

## DIGITALISASI PEMBUKUAN KAS BERBASIS APLIKASI MOBILE MENGUNAKAN PENDEKATAN DESAIN THINKING

Rara Sriartati Redjeki<sup>1</sup>, Hari Murti<sup>2</sup>, Edy Supriyanto<sup>3</sup>, Eka Ardhianto<sup>4\*</sup>, Eko Nur Wahyudi<sup>5</sup>

<sup>1,2</sup>Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Industri, Universitas Stikubank

<sup>3</sup>Manajemen Informatika, Fakultas Vokasi, Universitas Stikubank

<sup>4</sup>Teknologi Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Industri, Universitas Stikubank

<sup>5</sup>Teknologi Rekayasa Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Stikubank

rara\_artati@edu.unisbank.ac.id<sup>1</sup>, harimurti@edu.unisbank.ac.id<sup>2</sup>,

edy\_supriyanto@edu.unisbank.ac.id<sup>3</sup>, ekaardhianto@edu.unisbank.ac.id<sup>4</sup>, eko@edu.unisbank.ac.id<sup>5</sup>

*Submitted October 13, 2024; Revised March 3, 2025; Accepted March 22, 2025*

### Abstrak

Pencatatan kas memegang peranan penting dalam keberlanjutan usaha UMKM. Permasalahan yang dihadapi UMKM adalah tidak adanya pencatatan kas yang baik dan tidak adanya kemampuan dalam mempelajari ilmu akuntansi yang sulit. Penelitian ini memberikan solusi berupa pembuatan pencatatan kas berbasis aplikasi mobile. Metode yang digunakan adalah pendekatan design thinking. Bentuk evaluasi yang digunakan adalah menggunakan teknik Technology Acceptance Model. Hasil yang diperoleh adalah bahwa pendekatan design thinking mampu menyelesaikan permasalahan UMKM dalam melakukan pencatatan kas dari sisi pengguna, serta hasil survey penggunaan aplikasi menyatakan bahwa penerimaan teknologi yang diimplementasikan menunjukkan nilai yang baik dengan rata-rata 9,4 setuju bahwa aplikasi dapat diterima.

**Kata Kunci :** Aplikasi Mobile, Design Thinking, Kas, UMKM

### Abstract

*Cash recording plays an important role in the sustainability of MSME businesses. The problems faced by MSMEs are the lack of good cash recording and the lack of ability to learn difficult accounting science. This study provides a solution in the form of creating a mobile application-based cash recording. The method used is the design thinking approach. The form of evaluation used is using the Technology Acceptance Model technique. The results obtained are that the design thinking approach is able to solve MSME problems in recording cash from the user's side, and the results of the application usage survey state that the acceptance of the implemented technology shows a good value with an average of 9.4 agreeing that the application is acceptable.*

**Keywords :** Design Thinking, Finance, Mobile Application, SMSE

### 1. PENDAHULUAN

Di zaman serba digital ini, pertumbuhan UMKM sebagai sektor penting yang menopang pertumbuhan ekonomi nasional dinilai belum optimal, sehingga dilakukan berbagai upaya oleh pemerintah dan pemangku kepentingan lainnya. Salah satu upayanya adalah mendorong para pelaku UMKM ini untuk bisa go-online dengan memanfaatkan internet, termasuk penggunaan aplikasi digital, untuk mengembangkan bisnis mereka. Pandangan optimis dari banyak pihak

meyakini bahwa produk-produk UMKM lokal bisa berjaya di pasar global. Tetapi, jumlah UMKM yang sudah go-online saat ini masih relatif sedikit dibandingkan dengan jumlah keseluruhannya.

Berdasarkan data terbaru dari Kementerian Komunikasi dan Informatika tahun 2023, dari total sekitar 60 juta UMKM yang ada di Indonesia, baru sekitar 9.4 juta UMKM yang sudah go-online. Kementerian Koperasi dan UKM serta Kementerian Kominfo, telah menargetkan untuk meng-

online-kan 8 juta UMKM sampai dengan tahun ini [1].

Berkembangnya sebuah bisnis berawal dari manajemen keuangan yang baik. Pengelolaan keuangan usaha yang baik berarti para pelaku UMKM mengetahui setiap pergerakan arus kas dan dapat mengontrol pengeluaran uang agar usaha mereka tidak mengalami kerugian

Salah satu aspek digital yang diperlukan dalam operasi bisnis UMKM adalah pemanfaatan perangkat lunak pencatatan keuangan untuk menciptakan dan mengelola laporan keuangan dengan lebih efisien [2]. Alih-alih mencatat laporan keuangan secara manual, penggunaan perangkat lunak pencatatan keuangan memungkinkan pencatatan yang lebih cepat dan praktis.

Menurut data dari Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah tahun 2023, sekitar 23 juta UMKM di Indonesia belum dapat mengakses pembiayaan dari lembaga perbankan. Hanya sekitar 41 juta pelaku usaha kecil, menengah, dan mikro yang telah berhasil memperoleh pembiayaan dari perbankan [3]. Oleh karena itu, pencatatan keuangan yang baik sangat penting agar UMKM dapat memahami kinerja bisnis mereka sehari-hari dan membuat keputusan yang tepat untuk perkembangan bisnis mereka

Dalam banyak kasus, kegagalan dalam mengelola keuangan menjadi salah satu alasan utama UMKM menghentikan operasinya. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pengelolaan keuangan dalam bisnis UMKM. Kesalahan dalam pencatatan laporan keuangan dapat berdampak besar pada kelangsungan bisnis. Salah satu contoh adalah kesalahan dalam menghitung laba rugi, yang bisa membuat UMKM tidak menyadari bahwa hutangnya lebih besar dari pendapatannya [4]. Penggunaan perangkat lunak pencatatan keuangan yang dirancang

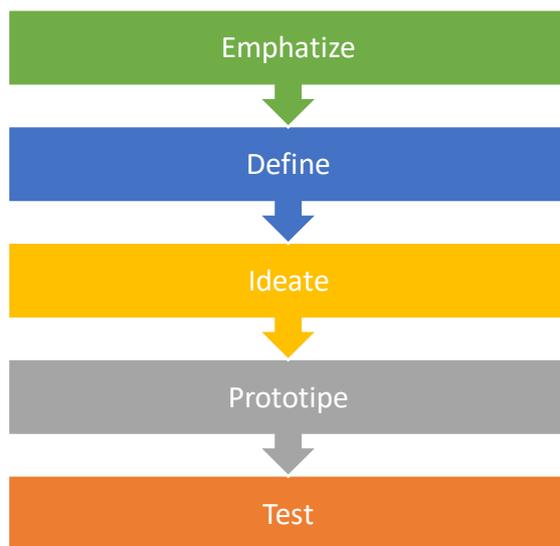
khusus untuk UMKM dapat membantu menghindari masalah ini, sehingga UMKM tidak terkena dampak buruk [5].

Berikut adalah beberapa alasan mengapa UMKM perlu menggunakan perangkat lunak pencatatan keuangan berbasis mobile [2], [3]: 1) Perhitungan Keuntungan yang Lebih Mudah. Hal ini disebabkan karena, dalam bisnis UMKM, perhitungan keuntungan adalah salah satu faktor kunci yang mempengaruhi kinerja bisnis. Dengan perangkat lunak pencatatan keuangan berbasis *mobile*, perhitungan keuntungan dapat dilakukan dengan lebih sederhana. Hal ini sangat penting karena keuntungan yang cukup besar dapat menjadikan UMKM sebagai bisnis yang berkelanjutan, sementara keuntungan yang minim dapat menunjukkan kondisi bisnis yang kurang sehat. 2) Pencatatan Transaksi yang Akurat. Hal ini berkaitan dengan setiap transaksi bisnis harus dicatat dengan teliti untuk menghindari kesalahan dalam laporan keuangan. Perangkat lunak pencatatan keuangan berbasis mobile memiliki fitur yang memungkinkan pencatatan transaksi dengan tingkat akurasi yang tinggi. Selain itu, aplikasi ini juga dapat menghitung secara otomatis, mengurangi risiko kesalahan yang sering terjadi dalam perhitungan manual. Dan, 3) Pelacakan Laporan Keuangan. Mencatat laporan keuangan adalah langkah penting dalam pengelolaan bisnis UMKM. Laporan keuangan memberikan gambaran tentang kinerja bisnis, termasuk apakah bisnis masih berada dalam kondisi keuangan yang sehat atau mungkin perlu peningkatan. Penggunaan perangkat lunak pencatatan keuangan berbasis mobile dengan sistem perhitungan dan penyusunan laporan yang akurat akan mengurangi risiko kesalahan dalam perhitungan manual.

Dalam rangka pengelolaan keuangan yang lebih baik, penggunaan perangkat lunak pencatatan keuangan berbasis mobile dapat

memberikan solusi yang efektif bagi UMKM untuk menghindari masalah keuangan yang berpotensi merugikan bisnis mereka.

Penelitian ini mengimplementasikan metode pendekatan *Design Thinking* (DT). *Design Thinking* adalah pendekatan kreatif untuk memecahkan suatu masalah, dimulai untuk memecahkan masalah pengguna dan diakhiri dengan solusi berdasarkan kebutuhan pengguna. *Design Thinking* dapat memahami pengguna dengan cara berempati dan kemudian mengimplementasikannya ke dalam bentuk desain berdasarkan sudut pandang pengguna. Dengan itu akan mendapatkan solusi, ide, dan keputusan desain yang akan diterima oleh pengguna. *Design Thinking* dibagi menjadi 5 tahapan [6], [7], [8]:



**Gambar 1. Alur Proses Design Thinking** [6], [7], [8].

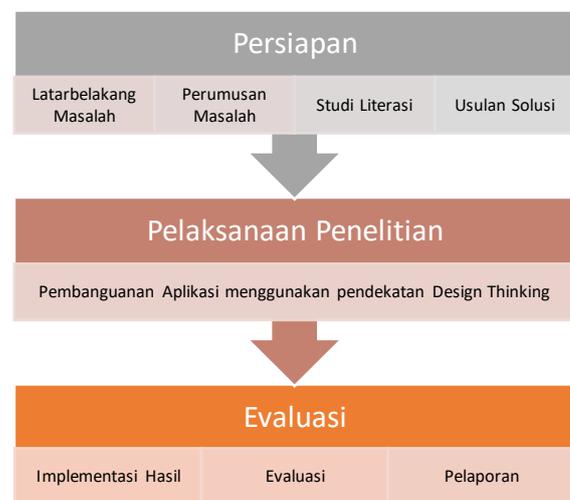
Gambar 1 menunjukkan proses *Design Thinking* yang digunakan pada penelitian ini yang terdiri dari 5 fase yaitu: Berempati (*empathise*), mendefinisikan masalah (*define*), membuat ide (*ideate*), membuat prototipe (*prototipe*), dan melakukan testing pada prototipe (*test*).

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka penelitian ini bertujuan untuk

merancang dan membangun sebuah aplikasi pencatatan keuangan berbasis mobile yang sesuai bagi pelaku UMKM menggunakan pendekatan metode *Design Thinking*.

## 2. METODE PENELITIAN

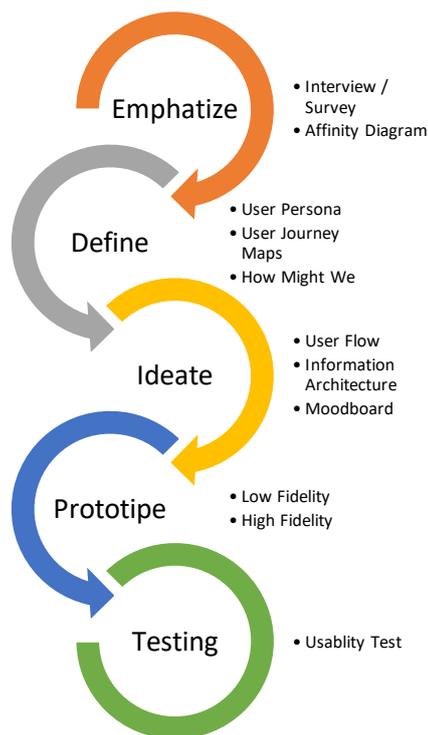
Bagian ini menjelaskan kerangka penelitian yang dilakukan melalui beberapa tahap yaitu: 1) Persiapan, 2) Pelaksanaan Penelitian, dan 3) Evaluasi. Tahapan kerangka penelitian digambarkan pada gambar 2.



**Gambar 2. Kerangka Penelitian**

Pada bagian persiapan dilakukan untuk mempersiapkan kegiatan penelitian dengan melakukan studi terhadap latar belakang masalah penelitian, melihat peluang penelitian, studi literasi terhadap permasalahan, merumuskan masalah, dan memberikan solusi.

Pada pelaksanaan penelitian, aplikasi dibangun menggunakan pendekatan design thinking dengan beberapa fase yaitu: *emphatise*, *define*, *ideate*, *prototipe*, dan *test*. Gambar 3 memperlihatkan tahap-tahap dalam pendekatan *design thinking* secara detil [9], [10].



**Gambar 3. Pendekatan Design Thinking** [9], [10].

Pada gambar 3, dapat dijelaskan secara lebih detil sebagai berikut:

### 1. *Empathise*

Empathise merupakan fase pertama dari *Design Thinking*. Pada tahap ini, peneliti mengamati pengguna (user) yang sebelumnya pernah menggunakan aplikasi serupa untuk mendapatkan pemahaman yang lebih tentang bagaimana mereka berinteraksi dengan suatu produk digital. Hasil pada fase ini adalah berupa *emphaty map*.

### 2. *Define*

Define dalam *Design Thinking* adalah menginterpretasikan data-data yang sudah dikumpulkan mengenai permasalahan pengguna pada fase sebelumnya yaitu empathise. Dimana pada fase ini data-data yang telah didapatkan sebelumnya disusun sedemikian rupa agar mendapatkan alur yang jelas tentang permasalahan pengguna.

### 3. *Ideate*

Ideate merupakan fase ketiga dari *Design Thinking*, pada fase ini peneliti melakukan *brainstorming* dari permasalahan yang telah petakan di fase sebelumnya yaitu empathise dan define. Peneliti menuliskan ide dan referensi *brainstorming* yang nanti akan dieksekusi menjadi sebuah prototype pada board yang dikenal sebagai *Design System*. Output pada fase ini adalah desain antar muka.

### 4. *Prototype*

*Prototype* adalah suatu proses desain yang menerapkan ide ke dalam struktur yang nyata dan jelas dari bentuk kertas ke digital. Prototipe dibuat dengan berbagai ketelitian dan efisiensi desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan diuji kegunaan (*usability*) pada pengguna. Hasil pada fase ini adalah berupa bentuk prototipe aplikasi yang nantinya di coba oleh pengguna (*user*).

### 5. *Test*

Testing merupakan fase terakhir dari *Design Thinking*, namun karena *Design Thinking* memiliki proses yang berulang dan tersusun maka sangat memungkinkan kembali ke langkah sebelumnya untuk melakukan iterasi. Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang dilakukan serta implementasi hasil penelitian.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini akan membahas hasil penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan Design Thinking. Pada tahap awal proses empathise dilakukan menggunakan teknik wawancara langsung kepada pelaku UMKM. Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan insight dari pelaku UMKM terhadap pencatatan kas yang diinginkan dari sisi mereka. Jumlah pelaku UMKM yang diwawancara sebagai objek berjumlah 10 orang dengan berbagai model usaha yang dijalani. Tabel 1

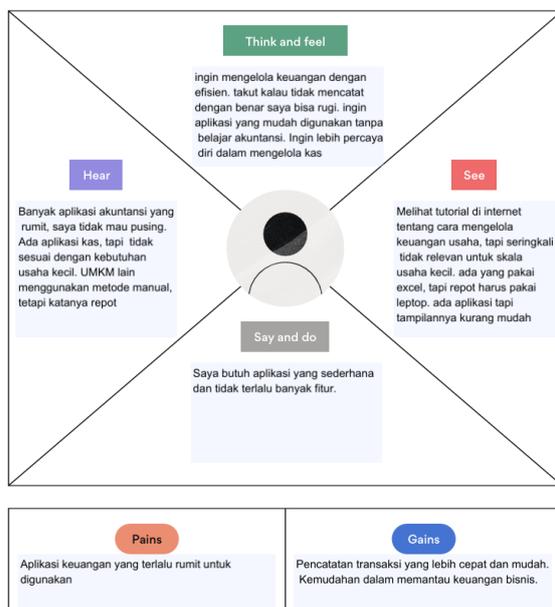
memperlihatkan 10 nama usaha pelaku UMKM dan jenis usaha yang dimiliki.

**Tabel 1. Pelaku usaha**

No	Nama Usaha	Jenis
1.	Kedai Campursari	Kuliner
2.	Kedai 76	Kuliner
3.	Warung Bu Yanti	Kuliner
4.	Kopi Hitam	Kuliner
5.	Barokah	Foto Copy
6.	Warung Mami	Kuliner
7.	Setia	Tambal Ban
8.	Tama Motor	Bengkel Motor
9.	Sejoli Tailor	Penjahit
10.	Laundri Bu Joko	Binatu

### Emphatise Map

Hasil wawancara terhadap pelaku UMKM dari tabel 1, diperoleh hasil yang divisualisasikan pada emphaty map. Hasil wawancara dibagi menjadi 6 kategori yaitu: Think and Feel, Hear, See, Say and Do, Gains, dan Pains. Emphaty map pada tahap emphatise ini ditunjukkan pada gambar 4.



**Gambar 4. Emphaty Map**

Dari gambar 4, lebih jelas dideskripsikan sebagai berikut:

#### 1. Think and Feel

Pelaku UMKM menyatakan bahwa: 1) ingin mengelola keuangan dengan efisien, 2) merasa takut kalau tidak mencatat dengan benar akan menimbulkan kerugian,

3) ingin aplikasi yang mudah digunakan tanpa belajar akuntansi, dan 4) ingin lebih percaya diri dalam mengelola kas.

#### 2. Hear

Pada bagian ini, pelaku UMKM menyatakan bahwa: 1) banyak aplikasi akuntansi yang rumit, 2) ada aplikasi kas, tapi tidak sesuai dengan kebutuhan usaha kecil, dan 3) UMKM lain menggunakan metode manual, tetapi katanya repot.

#### 3. See

Pada bagian ini, pelaku UMKM menyatakan: 1) melihat tutorial di internet tentang cara mengelola keuangan usaha, tapi seringkali tidak relevan untuk skala usaha kecil, 2) ada yang pakai excel, tapi repot harus pakai leptop. ada aplikasi tapi tampilannya kurang mudah.

#### 4. Say and Do

Pada bagian ini, pelaku UMKM menyatakan bahwa mereka membutuhkan: 1) aplikasi yang sederhana dan tidak terlalu banyak fitur, 2) pada bagian Pains, Aplikasi keuangan yang terlalu rumit untuk digunakan, dan 3) pada bagian Gains, Pencatatan transaksi yang lebih cepat dan mudah serta adanya kemudahan dalam memantau keuangan bisnis.

#### 5. Point of View

Pada tahap selanjutnya adalah melihat poin penting dalam gambar peta empati sebelumnya. Sehingga, dihasilkan beberapa sudut pandang (*point of view*) dengan sudut pandang dari siapa, apa, dan mengapa.

#### 1. POV 1: Pengelolaan Keuangan yang Efisien

**Siapa:** Pengusaha UMKM yang ingin mengelola keuangan bisnisnya dengan lebih efisien.

**Apa:** Mereka perlu aplikasi yang memungkinkan pencatatan transaksi secara cepat dan mudah tanpa memerlukan pengetahuan akuntansi yang mendalam.

**Mengapa:** Dengan aplikasi yang sederhana dan efisien, mereka dapat lebih fokus pada pertumbuhan bisnis tanpa khawatir tentang kesalahan pencatatan yang dapat berujung pada kerugian.

2. POV 2: Keinginan untuk Kemudahan dan Aksesibilitas

**Siapa:** Pemilik usaha kecil yang mengandalkan perangkat mobile untuk mengelola keuangan.

**Apa:** Mereka ingin aplikasi yang tidak hanya mudah digunakan tetapi juga dapat diakses di perangkat mobile, sehingga tidak tergantung pada laptop atau komputer.

**Mengapa:** Keterbatasan waktu dan kebutuhan untuk melakukan pencatatan saat beraktivitas membuat aplikasi mobile yang intuitif menjadi penting bagi mereka.

3. POV 3: Keamanan dan Kepercayaan Data

**Siapa:** Pengusaha UMKM yang khawatir tentang keamanan data keuangan mereka.

**Apa:** Mereka memerlukan aplikasi yang menawarkan keamanan data dan privasi, sehingga mereka merasa aman saat mencatat informasi penting bisnis.

**Mengapa:** Dengan kepercayaan bahwa data mereka aman, mereka akan lebih cenderung menggunakan aplikasi tersebut secara rutin, yang berujung pada pengelolaan keuangan yang lebih baik.

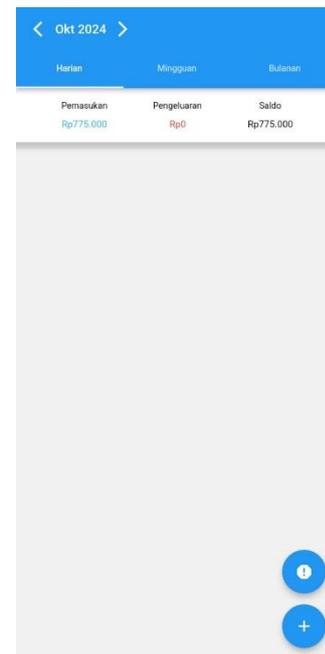
### Desain Prototipe

Aplikasi pencatatan kas UMKM dirancang untuk membantu pengguna dalam mengelola keuangan bisnis dengan cara yang sederhana dan efisien. Antarmuka aplikasi ini dirancang intuitif, memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mencatat kas masuk dan kas keluar tanpa harus memiliki latar belakang akuntansi.

Aplikasi yang dibuat memiliki beberapa bagian yaitu: beranda, tambah catatan, rekap harian, rekap mingguan, dan rekap bulanan.

Halaman beranda aplikasi pencatatan kas dirancang dengan antarmuka yang bersih dan intuitif, memudahkan pengguna dalam mengakses informasi keuangan mereka. Di bagian atas, terdapat ringkasan saldo kas terkini yang ditampilkan dalam kotak yang mencolok. Di bawahnya, terdapat tiga tombol utama: Rekap Harian, Rekap Mingguan, dan Rekap Bulanan.

Setiap tombol dilengkapi dengan ikon yang jelas, memungkinkan pengguna untuk dengan cepat memilih periode yang diinginkan. Saat pengguna memilih salah satu rekap, aplikasi akan menampilkan ringkasan transaksi yang mencakup total pemasukan, total pengeluaran, dan saldo bersih untuk periode yang dipilih.

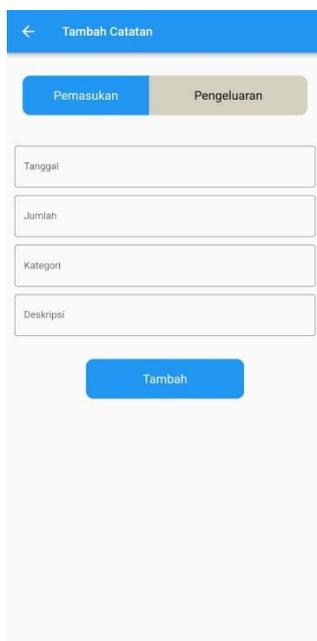


Gambar 5. Halaman Beranda

Di tengah halaman, rekap arus kas, memudahkan pengguna untuk memahami tren pemasukan dan pengeluaran dalam periode tersebut. Di bagian bawah, pengguna dapat menemukan tombol "Tambah Transaksi (+)" yang

memudahkan pencatatan kas masuk dan keluar secara langsung. Gambar 5 memperlihatkan halaman beranda.

Saat pengguna memilih “Tambah Pemasukan (+)” aplikasi akan menampilkan formulir sederhana. Pengguna dapat memasukkan jumlah uang, kategori pemasukan (misalnya, penjualan, investasi, atau pendapatan lain), dan deskripsi singkat. Terdapat juga opsi untuk menambahkan tanggal. Setelah selesai, pengguna dapat menyimpan transaksi dengan menekan tombol “Simpan.”



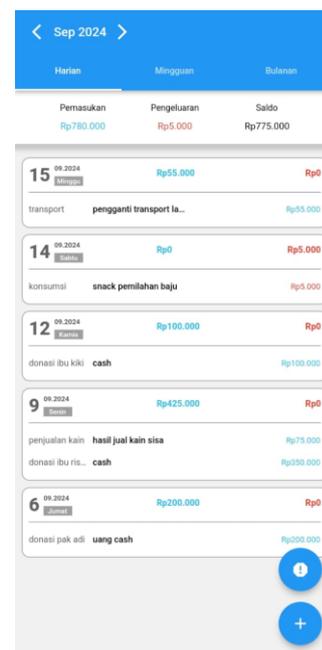
**Gambar 6. Halaman Tambah Pemasukan dan Pengeluaran**

Fitur “Tambah Pengeluaran” memiliki tampilan yang mirip dengan fitur pemasukan. Pengguna akan mengisi jumlah, kategori pengeluaran (seperti biaya operasional, gaji, atau pembelian barang), dan deskripsi. Gambar 6 memperlihatkan desain halaman tambah pemasukan dan pengeluaran.

Antarmuka rekap harian dirancang untuk memberikan pengguna gambaran menyeluruh tentang transaksi keuangan mereka dalam satu hari. Di bagian atas, pengguna dapat melihat tanggal yang

dipilih, bersama dengan saldo kas awal dan saldo kas akhir untuk hari tersebut.

Di bawahnya, terdapat catatan Pemasukan dan Pengeluaran. Setiap baris catatan menampilkan daftar transaksi yang mencakup tanggal, kategori, deskripsi, dan jumlah uang. Pengguna juga dapat menyaring transaksi berdasarkan kategori tertentu untuk analisis yang lebih mendalam. Gambar 7 memperlihatkan antarmuka halaman rekap harian.



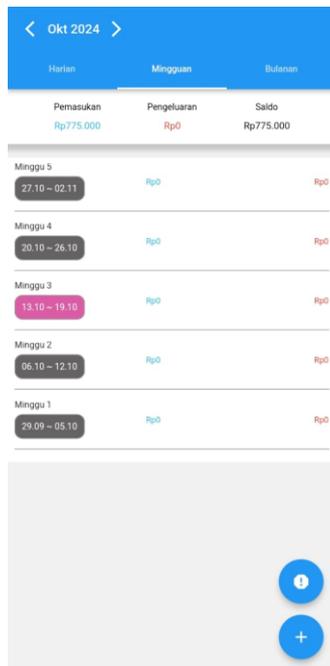
**Gambar 7. Halaman Rekap Harian**

Antarmuka rekap mingguan dirancang untuk membantu pengguna menganalisis kinerja keuangan bisnis mereka selama seminggu. Di bagian atas, pengguna dapat memilih minggu yang ingin direview, ditampilkan dengan jelas dalam format tanggal mulai hingga tanggal akhir.

Di bawahnya, terdapat ringkasan total pemasukan, total pengeluaran, dan saldo bersih untuk minggu tersebut. Pengguna juga dapat melihat catatan arus kas harian, memberikan wawasan visual tentang fluktuasi pemasukan dan pengeluaran sepanjang minggu.

Setiap kategori pemasukan dan pengeluaran ditampilkan untuk

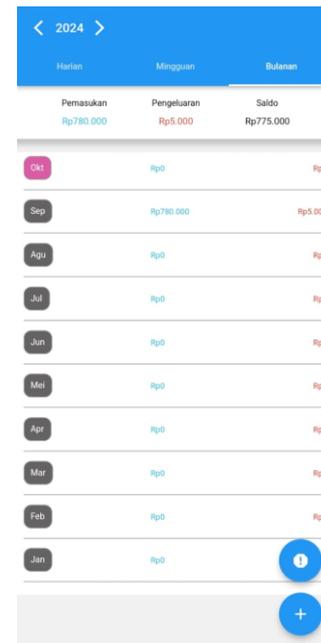
memudahkan pengguna untuk memahami proporsi masing-masing kategori terhadap total. Pengguna juga dapat mengakses daftar transaksi mingguan yang lebih rinci, termasuk tanggal, kategori, dan deskripsi. Gambar 8 memperlihatkan halaman rekap mingguan.



**Gambar 8. Halaman Rekap Mingguan**

Antarmuka rekap bulanan dirancang untuk memberikan pengguna gambaran menyeluruh tentang kinerja keuangan selama satu bulan penuh. Di bagian atas, pengguna dapat memilih bulan dan tahun yang ingin dianalisis, ditampilkan dengan jelas untuk kemudahan navigasi.

Di bawahnya, terdapat ringkasan total pemasukan, total pengeluaran, dan saldo bersih untuk bulan tersebut, yang memungkinkan pengguna untuk dengan cepat memahami hasil keuangan mereka. Catatan rekap saldo memperlihatkan proporsi masing-masing kategori pemasukan dan pengeluaran, membantu pengguna melihat di mana uang mereka masuk dan keluar. Gambar 9 memperlihatkan halaman rekap bulanan.



**Gambar 9. Halaman Rekap Bulanan**

### Evaluasi

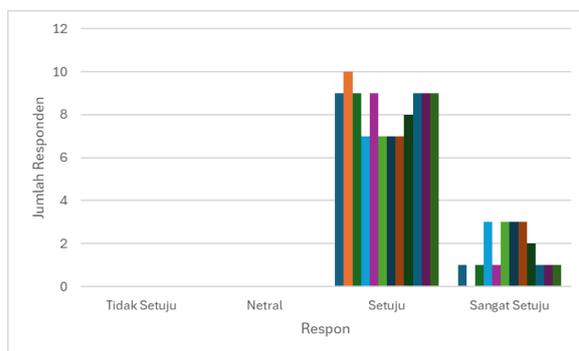
Pada bagian evaluasi, dilakukan penilaian *Technology Acceptance Model* (TAM) menggunakan teknik survey skalalickert [11]. Tabel 2 memperlihatkan pertanyaan survey kepada pelaku UMKM dari aspek kebergunaan, kemudahan, sikap terhadap penggunaan, dan niat pelaku untuk menggunakan.

**Tabel 2. Daftar Pertanyaan Survey**

No	Aspek	Pertanyaan
1.	Kebergunaan	Aplikasi ini membantu saya dalam mengelola keuangan bisnis saya dengan lebih baik Saya merasa lebih efisien dalam mencatat kas masuk dan kas keluar Aplikasi ini meningkatkan produktivitas saya dalam mengelola keuangan
2.	Kemudahan	Saya merasa mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini Saya merasa mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini Saya tidak memerlukan banyak waktu untuk beradaptasi dengan penggunaan aplikasi ini
3.	Sikap Terhadap Penggunaan	Saya merasa positif tentang penggunaan aplikasi ini untuk mencatat kas Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman atau rekan bisnis saya Saya merasa senang

	menggunakan aplikasi ini untuk mengelola keuangan
4. Niat Perilaku untuk Menggunakan	Saya berencana untuk terus menggunakan aplikasi ini dalam pengelolaan keuangan saya Saya akan memilih aplikasi ini dibandingkan aplikasi pencatatan kas lainnya Saya yakin akan menggunakan aplikasi ini secara teratur di masa mendatang

Berdasar pertanyaan dari tabel 2, survey dilakukan kepada 10 pelaku usaha sesuai pada tabel 1. Hasil yang diperoleh diperlihatkan seperti pada gambar 10.



**Gambar 10. Grafik Hasil Survey**

Dari gambar 10, dapat dijelaskan bahwa Hasil survei terhadap 10 pelaku UMKM menunjukkan respons yang sangat positif terhadap aplikasi pencatatan kas mobile yang mereka gunakan. Dengan rata-rata 9,4, sebagian besar pelaku yaitu 9 dari 10 menyatakan setuju bahwa aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan mereka dalam pencatatan kas. Ini menandakan bahwa aplikasi ini berhasil memenuhi ekspektasi pengguna dalam hal kemudahan dan efektivitas, yang menjadi faktor penting dalam pengelolaan keuangan usaha kecil.

Survei ini juga mencatat bahwa 0,6 dari responden menyatakan sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa ada satu individu yang merasa sangat puas dengan aplikasi, mencerminkan bahwa fitur-fitur yang ditawarkan tidak hanya memenuhi, tetapi juga melampaui harapan mereka. Aplikasi ini memberikan solusi yang efisien untuk pencatatan kas masuk dan keluar,

memungkinkan pengguna untuk dengan cepat mencatat transaksi dan memantau kondisi keuangan mereka secara real-time.

Aspek kemudahan penggunaan menjadi salah satu faktor kunci dalam penerimaan aplikasi ini. Pelaku UMKM yang umumnya memiliki keterbatasan waktu dan sumber daya sangat menghargai antarmuka yang sederhana dan intuitif. Mereka dapat dengan mudah mengakses fitur-fitur penting, seperti rekap harian, mingguan, dan bulanan, yang membantu mereka dalam analisis keuangan tanpa harus memiliki latar belakang akuntansi.

Respons positif dari pelaku UMKM ini memberikan sinyal yang jelas bahwa aplikasi pencatatan kas mobile bukan hanya alat, tetapi juga dukungan yang sangat berharga dalam pengelolaan keuangan mereka. Dengan penerimaan yang tinggi, pengembang dapat merasa yakin untuk melanjutkan inovasi dan perbaikan, guna memastikan aplikasi ini terus memberikan nilai tambah dan mendukung pertumbuhan UMKM di masa depan.

#### 4. SIMPULAN

Kesimpulan dari pembuatan aplikasi pencatatan kas berbasis mobile dengan pendekatan *Design Thinking* menunjukkan bahwa proses ini sangat efektif dalam mengembangkan solusi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Melalui langkah-langkah empat tahap yaitu *empathize, define, ideate, dan prototype*. Tim pengembang berhasil memahami tantangan yang dihadapi oleh pengusaha UMKM dalam mengelola keuangan mereka.

Tahap *empathize* mengungkapkan bahwa banyak pengguna menginginkan aplikasi yang mudah digunakan dan efisien dalam mencatat kas masuk dan kas keluar. Pada tahap *define*, kebutuhan utama pengguna didefinisikan, termasuk pentingnya

kemudahan akses dan keamanan data. Ideate memungkinkan tim untuk menciptakan berbagai ide fitur inovatif, seperti rekap harian, mingguan, dan bulanan yang mendukung analisis keuangan.

Dengan *prototyping*, tim mampu menguji desain awal dan mendapatkan umpan balik dari pengguna. Akhirnya, melalui pendekatan Design Thinking, aplikasi yang dihasilkan memenuhi harapan pengguna, juga memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan efisien, mendukung pengusaha UMKM dalam pengelolaan keuangan mereka secara lebih baik dan terstruktur.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Nugraha, *BukuKas, Solusi Pembukuan Keuangan Digital UMKM*. 2020.
- [2] I. Larasati, A. N. Yusril, and P. Al Zukri, "Systematic Literature Review Analisis Metode Agile Dalam Pengembangan Aplikasi Mobile," *SISTEMASI*, vol. 10, no. 2, p. 369, May 2021, doi: 10.32520/stmsi.v10i2.1237.
- [3] P. Aprilia and Z. Wafa, "Digitalisasi Keuangan: Pelatihan Pencatatan Laporan Keuangan UMKM dengan Bantuan Aplikasi BukuWarung," *Jurnal BUDIMAS*, vol. 6, no. 1, pp. 1–7, 2024.
- [4] B. Sanusi, *Digitalisasi UMKM Melalui Pemanfaatan Aplikasi Pembukuan yang Sesuai-Bisnis UMKM*. 2020.
- [5] F. Ahdi, A. Ayyub, M. R. Fadillah, and H. Pradiandy, "Pengembangan Pembukuan Digital Dalam Upaya Pengelolaan Keuangan UMKM," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 3, pp. 15–25, Nov. 2023, doi: 10.56184/jpkmjurnal.v2i3.296.
- [6] A. Irwansyah, D. Juardi, and R. Ardian, "Application of the Design Thinking Method to UI and UX Design Models for Mobile-Based Financial Applications," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 9, no. 10, pp. 80–91, 2023.
- [7] T. Yudistia and D. A. Nisa, "User Interface Website Kuliner Khas Kota Madiun Menggunakan Design Thinking Untuk Promosi UMKM Lokal," *NAWALAVISUAL*, vol. 5, no. 1, pp. 11–19, 2023.
- [8] S. Soedewi, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihuci," *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, vol. 10, no. 02, p. 17, Apr. 2022, doi: 10.34010/visualita.v10i02.5378.
- [9] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru," *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, Jun. 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- [10] M. Sulistiyono, A. Setiawan, and N. Nuryanto, "Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI/UX Sistem E-Marketplace Berbasis Website," *JOSH*, vol. 4, no. 4, pp. 1364–1376, 2023.
- [11] H. A. Alfadda and H. S. Mahdi, "Measuring Students' Use of Zoom Application in Language Course Based on the Technology Acceptance Model (TAM)," *J Psycholinguist Res*, vol. 50, no. 4, pp. 883–900, Aug. 2021, doi: 10.1007/s10936-020-09752-1.