

**PERANCANGAN UI/UX PADA PENGEMBANGAN SISTEM
MANAGEMENT KEUANGAN BERBASIS MOBILE DENGAN MOTODE
DESIGN THINKING**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Nama : Rizal Khoirussidqi

NIM : 21.02.0619

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN UI/UX PADA PENGEMBANGAN SISTEM
MANAGEMENT KEUANGAN BERBASIS MOBILE DENGAN MOTODE
DESIGN THINKING**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

Nama : Rizal Khorussidqi
NIM : 21.02.0619

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN UI/UX PADA PENGEMBANGAN SISTEM MANAGEMENT KEUANGAN BERBASIS MOBILE DENGAN MOTODE DESIGN THINKING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

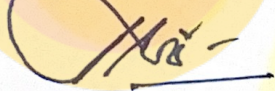
RIZAL KHOIRUSSIDQI

21.02.0619

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 24 Desember 2024

Dosen Pembimbing,



HERI SISMORO, M.Kom

NIK. 190302057

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN UI/UX PADA PENGEMBANGAN SISTEM
MANAGEMENT KEUANGAN BERBASIS MOBILE DENGAN MOTODE**

DESIGN THINKING

yang disusun dan diajukan oleh

RIZAL KHOIRUSSIQI

21.02.0619

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Januari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ainul Yaqin, S.Kom., M.kom.
NIK. 190302255

Hastari Utama, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302230

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 24 Januari 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D
NIK.190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : RIZAL KHOIRUSSIQI
NIM : 21.02.0619

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
Tuliskan Judul Tugas Akhir

Dosen Pembimbing : Heri Sisworo, M.kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Amikom Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA; bukan tanggung jawab Universitas Amikom Yogyakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 24
Yang Menyatakan,



RIZAL KHOIRUSSIQI

HALAMAN MOTTO

“Kegigihan adalah kunci untuk mencapai tujuan yang besar”

(CONFUCIUS)

”Ini bukan tentang bekerja lagi, ini tentang pekerjaan yang bias saya banggakan”

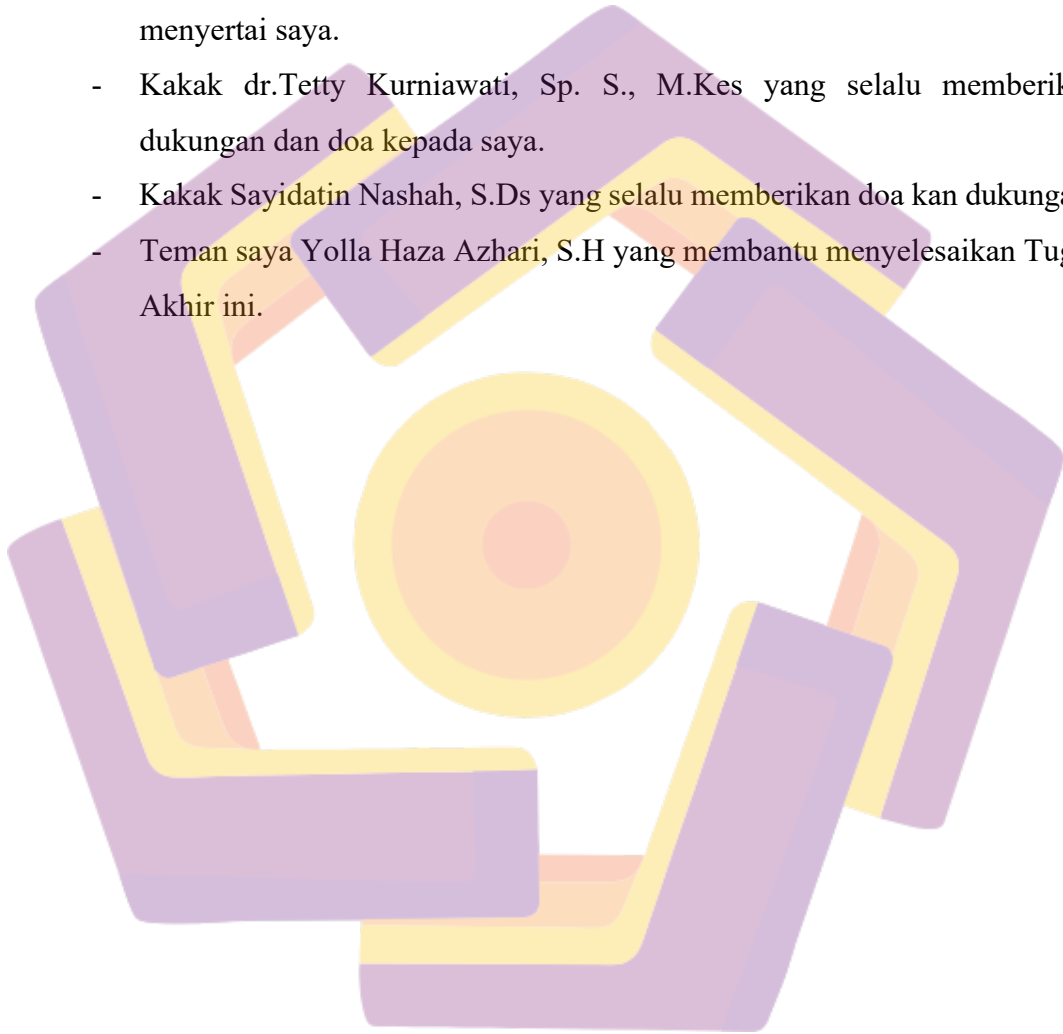
(PAUL WALKER)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada:

- Ibu Dra.Siti Rismiyati Amin Bapak Nur Hamid yang selalu saya hormati, terima kasih atas semua cinta, kasih sayang serta limpahan doa yang selalu menyertai saya.
- Kakak dr.Tetty Kurniawati, Sp. S., M.Kes yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada saya.
- Kakak Sayidatin Nashah, S.Ds yang selalu memberikan doa dan dukungan.
- Teman saya Yolla Haza Azhari, S.H yang membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini.



KATA PENGANTAR

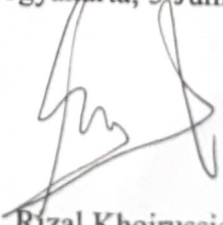
Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, berkah, dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir (TA) ini untuk memperoleh gelar Diploma III Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulisan Tugas Akhir dengan judul “Pembuatan UI/UX Berbasis Mobile Untuk Penerapan Manajemen” dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Heri Sismoro M.Kom selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
3. Bapak Reynaldo Chandra Saputra selaku Direktur dan Pembimbing Magang PT. Mitra Barka.
4. Seluruh staff PT. Mitra Barka.
5. Rekan-rekan mahasiswa kelas D3MI01.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih terdapat kesalahan, baik dari Bahasa maupun tulisan, untuk ini penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya mahasiswa/i Universitas Amikom Yogyakarta.

Yogyakarta, 5 Juni 2024

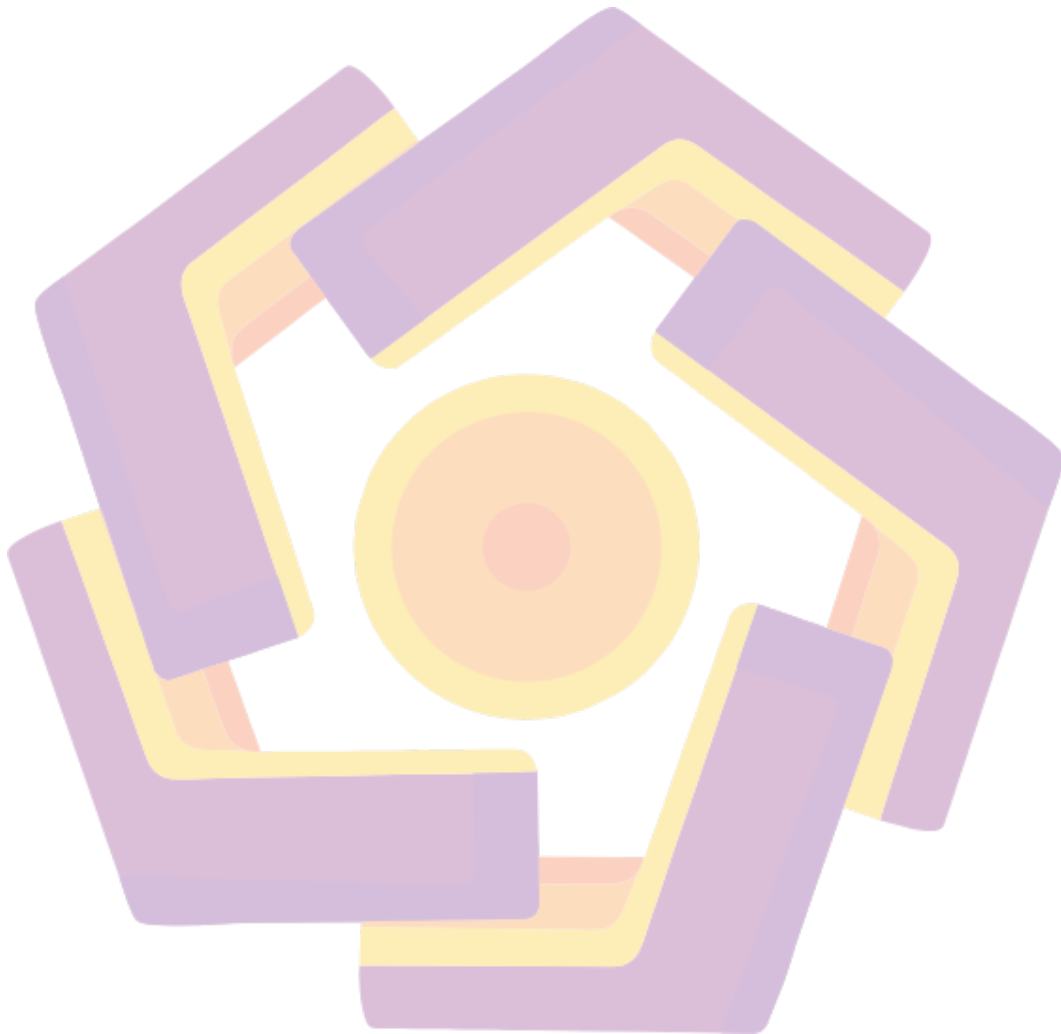


Rizal Khoirussidqi

DAFTAR ISI

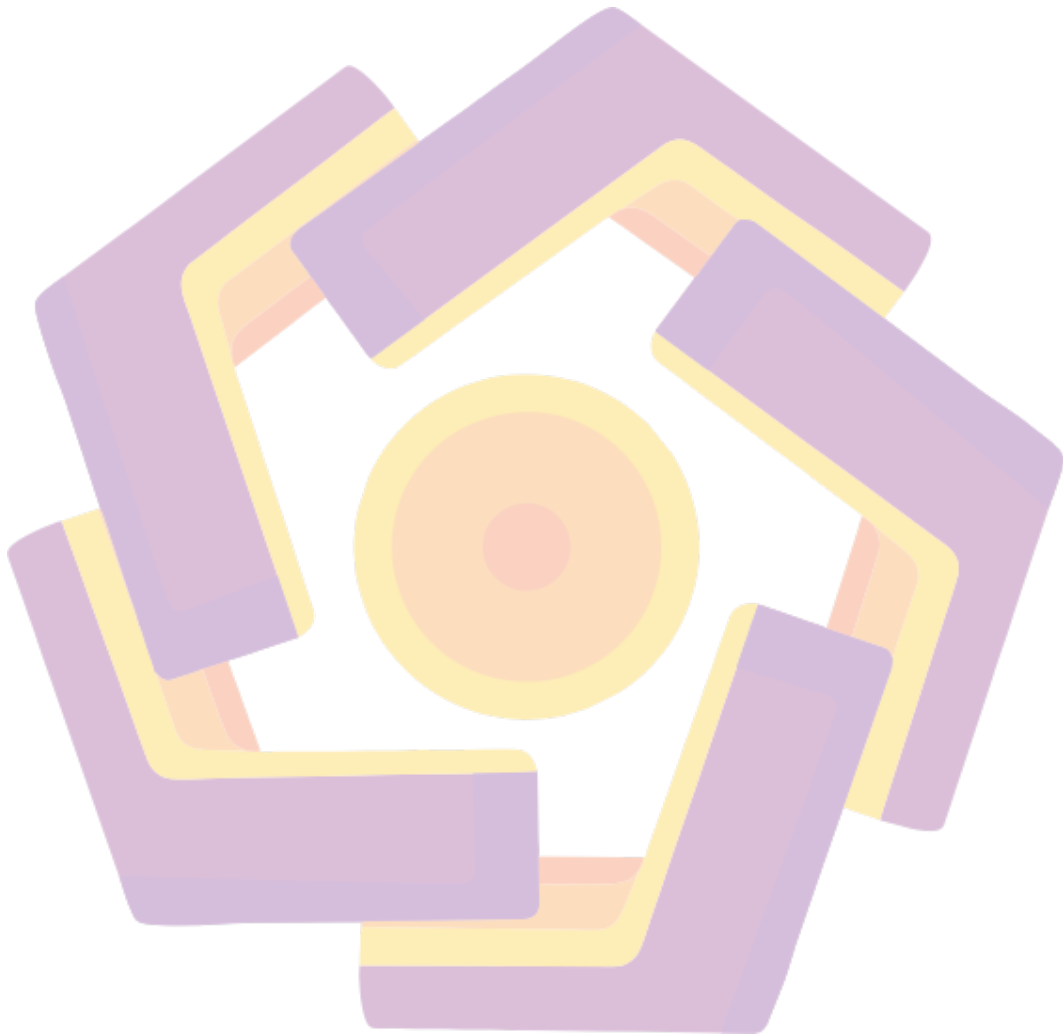
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Referensi	4
BAB III Metodologi penelitian.....	9
3.1 Pendefinisian Permasalahan.....	9
3.1.1 Tinjauan umum	9
3.1.2 Deskripsi Masalah.....	10
3.1.3 Solusi yang Diusulkan.....	10
3.2 Analisis Kebutuhan	10
3.3 Perancangan	11
BAB IV hasil DAN PEMBAHASAN	16
4.1 Implementasi	16

4.2 Pengujian.....	20
BAB V PENUTUP.....	21
5.1 Kesimpulan.....	21
5.2 Saran.....	21
DAFTAR PUSTAKA.....	22
LAMPIRAN	23



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Refernsi	5
Tabel 2 Rumusan masalah.....	10
Tabel 3 Solusi.....	10
Tabel 4 Kebutuhan non fungsional.....	11



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan transaksi.....	12
Gambar 2 Tampilan Rekening atau e wallet	13
Gambar 3 Tampilan rekap	14
Gambar 4 Hiitung	15
Gambar 5 Transaksi.....	16
Gambar 6 Rekening.....	17
Gambar 7 Rekap	18
Gambar 8 Hitung.....	19



INTISARI

Pemanfaatan desain antarmuka pengguna (UI/UX) berbasis mobile telah menjadi kunci penting dalam penerapan manajemen keuangan sehari-hari. Dengan menerapkan prinsip-prinsip desain yang tepat, aplikasi mobile dapat menyediakan pengalaman pengguna yang lebih efektif dan efisien dalam mengelola keuangan mereka. Desain UI/UX yang baik dapat meningkatkan efektivitas pengelolaan keuangan sehari-hari. Faktor-faktor seperti navigasi yang jelas, tata letak yang bersih, visualisasi data yang menarik, serta pengalaman pengguna yang responsif dan mudah dipahami akan dibahas secara mendalam. Melalui integrasi teknologi mobile yang canggih dan pemahaman yang baik tentang kebutuhan pengguna, aplikasi manajemen keuangan dapat memberikan fitur-fitur seperti pelacakan pengeluaran, pengingat tagihan, perencanaan anggaran, dan analisis keuangan secara real-time. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengelola keuangan mereka dengan lebih efisien, mengoptimalkan pengeluaran, dan meningkatkan kesehatan keuangan secara keseluruhan. Dengan demikian, pengembangan aplikasi UI/UX berbasis mobile untuk manajemen keuangan sehari-hari memegang peran yang penting dalam membantu individu mengelola keuangan mereka dengan lebih baik, meningkatkan kesadaran finansial, dan mencapai tujuan keuangan mereka secara efektif.

Kata kunci: UI/UX, teknologi, aplikasi, efektif, mobile

ABSTRACT

Utilizing mobile-based user interface (UI/UX) design has become an important key in implementing daily financial management. By applying the right design principles, mobile applications can provide users with a more intuitive and efficient experience in managing their finances. Good UI/UX design can increase the effectiveness of daily financial management. Factors such as clear navigation, clean layout, attractive data visualization, and responsive and easy-to-understand user experience will be discussed in depth. Through the integration of advanced mobile technology and a good understanding of user needs, financial management applications can provide features such as expense tracking, bill reminders, budget planning, and real-time financial analysis. This allows users to manage their finances more efficiently, optimize spending, and improve overall financial health. Thus, developing mobile-based UI/UX applications for day-to-day financial management plays an important role in helping individuals manage their finances better, increase financial awareness, and achieve their financial goals effectively.

Keyword: UI/UX, technology, application, effective, mobile

