

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI SEIMBANG.IN DENGAN
FITUR AI ADVISOR DAN GAMIFIKASI UNTUK LOMBA
GENETIC 2025**

LAPORAN NON-REGULER

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



Disusun oleh :

MUHAMMAD FAWWAZ HUMAM

22.11.5178

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI SEIMBANG.IN DENGAN
FITUR AI ADVISOR DAN GAMIFIKASI UNTUK LOMBA
GENETIC 2025**

LAPORAN NON-REGULER

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



Disusun oleh :

MUHAMMAD FAWWAZ HUMAM

22.11.5178

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR NON-REGULER

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI SEIMBANG.IN DENGAN
FITUR AI ADVISOR DAN GAMIFIKASI UNTUK LOMBA
GENETIC 2025**

yang disusun dan diajukan oleh
Muhammad Fawwaz Humam
22.11.5178

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 15 Desember 2025

Dosen Pembimbing,



Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302227

HALAMAN PENGESAHAN

JALUR NON-REGULER

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI SEIMBANG.IN DENGAN
FITUR AI ADVISOR DAN GAMIFIKASI UNTUK LOMBA
GENETIC 2025**

yang disusun dan diajukan oleh
Muhammad Fawwaz Humam
22.11.5178

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Desember 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302375

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302392

Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302227



Laporan ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Desember 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.

NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Muhammad Fawwaz Humam**

NIM : **22.11.5178**

Menyatakan bahwa Laporan dengan judul berikut:

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI SEIMBANG.IN DENGAN FITUR AI ADVISOR DAN GAMIFIKASI UNTUK LOMBA GENETIC 2025

Dosen Pembimbing : **Eli Pujastuti, 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 kegiatan 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 ketidak-benaran 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, 15 Desember 2025

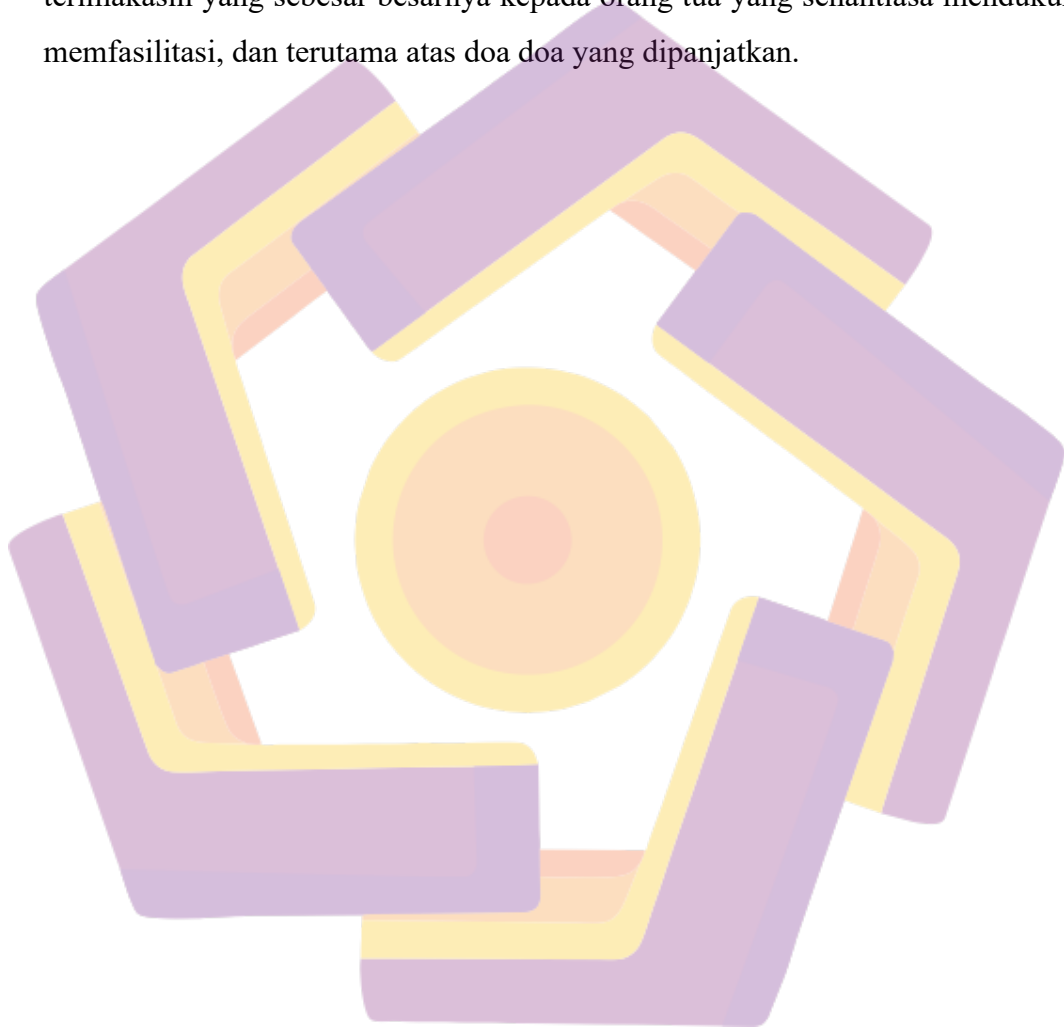
Yang Menyatakan,




Muhammad Fawwaz Humam

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua penulis, yang selalu memberikan dukungan dan fasilitas selama masa perkuliahan hingga mencapai tahap akhir ini. Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya kepada orang tua yang senantiasa mendukung, memfasilitasi, dan terutama atas doa doa yang dipanjatkan.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi dengan judul "Perancangan UI/UX Aplikasi Seimbang.in dengan Fitur AI Advisor dan Gamifikasi untuk Lomba GENETIC 2025". Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat Sarjana Komputer pada Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

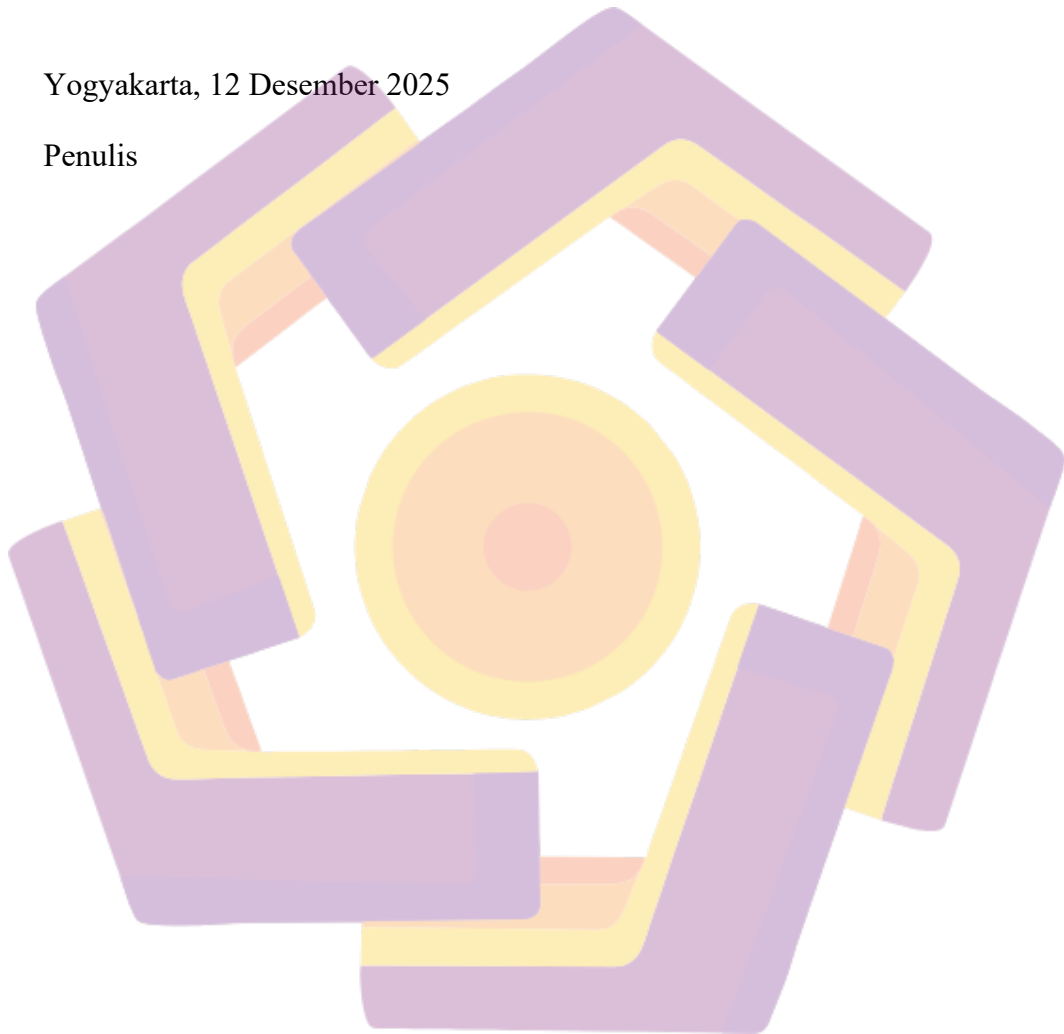
Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga tercinta, yang senantiasa memberikan doa tulus, kasih sayang, dukungan moral, maupun materi yang tak terhingga, serta menjadi motivasi terbesar bagi penulis untuk menyelesaikan studi ini.
2. Ibu Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta dorongan semangat yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
3. Rekan-rekan seperjuangan dalam satu tim: Rama Syailana Dewa, Shandika David Ardiansyah, Muhammad Khosyi Nawwari, dan Claudio Hans Figo. Terima kasih atas kerja keras, kolaborasi yang solid, diskusi panjang, dan semangat pantang menyerah yang kita bangun bersama dalam mengembangkan proyek ini.
4. Semua pihak yang telah menyumbangkan ide, pandangan, dan dukungan dalam berbagai bentuk, yang telah membantu kelancaran proses penyelesaian laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang inovasi teknologi.

Yogyakarta, 12 Desember 2025

Penulis

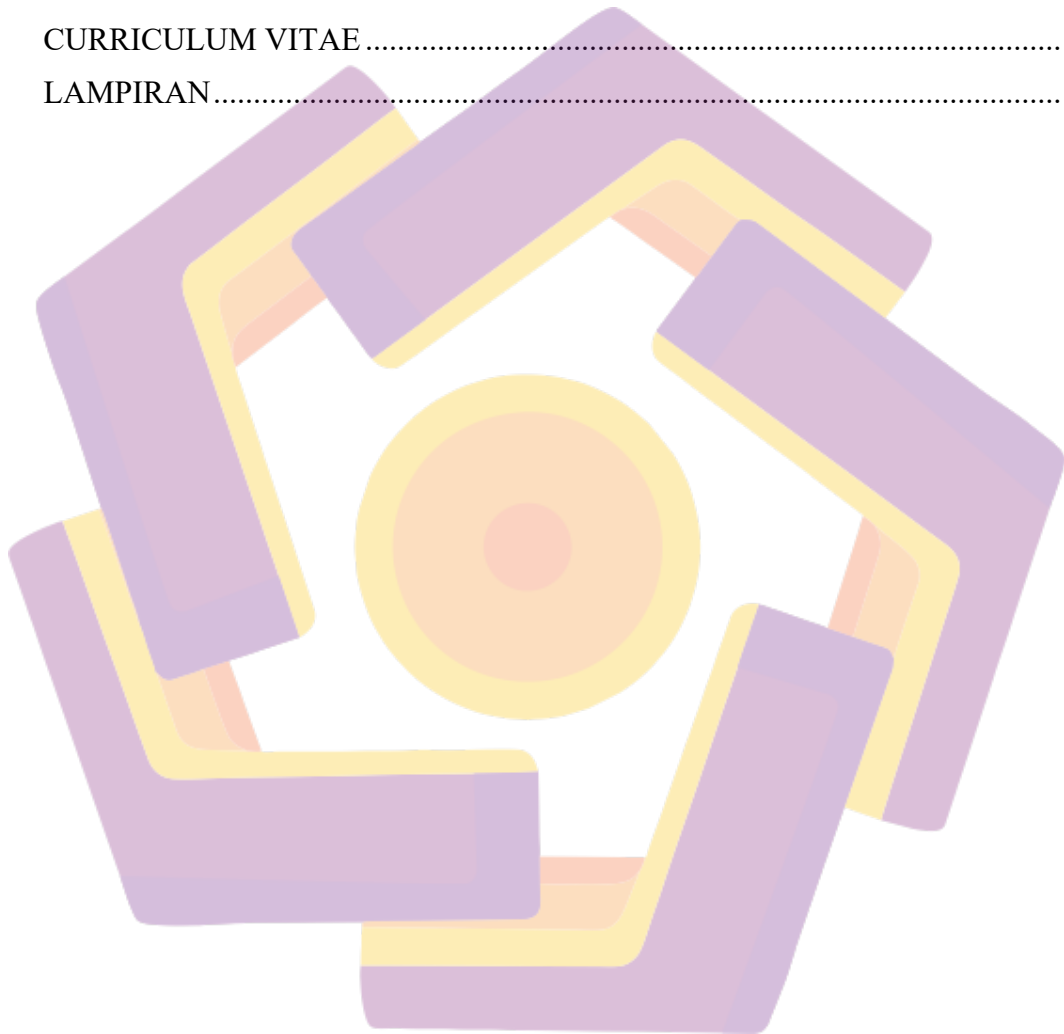


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Gambaran Umum.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan	4
BAB II TEORI DAN METODE.....	5
2.1. Teori.....	5
2.1.1. User Interface dan User Experience.....	5
2.1.2. Seimbangin.....	5
2.1.3. Artificial Intelligence	6
2.1.4. AI Chatbot.....	7
2.1.5. Agile Methodology	7
2.1.6. Sitemap.....	8
2.1.7. Design System.....	8
2.1.8. Design Handoff.....	9

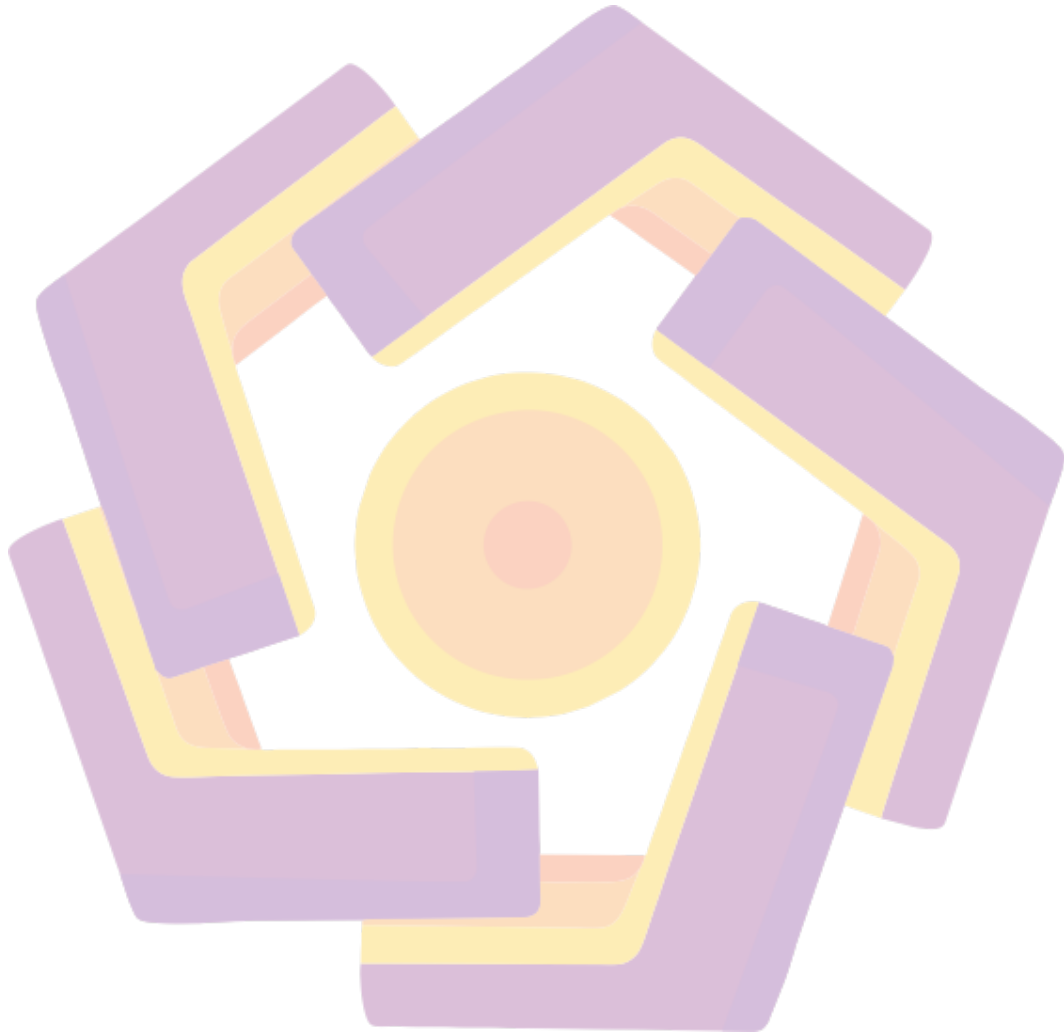
2.1.9. Prototype	10
2.1.10. Figma.....	10
2.2. Analisis.....	11
2.2.1. Analisis Pengembangan UI/UX.....	11
2.2.1.1. Analisis.....	12
2.2.1.2. Perancangan	12
2.2.1.3. Implementasi	13
2.2.1.4. Pengujian.....	13
2.2.1.5. Iterasi.....	13
2.2.1.6. Dokumentasi	14
2.2.2. Analisis Lomba Genetic.....	14
2.2.2.1. Alur Perlombaan	15
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	17
3.1. Hasil	17
3.2. Analisis.....	17
3.2.1. Riset Kompetitor.....	17
3.2.2. Perancangan User Story	19
3.2.3. Perancangan Sitemap	20
3.2.4. Perancangan Design System	21
3.2.4.1. Warna	22
3.2.4.2 Typografi.....	23
3.2.4.3. Logo	23
3.2.4.4. Karakter.....	24
3.2.4.5. Lencana	25
3.2.5. Implementasi High Fidelity.....	26
3.2.5.1. Splash Screen	27
3.2.5.2. Login	28
3.2.5.3. Homepage	29
3.2.5.4. Financial Profile.....	31
3.2.5.5. Add Transaction.....	34
3.2.5.6. Analytic	37
3.2.5.7. AI Advisor.....	39

3.2.5.8. Notifikasi.....	40
3.2.5.9. Profile.....	41
BAB IV KESIMPULAN	44
2.3. Kesimpulan	44
2.4. Saran.....	45
REFERENSI	46
CURRICULUM VITAE	49
LAMPIRAN.....	51



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Alur Perlombaan	16
----------------------------------	----

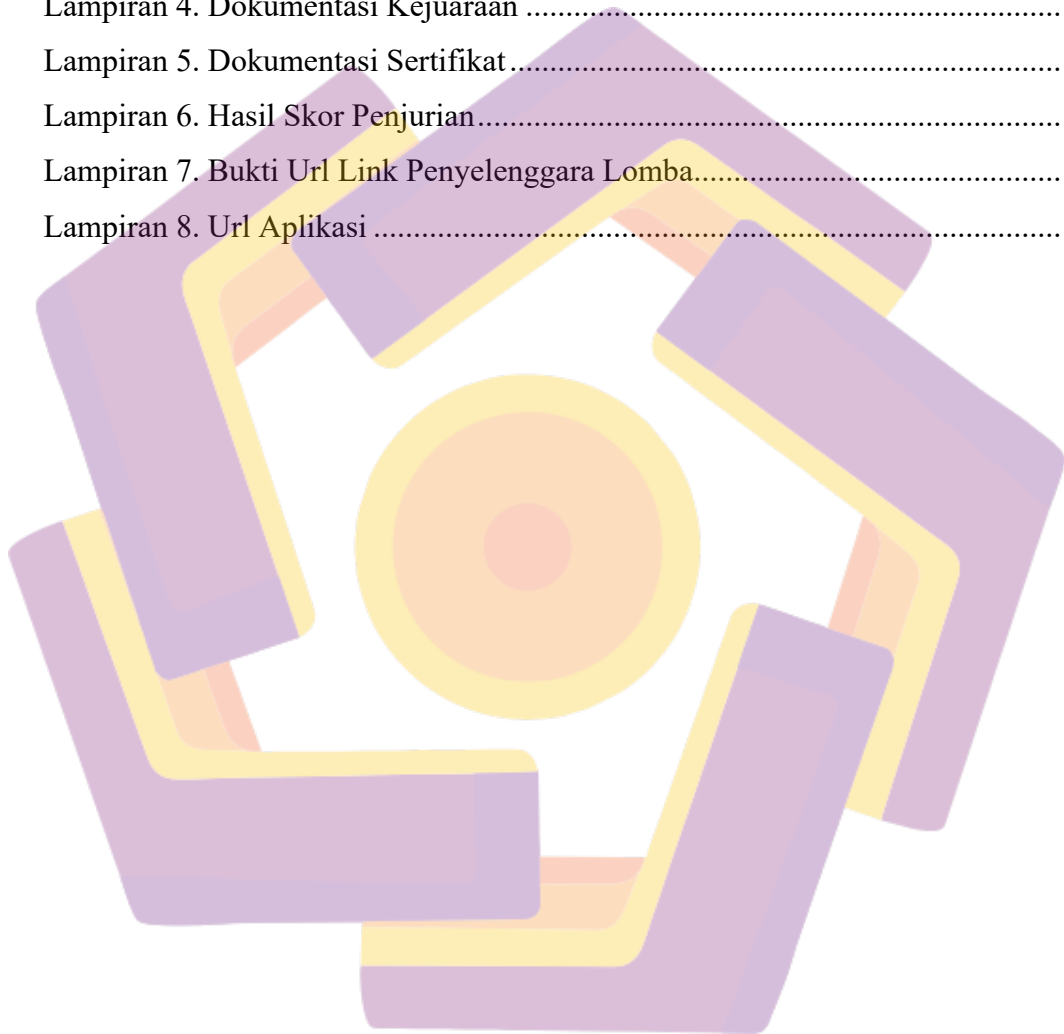


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik Tingkat Literasi dan Inklusi Keuangan di Indonesia.....	1
Gambar 1. 2 Perilaku Dalam Pengelolaan Keuangan Gen Z.....	2
Gambar 2. 1 Alur Pengembangan.....	11
Gambar 3. 1 Riset Kompetitor	19
Gambar 3. 2 User Story.....	20
Gambar 3. 3 Sitemap.....	21
Gambar 3. 4 Color Guide.....	22
Gambar 3. 5 Dokumentasi Font	23
Gambar 3. 6 Logo Seimbang.in.....	24
Gambar 3. 7 Karakter Seimbang.in.....	25
Gambar 3. 8 Lencana	26
Gambar 3. 9 Splash Screen.....	28
Gambar 3. 10 Login Page	29
Gambar 3. 11 Home Page	30
Gambar 3. 12 Home Financial Profile	31
Gambar 3. 13 Financial Profile.....	32
Gambar 3. 14 Home Page setelah mengisi Financial Profile.....	33
Gambar 3. 15 Add Transaction.....	34
Gambar 3. 16 Add Transaction manual	35
Gambar 3. 17 Add Transaction per item.....	36
Gambar 3. 18 Add Transaction / struk transaction	37
Gambar 3. 19 Analytic	38
Gambar 3. 20 History Transaction.....	39
Gambar 3. 21 AI Advisor.....	40
Gambar 3. 22 Notifikasi.....	41
Gambar 3. 23 Profile.....	43

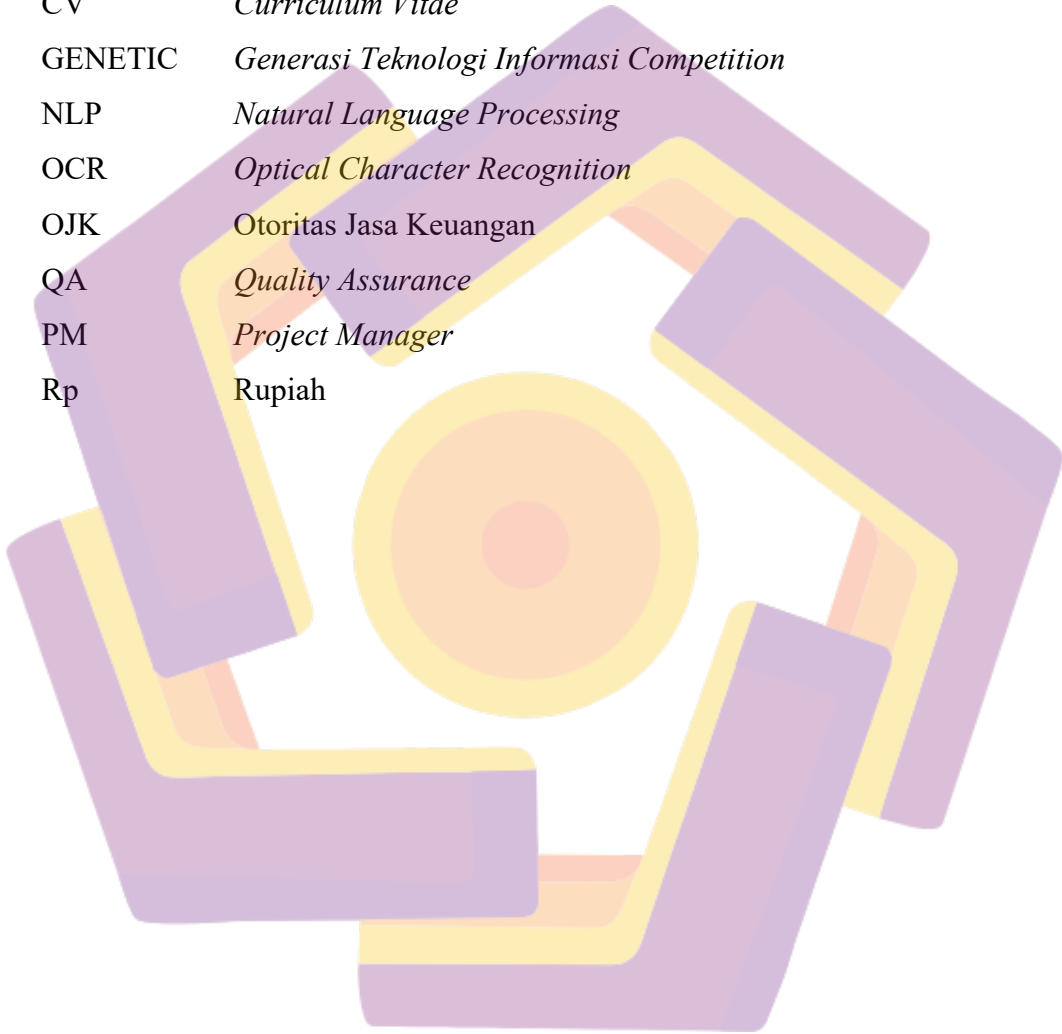
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Curriculum Vitae	50
Lampiran 2. Dokumen Persetujuan Kampus	52
Lampiran 3. Dokumentasi Lomba.....	53
Lampiran 4. Dokumentasi Kejuaraan	54
Lampiran 5. Dokumentasi Sertifikat.....	55
Lampiran 6. Hasil Skor Penjurian.....	57
Lampiran 7. Bukti Url Link Penyelenggara Lomba.....	57
Lampiran 8. Url Aplikasi	58



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

BMD	Bentar Mikir Dulu
UI	<i>User Interface</i>
UX	<i>User Experience</i>
CV	<i>Curriculum Vitae</i>
GENETIC	<i>Generasi Teknologi Informasi Competition</i>
NLP	<i>Natural Language Processing</i>
OCR	<i>Optical Character Recognition</i>
OJK	Otoritas Jasa Keuangan
QA	<i>Quality Assurance</i>
PM	<i>Project Manager</i>
Rp	Rupiah



DAFTAR ISTILAH



Agile Methodology	Pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara bertahap dan berulang.
Artificial Intelligence	Cabang ilmu komputer yang berfokus pada penciptaan sistem yang mampu melakukan tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia.
Behavioral Design	Pendekatan desain yang memanfaatkan psikologi untuk mempengaruhi perilaku pengguna melalui produk atau layanan.
Chatbot	Program komputer yang dirancang untuk mensimulasikan percakapan dengan pengguna manusia
Design Handoff	Proses penyerahan aset dan spesifikasi desain dari desainer kepada pengembang (developer) untuk diimplementasikan.
Design System	Kumpulan komponen desain standar dan pedoman yang digunakan untuk menjaga konsistensi tampilan produk digital.
Gamifikasi	Penerapan elemen dan mekanisme permainan ke dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna.
High Fidelity	Desain visual tingkat tinggi yang sudah memiliki detail lengkap seperti warna, tipografi, dan gambar yang menyerupai produk akhir.
Prototype	Model awal atau simulasi produk yang digunakan untuk menguji konsep dan alur interaksi sebelum pengembangan penuh.
Sitemap	Diagram yang menggambarkan struktur hierarki dan navigasi halaman-halaman dalam sebuah aplikasi atau situs web.
Sprint	Periode waktu singkat dan terbatas dalam metode Agile untuk menyelesaikan sejumlah pekerjaan tertentu.

User Interface

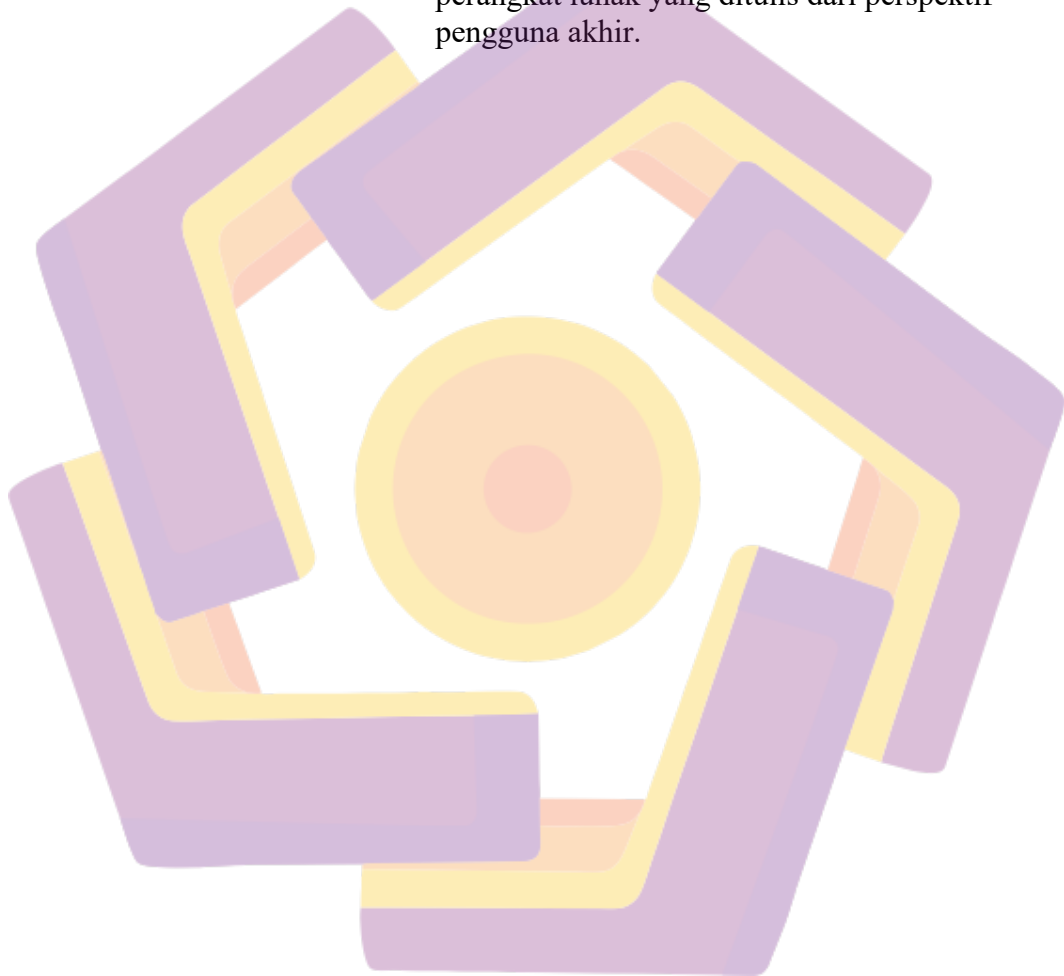
Titik interaksi visual antara pengguna dan perangkat digital, mencakup elemen seperti tombol, ikon, dan tata letak.

User Experience

Keseluruhan pengalaman, emosi, dan persepsi seseorang saat menggunakan sebuah produk, sistem, atau jasa.

User Story

Deskripsi singkat dan sederhana mengenai fitur perangkat lunak yang ditulis dari perspektif pengguna akhir.



INTISARI

Aplikasi manajemen keuangan saat ini telah menjadi solusi bantu bagi masyarakat dalam mengelola keuangan sehari-hari, namun masih banyak pengguna, khususnya Generasi Z, yang mengalami kendala seperti metode pencatatan yang kaku, kurangnya motivasi, serta minimnya bimbingan personal saat mengambil keputusan finansial. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan desain yang tidak hanya fungsional tetapi juga mampu merespons perilaku pengguna secara efisien melalui elemen psikologis dan interaktif.

Skripsi ini merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk aplikasi Seimbang.in berbasis AI Advisor dan Gamifikasi sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut. Perancangan dilakukan oleh tim Bentar Mikir Dulu untuk mengikuti kompetisi GENETIC 2025 dengan menggunakan pendekatan Agile. Penulis terlibat langsung dalam proses analisis kebutuhan pengguna, penyusunan user story, riset kompetitor, perancangan sitemap dan design system, hingga pembuatan prototipe interaktif high-fidelity menggunakan Figma. Desain diuji melalui validasi internal tim serta penilaian oleh dewan juri kompetisi nasional.

Hasil perancangan menunjukkan bahwa pendekatan sistematis yang dilakukan mampu menghasilkan desain antarmuka yang intuitif, konsisten, dan memotivasi pengguna untuk membangun kebiasaan finansial positif. Penggunaan Design System secara menyeluruh berhasil menjaga konsistensi visual dan mempercepat proses desain. Selain itu, dokumentasi desain yang disusun secara terstruktur membantu tim pengembang memahami detail komponen, alur interaksi, dan aturan implementasi dengan lebih jelas. Dengan demikian, proses perancangan ini terbukti efektif dan tervalidasi dengan diraihnya predikat Juara 1 kategori Innovation System pada ajang GENETIC 2025.

Kata kunci: UI/UX Design, Literasi Keuangan, AI Advisor, Gamifikasi, Design System.

ABSTRACT

Current financial management applications serve as helpful solutions for the public in managing cash flow. However, many users, particularly Generation Z, still face challenges such as rigid recording methods, lack of motivation, and minimal personal guidance when making financial decisions. This highlights the necessity for a design approach that is not merely functional but also capable of responding efficiently to user behavior through psychological and interactive elements.

This thesis designs the User Interface (UI) and User Experience (UX) for the Seimbang.in application, incorporating AI Advisor and Gamification features as a solution to these issues. The design process was executed by the Bentar Mikir Dulu team for the GENETIC 2025 competition, utilizing an Agile approach. The author was directly involved in user requirement analysis, user story development, competitor research, sitemap and design system creation, and the development of an interactive high-fidelity prototype using Figma. The design was validated through internal team reviews and evaluation by the national competition jury.

The results demonstrate that the systematic approach employed successfully produced an intuitive and consistent interface design that motivates users to establish positive financial habits. The comprehensive implementation of a Design System effectively maintained visual consistency and accelerated the design process. Additionally, structured design documentation assisted the development team in clearly understanding component details, interaction flows, and implementation guidelines. Consequently, this design process proved effective, evidenced by achieving 1st Place in the Innovation System category at GENETIC 2025.

Keyword: *UI/UX Design, Financial Literacy, AI Advisor, Gamification, Design System*