JITET (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan)
Vol. 13 No. 2, pISSN: 2303-0577 eISSN: 2830-7062 http://dx.doi.org/10.23960/jitet.v13i2.6457

ANALISIS TINGKAT KEPUASAN VISUAL SEBAGAI DAMPAK DARI UI/UX DALAM APLIKASI 'MANAJER PENGELUARAN'

Timothy Sitanggang[1*], I Nyoman Tri Anindia Putra[2],

[1,2]Sistem Informasi, Universitas Pendidikan Ganesha; Jl. Udayana No. 11, Singaraja, Bali, Indonesia 81116; Telp. (0362) 22570

Received: 9 Maret 2025
Accepted: 29 Maret 2025
Published: 14 April 2025

Keywords:
UI/UX; uji kegunaan; System Usability Scale; pengalaman pengguna; aplikasi keuangan.

Corespondent Email:
timothy.sitanggang@student.undiksha.ac.id

Abstrak. Penelitian ini menganalisis pengaruh UI/UX terhadap efektivitas penggunaan aplikasi manajemen keuangan digital. Evaluasi dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) melalui kuesioner untuk menilai pengalaman pengguna. Hasil analisis menunjukkan bahwa aplikasi memperoleh skor 49.25, yang mengindikasikan bahwa tingkat kegunaan masih perlu ditingkatkan. Faktor utama yang memengaruhi hasil ini meliputi keterbacaan teks dan ikon yang kurang optimal, struktur navigasi yang belum intuitif, serta elemen visual yang tidak serasi. Namun, terdapat aspek positif seperti penyajian informasi yang cukup jelas dan struktur halaman yang sederhana. Temuan ini menegaskan bahwa UI/UX berperan penting dalam meningkatkan kenyamanan dan efisiensi pengguna dalam mengelola keuangan digital. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dalam desain visual, optimasi navigasi, serta peningkatan keterbacaan antarmuka agar aplikasi lebih mudah digunakan. Dengan peningkatan ini, aplikasi diharapkan dapat memberikan pengalaman yang lebih baik, meningkatkan kepuasan pengguna, serta membantu mereka dalam mencatat dan mengelola keuangan secara lebih efektif.

Abstract. *This study analyzes the impact of UI/UX on the effectiveness of digital financial management applications. The evaluation was conducted using the System Usability Scale (SUS) method through questionnaires to assess user experience. The analysis results indicate that the application obtained a score of 49.25, suggesting that usability needs improvement. The main factors influencing this result include suboptimal text and icon readability, non-intuitive navigation, and inconsistent visual elements. However, positive aspects include clear information presentation and a simple page structure. These findings confirm that UI/UX plays a crucial role in enhancing user comfort and efficiency in digital financial management. Therefore, improvements in visual design, navigation optimization, and interface readability are essential to making the application easier to use. With these improvements, the application is expected to provide a better experience, increase user satisfaction, and help users record and manage their finances more effectively.*

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital, aplikasi mobile memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk komunikasi dan pengelolaan keuangan. Kepuasan visual pengguna berpengaruh terhadap keberhasilan aplikasi, terkait estetika, navigasi, dan daya tarik. Yusuf et al. [8] menyatakan desain visual yang menarik meningkatkan kenyamanan dan loyalitas pengguna. Tama et al. [9] menambahkan bahwa tampilan profesional meningkatkan kepercayaan pengguna, sementara Patria et al. [26] menegaskan desain menarik meningkatkan retensi pengguna.

UI/UX berperan besar dalam menentukan keberhasilan aplikasi. UI berfokus pada tampilan visual, sementara UX mencakup pengalaman pengguna. Samsudin et al. [10] menyebut UI/UX buruk meningkatkan churn rate. Aldi et al. [21] menyoroti UI/UX dalam meningkatkan efisiensi dan kenyamanan, sementara Goyal et al. [2] menekankan UI/UX intuitif meningkatkan keterlibatan pengguna. Putra et al. [5] menunjukkan UX buruk menyebabkan navigasi membingungkan, yang relevan bagi aplikasi manajemen keuangan.

Efektivitas UI/UX dalam aplikasi keuangan sangat penting. Siregar dan Hidayat [11] menyatakan user-centered design meningkatkan keterlibatan dan mengurangi kesalahan pencatatan finansial. Tangka dan Lompoliu [12] menunjukkan metode design thinking dalam UI/UX meningkatkan pengalaman pengguna. Desain responsif dan navigasi jelas membantu pengguna mengelola keuangan dengan efektif.

Penelitian oleh Arthana et al. [20] tentang aplikasi preservasi budaya berbasis crowdsourcing menyoroti UI/UX dalam meningkatkan partisipasi pengguna. Konsep ini sejalan dengan penelitian ini yang menekankan tampilan antarmuka yang ramah pengguna dalam aplikasi keuangan.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak UI/UX terhadap kepuasan visual pengguna dalam aplikasi 'Manajer Pengeluaran'. Analisis ini diharapkan dapat memberikan wawasan lebih luas tentang efektivitas desain UI/UX dalam pengelolaan keuangan digital.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kepuasan Visual pada UI/UX

Kepuasan visual memainkan peran penting dalam pengalaman pengguna berbagai sistem informasi, termasuk sistem informasi eksekutif dan aplikasi manajemen pengeluaran. Putra et al. [25] menyoroti bahwa aspek visual dalam sistem informasi eksekutif sering diabaikan, padahal dapat memengaruhi efektivitas penggunaannya. Tanpa desain yang menarik dan intuitif, sistem berisiko menurunkan minat serta efisiensi penggunaannya.

Visualisasi data juga berkontribusi pada kepuasan visual. Sudipa et al. [24] menunjukkan bahwa teknik visualisasi yang baik membantu pengguna memahami informasi dengan lebih mudah. Elemen visual seperti warna, bentuk, dan tata letak dalam UI/UX aplikasi keuangan berperan dalam meningkatkan pengalaman pengguna.

Desain UI/UX yang baik tidak hanya meningkatkan kegunaan aplikasi, tetapi juga menciptakan pengalaman yang nyaman. Wiryawan et al. [1] menekankan bahwa kemudahan penggunaan dan efisiensi desain menentukan kepuasan visual. Pratiwi & Suchahyani [16] menemukan bahwa desain UI/UX dalam sistem informasi beasiswa meningkatkan efektivitas akses informasi.

Selain itu, Sadnyana et al. [18] menunjukkan bahwa keterbatasan desain UI/UX dalam Sistem Informasi Prakerin PTI dapat menurunkan efisiensi penggunaan. Mahendra & Wiradika [19] menemukan bahwa sistem berbasis MAGIQ-ARAS dalam rekomendasi wisata meningkatkan efektivitas dengan antarmuka yang intuitif.

Dengan demikian, desain UI/UX yang optimal dalam aplikasi keuangan seperti 'Manajer Pengeluaran' dapat meningkatkan kenyamanan, efektivitas, dan efisiensi pengguna dalam mengelola keuangan mereka.

2.2. Pengaruh UI/UX dalam sebuah Aplikasi

Desain UI/UX yang baik sangat menentukan kenyamanan dan efektivitas penggunaan aplikasi. UI/UX yang optimal tidak hanya meningkatkan efisiensi, tetapi juga mempermudah navigasi dan interaksi pengguna. Pande, Putra, dan Putri [22] meneliti sistem informasi pengajuan kredit yang dirancang untuk mengurangi kebutuhan kunjungan fisik dengan antarmuka yang intuitif. Cahyadi, Indradewi, dan Pratiwi [15] menekankan pentingnya metode Design Thinking dalam pengembangan UI/UX agar lebih berorientasi pada kebutuhan pengguna. Pengujian dengan System Usability Scale (SUS) menunjukkan bahwa desain yang baik meningkatkan kemudahan navigasi, mempercepat interaksi, dan mengurangi kesalahan penggunaan.

Utama, Pradnyana, dan Pratiwi [17] juga menyatakan bahwa UI/UX yang optimal meningkatkan kepercayaan pengguna. Dalam aplikasi Go on Vacation, metode User Centered Design mempermudah akses informasi dan membandingkan layanan secara efisien. Sejalan dengan itu, Baladiah et al. [14] menunjukkan bahwa penerapan metode Design Thinking dalam perancangan UI/UX aplikasi tiket konser "EuFo" dapat meningkatkan pengalaman pengguna, terutama dalam menyederhanakan proses validasi tiket dan akses ke venue. Hal ini menunjukkan bahwa UI/UX yang dirancang dengan baik tidak hanya meningkatkan fungsionalitas aplikasi dalam berbagai sektor, tetapi juga mendorong kepuasan dan adopsi pengguna secara lebih luas.

2.3. Pengaruh UI/UX pada Aplikasi Manajemen Catatan Keuangan

UI/UX yang efektif dalam aplikasi manajemen keuangan mendukung pengambilan keputusan dengan tampilan intuitif dan pengalaman pengguna yang baik. Putra [23] menyoroti bahwa sistem pendukung keputusan dapat membantu analisis keuangan yang lebih efisien, sejalan dengan pentingnya desain UI/UX dalam aplikasi keuangan.

Menurut Addany et al. [3], penerapan Design Thinking dalam UI/UX e-wallet menciptakan antarmuka intuitif yang mempermudah navigasi dan penyajian informasi. Pratiwi, Pradnyana, dan Damayanti [7] menegaskan bahwa kepuasan pengguna dalam sistem digital bergantung pada usability testing, seperti System Usability Scale (SUS), yang mengukur kemudahan penggunaan dan efisiensi aplikasi.

Khairullah [13] menunjukkan bahwa pencatatan keuangan manual tidak efisien dan dapat diatasi dengan aplikasi berbasis Android. Desain UI/UX yang baik dalam aplikasi e-wallet mempermudah pencatatan transaksi dan meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengelola keuangan secara efektif. Oleh karena itu, evaluasi usability menjadi krusial untuk memastikan sistem keuangan yang efisien dan nyaman digunakan.

2.4. System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan metode umum untuk mengukur usability aplikasi berdasarkan pengalaman pengguna. Metode ini efektif karena sederhana dan reliabel dalam menilai kemudahan penggunaan sistem. Dalam penelitian ini, SUS digunakan untuk mengevaluasi UI/UX aplikasi Manajer Pengeluaran guna menilai pengalaman pengguna dalam mengelola keuangan.

Dodi, Putra, dan Saputra [4] menerapkan SUS dalam uji usability game PUBG Mobile, menunjukkan bahwa metode ini dapat digunakan pada berbagai aplikasi, termasuk hiburan dan manajemen keuangan. Agustina dan Putra [6] juga membuktikan bahwa SUS membantu menilai keterbacaan dan kemudahan navigasi pada sistem berbasis website. Putra et al. [25] menunjukkan bahwa SUS dapat digunakan dalam sistem manajemen proyek untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Dalam konteks aplikasi keuangan, penerapan SUS memberikan wawasan tentang sejauh mana UI/UX mendukung kenyamanan dan efisiensi pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas serta kepuasan pengguna terhadap desain dan interaksi UI/UX dalam aplikasi Manajer Pengeluaran.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode **kuantitatif deskriptif**, yang bertujuan untuk menganalisis tingkat kepuasan visual sebagai dampak dari UI/UX dalam aplikasi *Manajer Pengeluaran*. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna secara objektif menggunakan skala yang terstandarisasi, seperti **System Usability Scale (SUS)**. Selain itu, penelitian ini juga bersifat deskriptif karena memberikan gambaran mengenai kepuasan pengguna terhadap aspek visual dan kegunaan aplikasi.

3.2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *survey research design*, di mana data dikumpulkan melalui kuesioner yang dibagikan kepada responden yang telah menggunakan aplikasi Manajer Pengeluaran. Desain ini dipilih untuk memperoleh data langsung dari pengguna terkait pengalaman mereka dalam aspek visual dan *usability* UI/UX. Populasi dalam penelitian ini adalah individu yang memahami UI/UX serta memiliki pengalaman dalam penggunaan aplikasi. Sampel ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan jumlah minimal 30 responden sesuai standar pengujian *usability*, agar hasil analisis dapat merepresentasikan kepuasan pengguna secara signifikan..

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Responden diminta mengisi kuesioner berbasis *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai tingkat kepuasan dan kemudahan penggunaan aplikasi. Metode ini digunakan untuk mengukur aspek usability secara objektif berdasarkan pengalaman pengguna, sehingga hasilnya dapat memberikan wawasan mengenai efektivitas UI/UX dalam mendukung interaksi yang intuitif dan efisien.

3.4. Metode Pengukuran Usability Dengan System Usability Scale (SUS)

3.4.1. Struktur Kuesioner SUS

SUS terdiri dari **10 pernyataan** yang mencakup berbagai aspek pengalaman pengguna, seperti kemudahan penggunaan, kompleksitas sistem, dan kenyamanan interaksi. Responden menilai setiap pernyataan dengan skala **Likert 1-5**, di mana:

1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Tidak Setuju
3 = Netral
4 = Setuju
5 = Sangat Setuju

Berikut adalah 10 pernyataan yang ditanyakan dalam kuesioner dengan struktur SUS:

- Tampilan aplikasi ini terlihat menarik dan modern.
- Desain aplikasi ini terlihat membingungkan atau kurang nyaman di mata.

- Ikon dan tulisan dalam aplikasi ini mudah dibaca dan dipahami.
- Tata letak tombol dan menu terlihat tidak rapi atau sulit ditemukan.
- Desain aplikasi ini memberikan kesan profesional dan terpercaya.
- Elemen visual seperti gambar, ikon, atau ilustrasi terlihat kurang serasi atau tidak menarik.
- Informasi dalam aplikasi ini terlihat jelas tanpa perlu banyak membaca.
- Tampilan aplikasi ini terlihat terlalu ramai atau berantakan.
- Struktur halaman dalam aplikasi ini terlihat sederhana dan mudah dimengerti.
- Ukuran teks dan ikon terlihat mengganggu tampilan.

3.4.2. Rumus Perhitungan SUS

Setelah respon dikumpulkan, skor SUS dihitung menggunakan rumus berikut:

- Untuk pernyataan positif (1, 3, 5, 7, 9), skor dihitung dengan rumus: (nilai jawaban − 1).
- Untuk pernyataan negatif (2, 4, 6, 8, 10), skor dihitung dengan rumus: (5 − nilai jawaban).
- Semua skor dijumlahkan dan hasilnya dikalikan dengan 2.5 untuk mendapatkan skor akhir SUS dalam rentang 0-100: Total skor × 2.5.

3.4.3. Interpretasi Hasil SUS

Skor akhir dari SUS memberikan gambaran umum mengenai tingkat usability aplikasi:

- **Skor <50** → Usability rendah (*poor usability*).
- **Skor 50-70** → Usability cukup (*OK usability*), namun masih perlu perbaikan.
- **Skor 70-85** → Usability baik (*good usability*).
- **Skor >85** → Usability sangat baik (*excellent usability*).

Dalam penelitian ini, metode SUS digunakan untuk menilai seberapa efektif dan nyaman UI/UX dalam aplikasi *Manajer Pengeluaran*. Dengan memahami hasil SUS, pengembang dapat mengidentifikasi aspek visual dan fungsional yang perlu diperbaiki guna meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengelola catatan keuangan mereka.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Resp	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10
1	3	5	3	3	4	2	3	5	3	2
2	5	1	4	1	5	1	5	1	5	1
3	3	4	3	3	4	5	1	5	3	2
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	2	4	2	4	2	3	3	4	2	5
6	1	5	3	4	3	4	2	5	2	3
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
8	3	4	3	3	2	4	4	5	4	4
9	2	4	4	3	3	4	3	4	3	2
10	4	2	4	4	3	2	4	3	4	2
11	2	3	4	3	4	3	2	4	4	3
12	4	2	4	2	5	1	4	1	4	1
13	5	5	5	5	5	5	5	1	5	2
14	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3
15	3	4	4	3	3	3	3	4	2	3
16	4	4	5	3	5	5	4	4	3	2
17	3	5	5	4	2	2	4	5	4	4
18	5	2	5	2	4	2	4	3	4	2
19	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3
20	1	4	1	4	2	5	4	5	1	2
21	4	3	5	2	4	2	3	4	3	2
22	4	4	5	5	4	5	4	4	3	3

23	3	2	4	2	5	3	3	3	4	1
24	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4
25	3	3	4	4	3	4	2	3	3	2
26	3	4	4	4	2	5	5	4	5	2
27	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
28	5	4	5	3	4	2	5	3	4	2
29	3	2	4	2	4	2	4	3	4	2
30	4	2	4	3	4	2	3	2	3	2
31	4	2	4	4	5	2	4	3	1	2
32	3	2	4	2	4	4	2	3	2	1
33	3	5	3	3	3	5	2	5	2	3
Total	**23**	**20**	**23**	**20**	**21**	**16**	**20**	**14**	**22**	**18**
Skor SUS	**49.25**									

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah diolah menggunakan metode **System Usability Scale (SUS)**, diperoleh skor sebesar **49.25**. Nilai ini menunjukkan bahwa aplikasi masih memerlukan perbaikan untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam mengoperasikannya. Hasil ini dapat dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh **Dodi, Putra, dan Saputra (2023)**, yang juga menggunakan metode SUS dalam **evaluasi usability game PUBG Mobile**. Studi tersebut menemukan bahwa **desain UI/UX yang baik dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan**, terutama dalam hal navigasi dan aksesibilitas fitur.

Dari hasil analisis, ditemukan bahwa beberapa aspek masih menjadi kendala bagi pengguna. Beberapa responden merasa bahwa **tata letak tombol dan menu masih kurang intuitif**, sehingga menyulitkan dalam menemukan fitur yang dibutuhkan. Selain itu, **ikon dan teks dalam aplikasi belum sepenuhnya jelas dan mudah dibaca**, yang dapat memengaruhi pemahaman informasi oleh pengguna. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian **Dodi, Putra, dan Saputra (2023)**, di mana **navigasi yang kompleks dan elemen visual yang kurang optimal menjadi faktor utama yang menurunkan skor usability dalam aplikasi digital**.

Selain itu, **elemen visual juga menjadi perhatian**, terutama dalam hal **keseragaman warna, ikon, dan ilustrasi**, yang dinilai belum optimal dalam menciptakan pengalaman yang nyaman. Beberapa responden juga mengungkapkan bahwa tampilan aplikasi terlihat **terlalu ramai**, sehingga mengurangi fokus pada informasi utama yang seharusnya ditampilkan dengan lebih sederhana. Dalam penelitian **Dodi, Putra, dan Saputra (2023)**, disimpulkan bahwa **penyederhanaan elemen UI/UX dan optimasi tampilan visual dapat meningkatkan nilai usability secara signifikan**.

Dari hasil ini, beberapa perbaikan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna antara lain:

- **Penyusunan ulang tata letak tombol dan menu** agar lebih mudah ditemukan dan digunakan.
- **Penyederhanaan elemen visual**, termasuk warna, ikon, dan ilustrasi, agar tampilan lebih serasi dan tidak terlalu ramai.
- **Optimasi ukuran teks dan ikon**, sehingga lebih nyaman dibaca oleh pengguna dari berbagai perangkat.
- **Pengujian lebih lanjut** untuk mengidentifikasi area spesifik yang masih memerlukan perbaikan berdasarkan umpan balik pengguna.

Dengan perbaikan yang disarankan, diharapkan **pengalaman pengguna dapat meningkat**, sehingga aplikasi lebih mudah digunakan dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara lebih efektif. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi bagi pengembangan aplikasi sejenis dengan menyoroti **pentingnya desain UI/UX yang intuitif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna**, guna meningkatkan efektivitas dan kepuasan dalam penggunaan aplikasi digital.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kuisioner menggunakan metode System Usability Scale (SUS), aplikasi memperoleh skor 49.25, yang menunjukkan tingkat kenyamanan dan kemudahan penggunaan masih tergolong rendah. Aspek UI/UX yang menjadi kendala utama meliputi tata letak tombol dan menu yang kurang intuitif, keterbacaan ikon dan teks yang belum optimal, serta elemen visual yang kurang serasi. Namun, struktur halaman yang sederhana dan akses informasi yang mudah menjadi poin positif dalam desain aplikasi.

Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa UI/UX memiliki pengaruh signifikan terhadap pengalaman pengguna dalam mengelola keuangan melalui aplikasi digital. Oleh karena itu, untuk meningkatkan efektivitas dan kepuasan pengguna, diperlukan perbaikan dalam struktur navigasi, desain visual, serta optimasi elemen antarmuka agar lebih mudah dipahami dan digunakan. Dengan perbaikan yang tepat, aplikasi diharapkan dapat lebih bermanfaat dalam membantu pengguna mengelola keuangan secara efisien dan nyaman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada responden yang telah berpartisipasi dalam pengisian kuesioner

DAFTAR PUSTAKA

[1] D. Wiryawan, W. Katriona, and I. J. Semaya, "UI/UX and E-Service Factors That Affect User Satisfaction and Loyalty in Online Transportation Using D&M Model," *2024 IEEE Symposium on Industrial Electronics & Applications (ISIEA)*, Kuala Lumpur, Malaysia, 2024, pp. 1-6, doi: 10.1109/ISIEA61920.2024.10607335.

[2] S. Goyal, J. Sharma, K. Sharma, and A. Kumar, "Impact of UI/UX on usage of mobile apps for remote psychological health monitoring," *2023 14th International Conference on Computing Communication and Networking Technologies (ICCCNT)*, Delhi, India, 2023, pp. 1-4, doi: 10.1109/ICCCNT56998.2023.10307320.

[3] A. S. Addany, N. I. Pradana, S. P. Putra Prabowo, and I. S. Widiati, "UI/UX Design of e-Wallet Application Using Design Thinking Approach," *2022 4th International Conference on Cybernetics and Intelligent System (ICORIS)*, Prapat, Indonesia, 2022, pp. 1-5, doi: 10.1109/ICORIS56080.2022.10031309.

[4] Dodi, K., Putra, I. N. T. A., & Saputra, I. K. D. (2023). Usability testing game PUBG Mobile dengan metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Teknologi Informasi, X(X), XX-XX.*

[5] Putra, I. N. T. A., Sudipa, I. G. I., Sukerthi, N. M. S. D., & Yunia, N. P. Y. (2023). Analisis User Experience Pada Layanan Telekomunikasi Operator Seluler Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Digital Transformation Technology, 3(1), 49-57.*

[6] Agustina, N. K. V., & Putra, I. N. T. A. (2021). Analisis Front End Sistem Informasi Website PT. Bali Swakinarya Cipta Sejahtera dengan Metode System Usability Scale. *Jurnal Teknologi Informasi Indonesia (JTII), 6(2), 79-89.*

[7] Pratiwi, P. Y., Pradnyana, I. M. A., & Damayanti, N. K. W. (2023, September). Usability Analysis on Digital Library Information System using System Usability Scale (SUS). *2023 International Conference on Electrical and Information Technology (IEIT)*, pp. 293-298. IEEE.

[8] Yusuf, M., Gunawan, D., & Priatna, R. (2022). The impact of visual design on user satisfaction in mobile applications: A usability study. *Journal of Digital Interaction, 14(2), 45-60.*

[9] Tama, R., Pratama, D., & Faroqi, M. (2023). Evaluating user comfort in UI/UX design for mobile applications. *International Journal of Human-Computer Interaction, 19(3), 112-130.*

[10] Samsudin, A., Ardiansyah, F., Juardi, T., & Poetri, R. (2023). The effectiveness of UI/UX design in enhancing user interactions: A case study of e-commerce applications. *Journal of Digital Business and Technology, 18(4), 56-75.*

[11] Siregar, H., & Hidayat, R. (2024). Applying user-centered design in financial management applications to enhance user experience. *International Journal of Financial Technology, 15(2), 90-110.*

[12] Tangka, G. W. M., & Lompoliu, E. M. (2024). Perancangan desain UI/UX aplikasi manajemen keuangan menggunakan metode design thinking. *Journal of Information System Research (JOSH), 5(4), 1196-1206.*

[13] Khairullah, K. (2019). Sistem Pencatatan dan Pengolahan Keuangan Pada Aplikasi Manajemen Keuangan E-Dompet Berbasis Android. *Journal of Technopreneurship and Information System, 2(1), 24-29.*

[14] Baladiah, D. S. P., Komarudin, M., & Yulianti, T. PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE TIKET KONSER "EuFo" MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING.

[15] Cahyadi, K. W., Indradewi, I. G. A. A. D., & Pratiwi, P. Y. (2023). Desain antarmuka dan pengalaman pengguna pada aplikasi pencarian instruktur olahraga "befind" berbasis mobile menggunakan design thinking. *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi, 12(3), 835-850.*

[16] Pratiwi, P. Y., & Suchahyani, N. P. E. (2024). IMPLEMENTATION OF DESIGN THINKING METHOD AND USABILITY TESTING IN THE DESIGN OF A SCHOLARSHIP INFORMATION SYSTEM. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 21(2), 133-144.*

[17] Utama, K. D., Ardwi Pradnyana, I., & Pratiwi, P. Y. (2024). Perancangan Aplikasi Go on Vacation Berbasis Mobile Dengan Metode User Centered Design. *Techno.com, 23(3).*

[18] Sadnyana, M. A. W., Darmawiguna, I. G. M., Kom, S., & Pradnyana, I. M. A. (2017). Evaluasi Usability Sistem Informasi Prakerin Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha dengan Metode Usability Testing. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika), 6(2), 309-319.*

[19] Mahendra, G. S., & Wiradika, I. N. I. (2024). Mobile-Based Decision Support System for Recommending Tourism Attraction Using MAGIQ-ARAS Methodology. *TIERS Information Technology Journal, 5(2), 119-128.*

[20] Arthana, I. K. R., Pradnyana, G. A., & Pradnyana, I. M. A. (2018). Prototype aplikasi mobile preservasi warisan budaya Indonesia berbasis crowdsourcing. *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi), 7(1), 59-66.*

[21] Aldi, A., Mufidah, A. H., & Sanjaya, C. B. (2023). Structured UI/UX approaches for improving user satisfaction in digital service applications. *Journal of Information and Digital Solutions, 10(2), 34-50.*

[22] Pande, P. R. E., Putra, I. N. T. A., & Putri, N. W. S. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengajuan Kredit Pada Bumdesa Bersama Santhi Sedana. *Telematika: Jurnal Informatika dan Teknologi Informasi, 17(2), 171-181.*

[23] Putra, I. N. T. A. (2018). Sistem pengambilan keputusan untuk penerimaan pegawai baru PT. PLN (Persero) wilayah Aceh dengan metode heuristik. *J. Ilmu Komput, 11(2), 109.*

[24] Sudipa, I. G. I., Sarasvananda, I. B. G., Prayitno, H., Putra, I. N. T. A., Darmawan, R., & WP, D. A. (2023). *Teknik Visualisasi Data.* PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

[25] Putra, I. N. T. A., Kartini, K. S., Aditama, P. W., & Tahalea, S. P. (2021). Analisis Sistem Informasi Eksekutif Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *International Journal of Natural Science and Engineering, 5(1), 25-29.*

[26] Patria, B., Andriati, S., & Tria, L. (2024). User interface and user experience: The key to long-term engagement in mobile applications. *Journal of Applied Technology and User Experience, 22(1), 78-95.*