

PERANCANGAN *PROTOTYPE* UI/UX APLIKASI *MOBILE* UNTUK DIGITALISASI PENCATATAN KEUANGAN MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED* *DESIGN* (UCD)

¹Arief Selay, ²Susi Maulidiah, ³La Ode Amril
¹ Ilmu Komputer, Universitas Djuanda, Bogor
² Ilmu Komputer, Universitas Djuanda, Bogor
²PGSD, Universitas Djuanda, Bogor

E-mail: I.2210019@unida.ac.id, susi.maulidiah@unida.ac.id,
laodeamril@unida.ac.id

ABSTRAK

Pengelolaan keuangan mahasiswa masih menghadapi kendala rendahnya kebiasaan pencatatan yang terstruktur serta keterbatasan aplikasi yang kurang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian ini bertujuan merancang *prototype* UI/UX aplikasi *mobile* pencatatan keuangan mahasiswa yang mudah digunakan dengan pendekatan *User Centered Design* (UCD). Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif melalui wawancara dan kuesioner, serta pendekatan kuantitatif untuk evaluasi *usability* menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *prototype* yang dikembangkan memperoleh skor SUS sebesar 74,75 yang termasuk kategori *acceptable* dengan *grade* B. Hal ini menunjukkan bahwa desain yang dihasilkan memiliki tingkat *usability* yang baik dan dapat diterima oleh pengguna. Penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan desain aplikasi berbasis pengguna yang relevan dengan kebutuhan mahasiswa serta memberikan pendekatan terintegrasi antara proses desain dan evaluasi *usability*.

Kata kunci : Aplikasi *Mobile*, UI/UX, *User Centered Design*, *Usability*, SUS, Mahasiswa

ABSTRACT

Student financial management still faces challenges due to the low habit of structured recording and the limitations of applications that do not meet user needs. This research aims to design a UI/UX prototype of a mobile application for student financial recording that is easy to use with a User Centered Design (UCD) approach. The research method uses a qualitative approach thru interviews and questionnaires, as well as a quantitative approach for usability evaluation using the System Usability Scale (SUS). The research results show that the developed prototype received a SUS score of 74.75, which falls into the acceptable category with a grade of B. This indicates that the resulting design has a good level of usability and is acceptable to users. This research contributes to the development of user-based application designs that are relevant to student needs and provides an integrated approach between the design process and usability evaluation

Keyword : *Design Thinking, Financial Literacy, Heuristic Evaluation, Mobile Application, Productive Age Group*

1. PENDAHULUAN

Pengelolaan keuangan merupakan aspek penting bagi mahasiswa dalam mengatur pemasukan dan pengeluaran sehari-hari. Namun, masih banyak mahasiswa yang belum memiliki kebiasaan mencatat keuangan secara terstruktur sehingga kesulitan dalam mengontrol pengeluaran. Metode pencatatan manual dinilai kurang efektif karena memakan waktu, rentan kesalahan, dan menurunkan motivasi. Di sisi lain, aplikasi pencatatan keuangan yang tersedia belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, baik dari segi kompleksitas antarmuka maupun keterbatasan fitur yang fleksibel. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan solusi digital yang lebih sederhana, praktis, dan berorientasi pada pengguna.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini merumuskan beberapa pertanyaan utama, yaitu: bagaimana merancang *prototype* UI/UX aplikasi pencatatan keuangan yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa? bagaimana penerapan metode *User Centered Design* (UCD) dalam proses perancangan tersebut? serta bagaimana tingkat *usability* dari *prototype* yang dihasilkan berdasarkan evaluasi pengguna? Pertanyaan ini menjadi dasar dalam mengarahkan proses penelitian agar menghasilkan solusi yang relevan dan terukur.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *prototype* UI/UX aplikasi *mobile* pencatatan keuangan yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa, menjelaskan penerapan metode UCD dalam setiap tahapan desain, serta mengukur tingkat *usability prototype* menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Dengan demikian, hasil penelitian tidak hanya menghasilkan desain konseptual, tetapi juga memberikan validasi terhadap kemudahan penggunaan aplikasi yang dirancang.

Secara ilmiah, penelitian ini memiliki relevansi dalam bidang pengembangan sistem dan desain UI/UX, khususnya pada konteks aplikasi keuangan bagi mahasiswa. Beberapa penelitian sebelumnya cenderung hanya berfokus pada perancangan *prototype* tanpa evaluasi *usability* yang terukur, atau tidak secara spesifik menargetkan kebutuhan mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian ini berkontribusi dengan mengintegrasikan pendekatan *User Centered Design* dan pengujian *usability* menggunakan SUS untuk menghasilkan desain yang tidak hanya fungsional, tetapi juga terbukti mudah digunakan serta sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. LANDASAN TEORI

2.1 UI/UX

Dalam penelitian ini, desain UI/UX dirancang secara terintegrasi dengan pendekatan minimalis, penggunaan ikon yang intuitif, serta alur interaksi yang sederhana untuk menyesuaikan karakteristik mahasiswa yang cenderung menghindari aplikasi kompleks. Pendekatan ini bertujuan mengurangi beban kognitif, meningkatkan kenyamanan penggunaan, serta mendorong konsistensi mahasiswa dalam melakukan pencatatan keuangan secara digital.

2.2 Sistem Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) menggunakan pernyataan ganjil yang bersifat positif dan pernyataan genap yang bersifat negatif dengan skala *Likert* 1–5. Perhitungan dilakukan dengan mengurangi nilai jawaban pernyataan ganjil dengan 1, sedangkan untuk pernyataan genap menggunakan rumus 5 dikurangi nilai jawaban. Seluruh skor kemudian dijumlahkan dan dikalikan 2,5 sehingga menghasilkan skor akhir dalam rentang 0–100. Nilai tersebut selanjutnya diinterpretasikan dengan membandingkannya pada kategori penilaian seperti

adjective ratings, tingkat akseptabilitas, dan skala *usability*.

2.3 Figma

Dalam penelitian ini, Figma digunakan sebagai alat utama untuk merancang *prototype* aplikasi pencatatan keuangan yang modern dan mudah digunakan. Figma memungkinkan pembuatan desain interaktif tanpa *coding*, sehingga mendukung penerapan *User Centered Design* (UCD) dan memudahkan pengujian langsung kepada pengguna agar antarmuka lebih mudah dipahami dan sesuai kebutuhan mahasiswa.

3. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan *metode User Centered Design* (UCD) untuk merancang *prototype* UI/UX aplikasi *mobile* pencatatan keuangan mahasiswa. Objek penelitian berupa desain *prototype* aplikasi, sedangkan subjek penelitian adalah mahasiswa Universitas Djuanda yang dipilih berdasarkan kriteria pernah melakukan pencatatan keuangan, baik secara manual maupun menggunakan aplikasi, serta memiliki pengalaman dalam mengelola pemasukan dan pengeluaran. Penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu memahami konteks pengguna, mengidentifikasi kebutuhan pengguna, merancang solusi desain, dan melakukan evaluasi terhadap *prototype* yang dihasilkan

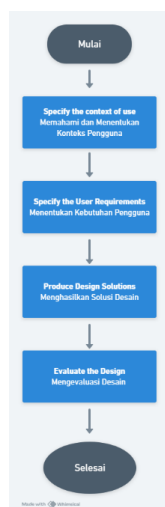
3.1 Objek dan Lokasi Penelitian

Objek penelitian ini terdiri dari objek material berupa desain *prototype* UI/UX aplikasi pencatatan keuangan yang dibuat menggunakan Figma, mencakup alur utama seperti onboarding, input transaksi, dan laporan, serta objek formal berupa tingkat *usability* yang diukur menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai apakah desain mampu mengatasi masalah kompleksitas dan rendahnya motivasi pengguna.

Penelitian dilakukan di lingkungan Universitas Djuanda (UNIDA) Bogor, dengan pertimbangan kesesuaian populasi mahasiswa sebagai responden serta validasi awal permasalahan yang telah diidentifikasi melalui wawancara.

3.2 User centered design (UCD)

1. Memahami dan Menentukan Konteks Pengguna (Specify the context of use) Pada tahap ini, peneliti mencari tahu siapa saja pengguna yang dituju, apa saja aktivitas mereka, serta lingkungan di sekitar mereka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi-terstruktur dengan para mahasiswa.
2. Menentukan Kebutuhan Pengguna (Specify the User Requirements). Tahap kedua dalam penelitian ini adalah menentukan kebutuhan dari pengguna. Kebutuhan pengguna didapat pada saat mengidentifikasi masalah.
3. Menghasilkan Solusi Desain (Produce Design Solutions). Pada tahap ini, perancang mulai membuat solusi visual, dimulai dari wireframe (Lo-Fi) hingga menjadi mockup dan *prototype* interaktif (Hi-Fi).
4. Mengevaluasi Desain (Evaluate the Design). *Prototype* yang telah dibuat diuji kepada target pengguna (mahasiswa) untuk mengukur tingkat kegunaannya (*usability*). Teknik yang umum digunakan adalah *Usability Testing*. Umpan balik dari pengujian ini digunakan untuk memperbaiki desain (kembali ke Fase 3), dan siklus ini berlanjut hingga desain dianggap optimal.



Gambar 1. Tahapan UCD

3.3 Pengujian dalam penelitian

Pengujian dalam penelitian ini ada dua tahap yaitu:

1. Wawancara dan Observasi:
Melibatkan Mahasiswa 5-10 mahasiswa untuk menemukan permasalahan terkait pencatatan keuangan serta kebutuhan design
2. Usability Testing:
Melibatkan 20 responden untuk mengukur keberhasilan design

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Wawancara dan Observasi

Berdasarkan wawancara dan observasi terhadap 10 mahasiswa Universitas Djuanda (3 laki-laki dan 7 perempuan), ditemukan bahwa sebagian besar belum memiliki pengelolaan keuangan yang terstruktur dan tidak konsisten dalam mencatat pengeluaran. Banyak responden jarang atau tidak pernah mencatat karena merasa malas, lupa, atau menganggapnya merepotkan. Pengelolaan keuangan yang dilakukan masih sederhana dan tidak terorganisir, dengan media pencatatan yang terbatas seperti notes, chat pribadi, atau spreadsheet, bahkan sebagian tidak menggunakan media sama sekali. Selain itu, sebagian besar responden belum pernah menggunakan aplikasi pencatatan

keuangan, dan yang pernah mencoba menilai prosesnya kurang praktis.

Kendala utama yang dihadapi meliputi pengeluaran tidak terkontrol, pencatatan yang tidak teratur, input kategori manual, kesulitan mencatat pengeluaran kecil, serta rendahnya motivasi. Dari sisi kebutuhan, responden mengharapkan aplikasi yang sederhana, mudah digunakan, dan memiliki fitur utama seperti pencatatan transaksi, riwayat, laporan, kategori otomatis, serta pengingat pengeluaran. Tampilan yang diinginkan bersifat minimalis dan ringan, dengan laporan berupa rekap harian/mingguan dan saldo akhir. Temuan ini menunjukkan kebutuhan akan aplikasi pencatatan keuangan yang praktis, terstruktur, dan mampu meningkatkan konsistensi serta kontrol keuangan mahasiswa.

4.2 User Persona

Pada tahap ini, peneliti menganalisis perilaku pengelolaan dan pencatatan keuangan mahasiswa berdasarkan wawancara dan observasi terhadap 10 responden yang dirumuskan dalam bentuk user persona. Analisis mencakup kebiasaan, kendala, dan kebutuhan fitur pengguna, dengan tujuan menghasilkan desain aplikasi yang sesuai kebutuhan, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan konsistensi dan kontrol keuangan.



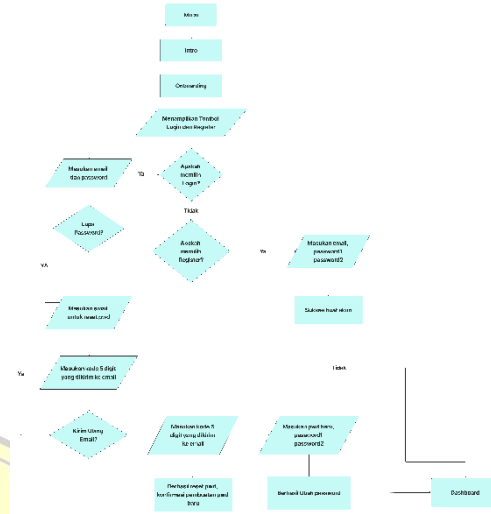
Gambar 2. User Persona

4.3 Spesifikasi Kebutuhan

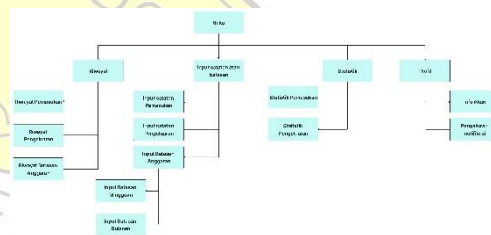
Berdasarkan analisis kebutuhan pengguna dari wawancara dan user persona, peneliti mengidentifikasi serta memprioritaskan fitur utama aplikasi pencatatan keuangan mahasiswa berdasarkan urgensi, frekuensi masalah, dan kesesuaian kebutuhan. Fitur yang dirancang merupakan solusi untuk mempermudah pencatatan dan meningkatkan kontrol keuangan pengguna.

Tabel 1. Fitur-Fitur Aplikasi

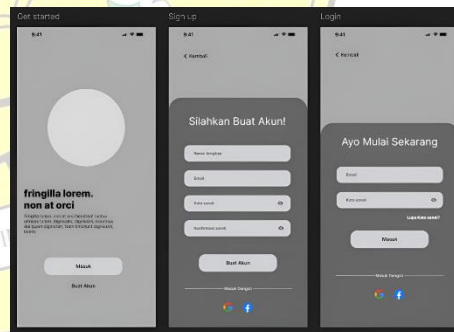
No.	Fitur
1.	Login
2.	Register
3.	Forgot Password
4.	Input Catatan (Pemasukan, Pengeluaran dan Batasan Anggaran)
5.	Notifikasi Anggaran Batasan
6.	Riwayat Transaksi
7.	Statistik/Laporan Keuangan
8.	Informasi Saldo
9.	Kategori yang dapat disesuaikan



Gambar 3. User Flow



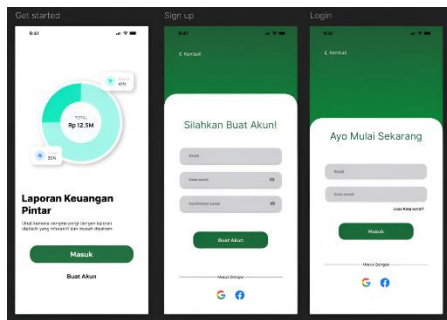
Gambar 4. Sitemap



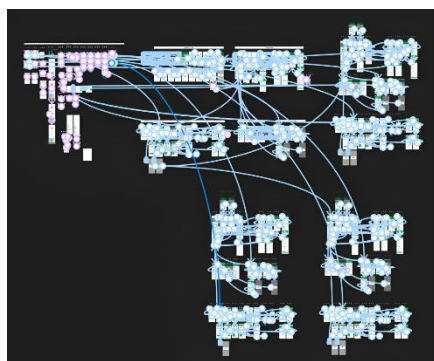
Gambar 5. Low Fidelity

4.4 Design Antarmuka Pengguna

Pada tahap ini, peneliti merancang UI aplikasi pencatatan keuangan mahasiswa berdasarkan analisis kebutuhan dan user persona menggunakan pendekatan UCD, meliputi pembuatan user flow, sitemap, wireframe, desain visual (high-fidelity), serta prototype interaktif untuk simulasi dan pengujian usability.



Gambar 6. High Fidelity



Gambar 7. Prototype

4.5 Testing

Pada tahap ini dilakukan pengujian prototype aplikasi pencatatan keuangan untuk menilai tingkat usability dan memastikan kemudahan penggunaan. Pengujian melibatkan mahasiswa yang mencoba langsung prototype melalui tautan yang disediakan, mencakup simulasi pencatatan pemasukan, pengeluaran, dan melihat riwayat transaksi, serta didukung video demonstrasi. Setelah itu, responden mengisi kuesioner System Usability Scale (SUS), dan peneliti melakukan observasi untuk mengidentifikasi respons, kendala, serta masukan sebagai bahan evaluasi pengembangan sistem.

4.5.1 Hasil Perhitungan SUS

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner oleh 20 responden, diperoleh skor SUS berdasarkan gambar berikut:

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Skor
R1	5	1	4	2	5	2	4	1	3	2	77,5
R2	4	2	5	5	5	3	4	2	4	5	83,5
R3	4	2	5	2	5	2	5	1	4	1	87,5
R4	4	3	4	2	3	3	5	1	5	3	72,5
R5	4	2	4	2	4	2	4	2	4	1	77,5
R6	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	82,5
R7	4	2	4	4	4	3	4	2	4	4	85
R8	4	2	4	2	5	2	5	2	4	2	80
R9	3	2	4	2	3	2	3	2	3	2	60
R10	4	2	5	2	5	2	5	2	5	4	80
R11	5	2	4	3	4	3	3	2	4	4	80
R12	5	1	5	2	5	2	5	1	5	3	90
R13	5	4	5	1	5	1	5	1	5	5	84
R14	5	1	5	2	5	1	5	1	5	3	92,5
R15	3	2	4	2	2	5	3	4	2	4	72,5
R16	3	3	4	3	4	3	4	2	3	4	53,5
R17	5	1	4	2	5	3	5	1	5	1	90
R18	3	1	5	2	5	1	4	1	5	2	87,5
R19	4	2	4	2	4	3	4	2	3	2	72,5
R20	4	1	5	1	5	2	4	1	4	2	87,5
											Rata-Rata Interpretasi 74,75 Good

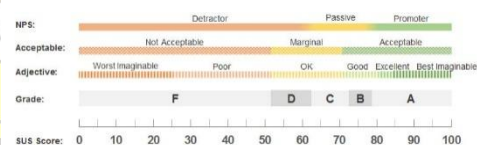
Gambar 8. Hasil Skor SUS

Berdasarkan gambar 8, diperoleh nilai rata-rata skor *System Usability Scale* (SUS) sebesar 74,75. Nilai rata-rata ini diperoleh dari hasil perhitungan skor SUS yang diberikan oleh seluruh responden setelah melakukan pengujian terhadap *prototype* aplikasi pencatatan keuangan mahasiswa. Skor tersebut kemudian digunakan sebagai indikator untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan (*usability*) dari sistem yang dikembangkan dalam penelitian ini.

4.5.2 Interpretasi Skor SUS

Interpretasi hasil SUS dilakukan berdasarkan tiga kategori yaitu *Acceptability Range*, *Grade Scale*, dan *Adjective Rating*.

Berdasarkan hasil perhitungan, nilai rata-rata SUS yang diperoleh adalah 74,75. Nilai tersebut termasuk dalam kategori *Acceptable* dengan *Grade Scale* B serta *Adjective Rating* *Good*.



Gambar 9. Interpretasi Skor SUS

4.5.3 Analisis Evaluasi Testing

Berdasarkan evaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS), *prototype* aplikasi pencatatan keuangan mahasiswa memiliki tingkat usability yang baik, di mana mayoritas responden dapat memahami alur dan menggunakan fitur utama tanpa kesulitan. Hasil observasi juga menunjukkan

interaksi yang cukup intuitif dengan tampilan sederhana dan terstruktur, meskipun terdapat masukan terkait peningkatan animasi dan visual. Secara keseluruhan, pendekatan User Centered Design (UCD) dinilai berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dan berpotensi dikembangkan menjadi aplikasi nyata.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang prototype aplikasi pencatatan keuangan mahasiswa menggunakan pendekatan User Centered Design (UCD) berdasarkan kebutuhan pengguna yang diperoleh melalui wawancara dan kuesioner. Hasil analisis menunjukkan bahwa mahasiswa belum memiliki kebiasaan pencatatan keuangan yang terstruktur, sehingga dirancang fitur utama seperti pencatatan pemasukan, pengeluaran, dan riwayat transaksi dengan tampilan sederhana. Pengujian usability menggunakan System Usability Scale (SUS) terhadap 20 responden menghasilkan skor rata-rata 74,75 yang termasuk kategori acceptable (Grade B), menunjukkan aplikasi mudah digunakan dan dapat diterima. Secara keseluruhan, pendekatan UCD terbukti efektif dalam menghasilkan desain yang sesuai kebutuhan pengguna, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan UI/UX aplikasi keuangan mahasiswa dan berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut menjadi aplikasi nyata.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Djuanda atas dukungan fasilitas dan kesempatan yang diberikan dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan selama proses perancangan prototype aplikasi pencatatan keuangan mahasiswa. Selain itu, penulis mengapresiasi seluruh responden mahasiswa yang telah

berpartisipasi dalam proses wawancara, pengujian, dan pengisian kuesioner sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, N., Taufiq, R., Priyanggodo, D. Y., & Sugiyani, Y. (2023). Penggunaan Metode Prototype Pada Pengembangan Sistem Informasi Imunisasi Posyandu. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 7(4), 431. <https://doi.org/10.31000/jika.v7i4.9329>
- Arif Rahman Hidayatullah, W. A. K. (2021). *PENGGUNAAN USERPERSONA UNTUK EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA LMS DAN MENGIDENTIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK*. 2(9).
- Brooke, J. (n.d.). *SUS - A quick and dirty usability scale Industrial usability evaluation*.
- Cen, C., Luo, G., Li, L., Liang, Y., Li, K., & Jiang, T. (2023). *User-Centered Software Design : User Interface Redesign for Blockly – Electron , Artificial Intelligence Educational Software for Primary and Secondary Schools*.
- Dakhilullah, D. A., & Suranto, B. (2022). Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi I-Star. *Jurnal Teknik Informatika, Universitas Islam Indonesia*, 3(2), 1–7.
- Darmawansyah, F., Adilah, S., Atikah, S., Mazia, L., & Fauziah, S. (2023). Evaluasi Usability Aplikasi Pedulilindungi Menggunakan Metode Usability Testing Dan System Usability Scale. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.36549/ijis.v8i1.228>

- Felicia, Y., Ibrahim, A., Indah, D. R., & Seprina, I. (2024). Innovation in Digitalization of UI/UX Design with User Centered Design to Increase Customer Satisfaction. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 8(2), 631–638. <https://doi.org/10.30871/jaic.v8i2.8749>
- Fernandes, G., Aguirre-Jaimes, A., Contreras-Varela, X., Cocolletzi, E., de Sousa, W. O., Araujo, L., Nunes, B., Angeles, G., Quesada, M., Briones, O., Ceccantini, G., Ornelas, J. F., Stokes, A., Angeles, G., Anthelme, F., Aranda-Delgado, E., Barois, I., Bounous, M., Cruz-Maldonado, N., ... Dipholis, I. (2022). UX. *New Phytologist*, 51(1), 2022. https://doi.org/10.20935/AL189%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/548173090cf22525deb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~reynal/Civilwars_12December2010.pdf%0Ahttps://think-asia.org/handle/11540/8282%0Ahttp
- Hal, J., Kurniawan, B., Romzi, M., Studi, P., Informatika, M., Asia, U. M., & Masalah, L. B. (2022). *JSIM : Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*. 05(1).
- Hartman, R., Kvasnič, R., & Cejka, M. (2024). *Design Thinking in Innovation Processes : A Market Segmentation Tool in Social Networks Research*.
- Hendrawan, D. S., Resmi, M. G., Muhammad, U., & Tamyiz, H. (2022). *Perancangan UI / UX Design Aplikasi Jasa Fotografi Dengan Design Science Research Methodology*. XI(02).
- Hsu, T., Horng, G., & See, A. R. (2021). *Change in Learning Motivation Observed through the Introduction of Design Thinking in a Mobile Application Programming Course*.
- Informatika, M., & Digital, U. T. (2024). *Jurnal Informatika Terpadu*. 10(1), 1–10.
- Keuangan, P. L., & Hidup, G. (2021). *Tri Ayu Anjelina, Dwi Susilowati, Nadi Hernadi Moorcy JURNAL Edueco Universitas Balikpapan*.
- Kurniawan, D., & . A. (2023). Pendekatan Sdlc Model Waterfall Dalam Perancangan Aplikasi Pendaftaran Kursus. *Technologia : Jurnal Ilmiah*, 14(3), 273. <https://doi.org/10.31602/tji.v14i3.11399>
- Kurniyawan, A. B., & Informatika, T. (2025). *Redesign UI / UX dengan Metode SUS dan UCD pada Website Akademik*. 329–337. <https://doi.org/10.47002/metik.v9i2.1093>
- Muhammad Hafizd Fauzi, Sri Diana Putri, Rahma Agustina Fadhilah, Mirna Kurniati, Annisa Rizki Pebriani, Muhamad Raihan Eka Putra, & Rama Wijaya Abdul Rozak. (2024). Analisis Tingkat Literasi Keuangan Dalam Pengelolaan Finansial Pribadi Mahasiswa. *Akuntansi Pajak Dan Kebijakan Ekonomi Digital*, 1(2), 37–50. <https://doi.org/10.61132/apke.v1i2.74>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., Sevtiana, A., Catur, U., Cendekia, I., & Cirebon, K. (2020). *PERANCANGAN UI / UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA*. 10(2), 208–219.
- Mutiarahma, P., Az-zahra, H. M., Mursityo, Y. T., Brawijaya, U., Korespondensi, P., Pengguna, P., & Kegunaan, P. (2022). *PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI INFO COVID-19 USER EXPERIENCE DESIGN ON COVID-19 INFO APPLICATION USING HUMAN CENTERED DESIGN METHOD*. 9(6).

- <https://doi.org/10.25126/jtiik.202294985>
- Padang, U. N. (2025). *Enhancing Financial Literacy in Young Adults : An Android-Based Personal*. 3(1), 64–89.
- Prameswari, P., Mai Candra, R., Affandes, M., & Oktavia, L. (2025). Desain Ui/Ux Aplikasi Manajemen Keuangan Pribadi Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd). *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.567>
- Ratnaningtyas, H., Bilqis, L. D. R., & Swantari, A. (2022). Perencanaan Keuangan Pribadi Untuk Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Bisnis Indonesia. *ABDI MOESTOPO: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 141–147. <https://doi.org/10.32509/abdimoestopo.v5i2.1770>
- Rifqi, H. K., Solicitor, A., Rica, C., Chidtian, E., Pembangunan, U., Veteran, N., Timur, J., & Surabaya, K. (2023). Analisis Desain User Interface. *Askara: Jurnal Seni Dan Desain*, 2(128), 98–108.
- Schweitzer, R., & Schlögl, S. (2024). *Technology-Supported Behavior Change — Applying Design Thinking to mHealth Application Development*. 584–608.
- Series, C. (2021). *Design and Implementation of Financial Information System for Mobile Devices Design and Implementation of Financial Information System for Mobile Devices*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1915/4/042010>
- Setiawan, priansyah R., Asfi, M., Sevtiana, A., Pranata, S., & Septian, W. E. (2023). *Design System pada Perancangan Antarmuka Perangkat*. 9(1), 56–64. <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JTT/article/view/619>
- Vela, S. D. F. (2017). Co-creating Finances . A new perspective on designing for the financial world . *The Design Journal*, 6925, S444–S456. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1352972>
- Widiantoro, A. D., Mustafid, M., & Sanjaya, R. (2023). *Ingénierie des Systèmes d ' Information Leveraging Latent Dirichlet Allocation for Feature Extraction in User Comments : Enhancements to User-Centered Design in Indonesian Financial Technology*. 28(5), 1423–1433.
- William, G., Tangka, M., Lompoliu, E. M., Komputer, F. I., Studi, P., Informasi, S., & Klabat, U. (2024). *Perancangan Desain UI / UX Aplikasi Manajemen Keuangan Menggunakan Metode Design Thinking*. 5(4), 1196–1206. <https://doi.org/10.47065/josh.v5i4.5680>
- Zaitsev, A., Mankinen, S., & Zaitsev, A. (2022). Designing financial education applications for development: applying action design research in Cambodian countryside design research in Cambodian countryside. *European Journal of Information Systems*, 31(1), 91–111. <https://doi.org/10.1080/0960085X.2021.1978341>