

# Desain Aplikasi Berbasis Mobile untuk Mencatat dan Mengelola Keuangan

Dicky Kurniawan, Satria Tabah Raharja, Nurcahyo Saputro, Ina Sholihah Widiati

STMIK AMIKOM, Surakarta, Sukoharjo, Indonesia

Correspondence: [inasw@dosen.amikomsolo.ac.id](mailto:inasw@dosen.amikomsolo.ac.id)

## Abstrak

*Aplikasi Moneyku adalah aplikasi mobile yang membantu mahasiswa dan masyarakat mencatat dan mengatur keuangan dengan mudah. Fitur utama aplikasi ini meliputi pencatatan pemasukan, pengeluaran, serta melihat saldo secara real-time. Pengguna juga dapat mengekspor data ke laporan bulanan atau tahunan. Desain aplikasi sederhana dan ramah pengguna, sehingga cocok untuk semua kalangan, termasuk yang kurang familiar dengan teknologi. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur keamanan data dan penyimpanan cloud, memastikan data aman dan dapat diakses dari berbagai perangkat mobile. Tujuan aplikasi ini adalah mempermudah pemantauan keuangan, meningkatkan kesadaran pengelolaan uang, dan membantu menciptakan kebiasaan keuangan yang lebih baik. Dengan fitur pencatatan dan pelaporan, aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan keteraturan dan efisiensi pengelolaan keuangan individu atau keluarga.*

**Kata Kunci :** Aplikasi Moneyku, Aplikasi Mobile, Keuangan.

## Abstract

*The Moneyku application is a mobile application that helps students and the public record and manage finances easily. The main features of this application include recording income, expenses, and viewing balances in real-time. Users can also export data to monthly or yearly reports. The design of the application is simple and user-friendly, so it is suitable for all groups, including those who are less familiar with technology. The app also comes with data security and cloud storage features, ensuring that data is safe and accessible from various mobile devices. The goal of this application is to make it easier to monitor finances, increase awareness of money management, and help create better financial habits. With recording and reporting features, this application is expected to improve the regularity and efficiency of individual or family financial management.*

**Keywords :** Moneyku Application, Mobile Application, Finance.

## 1. Pendahuluan

Uang merupakan sesuatu yang penting bagi semua orang. Dengan uang, seseorang dapat membeli berbagai barang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan. Namun, banyak orang mengalami kesulitan dalam mengelola keuangan mereka, yang sering kali menyebabkan uang habis sebelum akhir bulan bahkan sampai akhir bulan tiba-tiba uang habis tanpa terkontrol. Masalah ini umumnya terjadi karena kurangnya perencanaan keuangan yang matang serta rendahnya literasi keuangan. Tanpa pencatatan dan pengawasan yang baik, individu cenderung memiliki kebiasaan konsumtif yang tidak terkendali, sehingga sulit mengetahui ke mana uang mereka digunakan [1]. Pendekatan desain thinking dapat menjadi solusi untuk menyelesaikan permasalahan ini. Desain thinking adalah metode pemecahan masalah yang berpusat pada kebutuhan pengguna dengan melalui beberapa tahapan: empathize, define, ideate, prototype, dan test [2]. Dalam hal pengelolaan keuangan pribadi, desain thinking dapat membantu dalam merancang solusi yang

lebih efektif dengan memahami kesulitan yang dialami masyarakat, mendefinisikan masalah utama, mengembangkan ide-ide kreatif, serta menguji dan menyempurnakan solusi yang telah dibuat.

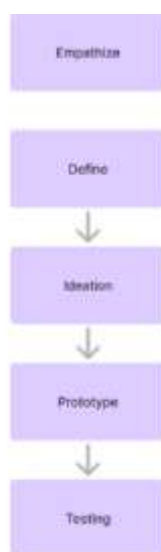
Pengelolaan keuangan pribadi merupakan keterampilan penting yang perlu dimiliki oleh setiap individu, terutama mahasiswa [3]. Mahasiswa sering kali menghadapi tantangan dalam mengatur pemasukan dan pengeluaran mereka, yang dapat mempengaruhi kesejahteraan finansial secara keseluruhan. literasi keuangan memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku pengelolaan keuangan mahasiswa, di mana peningkatan literasi keuangan dapat membantu mahasiswa mengelola keuangan mereka dengan lebih efektif [4]. Seiring dengan perkembangan teknologi, aplikasi mobile telah menjadi alat yang efektif dalam membantu individu mengelola keuangan pribadi [5]. Penelitian terdahulu membandingkan berbagai alat bantu pengelolaan keuangan pribadi berbasis mobile dan menemukan bahwa aplikasi mobile dapat mempermudah pengguna dalam mencatat dan memantau kondisi keuangan mereka secara real-time [6]. Perkembangan aplikasi mobile untuk pengelolaan keuangan telah terbukti efektif dalam memfasilitasi pelacakan transaksi secara real-time, pembuatan anggaran, dan analisis pengeluaran [7].

Selain itu, penelitian terdahulu [8] menekankan bahwa penggunaan aplikasi mobile edukasi keuangan dapat meningkatkan literasi keuangan masyarakat, sehingga mendorong perilaku pengelolaan keuangan yang lebih baik. Penggunaan aplikasi mobile edukasi keuangan, termasuk fitur e-wallet seperti pengelolaan anggaran dan pelacakan transaksi, dapat memperkuat pemahaman masyarakat tentang keuangan, sehingga memungkinkan mereka untuk membuat keputusan finansial yang lebih cerdas dan mengelola pemasukan serta pengeluaran dengan lebih efisien [9]. Keberhasilan aplikasi keuangan sangat bergantung pada desain antarmuka yang intuitif dan ramah pengguna. Penelitian menunjukkan bahwa desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang optimal meningkatkan adopsi serta keterlibatan pengguna [10]. Namun, tantangan seperti antarmuka yang kompleks, kurangnya aksesibilitas, dan risiko keamanan data dapat menurunkan kepercayaan pengguna [11]. Oleh karena itu, diperlukan perancangan aplikasi mobile untuk pencatatan dan pengelolaan keuangan menggunakan pendekatan *design thinking*, yang menekankan proses berpusat pada pengguna melalui tahapan empati, definisi masalah, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian untuk menghasilkan solusi yang inovatif dan efektif [12].

Aplikasi Moneyku dirancang untuk membantu mahasiswa dan masyarakat umum dalam mencatat pemasukan, pengeluaran, serta memantau total saldo keuangan secara real-time. Dengan fitur ekspor laporan bulanan atau tahunan, aplikasi ini diharapkan dapat mendukung pengguna dalam membuat perencanaan keuangan yang lebih baik. Desain antarmuka yang sederhana dan ramah pengguna memastikan bahwa aplikasi ini dapat digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan dalam literasi teknologi [13]. Dengan demikian, Moneyku berperan sebagai alat bantu yang efektif dalam meningkatkan literasi keuangan dan mendukung pengelolaan keuangan pribadi yang lebih terstruktur.

## 2. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking dalam merancang dan mengembangkan aplikasi keuangan untuk mencatat dan mengelola keuangan. Alur penelitian ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

Metode Design Thinking adalah pendekatan inovatif yang berfokus pada pemecahan masalah dengan mengutamakan kebutuhan pengguna. Metode ini terdiri dari lima tahap utama, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, yang dilakukan secara iteratif untuk menciptakan solusi yang efektif dan relevan [14]. Tahap pertama, Empathize, bertujuan untuk memahami secara mendalam perasaan, pikiran, dan kebutuhan pengguna. Pada tahap Define, tim merumuskan masalah yang ingin diselesaikan dengan cara yang jelas dan terfokus. Tahap Ideate adalah proses penciptaan ide-ide kreatif untuk solusi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Setelah itu, pada tahap Prototype, tim membuat prototipe untuk menggambarkan dan menguji ide yang telah dihasilkan. Terakhir, Test adalah tahap pengujian prototipe untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna dan melakukan perbaikan jika diperlukan. Design Thinking mendorong tim untuk terus berinovasi dan memperbaiki desain produk berdasarkan umpan balik yang diterima, sehingga solusi yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna [15].

Dalam pengembangan aplikasi Moneyku, metode Design Thinking diterapkan untuk memastikan bahwa aplikasi ini dapat memberikan solusi yang berfokus pada pengguna. Proses dimulai dengan tahap Empathize, yang bertujuan untuk memahami masalah pengguna melalui wawancara, observasi, dan pembuatan persona pengguna. Setelah masalah didefinisikan dalam tahap Define, tim merumuskan solusi kreatif melalui sesi Ideate, yang menghasilkan berbagai ide fitur aplikasi, seperti pencatatan pemasukan dan pengeluaran, serta laporan keuangan otomatis. Selanjutnya, pada tahap Prototype, tim mengembangkan prototipe aplikasi yang menggambarkan alur pengguna dan antarmuka desain. Prototipe ini diuji pada tahap Test untuk mengidentifikasi masalah dan mendapatkan umpan balik dari pengguna, yang kemudian digunakan untuk menyempurnakan aplikasi. Pendekatan iteratif ini memastikan bahwa aplikasi Moneyku dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif dan membantu meningkatkan literasi keuangan mahasiswa serta masyarakat.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Bagian ini menyajikan hasil dari setiap tahapan dalam metode Design Thinking yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi Moneyku. Proses ini dilakukan untuk memastikan aplikasi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

#### 3.1 Tahap Emphatize

Pada Tahapan Emphatize berisi mengenai pengumpulan data dan user persona untuk Memahami Permasalahan User ,Berikut Kumpulan data dan user persona yang telah kami dapatkan

##### a. Pengumpulan Data

Pada Saat Pengumpulan data , Peneliti mengumpulkan data dengan mengobservasi , mewawancari langsung user atau masyarakat

##### b. User Persona

User persona adalah representasi fiktif dari kelompok pengguna yang ditargetkan, yang dirancang untuk membantu memahami kebutuhan, tujuan, dan perilaku mereka. Persona ini biasanya dibuat berdasarkan data nyata yang dikumpulkan melalui wawancara, survei, dan observasi pengguna.

| Umha<br>Mahasiswa  | Nasywa Wibowo<br>Mahasiswa   | Inung<br>Wirausaha   |
|--|--|--|
| Keinginan<br>-Pencatatan pengeluaran<br>-Pencatatan Pemasukan<br>-Aplikasi Mudah digunakan<br>-Tema Custom<br>-Menu navigasi sederhana,<br>-Ikon yang jelas<br>Kebiasaan<br>• Hal yang membuat boros:<br>terlalu sering makan di luar<br>dan ketidaktahan perencanaan<br>keuangan. Masalah yang dihadapi<br>ada di urusan keuangan | Keinginan<br>-Pencatatan pengeluaran<br>-Pencatatan Pemasukan<br>-Aplikasi Mudah digunakan<br>-Tema Custom<br>-Menu navigasi sederhana<br>Kebiasaan<br>• hal yang membuat boros adalah<br>jajan berbedok self reward yang<br>terlalu sering, pencatatan<br>keuangan yang tidak konsisten | Keinginan<br>-Pencatatan pengeluaran<br>-Pencatatan Pemasukan<br>-Aplikasi Mudah digunakan<br>-Tema Gelap<br>-Menu navigasi sederhana,<br>-Ikon yang jelas<br>Kebiasaan<br>• Pengeluaran tidak terkontrol<br>setiap Bulannya |

Gambar 2. User Persona

User Persona Diatas berdasarkan data dari responden Masyarakat, yang menjadi target pengguna aplikasi Moneyku.

#### 3.2. Tahap Define

Pada Tahapan Ini Peneliti Merumuskan Permasalahan dari user Perona untuk menentukan Solusi yang sesuai dengan Permasalahan user , Pada Tahapan Define ini menghasilkan Emphaty map dan insight

#### a. Emphaty Map

Peta empati adalah alat visual yang digunakan dalam desain pengalaman pengguna untuk memahami secara mendalam kebutuhan, perilaku, dan perasaan pengguna.



Gambar 3. Emphaty Map

Empathy Map dibuat untuk memahami kebutuhan, motivasi, dan tantangan yang dihadapi pengguna berdasarkan wawancara dan survei.

#### b. Insight

Dari Emphaty Map bahwa User Mengalami Permasalahan dalam Pencatatan Keuangan dan menginginkan Sebuah Aplikasi Pencatatan yang sederhana dan mudah di gunakan

### 3.3. Tahap Ideation

Pada Saat tahapan ini Team Peneliti Berdiskusi untuk Mendapatkan ide yang sesuai dengan Emphaty map , Berikut Tahapan Ideation :

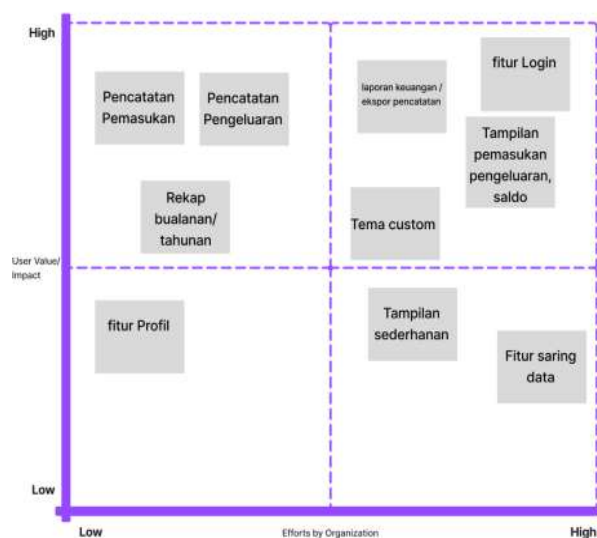
#### a. Ideation



Gambar 4. Ideation

Pada Tahap Ideation ini Team Peneliti Berdiskusi untuk Memperoleh Ide yang sesuai dengan kebutuhan User, Ideation ini bertujuan untuk menghasilkan berbagai solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

#### b. Kuadran Prioritas



Gambar 5. Kuadaran Prioritas

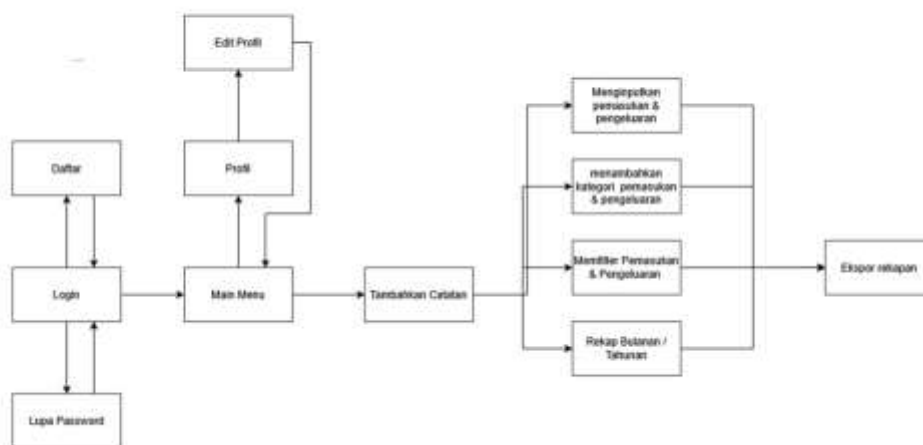
Kuadran Prioritas merupakan pengelompokan tugas atau pekerjaan berdasarkan tingkat kepentingan dan urgensinya. (sitasi) Setelah Mendapatkan ide, kemudian Peneliti memilih Ide Prioritas yang sesuai dengan Kebutuhan User

### 3.4. Tahap Prototype

Pada Tahapan Prototype terdiri dari : Taskflow , Low Fidelity , dan Hight Fidelity

#### a. Task Flow

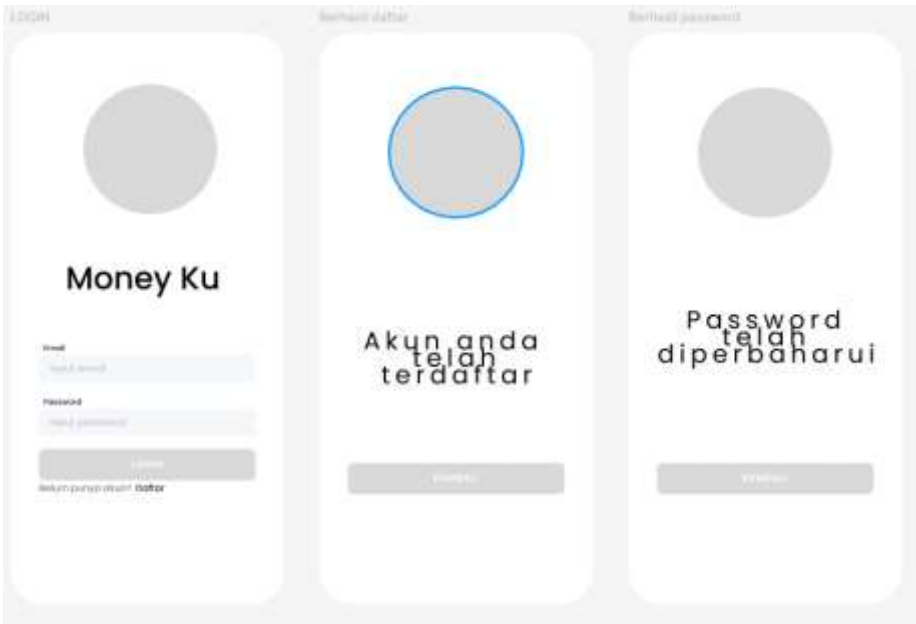
Task Flow merupakan alur kerja yang menggambarkan bagaimana pengguna berinteraksi dengan Aplikasi yang dibuat. Task Flow ini menggambarkan pengguna beriteraksi dengan aplikasi Moneyku untuk mencapai tujuan utama, yaitu mencatat dan mengatur keuangan mereka. Berikut adalah tahapan Task Flow dalam aplikasi Moneyku



Gambar 6. TaskFlow

#### b. Low Fidelity

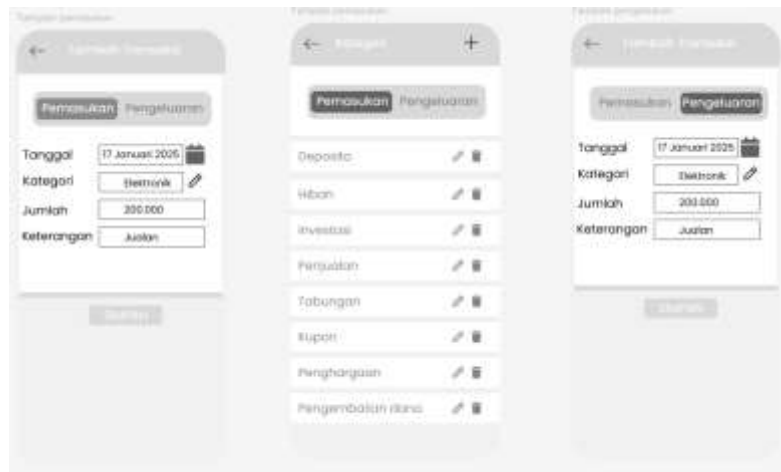
Prototype Low-Fidelity adalah sketsa awal yang dibuat untuk menggambarkan tampilan dan alur kerja aplikasi sebelum masuk ke tahap pengembangan lebih lanjut. Prototype ini digunakan untuk menguji konsep dan mendapatkan masukan dari pengguna sebelum dibuat dalam versi digital yang lebih detail. Berikut Prototype Low Fidelity :



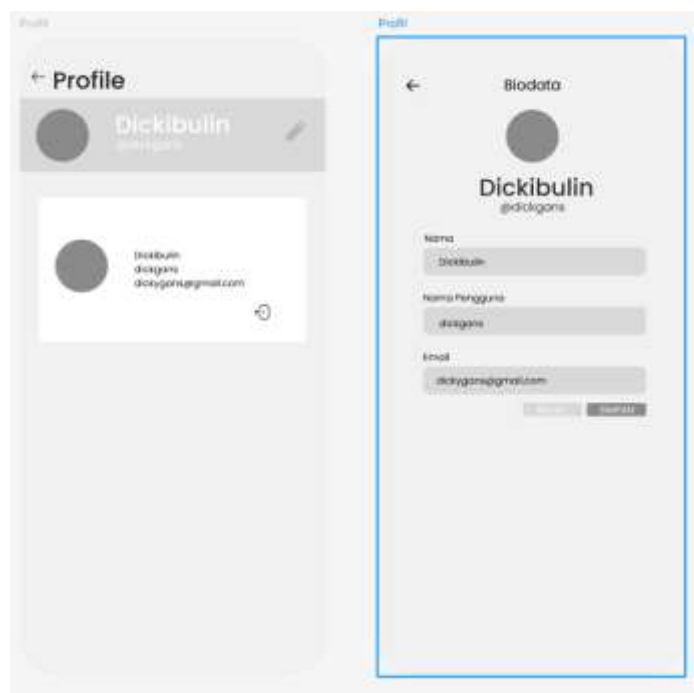
Gambar 7. Login,daftar,pembaruan password



Gambar 8. dashboard aplikasi



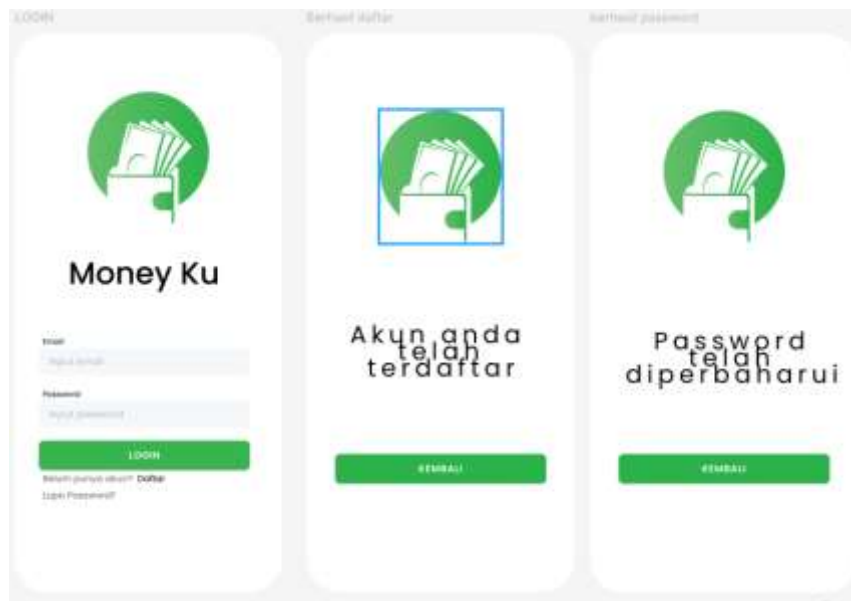
Gambar 9. Menu tambah transaksi



Gambar 10. Menu Profile

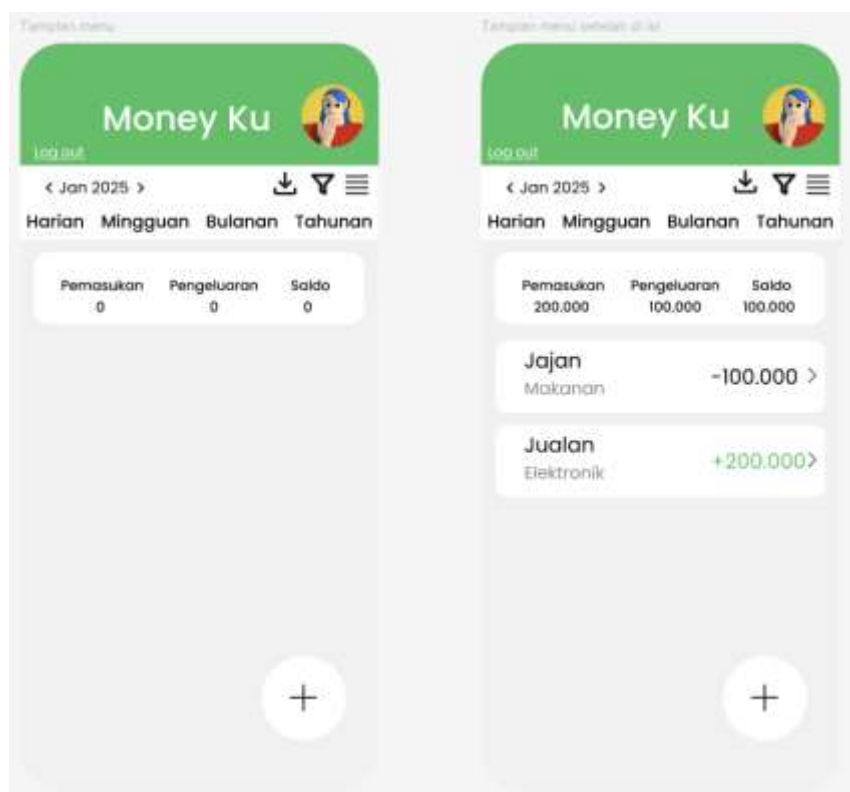
### c.High Fidelity

Prototype High-Fidelity adalah versi lebih mendetail dari desain aplikasi yang menyerupai produk akhir, baik dari segi tampilan maupun interaksi. Prototype ini biasanya dibuat menggunakan alat seperti Figma, Adobe XD, atau Sketch dan menampilkan warna, ikon, serta elemen UI/UX yang lebih realistis. Berikut Prototype High Fidelity Aplikasi Money Ku :



Gambar 11. Login, Daftar, Dan Password

Gambar diatas merupakan Tampilan untuk daftar dan login Aplikasi Moneyku



Gambar 12. Dashboard

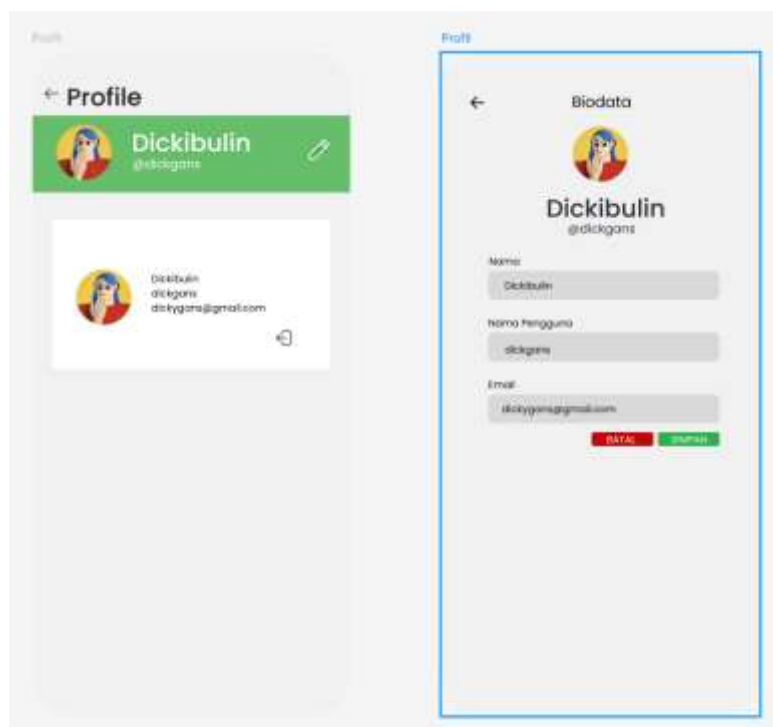
Gambar diatas merupakan tampilan menu utama Aplikasi Moneyku





Gambar 13. Tambah transaksi

Gambar diatas merupakan tampilan tambah transaksi yang digunakan user menambahkan pencatatan pemasukan dan pengeluaran keuangan



Gambar 14. Profile

Di menu Profil ,User dapat mengedit nama , email , dan dapat menambahkan foto Profil

### 3.5. Tahap Testing

Pada Tahapan Testing ada dua yaitu Metode pengujian dan Hasil Pengujian. Berikut metode pengujian yang di gunakan dan Hasil dari Pengujian

#### a. Metode Pengujian

Pada tahap Prototype dan Pengujian, tim mengembangkan prototipe aplikasi Moneyku berdasarkan hasil dari tahapan sebelumnya. Prototipe ini dirancang untuk menguji fitur utama, seperti pencatatan pemasukan dan pengeluaran, laporan keuangan otomatis, pengingat anggaran, dan total saldo keuangan. Setelah prototype selesai dibuat, dilakukan pengujian usability testing dengan tujuan mengamati bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi serta mengidentifikasi hambatan yang mereka alami.

Pengujian ini melibatkan beberapa pengguna dari kalangan masyarakat yang sesuai dengan target aplikasi, termasuk bendahara RT, dan wirausaha. Mereka diminta mencoba fitur utama aplikasi, sementara tim pengembang mengamati langsung interaksi pengguna serta mencatat kendala atau masukan yang diberikan.

#### b. Hasil Pengujian

Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi Moneyku cukup mudah digunakan dan memiliki fitur yang bermanfaat dalam mengelola keuangan. Susilo, seorang bendahara RT, menyatakan bahwa aplikasi ini sederhana, mudah dipahami, dan mudah digunakan, sehingga sangat membantu dalam mencatat pemasukan dan pengeluaran dengan cepat. Sementara itu, Inung, seorang wirausaha, menilai bahwa aplikasi ini sederhana, efisien, dan tidak membuat ribet pengguna, sehingga cocok digunakan oleh pelaku usaha untuk memantau arus keuangan bisnis mereka.

Berdasarkan hasil usability testing dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Moneyku memiliki antarmuka yang user-friendly serta fitur yang cukup membantu dalam pengelolaan keuangan bagi berbagai kalangan pengguna. Umpan balik dari pengguna ini akan digunakan dalam iterasi selanjutnya agar aplikasi dapat lebih optimal sebelum masuk ke tahap pengembangan final dan peluncuran.

#### 4. Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking untuk mengembangkan aplikasi Moneyku sebagai solusi pengelolaan keuangan bagi masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa dan masyarakat menghadapi tantangan dalam mencatat pemasukan dan pengeluaran serta sulit memonitor saldo keuangan. Masalah ini sering terjadi karena kurangnya alat yang praktis dan mudah digunakan. Melalui proses identifikasi kebutuhan pengguna, fitur utama aplikasi dirancang mencakup pencatatan pemasukan dan pengeluaran secara real-time, laporan keuangan otomatis, pengingat anggaran, dan total saldo keuangan. Fitur-fitur ini dirancang untuk memberikan solusi praktis dan relevan bagi pengguna dengan berbagai kebutuhan.

Dengan adanya aplikasi Moneyku, masyarakat akan dengan mudah mencatat dan mengelola uang dalam keseharian mereka. Dan dari hasil penelitian menunjukan bahwa masyarakat umum masih banyak yang mengalami kurangnya alat yang praktis dalam mencatat dan mengelola keuangan. Moneyku juga merupakan salah satu aplikasi yang mudah digunakan, efektif dan efisien bagi segala usia. Dengan demikian, aplikasi Moneyku dapat menjadi alat yang relevan dan bermanfaat untuk mencatat, mengelola, dan mengawasi keuangan oleh masyarakat umum. Dan semoga dengan aplikasi Moneyku ini, masyarakat mendapatkan solusi dalam masalah yang mereka katakan.

#### Daftar Pustaka

- [1] L. Judijanyo, D. A. Ohyver, S. Y. Kusumastuti, and M. Masri, *Literasi Keuangan: Teori dan Implementasi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2025.
- [2] A. K. Nadhif, D. Taufiq, M. F. Hussein, and I. S. Widiati, "Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking," *J. Ilm. IT Cida*, vol. 7, no. 1, 2021.
- [3] M. I. Bahantwelu, H. H. Klau, A. R. Ray, and Suhartati, "Literasi Keuangan Dalam Pengelolaan Keuangan Pribadi Mahasiswa Untuk Menunjang Kehidupan Perkuliahaan," *J. Dharma JNANA*, vol. 5, no. 1, 2025.
- [4] A. Aisyahrani, "Peran Pendidikan Ekonomi dalam Meningkatkan Literasi Keuangan Mahasiswa," *BENEFIT J. Business, Econ. Financ.*, vol. 2, no. 2, 2024, doi: <https://doi.org/10.70437/benefit.v2i2.394>.
- [5] M. D. Erlena, "Implementasi Aplikasi Mobile untuk Pengelolaan Keuangan Pribadi Mahasiswa," *Maliki Interdiscip. J.*, vol. 3, no. 5, 2025.
- [6] I. S. T. Artanto, T. A. P. Sidhi, and P. Ardanari, "Pembangunan Sistem Pengelolaan dan Analisis Keuangan Pribadi Berbasis Mobile," *J. Inform. Atma Jogja*, vol. 6, no. 1, 2025.
- [7] R. K. Mishra and S. Kiran, "Impact of mobile banking applications on financial inclusion0073 management: A study on user behavior and satisfaction," *Int. J. Bank Mark. Financ*, vol. 27, no. 4, 2020.
- [8] P. A. N. Putri, G. N. Husen, B. Prijanto, K. Setyagustina, and P. A. Cakranegara, "Penggunaan Aplikasi Mobile Edukasi Keuangan: Mempermudah Akses Informasi dan Peningkatan Literasi Keuangan Masyarakat," *I-Com Indones. Community J.*, vol. 4, no. 2, 2024.
- [9] A. S. Addany, N. I. Pradana, S. P. P. Prabowo, and I. S. Widiati, "UI/UX Design of e-Wallet Application Using Design Thinking Approach," 2022.
- [10] Y. Zhang, X. Li, and Q. Su, "Designing user-friendly mobile applications for financial management: A UX perspective," *Int. J. Hum.-Comput. Interact.*, vol. 37, no. 12, 2021.
- [11] A. Gupta and R. Saini, "Security and privacy concerns in mobile financial applications: User trust

- 
- and adoption,” *J. Inf. Secur. Appl.*, vol. 62, 2021.
- [12] A. Akosah, N. Pantidi, and J. Ferreira, “Designing Mobile Applications for Personal Financial Management: An Exploratory User-Centered Design Study,” *FinTech Res. Appl. Challenges Oppor.*, vol. 9, 2023.
- [13] K. A. T. Wibowo and A. S. Murtopo, “Optimalisasi Desain UI/UX untuk Meningkatkan Aksesibilitas Teknologi Digital bagi Lansia dan Penyandang Disabilitas,” *J. Ris. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 1, 2025.
- [14] M. I. Ikhlas, “Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Website Tracking GPS Tiara Track,” *Automata*, vol. 3, no. 2, 2023.
- [15] A. Fajar, D. Setyawan, I. Refraugati, M. D. C, and I. S. Widiati, “Perancangan Prototype Aplikasi Review Wisata Berbasis Mobile,” *J. Ilm. IT Cida*, vol. 8, no. 1, 2022.