

**PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI MANAJEMEN
KEUANGAN MENGGUNAKAN METODE FIVE PLANES
PADA CV. MEDIA INOVASI BERKARYA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh
RAKANDAMAESA AMMARPUTRA MARTANTO
18.11.1863

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2022

**PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI MANAJEMEN
KEUANGAN MENGGUNAKAN METODE FIVE PLANES
PADA CV. MEDIA INOVASI BERKARYA**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh
RAKANDAMAESA AMMARPUTRA MARTANTO
18.11.1863

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI MANAJEMEN
KEUANGAN MENGGUNAKAN METODE FIVE PLANES
PADA CV. MEDIA INOVASI BERKARYA**

yang disusun dan diajukan oleh

Rakandamaesa Ammarputra Martanto
18.11.1863

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Juli 2022

Dosen Pembimbing,

Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302231

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI MANAJEMEN
KEUANGAN MENGGUNAKAN METODE FIVE PLANES
PADA CV. MEDIA INOVASI BERKARYA**

yang disusun dan diajukan oleh

Rakandamaesa Ammarputra Martanto
18.11.1863

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302355

Nuraini, M.Kom
NIK. 190302066

Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302231

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Juli 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rakandamaesa Ammarputra Martanto
NIM : 18.11.1863

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan User Experience Aplikasi Manajemen Keuangan Menggunakan Metode Five Planes Pada CV. Media Inovasi Berkarya

Dosen Pembimbing : Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs

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, 20 Juli 2022

Yang Menyatakan,



Rakandamaesa Ammarputra Martanto

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Alhamdulillah rabbil 'alamin, segala puji bagi Allah subhanahu wa ta'ala tempat kita meminta pertolongan, pengampunan, serta petunjuk. Kita berlindung kepada Allah subhanahu wa ta'ala dari kejahatan diri kita dan segala keburukan amal kita. Barangsiapa mendapat petunjuk dari Allah subhanahu wa ta'ala, maka tidak akan ada yang menyesatkannya dan barangsiapa yang tersesat, maka tidak ada petunjuk baginya.

Persembahan skripsi ini dan rasa terima kasih saya ucapkan kepada:

1. Keluarga tercinta, ayah, bunda, dika, ammar atas segala dukungan baik secara langsung ataupun tidak langsung, serta terima kasih untuk segala do'a yang telah mereka panjatkan.
2. Kepada Alda Nazhifah, yang alhamdulillah semenjak pertemuan pertama dari awal memulai masa kuliah, sampai sekarang saya dapat menyelesaikan skripsi ini selalu mendukung dan memberikan support.
3. Kepada Ibu Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs. yang selalu bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing serta memberikan arahan kepada saya dalam pengerjaan serta penyelesaian penelitian atau skripsi ini.
4. Kepada Mas Khairil, Mas Rendy, dan Mas Iqbal selaku perwakilan dari CV. Media Inovasi Berkarya, yang telah memberikan kesempatan pada saya agar saya dapat melakukan penelitian pada Sevenpion serta magang ditempatnya.
5. Kepada Tim "Es Terossss", Alda Nazhifah, Niko Pawinta, dan Fariz Azhari Indrawan, yang telah bersama-sama berjuang hingga pada akhirnya kita bisa mencapai salah satu cita-cita kita yaitu lulus pendadaran dan wisuda bersama-sama.

Terima kasih saya ucapkan, semoga Allah subhanahu wa ta'ala selalu memberi mereka semua kesehatan, rezeki yang berlimpah, dan ketetapan iman.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah subhanahu wa ta'ala atas ridha-nya, saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang saya ajukan adalah “Perancangan User Experience Aplikasi Manajemen Keuangan Menggunakan Metode Five Planes Pada CV. Media Inovasi Berkarya”

Skripsi ini saya ajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Skripsi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam penyelesaian pengerjaan skripsi ini. Namun, karya ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta di sekeliling saya yang mendukung dan membantu. Terima kasih saya sampaikan kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs, selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis.
4. Keluarga tercinta, ayah, bunda, dika, ammar atas segala dukungan baik secara langsung ataupun tidak langsung, serta terima kasih untuk segala do'a yang telah mereka panjatkan.
5. Kepada Alda Nazhifah, yang alhamdulillah semenjak pertemuan pertama dari awal memulai masa kuliah, sampai sekarang saya dapat menyelesaikan skripsi ini selalu mendukung dan memberikan support.
6. Kepada Mas Khairil, Mas Rendy, dan Mas Iqbal selaku perwakilan dari CV. Media Inovasi Berkarya, yang telah memberikan kesempatan pada saya agar saya dapat melakukan penelitian pada Sevenpion serta magang ditempatnya.

7. Kepada Tim “Es Terossss”, Alda Nazhifah, Niko Pawinta, dan Fariz Azhari Indrawan, yang telah bersama-sama berjuang hingga pada akhirnya kita bisa mencapai salah satu cita-cita kita yaitu lulus pendadaran dan wisuda bersama-sama.
8. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama perkuliahan, serta seluruh staf yang selalu sabar melayani proses administrasi selama proses penelitian ini berlangsung.
9. Seluruh pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah subhanahu wa ta'ala, dan akhirnya saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan ilmu yang saya miliki. Untuk itu saya dengan kerendahan hati mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak demi membangun laporan penelitian ini.

Yogyakarta, 5 Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2

1.4	Tujuan Penelitian.....	2
1.5	Metodologi Penelitian	3
1.5.1	Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2	Tahapan Penelitian	3
1.6	Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....		6
2.1	Tinjauan Pustaka.....	6
2.2	Dasar Teori.....	7
2.2.1	Manajemen Keuangan	7
2.2.2	User Experience.....	7
2.2.3	Aplikasi Mobile.....	9
2.2.4	User Interface	10
2.2.5	Metode Five Planes.....	10
2.2.6	Perbandingan metode	12
2.2.7	Cognitive Walkthrough	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		14
3.1	Objek Penelitian.....	14
3.2	Analisis Kebutuhan.....	15
3.2.1	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	15
3.2.2	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	16
3.3	Alur Metode Five Planes	17
3.3.1	Strategy Plane.....	18
3.3.2	Scope Plane	19
3.3.3	Structure Plane.....	20
3.3.4	Skeleton Plane.....	21

3.3.5	Surface Plane	22
3.4	Usability Testing	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		24
4.1	Hasil	24
4.1.1	Strategy Plane.....	24
4.1.2	Scope Plane	25
4.1.3	Structure Plane.....	30
4.1.4	Skeleton Plane.....	31
4.1.5	Surface Plane	47
4.1.6	Usability Testing	68
4.2	Pembahasan	92
4.2.1	Analisis Pengujian Usability Testing.....	92
4.2.2	Saran dan Rekomendasi Perbaikan.....	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		94
5.1	Kesimpulan.....	94
5.2	Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA		96

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Skenario Pengguna 1	26
Tabel 4.2	Skenario Pengguna 2	26
Tabel 4.3	Skenario Pengguna 3	27
Tabel 4.4	Skenario Pengguna 4	27
Tabel 4.5	Skenario Pengguna 5	27
Tabel 4.6	Tabel Fungsi dan Spesifikasi Aplikasi	28
Tabel 4.7	Tabel Pengujian Task Sign Up	76
Tabel 4.8	Tabel Pengujian Task Add Income	79
Tabel 4.9	Tabel Pengujian Task Edit Transaksi.....	82
Tabel 4.10	Tabel Pengujian Task Remove Favourite.....	85
Tabel 4.11	Tabel Pengujian Task Settings Notification	88
Tabel 4.12	Tabel Hasil Rata-Rata Pengujian Task	92

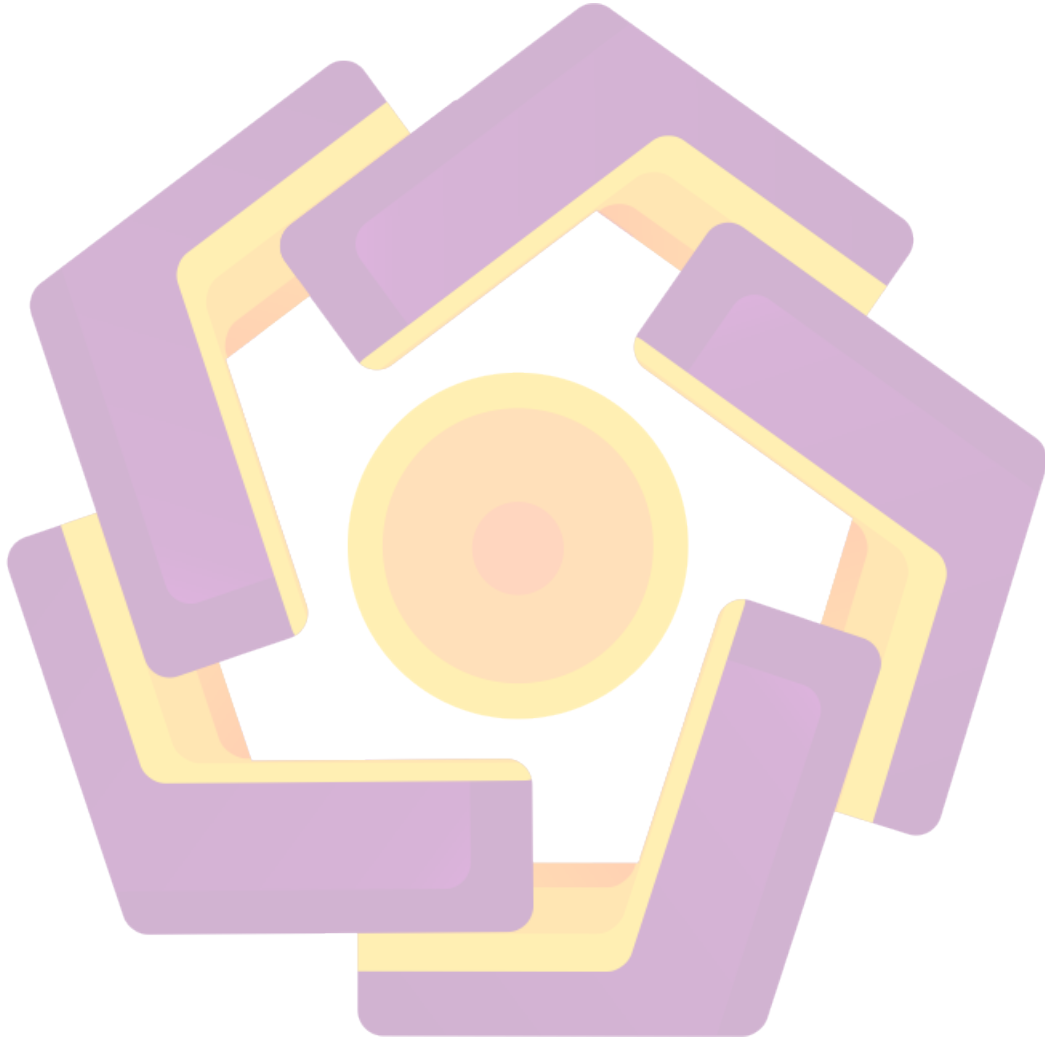
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Five Planes Method</i>	11
Gambar 3.2	<i>Rancangan User Persona</i>	15
Gambar 3.3	<i>Strategy Plane</i>	18
Gambar 3.4	<i>Scope Plane</i>	19
Gambar 3.5	<i>Structure Plane</i>	20
Gambar 3.6	<i>Skeleton Plane</i>	21
Gambar 3.7	<i>Surface Plane</i>	22
Gambar 4.8	<i>User Persona</i>	24
Gambar 4.9	<i>Struktur aplikasi</i>	30
Gambar 4.10	<i>Wireframe Welcome</i>	32
Gambar 4.11	<i>Wireframe Login</i>	33
Gambar 4.12	<i>Wireframe Sign Up</i>	34
Gambar 4.13	<i>Wireframe Reset Password</i>	35
Gambar 4.14	<i>Wireframe HomePage</i>	36
Gambar 4.15	<i>Wireframe Transaksi</i>	37
Gambar 4.16	<i>Wireframe Input Transaksi</i>	38
Gambar 4.17	<i>Wireframe Edit Transaksi</i>	39
Gambar 4.18	<i>Wireframe Favourite</i>	41
Gambar 4.19	<i>Wireframe Settings – Edit Profile</i>	42
Gambar 4.20	<i>Wireframe Settings - Notification</i>	43
Gambar 4.21	<i>Wireframe Settings -Change Password</i>	44
Gambar 4.22	<i>Wireframe Settings – About</i>	45
Gambar 4.23	<i>Wireframe Settings – Logout</i>	46
Gambar 4.24	<i>Warna Perancangan User Interface</i>	47
Gambar 4.25	<i>Loading Screen Prototype Money Manage</i>	48
Gambar 4.26	<i>Welcome Screen Prototype Money Manage</i>	49
Gambar 4.27	<i>SignUp Screen Prototype Money Manage</i>	50
Gambar 4.28	<i>Login Screen Prototype Money Manage</i>	52
Gambar 4.29	<i>Reset Password Screen Prototype Money Manage</i>	54

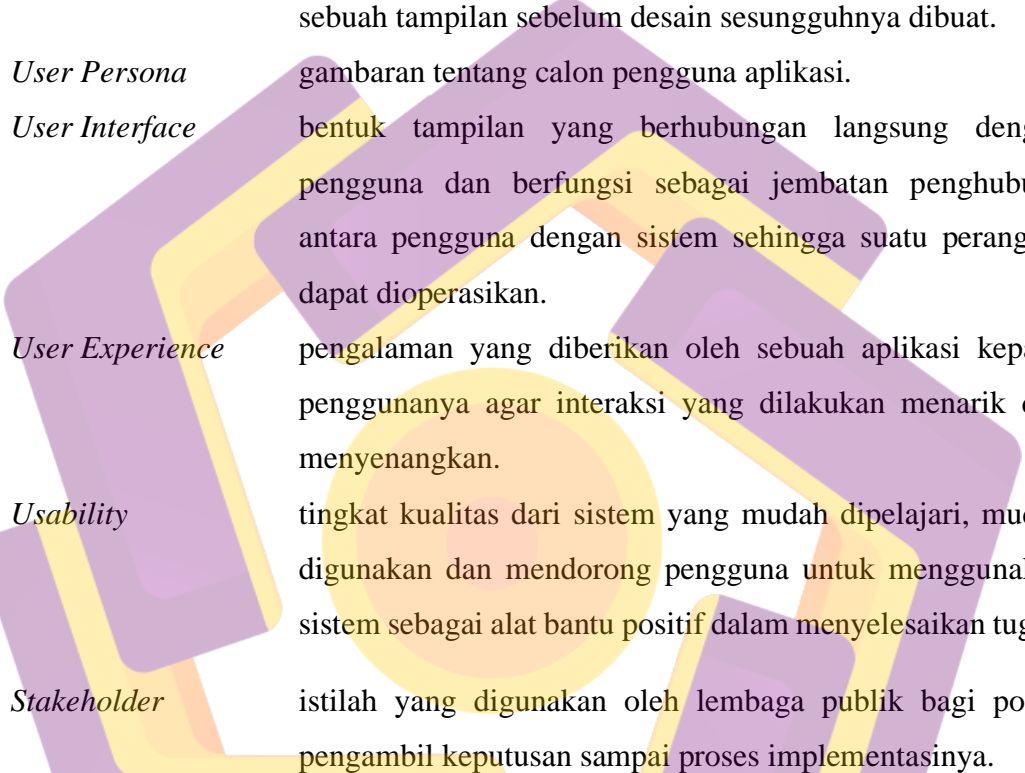
Gambar 4.30	<i>Home Screen Prototype Money Manage</i>	56
Gambar 4.31	<i>History Screen Prototype Money Manage</i>	57
Gambar 4.32	<i>Income Screen Prototype Money Manage</i>	58
Gambar 4.33	<i>Expense Screen Prototype Money Manage</i>	59
Gambar 4.34	<i>Expense Screen Prototype Money Manage</i>	60
Gambar 4.35	<i>Favourite Screen Prototype Money Manage</i>	61
Gambar 4.36	<i>Settings Screen Prototype Money Manage</i>	62
Gambar 4.37	<i>Edit Profile Screen Prototype Money Manage</i>	63
Gambar 4.38	<i>Notification Screen Prototype Money Manage</i>	64
Gambar 4.39	<i>Change Password Screen Prototype Money Manage</i>	65
Gambar 4.40	<i>About Screen Prototype Money Manage</i>	66
Gambar 4.41	<i>Logout Screen Prototype Money Manage</i>	67
Gambar 4.42	Pemenuhan Syarat Responden	69
Gambar 4.43	Tugas SIGN UP	70
Gambar 4.44	Tugas ADD INCOME	71
Gambar 4.45	Tugas EDIT TRANSAKSI	72
Gambar 4.46	Tugas REMOVE FAVOURITES	73
Gambar 4.47	Tugas NOTIFICATION SETTINGS	74
Gambar 4.48	Data Sebaran Umur Responden	75
Gambar 4.49	Data Sebaran Profesi Responden	75
Gambar 4.50	Data Opini Responden terhadap Tampilan Aplikasi	91

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI	<i>User Interface</i>
UX	<i>User Experience</i>
px	<i>pixel</i>



DAFTAR ISTILAH



<i>Prototype</i>	bentuk awal sebagai contoh atau standar ukuran dari sebuah produk yang akan dibuat.
<i>Wireframe</i>	coretan kasar atau kerangka untuk menyusun item-item pada sebuah tampilan sebelum desain sesungguhnya dibuat.
<i>User Persona</i>	gambaran tentang calon pengguna aplikasi.
<i>User Interface</i>	bentuk tampilan yang berhubungan langsung dengan pengguna dan berfungsi sebagai jembatan penghubung antara pengguna dengan sistem sehingga suatu perangkat dapat dioperasikan.
<i>User Experience</i>	pengalaman yang diberikan oleh sebuah aplikasi kepada penggunanya agar interaksi yang dilakukan menarik dan menyenangkan.
<i>Usability</i>	tingkat kualitas dari sistem yang mudah dipelajari, mudah digunakan dan mendorong pengguna untuk menggunakan sistem sebagai alat bantu positif dalam menyelesaikan tugas.
<i>Stakeholder</i>	istilah yang digunakan oleh lembaga publik bagi posisi pengambil keputusan sampai proses implementasinya.

INTISARI

Skripsi ini merupakan hasil penelitian yang menghasilkan sebuah produk yaitu *prototype* aplikasi *mobile* berupa aplikasi manajemen keuangan. Manajemen keuangan sendiri berkepentingan dengan bagaimana cara untuk menciptakan dan menjaga nilai ekonomis atau kesejahteraan yang dimana dalam pengambilan keputusan keuangan juga harus berfokus pada penciptaan kesejahteraan. Adapun hal yang melatarbelakangi penulis untuk menyusun skripsi ini didasari pada sikap konsumtif masyarakat yang semakin meningkat seiring dengan kebutuhan setiap individu yang semakin beragam.

Adapun metode penelitian yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah metode *five planes* dimana metode ini dipilih berdasarkan jurnal-jurnal dan referensi yang dibaca oleh penulis yang membahas metode *five planes* dimana metode tersebut dirasa memiliki persentase keberhasilan yang lebih baik dari metode yang lainnya. Lalu untuk proses usability testing atau proses pengetesan tingkah kegunaan aplikasi, penulis menggunakan metode *cognitive walkthrough*, dimana metode ini sudah umum digunakan sebagai acuan untuk pengetesan *usability*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penulis sukses membuat suatu *prototype* aplikasi manajemen keuangan dimana dari hasil pengujian terhadap 50 orang responden, keseluruhan responden dapat memahami dan merasa puas dengan *prototype* yang dibuat oleh penulis. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Penelitian ini dirasa berhasil memenuhi kebutuhan pengguna yaitu kebutuhan untuk dapat mengatur dan mengelola keuangan, aplikasi ini dirasa berhasil mempermudah pengguna untuk mengatur dan mengelola keuangan mereka. Keberhasilan dapat ditunjukkan dari hasil *usability testing* yang menunjukkan bahwa rata-rata waktu pengerjaan kelima *task* yang dapat diselesaikan oleh keseluruhan responden dengan waktu pengerjaan dibawah waktu yang telah ditentukan. *Prototype* aplikasi ini diharapkan dapat diteruskan ke tahap perencanaan dan pengembangan sehingga nantinya dapat menjadi aplikasi *mobile* yang utuh dan berjalan.

Kata Kunci : Manajemen Keuangan, Tampilan Pengguna, *Five Planes*, *Usability Testing*.

ABSTRACT

This thesis is the result of research that produces a product, namely a mobile application prototype in the form of a financial management application. Financial management itself is concerned with how to create and maintain economic value or welfare which in making financial decisions must also focus on creating wealth. The reason behind the writer to compose this thesis is based on the consumptive attitude of society which is increasing along with the increasingly diverse needs of each individual.

The research method used to build this application is the five planes method where this method is selected based on the journals and references read by the authors who discuss the five planes method where the method is considered to have a better percentage of success than other methods. Then for the usability testing process or the process of testing application usability behavior, the author uses the cognitive walkthrough method, where this method is commonly used as a reference for usability testing.

The results of this study indicate that the author has succeeded in making a prototype of a financial management application where from the results of testing on 50 respondents, all respondents can understand and feel satisfied with the prototype made by the author. Based on the results of this study, it can be concluded that this research is considered successful in meeting user needs, namely the need to be able to organize and manage finances, this application is considered successful in making it easier for users to organize and manage their finances. Success can be shown from the results of usability testing which shows that the average processing time for the five tasks that can be completed by all respondents is below the specified time. It is hoped that this application prototype can be forwarded to the planning and development stage so that later it can become a complete and running mobile application.

Keywords: Financial Management, User Interface, Five Planes, Usability Testing.