

Perancangan UI/UX Design pada Aplikasi Pengelola Keuangan "SAAku" dengan Metode *Design Thinking*

Shafa Nurul Farida¹, Adila Regita Kusuma Ayu², Ina Sholihah Widiati^{3*}

¹Prodi Informatika

STMIK AMIKOM Surakarta

¹shafa.2413010658@mhs.amikomsolo.ac.id

²Prodi Informatika

STMIK AMIKOM Surakarta

²adila.2413010669@mhs.amikomsolo.ac.id

³Prodi Informatika

STMIK AMIKOM Surakarta

^{3*}inasw@dosen.amikomsolo.ac.id

Abstrak— Indonesia telah menjadi pusat pertumbuhan startup digital terdepan di Asia Tenggara, didorong inovasi AI generatif yang mempercepat transformasi keuangan real-time. Namun, rendahnya literasi keuangan dan digital, khususnya di kalangan pelajar, mahasiswa, dan pekerja muda, menyebabkan tantangan dalam pengelolaan keuangan pribadi. Survei terhadap 11 responden menunjukkan hanya 18,2% konsisten mencatat transaksi harian, akibat sering lupa, ketidakbiasaan, dan kesibukan. Masalah ini diperparah perilaku konsumtif dari e-money dan gaya hidup. Penelitian ini mengembangkan aplikasi mobile SAAku menggunakan metode Design Thinking yang berfokus pada pengguna melalui lima tahap: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. SAAku menawarkan fitur input transaksi cepat, notifikasi otomatis, infografis tren pengeluaran, serta laporan grafik sederhana. Pengujian purwarupa menunjukkan tingkat kepuasan yang baik dari pengguna. Hasilnya, aplikasi ini dirancang untuk memudahkan pencatatan konsisten, meminimalisir perilaku konsumtif, dan mendukung kemandirian finansial generasi muda Indonesia.

Kata kunci— Design Thinking, UX Design, Aplikasi Keuangan Digital

Abstract— Indonesia has become a leading hub for digital startup growth in Southeast Asia, driven by generative AI innovations that accelerate real-time financial transformation. However, low financial and digital literacy, particularly among students, and young workers, poses challenges in personal financial management. A survey of 11 respondents showed that only 18.2% consistently record daily transactions, due to forgetfulness, unfamiliarity, and busy schedules. This problem is exacerbated by the consumer behavior of e-money and lifestyles. This research developed the SAAku mobile application using a user-focused Design Thinking method through five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. SAAku offers fast transaction input, automatic notifications, spending trend infographics, and simple graphical reports. Prototype testing demonstrated a high level of user satisfaction. As a result, the application was designed to facilitate consistent record-keeping, minimize consumer behavior, and support the financial independence of Indonesia's younger generation.

Keywords— Design Thinking, UX Design, Digital Financial Applications

I. PENDAHULUAN

Indonesia saat ini telah berkembang menjadi salah satu pertumbuhan ekonomi digital yang paling dinamis di kawasan Asia Tenggara [1]. Kemajuan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir, khususnya inovasi kecerdasan buatan (AI) generatif, telah mempercepat transformasi masyarakat ke arah digitalisasi, termasuk dalam memfasilitasi layanan keuangan agar dapat dipahami dan diakses secara real-time [2]. Namun, perkembangan pesat ini berbenturan dengan realitas bahwa tingkat literasi keuangan dan digital di Indonesia masih tergolong rendah [3]. Oleh karena itu,

diperlukan sebuah pendekatan perancangan sistem yang berfokus pada kebutuhan manusia (berbasis pengguna), seperti Design Thinking, untuk menjembatani kesenjangan tersebut [3].

Pengelolaan keuangan pribadi merupakan aspek krusial bagi kesejahteraan individu, khususnya pada kelompok rentan seperti pelajar, mahasiswa, dan pekerja muda [4]. Pengelolaan keuangan yang kurang baik dapat memicu ketidakseimbangan yang fatal antara pemasukan dan pengeluaran [4]. Masalah ini semakin diperparah oleh ancaman perilaku konsumtif yang sangat rentan terjadi pada generasi muda, yang umumnya dipicu oleh tren

gaya hidup modern, tuntutan sosial, serta kemudahan transaksi menggunakan e-money tanpa disertai pemahaman literasi keuangan yang memadai. Untuk mencegah kebiasaan buruk tersebut, individu perlu mengelola keuangan dengan bijak, yang langkah paling mendasarnya adalah melalui pencatatan setiap transaksi harian [5].

Meskipun saat ini telah banyak tersedia aplikasi pencatatan keuangan digital di pasaran, tingkat adopsi dan penggunaan aplikasi tersebut secara konsisten masih sangat rendah [4]. Permasalahan ini umumnya berakar dari desain sistem yang tidak berorientasi pada pengguna, seperti proses input data yang memakan waktu dan tidak praktis, ketiadaan sistem pengingat yang efektif, serta minimnya visualisasi laporan yang informatif [7]. Akibatnya, alih-alih mempermudah, aplikasi yang ada justru menambah beban kognitif pengguna.

Kondisi tersebut dibuktikan melalui survei pendahuluan yang dilakukan kepada 11 responden. Hasil survei menunjukkan fakta yang memprihatinkan, di mana hanya 18,2% dari total responden yang terbukti konsisten melakukan pencatatan keuangan setiap harinya. Mayoritas responden gagal mempertahankan konsistensi dengan alasan sering lupa untuk mencatat, belum terbentuknya kebiasaan, serta tingginya kesibukan harian.

Menjawab tantangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah solusi berupa aplikasi pencatatan keuangan digital berbasis mobile yang diberi nama "SAAku". Penamaan SAAku yang direferensikan dengan kata "saku" untuk merepresentasikan dompet atau simpanan finansial.

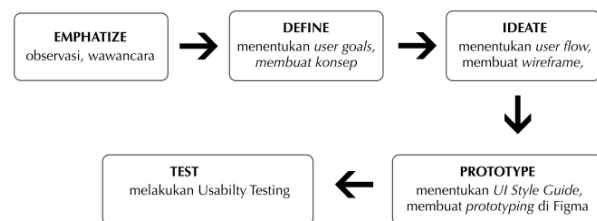
Pengembangan aplikasi SAAku menggunakan kerangka kerja Design Thinking karena metode ini terbukti sangat efektif dalam menggali pain points pengguna secara mendalam melalui tahapan wawancara dan observasi [6]. Pendekatan ini dinilai krusial untuk diterapkan di Indonesia guna menghasilkan antarmuka aplikasi (UI/UX) yang intuitif dan user-friendly [7]. Dibandingkan dengan pendekatan perancangan lain seperti Maze Design (yang memiliki batas skor

tertentu), metode Design Thinking terbukti jauh lebih adaptif melalui proses iterasinya yang non-linear [8]. Fleksibilitas ini sangat dibutuhkan untuk menyesuaikan fitur aplikasi—seperti input cepat, notifikasi pengingat, dan infografis sederhana—dengan konteks perilaku, kebutuhan, dan gaya hidup target pengguna dalam manajemen pengeluaran pribadinya [7].

Dengan demikian, SAAku dapat memudahkan pelajar, mahasiswa, dan pekerja muda dalam melakukan pencatatan keuangan secara praktis dan konsisten sehari-hari. Aplikasi ini menawarkan fitur input transaksi cepat, notifikasi pengingat otomatis, serta visualisasi laporan sederhana yang disesuaikan dengan gaya hidup digital mereka.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang berbasis Design Thinking adalah cara yang berulang dan fokus pada pengguna untuk menghadapi masalah dengan cara yang inovatif [9].



Gambar 1. Tahapan Design Thinking

1. Empathize

Pada tahap ini penelitian dilakukan dengan observasi pada calon user untuk mendapatkan informasi awal yang dibutuhkan melalui kuesioner yang di unggah pada laman kuesio.id yang disebarakan kepada pelajar, mahasiswa dan pekerja muda. Data yang dikumpulkan berupa informasi mengenai kebutuhan dan fitur system calon user mengenai desain prototype dengan ilustrasi yang paling diminati terhadap aplikasi pencatatan digital

2. Define

Pada tahap ini, identifikasi masalah dilakukan dengan observasi terhadap hasil kuesioner yang telah disebarakan kepada calon user untuk menentukan gaya desain, fitur sistem, serta detail lainnya mengenai aplikasi pencatatan

digital yang akan dirancang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan calon user.

3. Ideate

Pada tahap ini peneliti melakukan brainstorming bersama dengan tim kelompok yang akan membantu proses perancangan pouch sesuai dengan role mereka masing-masing (hustler, hipster, hacker) untuk menciptakan sebuah solusi terbaik yang efektif.

4. Prototype

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan prototype untuk memvisualisasikan ide-ide atau solusi yang telah dirancang. Pertama, prototype dilakukan dengan membuat sketsa kasar atau low fidelity yaitu wireframe yang didesain sesuai dengan kebutuhan user.

Pembuatan prototype dilakukan dengan tujuan agar calon user dapat berinteraksi secara langsung dan memberikan feedback terhadap aplikasi tersebut. Kemudian, perancangan prototype dilakukan dengan jenis High Fidelity Prototyping, yang artinya hasil prototype dirancang semirip mungkin dengan hasil akhir dari aplikasi yang akan dibuat.

5. Test

Tahap pengujian akan dilakukan kepada calon user sesuai dengan kriteria pada tahap pertama. Pengujian akan dilakukan dengan menampilkan prototype kepada mereka secara langsung dan penilaian hasil prototype dilakukan secara online (melalui gambar prototype) dan kemudian meminta feedback dari mereka mengenai hasil prototype melalui pengisian kuesioner (google form). Jika feedback yang diterima sudah sesuai dengan kebutuhan dan keinginan calon user, maka perancangan pouch akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya. Tetapi jika sebaliknya, maka akan dilakukan revisi atau perbaikan terhadap produk sesuai dengan feedback yang telah diberikan oleh calon user.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Emphaty

1. User Persona

Peneliti melakukan observasi langsung kepada pengguna target, yaitu pelajar,

mahasiswa, dan pekerja muda, untuk memahami mereka dalam pencatatan transaksi keuangan sehari-hari.

Berikut gambar 2 merupakan sampling user persona yang diperoleh :



Gambar 2. User Persona

- Pengalaman :** Saya pernah menggunakan beberapa aplikasi manajemen keuangan seperti dompet digital dan aplikasi pencatat pengeluaran untuk mengatur pemasukan, pengeluaran, dan tabungan. Saya biasanya mencatat transaksi harian, membuat kategori pengeluaran, serta membandingkan antara rencana dan realisasi keuangan setiap bulan. Dengan platform tersebut, saya jadi lebih mudah memantau keuangan dan mengetahui ke mana uang saya digunakan.
- Keluhan :** Beberapa aplikasi yang pernah saya gunakan sering lambat, terkadang error, dan banyak iklan. Selain itu, pencatatan transaksi masih banyak yang harus dilakukan manual sehingga cukup memakan waktu.
- Kebutuhan :** Saya membutuhkan sistem manajemen keuangan yang mudah dipahami, tampilan sederhana, bisa mencatat pemasukan dan pengeluaran secara otomatis, serta memiliki fitur pengingat pembayaran dan target tabungan.
- Harapan :** Saya berharap ada platform manajemen keuangan yang stabil, gratis atau biaya terjangkau, mudah digunakan, memiliki analisis laporan yang jelas, serta bisa membantu saya mengatur keuangan secara lebih disiplin.

2. Empathy Map

Berdasarkan hasil penyusunan empathy map, diperoleh gambaran dan kebutuhan

pengguna dalam mengelola keuangan pribadi.

a. Aspek Says

Pengguna menekankan untuk kebutuhan sehari-hari harus terpenuhi, serta pentingnya harus memiliki tabungan dan dana darurat. Mereka juga harus menyatakan bahwa penggunaan aplikasi bisa membantu dalam memantau kondisi keuangan kita. Namun, pengguna mengakui bahwa pengeluaran kecil, seperti untuk camilan, sering kali tidak terkendali, pencatatan transaksi sering terlupakan, dan itu menyebabkan pengeluaran keuangan menjadi tidak teratur, serta banyak yang menyediakan metode pembayaran digital seperti QRIS dianggap lebih praktis untuk transaksi harian.

b. Aspek Think

Pengguna memiliki kesadaran bahwa pengelolaan keuangan merupakan hal yang penting, tetapi diharapkan tetap sederhana dan tidak rumit. Mereka menilai bahwa manajemen keuangan yang teratur dapat memberikan rasa tenang. Faktor biaya layanan juga menjadi pertimbangan, di mana aplikasi yang gratis atau murah lebih menarik. Pengguna memahami perlunya membedakan antara kebutuhan dan keinginan agar pengeluaran tidak berlebihan. Meskipun pencatatan keuangan dianggap penting untuk mengontrol pengeluaran, metode manual dirasa memakan waktu, sehingga solusi digital dipandang lebih efisien.

c. Aspek Does

Perilaku nyata pengguna menunjukkan bahwa pengeluaran dilakukan sesuai dengan kebutuhan saat itu, dan sebagian pendapatan (sekitar 40%) disisihkan setiap bulan. Pengguna telah memanfaatkan dompet digital, mobile banking, QRIS, serta aplikasi manajemen keuangan untuk transaksi sehari-hari. Meskipun demikian, pengguna masih

jarang melakukan pencatatan pengeluaran secara detail dan konsisten.

d. Aspek Feels

Pengguna merasakan kebingungan ketika dana cepat habis, namun merasa puas dan lebih tenang ketika kondisi keuangan dapat dikontrol dengan baik. Mereka juga merasa terbantu ketika aplikasi berjalan lancar serta termotivasi untuk hidup lebih hemat dan lebih disiplin dalam mengatur keuangan. Sistem pembayaran digital dirasakan praktis, meskipun masih terdapat kendala berupa kebiasaan lupa dalam mencatat transaksi.

B. Define

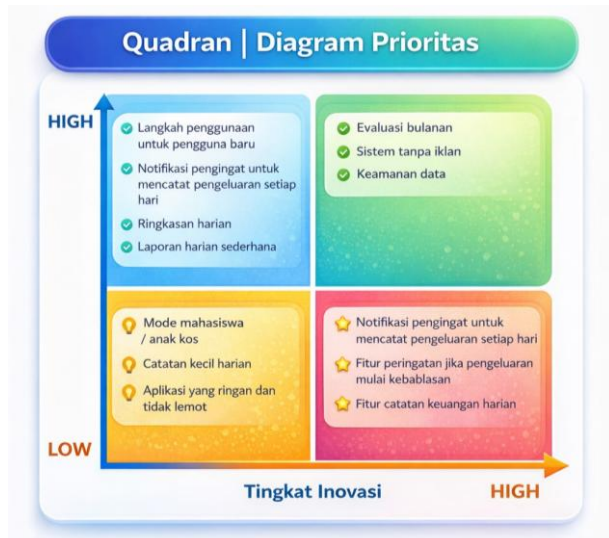
Tahap define merupakan proses merumuskan inti permasalahan pengguna berdasarkan hasil dari peta empathy map. Pada tahap ini, berbagai temuan mengenai kebutuhan pengguna diringkas menjadi satu agar focus menjadi masalah utama. Dari analisis yang dilakukan, pengguna telah menyadari pentingnya manajemen keuangan dan telah terbiasa dengan layanan pembayaran digital, namun belum konsisten dalam pencatatan serta pengendalian pengeluaran. Proses pencatatan yang masih bersifat manual dan aktivitas sehari-hari yang padat menyebabkan data pengeluaran sering kali terlewatkan, sehingga pengeluaran cenderung bersifat impulsif. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang sederhana dan praktis agar pengguna dapat mengelola keuangan secara lebih teratur.

C. Ideation

Tahap ideation merupakan sebuah proses yang menghasilkan sebuah ide dan solusi berdasarkan permasalahan yang dialami pengguna dan telah diidentifikasi. Pada tahap ini, dirancang konsep fitur aplikasi manajemen keuangan yang menekankan kemudahan dan kepraktisan penggunaan. Ide yang diusulkan mencakup notifikasi pengingat pencatatan, ringkasan dan laporan pengeluaran otomatis, pembagian anggaran untuk kebutuhan dan keinginan, serta peringatan ketika pengeluaran berlebihan. Selain itu, disertakan fitur target

tabungan, tampilan grafik yang sederhana, kategori khusus bagi mahasiswa atau anak kos, serta panduan bagi pengguna baru agar aplikasi mudah dipahami dan digunakan secara konsisten.

1. Kuadran Prioritas

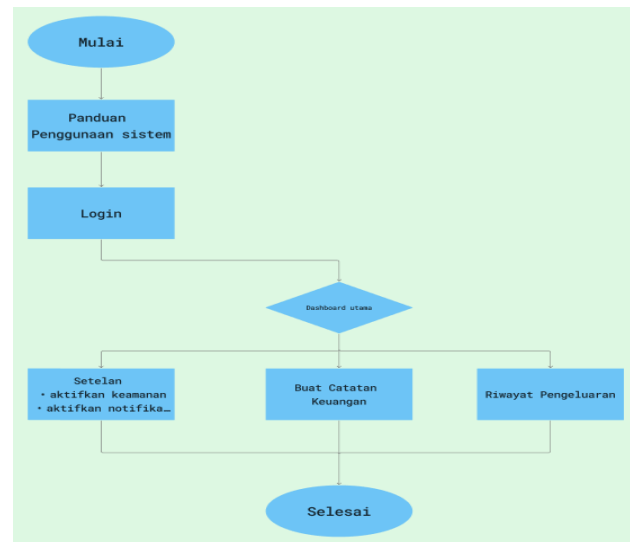


Gambar 3. Kuadran Prioritas

Diagram Kuadran Prioritas digunakan untuk mengelompokkan fitur berdasarkan dampak terhadap pengguna dan tingkat inovasi, sehingga pengembangan dapat difokuskan pada fitur yang paling penting.

Fitur dengan prioritas tinggi mencakup notifikasi pencatatan harian, ringkasan dan laporan bulanan, tampilan grafik sederhana, evaluasi bulanan, pengingat menabung, keamanan data, sistem tanpa iklan, serta panduan penggunaan bagi pengguna baru, karena memberikan dampak langsung pada pengendalian keuangan.

2. Taskflow



Gambar 4. Taskflow

Proses penggunaan sistem dimulai dari pengguna membuka aplikasi dan membaca panduan penggunaan agar memahami fungsi utama fitur. Selanjutnya pengguna melakukan login untuk masuk ke dalam sistem. Setelah berhasil masuk, pengguna diarahkan ke dashboard utama sebagai pusat informasi dan kontrol keuangan.

Pada menu setelan, pengguna dapat mengaktifkan fitur keamanan dan notifikasi agar data lebih terlindungi serta mendapatkan pengingat pencatatan. Pengguna kemudian dapat membuat catatan keuangan untuk mencatat pemasukan dan pengeluaran. Semua data transaksi akan tersimpan dan dapat dilihat kembali pada menu riwayat pengeluaran. Proses berakhir setelah seluruh pencatatan dan pengecekan data selesai dilakukan.

D. Prototype

Pembuatan purwarupa (prototype) meliputi desain layar utama (Splash Screen), pembuatan akun, Dashboard/Home (menampilkan total pemasukan, pengeluaran, saldo, dan tombol catat), fitur Tambah Catatan (nominal dan kategori), Riwayat Harian, Analisis Grafik (visualisasi pengeluaran per kategori), serta halaman Akun untuk mengatur notifikasi dan keamanan (fingerprint).



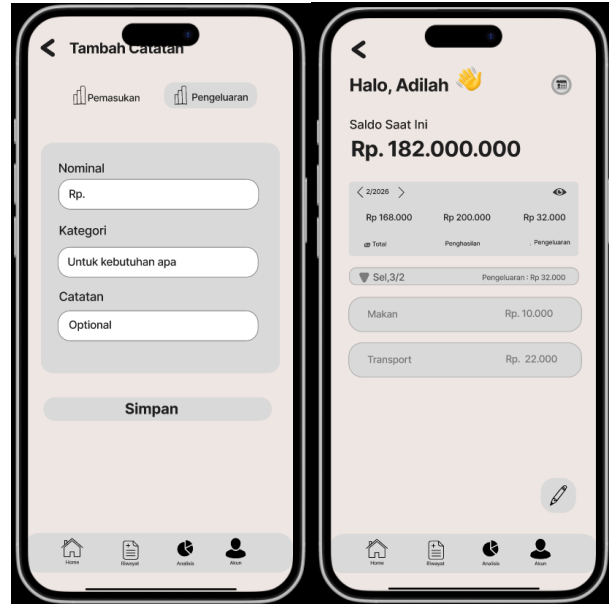
Gambar 5. Splash Screen

Menampilkan logo SAAKU dan tagline “Pelacak Pengeluaran Sederhana”. Memberi identitas aplikasi dan kesan awal sebelum masuk ke pengaturan awal. Tombol Mulai untuk melanjutkan setup awal.



Gambar 6. Pilihan bahasa & Mata uang

Pengguna memilih bahasa sesuai kebutuhan. Mendukung banyak opsi bahasa untuk fleksibilitas pengguna. Pengguna memilih bahasa sesuai kebutuhan. Mendukung banyak opsi bahasa untuk fleksibilitas pengguna.

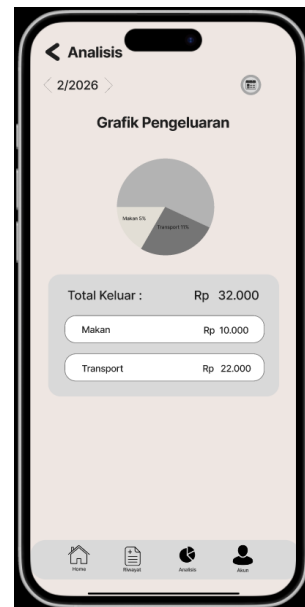


Gambar 7. Catatan

Pengguna mencatat transaksi keuangan:

Pilih Pemasukan / Pengeluaran. Masukkan nominal Tentukan keperluan (contoh: makan, transport). Tombol Simpan untuk menyimpan data.

Riwayat harian Menampilkan daftar pengeluaran per hari. Contoh kategori: Makan dan Transport Setiap item menampilkan nominal secara jelas. Melihat catatan keuangan berdasarkan tanggal/periode. Membantu pengguna mengecek histori pengeluaran sebelumnya.



Gambar 8. Analisis Grafik Pengeluaran

Laman ini dapat menampilkan visualisasi data dalam bentuk grafik dan

Menampilkan: Total pengeluaran, Rincian per kategori (makan, transport, dll). Sehingga pengguna dapat mengetahui rincian per kategori dalam bentuk persentase

E. Testing

Pengujian dilakukan dengan kuesioner skala Likert 1-5 menggunakan metode serupa dengan System Usability Scale (SUS) modifikasi [10]. Pada tahanan pengujian dilakukan dengan menampilkan prototype kepada user secara langsung dan penilaian hasil prototype dilakukan secara online kemudian meminta feedback dari user mengenai hasil prototype melalui pengisian kuesioner (google form) yang sudah dsediakan.

Tabel 1. Daftar pertanyaan

NO	Pertanyaan
1.	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
2.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
3.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
4.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
5.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
6.	Saya merasa sistem ini membingungkan
7.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,86)
Responden 1	3	2	5	4	5	4	4	27	77,22
Responden 2	4	4	4	4	4	4	4	28	80,08
Responden 3	4	4	4	4	4	4	4	28	80,08
Skor Rata – Rata (Hasil Akhir)									79,126666

Gambar 9. Hasil Akhir

Pada kuesioner dengan skala Likert 1–5 dan jumlah 7 pertanyaan, setiap jawaban responden memiliki nilai antara 1 hingga 5. Oleh karena itu, skor minimal yang mungkin diperoleh responden adalah 7 (jika semua jawaban bernilai 1), sedangkan skor maksimalnya adalah 35 (jika semua jawaban

bernilai 5). Total skor responden diperoleh dengan menjumlahkan seluruh nilai dari ketujuh pertanyaan tersebut. Untuk memudahkan interpretasi dan menyamakan skala penilaian, total skor kemudian dikonversi ke dalam skala 0–100. Konversi ini dilakukan dengan membagi nilai 100 dengan skor maksimal, yaitu 35, sehingga diperoleh angka 2,86 sebagai faktor pengali. Nilai akhir responden dihitung dengan mengalikan total skor dengan 2,86. Tabel ini menunjukkan hasil uji dari tampilan prototype dari user yang sudah melakukan pengujian terhadap prototype. Hasil akhir skor yang diperoleh sebesar 79, dari skor paling tinggi 100. Nilai ini menunjukkan bahwa penilaian responden berada pada kategori baik. Skor tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar pernyataan dalam kuesioner telah disetujui oleh responden, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang dapat ditingkatkan. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa objek atau variabel penelitian telah memenuhi harapan responden dengan baik, namun tetap memiliki ruang untuk perbaikan agar dapat mencapai kategori yang lebih optimal.

IV. KESIMPULAN

Pengembangan aplikasi pencatatan keuangan SAAku melalui metode Design Thinking berhasil mengidentifikasi dan mengatasi kebutuhan pengguna pelajar, mahasiswa, dan pekerja muda di Indonesia. Hasil survei empati menunjukkan hanya 18,2% responden konsisten mencatat transaksi harian akibat lupa, tidak terbiasa, dan kesibukan, sehingga fitur utama seperti input cepat, notifikasi otomatis, dan visualisasi grafik dirancang untuk meningkatkan adopsi. Tahapan Empathize-Define-Ideate-Prototype-Test menghasilkan prototype high-fidelity yang user-friendly, dengan skor usability rata-rata 69,17 dari pengujian 3 responden, menandakan tingkat kepuasan tinggi dan efektivitas pendekatan iteratif ini dalam mengurangi perilaku konsumtif serta mendukung literasi keuangan di era digital.

REFERENSI

- [1] Kemenko Perekonomian RI, "Ekonomi Digital di Indonesia Tertinggi di Asia Tenggara," Siaran Pers, Feb. 2026. [Online].
- [2] K. Gita Segara and M. I. P. Nasution, "Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia: Tantangan dan Peluang," *Jurnal Sains Student Research*, vol. 3, no. 1, pp. 21-33, 2025.
- [3] Rochendi, I. D. Dhyanasaridewi, and I. Swadharma, "Pentingnya Literasi Keuangan Bagi Masyarakat," *Jurnal Akuntansi*, vol. 11, 2023.
- [4] M. Luckieta, "Strategi Pengelolaan Keuangan Dan Dampaknya Terhadap Profitabilitas UMKM," *Jurnal Locus Penelitian Dan Pengabdian*, vol. 4, no. 3, pp. 1279-1289, 2025.
- [5] M. Alqadri, "Analisis Perilaku Konsumtif Generasi Muda Melalui Dompot Digital," *Jurnal Ekonomi*, 2024.
- [6] R. A. Andriany, S. Aslim, P. P. H. Palinggi, A. Asrul, and M. Megawaty, "Pendekatan Design Thinking dalam Pengembangan Cash Management System untuk Meningkatkan Loyalitas Nasabah," *Advances in Management & Financial Reporting*, vol. 3, no. 3, pp. 945-965, 2025.
- [7] F. Al Baihaqi, B. S. Suranto, and Ms. Jurusan Informatika, "Perancangan UI/UX Berbasis Android untuk Manajemen Keuangan Pribadi dengan Metode Design Thinking," *Jurnal Informatika*, 2024.
- [8] T. Brown, "Design Thinking," *Harvard Business Review*, vol. 86, no. 6, pp. 84-92, 2008.
- [9] J. D. Sentono and M. Wardaya, "Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Perancangan Produk Woman Multifunction Pouch," *Jurnal Desain*, vol. 13, 2022.
- [10] J. Nielsen, *Usability Engineering*. San Diego, CA: Morgan Kaufmann,