berharap hasil penelitian ini bermanfaat dan terbuka untuk saran demi perbaikan ke depan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. E. Karlinda, P. Azizi, and M. F. Sopali, "Pengaruh pengalaman kerja, prestasi kerja, pendidikan dan pelatihan terhadap pengembangan karir pada PT. PLN (persero) kota padang rayon kurangi," *J. Inf. Syst. Applied, Manag. Account. Res.*, vol. 5, no. 2, pp. 523–531, 2021, doi: 10.52362/jisamar.v5i2.
- [2] D. Uzairi and I. Najiyah, "Aplikasi Manajemen Keuangan Berbasis Android Dengan Fitur Reminder Dan Push Notification," vol. 1, no. 1, pp. 195–199, 2020.
- [3] A. Karimullah, A. Rizal, and A. S. Y. Irawan, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Transportasi Publik Berbasis Mobile Dengan Metode User Centered Design," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 3, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4855.
- [4] F. Fernando, G. Hoendarto, and T. Willay, "Aplikasi Manajemen Keuangan Berbasis Android Terintegrasi Sistem Peningkat dan Pencatat Keuangan," *J. Sist. Inf. Univ. Widya Dharma*, vol. 3, no. 1, pp. 1–12, 2019.
- [5] F. Risyda *et al.*, "Perancangan UI / UX Aplikasi Perpustakaan Digital Berbasis Web dengan Pendekatan Metode Design Thinking," vol. 9, no. 2, pp. 67–77, 2025.
- [6] F. Okmayura, Vitriani, N. YM, P. Maysaro Simatupang, R. Rahmadani, and A. Putri, "Perancangan UI / UX Untuk Aplikasi Bimbingan Belajar (Bijar) Menggunakan Figma Model Design thinking Perancangan UI / UX Untuk Aplikasi Bimbingan Belajar (Bijar) Menggunakan Figma Model Design Thinking," *Edu Teach*, vol. 5, no. 1, pp. 23–32, 2024.
- [7] I. Engineering *et al.*, "Perancangan Ui / Ux Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo," vol. 7, no. 1, pp. 55–70, 2023.
- [8] P. S. Rosiana, A. Voutama, and A. A. Ridha, "Perancangan Ui/Ux Sistem Informasi Pembelian Hasil Tani Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 11, no. 3, pp. 246–253, 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i3.3048.
- [9] M. F. Widiyantoro, N. Heryana, A. Voutama, and N. Sulistiyowati, "INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking," *Inf. Manag. Educ. Prof.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–10, 2022.
- [10] H. Salsabila, R. Natasia, M. Ihsan, A. Putera, R. Sena, and N. Soffa, "Redesign UI/UX Website Promedika Menggunakan Metode Design Thinking pada PT Promedika Mitra Utama Samarinda," *EQUIVA J. Math. Inf. Technol.*, vol. 2, no. 1, 2024.
- [11] M. J. Narizki, R. A. Widyanto, and N. A. Prabowo, "Perancangan UI/UX Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Perangkat Mobile dengan Metode Design Thinking," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 4, no. 4, pp. 1127–1135, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3652.
- [12] D. Ariska and S. Nurlela, "Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Infortech*, vol. 4, no. 2, pp. 86–91, 2022, [Online]. Available: [file:///C:/Users/fajar/AppData/Local/Microsoft/Windows/INetCache/IE/K09YPSZ2/13234-41410-1-PB_2\[1\].pdf](file:///C:/Users/fajar/AppData/Local/Microsoft/Windows/INetCache/IE/K09YPSZ2/13234-41410-1-PB_2[1].pdf)
- [13] I. K. Wardani, P. Utomo, A. Budiman, and D. N. Amadi, "Pemanfaatan Metode Design Thinking dan Pengujian SUS untuk UI/UX Aplikasi Home Care Madiun Berbasis Android," *J. Comput. Inf. Syst. Ampera*, vol. 4, no. 2, pp. 106–125, 2023, [Online]. Available: <https://journal-computing.org/index.php/journal-cisa/index>
- [14] W. Bagaskara and A. Voutama, "Perancangan UI/UX Aplikasi Perpustakaan Digital," *J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 2, pp. 10113–10124, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.1590>
- [15] M. Raschintasofi and H. Yani, "Perancangan UI/UX Aplikasi Learning Management System Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Manaj. Teknol. Dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 343–353, 2023, doi: 10.33998/jms.2023.3.1.753.