

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**DESAIN UI/UX APLIKASI MANAJEMEN KEUANGAN
PRIBADI MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED*
DESIGN (UCD)**

TUGAS AKHIR

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada Jurusan Teknik Informatika

Oleh

PUTRI PRAMESWARI

NIM. 11950125164



UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
2025**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERSETUJUAN

**DESAIN UI/UX APLIKASI MANAJEMEN KEUANGAN
PRIBADI MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED
DESIGN (UCD)**

TUGAS AKHIR

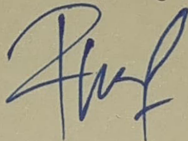
Oleh

PUTRI PRAMESWARI

NIM. 11950125164

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 8 Januari 2025

Pembimbing I,



Reski Mai Candra, S.T., M.Sc.

NIP. 19860505 201503 1 006

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PENGESAHAN

DESAIN/UI/UX APLIKASI MANAJEMEN KEUANGAN PRIBADI MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED* *DESIGN (UCD)*

Oleh

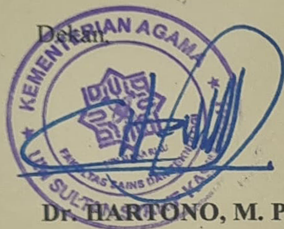
PUTRI PRAMESWARI
NIM. 11950125164

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik
pada Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 8 Januari 2025

Mengesahkan,


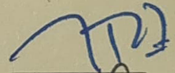

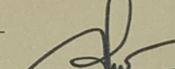

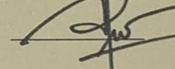


Ketua Jurusan,



DR. HARTONO, M. Pd.
NIP. 196403011992031003

IWAN ISKANDAR, S.T., M.T
NIP. 198212162015031003

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Novriyanto, S.T., M.Sc.		
Pembimbing I	: Reski Mai Candra, S.T., M.Sc.		
Penguji I	: Muhammad Affandes, S.T., M.T.		
Penguji II	: Lola Oktavia, S.S.T., M.T.I		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Prameswari
NIM : 11950125164
Tempat, Tgl. Lahir : Pekanbaru, 31 Agustus 2000
Fakultas : Sains dan Teknologi
Prodi : Teknik Informatika
Judul Jurnal : Desain UI/UX Aplikasi Manajemen Keuangan Pribadi Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)

Menyatakan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan jurnal dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu jurnal saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila di kemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan jurnal saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 14 Januari 2025

Yang membuat pernyataan



PUTRI PRAMESWARI

NIM. 11950125164

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. PENDAHULUAN

Jumlah pengguna smartphone di Indonesia telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun belakangan. Laporan dari Lembaga penelitian digital internasional menyebutkan bahwa pada tahun 2023, jumlah pengguna aktif smartphone di negara ini mencapai 358,8 juta unit [1]. Peningkatan ini menggambarkan tingginya penggunaan teknologi mobile di masyarakat. Dengan semakin majunya teknologi, berbagai kebutuhan masyarakat kini banyak bergantung pada perangkat elektronik, seperti e-banking, e-commerce, dan e-learning [2]. Namun, kemudahan ini tidak terlepas dari tantangan, seperti resiko pengeluaran yang tidak terkendali akibat akses mudahnya transaksi digital, terutama melalui penggunaan e-wallet [3].

Kemudahan yang ditawarkan belanja online melalui e-commerce ini menyebabkan terjadinya perilaku konsumtif, ada berbagai faktor kemudahan dan keuntungan yang ditawarkan, seperti kemampuan untuk mencari dan membandingkan produk secara langsung melalui aplikasi, yang semakin mendorong perilaku konsumtif [4]. Di sisi lain, rendahnya literasi keuangan di Indonesia memperburuk situasi ini. Berdasarkan Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) pada tahun 2019, tingkat literasi keuangan masyarakat Indonesia baru mencapai 38,08% [5] [6]. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman keuangan menyebabkan banyak orang belum mampu mengelola keuangan mereka secara bijaksana, terutama dengan memanfaatkan teknologi digital [7]. Untuk mengatasi tantangan ini, aplikasi keuangan memiliki potensi besar dalam meningkatkan literasi dan kesadaran keuangan masyarakat [8]. Melalui pendekatan yang lebih terarah, aplikasi ini dapat mendorong pengelolaan keuangan yang lebih baik dan mendukung keuangan yang lebih bijaksana.

Studi lain membahas penerapan manajemen keuangan [9] dengan judul “Perancangan UI/UX Berbasis Android Untuk Manajemen Keuangan Pribadi Dengan Metode Design Thinking”. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan melakukan survei untuk mengidentifikasi masalah pada aplikasi manajemen keuangan. Sebagai keunggulan, penelitian ini memanfaatkan alat *scrapper* untuk mengumpulkan dan menganalisis ulasan pengguna di Google Playstore secara mendalam. Pendekatan ini memungkinkan identifikasi masalah UI/UX secara lebih rinci berdasarkan pengalaman pengguna langsung sehingga memberikan pemahaman yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Saat ini, tersedia berbagai aplikasi manajemen keuangan di platform Google Playstore. Beberapa contoh populer adalah aplikasi Money Manager dan Money Lover. Namun masing-masing aplikasi tersebut memiliki kekurangan, seperti yang ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Daftar Permasalahan yang ada pada Aplikasi Money Manager dan Money Lover

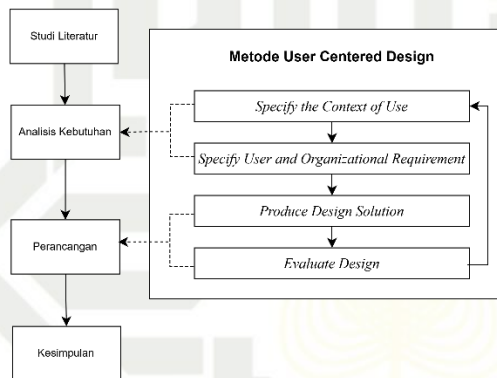
Permasalahan	Money Manager	Money Lover
Terlalu banyak iklan di aplikasi	✓	
Aplikasi kurang interaktif	✓	
Masalah saat mengganti ponsel (data tidak tersinkronisasi dengan baik)	✓	✓
Aplikasi tidak bisa diakses setelah pembaruan atau perubahan	✓	✓
Aplikasi meminta pembuatan kategori manual setelah pembaruan	✓	✓
Aplikasi terlalu rumit dengan banyak menu yang tidak perlu		✓
Catatan keuangan menjadi tidak jelas atau kacau setelah pembaruan		✓
Butuh fitur manajemn Hutang-Piutang		✓
Tidak ada fitur login dalam aplikasi	✓	✓
Tidak ada fitur pengingat	✓	✓
Aplikasi sulit dijalankan oleh pengguna baru	✓	✓

Strategi penyelesaian masalah ini dengan memprioritaskan kebutuhan, preferensi, dan pengalaman pengguna di setiap tahap pengembangan, dengan menyadari bahwa kepuasan pengguna adalah kunci keberhasilan aplikasi [10]. Design thinking dan user-centered design merupakan dua pendekatan yang dapat diterapkan dalam pengembangan User Interface (UI) dan User Experience (UX). Kedua metodolohi ini menitikberatkan pada empati sebagai prinsip utama. Tujuannya adalah untuk memahami serta memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna

aplikasi. Design thinking berfungsi sebagai strategi inovatif yang mengutamakan kolaborasi antara desainer dan pengguna, dengan mendasarkan ide-ide pada pola pikir perilaku dan cara berpikir pengguna. Sementara itu, user-centered design merupakan pendekatan desain yang fokus pada kebutuhan pengguna [11]. Berdasarkan temuan ini perancangan desain UI/UX aplikasi manajemen keuangan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) ini menghasilkan potensi yang baik, sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan mampu mengatasi permasalahan yang ada. Hasil akhir dari perancangan desain ini untuk meningkatkan literasi keuangan di masyarakat Indonesia yang meminimalisir gaya hidup konsumtif. Tujuan akhir dari proses perancangan desain ini diharapkan mampu menghasilkan sebuah aplikasi yang tidak hanya mampu menyelesaikan permasalahan pengguna, tetapi juga mendorong mereka untuk mengelola keuangan dengan lebih baik serta mendukung keputusan keuangan yang bijaksana.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, perancangan User Interface dan User Experience dilakukan dengan menerapkan metode User Centered Design untuk menghasilkan tampilan antarmuka yang sesuai dan optimal [12]. Penelitian ini mengimplementasikan metode yang digabungkan dengan pendekatan UCD melalui tahapan-tahapan yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Metode *User Centered Design* (UCD)

2.1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan data yang relevan dengan kebutuhan terkait landasan teori serta referensi dari berbagai sumber, seperti jurnal, paper, buku dan artikel. Teori yang dikaji meliputi UCD serta berbagai referensi lain yang mendukung penelitian ini.

2.2. Analisis Kebutuhan

Proses analisis merupakan tahapan yang krusial untuk memperoleh pemahaman awal yang sesuai dengan harapan pengguna [13]. Metode UCD memiliki dua langkah utama dalam mengidentifikasi kebutuhan, yaitu *specify the context of use* dan *specify user and organizational requirement* [14].

2.2.1. Specify the Context of Use

Proses mengidentifikasi pengguna yang akan menggunakan aplikasi bertujuan untuk menjelaskan dan mendeskripsikan situasi serta kondisi di mana pengguna memanfaatkan aplikasi tersebut [15]. Untuk mendapatkan informasi mendalam, peneliti menggunakan metode observasi dengan bantuan alat *scraper* terhadap ulasan kritis yang ada di Google Playstore.

2.2.2. Specify User and Organizational Requirement

Pada tahapan ini dilakukan identifikasi terhadap berbagai kebutuhan pengguna yang harus dipenuhi oleh aplikasi tersebut.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Himpunan Mahasiswa UIN Suska Riau
Himpunan Mahasiswa UIN Suska Riau
State Islamic University of Sunan Syarif Kasim Riau

2.3. Perancangan

Data yang diperoleh dari kebutuhan pengguna dimanfaatkan dalam merancang UI/UX untuk aplikasi manajemen keuangan pribadi. Proses perancangan ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu *produce design solution & evaluate design*.

2.3.1. Produce Design Solution

Pada tahap ini dilakukan perancangan desain aplikasi manajemen keuangan berdasarkan solusi yang dihasilkan dari analisis system. Desain aplikasi tersebut di representasikan melalui *use case* dan *wireframe high-fidelity*.

2.3.2. Evaluate Design

Pada tahapan ini dilakukan evaluasi terhadap desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Evaluasi aplikasi manajemen keuangan dilakukan dengan menggunakan pengujian *usability* yaitu *System Usability Scale (SUS)*.

2.4. Kesimpulan

Tahapan ini merupakan langkah akhir dari penelitian, di mana kesimpulan diambil berdasarkan hasil skor *System Usability Scale (SUS)* yang telah diperoleh.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Studi Literatur

3.1.1. User Interface

User Interface (UI) merupakan salah satu komponen utama dalam sistem komputer, karena berfungsi sebagai penghubung langsung dengan pengguna yang dapat dilihat, didengar, dan disentuh [16].

3.2. User Experience

Menurut definisi ISO 9241-210, user experience adalah persepsi dan reaksi seseorang ketika menggunakan aplikasi atau system dalam berinteraksi dengan produk, sistem, atau layanan. User experience juga mencakup penilaian terhadap tingkat kepuasan pengguna terhadap produk, sstem, dan layanan tersebut [17].

3.2.1. User Centered Design (UCD)

User Centered Design (UCD) adalah sebuah metode dalam pengembangan system yang memprioritaskan pengguna sebagai fokus utama selama proses berlangsung. Dalam metode ini, rancangan sistem dievaluasi langsung oleh pengguna, sehingga hasil akhirnya dapat memenuhi kebutuhan harapan mereka [18].

3.2.2. System Usability Scale (SUS)

System Usability Sacle (SUS) metode pengujian produk yang dilakukan melalui kuesioner untuk mengevaluasi aplikasi secara jelas dan terukur [19].

3.3. Penerapan Metode User Centered Design

Berikut merupakan hasil penerapan metode *User Centered Design (UCD)* dalam proses perancangan desain aplikasi manajemen keuangan.

3.3.1. Specify the Context of Use

Pengguna aplikasi yaitu pengguna aktif aplikasi Money Lover dan Money Manager. Identifikasi pengguna didapatkan berdasarkan observasi terhadap komentar pengguna aktif pada aplikasi tersebut. Identifikasi permasalahan yang dihadapi pengguna aplikasi Money Manager dan Money Lover dapat dilihat pada Tabel 2.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 2. Analisis Masalah yang Dihadapi Pengguna Aplikasi Money Lover dan Money Manager

Permasalahan	Money Manager	Money Lover
Tidak ada fitur login dalam aplikasi	✓	✓
Masalah saat mengganti ponsel (data tidak tersinkronisasi dengan baik)	✓	✓
Aplikasi kurang interaktif	✓	
Butuh fitur manajemen Hutang-Piutang		✓
Tidak ada fitur pengingat	✓	✓
Aplikasi sulit dijalankan oleh pengguna baru	✓	✓
Aplikasi tidak bisa diakses setelah pembaruan atau perubahan	✓	✓
Aplikasi terlalu rumit dengan banyak menu yang tidak perlu		✓
Catatan keuangan menjadi tidak jelas atau kacau setelah pembaruan		✓

3.3.2. *Specify User and Organizational Requirement*

Kebutuhan dari pengguna aplikasi Money Lover dan Money Manager yang diperoleh dari observasi ulasan pengguna dengan bantuan alat scraper pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Daftar Kebutuhan Pengguna dan Penyelesaian Masalah

Daftar Pengguna	Kebutuhan	Penyelesaian Masalah
	Tidak ada fitur login dalam aplikasi	Menambahkan fitur <i>login</i> berbasis akun, sehingga data pengguna dapat disimpan dan dipulihkan di berbagai perangkat.
	Masalah saat mengganti ponsel (data tidak tersinkronisasi)	Mengintegrasikan fitur sinkronisasi otomatis dengan akun Google untuk memastikan data pengguna selalu aman dan tersimpan.
	Aplikasi kurang interaktif	Membuat desain antarmuka aplikasi dengan tampilan visual yang modern, intuitif, dan menarik bagi berbagai kalangan.
	Fitur yang ada dianggap tidak memuaskan	Melakukan riset kebutuhan fitur dan menambahkan atau meningkatkan fitur agar lebih relevan dan bermanfaat bagi pengguna.
	Butuh fitur manajemen Hutang-Piutang	Menambahkan fitur Hutang-Piutang untuk membantu pengguna melacak dan mengelola transaksi hutang dengan mudah.
	Tidak ada fitur pengingat	Menambahkan fitur notifikasi pengingat agar pengguna tidak lupa mencatat transaksi secara rutin.
	Aplikasi sulit dijalankan oleh pengguna baru	Menyediakan panduan atau <i>tutorial spotlight</i> untuk membantu pengguna baru memahami fitur utama aplikasi.

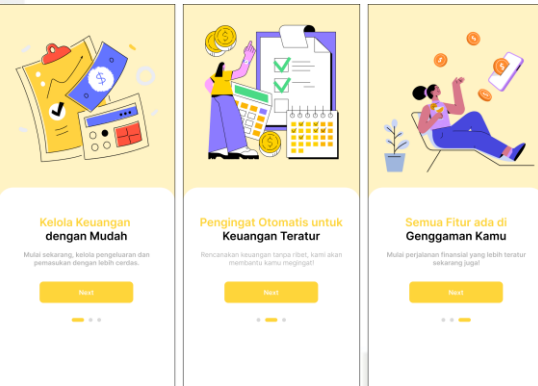
3.3.3. *Produce Design Solution*

Berikut adalah desain yang dibuat berdasarkan solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh pengguna aplikasi manajemen keuangan. Masalah yang dihadapi diantaranya sebagai berikut:

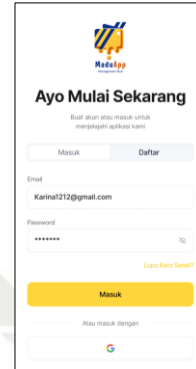
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Aplikasi manajemen keuangan membutuhkan fitur login berbasis akun. Tampilan login didesain setelah pengguna melewati onboarding.

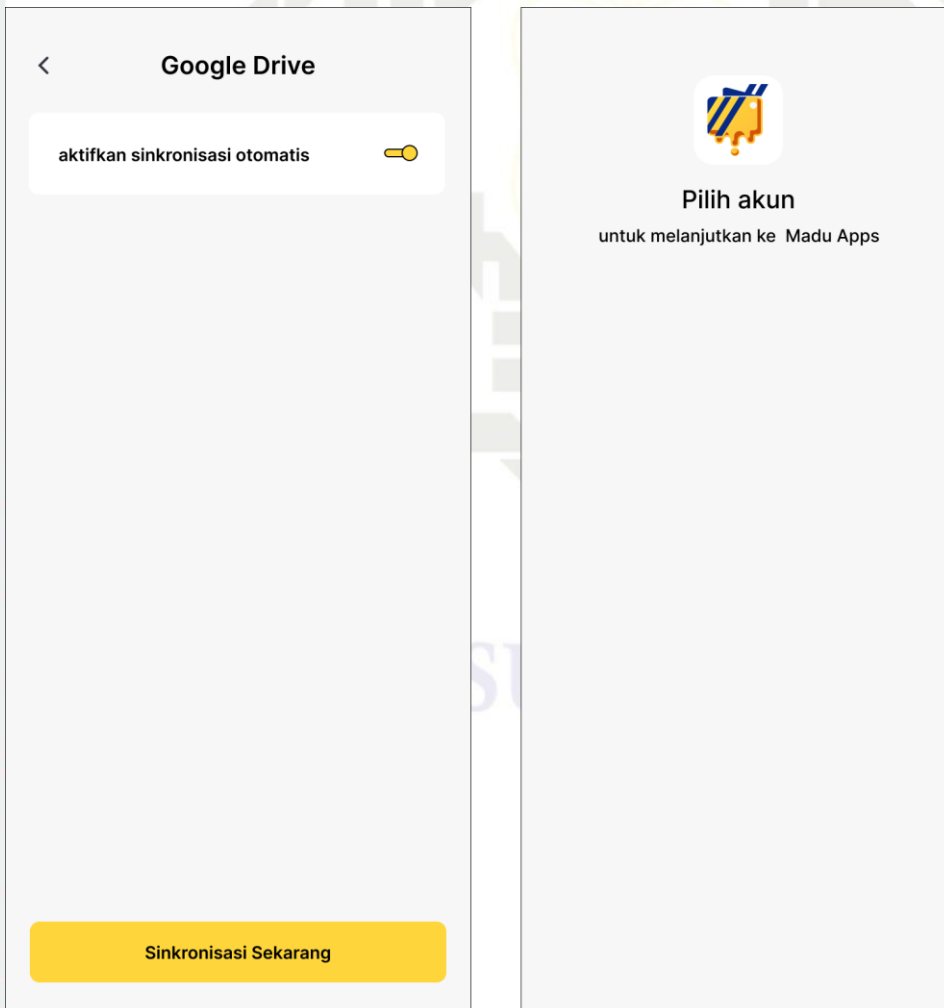


Gambar 1. Tampilan Onboarding



Gambar 2. Tampilan Login

b. Fitur sinkronisasi otomatis dengan akun google, untuk memastikan data pengguna selalu aman dan tersimpan.

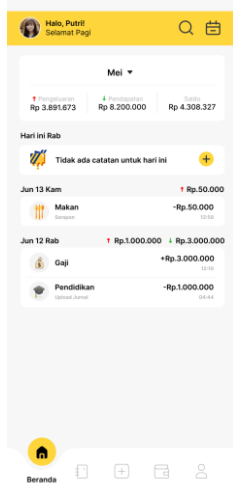


Gambar 3. Tampilan Sinkronisasi

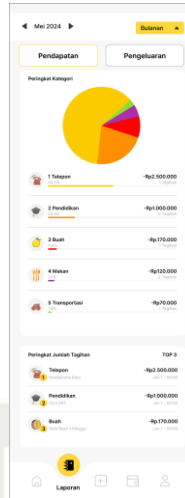
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

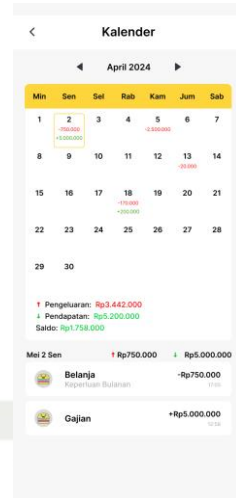
c. Membuat fitur dengan tampilan yang menarik dan nyaman dilihat.



Gambar 4. Tampilan Beranda

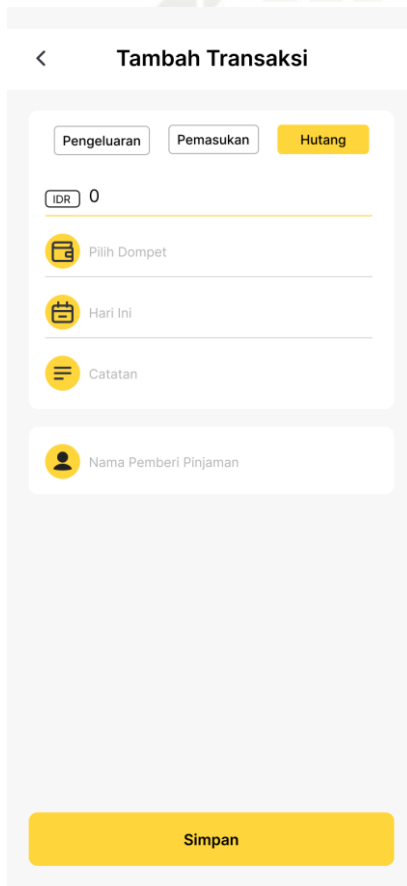


Gambar 5. Tampilan Laporan

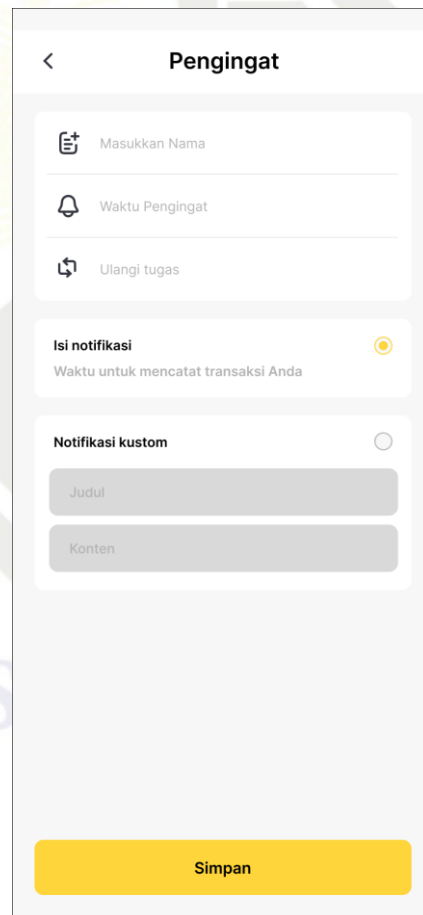


Gambar 6. Tampilan Kalender

d. Membuat fitur Hutang dan fitur Notifikasi atau pengingat.



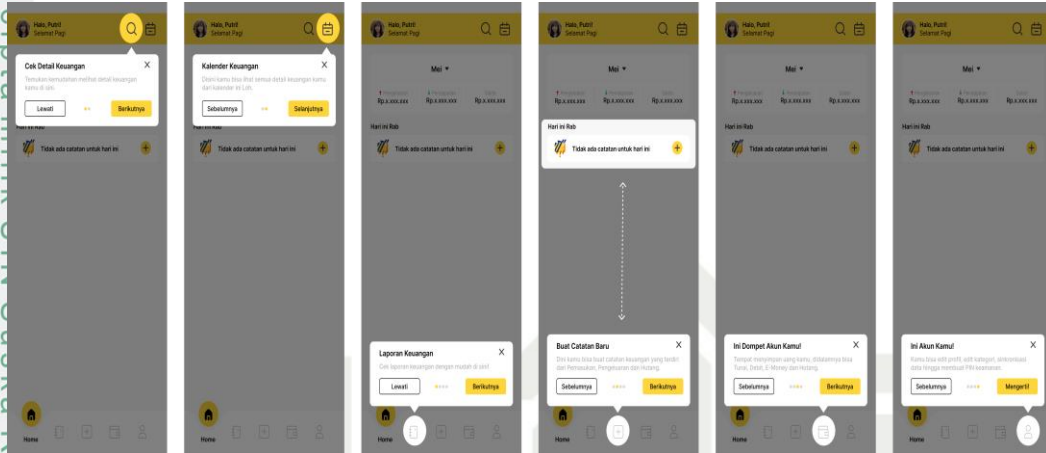
Gambar 7. Tampilan Mencatat Hutang



Gambar 8. Tampilan Fitur Pengingat

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e. Menyediakan panduan atau tutorial spotlight untuk membantu pengguna baru untuk memahami fitur utama.



Gambar 8 .Tampilan Fitur Spotlight Tutorial

3.3.4. Evaluation Design

Evaluasi desain dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Pengujian ini melibatkan 10 orang responden yang bertujuan mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap desain aplikasi. Langkah pertama dalam pengujian adalah meminta responden untuk mengakses desain aplikasi melalui tautan prototype yang telah disediakan. Setelah itu, mereka diminta untuk mengisi formulir yang berisi 10 pertanyaan skala Likert 1-5 [20].

Tabel 4. Kuesioner SUS

No	Pertanyaan
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2.	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3.	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Tabel 5. Hasil Pengujian Menggunakan System Usability Scale (SUS)

No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jml	Nilai (Jml X 2,5)
1	Responden 1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	35	88
2	Responden 2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	36	90
3	Responden 3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	90
4	Responden 4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	32	80
5	Responden 5	4	4	1	0	4	4	4	4	4	4	29	73
6	Responden 6	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	35	88
7	Responden 7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	90
8	Responden 8	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	34	85
9	Responden 9	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	34	85
10	Responden 10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	90
Skor rata rata (Hasil Akhir)													86

Hasil akhir skor SUS yang diperoleh sebesar 86, skor ini menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa desain UI/UX aplikasi keuangan ini telah diterima dengan baik oleh pengguna. Implikasi dari hasil ini adalah pentingnya literasi dalam desain menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), yang memungkinkan developer untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna secara mendalam, membuat solusi yang konkret melalui prototype, dan mengevaluasinya dengan cara yang relevan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan *Usability Testing* dengan *System Usability Scale* (SUS) pada perancangan desain UI/UX aplikasi manajemen keuangan, penelitian ini memperoleh skor SUS sebesar 86, yang menunjukkan bahwa desain UI/UX aplikasi manajemen keuangan ini telah diterima dengan baik oleh pengguna. Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya [9] berjudul “*Perancangan UI/UX Berbasis Android Untuk Manajemen Keuangan Pribadi Dengan Metode Design Thinking*”, yang menggunakan metode Maze Design dan menghasilkan skor 78, penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil usability. Penerapan metode *User Centered Design* (UCD) terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kepuasan pengguna, serta memberikan kontribusi positif terhadap pengalaman pengguna dalam mengelola keuangan mereka. Temuan ini juga mengesakan bahwa metode yang berfokus pada kebutuhan dan kenyamanan pengguna memiliki dampak yang lebih optimal dalam pengembangan aplikasi manajemen keuangan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



03 Januari 2025

No : 567/LoA/JPTI/I/2025

Hal : Letter of Acceptance

Kepada Yth

1. Putri Prameswari, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
2. Reski Mai Candra, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
3. Muhammad Affandes, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
4. Lola Oktavia, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (JPTI) adalah jurnal nasional, terdaftar di BRIN dengan P-ISSN 2775-4227 dan e-ISSN 2775-4219, serta terakreditasi SINTA 3 berdasarkan Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi Nomor 177/E/KPT/2024.

Kami mengucapkan terima kasih atas pengiriman artikel ilmiah ke **Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (JPTI)** dengan data artikel sebagai berikut:

Judul

Desain Ui/Ux Aplikasi Manajemen Keuangan Pribadi Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd)

Penulis

1. Putri Prameswari
2. Reski Mai Candra
3. Muhammad Affandes
4. Lola Oktavia

Berdasarkan hasil review, artikel tersebut dinyatakan **DITERIMA** untuk dipublikasikan pada **Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (JPTI)** Volume 5 Nomor 1, Januari 2025

Demikian surat pemberitahuan ini, kami mengucapkan terima kasih atas partisipasi dan kerja sama yang baik.

Chief Editor,



**JURNAL
PENDIDIKAN DAN
TEKNOLOGI
INDONESIA**

Dr. Hanung Nindito Prasetyo, M.T.
Scopus ID : 56771190000.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak cipta Diindungi Undang-Undang
Dilarang mengutip, sebarkan atau seluruh
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau