**Perancangan UI/UX pada Aplikasi Manajemen Keuangan untuk Mendukung Keterlibatan Pengguna**

**SIMULASI TUGAS AKHIR**

Diajukan untuk memenuhi syarat-syarat memperoleh gelar ahli madya

Oleh:

**Abdillah Jibran**

**233140700111046**



**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
DEPARTEMEN INDUSTRI KREATIF DAN DIGITAL  
FAKULTAS VOKASI  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
MALANG**

**2025**

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Dalam beberapa tahun terakhir, transaksi keuangan digital di Indonesia mengalami pertumbuhan pesat. Data dari Bank Indonesia (BI) menunjukkan bahwa nilai transaksi digital banking pada tahun 2023 meningkat 23,7% dibanding tahun sebelumnya (Bank Indonesia, 2023). Seiring dengan meningkatnya adopsi transaksi digital, berbagai aplikasi manajemen keuangan bermunculan untuk membantu masyarakat dalam mengelola keuangan pribadi secara lebih efisien. Namun, meskipun jumlah pengguna meningkat, tingkat literasi keuangan masih menjadi tantangan. Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dalam Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (2022) mencatat bahwa tingkat literasi keuangan masyarakat Indonesia hanya mencapai 49,68%, sementara tingkat inklusi keuangan mencapai 85,10% (OJK, 2022).

Ketimpangan antara tingkat literasi dan inklusi keuangan ini menunjukkan bahwa meskipun masyarakat semakin banyak mengakses layanan keuangan digital, mereka belum sepenuhnya memahami cara mengelola keuangan dengan baik. Salah satu aspek penting dalam manajemen keuangan pribadi adalah pencatatan keuangan, yaitu proses mencatat pemasukan dan pengeluaran untuk mengontrol arus kas pribadi. Namun, masih banyak masyarakat yang belum terbiasa mencatat keuangan secara teratur, baik karena kurangnya kesadaran, lurangnya literasi keungan, kesulitan dalam menggunakan aplikasi pencatatan keuangan, maupun karena desain aplikasi yang kurang intuitif.

Penerapan desain yang berpusat pada pengguna (*User-Centered Design* atau UCD) telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan pengguna. Penelitian oleh STIE Trianandra (2024) menunjukkan bahwa kualitas UI/UX dalam aplikasi mobile memiliki dampak signifikan terhadap keterlibatan pengguna. Aplikasi dengan UI/UX yang baik dapat meningkatkan tingkat keterlibatan hingga 35%, memungkinkan pengguna untuk lebih aktif dalam menggunakan fitur-fitur aplikasi secara optimal. Dengan kata lain, desain UI/UX yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan engagement pengguna dan memperpanjang siklus penggunaan aplikasi.

Sebuah studi oleh Google & Temasek (2023) menemukan bahwa sekitar 60% pengguna merasa desain aplikasi keuangan di Indonesia kurang intuitif, yang menyebabkan mereka tidak secara aktif menggunakannya dalam jangka panjang. Hal ini menunjukkan bahwa UI/UX yang buruk dapat menjadi faktor utama dalam rendahnya keterlibatan pengguna dalam pencatatan keuangan. Jika aplikasi pencatatan keuangan tidak dirancang dengan mempertimbangkan pengalaman pengguna yang baik, pengguna cenderung meninggalkan aplikasi dan kembali ke kebiasaan lama, seperti mencatat secara manual atau bahkan tidak mencatat sama sekali.

Penerapan desain yang berpusat pada pengguna (*User-Centered Design* atau UCD) telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan pengguna. penelitian lain dari Jurnal Teknologi Informasi Universitas Pahlawan (2024) menyebutkan bahwa aplikasi dengan UI/UX yang dirancang dengan metode User-Centered Design (UCD) dapat meningkatkan engagement pengguna hingga 40%. Pendekatan ini memungkinkan aplikasi menyesuaikan desainnya berdasarkan kebutuhan pengguna, sehingga dapat membantu mereka lebih mudah dalam mengelola keuangan dan meningkatkan literasi finansial. Dengan UI/UX yang lebih optimal, pengguna diharapkan tidak hanya mengakses aplikasi, tetapi juga secara aktif menggunakannya dalam pengelolaan keuangan sehari-hari.

Selain itu, desain UI/UX yang baik dalam aplikasi keuangan juga dapat membangun kepercayaan dan loyalitas pengguna. Menurut UXDA (2024), investasi dalam desain yang berpusat pada pengguna untuk antarmuka perbankan digital dapat menghasilkan manfaat signifikan, seperti peningkatan kepuasan pelanggan dan pengurangan tingkat churn. Hal ini menunjukkan bahwa desain UI/UX yang efektif tidak hanya meningkatkan pengalaman pengguna tetapi juga memberikan dampak positif pada frekuensi penggunaan aplikasi pencatatan keuangan.

Namun, tantangan dalam merancang UI/UX yang efektif untuk aplikasi manajemen keuangan tidak hanya terbatas pada aspek desain visual, tetapi juga mencakup pemahaman mendalam tentang perilaku dan kebutuhan pengguna dalam mencatat keuangan. Penelitian oleh Abdillah (2020) menekankan pentingnya evaluasi pengalaman pengguna melalui metode UCD untuk memahami preferensi dan kebutuhan pengguna dalam konteks aplikasi pembayaran digital. Pendekatan ini melibatkan pengumpulan data melalui pengujian kegunaan, wawancara, dan kuesioner untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan harapan pengguna.

Selain itu, penerapan prinsip-prinsip psikologi dalam desain UI/UX dapat meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pengguna. Menurut UXDA (2024), dengan memahami bagaimana pengguna memproses informasi visual, desainer dapat menyederhanakan informasi kompleks dan membuatnya lebih mudah diakses dan menarik bagi pengguna. Hal ini sangat penting dalam aplikasi keuangan, di mana informasi yang disajikan seringkali kompleks dan memerlukan pemahaman yang mendalam. Dalam konteks pencatatan keuangan, informasi seperti grafik keuangan, pengeluaran bulanan, atau pengingat transaksi harus disajikan dengan desain yang sederhana namun informatif.

Oleh karena itu, diperlukan perancangan UI/UX yang optimal dalam aplikasi pencatatan keuangan guna menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam mencatat keuangan secara rutin. Dengan pendekatan desain yang berorientasi pada pengguna, aplikasi dapat dirancang agar lebih intuitif, mudah dipahami, serta mampu membantu pengguna dalam memahami dan mengelola keuangan secara lebih efektif. Perancangan UI/UX yang baik tidak hanya akan memberikan pengalaman yang lebih nyaman, tetapi juga dapat mendorong pengguna untuk lebih aktif dalam memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi manajemen keuangan. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi desain UI/UX yang dapat mendukung keterlibatan pengguna dalam pencatatan keuangan digital. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul **"Perancangan UI/UX pada Aplikasi Pencatatan Keuangan untuk Mendukung Keterlibatan Pengguna"**.

**1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada rumusan masalah dan tujuan diatas maka manfaatdengan adanya tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh desain UI/UX terhadap keterlibatan pengguna dalam pencatatan keuangan digital?
2. Apa saja kendala yang dihadapi pengguna dalam menggunakan aplikasi pencatatan keuangan terkait UI/UX?

**1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah dan tujuan diatas maka manfaatdengan adanya tugas akhir ini adalah :

1. Mengidentifikasi kendala utama yang dihadapi pengguna dalam menggunakan aplikasi pencatatan keuangan.
2. Merancang UI/UX yang optimal untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam mencatat dan mengelola keuangan digital.

**1. 4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah dan tujuan diatas maka manfaatdengan adanya tugas akhir ini adalah :

1. Manfaat Praktis
   1. Memberikan wawasan tentang pentingnya desain UI/UX dalam mendukung keterlibatan pengguna.
   2. Mempermudah pengguna dalam memahami dan menggunakan fitur aplikasi pencatatan keuangan dengan desain UI/UX yang lebih intuitif dan user-friendly.
   3. Menyediakan rekomendasi perbaikan desain UI/UX berdasarkan hasil penelitian, sehingga aplikasi lebih efektif dan ramah pengguna.
2. Manfaat Akademis
   1. Menambah referensi dalam bidang penelitian UI/UX, khususnya dalam konteks aplikasi pencatatan keuangan digital.
   2. Memberikan kontribusi akademik terkait bagaimana perancangan UI/UX yang baik dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dalam pencatatan keuangan digital.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abdillah, L. A. (2020). FinTech e-commerce payment application user experience analysis during COVID-19 pandemic. *arXiv preprint*, *arXiv:2012.07750*. <https://arxiv.org/abs/2012.07750>

Dam, R. F., & Teo, Y. S. (2024). What is design thinking and why is it so popular? *Interaction Design Foundation*. <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular>

Otoritas Jasa Keuangan. (2022). Infografis hasil survei nasional literasi dan inklusi keuangan tahun 2022. *Otoritas Jasa Keuangan*. <https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/info-terkini/Pages/Infografis-Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Keuangan-Tahun-2022.aspx>

STIE Trianandra. (2024). Pengaruh kualitas UI/UX terhadap keterlibatan pengguna dalam aplikasi mobile. *Jurnal Manajemen Informatika & Aplikasi, 8*(1), 77–89. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id>

Universitas Pahlawan. (2024). Peranan UI/UX dalam aplikasi berbasis mobile. *Jurnal Teknologi Informasi Universitas Pahlawan, 12*(2), 55–67. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id>

UXDA. (2024a). *User-centered design in financial applications: Increasing engagement and trust*. UXDA Journal. <https://www.uxdesignagency.com/articles/user-centered-design>

UXDA. (2024b). *The impact of UI/UX on digital banking adoption and customer satisfaction*. UXDA Journal. <https://www.uxdesignagency.com/articles/uiux-digital-banking>