

User Persona 1 : Budi Santoso (Lansia, Mudah Bingung)

Aspek	Deskripsi
Says	"Aplikasi keuangan sekarang banyak banget menunya, bikin bingung."
Thinks	Menulis manual lebih mudah dan familiar dibanding aplikasi digital.
Hears	"Aplikasi keuangan itu biar gampang ngatur uang."
Sees	Banyak aplikasi keuangan dengan tampilan penuh ikon dan teks kecil.
Pains	Bingung dengan navigasi dan banyaknya fitur tidak penting.
Gains	Navigasi linear dan fokus satu tugas per layar ("1 layar 1 tugas").

User Persona 2 : Suratin (Lansia, Rabun Dekat)

Aspek	Deskripsi
Says	"Tulisan di aplikasi kecil sekali, saya harus menyipit untuk lihat."
Thinks	"Aplikasi keuangan seharusnya dibuat sederhana dan mudah dibaca."
Hears	"Sekarang semuanya serba digital."
Sees	Tombol tanpa label jelas yang membingungkan.
Pains	Sulit membaca teks kecil akibat presbiopia.
Gains	Aplikasi dengan ukuran teks besar dan kontras tinggi.

User Persona 3 : Andi (Low Vision)

Aspek	Deskripsi
Says	Banyak aplikasi nggak peduli soal label
Thinks	Ingin aplikasi yang konsisten sehingga ia bisa mengandalkan pembaca layarnya.
Hears	"Aplikasi ini bagus kok, tapi belum aksesibel."
Sees	Banyak tombol dan ikon tanpa teks alternatif.
Pains	Tombol/ikon tidak terbaca oleh screen reader.
Gains	Dukungan screen reader penuh

Link Figma : [Emphaty Map](#)

### 3.5 User Journey Map

Berikut *journey map* yang menggambarkan perjalanan pengguna lansia ketika mencoba mencatat pengeluaran di aplikasi konvensional dan bagaimana *CatatCepat* memperbaikinya:

#### 3.5.1 User Journey Map 1 – Budi Santoso (Lansia, 58 Tahun)

Tahap	Tindakan Pengguna	Pengalaman & Emosi	Hambatan (Pain Points)	Kebutuhan/Ide Desain
1. Membuka aplikasi	Menyalakan ponsel, mencari ikon CatatCepat di layar utama	Bingung jika ikon kecil atau warnanya tidak kontras	Sulit mengenali ikon karena ukuran kecil	Ikon besar, warna kontras tinggi, dan teks label "CatatCepat" di bawahnya
2. Masuk ke menu utama	Melihat daftar menu di layar utama	Sedikit cemas jika menunya banyak	Huruf kecil dan terlalu rapat membuat mata cepat lelah	Gunakan ukuran teks besar ( $\geq 16pt$ ), jarak antar elemen cukup, dan mode kontras tinggi

3. Menambah catatan pengeluaran	Menekan tombol “+ Tambah Catatan”	Mulai nyaman jika tombol besar dan jelas	Takut salah pencet tombol lain	Tombol besar, label teks eksplisit, dan ruang klik lebar
4. Mengisi nominal & deskripsi	Mengetik jumlah dan keterangan pengeluaran	Kadang salah tekan angka karena keypad kecil	Keypad kecil dan tulisan abu-abu	Sediakan input numerik besar dengan kontras tinggi dan teks placeholder jelas
5. Menyimpan catatan	Menekan tombol “Simpan”	Merasa lega jika muncul pesan “Catatan berhasil disimpan”	Tidak tahu apakah datanya tersimpan	Umpan balik visual + suara (misal: suara klik atau getar) saat data tersimpan
6. Melihat riwayat pengeluaran	Membuka tab “Riwayat”	Merasa puas bisa membaca kembali catatan	Tulisan kecil atau tabel sempit menyulitkan	Tabel dengan baris besar, teks besar, dan warna latar kontras

### 3.5.2 User Journey Map 2 – Suratin (Lansia Aktif, 62 Tahun)

Tahap	Tindakan Pengguna	Pengalaman & Emosi	Hambatan (Pain Points)	Kebutuhan/Ide Desain
1. Membuka aplikasi	Mengetuk ikon CatatCepat	Penasaran tapi khawatir tampilannya rumit	Terlalu banyak tampilan awal atau onboarding panjang	Tampilkan layar utama langsung ke fitur “Tambah Catatan”
2. Masuk ke menu utama	Melihat 3 tombol utama: “Tambah”, “Riwayat”, “Pengaturan”	Senang karena sederhana	Terlalu banyak pilihan membingungkan	Batasi menu hanya pada 3 fungsi inti
3. Menambah catatan pengeluaran	Menekan “Tambah Catatan”	Fokus dan cepat	Kadang ragu apa langkah berikutnya	Tampilkan <i>progress cue</i> atau petunjuk singkat (contoh: “Langkah 1 dari

				2”)
4. Mengisi nominal & deskripsi	Mengetik jumlah dan keterangan	Kadang salah tekan angka	Input terlalu kecil atau huruf abu-abu	Input besar, warna kontras, tombol simpan selalu terlihat
5. Menyimpan catatan	Menekan “Simpan”	Lega jika muncul pesan “Catatan tersimpan!”	Tidak tahu kalau data sudah masuk	Beri animasi atau suara pendek sebagai konfirmasi
6. Melihat riwayat pengeluaran	Membuka “Riwayat”	Senang bisa melihat catatan dengan mudah	Tampilan data terlalu padat	Gunakan format list sederhana tanpa grafik kompleks

### 3.5.3 User Journey Map 3 – Andi (Penyandang Low Vision, 26 Tahun)

Tahap	Tindakan Pengguna	Pengalaman & Emosi	Hambatan (Pain Points)	Kebutuhan/Ide Desain
1. Membuka aplikasi	Mengakses CatatCepat melalui screen reader	Tenang jika screen reader membaca nama aplikasi dengan benar	Jika elemen tidak punya label ARIA, aplikasi terasa “kosong”	Gunakan <b>aria-label</b> di semua elemen interaktif
2. Masuk ke menu utama	Menelusuri halaman dengan gestur layar	Fokus terganggu jika urutan elemen tidak logis	Struktur HTML tidak semantik	Gunakan heading hierarchy dan urutan tab yang logis
3. Menambah catatan pengeluaran	Menggunakan perintah suara atau keyboard virtual	Senang jika tombol bisa diakses langsung	Tombol tanpa label tidak terbaca	Pastikan semua tombol punya teks alternatif seperti <b>aria-label="Tambah catatan"</b>
4. Mengisi nominal & deskripsi	Memasukkan data melalui suara atau	Kadang ragu apakah nilai sudah masuk	Tidak ada feedback audio	Tambahkan umpan balik audio singkat:

	ketikan	benar		“Nominal tersimpan.”
5. Menyimpan catatan	Menggerakkan fokus ke tombol “Simpan”	Lega jika screen reader membaca “Catatan berhasil disimpan.”	Kadang fokus berpindah tanpa kontrol	Gunakan <code>role="alert"</code> untuk pesan konfirmasi
6. Melihat riwayat pengeluaran	Mendengarkan daftar catatan via pembaca layar	Bangga bisa mengecek data sendiri	Navigasi tabel sulit tanpa heading	Gunakan struktur tabel dengan heading dan teks deskriptif (“Tanggal”, “Nominal”, “Keterangan”)

Link Figma : [Journey Map](#)

### 3.6 Problem Statement Final

Berdasarkan analisis pada Fase Discover, rumusan masalah utama (problem statement) yang disepakati untuk proyek ini adalah:

Sebagian pengguna lansia dan penyandang *low vision* gagal memanfaatkan aplikasi pencatat keuangan digital karena desain antarmuka yang tidak memenuhi prinsip aksesibilitas: ukuran teks kecil, kontras rendah, ikon ambigu, dan alur navigasi yang kompleks. Oleh karena itu, diperlukan sistem pencatat pengeluaran harian yang sederhana, cepat, serta sesuai standar WCAG 2.1 Level AA, agar pengguna dengan keterbatasan penglihatan maupun kognitif dapat mencatat transaksi harian secara mandiri dan nyaman.

### 3.7 Design Goal dan Prinsip Desain

Bagian ini merangkum tujuan desain (design goal) yang ingin dicapai serta prinsip-prinsip desain yang digunakan sebagai acuan dalam merancang antarmuka CatatCepat.

#### 3.7.1 Design Goal

Tujuan utama dari proyek ini adalah menghasilkan produk interaktif yang inklusif melalui pendekatan *user-centered design* (UCD). Secara khusus, tujuan perancangan ini meliputi: