

**PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN
USER INTERFACE APLIKASI FINTECH RAMAH ANAK**

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Strata-1



Oleh:

Muhammad Fakhri Rizqullah

NIM. 09031382126124

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

HALAMAN PENGESAHAN

**PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN
USER INTERFACE APLIKASI FINTECH RAMAH ANAK**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi
Di Program Studi Sistem Informasi SI

Oleh:

Muhammad Fakhri Rizqullah

NIM. 09031382126124

Palembang, 30 Desember 2024

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi Dosen Pembimbing



Ahmad Rifai, M.T.

NIP. 197910202010121003

Pacu Putra Suarli, BCS., M.Cs.

NIP. 198912182023211014

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 09031382126124
Nama : Muhammad Fakhri Rizqullah
Prodi/Jurusan : Sistem Informasi (Bilingual)
Judul Proposal : Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan
User Interface Aplikasi Fintech Ramah Anak

Hasil Pengecekan Turnitin: 6%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi saya ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.

Palembang, 30 Desember 2024



Muhammad Fakhri Rizqullah

NIM. 09031382126124

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Senin
Tanggal : 30 Desember 2024
Nama : Muhammad Fakhri Rizqullah
NIM : 09031382126124
Judul : Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan
User Interface Aplikasi Fintech Ramah Anak

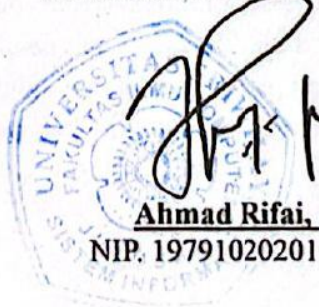
Komisi Penguji :

1. Pembimbing : Pacu Putra Suarli, BCS., M.Cs.
2. Ketua : Dedy Kurniawan, M.Sc.
3. Penguji : M. Husni Syahbani, M.T.



Three handwritten signatures in blue ink, each written over a horizontal line, corresponding to the members of the exam committee listed to the left.

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi,



A blue circular official stamp of Universitas Muhammadiyah Surabaya, Faculty of Information Systems, with a handwritten signature in blue ink over it.

Ahmad Rifai, M.T.
NIP. 197910202010121003

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Dream it, research it, achieve it.”

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Kepada H. Taufiq Amrullah, S.H., Ayah yang telah mendidik saya menjadi lelaki tangguh, mengajarkan cara memahami berbagai situasi dengan kepala dingin, serta membentuk sudut pandang saya terhadap kehidupan dari berbagai perspektif. Terima kasih telah mempersiapkan saya untuk menghadapi setiap tahap kehidupan yang menanti.

Kepada Hj. Netti Herawati, S.Pd., Ibu yang telah melahirkan dan merawat saya dengan penuh cinta hingga saya mampu berdiri tegak hingga hari ini. Engkau telah mengajarkan bahwa adab lebih utama daripada ilmu, dengan kesabaran yang tak terbatas selalu menuntun saya menuju jalan yang lebih baik.

Kepada Jasmine Nafisah Raudhiah, adik kandung yang menjadi pelengkap dalam keseharian saya, selalu menghadirkan kebahagiaan dan kehangatan dalam setiap langkah.

Kepada Nuraini, nenek yang penuh kasih, serta seluruh keluarga besar yang tak pernah lelah mendoakan, sehingga perjalanan hidup saya selalu diberkahi dan dilindungi oleh-Nya.

Dan terakhir, kepada diri saya sendiri, yang di tengah kesibukan menjalani berbagai peran, tetap mampu menyeimbangkan pengalaman, pekerjaan, mencari penghasilan, namun secara akademis tetap menyelesaikan perkuliahan tepat waktu. Terima kasih telah menjaga tubuh ini tetap kuat, memberikan pikiran yang kreatif dan cerdas, keahlian dalam olahraga, kemampuan komunikasi yang luwes, serta hati yang selalu optimis menjalani hari.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Segala puji dan syukur senantiasa kita panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga tugas akhir yang berjudul “PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI FINTECH RAMAH ANAK” dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. terselesaikannya laporan tugas akhir ini tentunya tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Segala puji dan syukur kepada Allah SWT, sumber kekuatan dan tempat bergantung dalam setiap kesulitan yang penulis hadapi selama menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orangtua, Ibu Hj. Netti Herawati S.Pd., dan Bapak H. Taufiq Amrullah. S.H..Terima kasih atas segala pengorbanan dan perjuangan kalian, sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan mempersembahkan karya ini sebagai bukti keberhasilan didikan orangtua hebat.
3. Saudara kandung dan nenek saya, Adik Jasmine Nafisah Raudhiah dan Nenek Nuraini, serta keluarga besar yang memberikan dukungan emosional dan material dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Bapak Ahmad Rifai, M.T., Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Dedy Kurniawan, M.Sc., selaku Sekretaris Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
6. Bapak Pacu Putra Suarli, M.Cs., selaku Dosen Pembimbing tugas akhir yang meluangkan waktu, memberikan saran dan masukan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Mba Rifka, selaku Admin Program Studi Sistem Informasi Bilingual yang menjadi sumber informasi dan membantu seluruh proses pemberkasan

8. Seluruh dosen pengajar yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya dengan baik selama melakukan proses belajar mata kuliah.
9. Teman seperjuangan Compact-ny dan Ini Square, yang senantiasa menghibur dan mewarnai keseharian penulis selama menjalani proses perkuliahan.

Terakhir, penulis menyadari bahwasanya Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan masukan dan saran yang dapat membantu dalam membuat Laporan Tugas Akhir ini menjadi lebih baik lagi.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Palembang, 30 Desember 2024



M. Fakhri Riqquloh

Penulis,

PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI FINTECH RAMAH ANAK

Oleh

Muhammad Fakhri Rizqullah

09031382126124

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk sistem pembayaran yang beralih ke transaksi cashless. Kemudahan ini mempermudah berbagai aktivitas keuangan, namun di sisi lain juga memicu perilaku konsumtif dan impulsif, terutama di kalangan anak muda. Rendahnya literasi keuangan menjadi salah satu penyebab utama sulitnya generasi muda mengelola keuangan secara bijak. Oleh karena itu, edukasi literasi keuangan sejak dini sangat diperlukan untuk membangun kemampuan manajemen keuangan yang baik di masa depan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi E-Wallet ramah anak yang terintegrasi dengan pengawasan orang tua untuk membantu penerapan manajemen keuangan. Peneliti menggunakan metode design thinking untuk memahami kebutuhan pengguna dan menghasilkan solusi yang sesuai. Evaluasi rancangan dilakukan menggunakan SEQ Metrics dengan skor pengguna dewasa sebesar 79 dan pengguna anak sebesar 87. Sementara itu, pengujian System Usability Scale (SUS) menghasilkan skor 94,375 untuk pengguna dewasa dan 94 untuk pengguna anak, yang termasuk dalam kategori excellent. Hasil ini menunjukkan bahwa rancangan aplikasi telah memenuhi kebutuhan pengguna dan layak untuk dikembangkan lebih lanjut.

Kata Kunci: Impulsif, Edukasi Keuangan, Literasi Keuangan, E-Wallet

DESIGN FOR IMPACT: DESIGN THINKING METHOD TO DEVISE A FAMILY-FRIENDLY DIGITAL WALLET APPLICATION

Oleh

Muhammad Fakhri Rizqullah

09031382126124

ABSTRACT

The rapid development of technology has significantly transformed various aspects of life, including payment systems, which have shifted to cashless transactions. While this convenience facilitates financial activities, it also triggers impulsive and consumptive behavior, especially among young people. Low financial literacy is one of the main reasons for the difficulty faced by the younger generation in managing their finances wisely. Therefore, financial literacy education from an early age is essential to build effective financial management skills for the future. This study aims to design a child-friendly E-Wallet application integrated with parental supervision to support the implementation of financial management. The researcher employed the design thinking method to understand user needs and deliver suitable solutions. The design was evaluated using SEQ Metrics, achieving scores of 79 for adult users and 87 for child users. Meanwhile, the System Usability Scale (SUS) testing resulted in scores of 94.375 for adult users and 94 for child users, categorized as excellent. These results indicate that the application design meets user needs and is feasible for further development.

Keywords: Impulsiveness, Financial Education, Financial Literacy, E-Wallet.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Manfaat Penelitian.....	4
1.5. Batasan Masalah	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Penelitian Terdahulu	6
2.2. Landasan Teori	8
2.2.1. User Interface.....	8
2.2.2. User Experience.....	8
2.2.3. Design Thinking	9
2.2.4. Usability Testing	13
2.2.5. System Usability Scale (SUS).....	13
2.2.6. Single Ease Question (SEQ).....	13
2.2.7. Literasi Keuangan	14
2.2.8. Financial Technology (Fintech)	14
2.2.9. E-Wallet.....	14
2.2.10. Figma.....	15
2.2.11. 5 Whys Framework.....	15

2.2.12. KANO Model.....	16
2.2.13. User Flow	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1. Tahapan Penelitian.....	18
3.1.1. Empathize.....	20
3.1.2. Define.....	21
3.1.3. Ideate	21
3.1.4. Prototype	22
3.1.5. Test.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1. Identifikasi Isu	25
4.2. Tahapan Empathize.....	26
4.3. Tahapan Define	29
4.4. Tahapan Ideate	32
4.5. Prototype	42
4.6. Tahapan Testing	51
4.6.1. Uji Usability Menggunakan Maze	51
4.6.2. Uji Testing Menggunakan SUS.....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	59
5.1. Kesimpulan.....	59
5.2. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Figma	15
Gambar 2.2 Metode Perhitungan KANO Analysis	16
Gambar 2.3 Diagram User Flow	17
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	18
Gambar 3.2 Framework Design Thinking.....	20
Gambar 4.1 Kerangka Berpikir 5 Whys Framework.....	25
Gambar 4.2 Empathy Map	27
Gambar 4.3 Affinity Diagram.....	29
Gambar 4.4 User Persona Dewasa	30
Gambar 4.5 User Persona Anak	30
Gambar 4.6 Customer Journey Map Dewasa.....	31
Gambar 4.7 Customer Journey Map Anak	32
Gambar 4.8 Analisis AMORQI Sisi Dewasa.....	35
Gambar 4.9 Analisis AMORQI Sisi Anak.....	36
Gambar 4.10 <i>Information Architecture</i> Dewasa.....	38
Gambar 4.11 <i>Information Architecture</i> Anak	39
Gambar 4.12 User Flow Otomatisasi Penjadwalan Uang Saku Anak.....	41
Gambar 4.13 User Flow Pantau Keuangan Anak.....	41
Gambar 4.14 User Flow Limitasi Keuangan Anak	42
Gambar 4.15 User Flow Goals & Challenge Anak	42
Gambar 4.16 Medium-fidelity Aplikasi Paymily	43
Gambar 4.17 Filosofi Logo Paymily	44
Gambar 4.18 Tipografi Paymily	44
Gambar 4.19 Ikonografi Paymily	45
Gambar 4.20 Colour Style Paymily	45
Gambar 4.21 Komponen Aplikasi	46
Gambar 4.22 High – Fidelity Fitur Penjadwalan Uang Saku Anak	46
Gambar 4.23 High – Fidelity Fitur Pantau Keuangan Anak	47
Gambar 4.24 High – Fidelity Fitur Pembatasan Transaksi Pengeluaran Anak	48
Gambar 4.25 High – Fidelity Fitur Limitasi Dari Sisi Anak.....	49

Gambar 4.26 High – Fidelity Fitur Goals Dari Sisi Anak.....	50
Gambar 4.27 High – Fidelity Fitur Challenge Dari Sisi Anak	51
Gambar 4.28 Skala Interpretasi Hasil Skor SUS	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skenario Testing Pengguna.....	23
Tabel 3.2 Pertanyaan Kuesioner SUS.....	24
Tabel 4.1 Sintesa Pain dan Gain Pada User.....	27
Tabel 4.2 Problem Statement User	32
Tabel 4.3 Fitur Menggunakan KANO Model	33
Tabel 4.4 Hasil Pengujian SEQ Metrics Dewasa	53
Tabel 4.5 Hasil Pengujian SEQ Metrics Anak.....	54
Tabel 4.6 Hasil Pengujian Metode SUS Dewasa.....	56
Tabel 4.7 Hasil Pengujian Metode SUS Anak.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Form Pengajuan Topik Skripsi	A-1
Lampiran B. Surat Kediaan Pembimbing	B-1
Lampiran C. Surat Keputusan Tugas Akhir (SK TA).....	C-1
Lampiran D. Kuesioner Penelitian (SUS & SEQ).....	D-1
Lampiran E. Hasil Wawancara pada Pengguna.....	E-1
Lampiran F. Dokumentasi Wawancara	F-1
Lampiran G. Hasil Analisis Kuesioner (SUS & SEQ)	G-1
Lampiran H. Hasil Pengecekan Similarity	H-1
Lampiran I. Kartu Konsultasi Bimbingan Akademik.....	I-1
Lampiran J. Form Perbaikan Ujian Komprehensif	J-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0 telah membawa dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sektor keuangan. Transformasi digital yang pesat ini melahirkan inovasi-inovasi baru seperti teknologi finansial (*fintech*), yang salah satunya adalah dompet digital (E-Wallet). Dompet digital menjadi salah satu solusi yang mempermudah masyarakat dalam melakukan transaksi keuangan tanpa memerlukan uang tunai. Menurut survei yang dilakukan oleh Bank Indonesia pada tahun 2021, penggunaan dompet digital di Indonesia mengalami peningkatan pesat, dengan pertumbuhan transaksi E-Wallet mencapai lebih dari 40% per tahun (Zada & Sopiana, 2021).

Pertumbuhan ini menunjukkan adopsi yang luas terhadap teknologi keuangan digital, tidak hanya di kalangan dewasa, tetapi juga mulai merambah ke segmen anak muda. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Soleha & Hidayah pada tahun 2022, E-Wallet memungkinkan transaksi non-tunai (*cashless*) dengan menggunakan uang elektronik (*e-money*), baik secara online maupun offline. Data dari Statista menunjukkan bahwa pada tahun 2023, jumlah pengguna E-Wallet di Indonesia diperkirakan mencapai lebih dari 160 juta orang, menjadikan negara ini salah satu pasar terbesar untuk teknologi pembayaran digital di Asia Tenggara. Kehadiran teknologi ini membawa dampak positif tidak hanya bagi masyarakat umum, tetapi juga bagi pelaku bisnis, karena memudahkan proses transaksi yang lebih cepat, aman, dan efisien (Soleha & Hidayah, 2022)

Namun, meskipun kemajuan ini memberikan banyak keuntungan, kemudahan dalam melakukan transaksi cashless juga menimbulkan tantangan tersendiri, terutama dalam aspek perilaku konsumtif masyarakat. Akses yang cepat dan mudah terhadap berbagai produk melalui platform e-commerce atau marketplace membuat masyarakat cenderung lebih impulsif dalam melakukan pembelian. Hal ini terutama disebabkan oleh literasi keuangan yang masih rendah di kalangan masyarakat Indonesia (Nizar & Yusuf, 2022).

Berdasarkan hasil survei Otoritas Jasa Keuangan (OJK) pada tahun 2022, literasi keuangan masyarakat Indonesia masih berada pada tingkat yang rendah, yaitu hanya sekitar 38,03%. Angka ini menunjukkan bahwa masih banyak masyarakat yang belum memahami dasar-dasar pengelolaan keuangan. Rendahnya literasi keuangan ini dapat membawa dampak negatif, terutama bagi kelompok masyarakat yang belum memahami manajemen keuangan secara mendalam, termasuk mahasiswa. Banyak dari mereka yang terjerumus dalam praktik investasi bodong, terlilit hutang akibat pinjaman online (*peer-to-peer lending*), atau sekadar menghabiskan uang untuk pembelian impulsif tanpa perencanaan keuangan yang matang (Gunawan & Winarti, 2022)

Oleh karena itu, pentingnya edukasi literasi keuangan sejak dini menjadi kunci dalam mengatasi permasalahan ini. Penelitian oleh Fajriyah & Listiadi pada tahun 2021, menekankan bahwa literasi keuangan harus diberikan sejak usia muda sebagai fondasi untuk mengelola keuangan dengan baik ketika mereka dewasa (Fajriyah & Listiadi, 2021). Edukasi keuangan tidak hanya tanggung jawab lembaga pendidikan, tetapi juga peran penting orangtua dalam mendidik anak-anak mereka mengenai pengelolaan keuangan keluarga (Arifa & Setiyani, 2020). Salah

satu cara praktis dalam mengajarkan manajemen keuangan pada anak adalah dengan mengelola uang saku mereka secara bijaksana. Pada tahun 2020, penelitian oleh Assyfa menemukan bahwa jumlah uang saku yang diberikan kepada anak memiliki hubungan langsung dengan perilaku manajemen keuangan mereka. Semakin besar uang saku yang diberikan, semakin besar kemungkinan anak-anak untuk tidak mengelola uang tersebut dengan baik, jika tidak dibarengi dengan pengetahuan literasi keuangan yang memadai (Assyfa, 2020)

Berdasarkan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka aplikasi dompet digital (E-Wallet) yang ramah anak dengan fitur-fitur edukasi finansial yang terintegrasi dengan akun orangtua dengan judul mengenai “Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Fintech Ramah Anak”. Aplikasi ini diharapkan tidak hanya mempermudah anak dalam belajar mengelola keuangan, tetapi juga memberikan kontrol penuh kepada orangtua dalam memantau dan mengarahkan pengeluaran anak.

Melalui pendekatan *framework design thinking*, penelitian ini berfokus pada penciptaan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan edukatif, sehingga anak-anak dapat mengembangkan kebiasaan manajemen keuangan yang baik sejak usia dini.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan metode *design thinking* dalam merancang antarmuka aplikasi dompet digital (E-Wallet) yang ramah anak?
2. Bagaimana aplikasi dompet digital dapat mengintegrasikan fitur edukasi finansial untuk anak di bawah pengawasan orangtua?

3. Bagaimana memastikan bahwa antarmuka yang dirancang mudah digunakan oleh anak-anak serta memberikan pengalaman edukasi finansial yang menyenangkan?

1.3.Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang antarmuka aplikasi dompet digital (E-Wallet) yang ramah anak dengan menggunakan pendekatan *design thinking*.
2. Mengintegrasikan rancangan fitur edukasi finansial yang dapat diakses oleh anak-anak dengan batasan yang dipantau oleh orangtua.
3. Menciptakan pengalaman pengguna yang sederhana, edukatif, dan interaktif untuk membantu anak dalam memahami manajemen keuangan dengan nilai *usability testing SUS* dan *SEQ Metrics*.

1.4.Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori dan literatur terkait penerapan Design Thinking dalam desain aplikasi keuangan, khususnya untuk kategori pengguna anak-anak.
2. Manfaat Praktis:
 - a. Bagi Pengembang Aplikasi: Memberikan panduan dalam merancang aplikasi dompet digital yang ramah anak dengan fitur edukasi finansial.

- b. Bagi Orangtua: Menyediakan alat bantu dalam memberikan edukasi finansial kepada anak dengan cara yang interaktif dan di bawah pengawasan mereka.
- c. Bagi Anak-anak: Memberikan pengalaman pembelajaran keuangan sejak dini yang menyenangkan dan mendidik melalui aplikasi yang dirancang khusus untuk mereka.

1.5. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan awal yang diharapkan, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Penelitian hanya berfokus pada perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) aplikasi dompet digital yang ramah anak dengan pendekatan *design thinking*.
2. Aplikasi yang dirancang hanya melibatkan fitur-fitur terkait pengelolaan keuangan anak dan edukasi finansial yang terintegrasi dengan akun orangtua.
3. Target pengguna adalah anak-anak berusia 8 - 17 tahun dan orangtua sebagai pengawas.
4. Penelitian ini tidak membahas aspek teknis pengembangan *backend*, keamanan aplikasi, dan transaksi finansial secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Agit, A., & Ramadhani, S. E. (2023). Peran Dompot Digital dalam Meningkatkan Kualitas Keuangan UMKM Menuju Era Society 5.0. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 26–34.
- Anam, K., & Setyawan, S. (2023a). Analisis Perilaku Manajemen Keuangan Generasi Milenial: Prespektif Literasi Keuangan, Literasi Ekonomi, Dan Kesadaran Digital. *AKUNTANSI* 45, 4(1), 14–21.
- Anam, K., & Setyawan, S. (2023b). Analisis Perilaku Manajemen Keuangan Generasi Milenial: Prespektif Literasi Keuangan, Literasi Ekonomi, Dan Kesadaran Digital. *AKUNTANSI* 45, 4(1), 14–21.
- Arifa, J. S. N., & Setiyani, R. (2020). Pengaruh Pendidikan Keuangan di Keluarga, Pendapatan, dan Literasi Keuangan Terhadap Financial Management Behavior Melalui Financial Self-Efficacy Sebagai Variabel Mediasi. *Economic Education Analysis Journal*, 9(2), 552–568.
- Assyfa, L. N. (2020). Pengaruh uang saku, gender dan kemampuan akademik terhadap perilaku pengelolaan keuangan pribadi mahasiswa akuntansi dengan literasi keuangan sebagai variabel intervening. *Prisma (Platform Riset Mahasiswa Akuntansi)*, 1(1), 109–119.
- Bhakti, F. K., Ahmad, I., & Adrian, Q. J. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(2).
- Fajriyah, I. L., & Listiadi, A. (2021). Pengaruh uang saku dan pendidikan keuangan keluarga terhadap pengelolaan keuangan pribadi melalui literasi keuangan sebagai intervening. *Inovasi: Jurnal Ekonomi, Keuangan, Dan Manajemen*, 17(1), 61–72.
- Fauziah, M. H., Andrian, R., & Venica, L. (2024). Perancangan Antarmuka Aplikasi Edukasi Bisnis dengan Pendekatan Design Thinking. *Indonesian Journal of Computer Science*, 13(1).
- Frans, S., Dominica, M. R. T. D., Lucky, I. K., Lilik, S., & Eva, Y. U. (2024). Application of The User Centered Design Method To Evaluate The Relationship Between User Experience, User Interface and Customer

- Satisfaction on Banking *Mobile* Application. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 6(1).
- Gunawan, A. A. L., & Winarti, A. (2022). Pengaruh aplikasi dompet digital terhadap transaksi dimasa kini. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(5), 352–356.
- Hamidli, N. (2023). *Introduction to UI/UX Design: Key Concepts and Principles*.
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan (JITTER)*, 8(1), 111–117.
- Iqbal, M., & Pamungkas, R. (2022). Pembuatan Prototype Aplikasi Monev dengan Metode Design Thinking Di PT Lentera Bangsa Benderang. *JURNAL PILAR TEKNOLOGI Jurnal Ilmiah Ilmu Ilmu Teknik*, 7(2), 33–42.
- Irwansyah, A., Juardi, D., & Ardian, R. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI Dan UX Aplikasi Keuangan Berbasis *Mobile*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(10), 80–91.
- Kenny, U., Regan, Á., Hearne, D., & O'Meara, C. (2021). Empathising, defining and ideating with the farming community to develop a geotagged photo app for smart devices: A design thinking approach. *Agricultural Systems*, 194, 103248.
- Lim, K. H., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi *Mobile* Majuli Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information Technology Ampera*, 3(2), 108–123.
- Moffett, J., & Cassidy, D. (2023). Building a digital educational escape room using an online design-thinking process. *Online Learning*, 27(2), 223–244.
- Mol, M., van Schaik, A., Dozeman, E., Ruwaard, J., Vis, C., Ebert, D. D., Etzelmueller, A., Mathiasen, K., Moles, B., & Mora, T. (2020). Dimensionality of the system usability scale among professionals using internet-based interventions for depression: a confirmatory factor analysis. *BMC Psychiatry*, 20, 1–10.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan

- Aplikasi Figma. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 10(2), 208–219.
- Nasution, W. S. L., & Nusa, P. (2021). UI/UX design web-based learning application using design thinking method. *ARRUS Journal of Engineering and Technology*, 1(1), 18–27.
- Nizar, A. M., & Yusuf, A. (2022). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Dompot Digital LinkAja. *J-MAS (Jurnal Manajemen Dan Sains)*, 7(2), 928–933.
- Parish, L. A. (2022). *Empathy in Conversational AI: Rhetorical Analyses and Recommendations*.
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan aplikasi figma dalam membangun ui/ux yang interaktif pada program studi teknik informatika stmik tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154.
- Purrohman, P. S., Sugiono, S., Eliza, M. S., Putri, E., & Khamidah, L. (2023). *Design Thinking for Empowering Micro, Small and Medium Enterprises in Cilengsi Environmentally Friendly Communities*.
- Putra, P. O. H., Kirana, R. A. W. W. C., & Budi, I. (2022). Usability factors that drive continued intention to use and loyalty of *mobile* travel application. *Heliyon*, 8(9).
- Putri, R. N. K., Sari, D. P., & Andrian, R. (2022). Analisis Produk Binar Go Menggunakan Prioritization Matriks Eisenhower Dan Model Kano. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 13(03 DESEMBER), 244–254.
- Ravelino, C., & Susetyo, Y. A. (2023). Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal JTİK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 7(1), 121–129.
- Soleha, E., & Hidayah, Z. Z. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan dan Kemudahan bertransaksi terhadap minat generasi millennial dalam menggunakan dompet digital (shopeepay). *ARBITRASE: Journal of Economics and Accounting*, 3(2), 312–316.

- Tasril, V., Iqbal, M., Dewi, A. S., Syahputra, E. E., & Suhut, A. (2023). Usability Testing Kualitas Desain UI Pemahaman Literasi Digital Anak-Anak. *Bulletin of Computer Science Research*, 3(6), 427–434.
- Widiyantoro, M. F., Ridwan, T., Heryana, N., & Voutama, A. (2023). Perancangan UI/UX Prototype Aplikasi Dompot Digital Menggunakan Metode Design Thinking. *JURNAL FASILKOM*, 13(02), 121–131.
- Yancy, O., & Ayuningtyas, D. (2024). Assessing Lean Thinking in Hospital: A Conceptual Framework. *Community Medicine and Education Journal*, 5(1), 373–380.
- Yastin, D. N., Suseno, H. B., & Arifin, V. (2020). Evaluasi Dan Perbaikan Desain User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Pada Aplikasi *Mobile* Siaran Tangsel Menggunakan Metode Goal Direct Design (Gdd). *Jurnal Teknik Informatika*, 13(2), 157–170.
- Zada, C., & Sopiana, Y. (2021). Penggunaan E-Wallet atau Dompot Digital sebagai Alat Transaksi Pengganti Uang Tunai Bagi UMKM di Kecamatan Banjarmasin Tengah. *JIEP: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Pembangunan*, 4(1), 251–268.