

Aplikasi *Personal Financial Planning* “Finnes”

Aljevan Komala¹, Alvin², Jerrell Susilo³, Muhammad Aldyre⁴, Thomas Januardy⁵, Vannes Lie⁶

^{1, 2, 3, 4, 5, 6} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Multimedia Nusantara

alvin8@student.umn.ac.id

aljevan.komala@student.umn.ac.id

jerrell.susilo@student.umn.ac.id

muhammad.aldyre@student.umn.ac.id

thomas.januardy@student.umn.ac.id

vannes.lie1@student.umn.ac.id

Abstract—Jurnal ini bertujuan untuk membuat rancangan dan mengembangkan sebuah desain aplikasi *financial planning* berbasis *mobile*. Mengingat terdapat banyak studi dan peraturan dalam membuat suatu desain aplikasi *mobile* yang baik dan benar, maka diperlukan sebuah desain yang menyesuaikan dengan studi dan peraturan tersebut. Metode analisis yang kami gunakan adalah metode *simple random sampling*, dengan menyebarkan kuesioner sebanyak mungkin, serta tanpa batasan umur. Jumlah responden yang didapatkan sebesar 51 orang. Pertanyaan yang diberikan dalam kuesioner tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai pengembangan desain aplikasi *financial planning* dari kelompok kami agar tampilan dari desain kami bisa menjadi lebih baik dan mudah untuk dioperasikan seperti tampilan aplikasi *mobile* pada umumnya. Total terdapat 6 buah desain yang kami revisi, antara lain *icon* menu utama, *icon* notifikasi untuk menu *date*, penambahan jenis gram emas dalam menu *investment*, penambahan jenis investasi (saham dan reksadana), fitur untuk menambahkan logo dari *user* itu sendiri, dan menu tambahan untuk melihat harga emas secara global (*global price*).

Di masa ini, mengelola keuangan merupakan hal yang sangat penting, mengingat masalah keuangan adalah masalah yang sensitif bagi kehidupan di masa ini, di mana gaya hidup konsumtif telah menjadi budaya di kalangan masyarakat khususnya di perkotaan. (*Aplikasi Pencatatan Keuangan Pribadi Dengan Analisa SWOT Menggunakan Algoritma Sequential Search Berbasis Mobile*, 2019). Namun pada implementasinya, masih banyak masyarakat yang belum menyadari akan pentingnya pengelolaan keuangan secara pribadi.

Melalui *personal finance*, individu dapat mengatur dan menentukan segala aktivitas keuangannya termasuk penganggaran, asuransi, perencanaan hipotek, tabungan, dan perencanaan masa pensiunnya sehingga di masa sekarang ini sulit untuk hidup tanpa semua instrumen tersebut (*Effective Management Of Personal Finance*, 2016).

Aktivitas *personal finance* dapat diwujudkan melalui Aplikasi berbasis *personal finance* yang dapat sangat membantu individu lebih praktis dalam mengatur pemasukan dan pengeluarannya secara efisien. Selain itu, penggunaan *mobile apps* ini secara tidak langsung berdampak positif bagi pengguna karena pengguna dapat lebih bijak dalam menggunakan uang serta dalam mengambil sebuah keputusan. Aplikasi *financial* merangkul

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

dan membantu setiap penggunanya baik berpendapatan tinggi maupun rendah.

Pengimplementasian aplikasi berbasis *financial* ini didukung sebuah fakta yaitu Penggunaan teknologi berbasis *mobile apps* telah banyak digunakan oleh banyak orang di Indonesia. Berdasarkan App Annie, rata-rata pengguna Indonesia menghabiskan waktu hingga lebih dari 250 menit per hari berinteraksi dengan aplikasi *mobile* (App Annie, 2017). Penggunaan *mobile app* secara masif ini dikarenakan pertumbuhan penggunaan *smartphone* yang cukup tinggi saat ini. Dengan adanya *mobile apps* berbasis *financial*, diharapkan pengguna dapat menggunakan *smartphone*-nya secara produktif dalam hal mengatur keuangannya melalui *mobile apps* tersebut.

Maka dari itu, pengimplementasian ini mendukung bahwa *financial planning* yang diimplementasikan melalui aplikasi *mobile* ini cocok bagi generasi sekarang untuk dapat digunakan di mana saja dan juga menarik perhatian mereka karena aplikasi terus dikembangkan dan sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat dan juga *trend* penggunaan aplikasi *mobile* semakin meningkat (*Mobile Learning Application Design to Promote Youth Financial Management Competency in Thailand*, 2019). Mengingat perencanaan keuangan merupakan hal yang penting sekarang, Maka, *financial planning* berbasis aplikasi sangat memungkinkan untuk semakin digunakan sesuai dengan perkembangan

B. Tujuan

1. Untuk membantu *user* dalam manajemen keuangan pribadi.
2. Aplikasi yang sederhana dan efisien untuk digunakan.

C. Manfaat

1. Pengguna dapat mengetahui perputaran keuangan secara spesifik.

2. Pengguna dapat lebih mudah mengoperasikan aplikasi finansialnya.

II. LANDASAN TEORI

A. Golden Rules

Aplikasi *financial planning* berbasis *mobile apps* yang kami desain ini didasari oleh berbagai dasar teori pendukung dalam pemilihan desain yang baik pada *mobile app* kami. Dengan demikian penggunaan desain aplikasi yang baik merupakan desain aplikasi yang didasarkan oleh prinsip daripada *user interface* serta *user experience*.

User interface adalah tampilan visual yang ditampilkan oleh sebuah aplikasi yang menghubungkannya dengan pengguna. Tampilan tersebut berupa warna, bentuk, warna, dan tulisan yang didesain dengan unik. UI merupakan tampilan desain yang dapat dilihat oleh pengguna. Dengan UI yang baik, pengguna dapat memberikan *feedback* yang baik (*User Experience*). Terdapat beberapa prinsip desain daripada *User Interface/ Golden Rules of UI Design* berdasarkan XDAdobe.com (XDAdobe, 2017)

Place users in control of the interface. Artinya, aplikasi tersebut membebaskan pengguna mengontrol yang membuat mereka nyaman. Pengguna dapat mengedit, merancang *interface* yang mudah dinavigasi, menyediakan *feedback* yang informatif, visibilitas status, serta dapat mengakomodasi pengguna dengan tingkat keahlian yang berbeda (meliputi tutorial dan penjelasan).

Make it Comfortable to interact with a product. Pada prinsip ini aplikasi tersebut menyingkirkan bagian-bagian yang tidak membantu pengguna. Selain itu, aplikasi tersebut sebisa mungkin membuat pengguna nyaman dengan tidak meminta pengguna untuk melakukan pengulangan pemasukan data kembali. Desain yang dihasilkan juga harus dapat dengan mudah diakses oleh pengguna yang

meliputi warna, penulisan, hingga suara, serta penting untuk menggunakan bahasa yang mudah dibaca dan dipahami.

Reduce Cognitive load, yaitu menghindari tampilan yang dapat membuat pengguna kebingungan. Sebisa mungkin agar pengguna tidak melakukan banyak ‘klik’ dalam memasuki halaman yang diinginkan untuk mendapatkan informasi. Tampilan tersebut menghindari menyajikan terlalu banyak tampilan informasi di layar agar tidak menyebabkan “kekacauan” visual. Menu yang ditampilkan secukupnya untuk memberikan informasi kepada pengguna sehingga pengguna dapat dengan mudah mengenali fungsi dari setiap menu yang telah didesain.

B. Pemilihan warna untuk aplikasi

Warna dan *background* merupakan bagian yang penting yang akan dilihat oleh pengguna pertama kali. *Background* yang baik dapat membuat pengguna tertarik untuk menggunakan dan mengunduh aplikasi tersebut. Salah satu dari faktor-faktor tersebut adalah pemilihan warna mendesain *icon-icon* yang terdapat pada sebuah aplikasi menjadi hal yang sangat krusial. Selain dari fungsi dan keefektifan sebuah aplikasi, tampilan juga merupakan hal yang dinilai oleh pengguna. Ketika pengguna telah merasa nyaman dengan tampilannya, pengguna kemudian menilai tingkat fungsionalitas dari aplikasi tersebut. “Impresi pertama orang-orang terhadap suatu objek berasal dari visual. *Icon-icon* dalam aplikasi dengan desain yang menarik dapat meningkatkan kemungkinan sebuah aplikasi dilihat, dan memotivasi pengguna untuk mendalami aplikasi tersebut.” (*Exploring the Attractive Factors of App Icons*,2017).

Warna merupakan komponen yang sangat penting dalam mendesain sebuah aplikasi. Komposisi yang sesuai dapat menghasilkan desain yang baik. Keberhasilan dalam menarik minat seorang pelanggan ialah melalui mata. Karena mata manusia merespon warna lebih cepat

dibandingkan dengan huruf atau bentuk dari suatu benda. (Patrycia Zharadont,2015) .

Desain yang kami terapkan pada aplikasi menggunakan warna hitam dan didukung oleh *icon-icon* yang berwarna merah, putih, biru dan hijau. *Background* hitam yang kita terapkan memiliki tujuan agar para pengguna tidak merasa “silau” saat menggunakan *mobile apps* kami. hal tersebut kami rancang karena fitur *dark mode* telah banyak diminati. Selain itu fitur tersebut memberikan kesan yang tenang dan sederhana. *Icon-icon* yang berwarna merah, putih, hijau dan biru itu kontras dengan warna *background* tampilan kami. Selain membuat para pengguna mudah untuk melihat *icon-icon* tersebut karena perbedaan warna yang sangat kontras, warna pada *icon-icon* tersebut dengan *background* nya juga menimbulkan kesan elegansi pada *mobile apps* kami. “Bagaimanapun juga, simbol warna hitam sangatlah spesifik dan tidak jauh dari kata elegan.” (*Informational Meaning and Symbolism of the Color Black in Business Communication*,2020)

C. Aturan yang dipakai untuk mendesain sebuah aplikasi

Desain aplikasi adalah proses yang digunakan di daerah siklus hidup *prototyping* dari Metode Pengembangan Sistem Dinamis (DSDM) untuk mengumpulkan kebutuhan bisnis saat mengembangkan sistem informasi baru untuk sebuah perusahaan. (*Design, Analysis and Optimization of Magnetic Circuits for Linear Dynamic Actuators*,2020)

Namun, ada juga peraturan yang harus ditaati dalam mendesain suatu aplikasi yaitu:

- *User Friendly*: Aplikasi yang dibuat dapat mudah dipahami oleh pengguna baru.
- *Cross-Platform*: Aplikasi dapat dijangkau oleh banyak orang baik pengguna Android maupun IOS agar persaingan dalam penggunaan aplikasi tersebut bisa digunakan oleh semua orang.

- *Designing for Success*: Desain *icon* maupun warna yang ditampilkan sederhana namun dapat memberikan informasi dan bisa menyesuaikan tema aplikasinya.
- *Design Test*: Ketika ketiga poin tersebut telah terpenuhi, maka aplikasi harus dicoba terlebih dahulu oleh pengembang sehingga dapat mengetahui letak kesalahan sehingga pihak pembuatnya bisa langsung memperbaikinya dengan cepat. (*A Guide to Starting A Successful App Business*, 2020)

D. Penggunaan Tools

Pastinya kita membutuhkan *tools* yang di mana membantu untuk mendesain sebuah aplikasi finansial tersebut. Untuk *tools* mendesain sebuah aplikasi sangat banyak dan beragam, contohnya antara lain Adobe XD, Android Studio dan lain sebagainya. Tetapi untuk kelompok kita sendiri, *tool* yang kita gunakan untuk mendesain aplikasi tersebut adalah Figma.

Ada beberapa fitur dari figma itu sendiri :

- *Prototyping* : berfungsi melihat desain yang sudah kita buat.
- *Smart Animate* : berfungsi dalam menambahkan animasi pada desain yang dibuat.
- *Plugin* : fitur ini sendiri dapat mempercepat pada bagian perancangan sebuah desain.
- *Auto Layout* : berfungsi mempermudah mengatur sebuah komponen yang berhubungan dengan sebuah desain.
- *Collaborate* : pada desain tersebut kita bisa mendesain secara bersamaan.

E. Teori Financial Planning

Untuk membuat sebuah desain aplikasi pastinya harus mempunyai beberapa teori yang sudah dipastikan. Dalam membuat tampilan *financial planning* berbasis *apps*, diharapkan

masing masing fitur tersebut dapat memberikan kebutuhan fungsional bagi pengguna sehingga aplikasi kami tentu memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna. Analisis kebutuhan fungsional adalah analisa atau paparan mengenai fitur-fitur yang akan dimasukkan dalam aplikasi yang akan dibuat.

Untuk mengetahui dan menganalisis hal tersebut, tentu harus melewati penelitian terlebih dahulu yang panjang agar sebuah mendapatkan hasil dengan sesuai keinginan. Untuk penelitian yang kami lakukan yaitu dengan *customer journey map*, yang di mana pada suatu metode ini digunakan oleh beberapa perusahaan untuk mengetahui dan menganalisa pengalaman pengguna dalam bidang UI/UX.

III. PEMBAHASAN

3.1. Logo

Logo adalah hal yang paling utama, terutama dalam sebuah aplikasi. Dengan berbagai kreativitas yang dituangkan pada desain logo, maka hal tersebut dapat mempengaruhi tingkat ketertarikan orang untuk mengunduh atau menggunakan aplikasi tersebut. Logo tidak semena-mena dibuat, tanpa dasar. Logo dirancang dengan mengetahui visi dan misi dari entitas sebuah logo itu sendiri. Yang terpenting dari pembuatan logo yaitu adalah pesan atau informasi yang ingin disampaikan, dapat tersalurkan dengan baik dari desain yang ada.

Untuk aplikasi perencanaan finansial “Finnes” kami ini, kami menggunakan satu huruf saja yaitu “F” yang memiliki makna “*flawless*”, yang di mana menggambarkan kesempurnaan desain dalam aplikasi finansial kami ini. Selain itu juga mengawali kata “*famous*”, di mana artinya adalah desain aplikasi finansial kami ini dapat dikenal ke seluruh penjuru dunia, bahkan dapat menjadi acuan bagi para desainer aplikasi finansial lainnya, dan ada “*faraway*”, di mana kami berharap bahwa aplikasi kami dapat terus berkembang seiring berjalannya waktu, dan yang terakhir yaitu berasal dari kata “*financial*” itu

sendiri, sesuai dengan di mana bidang kami bergerak. Garis di belakang huruf “F” melambangkan kesatuan dan individu dari aplikasi kami yang memfokuskan pada *personal financial planning application*.

- Warna

Pemilihan warna juga sangat kami perhatikan pada desain logo “Finnes” ini. Diperlukan perpaduan warna yang menimbulkan efek “*pop-up*” dalam logo tersebut (menonjolkan logo tersebut), dengan tujuan untuk lebih dapat terlihat oleh pelanggan.

Pada aplikasi finansial kami ini, kami menggunakan latar belakang hitam, dan logo “F” yaitu dengan warna merah dan putih, yang bertujuan untuk menimbulkan kekontrasan warna. warna hitam pada latar belakang kami bertujuan untuk menimbulkan kesan elegan dan mewah.

3.2. Tagline

Tagline adalah kalimat ciri khas yang dimiliki oleh perusahaan, yang dapat mempromosikan satu *brand* agar konsumen dapat mengingat isi pesan dari suatu iklan dan sekaligus sebagai motto dan motivasi sebuah perusahaan, yang dapat memotivasi sebuah perusahaan. *Tagline* harus dirancang sederhana mungkin, namun memiliki arti dan makna yang mendalam.

Pada intinya, *tagline* merupakan hal yang sangat penting adanya dalam sebuah perusahaan atau instansi apapun itu. *Tagline* harus dibuat sederhana mungkin, yang dapat diingat dan dikenal baik oleh orang banyak, namun memiliki arti yang mendalam, yang dapat menggambarkan secara garis besar dan motivasi sebuah perusahaan.

Tagline dari aplikasi finansial kami ini adalah “*Finance at it's finest*”, yang memiliki arti yaitu tempat terbaik untuk mengatur finansial kalian. Dengan *tagline* tersebut, kami turut termotivasi untuk terus mengembangkan aplikasi kami agar bisa menjadi aplikasi *mobile* terbaik, dan

sekaligus dapat meyakinkan para pelanggan untuk menggunakan aplikasi kami.

3.3. Menu Utama

1. *Emergency Fund* : Dalam manajemen keuangan, salah satu untuk mengurangi resiko adalah membuat perencanaan keuangan dengan menempatkan dana darurat. Pentingnya dana darurat ini adalah ketika individu mengalami masalah ekonomi akibat keluar dari pekerjaannya atau situasi ekonomi yang tidak mendukung.
2. *Gold Investment* : Menu investasi yang kami rancang pada aplikasi kami yang bernama *Finnes* ini bernama “*Gold Investment*” yang tujuannya adalah investasi emas. Sekarang, kita telah dapat menabung emas melalui aplikasi digital. Jika dulu membeli emas harus datang ke toko emas, sekarang beli emas hanya bisa menggunakan aplikasi di *handphone*. Dengan kemudahan penggunaan itupun menabung emas *online* mulai dilirik banyak orang akhir akhir ini. Menu tersebut berguna agar pengguna dapat menabung emas serta dapat mengetahui harga emas secara *up-to-date*. Tidak hanya itu, di menu investasi tersebut, pengguna dapat mengetahui kapan mereka harus melakukan *invest* dengan grafik yang dibuat dalam aplikasi kami
3. *Plan* : Tentu saja dengan aktifitas yang semakin bertambah membuat seseorang memiliki tingkat mobilitas yang tinggi. Terkadang dengan hal ini membuat seseorang tidak memikirkan untuk membuat suatu perencanaan keuangan. Sebuah perencanaan keuangan memang diperlukan oleh seseorang untuk mengatasi masalah keuangan.

4. *Report* : Pada menu ini berisikan tampilan grafik analisa keuangan per bulan. Berbeda dengan grafik di *home*, menu *report* menyajikan grafik dalam satu bulan penuh mengenai rangkuman grafik harian pada satu bulan tersebut. Menu *report* menyimpulkan dan memberikan presentasi mengenai pendapatan atau pengeluaran yang pengguna alami selama satu bulan tertentu dari keseluruhan aktivitas yang terjadi di aplikasi ini, dari pengeluaran dan pendapatan, serta menu-menu yang lain seperti *gold investment*, *emergency fund*, dan lain-lainnya. Fungsi utama dari menu ini adalah untuk melihat segala hal yang merupakan hasil dari analisa aplikasi kami terhadap perencanaan seseorang.
5. *Date* : Menu *date* bertujuan agar pengguna dapat mengetahui tanggal di mana mereka akan melakukan atau menentukan sebuah perencanaan dan pencatatan (*record*) finansialnya berupa pada tanggal spesifik tertentu. Menu *date* ini dapat juga menjadi pengingat kepada pengguna apabila mereka telah menentukan tanggal spesifik nya terhadap *planning* mereka tersebut. Jika mereka sudah mencatat atau memilih tanggal untuk perencanaan mereka, ada pemberitahuan untuk pengguna agar tidak terlewat dari *date* yang sudah di-*pin*.

IV. KUESIONER

4.1. Metode

Dalam memperbaiki serta meningkatkan kualitas aplikasi kami yang bernama “Finnes” ini, kami melakukan pengumpulan data berupa *feedback* melalui survey, dengan metode pengumpulan data menggunakan teknik “*Simple Random Sampling*” terhadap responden secara acak. Pengumpulan data melalui survey ini kami lakukan melalui Google Form di mana Google Form merupakan platform oleh Google yang memudahkan kami dalam membuat serta menyebar kuesioner. Serta pengumpulan data ini memiliki tujuan agar kami mendapatkan *feedback* untuk desain aplikasi 5 menu utama yang telah kami buat.

Berdasarkan kuesioner yang telah kami buat dengan total 21 pertanyaan terdiri dari 15 pertanyaan terbuka dan 6 pertanyaan tertutup. Diperoleh sebanyak 51 responden secara acak dengan “*Simple Random Sampling*” yang kami sebar melalui aplikasi *messenger*, yaitu LINE dan WhatsApp.

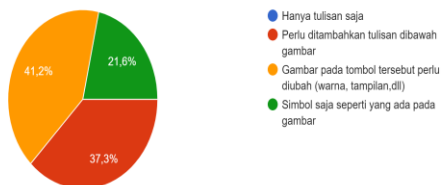
4.2. Analisa Kuesioner

1. Home

1.1. Manakah yang lebih cocok untuk digunakan dalam menjelaskan menu-menu utama yang ada di bagian bawah layer (5 menu utama)?

Manakah yang lebih cocok untuk digunakan dalam menjelaskan menu-menu utama yang ada di bagian bawah layer (5 menu utama).

51 jawaban

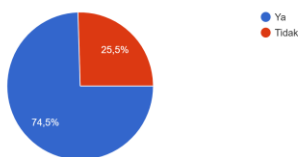


Gambar 1.1

1.2. Kombinasi warna pada aplikasi tersebut sudah cocok dan nyaman di mata, serta dapat mewakili tiap simbol-simbol dalam aplikasi tersebut?

Kombinasi warna pada aplikasi tersebut sudah cocok dan nyaman di mata, serta dapat mewakili tiap simbol-simbol dalam aplikasi tersebut.

51 jawaban



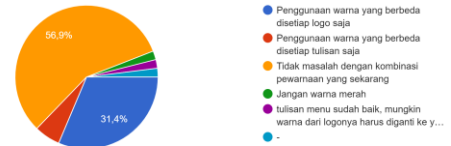
Gambar 1.2

2. Plan

2.1. Apakah perlu ditambahkan pewarnaan yang berbeda untuk setiap judul plan yang berbeda pada menu ini?

Apakah perlu ditambahkan pewarnaan yang berbeda untuk setiap judul plan yang berbeda yang pada menu ini ?

51 jawaban

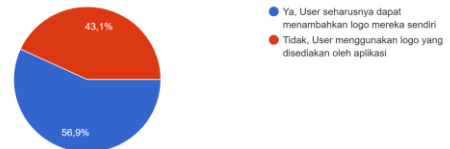


Gambar 2.1

2.2. Pada menu "Add a plan", dengan adanya fitur penambahan submenu yaitu "Add a logo", menurut anda apakah sebaiknya seorang pengguna dapat menambahkan logo sesuai keinginannya sendiri atau hanya menggunakan logo yang disediakan aplikasi ini saja?

Pada menu "Add a plan", dengan adanya fitur penambahan logo yaitu "Add a logo" menurut anda apakah sebaiknya user dapat menambahkan logo ses...gunakan logo yang disediakan aplikasi ini saja ?

51 jawaban



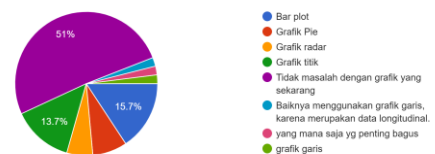
Gambar 2.2

3. Report

3.1 Apakah visualisasi data yang diperlukan untuk merumuskan seluruh aktivitas user, lebih baik menggunakan . . .

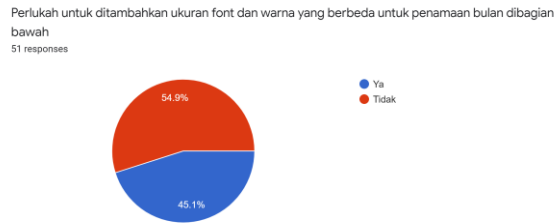
Apakah visualisasi data yang diperuntukan untuk merumuskan seluruh aktivitas user, lebih baik menggunakan...

51 responses



Gambar 3.1

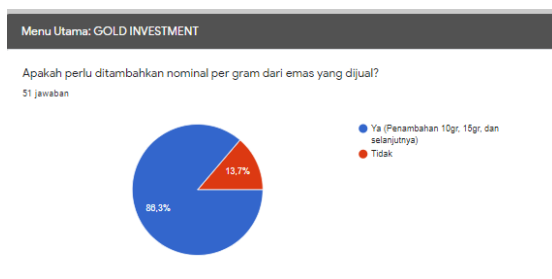
3.2 Perlukah untuk ditambahkan ukuran font dan warna yang berbeda untuk penamaan bulan di bagian bawah?



Gambar 3.2

4. Gold Investment

4.1 Apakah perlu ditambahkan nominal per gram dari emas yang dijual?



Gambar 4.1

4.2 Menurut anda, selain investasi emas adakah bentuk investasi lain yang perlu ditambahkan atau yang sedang anda minati?



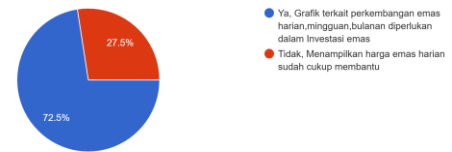
Gambar 4.2

4.3 Pada menu *Gold Investment*, apakah diperlukan grafik mengenai perkembangan harga emas secara global (*Gold Price Chart*) dalam bentuk membantu pengguna melihat

perkembangan harga emas.

Pada menu Gold Investment, apakah diperlukan grafik mengenai perkembangan harga emas secara global (*Gold Price Chart*) dalam membantu user melihat perkembangan harga emas ?

51 responses

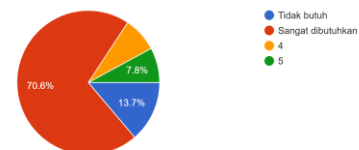


Gambar 4.3

4.4 User membutuhkan laporan keuntungan dan kerugian yang ditampilkan pada menu statistik.

User membutuhkan laporan keuntungan dan kerugian yang ditampilkan pada menu statistik.

51 responses



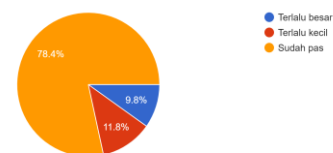
Gambar 4.4

5. Date

5.1 Ukuran tanggal pada menu kalender sudah tepat untuk menekan tombol tersebut

Ukuran tanggal pada menu kalender sudah tepat untuk menekan tombol tersebut.

51 responses

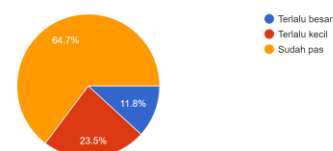


Gambar 5.1

5.2 Ukuran ikon tombol Set reminder pada menu "Date" sudah tepat

Ukuran ikon tombol Set reminder pada menu Date sudah tepat

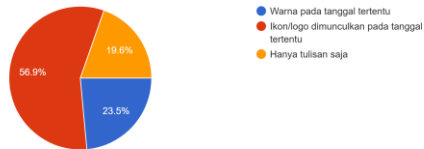
51 responses



Gambar 5.2

5.3 Apa tanda/icon yang diperlukan jika pada tanggal tertentu akan terjadi aktivitas mengenai rencana keuangannya seperti tenggat pembayaran, *reminder* untuk menabung dan reminder lain sebagainya? Jika anda memiliki saran tambahan, silahkan isi di opsi "lainnya".

Apa tanda/icon yang diperlukan jika pada tanggal tertentu akan terjadi aktivitas mengenai rencana keuangannya seperti tenggat pembayaran, reminder u...ki saran tambahan, silahkan isi di opsi "lainnya".
51 responses

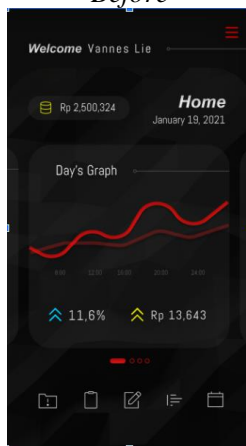


Gambar 5.3

V. REVISI DESAIN

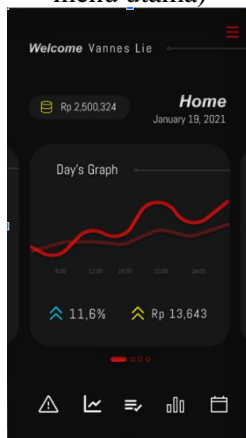
1. Home

Before



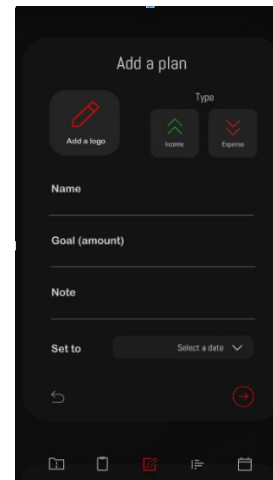
After

(Perubahan warna dan tampilan pada logo 5 menu utama)



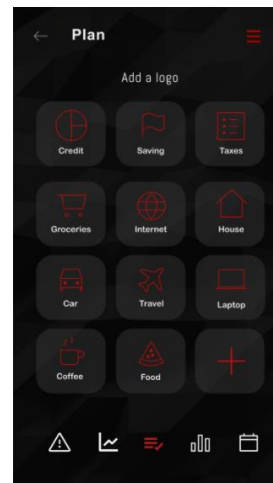
2. Plan

Before



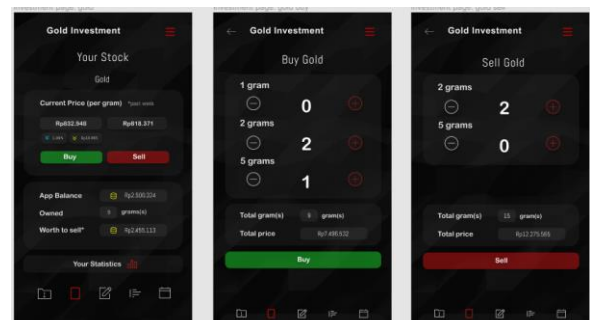
After

(Penambahan submenu "Add a logo")

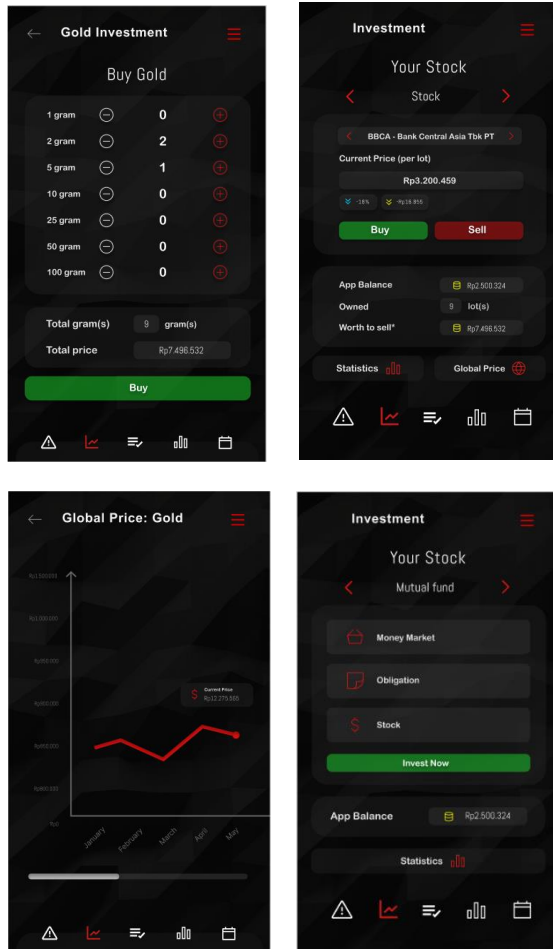


3. Gold Investment

Before



After
(Penambahan nominal gram, saham, grafik harga saham, serta reksadana)



4. Date

Before



After



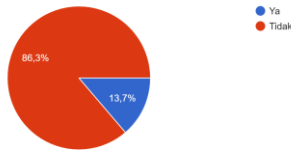
SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari artikel ini adalah bahwa dalam merancang, maupun mendesain sebuah aplikasi *financial planning*, diperlukan tahap-tahap serta harus berdasarkan ketentuan-ketentuan yang ada, dengan tujuan desain aplikasi yang dibuat tidak sepenuhnya “mengarang”, namun ada dasar yang dapat digunakan sebagai panduan dalam membuat/mendesain sebuah aplikasi. Selain itu, juga tidak kalah penting bahwa perlu adanya *feedback* dari orang lain sebelum benar-benar yakin dengan desain yang kita rancang, dengan maksud untuk mengetahui serta mengoreksi segala kekurangan dalam desain aplikasi yang telah dirancang.

LAMPIRAN

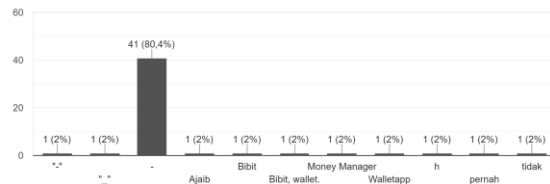
Apakah anda pernah menggunakan aplikasi terkait dengan Financial Planning sebelumnya ?

51 jawaban



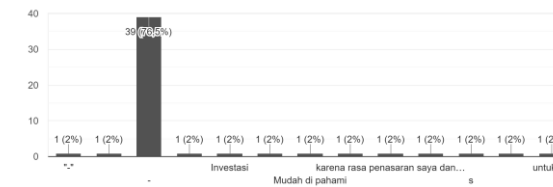
Jika pernah, apa nama aplikasi yang pernah anda gunakan ? (Jika tidak, silakan isi "-")

51 jawaban



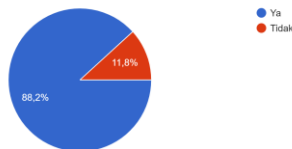
Apa yang menjadi alasan utama anda dalam menggunakan aplikasi tersebut ? (Jika tidak, silakan isi "-")

51 jawaban



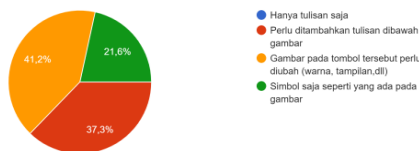
Aplikasi Financial Planning lebih efektif daripada menulis secara manual.

51 jawaban



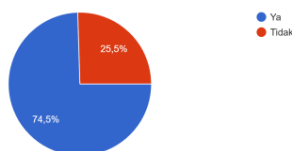
Manakah yang lebih cocok untuk digunakan dalam menjelaskan menu-menu utama yang ada di bagian bawah layer (5 menu utama).

51 jawaban



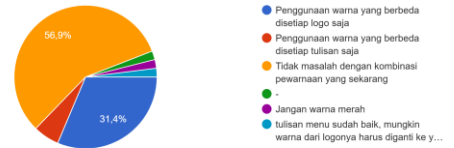
Kombinasi warna pada aplikasi tersebut sudah cocok dan nyaman di mata, serta dapat mewakili tiap simbol-simbol dalam aplikasi tersebut.

51 jawaban



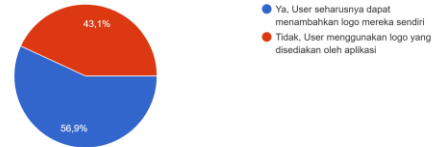
Apakah perlu ditambahkan pewarnaan yang berbeda untuk setiap judul plan yang berbeda yang pada menu ini ?

51 jawaban



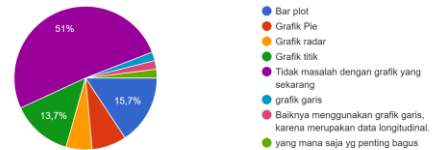
Pada menu "Add a plan", dengan adanya fitur penambahan logo yaitu "Add a logo" menurut anda apakah sebaiknya user dapat menambahkan logo ses...gunakan logo yang disediakan aplikasi ini saja ?

51 jawaban



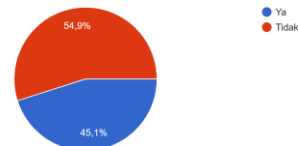
Apakah visualisasi data yang diperuntukan untuk merumuskan seluruh aktivitas user, lebih baik menggunakan...

51 jawaban



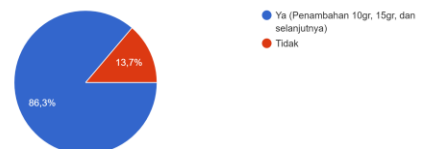
Perluah untuk ditambahkan ukuran font dan warna yang berbeda untuk penamaan bulan dibagian bawah

51 jawaban



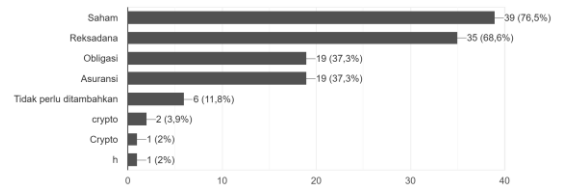
Apakah perlu ditambahkan nominal per gram dari emas yang dijual?

51 jawaban

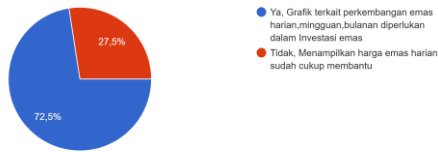


Menurut anda, selain Investasi emas adakah bentuk investasi lain yang perlu ditambahkan atau yang sedang anda minati ?

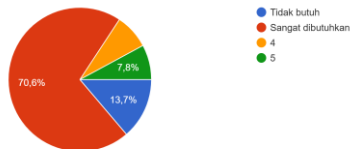
51 jawaban



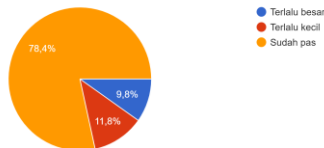
Pada menu Gold Investment, apakah diperlukan grafik mengenai perkembangan harga emas secara global (Gold Price Chart) dalam membantu user melihat perkembangan harga emas ?
51 jawaban



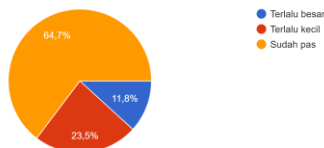
User membutuhkan laporan keuntungan dan kerugian yang ditampilkan pada menu statistik.
51 jawaban



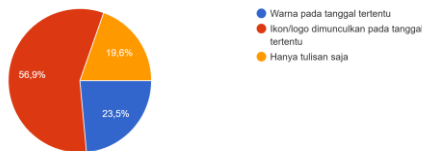
Ukuran tanggal pada menu kalender sudah tepat untuk menekan tombol tersebut.
51 jawaban



Ukuran ikon tombol Set reminder pada menu Date sudah tepat
51 jawaban



Apa tanda/icon yang diperlukan jika pada tanggal tertentu akan terjadi aktivitas mengenai rencana keuangannya seperti tanggal pembayaran, reminder u...ki saran tambahan,silahkan isi di opsi "lainnya".
51 jawaban



DAFTAR PUSTAKA

[1] Lestari, C. T., & Latifah, F. (2019, Mei). APLIKASI PENCATATAN KEUANGAN PRIBADI DENGAN ANALISA SWOT MENGGUNAKAN ALGORITMA SEQUENTIAL SEARCH BERBASIS MOBILE. (*Journal of Information System,*

Applied, Management, Accounting and Research, Vol. 3 No. 2. <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/85/73>

- [2] Киреева, Е. (2019, Mei). *EFFECTIVE MANAGEMENT OF PERSONAL FINANCE*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/profile/Elena-Kireeva/publication/303662856_EFFECTIVE_MANAGEMENT_OF_PERSONAL_FINANCE/links/574bdded08ae5f7899ba21b2/EFFECTIVE-MANAGEMENT-OF-PERSONAL-FINANCE.pdf
- [3] Sydow, L., & Cheney, S. (2017). *2017 Retrospective: A Monumental Year for the App Economy*. App Annie. <https://www.appannie.com/en/insights/market-data/app-annie-2017-retrospective>
- [4] Mueangpud, A., Khlaisang, J. & Koraneekij, P. (2019). Mobile Learning Application Design to Promote Youth Financial Management Competency in Thailand. *International Association of Online Engineering*. <https://www.learntechlib.org/p/216406/>
- [5] *The 4 Golden Rules of UI Design*. (2019, Oktober 7). Adobe. <https://xd.adobe.com/ideas/process/ui-design/4-golden-rules-ui-design/>
- [6] Ho, C.-H., & Hou, C. (2015, Juli 30). Exploring the Attractive Factors of App Icons. *KSII Transactions on Internet and Information Systems*, Vol. 9 No. 6. https://www.researchgate.net/profile/Cage-Hou/publication/280560895_Exploring_the_Attractive_Factors_of_App_Icons/links/55b98f5008ae9289a09004b3/Exploring-the-Attractive-Factors-of-App-Icons.pdf
- [7] Hubinková, Z., & Kirinić, A. (2020, Desember). Informational Meaning and Symbolism of the Color Black in Business Communication. *DHS-Društvene i humanističke studije: časopis Filozofskog fakulteta u Tuzli*, (No. 12), 429-444. <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=887526>
- [8] Kazup, L., & Szarka, A. V. (2020, Oktober 20-22). Design, Analysis and Optimization of Magnetic Circuits for Linear Dynamic Actuators (Z. J. Viharos, L. Ciani, P. Bilski, & M. Jakovcic, Eds.). *17th IMEKO TC 10 and EUROLAB Virtual Conference "Global Trends in Testing, Diagnostics & Inspection*

for 2030”.

<https://www.imeko.org/publications/tc10-2020/IMEKO-TC10-2020-056.pdf>