

**PERANCANGAN TAMPILAN APLIKASI MOBILE *CONTROL*  
*MONEY* MENGGUNAKAN METODE *USER*  
*CENTERED DESIGN***

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

**JOHAN JUANDA**

**20.12.1483**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2026**

**PERANCANGAN TAMPILAN APLIKASI MOBILE *CONTROL*  
*MONEY* MENGGUNAKAN METODE *USER*  
*CENTERED DESIGN***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

**JOHAN JUANDA**

**20.12.1483**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2026**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN TAMPILAN APLIKASI MOBILE *CONTROL MONEY*  
MENGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN***

yang disusun dan diajukan oleh

**Johan Juanda**

**20.12.1483**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 9 September 2023

**Dosen Pembimbing,**



**Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom**

**NIK. 190302354**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN TAMPILAN APLIKASI MOBILE *CONTROL MONEY*  
MENGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN***

yang disusun dan diajukan oleh

**Johan Juanda**

**20.12.1483**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Februari 2026

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Wiwi Widavani, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302272**



**Ikamah, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302282**



**Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302354**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Februari 2026

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.**  
**NIK. 190302106**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Johan Juanda**  
**NIM : 20.12.1483**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan Tampilan Aplikasi Mobile *Control Money* Menggunakan Metode *User Centered Design***

Dosen Pembimbing : Atik Nurmasani, S.Kom., 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 Februari 2026

Yang Menyatakan,



Johan Juanda

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Dengan penuh rasa syukur, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, kasih sayang, serta pengorbanan yang tiada henti.
2. Seseorang bernama Lisnawati Gulo yang menjadi support system terbaik. Selalu mendampingi dan selalu menyemangati selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
3. Dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan ilmu yang sangat berarti selama proses penelitian.
4. Sahabat dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan, bantuan, serta semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.

Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan menjadi langkah awal untuk kontribusi yang lebih baik di masa yang akan datang.

## KATA PENGANTAR

Bagian ini berisi pernyataan resmi yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pihak lain, misalnya ucapan terima kasih kepada Dosen Pembimbing, Tim Dosen Penguji, dan semua pihak yang terkait dalam penyelesaian skripsi termasuk orang tua dan penyandang dana.

Nama harus ditulis secara lengkap termasuk gelar akademik dan harus dihindari ucapan terima kasih kepada pihak yang tidak terkait. Bahasa yang digunakan harus mengikuti kaidah bahasa Indonesia yang baku.

Bagian ini tidak perlu dituliskan hal-hal yang bersifat ilmiah. Kata Pengantar diakhiri dengan mencantumkan kota dan tanggal penulisan diikuti di bawahnya dengan **kata “Penulis” tanpa perlu menyebutkan nama dan tanda tangan.**

Yogyakarta, 23 Februari 2026

Penulis

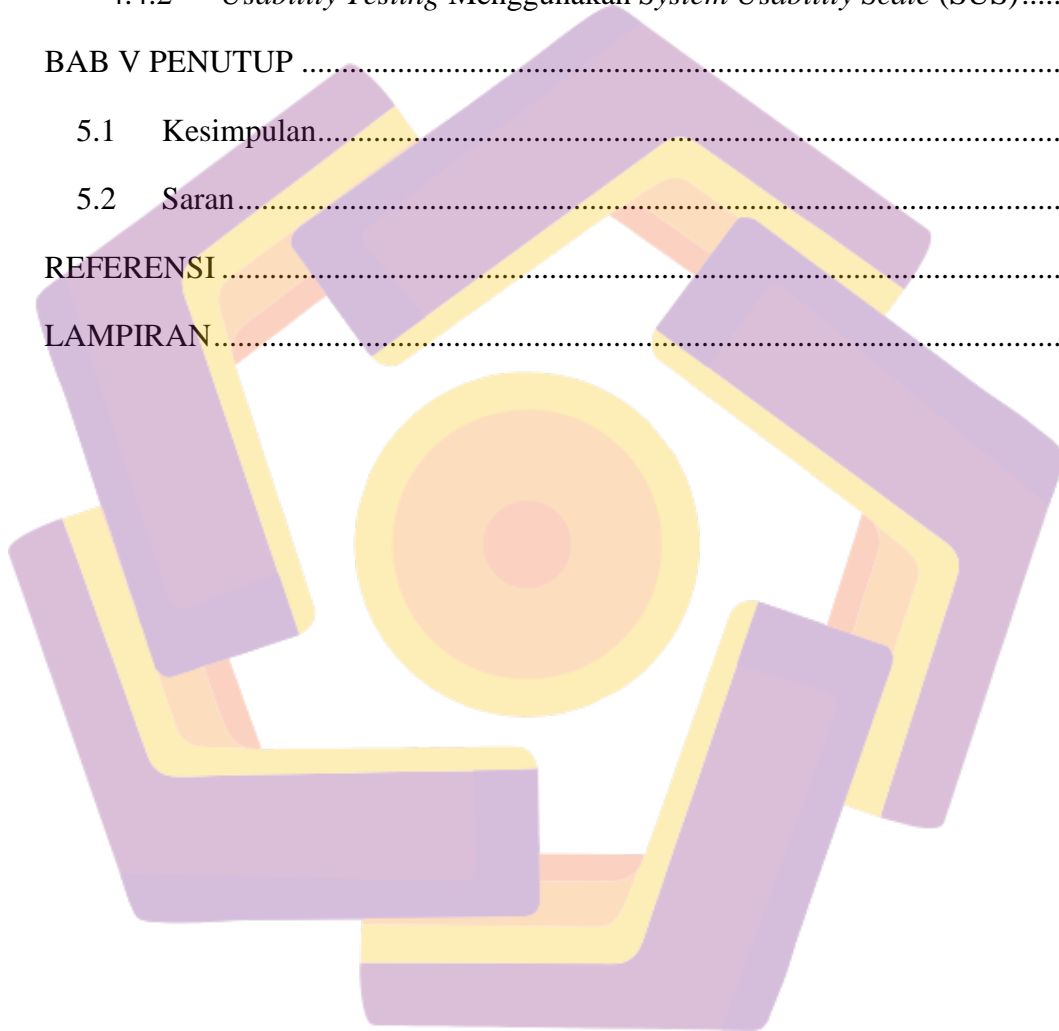


## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....	xiii
DAFTAR ISTILAH .....	xiv
INTISARI .....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	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 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	4
2.1 Studi Literatur .....	4

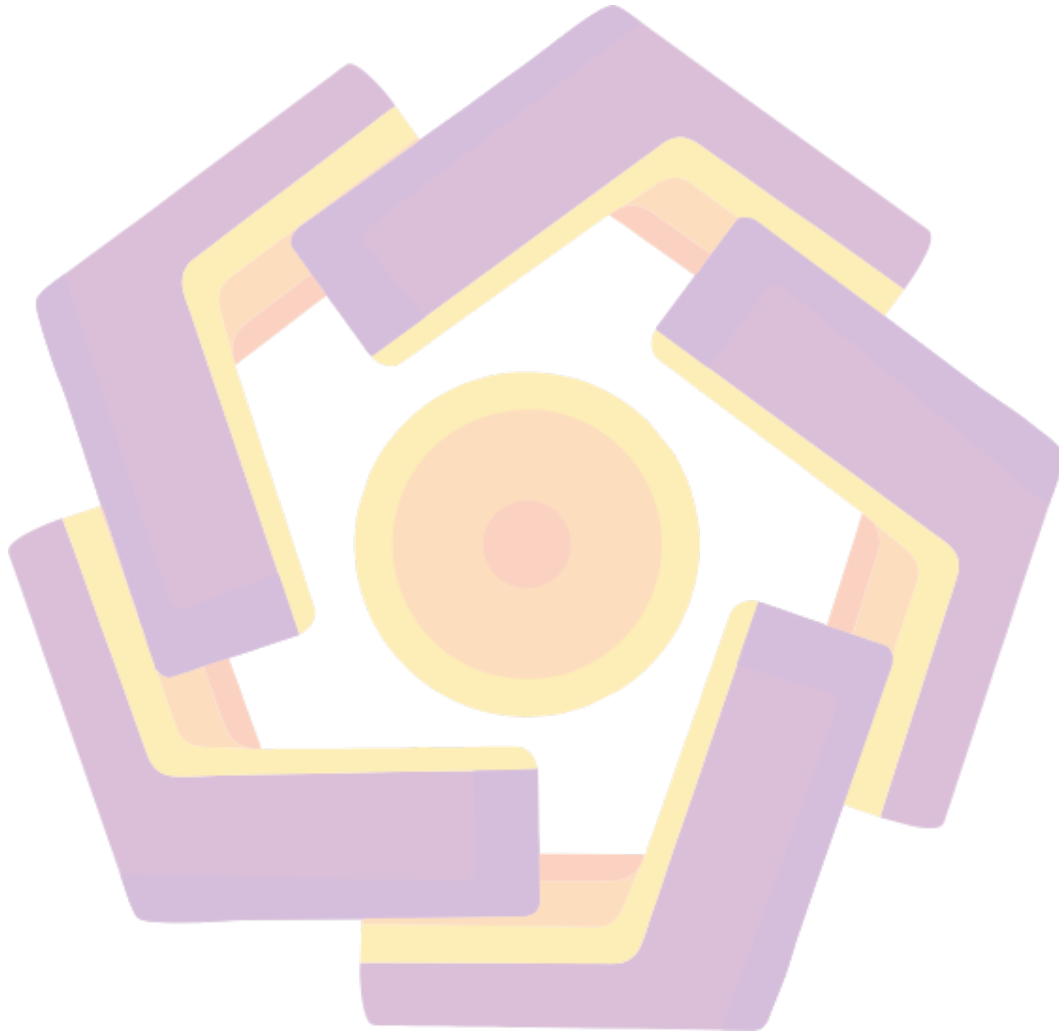
2.2	Dasar Teori .....	13
2.2.1.	User Interface (UI) .....	13
2.2.2.	User Experience (UX).....	13
2.2.3.	User-Centered Design (UCD).....	13
2.2.4.	Aplikasi Mobile .....	15
2.2.5.	Front-End .....	15
2.2.6.	Figma .....	15
2.2.7.	Prototype .....	16
2.2.8.	Flutter .....	16
2.2.9.	Dart .....	17
2.2.10.	Usability Testing .....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>19</b>
3.1	Objek Penelitian .....	19
3.2	Alur Penelitian.....	19
3.3	Alat dan Bahan .....	20
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>24</b>
4.1	<i>Understand Context of Use</i> .....	24
4.1.1.	Karakteristik Responden.....	24
4.1.2.	Pengalaman dan Permasalahan Pengguna .....	25
4.1.3.	<i>User Persona</i> .....	26
4.2.	<i>Specify User Requirements</i> .....	27
4.2.1.	Kebutuhan Fungsional .....	27
4.2.2.	Kebutuhan Nonfungsional .....	29
4.3.	<i>Design Solutions</i> .....	29
4.3.1.	<i>Low Fidelity Design</i> .....	29

4.3.2.	<i>Style Guide</i> .....	32
4.3.3.	<i>High Fidelity Design</i> .....	35
4.4	<i>Evaluate Design</i> .....	39
4.4.1	Pengujian <i>Prototype</i> Menggunakan Maze .....	39
4.4.2	<i>Usability Testing</i> Menggunakan <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	40
BAB V PENUTUP .....		43
5.1	Kesimpulan.....	43
5.2	Saran.....	44
REFERENSI.....		45
LAMPIRAN.....		47



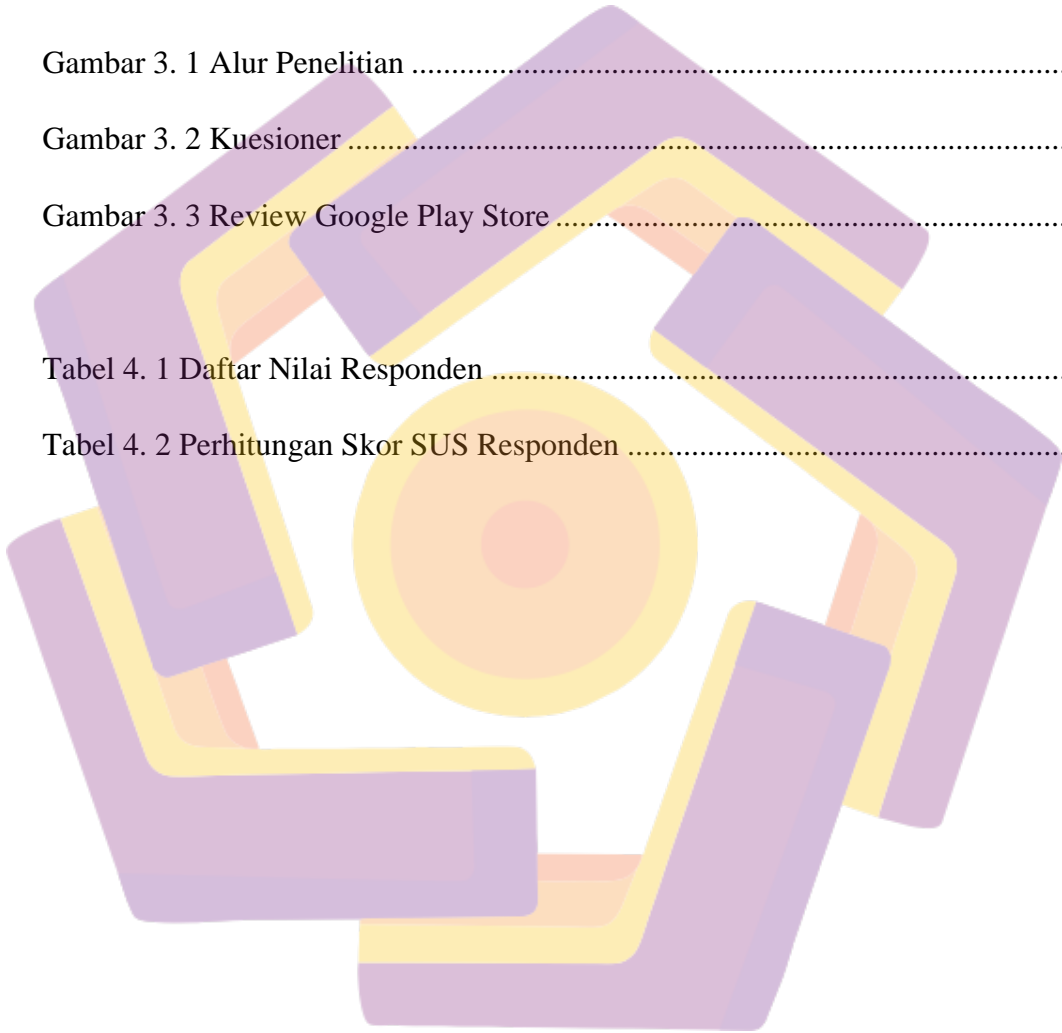
## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian .....	8
Tabel 4. 1 Daftar Nilai Responden .....	41
Tabel 4. 2 Perhitungan Skor SUS Responden .....	42

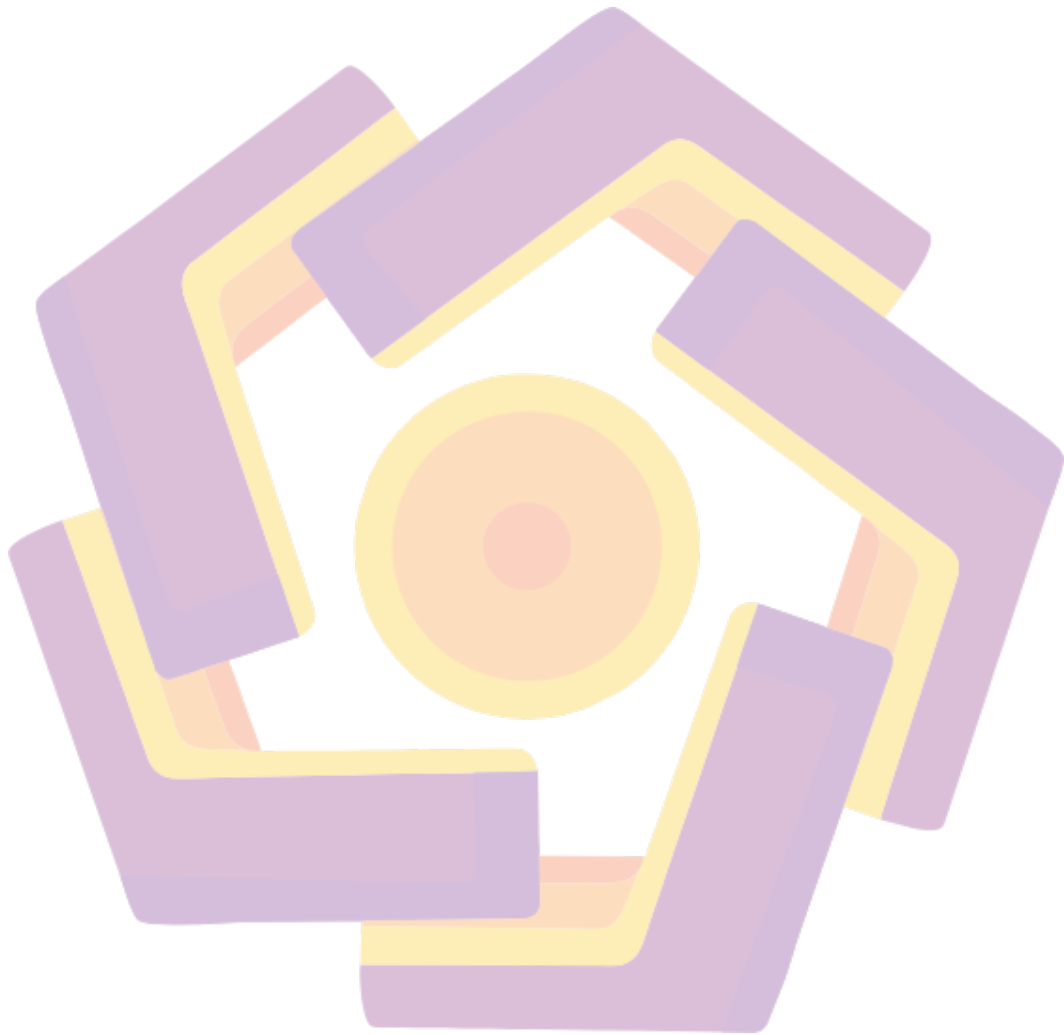


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 User Centered Design .....	14
Gambar 2. 2 Dart.....	17
Gambar 2. 3 Usability Testing .....	18
Gambar 3. 1 Alur Penelitian .....	19
Gambar 3. 2 Kuesioner .....	21
Gambar 3. 3 Review Google Play Store .....	22
Tabel 4. 1 Daftar Nilai Responden .....	41
Tabel 4. 2 Perhitungan Skor SUS Responden .....	42



## DAFTAR LAMPIRAN



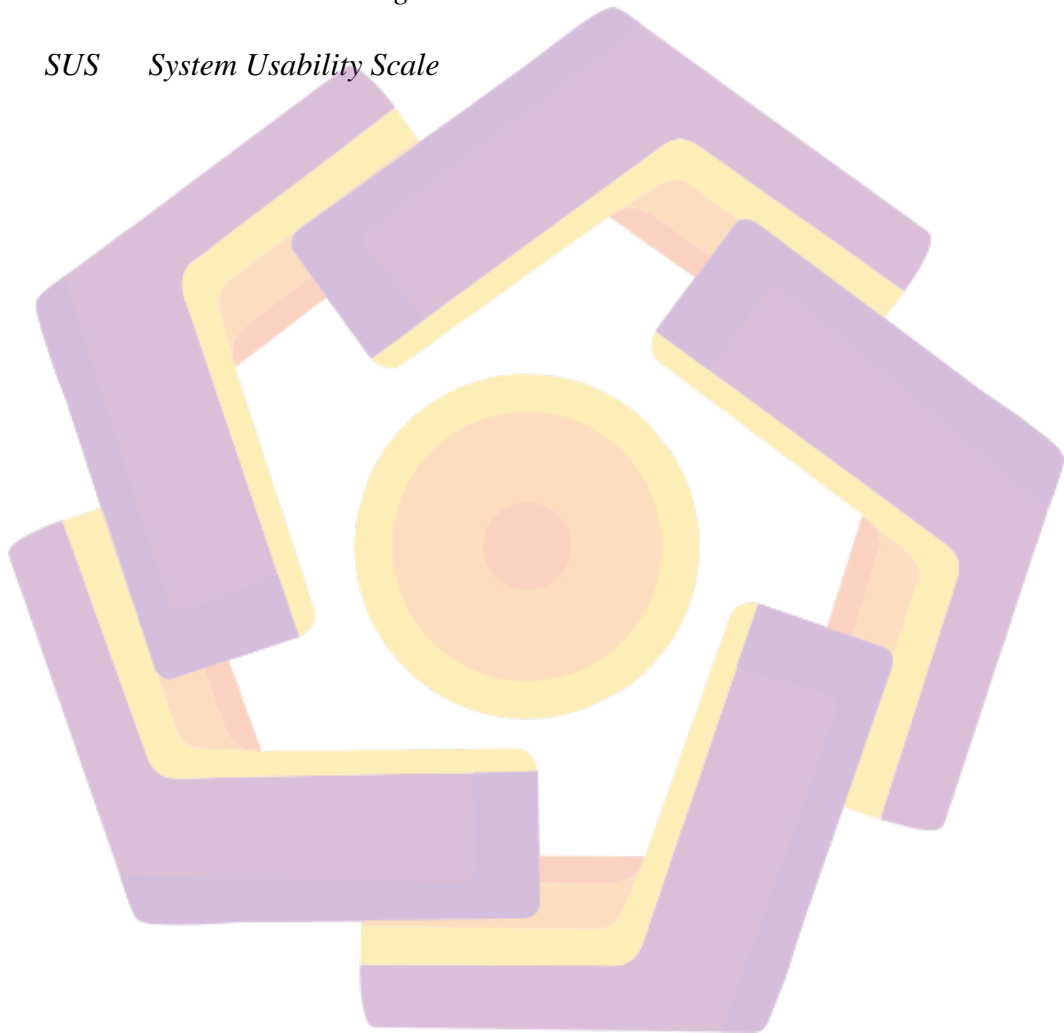
## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

*UI*    *User Interface*

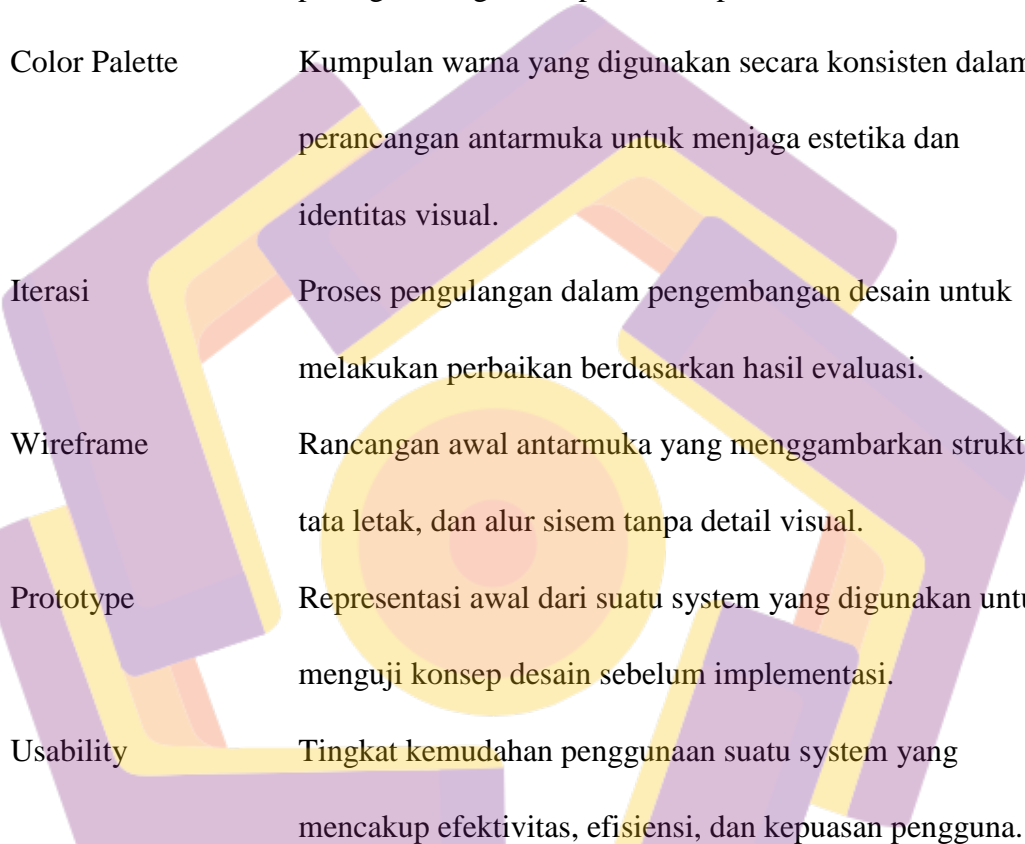
*UX*    *User Experience*

*UCD*   *User Centered Design*

*SUS*   *System Usability Scale*



## DAFTAR ISTILAH



<i>Smartphone</i>	Telepon pintar
Aplikasi Mobile	Perangkat lunak yang dirancang untuk dijalankan pada perangkat bergerak seperti smartphone atau tablet.
Color Palette	Kumpulan warna yang digunakan secara konsisten dalam perancangan antarmuka untuk menjaga estetika dan identitas visual.
Iterasi	Proses pengulangan dalam pengembangan desain untuk melakukan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi.
Wireframe	Rancangan awal antarmuka yang menggambarkan struktur, tata letak, dan alur sistem tanpa detail visual.
Prototype	Representasi awal dari suatu sistem yang digunakan untuk menguji konsep desain sebelum implementasi.
Usability	Tingkat kemudahan penggunaan suatu sistem yang mencakup efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna.

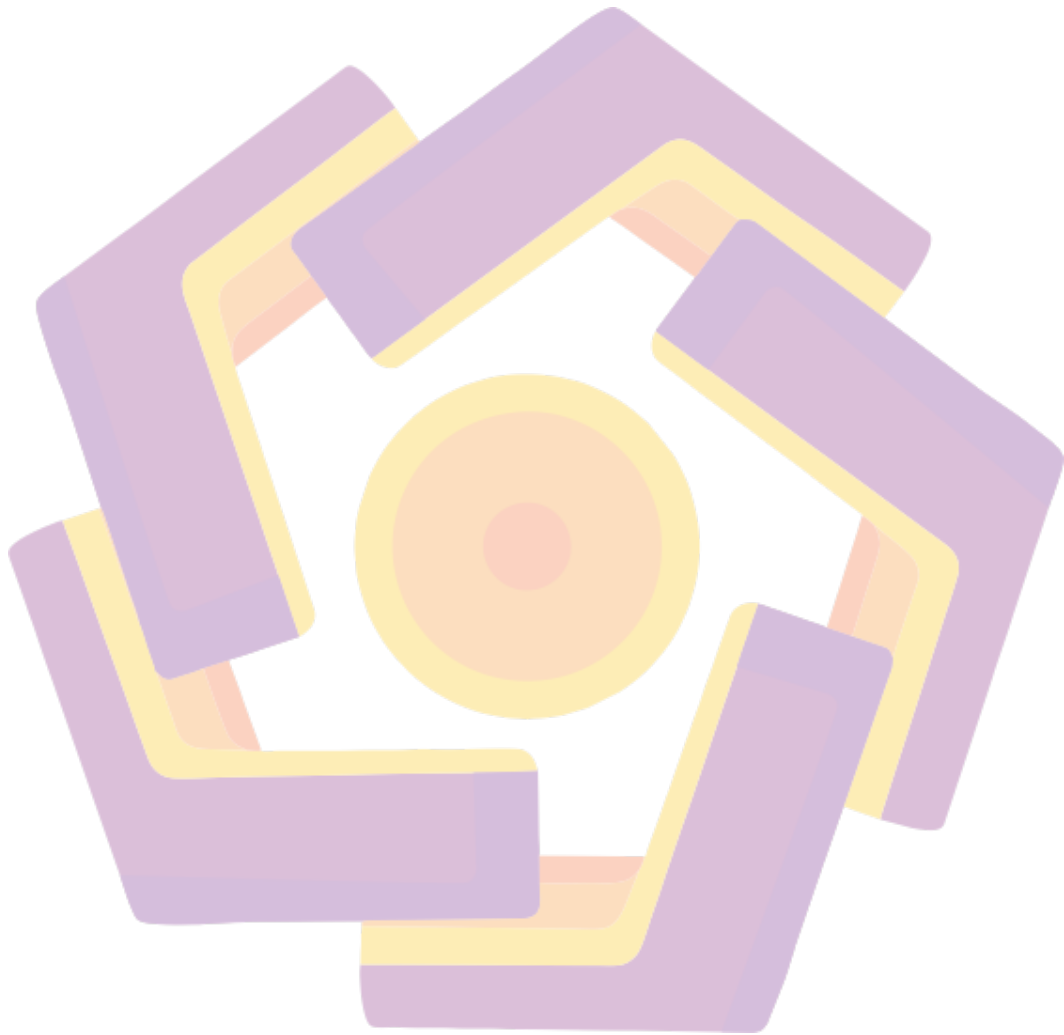
## INTISARI

Pencatatan keuangan pribadi merupakan aktivitas penting dalam mengelola kondisi finansial seseorang, baik bagi pelajar, pekerja, maupun ibu rumah tangga. Namun, pada kenyataannya masih banyak individu yang melakukan pencatatan keuangan secara manual menggunakan buku, sehingga berpotensi menimbulkan permasalahan seperti data yang tidak terstruktur, sulit dianalisis, dan rawan kesalahan pencatatan. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kesadaran serta kemampuan pengguna dalam mengontrol pemasukan dan pengeluaran keuangan secara efektif. Seiring dengan perkembangan teknologi *smartphone*, aplikasi mobile menjadi salah satu solusi yang dapat dimanfaatkan untuk membantu pengelolaan keuangan pribadi secara lebih praktis dan efisien.

Penelitian ini berfokus pada perancangan tampilan aplikasi mobile *Control Money* menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD). Metode UCD diterapkan untuk memastikan bahwa proses perancangan berpusat pada kebutuhan, karakteristik, dan pengalaman pengguna. Tahapan penelitian meliputi identifikasi masalah dan kebutuhan pengguna, pengumpulan data melalui kuesioner dan review google, perancangan struktur informasi, pembuatan *wireframe* dan prototipe, serta evaluasi desain berdasarkan umpan balik pengguna.

Hasil dari penelitian ini berupa rancangan antarmuka aplikasi mobile *Control Money* yang lebih intuitif, mudah digunakan, dan memiliki daya tarik visual yang baik. Rancangan tampilan yang dihasilkan diharapkan dapat membantu pengguna dalam melakukan pencatatan dan pengelolaan keuangan pribadi secara lebih efektif. Kontribusi penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pengembang aplikasi, *desainer* UI/UX, serta masyarakat umum sebagai acuan dalam pengembangan aplikasi pencatatan keuangan berbasis kebutuhan pengguna. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan aspek pengujian *usability* secara kuantitatif untuk mengukur tingkat efektivitas desain yang dihasilkan.

**Kata kunci:** *UI/UX Design, Aplikasi Mobile, Pencatatan Keuangan, User-Centered Design, Control Money.*



## **ABSTRACT**

*Personal financial recording is an essential activity in managing an individual's financial condition, whether for students, workers, or homemakers. However, in practice, many individuals still record their finances manually using notebooks, which can lead to problems such as unstructured data, difficulty in analysis, and a high risk of recording errors. These conditions have an impact on the low level of awareness and ability of users to effectively control their income and expenses. Along with the rapid development of smartphone technology, mobile applications have become one of the solutions that can be utilized to support personal financial management in a more practical and efficient manner.*

*This study focuses on Designing the user interface for the Control Money mobile app using the User-Centered Design (UCD) method. The UCD method is applied to ensure that the design process is centered on users' needs, characteristics, and experiences. The research stages include identifying user problems and needs, questionnaires and Google Play Store review analysis, designing information architecture, creating wireframes and prototypes, and evaluating the design based on user feedback.*

*The result of this study is a user interface design for the Control Money mobile application that is more intuitive, easy to use, and visually appealing. The resulting UI/UX design is expected to assist users in recording and managing their personal finances more effectively. The contribution of this research can be utilized by application developers, UI/UX designers, and the general public as a reference in developing user-centered financial recording applications. Future research may expand on quantitative usability testing to measure the effectiveness of the proposed design.*

**Keyword:** *UI/UX Design, Mobile Application, Financial Recording, User-Centered Design, Control Money.*

