

PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENCATATAN PENGELOLAAN KEUANGAN PADA YAYASAN PENDIDIKAN ROSMA DENGAN MENGUNAKAN *DESIGN THINKING*

Apta Aristawidyaningrum¹, Anggi Elanda^{2*}, Rahmat Gunawan^{3*}

¹ Program Studi Sistem Informasi, STMIK ROSMA

^{2,3} Program Studi Teknik Informatika, STMIK ROSMA

Karawang, Indonesia

apta.aristawidyaningrum@mhs.rosma.ac.id , anggi.elanda@dosen.rosma.ac.id ,

rahmat.gunawan@dosen.rosma.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada perancangan UI/UX untuk Sistem Informasi Akuntansi Pencatatan Pengelolaan Keuangan pada Yayasan Pendidikan Rosma menggunakan metode Design Thinking. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sistem yang dapat mempermudah pengelolaan dan pencatatan keuangan, meningkatkan efisiensi, dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal bagi bendahara dan pengelola keuangan yayasan. Metode Design Thinking digunakan karena pendekatan ini berpusat pada pengguna dan memungkinkan pengembangan solusi yang inovatif dan efektif. Tahapan penelitian dimulai dengan pemahaman mendalam mengenai kebutuhan dan permasalahan pengguna melalui wawancara dan observasi. Penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan metode *design thinking* dalam desain UI/UX sistem informasi akuntansi mampu meningkatkan kemudahan penggunaan, efisiensi kerja dan kepuasan pengguna. Dengan demikian, sistem ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam pengelolaan keuangan di Yayasan Pendidikan Rosma.

Kata kunci : *Design Thinking, Sistem Informasi Keuangan, Pengelolaan Keuangan, UI/UX, Yayasan Pendidikan Rosma.*

ABSTRACT

This research focuses on UI/UX design for the Accounting Information System for Financial Management Recording at the Rosma Education Foundation using the Design Thinking method. The aim of this research is to develop a system that can simplify financial management and recording, increase efficiency, and provide an optimal user experience for

foundation treasurers and financial managers. The Design Thinking method is used because this approach is user-centered and allows the development of innovative and effective solutions. The research stage begins with an in-depth understanding of user needs and problems through interviews and observations. Research has shown that applying Design Thinking methods in the UI/UX design of accounting information systems can enhance ease of use, work efficiency, and user satisfaction. Thus, it is hoped that this system can be an effective solution in managing finances at the Rosma Education Foundation

Key words: *Design Thinking, Financial Information Systems, Financial Management, Rosma Education Foundation, UI/UX.*

Pendahuluan

Di era globalisasi ini, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang dengan cepat dan pesat. Setiap organisasi harus mampu bersaing dan beradaptasi dengan dinamika tersebut. Manajemen dituntut untuk dapat mengelola serta menyediakan informasi yang akan digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan. Sistem Informasi Akuntansi merupakan salah satu elemen yang penting dalam pengelolaan keuangan organisasi, yang membantu melacak, merekam dan menganalisis data (Yusuf, n.d.) . Dengan bantuan laporan keuangan, pimpinan dapat merencanakan dan mengambil keputusan keuangan yang tepat dan efisien. Laporan ini menyajikan gambaran jelas tentang kondisi keuangan organisasi serta mendukung strategi keuangan yang berkelanjutan (Purnomo & Maknunah, 2018).

Berdasarkan observasi, sistem manajemen keuangan untuk pengajuan hingga pencatatan keuangan masih dilakukan secara manual menggunakan buku catatan dan Microsoft Excel. Hal ini menyebabkan ketidakakuratan data, sulit diakses oleh banyak orang, dan tidak memungkinkan analisis data yang cepat dan akurat. Bendahara unit juga tidak dapat mengetahui apakah proses pencairan dana telah disetujui oleh Bendahara Yayasan atau belum. Dalam prosesnya perancangan UI/UX menggunakan metode *design thinking*. *Design thinking* adalah mampu memecahkan berbagai masalah yang ada, seperti mempermudah pengguna dalam menggunakan *prototype* yang telah dibuat dan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna (Karo Sekali et al., 2023).

Materi dan Metode

1. Sistem Informasi Akuntansi

Sistem Informasi Akuntansi adalah sekumpulan dari manusia dan sumber daya modal dalam suatu organisasi yang bertugas menyediakan informasi keuangan. Sistem ini mengumpulkan dan mengolah data transaksi keuangan, sehingga menghasilkan

informasi yang dapat digunakan oleh manajemen untuk pengambilan keputusan Sistem Informasi Akuntansi terdiri dari berbagai komponen yang saling berinteraksi untuk mengumpulkan, mengolah, menyajikan data keuangan (Linda Y, 2022).

2. Pencatatan

Pencatatan setiap transaksi merupakan langkah awal yang krusial dalam kegiatan usaha. Informasi awal yang dicatat ini nantinya akan diolah sehingga dapat membentuk laporan keuangan yang dimana setiap transaksi usaha harus dicatat dengan teliti agar informasi yang dikumpulkan akurat (Munandar et al., 2018). Manfaat dari pencatatan transaksi keuangan adalah pencatatan yang jelas, posisi keuangan instansi dapat terlihat dengan transparan, sehingga perkembangan keuangan dapat dipantau (Hendri et al., 2017).

3. Pengelolaan Keuangan

Pengelolaan keuangan adalah segala bentuk kegiatan administratif yang dilakukan untuk perencanaan, penyimpanan, penggunaan dan pencatatan serta pengawasan yang kemudian memiliki pelaporan terhadap siklus keluar masuknya dana dalam sebuah instansi (Andiawati, n.d.).

4. User Interface

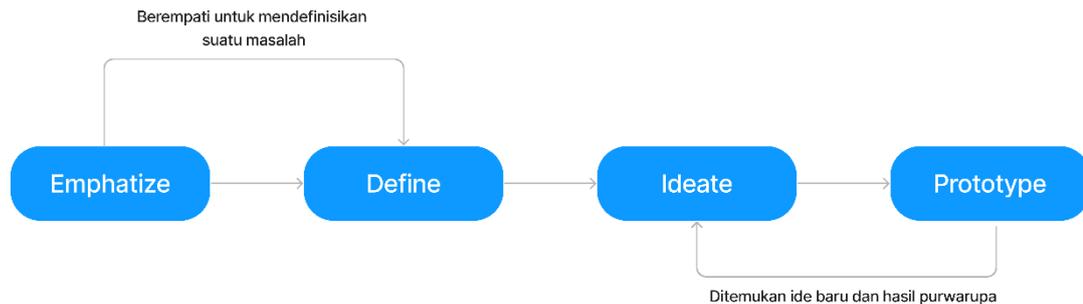
Menurut A. Widodo *User Interface* adalah mekanisme yang mengatur tampilan visual dan mempermudah interaksi antara pengguna dengan perangkat lunak atau sistem. (Widodo & Sundari, 2023). Proses pembuatan *user interface* bertujuan untuk menjadikan sumber informasi yang mudah digunakan oleh pengguna dimana tampilan *user interface* memiliki hasil antar *input* dan *output* dari desain yang baik untuk memuaskan kebutuhan pengguna (Faisal et al., 2023).

5. User Experience

User Experience yaitu pendekatan yang bertujuan memberikan solusi atas permasalahan dengan menjadikan kepuasan pengguna sebagai fokus utama dalam merancang sebuah aplikasi (Harlim & Setiyawati, 2022).

6. Metode

Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* untuk mengembangkan perancangan UI/UX sistem informasi akuntansi pencatatan keuangan pada Yayasan Pendidikan Rosma. Tahapan yang digunakan dengan metode *desain thinking* dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1. Tahapan Design Thinking

Penjelasan terkait tahapan metode ini adalah sebagai berikut :

a. Tahap Empathize

Pada tahap ini memahami permasalahan yang diharapkan dapat diperoleh beberapa pernyataan masalah berdasarkan permasalahan pengguna yang akan diproses lebih lanjut pada tahap berikutnya. Di dalam tahap ini penulis melakukan observasi dan wawancara.

b. Tahap Define

Langkah pertama dimana peneliti menetapkan dengan jelas tujuan dari produk atau layanan yang akan dikembangkan, mengidentifikasi *audiens* target, merumuskan fitur-fitur utama yang akan dimiliki, serta menentukan masalah yang akan dipecahkan.

c. Tahap Ideate

Proses menuju penyelesaian masalah bertujuan untuk mengembangkan berbagai gagasan atau ide sebagai dasar dalam merancang *prototype* yang akan dibuat.

d. Tahap Prototype

Melibatkan pembuatan proses awal dari produk atau layanan untuk melakukan uji konsep, fitur dan fungsional secara praktis sebelum melanjutkan ke tahap produksi atau implementasi.

Hasil dan Pembahasan

Empathize

Pada tahap ini dilakukan *in-depth interview* terhadap calon pengguna yang dimana akan mendapatkan *insight* tentang penelitian tentang perancangan *user interface* dan *user experience* aplikasi sistem informasi pencatatan dan pengelolaan keuangan Yayasan Pendidikan Rosma (YAPEROS). Hasil dari *in-depth interview* dapat ditarik kesimpulan bahwa ada beberapa hal yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini, diantaranya yaitu :

Tabel 1 Hasil Wawancara Bendahara Unit

In- dept interview Bendahara Unit	
No	Hasil penjabaran in-dept interview berdasarkan permasalahan utama.
1	Proses permohonan pengajuan mengharuskan bendahara unit untuk datang menemui Bendahara Yayasan atau perangkat terkait.
	a. Proses yang sudah berjalan saat ini cukup memakan waktu dan tidak efisien. b. Bendahara Unit tidak bisa memantau perkembangan pengajuan sudah di approved atau belum, sehingga dapat memakan waktu
2	Proses pemberitahuan pencairan dana masih manual yang menyebabkan bendahara unit merasa sulit untuk memeriksa pengajuan yang sudah di approved
	c. Bendahara unit merasa sulit untuk memeriksa pengajuan yang sudah di approved . Sehingga tidak dapat dengan mudah memverifikasi apakah pencairan dana tersebut sudah bisa di ambil atau belum d. Sesekali bendahara unit menghubungi bendahara Yayasan untuk mendapatkan informasi pencairan dana dan tenggat waktu pengambilan. Proses ini tentu sangat tidak efisien, sehingga sering terjadi kesalahan informasi

Table 2 Hasil Wawancara Bendahara Yayasan

In- dept interview Bendahara Yayasan	
No	Hasil penjabaran in-dept interview berdasarkan permasalahan utama.
1	Proses pencatatan keuangan Yayasan Pendidikan Rosma masih dilakukan secara manual dan rentan terjadi kesalahan penulisan dalam laporan uang masuk maupun keluar.
	e. Proses manual rentan terhadap kesalahan pencatatan hingga perhitungan yang dimana menghasilkan data keuangan yang tidak akurat.

	f. Dokumen keuangan fisik rentan terhadap kehilangan data keuangan yang penting
2	Pengelolaan data keuangan Yayasan Pendidikan Rosma secara manual menyebabkan bendahara Yayasan kesulitan dalam melakukan pelacakan sumber dana dan analisis keuangan untuk mengambil keputusan.
	Laporan keuangan manual sering kali sulit untuk dianalisis dan mendapat wawasan yang berguna untuk pengambilan keputusan.

Define

Pada tahap Define, permasalahan pengguna yang diidentifikasi pada tahap empathize akan didefinisikan secara lebih rinci. Didalam tahap define menggunakan penerapan user persona. Berikut merupakan user persona dari masing-masing calon pengguna :

Nansy Herina

UMUR: 35
 PENDIDIKAN: S1-Ekonomi
 STATUS: Kawin
 JABATAN: Bendahara Yayasan
 LOCATION: Karawang
 TECH LITERATE: High

Tujuan

Nansy Herina bertanggung jawab untuk mengelola dan mencatat semua transaksi keuangan yang terjadi di Yayasan Pendidikan Rosma untuk memastikan keuangan yayasan terkelola dengan baik dan transparan serta untuk menyediakan laporan keuangan yang akurat kepada pihak terkait.

Tantangan

- Sering mengalami kesulitan dalam memastikan data keuangan yang dicatatnya akurat karena proses pencatatan masih dilakukan secara manual menggunakan Microsoft Excel.
- Mengakses informasi keuangan secara cepat dan mudah karena dokumen-dokumen terpisah dan tidak terintegrasi.
- kesulitan dalam menganalisis data keuangan secara menyeluruh dan cepat untuk mendukung pengambilan keputusan yang tepat.

Kebutuhan

- Membutuhkan solusi yang memungkinkan pencatatan dan pengelolaan keuangan yang lebih efisien dan efektif.
- Membutuhkan akses cepat dan mudah ke informasi keuangan yang terintegrasi serta alat analisis yang dapat membantunya membuat keputusan keuangan yang tepat waktu.

Gambar 2. User Persona Bendahara Yayasan

Cecilia Angel Bertha

UMUR: 25
 PENDIDIKAN: S1- Sistem Informasi
 STATUS: Belum Kawin
 JABATAN: Bendahara Unit
 LOCATION: Karawang

Tujuan

Cecilia Angel Bertha bertanggung jawab untuk mengelola dan mencatat transaksi keuangan yang terjadi di unit spesifik di dalam Yayasan Pendidikan Rosma. Tujuannya adalah untuk memastikan pengeluaran dan penerimaan uang unit tercatat dengan baik dan dapat dipertanggungjawabkan.

Tantangan

- Kesulitan untuk mengetahui apakah permintaan pencairan dana yang diujarkannya sudah disetujui oleh Bendahara Yayasan atau belum.
- Sulit mengakses informasi keuangan secara cepat dan mudah karena dokumen-dokumen terpisah dan tidak terintegrasi.
- ketidaktepatan data dalam pencatatan pengeluaran dan penerimaan uang unit karena proses pencatatan masih dilakukan secara manual menggunakan buku catatan.

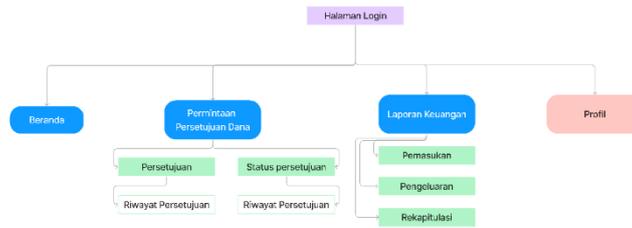
Kebutuhan

- Membutuhkan solusi yang memungkinkan proses pencatatan dan pengelolaan keuangan unit lebih efisien dan transparan.
- membutuhkan akses cepat dan mudah ke informasi keuangan yang terintegrasi serta kejelasan mengenai proses pencairan dana yang diujarkannya.

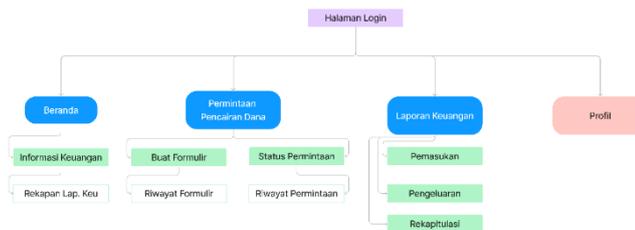
Gambar 3. User Persona Bendahara Unit

Ideate

Dalam tahap ideate dimana kerangka aplikasi dilakukan berdasarkan langkah-langkah sebelumnya, dalam serangkaian proses yang disusun secara sistematis. Didalam tahap ideate menggunakan sitemap. Berikut sitemap dari masing-masing :

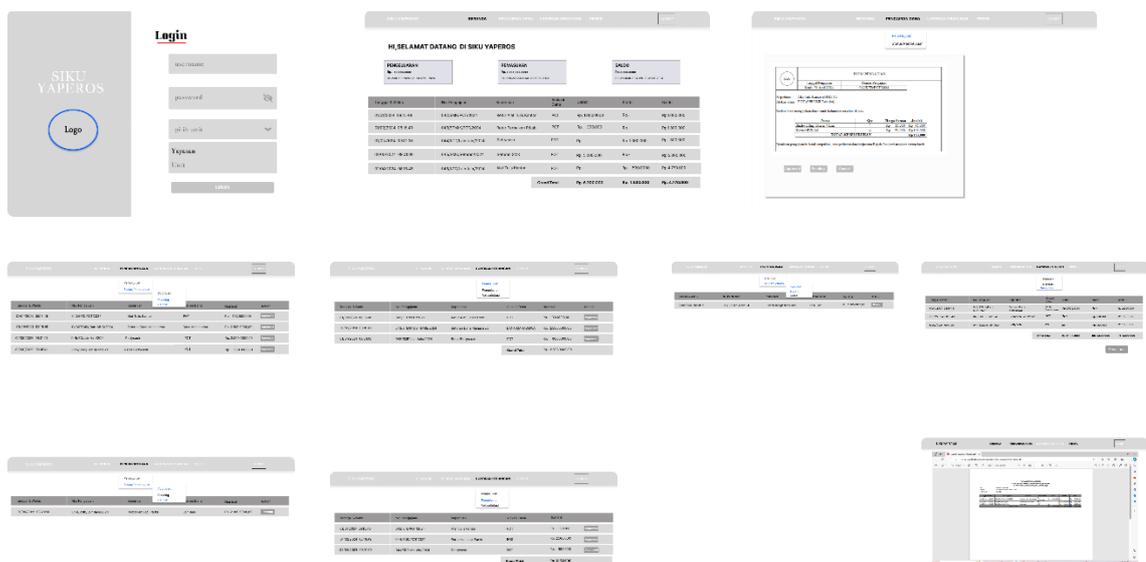


Gambar 4. Sitemap Bendahara Yayasan

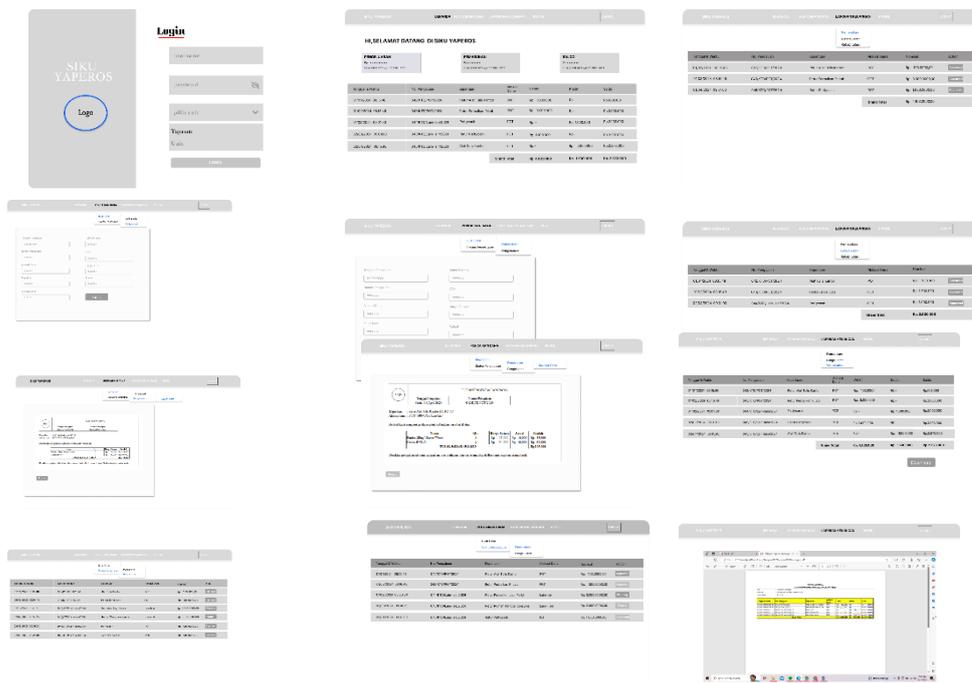


Gambar 5. Sitemap Bendahara Unit

Wireframe adalah tampilan sebuah produk atau aplikasi yang menggunakan warna selain hitam putih atau abu-abu. Gambaran wireframe dapat dilihat seperti 5 & 6.



Gambar 6. Wireframe Bendahara Yayasan

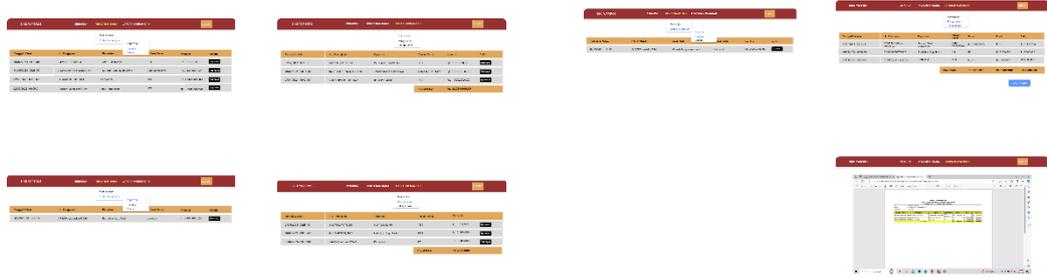


Gambar 7. Wirefarme Bendahara Unit

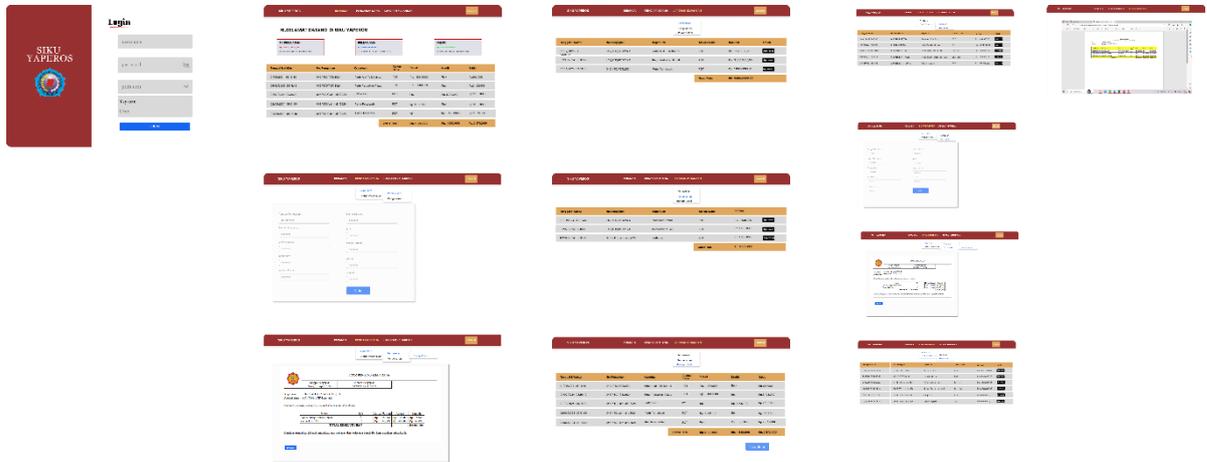
Prototype

Prototype dikenal sebagai rancangan awal dari suatu produk yang akan dibuat, bertujuan untuk mendeteksi kesalahan sejak dini dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan baru. tampilan sebuah produk atau aplikasi yang menggunakan warna. Gambaran prototype dapat dilihat 8 dan 9.





Gambar 8. Prototype Bendahara Yayasan



Gambar 9. Wirame Bendahara Unit

Kesimpulan

Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Keuangan (SIKU) Yayasan memiliki berbagai fitur yang penting dalam pengelolaan keuangan organisasi. Fitur-fitur seperti formulir pengajuan dan pencairan dana, status persetujuan, serta laporan keuangan pemasukan dan pengembalian dana memudahkan proses pencatatan, pengelolaan, dan pelaporan keuangan.

Desain antarmuka pengguna (UI) yang terstruktur dan jelas memainkan peran penting dalam memastikan pengguna dapat mudah menggunakan berbagai fitur yang tersedia dalam SIKU Yayasan. Namun, meningkatkan efisiensi dan efektivitas, perlu adanya evaluasi secara berkala terhadap kebutuhan pengguna dan penyesuaian desain UI serta fitur-fitur sistem sesuai dengan perkembangan organisasi.

Daftar Pustaka

- Andiawati, E. (n.d.). *PENGELOLAAN KEUANGAN LEMBAGA PENDIDIKAN/SEKOLAH*.
- Faisal, M., Muda, M. A., Septiana, T., & Komarudin, M. (2023). PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN BERBASIS WEB PADA PERHITUNGAN LUASAN KUMUH BALAI PRASARANA PERMUKIMAN WILAYAH LAMPUNG. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(2).
<https://doi.org/10.23960/jitet.v11i2.2921>
- Harlim, K., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking. In *Journal of Information Technology Ampera* (Vol. 3, Issue 2). <https://journal-computing.org/index.php/journal-ita/index>
- Hendri, Y., Fakultas, A., Dan, E., Universitas, B., Satya, K., Theresia, W., & Damayanti, W. (2017). *PENCATATAN AKUNTANSI PADA USAHA KECIL MENENGAH* (Vol. 20, Issue 2).
- Karo Sekali, I. B., Montolalu, C. E. J. C., & Widiana, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53–64. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.17>
- Linda Y, N. I. D. (2022). *Analisis Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pencatatan Dan Pengelolaan Keuangan Pada Yayasan Panti Asuhan Harapan Karomah*. 2.
- Munandar, A., Meita, I., & Ribka Putritanti, L. (2018). PELATIHAN PEMBUKUAN DAN PENCATATAN KEUANGAN SEDERHANA KEPADA SISWAI YAYASAN PRIMA UNGGUL. *Agustus*, 24(1).
<http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpkm/article/view/8944>
- Purnomo, H., & Maknunah, J. (2018). Sistem Informasi Pengolahan Data Keuangan Berbasis Web. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 3.
- Widodo, A., & Sundari, J. (2023). *Perancangan UI/UX pada Website Pengelolaan Manajemen Toko Muthia dengan Metode Design Thinking dan SUS* (Vol. 14, Issue 2).
- Yusuf, A. M. (n.d.). *Dirgamaya Jurnal Manajemen dan Sistem Informasi Perancangan UI/UX Sistem Informasi Akuntansi Laporan Laba Rugi Berbasis Web Pada PT. Plastik Karawang Flexindo*.