

PERANCANGAN PROTOTIPE APLIKASI *MOBILE* MANAJEMEN KEUANGAN PRIBADI

Yahya Abdillah Aqiel¹, I Dewa Alit Dwija Putra², Rendy Pandita Bastari³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
aqielyahya@student.telkomuniversity.ac.id, dwijaputra@telkomuniversity.ac.id,
rendypanditabastari@telkomuniversity.ac.id

Abstrak Manajemen keuangan yang efektif dan terorganisir merupakan aspek penting dalam kehidupan sehari-hari untuk mencapai stabilitas finansial dan memastikan keberlangsungan hidup yang berkualitas. Dengan meningkatnya penggunaan perangkat *mobile* dalam mengelola keuangan pribadi, pentingnya prototipe yang baik dalam aplikasi semakin diperlukan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang prototipe yang efektif untuk aplikasi *mobile* manajemen keuangan pribadi. Menggunakan metode *design thinking* yang berorientasi pengguna (*user-centered design*), penelitian ini melibatkan analisis kebutuhan pengguna, perancangan konsep, pengembangan prototipe, dan evaluasi pengguna, dengan teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, dan studi literatur. Hasil penelitian berupa rancangan prototipe yang telah dievaluasi untuk memastikan kesesuaiannya dengan kebutuhan dan preferensi pengguna.

Kata kunci: manajemen keuangan, aplikasi mobile, prototipe

Abstract *Effective and organized financial management is a crucial aspect of daily life for achieving financial stability and ensuring a quality life. With the increasing use of mobile devices in managing personal finances, the importance of a good prototype in applications has become more necessary. This study aims to design an effective prototype for a mobile personal finance management application. Using the user-centered design thinking method, this research involves user needs analysis, concept design, prototype development, and user evaluation, employing data collection techniques such as interviews, observations, and literature studies. The research results in a prototype design that has been evaluated to ensure its alignment with user needs and preferences.*

Keywords: *financial management, mobile application, prototype*

PENDAHULUAN

Manajemen keuangan yang efektif dan terorganisir merupakan aspek penting dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya untuk mencapai stabilitas finansial tetapi juga untuk memastikan keberlangsungan hidup yang berkualitas. Namun, realitas menunjukkan bahwa masih banyak individu, terutama mahasiswa, yang menghadapi kesulitan dalam mengelola keuangan mereka dengan baik. Mahasiswa kerap dihadapkan pada beragam pilihan keuangan yang kompleks dalam kesehariannya, menyebabkan banyak di antara mereka kesulitan mengelola keuangan dengan baik. (Nurlaila, 2020, p. 141).

Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap permasalahan ini sangat bervariasi, mulai dari kurangnya pemahaman mendalam tentang keuangan pribadi hingga kesulitan dalam melacak dan mengelola pengeluaran, serta keterbatasan akses terhadap layanan keuangan tradisional. Generasi muda, sebagai bagian dari era yang semakin terkoneksi dan cepat berubah, sering kali dihadapkan pada tuntutan finansial yang semakin kompleks. Pendidikan mengenai manajemen keuangan sering kali tidak cukup ditekankan di sekolah, seperti pada survei yang telah dilakukan OJK pada tahun 2022 rata-rata tingkat literasi keuangan masyarakat Indonesia masih pada angka 49,68%, sehingga mereka mungkin kurang siap untuk menghadapi dunia keuangan yang riil ketika memasuki fase dewasa. Kurangnya kesadaran akan pentingnya merencanakan keuangan untuk jangka panjang juga menjadi tantangan tersendiri, dimana kebanyakan fokus pada kebutuhan dan keinginan sehari-hari tanpa mempertimbangkan dampaknya terhadap keuangan masa depan. Selain itu, pengeluaran yang tidak terkontrol sering kali menjadi akar dari berbagai masalah keuangan yang dihadapi banyak individu, terutama para mahasiswa. Ketika tidak ada pengelolaan yang tepat terhadap uang yang dikeluarkan, seseorang rentan terjebak dalam keadaan finansial sulit yang dapat memengaruhi kesejahteraan jangka panjang. Kondisi keuangan mahasiswa terutama dalam hal pengeluaran

sangatlah fluktuatif dan sulit diprediksi. Beberapa kejadian yang tidak direncanakan seperti terserang penyakit, beban tugas meningkat pada periode tertentu, atau hasrat untuk membeli sesuatu yang belum direncanakan sebelumnya (*impulse buying*) menyebabkan pengeluaran cenderung tidak terkontrol (Purba, 2021, p. 431).

Tanpa pemahaman yang memadai tentang cara mengatur keuangan dengan baik, mereka dapat mengalami kesulitan dalam menyisihkan uang mereka untuk tabungan, atau bahkan kesulitan dalam memenuhi kebutuhan dasar sehari-hari. Banyak yang terperangkap dalam siklus pengeluaran impulsif, di mana dorongan untuk membeli barang-barang yang sebenarnya tidak diperlukan atau di atas kemampuan finansial mereka sering kali mengalahkan kebutuhan untuk merencanakan dan mengelola keuangan secara bijaksana.

Dalam beberapa kasus bahkan sampai memprihatinkan, seperti pada peristiwa tahun 2023, seorang mahasiswa tega membunuh temannya karena mengalami kerugian investasi crypto, terlilit bayar sewa kos serta memiliki hutang pinjaman online (detikNews, 2023). Kasus lain seorang mahasiswi salah satu kampus di Semarang ditemukan bunuh diri di dalam kamar kosnya dan menurut surat wasiat yang ditinggalkan diduga karena masalah keuangan (kompas.com, 2023).

Oleh karena itu manajemen serta literasi keuangan dapat menjadi hal yang krusial dalam hidup setiap individu. Karena literasi keuangan merupakan gabungan dari pemahaman, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku yang diperlukan oleh seseorang untuk membuat keputusan keuangan yang bijaksana, sehingga pada akhirnya mencapai kesejahteraan keuangan pribadi (Sugiharti, 2019, p. 805). Kemampuan untuk mengelola uang dengan bijak, memahami konsep seperti investasi, tabungan, dan manajemen hutang, serta memiliki pemahaman yang kuat tentang aspek keuangan pribadi, semuanya berkontribusi pada kesejahteraan finansial seseorang. Dengan literasi keuangan yang memadai,

seseorang dapat membuat keputusan finansial yang cerdas, merencanakan masa depan dengan lebih baik, dan menghindari risiko-risiko keuangan yang tidak perlu. Sebaliknya, kurangnya literasi keuangan dapat mengakibatkan kesulitan dalam mengelola keuangan, terjebak dalam utang yang berkepanjangan, atau bahkan kehilangan kesempatan untuk pertumbuhan kekayaan. “Literasi keuangan berpengaruh signifikan terhadap perilaku pengelolaan keuangan Mahasiswa” (Sugiharti, 2019, p. 816). Oleh karena itu, investasi waktu dan usaha untuk meningkatkan literasi keuangan serta memiliki keterampilan manajemen keuangan yang baik adalah investasi dalam kehidupan setiap individu.

Dalam era digital yang semakin maju, penggunaan aplikasi mobile dalam pengelolaan keuangan semakin menjadi tren yang tak terhindarkan bagi generasi muda. Aplikasi-aplikasi ini tidak hanya menawarkan kemudahan dan kenyamanan, tetapi juga tingkat aksesibilitas yang tinggi bagi pengguna untuk mengontrol pemasukan dan pengeluaran mereka secara lebih efisien. Dengan fitur-fitur canggih seperti pelacakan pengeluaran secara *real-time*, pembuatan anggaran yang mudah dan fleksibel, serta visualisasi grafis yang menarik dan adaptif pada kondisi keuangan, aplikasi-aplikasi ini berfungsi sebagai alat yang sangat berguna dalam membantu generasi muda mengatasi tantangan pengelolaan keuangan mereka.

Aplikasi keuangan online saat ini sangat berperan dalam membantu mengelola atau memajemen keuangan, dari segala aspek secara mendetail dan juga menyeluruh baik untuk kebutuhan individu, keluarga dan juga bisnis ataupun usaha. Dimana dulunya pekerjaan dalam hal keuangan hanya dilakukan secara manual saja (Fitriani, 2021, p. 460).

Oleh karena itu, dalam menghadapi kesulitan dan tantangan dalam mengelola keuangan, terutama bagi generasi muda, pendekatan yang tepat dan berbasis teknologi seperti penggunaan aplikasi *mobile* menjadi solusi yang semakin relevan pada masalah manajemen keuangan ini. Melalui kombinasi

pemahaman akan konsep keuangan yang baik dan penerapan teknologi yang tepat, diharapkan individu, terutama generasi muda, dapat mencapai keberlanjutan finansial yang lebih baik dan mengelola keuangan mereka dengan lebih efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan tahapan *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap utama, "*Stanford School of Design* adalah salah satu sekolah desain terbaik di Amerika Serikat dan tempat lahirnya teori desain pemikiran. Profesor David Kelley, pendiri sekolah, menyebutkan ada lima tahap atau lima elemen proses *design thinking*" (Husnunnisa, 2024). Pada tahap *Empathize*, penelitian ini berusaha memahami kebutuhan, keinginan, dan tantangan pengguna melalui observasi langsung, wawancara mendalam, serta metode lain seperti survei dan studi etnografi. Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk mendapatkan wawasan yang mendalam tentang pengalaman pengguna dari perspektif mereka sendiri. Penelitian ini berusaha untuk merasakan apa yang dirasakan oleh pengguna, mendengarkan cerita mereka, dan mengidentifikasi pola serta tema umum dalam pengalaman mereka. Informasi yang dikumpulkan pada tahap ini sangat penting karena menjadi dasar bagi seluruh proses selanjutnya. Setelah mengumpulkan data pada tahap *Empathize*, penelitian ini kemudian memasuki tahap *Define*. Pada tahap ini, informasi yang telah dikumpulkan dianalisis secara menyeluruh untuk merumuskan pernyataan masalah yang jelas dan fokus. Pernyataan masalah ini tidak hanya mendefinisikan masalah yang dihadapi pengguna, tetapi juga menyoroti kebutuhan yang belum terpenuhi dan peluang untuk perbaikan. Definisi masalah yang baik adalah yang dapat menggambarkan tantangan secara spesifik dan membantu memandu dalam mencari solusi yang relevan. Misalnya, pernyataan masalah dapat mencakup aspek-aspek seperti "Pengguna merasa

kesulitan dalam melakukan X karena Y," yang kemudian dapat dijadikan panduan untuk tahap berikutnya. Pada tahap *Ideate*, penelitian ini melakukan *brainstorming* untuk menghasilkan berbagai ide kreatif yang berpotensi menyelesaikan masalah yang telah didefinisikan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendorong berpikir *out of the box* dan menghasilkan sebanyak mungkin ide tanpa memikirkan batasan atau kendala terlebih dahulu. Metode seperti *brainstorming*, *mind mapping*, dan sketsa digunakan untuk membantu proses ini. Ide-ide yang dihasilkan pada tahap ini dievaluasi dan diseleksi berdasarkan potensi dan relevansinya terhadap permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Setelah ide-ide yang paling menjanjikan dipilih, tahap selanjutnya adalah *Prototype*. Pada tahap ini, ide-ide tersebut diubah menjadi prototipe atau model awal yang dapat divalidasi dan diuji. Prototipe dapat berupa sketsa, *mockup*, atau model fungsional sederhana yang memungkinkan penelitian ini untuk memvisualisasikan solusi yang diusulkan. Proses *prototyping* memungkinkan penelitian ini untuk menguji konsep dengan cepat dan mengidentifikasi kelemahan atau area yang perlu diperbaiki sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan yang lebih lanjut. Tahap terakhir dalam proses *Design Thinking* adalah *Test*. Pada tahap ini, prototipe yang telah dibuat diuji oleh pengguna untuk mengumpulkan umpan balik langsung mengenai efektivitas dan kegunaannya. Pengujian ini sangat penting untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna dan menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi. Umpan balik yang diperoleh digunakan untuk iterasi dan perbaikan lebih lanjut pada solusi. Proses pengujian dan iterasi ini berulang hingga solusi yang dihasilkan dianggap optimal.

Seluruh tahapan dalam proses *Design Thinking* diterapkan secara sistematis dan berulang untuk memastikan solusi yang dihasilkan benar-benar berpusat pada pengguna. Dengan mengikuti tahapan-tahapan ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan solusi yang inovatif, efektif, dan relevan dengan

masalah yang dihadapi. Proses ini juga membantu menciptakan solusi yang tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna, tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih baik dan memuaskan bagi mereka. *Design Thinking* menekankan pentingnya kolaborasi, empati, dan iterasi dalam menciptakan solusi yang berdaya guna dan berdampak positif.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan teori serta analisis yang telah dipaparkan sebelumnya, maka akan dijadikan acuan untuk membuat konsep dan perancangan yang sesuai dengan rumusan masalah yang telah dibuat, aplikasi manajemen keuangan pribadi ini dirancang khusus untuk membantu mahasiswa mengelola keuangan mereka dengan lebih baik dan efisien. Aplikasi ini menawarkan solusi menyeluruh yang meliputi pelacakan transaksi *real-time*, peringatan anggaran, dan pendidikan keuangan untuk meningkatkan literasi keuangan. Melalui pendekatan yang komprehensif, pengguna dapat merencanakan anggaran, mengelola utang, serta merencanakan tabungan dan investasi dengan bijak. Tujuan kami adalah menjelaskan kepada pengguna potensial nilai serta manfaat dari penggunaan aplikasi ini, menyoroti fitur-fitur utama yang dapat membantu mereka mengelola keuangan pribadi dengan lebih baik. Kami ingin membangun kesadaran tentang aplikasi ini di kalangan generasi muda dan menginspirasi mereka untuk mengambil langkah positif dalam mengelola keuangan mereka.

Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk melacak transaksi mereka secara *real-time*, sehingga mereka dapat memantau pengeluaran dan pemasukan dengan mudah. Dengan fitur ini, pengguna dapat melihat secara langsung bagaimana mereka menghabiskan uang mereka dan membuat keputusan keuangan yang lebih cerdas. Fitur peringatan anggaran membantu pengguna tetap berada dalam batas anggaran mereka. Pengguna akan menerima notifikasi

ketika mereka mendekati batas pengeluaran, sehingga dapat mencegah pengeluaran berlebihan dan mengelola keuangan dengan lebih baik. Aplikasi ini tidak hanya membantu mengatur pengeluaran, tetapi juga meningkatkan literasi keuangan dengan memberikan pemahaman tentang konsep dasar keuangan dan manajemen uang. Melalui berbagai konten edukatif, pengguna dapat belajar tentang perencanaan anggaran, pengelolaan utang, serta perencanaan tabungan dan investasi. Pengguna dapat merencanakan anggaran bulanan mereka dengan mudah dan melihat bagaimana mereka dapat mengalokasikan dana untuk tabungan dan investasi. Fitur ini membantu pengguna mencapai tujuan keuangan jangka panjang mereka. Untuk menjangkau pengguna potensial dan membangun kesadaran tentang aplikasi ini, kami akan menggunakan berbagai saluran komunikasi seperti media sosial, website, blog, email *marketing*, dan kampanye *influencer*. Melalui komunikasi yang efektif dan saluran yang tepat, kami berharap dapat membangun hubungan yang kuat dengan pengguna potensial, memberikan informasi yang relevan, serta menyediakan dukungan yang diperlukan untuk memastikan pengalaman pengguna yang memuaskan dan kesuksesan aplikasi ini di pasar. Aplikasi ini adalah alat yang berharga bagi siapa saja yang ingin mengambil kendali penuh atas keuangan pribadi mereka dan mencapai kestabilan keuangan yang lebih baik.

Konsep kreatif aplikasi manajemen keuangan ini dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa dalam mengelola keuangan mereka dengan lebih efektif. Aplikasi ini menggabungkan berbagai fitur inovatif, termasuk dashboard interaktif, budgeting otomatis, pelacakan pengeluaran, penyimpanan digital, dan modul edukasi finansial yang menarik. Penggunaan teknologi mutakhir memungkinkan pengalaman pengguna yang ramah dan efisien, sementara pendekatan personalisasi dan edukasi interaktif menjadi poin unggulannya. Melalui personalisasi, aplikasi ini dapat menyesuaikan saran dan informasi berdasarkan kebiasaan dan kebutuhan individual mahasiswa. Edukasi interaktif,

seperti kuis dan tutorial, membantu mahasiswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang keuangan pribadi mereka. Selain itu, aplikasi ini mendorong mahasiswa untuk membangun kebiasaan yang sehat dalam pengelolaan keuangan. Dengan tahapan pengembangan yang terstruktur dan berfokus pada user-centric design, aplikasi ini bertujuan menjadi pendamping keuangan yang handal, membantu mahasiswa mengelola keuangan mereka dengan lebih baik dan membangun pondasi keuangan yang kuat untuk masa depan.



Gambar 1 Moodboard
(sumber: dokumen pribadi)

Mood board ini menciptakan atmosfer yang tenang dan terpercaya dengan memanfaatkan warna biru dan putih sebagai palet utama. Warna biru yang dipilih tidak hanya memberikan kesan stabilitas dan keamanan, tetapi juga menciptakan rasa nyaman dan ketenangan bagi pengguna saat menggunakan aplikasi. Sebagai latar belakang, warna putih memberikan kesan bersih dan minimalis, sehingga memungkinkan elemen-elemen desain lainnya untuk menonjol dengan jelas.

Dalam hal tipografi, penggunaan font sans serif menambahkan sentuhan modern dan profesional pada mood board. Font ini tidak hanya mempertahankan

kejelasan dan kemudahan dibaca, tetapi juga sesuai dengan gaya visual yang bersih dan minimalis. Sementara itu, penggunaan simple icon outline sebagai ilustrasi memastikan bahwa informasi yang disampaikan dalam aplikasi dapat dipahami dengan cepat dan mudah oleh pengguna, tanpa kebingungan. Dengan kombinasi elemen-elemen ini, mood board ini memberikan gambaran yang jelas tentang konsep visual untuk aplikasi manajemen keuangan pribadi yang bersih, profesional, dan mudah digunakan.

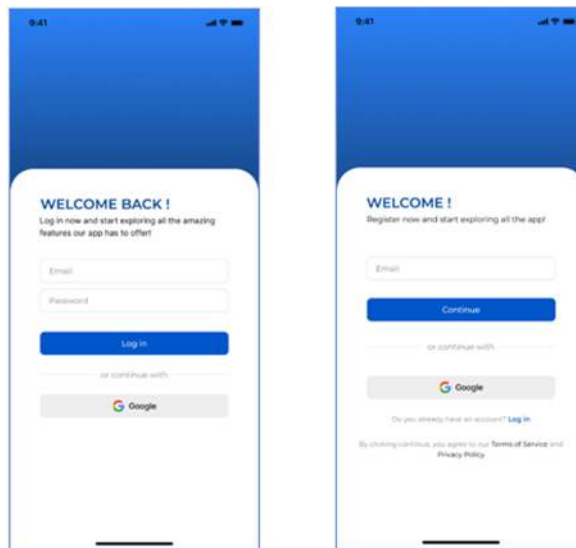
HASIL PERANCANGAN

Aplikasi ini dirancang dengan fokus pada tampilan bersih dan modern, menampilkan empat menu utama: *Home*, *Histori Transaksi*, *Budgeting*, dan *Analisa*. Latar belakang aplikasi didominasi oleh warna putih, menciptakan kesan bersih dan elegan. Warna biru dan variasinya, dari biru muda hingga biru tua, digunakan untuk memberikan kesan profesional dan tenang pada elemen-elemen penting seperti tombol dan ikon. Sentuhan warna abu-abu digunakan secara halus pada teks penjelas, memperkuat tampilan yang rapi dan minimalis.

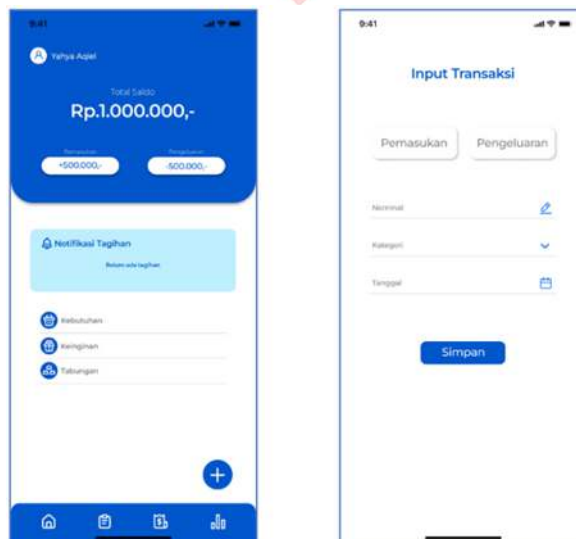
Guideline dalam desain memastikan bahwa setiap elemen visual dan interaktif ditempatkan dengan tepat, memaksimalkan pengalaman pengguna. Dominasi warna biru memberikan suasana yang konsisten dan mendukung, menjadikan aplikasi ini intuitif, fungsional, dan nyaman digunakan dalam mengelola keuangan sehari-hari.

High Fidelity

Gambar diatas merupakan halaman pertama yang ditampilkan aplikasi untuk pengguna, pengguna akan memasukkan email yang mereka miliki untuk melanjutkan registrasi. Selanjutnya, Jika sudah mempunyai akun pengguna bisa melanjutkan ke opsi *login* dan memasukkan *username* serta *password* yang terdaftar.



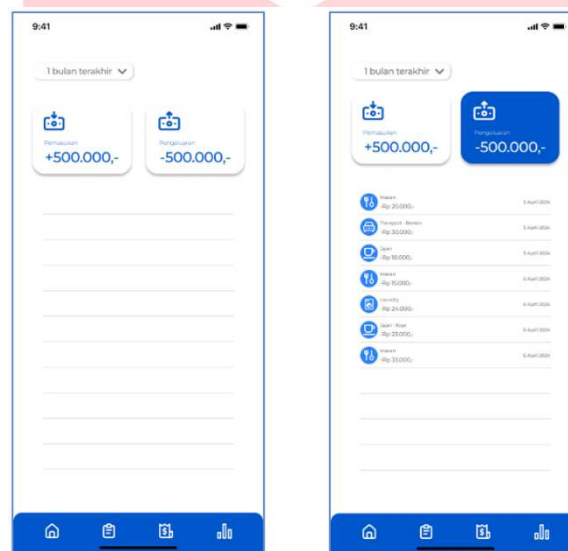
Gambar 2 Login page
(sumber: dokumen pribadi)



Gambar 3 Homepage
(sumber: dokumen pribadi)

Pada halaman ini, pengguna dapat memantau saldo pemasukan serta pengeluaran mereka secara *real-time*, memberikan gambaran yang jelas tentang kondisi keuangan saat ini. Selain itu, pengguna juga memiliki opsi untuk menambahkan pengingat tagihan, sehingga mereka tidak akan melewatkan pembayaran penting dan dapat menghindari denda keterlambatan. Pengguna

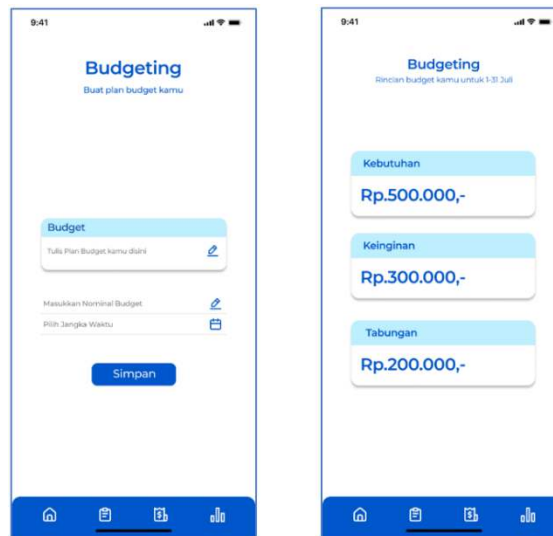
juga bisa melihat detail *budgeting* mereka, memungkinkan mereka untuk mengatur anggaran dengan lebih efektif dan memastikan bahwa mereka tetap berada dalam batas pengeluaran yang telah ditetapkan. Fitur penambahan transaksi juga tersedia, di mana pengguna dapat dengan mudah mencatat setiap pemasukan dan pengeluaran baru, menjadikan pengelolaan keuangan mereka lebih terorganisir dan terperinci. Halaman ini dirancang untuk memberikan kontrol penuh atas keuangan pribadi, membantu pengguna dalam mencapai tujuan finansial mereka dengan lebih mudah dan efisien.



Gambar 4 Histori transaksi
(sumber: dokumen pribadi)

Pada halaman ini, pengguna dapat melihat histori transaksi mereka secara rinci pada aplikasi BudgetIn. Pengguna memiliki kemampuan untuk memilih jangka waktu tertentu, seperti harian, mingguan, bulanan, atau kustom, untuk menyesuaikan tampilan histori transaksi. Selain itu, pengguna juga dapat memilih opsi untuk menampilkan hanya transaksi pengeluaran, pemasukan, atau keduanya sekaligus. Aplikasi kemudian akan menampilkan daftar transaksi yang tercatat sesuai dengan kriteria yang dipilih. Setiap transaksi akan disertai dengan detail seperti tanggal, kategori, jumlah, dan deskripsi singkat, memberikan gambaran yang komprehensif tentang aktivitas keuangan pengguna. Fitur ini

dirancang untuk membantu pengguna dalam melacak dan menganalisis kebiasaan pengeluaran dan pemasukan mereka, memungkinkan pengelolaan keuangan yang lebih baik dan terinformasi.



Gambar 4 Fitur budgeting
(sumber: dokumen pribadi)

Pada Halaman *Budgeting*, pengguna dapat dengan mudah mengatur dan mengelola anggaran keuangan mereka dengan memasukkan nominal budget serta memilih jangka waktu yang diinginkan, seperti mingguan, bulanan, atau tahunan. Setelah memasukkan informasi ini, aplikasi secara otomatis menampilkan daftar budget sesuai dengan nominal dan jangka waktu yang telah ditentukan, lengkap dengan kategori pengeluaran yang relevan seperti makanan, transportasi, hiburan, dan kebutuhan lainnya. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menetapkan batas pengeluaran dan memantau kepatuhan terhadap anggaran mereka melalui visualisasi yang jelas, seperti grafik dan indikator, yang menunjukkan apakah mereka berada di bawah atau di atas anggaran untuk setiap kategori. Pengguna juga dapat menambahkan atau mengedit kategori budget sesuai kebutuhan pribadi mereka, memberikan fleksibilitas yang lebih besar dalam pengelolaan keuangan. Dirancang untuk memberikan kontrol penuh atas

keuangan, Halaman *Budgeting* membantu pengguna mencapai tujuan finansial dengan lebih efektif dan membangun kebiasaan pengeluaran yang sehat dan bertanggung jawab.

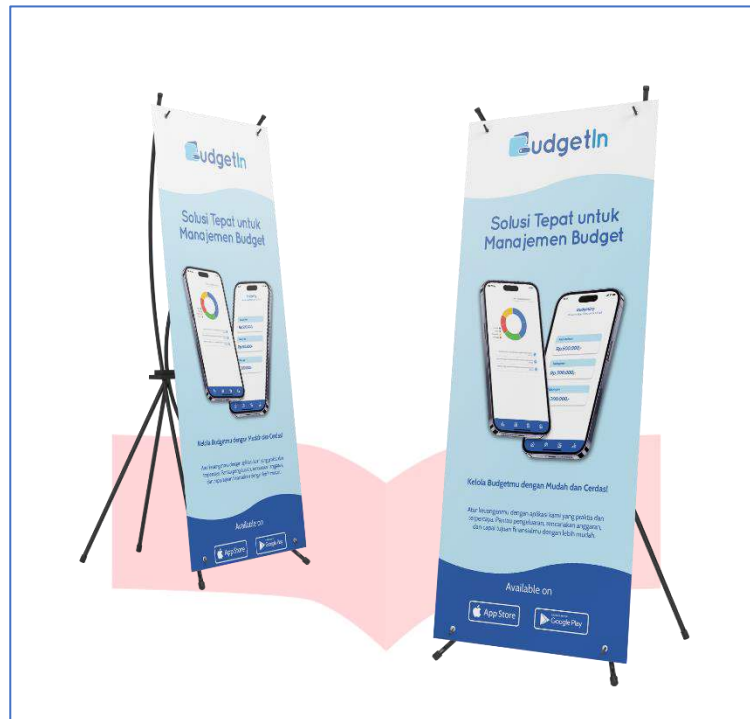


Gambar 5 Fitur analisa
(sumber: dokumen pribadi)

Pada Halaman ini, pengguna dapat melihat diagram pengeluaran yang memberikan visualisasi jelas tentang bagaimana uang mereka telah dibelanjakan. Diagram ini menampilkan berbagai kategori pengeluaran, memungkinkan pengguna untuk dengan cepat mengidentifikasi area utama di mana mereka menghabiskan sebagian besar anggaran mereka. Selain itu, halaman ini juga menyediakan laporan jumlah pengeluaran terbesar, yang merinci transaksi-transaksi dengan nilai tertinggi dalam periode waktu tertentu. Informasi ini membantu pengguna untuk mengenali pola pengeluaran mereka, sehingga mereka dapat mengelola keuangan dengan lebih bijak dan membuat keputusan yang lebih terinformasi tentang bagaimana mengatur anggaran mereka di masa depan.

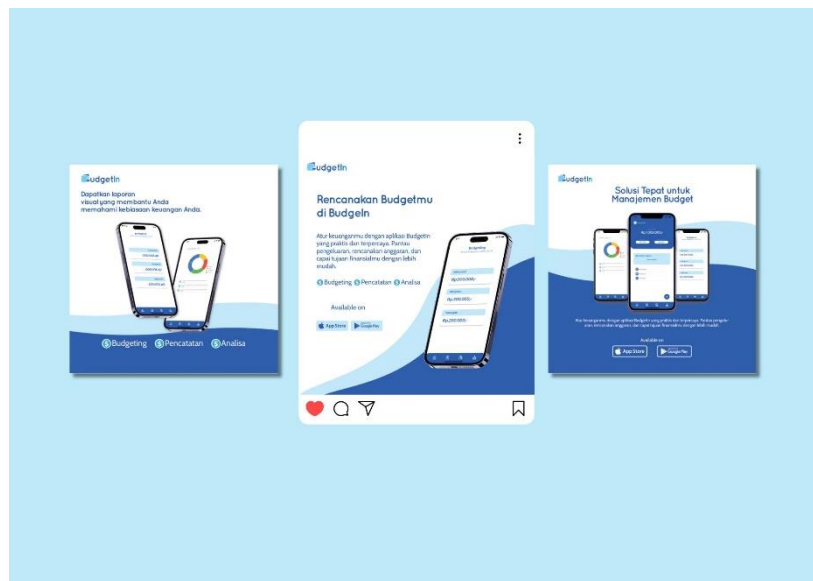
Media Pendukung

Media pendukung yang akan digunakan dalam perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan dan mengajak calon pengguna untuk menggunakan aplikasi. Strategi ini mencakup pembuatan konten menarik di media sosial seperti Instagram, yang memanfaatkan gambar, video, dan cerita untuk menampilkan fitur-fitur aplikasi dan memberikan tips keuangan. Selain itu, poster online akan disebarluaskan melalui berbagai saluran digital seperti website dan forum komunitas, sementara x-banner akan ditempatkan di lokasi strategis seperti kampus dan ruang publik lainnya yang sering dikunjungi oleh mahasiswa. Untuk menjangkau audiens secara langsung pada acara seperti pameran teknologi, seminar keuangan, atau workshop, kartu nama yang profesional dan informatif akan digunakan. Kartu nama ini akan mencantumkan kode QR yang dapat dipindai untuk mengunduh aplikasi atau mengunjungi situs web resmi, sehingga meningkatkan konversi calon pengguna menjadi pengguna aktif. Dengan memanfaatkan berbagai media pendukung ini, diharapkan kesadaran tentang aplikasi dapat meningkat, menarik minat calon pengguna, dan mendorong mereka untuk memanfaatkannya dalam mengelola keuangan mereka dengan lebih baik.



*Gambar 6 X banner
(sumber: dokumen pribadi)*

X-Banner ini digunakan untuk memperkenalkan aplikasi manajemen keuangan kepada calon pengguna, X-Banner ini bisa digunakan dalam acara offline sehingga calon pengguna akan lebih tertarik untuk mencoba dan memanfaatkan aplikasi manajemen keuangan ini dalam mengelola keuangan mereka sehari-hari.



Gambar 7 Instagram post
(sumber: dokumen pribadi)

Instagram post ini bertujuan untuk memperkenalkan aplikasi manajemen keuangan kepada calon pengguna dengan cara yang menarik dan informatif. Dengan menonjolkan fitur-fitur utamanya, seperti dashboard interaktif yang memberikan gambaran menyeluruh tentang kondisi keuangan, budgeting otomatis yang memudahkan dalam mengatur anggaran, serta pelacakan pengeluaran yang akurat, aplikasi ini dirancang untuk membantu pengguna dalam mengelola keuangan mereka dengan lebih efektif. Selain itu, fitur penyimpanan digital yang aman dan modul edukasi finansial yang interaktif juga menjadi nilai tambah yang signifikan, membantu pengguna untuk belajar dan memahami cara mengelola keuangan pribadi dengan lebih baik.

KESIMPULAN

Di tengah dinamika digital yang terus berkembang, kebutuhan akan aplikasi manajemen keuangan pribadi menjadi semakin penting. Banyak orang menghadapi tantangan dalam mengatur keuangan mereka sehari-hari, mulai dari memantau pengeluaran hingga merencanakan anggaran yang efektif.

Perancangan aplikasi ini bertujuan untuk memberikan solusi yang komprehensif dan mudah digunakan, membantu pengguna mengelola pemasukan dan pengeluaran mereka dengan efisien. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan individu dalam melacak transaksi secara *real-time*, mengingatkan pembayaran tagihan, dan menganalisis pola pengeluaran mereka. Dengan demikian, pengguna dapat membangun kebiasaan finansial yang lebih sehat dan memiliki kontrol yang lebih baik atas keuangan mereka.

Proses perancangan aplikasi ini diawali dengan penelitian mendalam mengenai kebutuhan dan perilaku pengguna. Melalui wawancara dan survei, data yang dikumpulkan memberikan wawasan berharga tentang fitur-fitur yang paling dibutuhkan oleh pengguna. Analisis data ini menunjukkan bahwa fitur seperti pelacakan transaksi, pengingat tagihan, dan analisis pengeluaran adalah elemen-elemen yang paling kritis. Menggunakan *prinsip design thinking* dan teori UX/UI, prototipe aplikasi dikembangkan dengan fokus pada kemudahan penggunaan dan kenyamanan navigasi. Pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi keuangan yang penting dan melakukan transaksi tanpa hambatan. Tahap ini sangat esensial untuk memastikan bahwa aplikasi ini intuitif dan *user-friendly*, sehingga pengguna dapat mengelola keuangan mereka dengan lebih lancar dan tanpa stres.

Setelah prototipe awal selesai dikembangkan, aplikasi ini diuji melalui sesi *usability testing* untuk mendapatkan umpan balik langsung dari pengguna. Umpan balik ini menjadi sangat penting dalam proses iterasi berikutnya, di mana penyesuaian dan perbaikan dilakukan untuk menyempurnakan fitur dan desain aplikasi. Pengguna diajak untuk memberikan masukan mereka tentang bagaimana aplikasi ini dapat lebih memenuhi kebutuhan mereka. Proses ini memastikan bahwa aplikasi tidak hanya memenuhi ekspektasi pengguna tetapi juga berfungsi sebagai solusi efektif untuk tantangan dalam pengelolaan keuangan pribadi. Dengan pendekatan yang berfokus pada kebutuhan pengguna dan

penyempurnaan berkelanjutan, aplikasi ini dirancang untuk menjadi alat yang sangat berharga dalam membantu individu mencapai stabilitas finansial dan memiliki kendali yang lebih besar atas masa depan keuangan mereka. Integrasi teknologi canggih dengan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan perilaku pengguna memungkinkan aplikasi ini untuk menawarkan solusi yang optimal dan adaptif bagi setiap pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- detikNews. (2023, Agustus 06). *Mahasiswa UI Dibunuh Senior: Kronologi, Motif Pelaku, Sosok Korban*. Diambil kembali dari news.detik.com: <https://news.detik.com/berita/d-6861375/mahasiswa-ui-dibunuh-senior-kronologi-motif-pelaku-sosok-korban>
- Fatimah, F. (2020). *TEKNIK ANALISIS SWOT Pedoman Menyusun Strategi yang Efektif & Efisien serta Cara Mengelola Kekuatan & Ancaman*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Fitriani. (2021). ANALISA PEMANFAATAN APLIKASI KEUANGAN ONLINE SEBAGAI MEDIA UNTUK MENGELOLA ATAU MEMANAJEMEN KEUANGAN. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research.*, 460.
- Gulo, W. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia.
- Husnunnisa. (2024, Maret 1). *Apa Itu Design Thinking? Ini Penerapan dan Manfaatnya Bagi Perusahaan*. Diambil kembali dari www.ruangkerja.id: <https://www.ruangkerja.id/blog/design-thinking>
- kompas.com. (2023, Oktober 13). *Polisi Duga Masalah Pinjol Jadi Pemicu Mahasiswi Udinus Semarang Bunuh Diri*. Diambil kembali dari Kompas.com:

- <https://regional.kompas.com/read/2023/10/13/131134278/polisi-duga-masalah-pinjol-jadi-pemicu-mahasiswa-udinus-semarang-bunuh-diri>
- Mayer. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Meilinaeka. (2023, Oktober 2023). *Perbedaan User Interface dan User Experience Apa Saja?* Diambil kembali dari <https://it.telkomuniversity.ac.id/>: <https://it.telkomuniversity.ac.id/perbedaan-user-interface-dan-user-experience-apa-saja/>
- MySkill. (2023, juli 24). *Components in UI Design*. Diambil kembali dari medium.com: <https://medium.com/@myskill.id/components-in-ui-design-598e40cbca3b>
- Nurlaila. (2020). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MAHASISWA DALAM MENGELOLA KEUANGAN. 141.
- Osterwalder, A. (2010). *Business Model Generation*. New Jerse: John Wiley & Sons, Inc.
- Purba. (2021). Analisis Perencanaan dan Penggunaan Keuangan. *Ekonomis: Journal of Economics and Business*, 431.
- Schlatter, T. (2013). *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*. Burlington: Morgan Kaufmann.
- Seufert, E. B. (2014). *Freemium Economics Leveraging Analytics and User Segmentation to Drive Revenue*. Waltham: Elsevier.
- Soewardikoen. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Sugiharti. (2019). PENGARUH LITERASI KEUANGAN TERHADAP . *ACCOUNTHINK : Journal of Accounting and Finance*, 816.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan r&d*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Suparta. (2010, April 27). *Prinsip Seni Rupa*. Diambil kembali dari isi-dps.ac.id: <https://isi-dps.ac.id/prinsip-seni-rupa/>

The 7 Factors that Influence User Experience. (2024, Februari 6). Diambil kembali dari Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org/literature/article/the-7-factors-that-influence-user-experience>

Warren, E. (2005). *All Your Worth: The Ultimate Lifetime Money Plan.* New York: Free Press.

What is User Experience (UX) Design? (2014, June 1). Diambil kembali dari Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ux-design>

