

Desain Aplikasi Pengatur Anggaran Transaksi dan Neraca Keuangan Berbasis Mobile Menggunakan Metode *User-Centered Design*

Edo Krishnanda Aditya^{a1}, I Ketut Gede Suhartana^{a2}, I Wayan Santiyasa^{a3}, I Gede Santi Astawa^{a4}, Luh Arida Ayu Rahning Putri^{a5}, I Made Widiartha^{a6}

^aProgram Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana Badung, Bali, Indonesia

¹edokaditya@gmail.com

²ikg.suhartana@unud.ac.id

³santiyasa@unud.ac.id

⁴santi.astawa@unud.ac.id

⁵rahningputri@unud.ac.id

⁶madewidiartha@unud.ac.id

Abstract

Indonesians have very low financial literacy, which is the lowest level in ASEAN. According to ojk, only 38% have financial literacy. The purpose of this study is to solve this problem by utilizing the use of mobile phones in daily life. To solve this problem, the author uses user centered design as a prototyping and modeling technique to create a design solution. Prototypes allow users to learn more about financial planning by creating budget plans and balance sheet plans. Users can also record daily transactions so that they can see their financial status using the application's audit menu. We hope that this application will improve Indonesian financial literacy and help many people to lead a better financial life.

Keywords: *Financial, Application, Mobile, Literacy*

1. Pendahuluan

Menurut survei Badan Jasa Keuangan 2019, literasi keuangan penduduk Indonesia sangat rendah, tingkat literasi keuangan Indonesia masih 38% jauh di bawah negara-negara ASEAN lainnya seperti Singapura, Malaysia, dan Thailand. [1].

Literasi keuangan adalah keterampilan dan pengetahuan yang memungkinkan seseorang membuat keputusan dan membuat rencana dengan menggunakan semua sumber daya keuangan secara efektif untuk merencanakan keuangan masa depan [2].

Dengan meningkatnya pengguna smartphone di Indonesia, maka literasi keuangan masyarakat dapat ditingkatkan dengan adanya aplikasi yang dapat membantu dan mengedukasi penganutnya untuk melakukan perencanaan keuangan dengan baik. Supaya pengguna dapat menggunakan aplikasi perencanaan keuangan yang akan dibangun dengan mudah, maka aplikasi pengatur anggaran transaksi dan neraca keuangan ini akan dibuat menggunakan metode User Centered Design berbasis android. Dengan menerapkan pendekatan UCD pada aplikasi ini membuat aplikasi perencanaan keuangan terlihat lebih user-friendly dan memiliki tingkat usability yang tinggi [3].

UCD merupakan salah satu metode pendekatan dengan konsep pengguna yang dioptimalkan untuk end-user serta ditekankan pada bagaimana kebutuhan atau keinginan pada setiap end-user, dan dirancang sesuai behavior end-user agar pengguna tidak memaksa untuk mengubah perilakunya saat menggunakan produk yang akan dibangun. Dari tujuan pembangunan hingga penentuan desain aplikasi tergantung dari experience pengguna [4].

Kemudahan pengguna dalam menggunakan aplikasi merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam sebuah aplikasi. Metode *cognitive walkthrough* merupakan metode yang digunakan pada sebuah sistem yang sedang diteliti untuk mengetahui permasalahan *usability* [5].

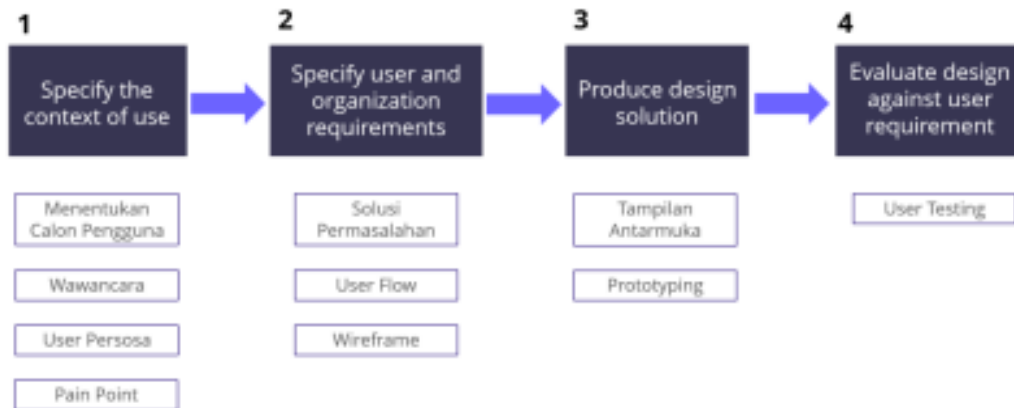
Desain Aplikasi Pengatur Anggaran Transaksi dan Neraca Keuangan Berbasis Mobile Menggunakan Metode *User-Centered Design*

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi yang membantu masyarakat mengelola anggaran dan neraca transaksi berbasis mobile. Aplikasi ini juga membantu pengguna belajar tentang perencanaan keuangan yang baik dan benar.

2. Metodologi Penelitian

2.1. Metode *User-Centered Design*

Penelitian ini menggunakan metode user-centered design (UCD) untuk merancang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk mendapatkan tampilan dan nuansa dari sebuah aplikasi mobile. Desain UI/UX sendiri adalah proses mendesain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna yang dicapai saat menggunakan produk. Dalam desain UI dan UX, kali ini pengguna



Gambar 1 Tahapan UCD dan poin pengerjaan

menyerap informasi melalui wawancara, membuat titik warna, menemukan solusi, mendesain alur pengguna, mendesain gambar rangka, mendesain antarmuka, dan menguji prototipe. Pada gambar 1 dijelaskan tentang tahapan UCD.

2.2. Menentukan Calon pengguna

Analisis yang dilakukan adalah dengan melihat lingkungan sekitar banyak yang masih belum dapat mengatur keuangan dengan baik. Calon pengguna disini adalah masyarakat awam dan seorang certified financial planner. Dimana masyarakat awam akan menggunakan aplikasi untuk dapat menjaga keuangan dengan lebih baik dan certified financial planner akan menggunakan aplikasi untuk menganalisa keuangan dari orang yang membutuhkan jasa konsultasi keuangan. Kriteria calon pengguna nantinya bisa dilihat pada tabel 1

Tabel 1 Kriteria Calon Pengguna

<i>Demographics</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Usia: 17-30 tahun • Laki-laki atau Perempuan
<i>Geographics</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Tinggal di daerah perkotaan
<i>Psychographics</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengguna <i>smartphone</i>
<i>Behavior</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pernah menggunakan aplikasi pencatat keuangan • Mengerti tentang perencanaan keuangan

2.3. Wawancara

Teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur adalah wawancara yang menggunakan panduan pertanyaan dan pertanyaan dapat berkembang sesuai topik yang dibahas. Hasil wawancara dapat dilihat pada tabel 2

List pertanyaan wawancara:

1. Apakah anda menggunakan aplikasi pencatat keuangan ?
2. Menurut anda apa hal yang paling sulit dalam mengatur keuangan ?
3. Bagaimana cara anda untuk mencatat keuangan selama ini ?
4. Apa yang anda keluhkan dari aplikasi pencatat keuangan yang ada diluar ?
5. Dari beberapa fitur ini mana yang menurut anda paling berguna ? (Pengatur anggaran perbulan, Tujuan keuangan, Pencatat transaksi berdasarkan category).

Tabel 2 Kriteria Calon Pengguna

Pertanyaan	Partisipan 1	Partisipan 2	Partisipan 3	Partisipan 4	Partisipan 5
Apakah anda menggunakan alat pencatat keuangan ?	Menggunakan	menggunakan	Menggunakan	Menggunakan	Menggunakan
Menurut anda apa hal yang paling sulit dalam mengatur keuangan ?	1.Membuat Anggaran realistis 2.Melacak keluar/masuk uang	1.Membuat Anggaran 2.Konsisten dalam mencatat 3.Mencatat transaksi dari e-money	1.Mengikuti Anggaran yang dibuat 2.Menabung untuk membeli barang	1.Membuat Anggaran perperiode 2.Melihat anggaran dengan transaksi sebenarnya	1.Mebuat anggaran perkategori
Bagaimana cara anda untuk mencatat keuangan selama ini ?	Menggunakan aplikasi notes	Menggunakan Aplikasi m-banking	Menggunakan aplikasi	Menggunakan excel	Menggunakan excel
Apa yang anda keluhkan dari aplikasi pencatat keuangan yang ada diluar ?	1. Aplikasi tidak menyusuakin untuk orang Indonesia 2.Sulit dalam pengkelompokan anggaran	1.Design terlalu berantakan	1.Fungsionalitas kurang	1. Aplikasi susah digunakan	1. Aplikasi susah digunakan

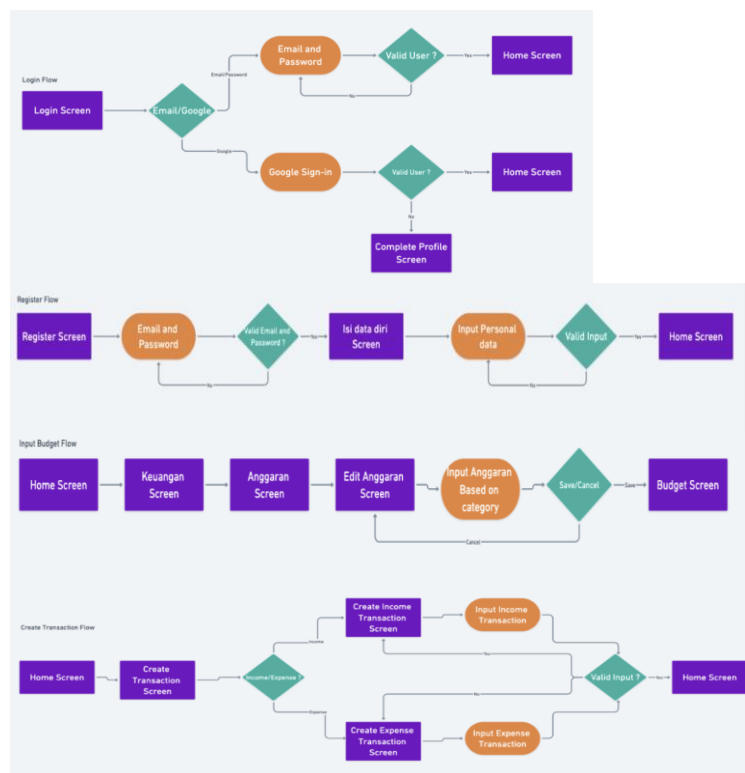
<p>Dari beberapa fitur ini mana yang menurut Anda paling berguna? (Pengatur anggaran perbulan, Tujuan keuangan, Pencatat transaksi berdasarkan category)</p>	<p>1.Pengatur anggaran perbulan 2.Tujuan keuangan</p>	<p>1.Pengatur anggaran perbulan</p>	<p>1.Pengatur anggaran perbulan 2.Tujuan keuangan</p>	<p>1.Pengatur anggaran perbulan</p>	<p>1.Pengatur anggaran perbulan</p>
--	---	-------------------------------------	---	-------------------------------------	-------------------------------------

2.4. User Persona

Persona pengguna nantinya akan menjadi gambaran calon pengguna aplikasi. Persona berisi desain tampilan atau profil pengguna potensial yang mendasari prototipe untuk membuat tampilan ramah pengguna dan mudah digunakan.

2.5. User Flow

User flow adalah langkah langkah user dalam menggunakan sebuah produk untuk menyelesaikan suatu masalah. *User flow* memegang peranan penting untuk meminimalisir permasalahan yang dialami pengguna dan untuk meningkatkan usability pengguna. User Flow dalam penelitian ini dapat digambarkan melalui gambar 2



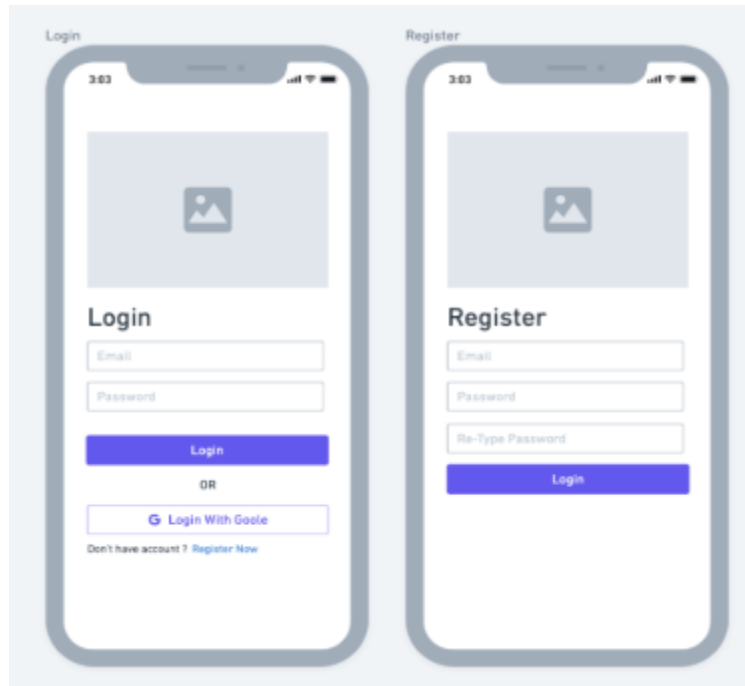
Gambar 2 User Flow

2.6. Wireframe

Wireframe adalah coretan atau kerangka yang bertujuan untuk penataan item-item pada sebuah tampilan sebelum proses desain sesungguhnya dibuat. Hasil wireframe pada penelitian ini sebagai berikut:

- *Wireframe* Halaman *login*

Fungsi halaman login adalah sebagai pintu masuk pada aplikasi. Pada halaman ini terdapat dua input untuk memasukkan email dan kata sandi. Terdapat tiga tombol yaitu masuk, masuk dengan google dan daftar seperti pada gambar 3.



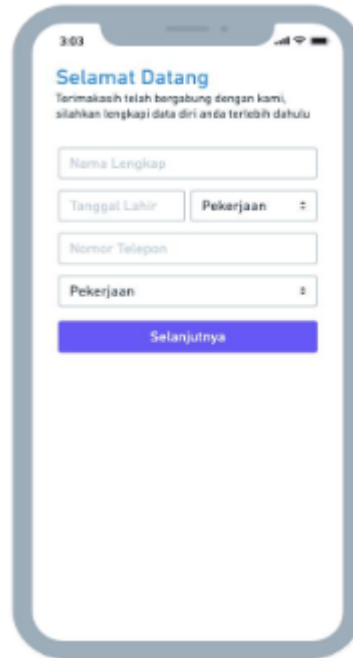
Gambar 3 *Wireframe* halaman *login* dan *register*

- *Wireframe* halaman *Register*

Pada halaman *register* terdapat 3 buah input dan 1 buah tombol. Input yang terdapat pada halaman ini adalah *textfield* email, *password* dan konfirmasi *password* dan tombol *register* yang dapat dilihat pada gambar 3 diatas.

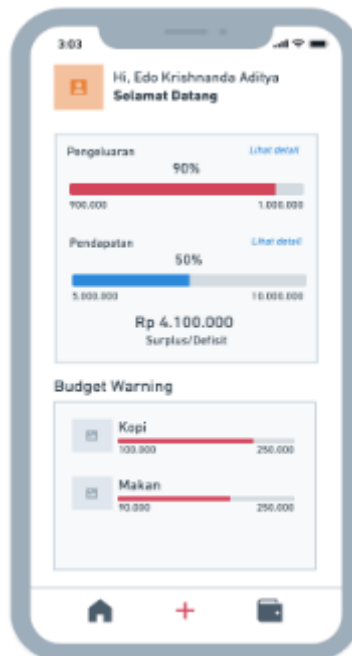
- *Wireframe* halaman data diri

Pada halaman ini pengguna diminta untuk mengisi data diri seperti nama, tanggal lahir, pekerjaan, nomor telepon dan jenis kelamin. Data diri ini nantinya akan digunakan untuk keperluan bisnis jika aplikasi di kembangkan lebih jauh. Dapat dilihat di gambar 4



Gambar 4 Wireframe data diri

- Wireframe halaman *dashboard*



Gambar 5 Wireframe halaman *dashboard*

Pada saat melakukan wawancara dengan *user* hal yang sulit dalam mengatur keuangan adalah sulit untuk mengikut anggaran yang sudah dibuat. Maka dalam halaman *dashboard* dibuat tampilan dimana terdapat perbandingan antara pengeluaran dan pemasukan yang dilakukan dalam satu periode dengan anggaran yang sudah dibuat oleh pengguna seperti pada gambar 5. Dalam halaman ini juga terdapat pengingat untuk kategori pengeluaran yang sudah hampir melewati anggaran yang sudah dibuat. Dan pengguna juga dapat melihat pendapatan yang di anggarkan pada periode saat ini apakah pendapatan sudah tercapai atau masih di

bawah anggaran. Dengan begitu pengguna dapat mengikuti anggaran yang sudah dibuat dengan lebih baik dan keuangan dari pengguna akan tetap terjaga.

- *Wireframe* halaman keuangan

Pada halaman ini pengguna dapat melihat dan mengetahui berapa kekayaan yang mereka miliki dan anggaran total yang sudah mereka anggarkan untuk satu periode. Total kekayaan diambil dari total aset yang dikurangi dengan total kewajiban yang pengguna miliki, total aset adalah total dari uang yang pengguna miliki dalam bentuk cash maupun dalam bank dan aset investasi yang pengguna miliki. Sedangkan untuk total kewajiban didapat dari utang piutang yang pengguna miliki. Total anggaran didapat dari anggaran pendapatan dikurangi dengan anggaran pengeluaran, dengan begini pengguna dapat melihat apakah pendapatan pengguna lebih banyak dari pengeluaran yang dianggarkan atau tidak. Jika pengeluaran pengguna lebih banyak maka pengguna dapat mengubah lagi anggaran pengeluaran supaya dapat dibawah dari pendapatan pengguna. Dengan begini pengguna dapat menjaga keuangan dengan sehat. Tampilan wireframe dapat dilihat pada gambar 6



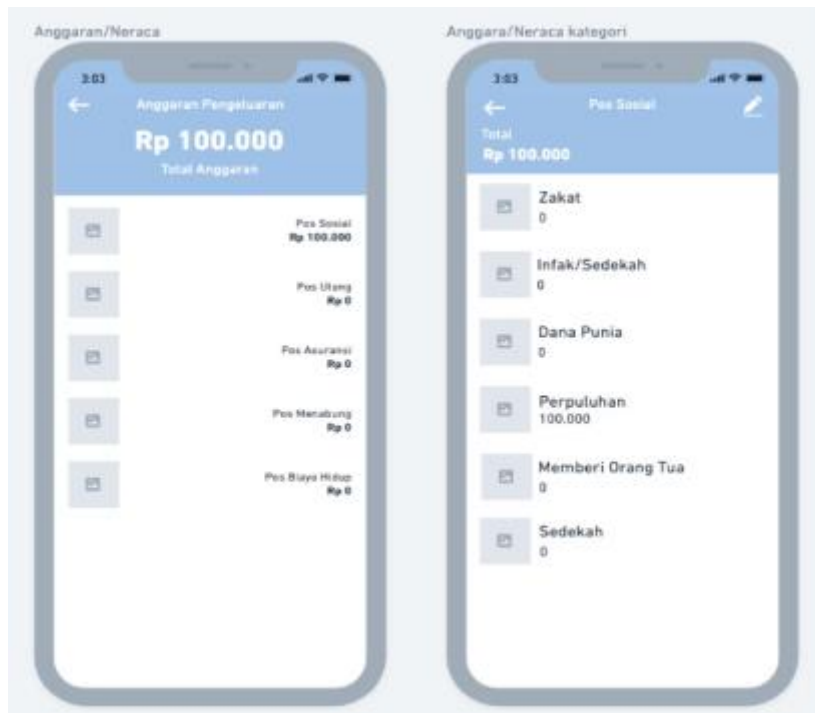
Gambar 6 *Wireframe* halaman keuangan

- *Wireframe* halaman anggaran/neraca

Pada halaman ini pengguna dapat melihat total dari anggaran (pengeluaran/pendapatan) atau neraca (aset/kewajiban). Dalam halaman ini pengguna juga dapat melihat total anggaran perpos dari kategori yang sudah diisi sesuai dengan keperluan atau kebutuhan pengguna seperti pada gambar 7

- *Wireframe* halaman isi anggaran/neraca

Pada gambar 7 ini pengguna dapat mengisi dan mengubah anggaran atau neraca pada setiap kategori dan melihat total dari kategori tersebut. Kategori di sini adalah kategori dari setiap pos yang ada pada halaman neraca/anggaran.



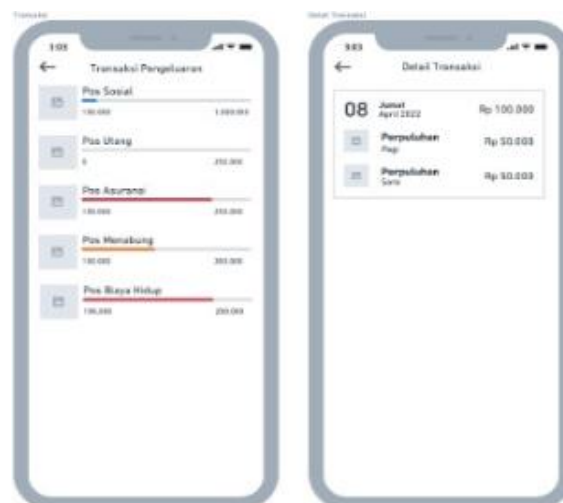
Gambar 7 Wireframe halaman neraca/anggaran dan isi neraca/anggaran

- Wireframe halaman lihat transaksi

Pada halaman ini pengguna dapat melihat transaksi pada periode saat ini dan dibandingkan dengan anggaran yang telah mereka buat perposnya, dibantu dengan adanya *progress bar* seperti pada gambar 8 yang akan berubah warna menjadi merah jika transaksi periode ini sudah 75% dibandingkan dengan anggaran yang dibuat. Dengan begitu pengguna dapat menjaga keuangan tetap sehat tanpa melebihi anggaran yang sudah ditetapkan.

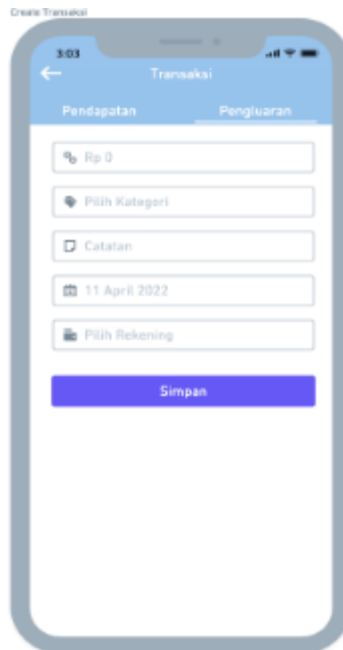
- Wireframe halaman lihat detail transaksi

Jika pengguna ingin melihat detail dari transaksi perkategori yang sudah terjadi pada periode ini pengguna dapat melihatnya pada halaman detail transaksi dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8 Wireframe halaman transaksi dan detail

- Wireframe halaman buat transaksi



Gambar 9 Wireframe halaman buat transaksi

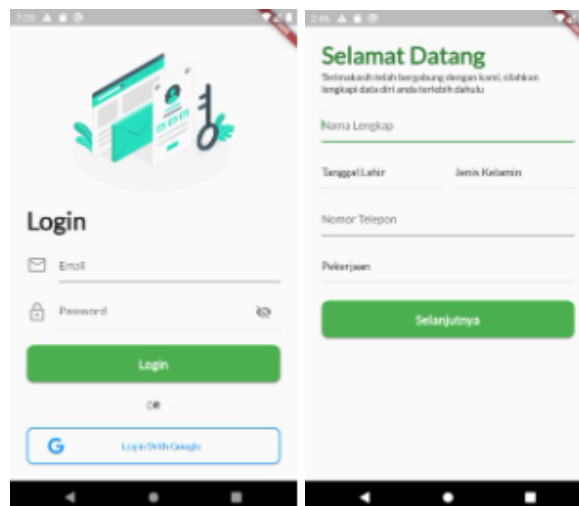
Pada halaman ini pengguna dapat mengisi transaksi pengeluaran atau pendapatan harian. Halaman ini memiliki lima *input* yaitu nominal, kategori, tanggal, catatan, rekening dan memiliki satu buah tombol untuk menyimpan transaksi seperti pada gambar 9

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Desain Antarmuka

Dibawah ini adalah hasil tampilan antarmuka dari aplikasi. Warna yang digunakan dalam antarmuka adalah warna hijau dan putih serta bertemakan *pastel clean design*. Warna hijau dipilih karena secara psikologis warna hijau dapat membawahkan ketenangan, kestabilan dan kedamaian.

- Tampilan antarmuka *login* dan *registrasi*

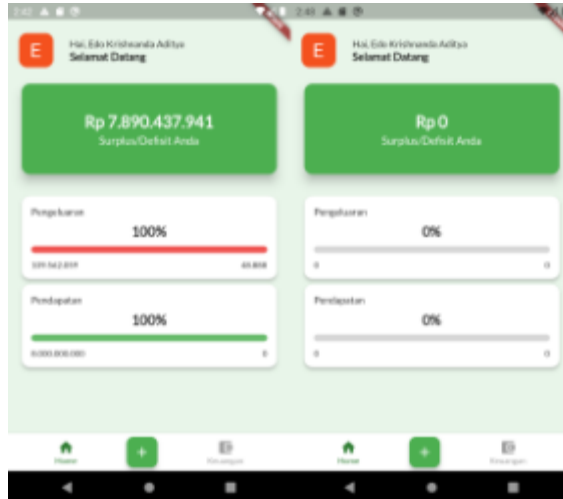


Gambar 10 Tampilan *login* dan *registrasi*

Tampilan *login* adalah tampilan yang akan dijumpai pengguna untuk pertama kali. Di halaman ini terdapat beberapa cara untuk dapat *login* yaitu dengan *login* menggunakan email dan *password* atau *login* dengan google. Setelah *login* jika pengguna pertama kali melakukan *login* maka pengguna akan dibawa ke halaman untuk mengisi data diri seperti pada gambar 10

- Tampilan antarmuka *home*

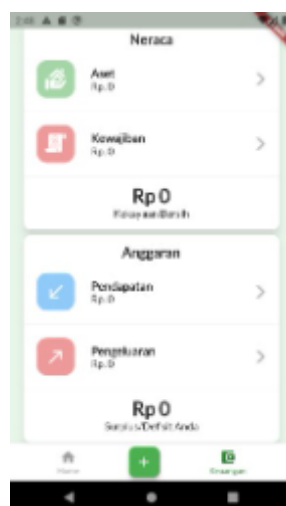
Tampilan *home* adalah tampilan yang akan menyambut pengguna setelah *login* atau setiap kali membuka aplikasi. Pada halaman ini pengguna dapat melihat jumlah uang keluar masuk dalam 1 bulan dan pengguna juga dapat melihat apakah pengeluaran dan pendapatan mereka sudah sesuai yang diangarkan atau belum dengan grafik. Dapat dilihat pada gambar 11



Gambar 11 Tampilan *home*

- Tampilan antarmuka halaman keuangan

Pada aplikasi yang dibuat terdapat satu halaman dimana pengguna dapat melihat total aset dan anggaran dalam satu bulan yang sudah dibuat. Dapat dilihat pada gambar 12



Gambar 12 Tampilan halaman keuangan

- Tampilan antarmuka transaksi dan detail transaksi

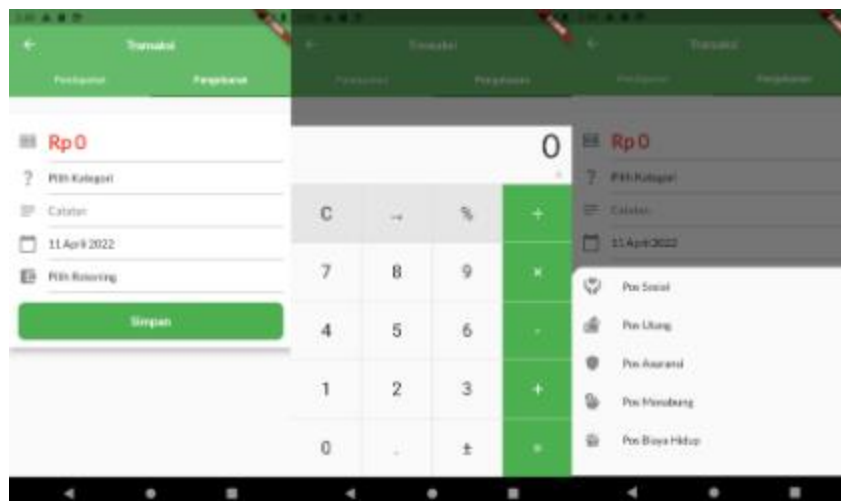
Pada halaman ini pengguna dapat melihat transaksi secara kategori dan jika ingin melihat detail dari transaksi serta tanggal transaksi pengguna dapat menekan kategori transaksi yang di inginkan. Disini pengguna juga dapat melihat apakah transaksi kategori mereka sudah melebihi anggaran yang sudah dianggarkan seperti pada gambar 13



Gambar 13 Tampilan transaksi dan detail transaksi

- Tampilan antarmuka tambah transaksi

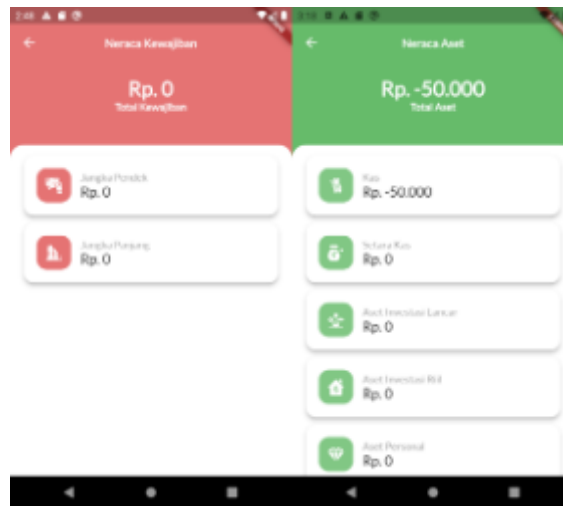
Pada halaman tambah transaksi terdapat dua tab yaitu pengeluaran dan pendapatan. Pada halaman ini pengguna harus mengisi nominal, kategori, catatan, tanggal dan rekening transaksi. Untuk mempermudah pengguna dalam melakukan pengisian nominal maka disediakan *input* dalam bentuk kalkulator dimana pengguna dapat menjumlahkan transaksi mereka secara langsung. Dapat dilihat pada gambar 14



Gambar 14 Tampilan tambah transaksi

- Tampilan antarmuka anggaran dan neraca

Pengguna dapat melihat total dari tiap kategori neraca maupun anggaran dalam halaman ini. Halaman akan menampilkan total dari semua kategori dan total dari tiap kategori. Pengguna dapat melihat sub-kategori dari neraca dan anggaran dengan cara menekan pada kategori yang di inginkan. Warna dari halaman akan dibedakan berdasarkan pengeluaran atau pendapatan untuk mempermudah pengguna seperti pada gambar 15



Gambar 15 Tampilan neraca dan anggaran

- Tampilan antarmuka *edit* anggaran dan neraca

Pada halaman ini pengguna dapat melihat sub-kategori dari neraca maupun anggaran. Pengguna juga mengubah nominal dari anggaran atau neraca yang di inginkan dengan menekan tombol *edit* yang terletak di kanan atas aplikasi. Dapat dilihat pada gambar 16



Gambar 16 Tampilan *edit* anggaran dan neraca

3.2. Pengujian *Cognitive Walkthrough*

Dalam pengujian partisipan akan dinyatakan berhasil jika menyelesaikan skenario kurang dari atau sama dengan tiga puluh detik dan kesalahan dalam melakukan skenario kurang dari atau sama dengan tiga kali kesalahan. Pada setiap skenario batas minimal kesalahan adalah 50% jika lebih dari itu akan dilakukan perbaikan kembali rancangan tampilan UI/UX.

- Skenario registrasi dan *login*

Partisipan diminta untuk membuat akun baru dan *login* pada aplikasi berdasarkan tabel 3

Tabel 3 Skenario 1

Goals	Melakukan Registrasi dan Login.
Skenario	Anda adalah seorang mahasiswa atau karyawan yang ingin mencatat transaksi, anggaran dan neraca. Sebelumnya anda belum pernah menggunakan aplikasi ini. Sehingga anda harus melakukan registrasi terlebih dahulu, Setelah registrasi anda akan langsung dapat masuk kedalam aplikasi

Hasil pengujian dari skenario pertama adalah partisipan mudah dalam membuat akun dan semua partisipan menggunakan google sebagai cara registrasi dan *login*. Partisipan tidak ada mengajukan pertanyaan apapun. Berikut adalah hasil dari pengujian skenario pertama dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Hasil pengujian skenario 1

Partisipan	Indikator Pengujian			
	Registrasi	Melakukan <i>Login</i>	Waktu	Kesalahan
1	Berhasil	Berhasil	20 detik	0
2	Berhasil	Berhasil	16 detik	0
3	Berhasil	Berhasil	15 detik	0
4	Berhasil	Berhasil	23 detik	0
5	Berhasil	Berhasil	15 detik	0
Jumlah Partisipan yang Berhasil	5	5	Rata-rata:17.8 detik	Persentase Kesalahan: 0%
Persentase Keberhasilan	100%	100%		

- Skenario mengisi anggaran dan neraca

Pada pengujian skenario kedua ini partisipan diminta untuk mengubah anggaran atau neraca keuangan lalu menyimpannya. Skenario dapat dilihat pada tabel 5

Tabel 5 Skenario 2

Goals	Mengubah dan menyimpan neraca atau anggaran.
--------------	--

Skenario	Anda sudah berhasil melihat neraca dan anggaran yang anda miliki. Anda ingin mengubah anggaran dan menyimpannya.
-----------------	--

Pada skenario kedua ini terdapat 1 kesalahan oleh partisipan kedua. Dimana partisipan tidak menyimpan setelah mengubah anggaran atau neraca yang diinginkan. Namun partisipan segera menyadarinya dan memperbaiki kesalahan. Hasil pengujian skenario kedua dapat dilihat di Tabel 6

Tabel 6 Hasil pengujian skenario 2

Partisipan	Indikator Pengujian			
	Mengubah neraca atau anggaran	Menyimpan neraca atau anggaran	Waktu	Kesalahan
1	Berhasil	Berhasil	15 detik	0
2	Berhasil	Berhasil	28 detik	1
3	Berhasil	Berhasil	20 detik	0
4	Berhasil	Berhasil	22 detik	0
5	Berhasil	Berhasil	24 detik	0
Jumlah Partisipan yang Berhasil	5	5	Rata-rata:21.8 detik	Persentase Kesalahan: 10%
Persentase Keberhasilan	100%	100%		

- Skenario melihat neraca atau anggaran

Pada skenario ini partisipan diminta untuk melihat anggaran dan neraca yang mereka miliki berdasarkan skenario yang ada pada tabel 7.

Tabel 7 Skenario 3

Goals	Melihat neraca keuangan dan anggaran
--------------	--------------------------------------

Skenario	Anda berhasil <i>login</i> dan anda ingin melihat anggaran dan neraca keuangan anda sebelum mulai mengisinya.
-----------------	---

Hasil pengujian pada skenario ketiga ini kelima partisipan berhasil melihat neraca keuangan dan anggaran tanpa ada kesalahan. Hasil skenario dapat dilihat pada Tabel 8

Tabel 8 Hasil pengujian skenario 3

Partisipan	Indikator Pengujian			
	Melihat Neraca Keuangan	Melihat Anggaran	Waktu	Kesalahan
1	Berhasil	Berhasil	10 detik	0
2	Berhasil	Berhasil	10 detik	0
3	Berhasil	Berhasil	9 detik	0
4	Berhasil	Berhasil	12 detik	0
5	Berhasil	Berhasil	7 detik	0
Jumlah Partisipan yang Berhasil	5	5	Rata-rata:9.6 detik	Persentase Kesalahan: 0%
Persentase Keberhasilan	100%	100%		

- Skenario membuat transaksi

Partisipan diminta untuk membuat transaksi pengeluaran dan pendapatan berdasarkan skenario Tabel 9

Tabel 9 Skenario 4

Goals	Membuat transaksi pengeluaran dan pendapatan.
Skenario	Anda berhasil mengubah anggaran dan anda ingin melakukan pencatatan transaksi yang terjadi pada hari ini. Hari ini anda mendapatkan gaji dan anda juga melakukan pengeluaran untuk makan.

Dari hasil pengujian diatas terdapat 2 kesalahan dari dua pengguna yang berbeda. Kesalahan oleh partisipan keempat adalah pada saat melakukan transaksi pengguna lupa untuk memilih rekening yang ingin digunakan. Partisipan ketiga mengalami kesalahan dimana pengguna tidak memilih kategori. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 10

Tabel 10 Hasil pengujian skenario 4

Partisipan	Indikator Pengujian			
	Transaksi Pengeluaran	Transaksi Pendapatan	Waktu	Kesalahan
1	Berhasil	Berhasil	10 detik	0
2	Berhasil	Berhasil	16 detik	0
3	Berhasil	Berhasil	28 detik	1
4	Berhasil	Berhasil	23 detik	1
5	Berhasil	Berhasil	17 detik	0
Jumlah Partisipan yang Berhasil	5	5	Rata-rata:18.8 detik	Persentase Kesalahan: 20%
Persentase Keberhasilan	100%	100%		

- Skenario melihat transaksi yang telah dibuat

Pada pengujian skenario yang kelima partisipan diminta untuk melihat transaksi dan detail transaksi yang telah dibuat tadi. Skenario dapat dilihat pada tabel 11

Tabel 11 Skenario 5

Goals	Melihat transaksi dan detail transaksi yang barusan dibuat
Skenario	Anda berhasil membuat transaksi pengeluaran dan pendapatan. Selanjutnya anda ingin melihat transaksi tadi.

Hasil pengujian pada skenario kelima ini partisipan berhasil menyelesaikan skenario dengan cepat dan tanpa kesalahan. Hasil skenario kelima dapat dilihat pada Tabel 12

Tabel 12 Hasil pengujian skenario 5

Partisipan	Indikator Pengujian			
	Melihat transaksi	Melihat detail transaksi	Waktu	Kesalahan
1	Berhasil	Berhasil	10 detik	0
2	Berhasil	Berhasil	8 detik	0
3	Berhasil	Berhasil	8 detik	0
4	Berhasil	Berhasil	9 detik	0
5	Berhasil	Berhasil	11 detik	0
Jumlah Partisipan yang Berhasil	5	5	Rata-rata:9.2 detik	Persentase Kesalahan: 0%
Persentase Keberhasilan	100%	100%		

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan implementasi di atas, dapat disimpulkan dengan adanya aplikasi untuk membantu pengatur anggaran transaksi dan neraca keuangan ini dapat membantu penggunanya untuk bisa mengatur keuangan dengan baik dan memiliki keuangan yang sehat serta dapat membantu penggunanya untuk lebih melek keuangan dan dapat meningkatkan literasi keuangan masyarakat di Indonesia khususnya kalangan mahasiswa dan anak muda yang masih belum bisa mengatur keuangannya dengan baik.

References

- [1] Otoritas Jasa Keuangan, "Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan Indonesia 2019," *Surv. Rep.*, pp. 1–26, 2019, [Online]. Available: www.ojk.go.id
- [2] J. Manurung and A. H. Manurung, *Ekonomi Keuangan dan Kebijakan Moneter, Salemba Empat*, Cetakan Pe. Jakarta: Salemba Empat, 2009.
- [3] A. Amborowati, "Rancangan Sistem Pameran Online menggunakan Metode UCD (User Centered Design)," 2012.
- [4] D. S. Dewi, A. H. Brata, and L. Fanani, "Penerapan User Centered Design dalam Pembangunan Aplikasi Informasi Hostel berbasis Android," 2018. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [5] M. R. N. Susanto, A. A. Putri, M. A. Azhari, and L. R. Maghfiroh, "Uji Kegunaan Perangkat Lunak menggunakan Metode Cognitive Walkthrough," 2021. doi: 10.34123/semnasoffstat.v2021i1.758.

This page is intentionally left blank.