

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi mobile telah mendorong penggunaan aplikasi pencatatan keuangan sebagai sarana untuk membantu pengelolaan keuangan pribadi. Aplikasi pencatatan keuangan digunakan untuk mencatat pemasukan dan pengeluaran, memantau kondisi keuangan, serta mendukung pengambilan keputusan finansial. Meskipun jumlah aplikasi pencatatan keuangan terus meningkat, tidak semua aplikasi mampu memberikan pengalaman penggunaan yang mudah dan nyaman bagi pengguna.

Permasalahan dalam penggunaan aplikasi pencatatan keuangan ditemukan berdasarkan survei awal terhadap 30 responden. Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi pencatatan keuangan akibat tampilan yang dianggap rumit, navigasi yang membingungkan, serta proses pencatatan transaksi yang memakan waktu. Kondisi tersebut menyebabkan pengguna menjadi kurang konsisten dalam mencatat keuangan, sehingga tujuan penggunaan aplikasi tidak tercapai secara optimal.

Permasalahan serupa juga ditemukan berdasarkan ulasan pengguna pada beberapa aplikasi pencatatan keuangan di Google Play Store, seperti Money+ dan Catatan Keuangan. Ulasan pengguna menunjukkan adanya keluhan terkait antarmuka yang terlalu kompleks, perubahan desain yang semakin membingungkan setelah pembaruan aplikasi, kesalahan perhitungan saldo, keterbatasan fitur pada versi gratis, serta kurangnya penyesuaian terhadap kebutuhan pengguna lokal. Temuan tersebut menunjukkan bahwa aspek UI/UX masih menjadi kendala utama dalam penggunaan aplikasi pencatatan keuangan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan perancangan UI/UX aplikasi pencatatan keuangan yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Pendekatan *User Centered Design* (UCD) dipilih karena mampu melibatkan pengguna secara langsung dalam proses perancangan, sehingga solusi yang

dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan, kebiasaan, dan karakteristik pengguna. Perancangan tampilan pada aplikasi mobile *Control Money* diharapkan dapat menghasilkan antarmuka yang sederhana, mudah digunakan, serta meningkatkan konsistensi pengguna dalam mengelola keuangan pribadi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Bagaimana merancang tampilan aplikasi mobile *Control Money* menggunakan metode *User-Centered Design (UCD)*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini Adalah sebagai berikut.

1. Penelitian berfokus pada perancangan antarmuka pengguna (User Interface) dan pengalaman pengguna (User Experience) pada aplikasi mobile *Control Money*.
2. Penelitian tidak membahas aspek teknis keamanan sistem secara mendalam, seperti enkripsi data dan mekanisme perlindungan sistem, namun dibatasi pada bagaimana perancangan UI/UX dapat mendukung prinsip keamanan penggunaan aplikasi dari sisi pengguna.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang tampilan aplikasi mobile *Control Money* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna menggunakan metode *User-Centered Design (UCD)*

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Memberikan rancangan tampilan aplikasi mobile *Control Money* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga dapat meningkatkan kemudahan, kenyamanan, dan efektivitas penggunaan aplikasi dalam

pengelolaan keuangan pribadi.

2. Membantu pengguna dalam memahami alur pencatatan dan pengelolaan keuangan melalui perancangan tampilan yang sederhana dan mudah digunakan.
3. Menjadi bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya yang membahas perancangan tampilan aplikasi mobile, khususnya pada aplikasi pengelolaan keuangan dengan pendekatan *User-Centered Design* (UCD).

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terbagi dari 5 bab dan sub pokok pembahasan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, studi pustaka, keaslian penelitian, dan dasar-dasar teori yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.