

# PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA APLIKASI SAVE MONEY MENGGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN

Trisandi<sup>1</sup>, Baizul Zaman<sup>2\*</sup>, Syamsul Bhahri H<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Teknik Informatika, STMIK Kharisma Makassar  
e-mail: <sup>1</sup>trisandi\_19@kharisma.ac.id, <sup>2</sup>baizul@kharisma.ac.id,  
<sup>3</sup>syamsulbahri@kharisma.ac.id

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang UI/UX pada aplikasi save money. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode Human Centered Desain (HCD). Proses pengujian data menggunakan metode System Usability Scale (SUS) yang dikembangkan oleh peneliti dan melibatkan 30 responden. Setelah evaluasi dilakukan, responden diminta menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan pada kuesioner dan hasilnya dijadikan dasar untuk menyusun kesimpulan. Dalam penelitian ini penulis merancang ulang UI/UX aplikasi save money untuk memudahkan pengguna dalam mengatur keuangan pengguna. Hasil pengujian dengan metode System Usability Scale (SUS) menghasilkan skor rata-rata 79. Maka hasil interpretasi System usability scale (SUS) dari SUS adalah antara 68 - 80.3, maka Grade nya adalah B dengan adjective rating yaitu Good (bagus).

**Kata kunci:** Aplikasi Save Money, Metode Human Centered Design, System Usability Scale, UI/UX.

## Abstract

This research aims to redesign the UI/UX of the save money application. Data collection was carried out using the Human Centered Design (HCD) method. The data testing process uses the System Usability Scale (SUS) method developed by researchers and involving 30 respondents. After the evaluation is carried out, respondents are asked to answer the questions asked in the questionnaire and the results are used as a basis for drawing conclusions. In this research, the author redesigned the UI/UX of the save money application to make it easier for users to manage their finances. The test results using the System Usability Scale (SUS) method produced an average score of 79. So the results of the interpretation of the System Usability Scale (SUS) from SUS are between 68 - 80.3, so the grade is B with an adjective rating, namely Good.

**Keywords:** Save Money Application, Human Centered Design Method, System Usability Scale, UI/UX.

## 1. Pendahuluan

Pada era digital saat ini yang sudah sangat berkembang pesat, hampir semua masyarakat di Indonesia melek akan teknologi. Banyak Pengembang (software engineer) yang mengembangkan aplikasi untuk membantu kebutuhan masyarakat khususnya pada pengusaha

---

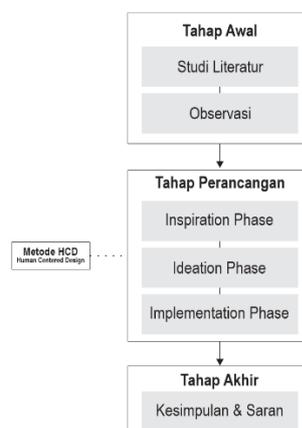
\* Corresponding author : Baizul Zaman (baizul@kharisma.ac.id)

UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) yang saat ini masih banyak yang kesulitan untuk memenejemen keuangan usahanya [17].

Salah satu contoh aplikasi yang dikembangkan oleh tim DreamerTech2022 adalah aplikasi save money yang dirancang untuk membantu mencatat laporan keuangan, seperti pemasukan dan pengeluaran, sehingga aplikasi ini dapat membantu dalam mengatur dan membantu mengevaluasi pengeluaran dan pemasukan.

Selain itu, fungsi dari aplikasi Save Money sendiri yaitu, memudahkan para pengguna dalam mengatur keuangan mereka. Karena, ada beberapa yang merasa kesulitan dalam mengatur keuangan usahanya [18]. Melakukan pencatatan pengeluaran dan pemasukan dana cukup menguras waktu dan perlu ketelitian ekstra. Oleh sebab itu, beberapa pelaku usaha malas melakukan pencatatan keuangan mereka, dan dibiarkan begitu saja. Dengan menggunakan aplikasi keuangan, seluruh pencatatan bisa dilakukan dengan mudah dan efisien. Akan tetapi masih terdapat banyak kekurangan dari aplikasi yang dikembangkan oleh tim DreamerTech2022 ini. salah satu contohnya adalah tampilan UI/UX yang sangat sederhana dan tidak tampak menarik. Yang mana tampilan pada aplikasi sangat berpengaruh dalam membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut. Tampilan yang biasa-biasa saja akan membuat pengguna cepat bosan, seperti halnya pada aplikasi Save Money yang masih memiliki tampilan yang kurang menarik, serta tata letak tools yang masih belum rapih sehingga memungkinkan pengguna merasa kesulitan untuk memahami cara menggunakan aplikasi ini. Oleh karena melihat dari permasalahan diatas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian Perancangan Ulang UI/UX pada Aplikasi Save Money menggunakan metode Human Centered Design (HCD), agar fitur yang ada pada aplikasi ini dapat lebih menarik dan nyaman saat di gunakan sehingga mudah dipahami pada saat mengoprasikannya. Adapun metode yang digunakan adalah metode Human Centered Design (HCD) merupakan pendekatan yang berpusat kepada manusia, atau target dari program yang akan dibuat. Melalui HCD, target penelitian atau pengguna dilibatkan secara aktif untuk mengidentifikasi masalah serta membuat solusi [1].

## 2. Metode Penelitian



Gambar 1. Alur Penelitian

Yaitu untuk studi literatur, penulis mengumpulkan konsep, buku-buku dan teori yang berkaitan dengan proses penyusunan dan pembahasan masalah yang di bahas oleh penulis termasuk di dalam literatur tentang penulis dan mengenai hal-hal yang mendukung pembuatan perancangan UI/UX aplikasi. Kemudian penulis menganalisis kebutuhan menggunakan metode Human Centered Design sebagai metode pendekatan untuk mendapatkan data dan informasi dari pengguna sebagai bahan untuk penelitian. Penulis menggunakan System Usability Scale untuk pengujian pada prototype UI/UX aplikasi yang sudah di rancang agar penulis dapat menarik sebuah kesimpulan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Berikut merupakan hasil dan pembahasan menggunakan *metode human centered* desain.

#### 3.1. Tahapan Inspirasi

Setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara pada tahap inspirasi, berikut merakan jawaban dan masukan dari pertanyaan yang ditujukan kepada pengguna, apa yang harus ditambahkan pada aplikasi save money, sehingga tampilannya jauh lebih menarik.

Tabel 1 Tabel kuesioner survey pengguna Save Money.

NO	RESPONDEN	JAWABAN
1	Responden 1	Penambahan opsi laporan perbulan
2	Responden 2	tombol delete harusnya dikasih warning sebelum betul2 ter delete
3	Responden 3	Kurang d jumlah perincian pengeluaran dan pemasukan
4	Responden 4	Menurut saya itu sudah cukup
5	Responden 5	Headernya masih terlalu kaku. Mungkin bisa ditambah logo biar lebih menarik
6	Responden 6	tidak ada
7	Responden 7	Tampilan button masih harus dirapikan dan perubahan warna pada apk
8	Responden 8	menurut saya tidak ada
9	Responden 9	Menambahkan icon-icon serta memberi bacground yang menarik
10	Responden 10	Lebih di perbagus aja supaya kita tidak bosan di aplikasinya
11	Responden 11	Warna yang kurang
12	Responden 12	Sangat membantu
13	Responden 13	Penempatan button kurang tepat
14	Responden 14	Kombinasi warna kurang cocok
15	Responden 15	Tampilan masih sangat sederhana sekali. Harus dibuat lebih menarik dan minimalis sperti kebanyakan aplikasi save money lainnya.
16	Responden 16	Seharusnya lebih berwarnah agar lebih menarik

### 3.2. Tahapan Ide

Tahapan ide yaitu analisis Desain Prototype Penulis akan memulai mengidentifikasi masalah dari pengguna yang telah dipelajari pada tahap Inspiration dan memulai pengujian untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. Mulai mengamati interaksi mereka dengan prototype dengan menerima masukan dan kritiknya.

### 3.3. Implementasi

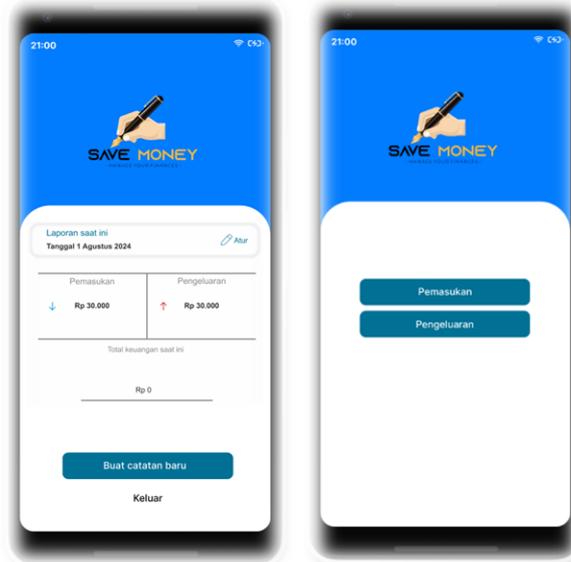
Pada tahap Implementasi, penulis mendapatkan validasi dari pengguna untuk tahap akhir serta desain yang tepat guna menghasilkan desain interface pada aplikasi Save Money. Dengan pembaruan yang telah diterapkan, penulis masih tetap mengamati masukan yang diberikan sebagai umpan balik untuk mendapatkan solusi dari masalah pengguna.

#### 3.2.1 Tampilan Halaman Login Aplikasi Save Money

Penulis menambahkan tampilan halaman *login* pada aplikasi *save money* agar user dapat lebih aman menggunakan aplikasi tanpa takut akun di gunakan oleh pengguna lain. Dan agar tampilan aplikasi jauh lebih menarik dari tampilan sebelumnya.



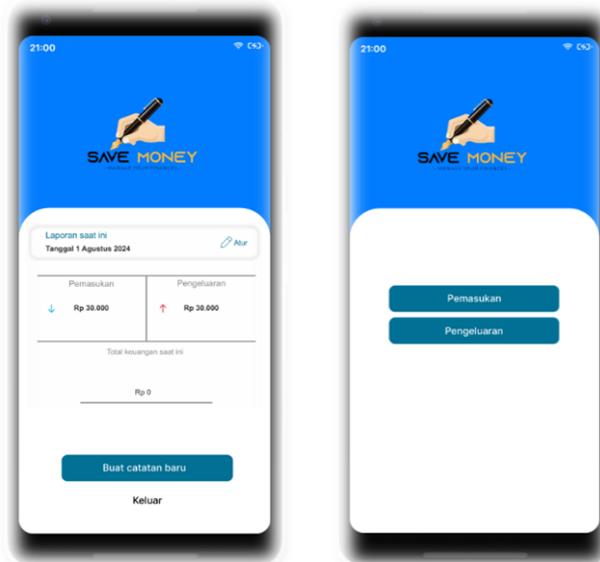
Gambar 2 Halaman *Log In*



Gambar 3 Halaman menu utama

### 3.2.2 Tampilan Menu Utama Aplikasi Save Money

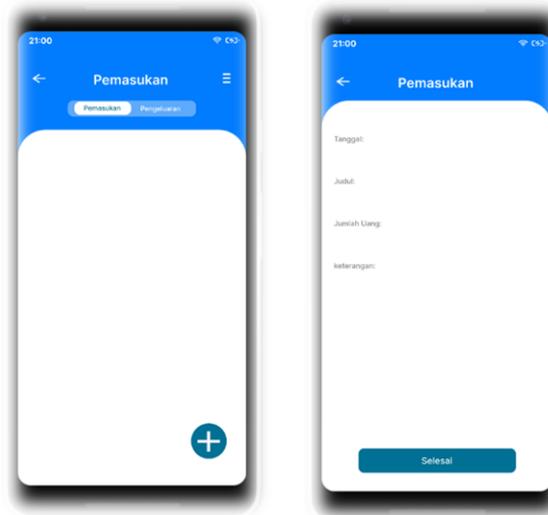
Pada tampilan baru menu utama aplikasi *save money*, pengguna dapat dengan langsung melihat laporan keuangan yang dapat diatur sesuai tanggal yang dipilih. Pengguna juga dapat melihat pemasukan dan pengeluaran yang muncul di halaman utama aplikasi *save money*. Pengguna yang ingin membuat catatan baru dapat menekan tombol “buat catatan baru”. selanjutnya aplikasi akan menampilkan halaman menu pemasukan dan pengeluaran. Pengguna juga dapat menekan tombol “keluar” jika akan *logout* dari akun.



Gambar 3 Halaman menu utama

### 3.2.3 Tampilan Input Pemasukan

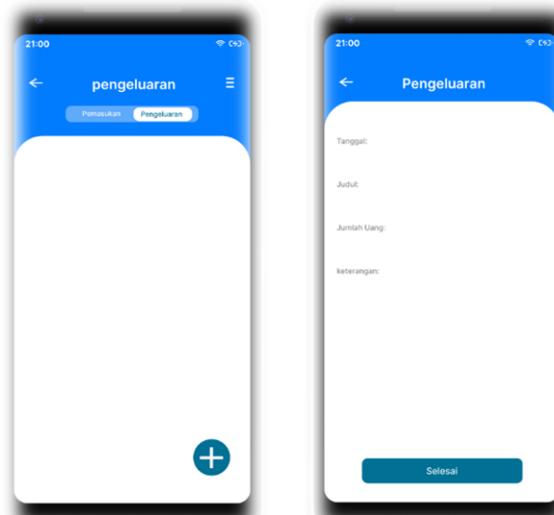
Pengguna yang telah menekan tombol pemasukan pada halaman sebelumnya akan masuk ke halaman menu input pemasukan. Pengguna yang akan meng-*input* data pada aplikasi save money dapat menekan tombol tambah lalu memasukan data pemasukan menurut tanggal, judul, jumlah uang dan keterangan. Setelah itu jika pengguna ingin menyimpan data, bisa menekan tombol selesai.



Gambar 4 Halaman Input Pemasukan

### 3.2.4 Tampilan Input Pengeluaran

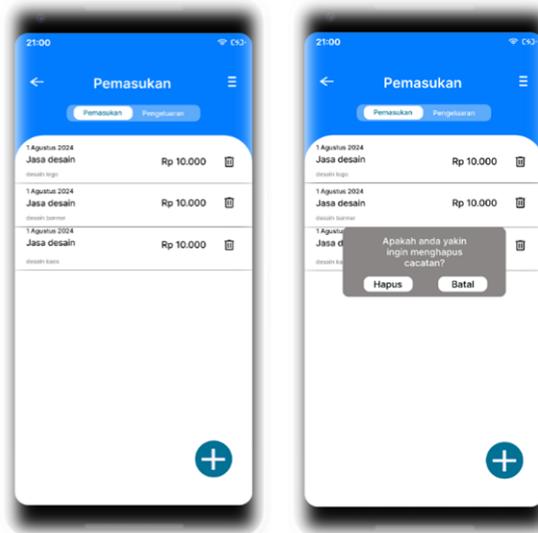
Pengguna yang telah menekan tombol pengeluaran pada halaman sebelumnya akan masuk ke halaman menu input pengeluaran. Pengguna yang akan meng-*input* data pada aplikasi save money dapat menekan tombol tambah lalu memasukan data pengeluaran menurut tanggal, judul, jumlah uang dan keterangan. Setelah itu jika pengguna ingin menyimpan data, bisa menekan tombol selesai.



Gambar 5 Halaman input pengeluaran

### 3.2.5 Tampilan Daftar Pemasukan

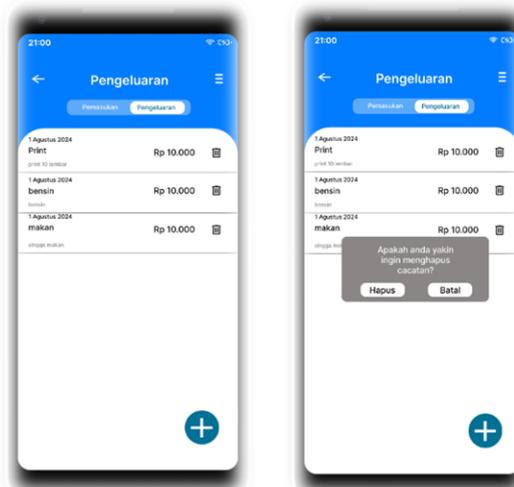
Data pemasukan yang telah di-*input* sebelumnya akan muncul di menu pemasukan. Dimana pengguna bisa mengedit dan menghapus data yang di inginkan, kemudian peringatan hapus data sudah di tambahkan agar memudahkan pengguna tanpa takut semua data akan ikut terhapus seperti tampilan awal aplikasi save money.



Gambar 6 Tampilan daftar pemasukan

### 3.2.6 Tampilan Daftar Pengeluaran

Data Pengeluaran yang telah di-*input* sebelumnya akan muncul di menu Pengeluaran. Dimana pengguna bisa mengedit dan menghapus data yang di inginkan, kemudian peringatan hapus data sudah di tambahkan agar memudahkan pengguna tanpa takut semua data akan ikut terhapus seperti tampilan awal aplikasi save money.



Gambar 7 Tampilan daftar pemasukan

### 3.3 Pengujian Usability

Dari hasil pengujian menggunakan metode system usability scale, berikut merupakan hasil kuesioner dan merupakan skor asli hasil hitung dari 30 responden.

Tabel 2 Skor asli hasil asli hitung kuesioner

No	Responden	Skor asli									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	5	2	4	2	3	2	4	1	4	4
2	Responden 2	4	2	5	2	4	2	4	2	4	4
3	Responden 3	4	2	4	2	4	2	5	2	4	2
4	Responden 4	5	2	4	2	4	2	4	2	4	2
5	Responden 5	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
6	Responden 6	4	2	4	2	4	2	5	1	4	4
7	Responden 7	4	1	5	2	4	1	4	2	5	4
8	Responden 8	4	1	5	2	5	2	5	1	4	2
9	Responden 9	4	2	4	1	4	2	4	1	4	1
10	Responden 10	4	2	4	2	4	1	3	2	4	2
11	Responden 11	4	2	4	2	4	2	5	2	4	2
12	Responden 12	4	2	5	2	4	2	5	2	4	2
13	Responden 13	4	2	4	2	4	1	4	2	3	4
14	Responden 14	5	1	5	1	5	2	5	1	5	1
15	Responden 15	4	2	2	2	4	3	4	2	4	2
16	Responden 16	4	3	4	2	4	2	4	2	4	2
17	Responden 17	4	2	4	2	5	2	4	2	4	2
18	Responden 18	5	1	5	1	4	2	5	1	5	2
19	Responden 19	4	2	5	2	5	2	4	2	4	2
20	Responden 20	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
21	Responden 21	5	2	4	2	5	2	4	2	4	2
22	Responden 22	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3
23	Responden 23	4	2	5	2	4	2	4	2	4	2
24	Responden 24	4	2	4	2	4	2	5	1	4	1
25	Responden 25	4	1	5	1	4	2	4	2	5	2
26	Responden 26	5	2	4	2	4	2	5	2	5	1
27	Responden 27	4	1	5	2	4	2	5	2	5	2
28	Responden 28	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
29	Responden 29	4	1	4	2	4	2	4	2	4	2
30	Responden 30	5	2	5	2	4	2	4	2	4	2

Berikut merupakan skor hasil hitung pengujian *system usability scale* dari 30 responden.

Tabel. 3 Skor hasil hitung kuesioner

No	Responden	SKOR HASIL HITUNG										Jumlah	Nilai (jumlah x 2.5)
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	Resp 1	4	3	3	3	2	3	3	4	3	1	29	73
2	Resp 2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	1	29	73
3	Resp 3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	31	78
4	Resp 4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	78
5	Resp 5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
6	Resp 6	3	3	3	3	3	3	4	4	3	1	30	75
7	Resp 7	3	4	4	3	3	4	3	3	4	1	32	80
8	Resp 8	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	35	88
9	Resp 9	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	33	83
10	Resp 10	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	30	75
11	Resp 11	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	31	78
12	Resp 12	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	32	80
13	Resp 13	3	3	3	3	3	4	3	3	2	1	28	70
14	Resp 14	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	98
15	Resp 15	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	27	68
16	Resp 16	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29	73
17	Resp 17	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	31	78
18	Resp 18	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	37	93
19	Resp 19	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	32	80
20	Resp 20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
21	Resp 21	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	32	80
22	Resp 22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	73
23	Resp 23	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31	78
24	Resp 24	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	33	83
25	Resp 25	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	34	85
26	Resp 26	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	34	85
27	Resp 27	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	34	85
28	Resp 28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
29	Resp 29	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	31	78
30	Resp 30	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	32	80
<b>Skor rata-rata(Hasil)</b>													79

Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5.

Maka dari tabel 6.2 diatas diperoleh kesimpulan bahwa skor rata-rata adalah 79 Maka hasil interpretasi *System usability scale* (SUS) dari SUS Score tabel 6.2 diatas adalah antara 68 - 80.3, maka *Grade* nya adalah B dengan *adjective rating* yaitu *Good* (bagus).

#### 4 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan informasi yang diperoleh, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan:

1. Penulis telah berhasil merancang ulang UI/UX pada Aplikasi Save Money menggunakan metode Human Centered Design.
2. Hasil pengujian dengan metode System Usability Scale (SUS) menghasilkan skor rata-rata 79 yang menunjukkan bahwa tampilan baru UI/UX dari aplikasi Save Money yang dibuat mendapatkan penilaian baik dari responden.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Setiadi, Arif Ramadhan and Setiaji, Hari, "Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor". Automata, 2020 journal.uui.ac.id.
- [2] Sergio Azaro Lichas, Irsan Jaelani, Minarto, "Implementasi Metode Human Centered Design (Hcd) Dalam Perancangan User Interface User Experience Aplikasi E-Menu Berbasis Mobile Di Umkm Bawana Kopi". JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika) Vol. 7 No. 3, Juni 2023.
- [3] Muslimin Wahyu, Zuraidah Eva, "Desain UI/UX Prototype SPP Metode Human Centered Design" Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Vol 4, No 2, Oktober 2023, Hal 746-756.
- [4] Oktaviani Siti Nurbaiti, Chairul Fikri Aziz, Besus Maula Sulthon. "Analisa UI/UX Sistem Informasi Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Metode Prototype" Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer, Vol 2, No 6, Juni 2022 Hal 225-233.
- [5] Anita Ria, "Analisis Penerapan Aplikasi Keuangan Berbasis Android Pada Laporan Keuangan UMKM Mekarsari, Depok" Sisio e-kons, Volume 10, No. 3, Desember 2018, pp. 207-219.
- [6] Himawan Hidayatulah, and F. Mangaras Yanu. Buku Ajar "Interface User Experienced" Tahun 2020.
- [7] [What is Human-Centered Design \(HCD\)? — updated 2024 | IxDF \(interaction-design.org\)](https://www.interaction-design.org/)
- [8] Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Kombinasi (mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- [9] Sugiyono. (2014). *Populasi dan sampel*.
- [10] Wijaya, Shanardi Alvia Human Centered Design dan Perbedaan dengan User Centered Design.
- [11] Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Kombinasi (mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- [12] F. P. Putra and A. Tedyyana, "Pendekatan Human Centered Design pada Perancangan User Experience Aplikasi Pemesanan Menu Cafe," Sistemasi, vol. 10, no. 2, p. 336, 2021, doi: 10.32520/stmsi.v10i2.1229.
- [13] J. Sains, D. Teknologi, P. Sukmasetya, A. Setiawan, and E. R. Arumi, "Penggunaan Usability Testing Sebagai Alat Evaluasi Website Krs Online Pada Perguruan Tinggi".
- [14] J. Brooke, "SUS: A quick and dirty usability scale System Usability Scale View project Fault diagnosis training View project," 1986. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/228593520>
- [15] Sauro. Jeff, "Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS)", 2011
- [16] Z. Sharfina and H. B. Santoso, "An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS)," in International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACSIS 2016, 2017, pp. 145–148.
- [17] N. Susanti, "Perancangan E UMKM Marketing Kerajinan Tas," Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer, 2018, doi: Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer.

- [18] Farwitawati Sembadha, Reni 2018, Volume 01, Edisi 01. Available:  
<https://jurnal.pknstan.ac.id/index.php/sembadha/article/download/376/266>