

Desain UI/UX Aplikasi Manajemen Keuangan Pribadi Menggunakan Metode *User Centered Design (UCD)*

Putri Prameswari¹, Reski Mai Candra^{*2}, Muhammad Affandes³, Lola Oktavia⁴

^{1,2,3,4}Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru, Indonesia

Email: ¹11950125164@students.uin-suska.ac.id, ²reski.candra@uin-suska.ac.id, ³affandes@uin-suska.ac.id, ⁴lola.oktavia@uin-suska.ac.id

Abstrak

Peningkatan penggunaan smartphone di Indonesia mencapai 358,8 juta perangkat pada tahun 2023 telah mengubah cara masyarakat dalam melakukan berbagai aktivitas, termasuk transaksi keuangan seperti e-banking, e-commerce, dan e-learning. Meskipun kemudahan ini membawa banyak manfaat, tantangan baru juga muncul, salah satunya adalah perilaku konsumtif yang semakin meningkat, yang diperparah oleh rendahnya literasi keuangan di Indonesia, yang hanya mencapai 38,08% menurut Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) pada tahun 2019. Untuk mengatasi permasalahan ini, penelitian ini bertujuan merancang desain aplikasi manajemen keuangan yang dapat mendorong pengelolaan keuangan yang lebih baik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *User Centered Design (UCD)*, yang berfokus pada kebutuhan dan kenyamanan pengguna dalam proses perancangan aplikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengujian desain UI/UX aplikasi menggunakan *System Usability Scale (SUS)* memperoleh skor sebesar 86, yang mengindikasikan penerimaan yang sangat baik dari pengguna. Temuan ini menyatakan bahwa penerapan metode UCD dalam merancang aplikasi manajemen keuangan terbukti efektif dalam meningkatkan kepuasan dan pengalaman pengguna, serta memberikan kontribusi positif terhadap pengelolaan keuangan pribadi.

Kata kunci: *Manajemen Keuangan, System Usability Scale (SUS), UI/UX, User Centered Design (UCD)*.

UI/UX Design Of A Personal Finance Management Application Using The User Centered Design (UCD) Method

Abstract

The increasing use of smartphones in Indonesia, reaching 358.8 million devices in 2023, has transformed how people carry out various activities, including financial transactions such as e-banking, e-commerce, and e-learning. While these advancements offer significant benefits, they also bring new challenges, one of which is the rising trend of consumerism, exacerbated by Indonesia's low financial literacy rate of only 38.08%, according to the National Survey on Financial Literacy and Inclusion (SNLIK) in 2019. To address these issues, this study aims to design a personal finance management application that encourages better financial management. The research employs the User-Centered Design (UCD) method, emphasizing user needs and comfort in the application design process. The findings indicate that the UI/UX design of the application achieved a score of 86 on the System Usability Scale (SUS), reflecting excellent user acceptance. These results demonstrate that implementing the UCD method in designing personal finance management applications is effective in enhancing user satisfaction and experience while positively contributing to personal financial management.

Keywords: *Finance App, System Usability Scale (SUS), UI/UX, User Centered Design (UCD)*

1. PENDAHULUAN

Jumlah pengguna smartphone di Indonesia telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun belakangan. Laporan dari Lembaga penelitian digital internasional menyebutkan bahwa pada tahun 2023, jumlah pengguna aktif smartphone di negara ini mencapai 358,8 juta unit [1]. Peningkatan ini menggambarkan tingginya penggunaan teknologi mobile di masyarakat. Dengan semakin majunya teknologi, berbagai kebutuhan masyarakat kini banyak bergantung pada perangkat elektronik, seperti e-banking, e-commerce, dan e-learning [2]. Namun, kemudahan ini tidak terlepas dari tantangan, seperti resiko pengeluaran yang tidak terkendali akibat akses mudahnya transaksi digital, terutama melalui penggunaan e-wallet [3].

Kemudahan yang ditawarkan belanja online melalui e-commerce ini menyebabkan terjadinya perilaku konsumtif, ada berbagai faktor kemudahan dan keuntungan yang ditawarkan, seperti kemampuan untuk mencari dan membandingkan produk secara langsung melalui aplikasi, yang semakin mendorong perilaku konsumtif [4]. Di sisi lain, rendahnya literasi keuangan di Indonesia memperburuk situasi ini. Berdasarkan Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) pada tahun 2019, tingkat literasi keuangan masyarakat Indonesia baru mencapai 38,08% [5] [6]. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman keuangan menyebabkan banyak orang belum mampu mengelola keuangan mereka secara bijaksana, terutama dengan memanfaatkan teknologi digital [7]. Untuk mengatasi tantangan ini, aplikasi keuangan memiliki potensi besar dalam meningkatkan literasi dan kesadaran keuangan masyarakat [8]. Melalui pendekatan yang lebih terarah, aplikasi ini dapat mendorong pengelolaan keuangan yang lebih baik dan mendukung keuangan yang lebih bijaksana.

Studi lain membahas penerapan manajemen keuangan [9] dengan judul “Perancangan UI/UX Berbasis Android Untuk Manajemen Keuangan Pribadi Dengan Metode Design Thinking”. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan melakukan survei untuk mengidentifikasi masalah pada aplikasi manajemen keuangan. Sebagai keunggulan, penelitian ini memanfaatkan alat *scraper* untuk mengumpulkan dan menganalisis ulasan pengguna di Google Playstore secara mendalam. Pendekatan ini memungkinkan identifikasi masalah UI/UX secara lebih rinci berdasarkan pengalaman pengguna langsung sehingga memberikan pemahaman yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Saat ini, tersedia berbagai aplikasi manajemen keuangan di platform Google Playstore. Beberapa contoh populer adalah aplikasi Money Manager dan Money Lover. Namun masing-masing aplikasi tersebut memiliki kekurangan, seperti yang ditampilkan pada Tabel 1.

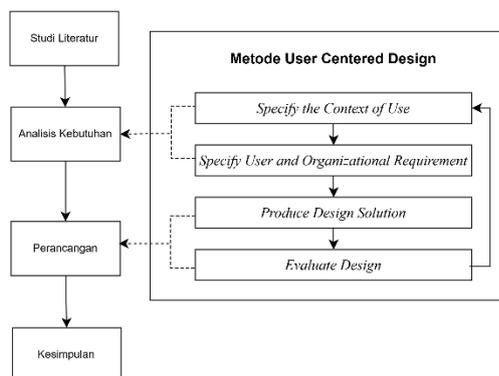
Tabel 1. Daftar Permasalahan yang ada pada Aplikasi Money Manager dan Money Lover

Permasalahan	Money Manager	Money Lover
Terlalu banyak iklan di aplikasi	✓	
Aplikasi kurang interaktif	✓	
Masalah saat mengganti ponsel (data tidak tersinkronisasi dengan baik)	✓	✓
Aplikasi tidak bisa diakses setelah pembaruan atau perubahan	✓	✓
Aplikasi meminta pembuatan kategori manual setelah pembaruan	✓	✓
Aplikasi terlalu rumit dengan banyak menu yang tidak perlu		✓
Catatan keuangan menjadi tidak jelas atau kacau setelah pembaruan		✓
Butuh fitur manajemen Hutang-Piutang		✓
Tidak ada fitur login dalam aplikasi	✓	✓
Tidak ada fitur pengingat	✓	✓
Aplikasi sulit dijalankan oleh pengguna baru	✓	✓

Strategi penyelesaian masalah ini dengan memprioritaskan kebutuhan, preferensi, dan pengalaman pengguna di setiap tahap pengembangan, dengan menyadari bahwa kepuasan pengguna adalah kunci keberhasilan aplikasi [10]. Design thinking dan user-centered design merupakan dua pendekatan yang dapat diterapkan dalam pengembangan User Interface (UI) dan User Experience (UX). Kedua metodologi ini menitikberatkan pada empati sebagai prinsip utama. Tujuannya adalah untuk memahami serta memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna aplikasi. Design thinking berfungsi sebagai strategi inovatif yang mengutamakan kolaborasi antara desainer dan pengguna, dengan mendasarkan ide-ide pada pola pikir perilaku dan cara berpikir pengguna. Sementara itu, user-centered design merupakan pendekatan desain yang fokus pada kebutuhan pengguna [11]. Berdasarkan temuan ini perancangan desain UI/UX aplikasi manajemen keuangan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) ini menghasilkan potensi yang baik, sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan mampu mengatasi permasalahan yang ada. Hasil akhir dari perancangan desain ini untuk meningkatkan literasi keuangan di masyarakat Indonesia yang meminimalisir gaya hidup konsumtif. Tujuan akhir dari proses perancangan desain ini diharapkan mampu menghasilkan sebuah aplikasi yang tidak hanya mampu menyelesaikan permasalahan pengguna, tetapi juga mendorong mereka untuk mengelola keuangan dengan lebih baik serta mendukung keputusan keuangan yang bijaksana.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, perancangan User Interface dan User Experience dilakukan dengan menerapkan metode User Centered Design untuk menghasilkan tampilan antarmuka yang sesuai dan optimal [12]. Penelitian ini mengimplementasikan metode yang digabungkan dengan pendekatan UCD melalui tahapan-tahapan yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Metode *User Centered Design* (UCD).

2.1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan data yang relevan dengan kebutuhan terkait landasan teori serta referensi dari berbagai sumber, seperti jurnal, paper, buku dan artikel. Teori yang dikaji meliputi UCD serta berbagai referensi lain yang mendukung penelitian ini.

2.2. Analisis Kebutuhan

Proses analisis merupakan tahapan yang krusial untuk memperoleh pemahaman awal yang sesuai dengan harapan pengguna [13]. Metode UCD memiliki dua langkah utama dalam mengidentifikasi kebutuhan, yaitu *specify the context of use* dan *specify user and organizational requirement* [14].

2.2.1. *Specify the Context of Use*

Proses mengidentifikasi pengguna yang akan menggunakan aplikasi bertujuan untuk menjelaskan dan mendeskripsikan situasi serta kondisi di mana pengguna memanfaatkan aplikasi tersebut [15]. Untuk mendapatkan informasi mendalam, peneliti menggunakan metode observasi dengan bantuan alat *scraper* terhadap ulasan kritis yang ada di Google Playstore.

2.2.2. *Specify User and Organizational Requirement*

Pada tahapan ini dilakukan identifikasi terhadap berbagai kebutuhan pengguna yang harus dipenuhi oleh aplikasi tersebut.

2.3. Perancangan

Data yang diperoleh dari kebutuhan pengguna dimanfaatkan dalam merancang UI/UX untuk aplikasi manajemen keuangan pribadi. Proses perancangan ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu *produce design solution & evaluate design*.

2.3.1. *Produce Design Solution*

Pada tahap ini dilakukan perancangan desain aplikasi manajemen keuangan berdasarkan solusi yang dihasilkan dari analisis system. Desain aplikasi tersebut di representasikan melalui *use case* dan *wireframe high-fidelity*.

2.3.2. *Evaluate Design*

Pada tahapan ini dilakukan evaluasi terhadap desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Evaluasi aplikasi manajemen keuangan dilakukan dengan menggunakan pengujian *usability* yaitu *System Usability Scale* (SUS).

2.4. Kesimpulan

Tahapan ini merupakan langkah akhir dari penelitian, di mana kesimpulan diambil berdasarkan hasil skor *System Usability Scale* (SUS) yang telah diperoleh.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Studi Literatur

3.1.1. *User Interface*

User Interface (UI) merupakan salah satu komponen utama dalam sistem komputer, karena berfungsi sebagai penghubung langsung dengan pengguna yang dapat dilihat, didengar, dan disentuh [16].

3.2. *User Experience*

Menurut definisi ISO 9241-210, user experience adalah persepsi dan reaksi seseorang ketika menggunakan aplikasi atau system dalam berinteraksi dengan produk, sistem, atau layanan. User experience juga mencakup penilaian terhadap tingkat kepuasan pengguna terhadap produk, sstem, dan layanan tersebut [17].

3.2.1. *User Centered Design (UCD)*

User Centered Design (UCD) adalah sebuah metode dalam pengembangan system yang memprioritaskan pengguna sebagai fokus utama selama proses berlangsung. Dalam metode ini, rancangan sistem dievaluasi langsung oleh pengguna, sehingga hasil akhirnya dapat memenuhi kebutuhan harapan mereka [18].

3.2.2. *System Usability Scale (SUS)*

System Usability Sacle (SUS) metode pengujian produk yang dilakukan melalui kuesioner untuk mengevaluasi aplikasi secara jelas dan terukur [19].

3.3. Penerapan Metode *User Centered Design*

Berikut merupakan hasil penerapan metode *User Centered Design (UCD)* dalam proses perancangan desain aplikasi manajemen keuangan.

3.3.1. *Specify the Context of Use*

Pengguna aplikasi yaitu pengguna aktif aplikasi Money Lover dan Money Manager. Identifikasi pengguna didapatkan berdasarkan observasi terhadap komentar pengguna aktif pada aplikasi tersebut. Identifikasi permasalahan yang dihadapi pengguna aplikasi Money Manager dan Money Lover dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Analisis Masalah yang Dihadapi Pengguna Aplikasi Money Lover dan Money Manager

Permasalahan	Money Manager	Money Lover
Tidak ada fitur login dalam aplikasi	✓	✓
Masalah saat mengganti ponsel (data tidak tersinkronisasi dengan baik)	✓	✓
Aplikasi kurang interaktif	✓	
Butuh fitur manajemn Hutang-Piutang		✓
Tidak ada fitur pengingat	✓	✓
Aplikasi sulit dijalankan oleh pengguna baru	✓	✓
Aplikasi tidak bisa diakses setelah pembaruan atau perubahan	✓	✓
Aplikasi terlalu rumit dengan banyak menu yang tidak perlu		✓
Catatan keuangan menjadi tidak jelas atau kacau setelah pembaruan		✓

3.3.2. *Specify User and Organizational Requirement*

Kebutuhan dari pengguna aplikasi Money Lover dan Money Manager yang diperoleh dari observasi ulasan pengguna dengan bantuan alat scrapper pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Daftar Kebutuhan Pengguna dan Penyelesaian Masalah

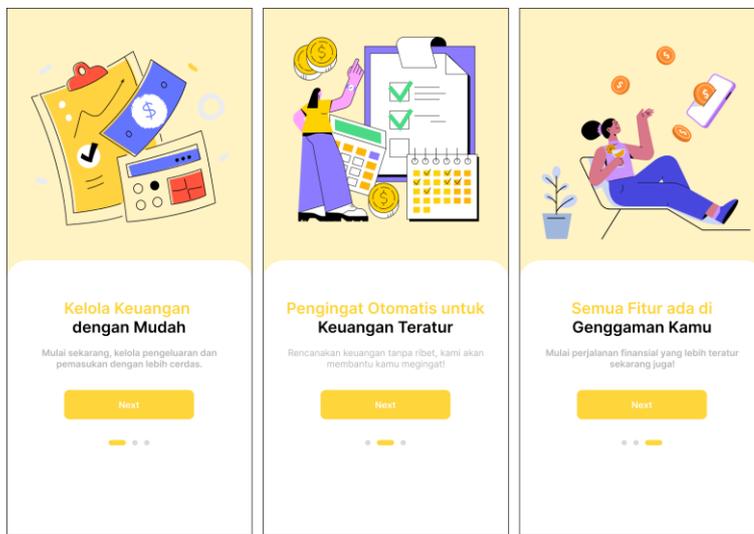
Daftar Kebutuhan Pengguna	Penyelesaian Masalah
Tidak ada fitur login dalam aplikasi	Menambahkan fitur <i>login</i> berbasis akun, sehingga data pengguna dapat disimpan dan dipulihkan di berbagai perangkat.
Masalah saat mengganti ponsel (data tidak tersinkronisasi)	Mengintegrasikan fitur sinkronisasi otomatis dengan akun Google untuk memastikan data pengguna selalu aman dan tersimpan.

Aplikasi kurang interaktif	Membuat desain antarmuka aplikasi dengan tampilan visual yang modern, intuitif, dan menarik bagi berbagai kalangan.
Fitur yang ada dianggap tidak memuaskan	Melakukan riset kebutuhan fitur dan menambahkan atau meningkatkan fitur agar lebih relevan dan bermanfaat bagi pengguna.
Butuh fitur manajemen Hutang-Piutang	Menambahkan fitur Hutang-Piutang untuk membantu pengguna melacak dan mengelola transaksi hutang dengan mudah.
Tidak ada fitur pengingat	Menambahkan fitur notifikasi pengingat agar pengguna tidak lupa mencatat transaksi secara rutin.
Aplikasi sulit dijalankan oleh pengguna baru	Menyediakan panduan atau <i>tutorial spotlight</i> untuk membantu pengguna baru memahami fitur utama aplikasi.

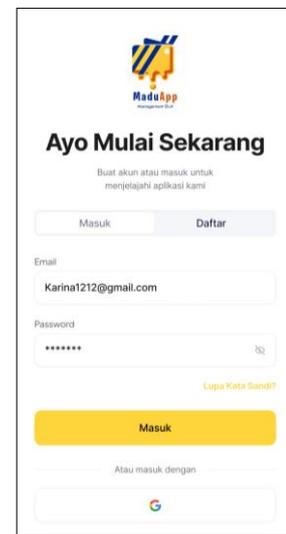
3.3.3. Produce Design Solution

Berikut adalah desain yang dibuat berdasarkan solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh pengguna aplikasi manajemen keuangan. Masalah yang dihadapi diantaranya sebagai berikut:

- a. Aplikasi manajemen keuangan membutuhkan fitur login berbasis akun. Tampilan login didesain setelah pengguna melewati onboarding.

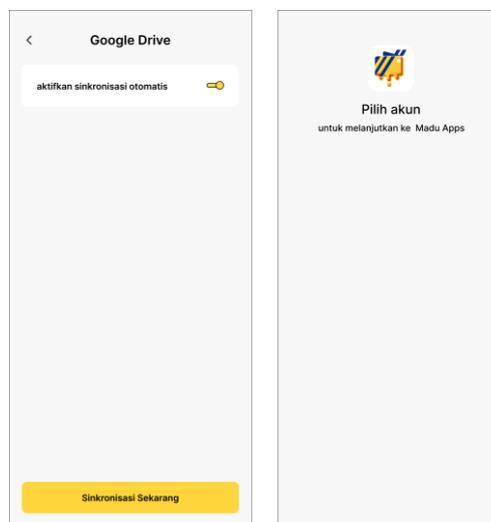


Gambar 1. Tampilan Onboarding



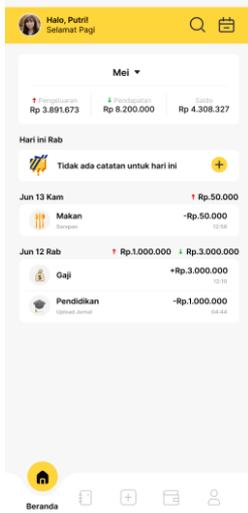
Gambar 2. Tampilan Login

- b. Fitur sinkronisasi otomatis dengan akun google, untuk memastikan data pengguna selalu aman dan tersimpan.

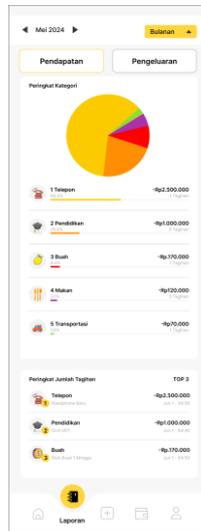


Gambar 3. Tampilan Sinkronisasi

c. Membuat fitur dengan tampilan yang menarik dan nyaman dilihat.



Gambar 4. Tampilan Beranda

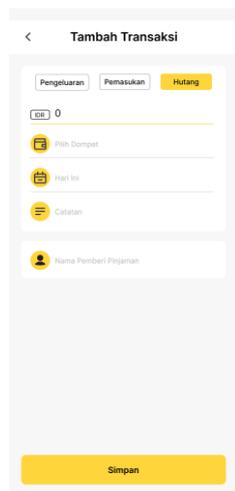


Gambar 5. Tampilan Laporan

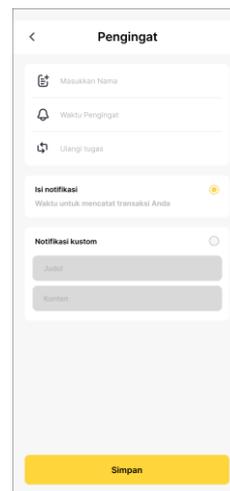


Gambar 6. Tampilan Kalender

d. Membuat fitur Hutang dan fitur Notifikasi atau pengingat.

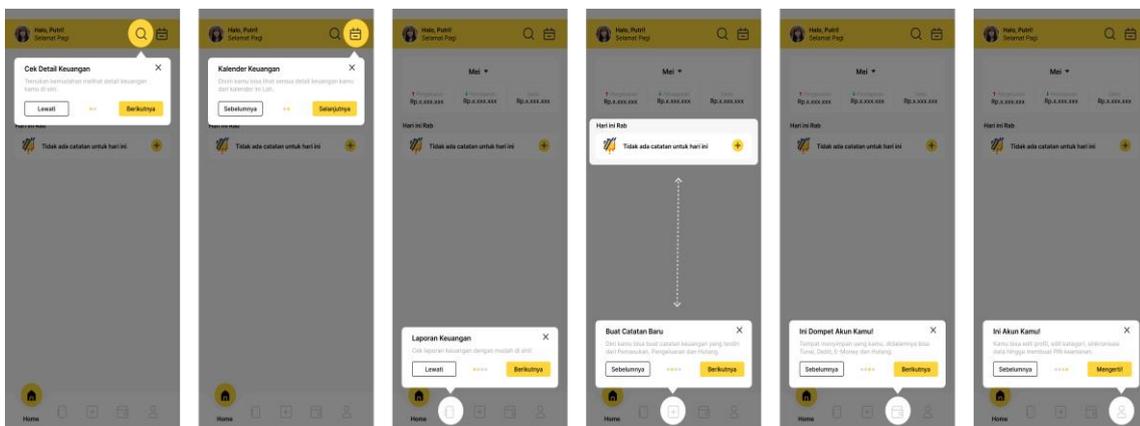


Gambar 7. Tampilan Mencatat Hutang



Gambar 8. Tampilan Fitur Pengingat

e. Menyediakan panduan atau tutorial spotlight untuk membantu pengguna baru untuk memahami fitur utama.



Gambar 8. Tampilan Fitur Spotlight Tutoria.

3.3.4. Evaluation Design

Evaluasi desain dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Pengujian ini melibatkan 10 orang responden yang bertujuan mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap desain aplikasi. Langkah pertama dalam pengujian adalah meminta responden untuk mengakses desain aplikasi melalui tautan prototype yang telah disediakan. Setelah itu, mereka diminta untuk mengisi formulir yang berisi 10 pertanyaan skala Likert 1-5 [20].

Tabel 4. Kuesioner SUS

No	Pertanyaan
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2.	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3.	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Tabel 5. Hasil Pengujian Menggunakan System Usability Scale (SUS)

No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jml	Nilai (Jml X 2,5)
1	Responden 1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	35	88
2	Responden 2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	36	90
3	Responden 3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	90
4	Responden 4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	32	80
5	Responden 5	4	4	1	0	4	4	4	4	4	4	29	73
6	Responden 6	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	35	88
7	Responden 7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	90
8	Responden 8	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	34	85
9	Responden 9	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	34	85
10	Responden 10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	90
Skor rata rata (Hasil Akhir)												86	

Hasli akhir skor SUS yang diperoleh sebesar 86, skor ini menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa desain UI/UX aplikasi keuangan ini telah diterima dengan baik oleh pengguna. Implikasi dari hasil ini adalah pentingnya literasi dalam desain menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), yang memungkinkan developer untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna secara mendalam, membuat solusi yang konkret melalui prototype, dan mengevaluasinya dengan cara yang relevan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan *Usability Testing* dengan *System Usability Scale* (SUS) pada perancangan desain UI/UX aplikasi manajemen keuangan, penelitian ini memperoleh skor SUS sebesar 86, yang menunjukkan bahwa desain UI/UX aplikasi manajemen keuangan ini telah diterima dengan baik oleh pengguna. Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya [9] berjudul “*Perancangan UI/UX Berbasis Android Untuk Manajemen Keuangan Pribadi Dengan Metode Design Thinking*”, yang menggunakan metode Maze Design dan menghasilkan skor 78, penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil usability. Penerapan metode *User Centered Design* (UCD) terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kepuasan pengguna, serta memberikan kontribusi positif terhadap pengalaman pengguna dalam mengelola keuangan mereka. Temuan ini juga mengesakan bahwa metode yang berfokus pada kebutuhan dan kenyamanan pengguna memiliki dampak yang lebih optimal dalam pengembangan aplikasi manajemen keuangan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Kesehatan, L. ' Aisyiyah, R. Saputra, P. ' Aisyiyah, and S. Barat, “PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP KESEHATAN REMAJA (LITERATURE REVIEW)”.

-
- [2] M. M. Ridwan, K. P. Allo, and M. Y. Sudirman, "Peran Masyarakat Virtual Dalam Memanfaatkan E-Commerce Shopee di Era Digital", doi: 10.33487/edupsyscouns.v5i2.
- [3] L. Nasyaroyan Imani, T. Fatimah, D. Septyaningsih, R. Sanjaya, J. Surya Kencana No, and K. Tangerang Selatan, "Pengaruh Penggunaan E-Wallet terhadap perilaku Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Pamulang Tangerang Selatan," *Jurnal Riset Ilmu Manajemen dan Kewirausahaan*, vol. 2, no. 6, 2024, doi: 10.61132/maeswara.v2i6.1450.
- [4] N. Astriana, "Dampak E-Commerce terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa dalam Perspektif Ekonomi Islam," *Jurnal Cendekia Ilmiah*, vol. 3, no. 6, 2024.
- [5] A. Meylani Puteri, I. Inanda, R. Bagas Prasetyo, and R. Sanjaya, "Pengaruh Literasi Keuangan dan Literasi Digital terhadap Preferensi Bank Bank Digital di Kalangan Mahasiswa," *Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen*, Dec. 2024, doi: <https://doi.org/10.55606/jupiman.v3i3.4467>.
- [6] M. Ferdi, M. Amri, and M. Zaenal, "Jurnal Ekonomika dan Dinamika Sosial Jurnal Ekonomika dan Dinamika Sosial Literasi dan Inklusi Keuangan dalam Perekonomian Indonesia: Suatu Aplikasi Panel Data".
- [7] Siti Asriah Immawati, Lena Erdawati, and Rosyid Rosyid, "Edukasi Literasi Keuangan Digital Bagi Masyarakat RW 14 Kelurahan Uwung Jaya Kecamatan Cibodas Kota Tangerang," *Kegiatan Positif: Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 3, pp. 59–69, Aug. 2024, doi: 10.61132/kegiatanpositif.v2i3.1220.
- [8] H. Sulaeman and A. Fira Waluyo, "KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Perancangan Aplikasi Manajemen Keuangan Berbasis Mobile Menggunakan React Native Untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Individu," *Media Online*, vol. 4, no. 2, pp. 1021–1031, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i2.1259.
- [9] F. Al Baihaqi Jurusan Informatika, B. S. Suranto, and Ms. Jurusan Informatika, "Perancangan UI/UX Berbasis Android untuk Manajemen Keuangan Pribadi dengan Metode Design Thinking," 2019.
- [10] F. Sudirjo, D. M. Ratna Tungga Dewa, L. Indra Kesuma, L. Suryaningsih, and E. Yuniarti Utami, "Application of The User Centered Design Method To Evaluate The Relationship Between User Experience, User Interface and Customer Satisfaction on Banking Mobile Application," *Jurnal Informasi dan Teknologi*, pp. 7–13, Jan. 2024, doi: 10.60083/jidt.v6i1.465.
- [11] A. Rachman, Y. A. D. Saputra, M. Hafidz, Z. A. I. Sugiman, and Y. Sahria, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI INTEGRASI TEKNOLOGI FINANSIAL 'FIHUB' MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 1, Jan. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i1.3884.
- [12] T. Daffa, A. Dakhilullah, and B. Suranto, "Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi I-Star."
- [13] M. Multazam, I. V Papatungan, and B. Suranto, "Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design."
- [14] J. Rohman, N. A. A. Bashir, J. Ipmawati, and F. F. Laksana, "Permodelan UI/UX Aplikasi Santri Information Management System (SAIMS) Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, vol. 7, no. 1, p. 72, Feb. 2023, doi: 10.26798/jiko.v7i1.702.
- [15] I. S. Yatana Saputri, M. Fadhli, and I. Surya, "Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web," *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 269–278, Sep. 2017, doi: 10.25077/teknosi.v3i2.2017.269-278.
- [16] F. R. P. Furgandini Rencang Pambajeng, "Pengembangan User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Aplikasi Cashoop Untuk Pengelolaan Keuangan Pribadi," *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, vol. Vol. 7, 2019, Accessed: Sep. 22, 2024. [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.12928/jstie.v7i1.15801>
- [17] "109-File Utama Naskah-482-2-10-20220802".
- [18] M. Rifai and M. Akbar, "Implementasi Metode User Centered Design (Ucd) Pada Pembangunan Sistem Penyediaan Obat Berbasis Android," 2020.
- [19] M. R. Nabawi, F. Wulandari, N. Safaat, and T. Darmizal, "Penerapan Desain UI/UX Pada Aplikasi Buku Kas Laundry Menggunakan Metode Lean Ux," *Journal of Information System Research*, vol. 5, no. 3, 2024, doi: 10.47065/josh.v5i3.5082.
- [20] F. Febria Laksana, "PENGUKURAN KUALITAS UX WEBSITE MENGGUNAKAN SUS," 2019. [Online]. Available: www.upy.ac.id.