

PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI KEUANGAN BADAN USAHA MILIK DESA BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE *FIVE PLANES*

Md. Wira Putra Dananjaya¹

Program Studi Teknologi Informasi¹⁾
Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Pendidikan Nasional¹⁾
putradananjaya@undiknas.ac.id¹⁾

ABSTRACT

Efficient and transparent financial management is a crucial aspect for Village-Owned Enterprises (Badan Usaha Milik Desa or BUMDES) in achieving development goals and empowering local communities. Leveraging information technology in the form of a web-based financial application is considered a relevant solution to improve the quality of financial management for BUMDES. This research aims to design a web-based financial application interface for BUMDES by applying the Five Planes method, which includes five areas of interface design: conceptual, structural, behavioral, visual, and informational. The conceptual phase involves analyzing the needs and objectives of BUMDES in financial management and identifying the application requirements and key features needed. The structural phase entails creating process flow diagrams and interface layouts for the application, integrating BUMDES' financial processes efficiently. The behavioral phase focuses on user-app interaction, designing interactive features to make the application user-friendly and responsive to user actions. The visual phase encompasses designing the application's aesthetic appearance while considering BUMDES' identity, carefully selecting color palettes, icons, and other design elements to create an impression in line with BUMDES' character and objectives. The informational phase handles presenting financial data clearly and structured, enabling users to easily understand financial reports and business developments through graphs, tables, and other data visualizations. By combining these five interface design areas, it is expected that the web-based financial application for BUMDES can provide an intuitive and efficient user experience, helping to enhance overall financial management. The results of this research are expected to serve as a reference for other BUMDES seeking to adopt information technology to improve financial performance and promote local community empowerment.

Keywords: application interface, website-based financial, Five Planes method.

ABSTRAK

Pengelolaan keuangan yang efisien dan transparan merupakan aspek penting bagi Badan Usaha Milik Desa (BUMDES) dalam mencapai tujuan pembangunan dan pemberdayaan masyarakat lokal. Pemanfaatan teknologi informasi dalam bentuk aplikasi keuangan berbasis website dianggap sebagai solusi yang relevan dalam meningkatkan kualitas pengelolaan keuangan Badan Usaha Milik Desa. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka aplikasi keuangan berbasis website untuk Badan Usaha Milik Desa dengan menerapkan metode Five Planes, yang mencakup lima bidang perancangan antarmuka, yaitu konseptual, struktural, perilaku, visual, dan informasional. Tahap konseptual melibatkan analisis kebutuhan dan tujuan Badan Usaha Milik Desa dalam pengelolaan keuangan, serta identifikasi persyaratan aplikasi dan fitur-fitur utama yang diperlukan. Tahap struktural melibatkan pembuatan diagram alur proses dan tata letak antarmuka aplikasi, mengintegrasikan proses-proses keuangan Badan Usaha Milik Desa ke dalam aplikasi secara efisien. Tahap perilaku berfokus pada interaksi antara pengguna dan aplikasi, dengan merancang fitur-fitur interaktif agar aplikasi mudah digunakan dan responsif terhadap tindakan pengguna. Tahap visual mencakup desain tampilan estetika aplikasi yang mempertimbangkan identitas Badan Usaha Milik Desa, memilih palet warna, ikon, dan elemen desain lainnya dengan cermat untuk menciptakan kesan sesuai dengan karakter dan tujuan Badan Usaha Milik Desa. Tahap informasional menangani presentasi data keuangan secara jelas dan terstruktur, agar pengguna dapat dengan mudah memahami laporan keuangan dan perkembangan bisnis melalui grafik, tabel, dan visualisasi data lainnya. Dengan menggabungkan kelima bidang perancangan antarmuka tersebut, diharapkan aplikasi keuangan berbasis website untuk Badan Usaha Milik Desa dapat memberikan pengalaman pengguna yang intuitif, efisien, dan membantu meningkatkan pengelolaan keuangan BUMDES secara keseluruhan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi

BUMDES lainnya yang ingin mengadopsi teknologi informasi untuk meningkatkan kinerja keuangan dan mendorong pemberdayaan masyarakat lokal.

Kata kunci: antarmuka aplikasi, keuangan berbasis website, metode Five Planes

PENDAHULUAN

Dalam era kemajuan teknologi informasi yang semakin pesat, Badan Usaha Milik Desa (BUMDES) sebagai lembaga ekonomi lokal berperan penting dalam pembangunan dan pemberdayaan masyarakat desa. Pengelolaan keuangan yang efisien dan transparan menjadi salah satu faktor kunci bagi keberhasilan BUMDES dalam mencapai tujuan pemberdayaan dan peningkatan kesejahteraan masyarakat setempat. Oleh karena itu, penerapan teknologi informasi, khususnya dalam bentuk aplikasi keuangan berbasis website, menjadi solusi yang relevan dan strategis untuk memperkuat kinerja dan transparansi keuangan BUMDES.

Penelitian ini mengeksplorasi perancangan antarmuka aplikasi keuangan berbasis website dengan menggunakan metode Five Planes sebagai landasan utama dalam pengembangannya. Metode Five Planes mencakup lima bidang perancangan antarmuka, yaitu konseptual, struktural, perilaku, visual, dan informasional, yang berfokus pada pengembangan pengalaman pengguna yang optimal dan intuitif. Studi ini akan difokuskan pada Badan Usaha Milik Desa sebagai studi kasus, yang berlokasi di salah satu desa yang berpotensi tinggi dalam pertumbuhan ekonomi lokal. Badan Usaha Milik Desa memiliki peran strategis dalam pengembangan berbagai sektor usaha, namun pengelolaan keuangan yang masih terbatas dan manual menjadi salah satu tantangan yang harus diatasi. Dengan merancang antarmuka aplikasi keuangan berbasis website yang sesuai dengan kebutuhan Badan Usaha Milik Desa, diharapkan penerapan teknologi ini dapat meningkatkan efisiensi, akurasi, dan transparansi dalam mengelola keuangan BUMDES serta memberikan dampak positif

bagi kemajuan desa dan pemberdayaan masyarakat.

Dalam tahap perancangan antarmuka aplikasi, metode Five Planes akan diterapkan secara komprehensif untuk mencakup seluruh aspek yang relevan dalam pengembangan aplikasi keuangan. Konseptual akan melibatkan analisis mendalam mengenai kebutuhan dan tujuan Badan Usaha Milik Desa dalam mengelola keuangan, sedangkan struktural akan memetakan alur proses pengelolaan keuangan BUMDES ke dalam antarmuka aplikasi yang efisien dan terintegrasi. Tahap perilaku akan memastikan aplikasi tersebut mudah digunakan dan responsif terhadap tindakan pengguna, sedangkan tahap visual akan memperhatikan aspek desain dan identitas Badan Usaha Milik Desa agar mencerminkan karakter dan nilai-nilai organisasi. Terakhir, tahap informasional akan menangani penyajian data keuangan secara jelas dan terstruktur, mempermudah para pengguna dalam memahami laporan keuangan dan informasi bisnis BUMDES. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengelolaan keuangan Badan Usaha Milik Desa, serta dapat menjadi acuan bagi BUMDES lainnya yang berminat untuk mengadopsi teknologi informasi guna meningkatkan kinerja keuangan dan pemberdayaan masyarakat lokal.

METODE PENELITIAN

Five Planes

Metode Five Planes adalah pendekatan sistematis yang digunakan dalam merancang antarmuka aplikasi atau website dengan mempertimbangkan lima aspek perancangan yang berbeda. Setiap aspek ini saling terkait dan berkontribusi untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal [1].

Berikut adalah penjelasan lebih rinci tentang masing-masing aspek dalam metode Five Planes:

1. **Konseptual:** Aspek konseptual merupakan dasar dari perancangan antarmuka. Pada tahap ini, penelitian dilakukan untuk memahami kebutuhan dan tujuan pengguna serta mengidentifikasi persyaratan dan fitur utama yang harus ada dalam aplikasi. Konsep dasar dan panduan pengembangan antarmuka ditetapkan pada tahap ini. Dalam konteks penelitian ini, pada tahap konseptual, dilakukan analisis mendalam mengenai kebutuhan dan tujuan Badan Usaha Milik Desa dalam pengelolaan keuangan, sehingga menjadi landasan dalam merancang aplikasi keuangan yang relevan.
2. **Struktural:** Aspek struktural berfokus pada organisasi dan integrasi antarmuka aplikasi. Pada tahap ini, dilakukan pemetaan alur proses dan tata letak antarmuka aplikasi. Proses-proses keuangan Badan Usaha Milik Desa diintegrasikan ke dalam antarmuka aplikasi secara efisien dan terstruktur. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memetakan bagaimana aplikasi akan berfungsi dan berinteraksi dengan pengguna.
3. **Perilaku:** Aspek perilaku menangani interaksi antara pengguna dan aplikasi. Pada tahap ini, dilakukan analisis pengguna potensial dan preferensi mereka terhadap aplikasi keuangan. Penggunaan teknik pengumpulan data seperti survei, wawancara, dan pengujian pengguna (user testing) dilakukan untuk memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi dan fitur-fitur apa yang mereka harapkan. Data ini menjadi dasar untuk merancang fitur-fitur interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penerapan metode ini dalam penelitian ini akan membantu menghasilkan aplikasi keuangan yang mudah digunakan dan

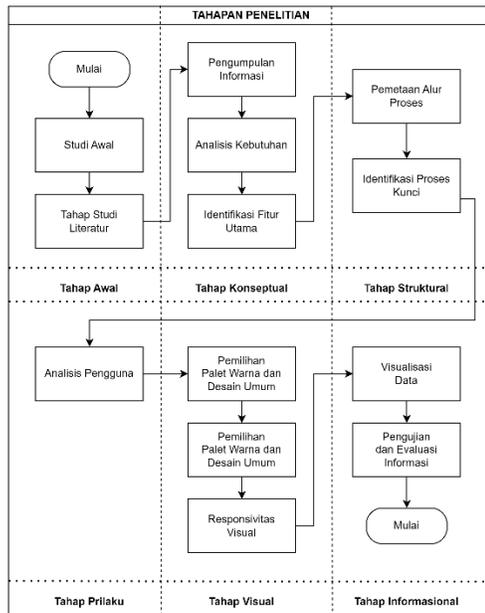
responsif terhadap tindakan pengguna, sehingga memberikan pengalaman pengguna yang positif.

4. **Visual:** Aspek visual mencakup desain tampilan estetika aplikasi. Pada tahap ini, palet warna, ikon, dan elemen desain lainnya dipilih dengan hati-hati untuk menciptakan kesan yang sesuai dengan identitas Badan Usaha Milik Desa. Desain visual yang menarik dan konsisten dengan karakter organisasi diharapkan dapat meningkatkan daya tarik antarmuka dan memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan.
5. **Informasional:** Aspek informasional menangani penyajian data keuangan secara jelas dan terstruktur dalam aplikasi. Berdasarkan data dan informasi yang telah dianalisis sebelumnya, laporan keuangan dan informasi bisnis Badan Usaha Milik Desa diatur agar mudah dipahami oleh pengguna. Grafik, tabel, dan visualisasi data lainnya digunakan untuk memberikan pandangan yang komprehensif tentang kinerja keuangan Bumdes. Penerapan metode ini dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman pengguna yang informatif dan mempermudah para pengguna dalam memahami informasi keuangan Badan Usaha Milik Desa.

Dengan menggabungkan kelima aspek perancangan di atas, diharapkan aplikasi keuangan berbasis website untuk Badan Usaha Milik Desa dapat memberikan pengalaman pengguna yang intuitif, efisien, dan membantu meningkatkan pengelolaan keuangan Bumdes secara keseluruhan.

Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian ini dilakukan untuk merancang antarmuka aplikasi keuangan berbasis website menggunakan metode Five Planes dengan studi kasus Badan Usaha Milik Desa.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Berdasarkan gambar 1 terdapat beberapa tahapan yang dilakukan peneliti dalam menerapkan metode five planes. Berikut adalah rincian dari setiap tahap penelitian yang dilakukan:

- **Studi Awal:** Tahapan ini melibatkan studi awal untuk memahami secara mendalam tentang Badan Usaha Milik Desa dan kebutuhan pengelolaan keuangan mereka. Informasi tentang proses-proses keuangan yang ada dalam Badan Usaha Milik Desa dikumpulkan, termasuk metode pencatatan, pengelolaan anggaran, dan pelaporan keuangan. Selain itu, dilakukan analisis atas tantangan dan masalah yang dihadapi oleh Bumdes dalam mengelola keuangan mereka.
- **Tinjauan Literatur:** Pada tahap ini, dilakukan tinjauan literatur tentang metode Five Planes dan penerapannya dalam perancangan antarmuka aplikasi atau website. Studi literatur ini membantu peneliti untuk memahami secara mendalam konsep dan prinsip dari setiap aspek perancangan yang tercakup dalam

metode Five Planes. Hasil dari tinjauan literatur ini menjadi dasar bagi penerapan metode Five Planes dalam rancangan antarmuka aplikasi keuangan Badan Usaha Milik Desa.

- **Tahap Konseptual:** Tahap ini berfokus pada analisis kebutuhan dan tujuan Badan Usaha Milik Desa dalam pengelolaan keuangan. Melalui wawancara dengan pihak terkait, data primer tentang persyaratan dan fitur-fitur yang diharapkan dari aplikasi keuangan dikumpulkan. Kemudian, data tersebut dianalisis untuk membentuk konsep dasar dari aplikasi keuangan yang akan dirancang.
- **Tahap Struktural:** Pada tahap ini, dilakukan pemetaan alur proses pengelolaan keuangan Badan Usaha Milik Desa ke dalam antarmuka aplikasi. Diagram alur proses dan tata letak antarmuka dirancang agar proses keuangan dapat diintegrasikan dengan baik dalam aplikasi dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih efisien.
- **Tahap Perilaku:** Tahap perilaku melibatkan analisis pengguna potensial dan preferensi mereka terhadap aplikasi keuangan. Penggunaan teknik pengumpulan data seperti survei dan wawancara dilakukan untuk memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi dan fitur-fitur apa yang mereka harapkan. Data ini menjadi dasar untuk merancang fitur-fitur interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- **Tahap Visual:** Tahap visual melibatkan desain tampilan estetika aplikasi keuangan berbasis website. Palet warna, ikon, dan elemen desain lainnya dipilih dengan hati-hati untuk menciptakan kesan yang sesuai dengan identitas Badan Usaha Milik Desa. Desain ini bertujuan untuk menciptakan antarmuka yang menarik dan konsisten dengan karakter organisasi.
- **Tahap Informasional:** Tahap informasional berfokus pada penyajian

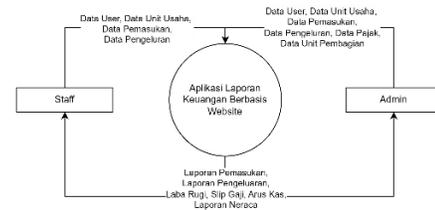
data keuangan secara jelas dan terstruktur dalam aplikasi. Berdasarkan data dan informasi yang telah dianalisis sebelumnya, laporan keuangan dan informasi bisnis Badan Usaha Milik Desa diatur agar mudah dipahami oleh pengguna. Grafik, tabel, dan visualisasi data lainnya digunakan untuk memberikan pandangan yang komprehensif tentang kinerja keuangan Bumdes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Konseptual

Aspek konseptual merupakan salah satu dari lima aspek perancangan antarmuka dalam metode Five Planes [2]. Pada tahap ini, fokus utamanya adalah melakukan analisis mendalam untuk memahami kebutuhan dan tujuan pengguna serta mengidentifikasi persyaratan dan fitur utama yang harus ada dalam aplikasi. Berikut merupakan penjabaran dari tahapan konseptual.

- Pengumpulan Informasi: Pada tahap awal, peneliti mengumpulkan informasi tentang Badan Usaha Milik Desa, termasuk tujuan dan visi Bumdes, struktur organisasi, proses pengelolaan keuangan, serta kebutuhan dan harapan dari pengguna yang berinteraksi dengan aplikasi keuangan.
- Analisis Kebutuhan: Informasi yang dikumpulkan dianalisis secara mendalam untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah yang ingin diselesaikan oleh aplikasi keuangan. Tujuan utama dari analisis ini adalah memahami secara menyeluruh tentang apa yang harus dicapai oleh aplikasi tersebut dalam konteks Badan Usaha Milik Desa.



Gambar 2. Gambaran Umum Aplikasi

Gambar 2 merupakan gambaran umum pada aplikasi website perancangan antarmuka aplikasi keuangan berbasis website menggunakan metode five planes dengan studi kasus Badan Usaha Milik Desa dengan dua roles user

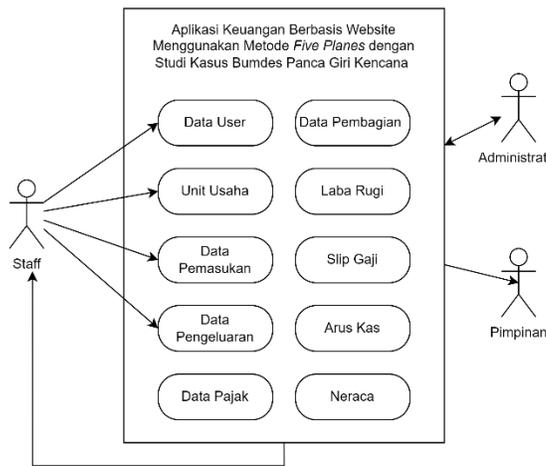
- Identifikasi Fitur Utama: Berdasarkan hasil analisis, fitur-fitur utama yang harus ada dalam aplikasi keuangan ditentukan. Fitur-fitur ini harus sesuai dengan kebutuhan dan tujuan Badan Usaha Milik Desa, serta memberikan solusi yang efektif dalam mengatasi masalah yang dihadapi dalam pengelolaan keuangan. Pada penelitian ini dirumuskan untuk fitur utamanya menyangkut tentang laporan keuangan menyangkut pemasukan dan pengeluaran Bumdes.

Tahap Struktural

Aspek struktural adalah salah satu dari lima aspek perancangan antarmuka dalam metode Five Planes. Fokus utamanya adalah pada organisasi dan integrasi antarmuka aplikasi, sehingga memastikan bahwa proses-proses dan fitur-fitur dalam aplikasi terhubung secara efisien dan terstruktur [1]. Berikut merupakan penjabaran dari tahapan konseptual

- Pemetaan Alur Proses: Pada tahap awal, peneliti akan memetakan alur proses pengelolaan keuangan Badan Usaha Milik Desa ke dalam antarmuka aplikasi [3]. Ini melibatkan pemahaman menyeluruh tentang bagaimana Badan Usaha Milik Desa mengelola keuangannya, termasuk langkah-langkah dan tahapan yang terlibat

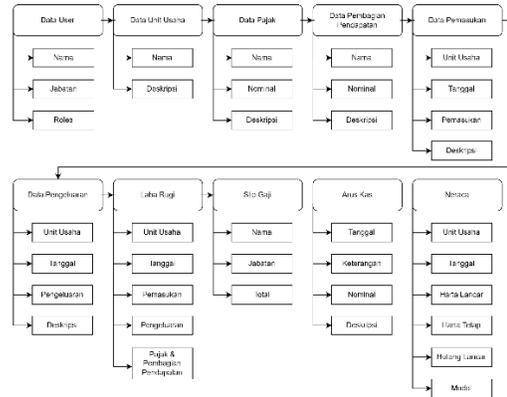
dalam proses tersebut. Pada penelitian ini alur proses aplikasi dapat digunakan dengan didahului memasukan data pada menu master data yang berisinya user, unit usaha, pajak, pembagian pendapatan, pemasukan, pengeluaran, laporan pemasukan, laporan pengeluaran, laba rugi, slip gaji, arus kas, dan neraca.



Gambar 3. Use Case Diagram

Gambar 3 merupakan penjabaran dari gambar use case diagram. Pada gambar ini dapat dilihat 10 menu utama yang ada dan 3 roles user yaitu administrator dengan akses penuh pada aplikasi, roles pimpinan yang hanya memiliki akses view disetiap menu, dan roles terakhir adalah user staff dengan akses edit pada data user, unit usaha, data pemasukan, data pengeluaran dan akses view pada menu data pembagian, laba rugi, slip gaji, arus kas dan neraca.

- **Identifikasi Proses Kunci:** Selanjutnya, proses-proses kunci yang memiliki dampak signifikan terhadap pengelolaan keuangan Badan Usaha Milik Desa diidentifikasi. Proses-proses ini akan menjadi fokus dalam perancangan antarmuka untuk memastikan integrasi yang baik dan efisien.



Gambar 4. Desain Fitur Aplikasi

Gambar 4. Merupakan desain fitur aplikasi website keuangan Bumdes. Aplikasi website keuangan Bumdes memiliki 10 menu utama yang dapat menunjang aktifitas keuangan Bumdes.

Tahap Perilaku

Aspek perilaku adalah salah satu dari lima aspek perancangan antarmuka dalam metode Five Planes. Fokus utamanya adalah pada interaksi antara pengguna dengan aplikasi, sehingga pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dengan antarmuka dan merasa nyaman dalam menggunakan aplikasi [4]. Berikut merupakan penjabaran dari tahapan perilaku

Analisis Pengguna: Pada tahap awal, dilakukan analisis untuk memahami siapa target pengguna aplikasi keuangan Badan Usaha Milik Desa. Informasi tentang pengguna yang berpotensi menggunakan aplikasi, seperti latar belakang, tingkat literasi digital, dan kebiasaan penggunaan teknologi, dikumpulkan dan dianalisis untuk membentuk pemahaman tentang perilaku pengguna potensial.



Gambar 5. User Persona

Gambar 5 merupakan perancangan user persona yang dibangun untuk user ideal yang akan menggunakan aplikasi website laporan keuangan Bumdes

Tahapan Visual

Aspek visual adalah salah satu dari lima aspek perancangan antarmuka dalam metode Five Planes. Fokus utamanya adalah pada desain tampilan estetika dan presentasi visual dari antarmuka aplikasi, sehingga menciptakan kesan yang sesuai dengan identitas dan karakter Badan Usaha Milik Desa [5]. Berikut merupakan penjabaran dari tahapan perilaku

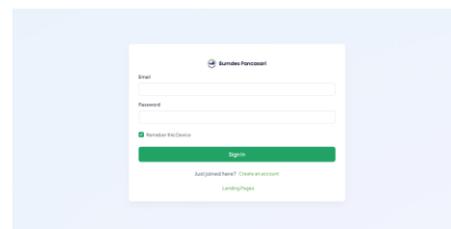
- **Pemilihan Palet Warna dan Desain Umum:** Berdasarkan identitas visual Badan Usaha Milik Desa, pemilihan palet warna yang konsisten dengan identitas tersebut dilakukan. Palet warna ini akan digunakan dalam seluruh antarmuka aplikasi untuk menciptakan konsistensi visual [6]. Selain itu, desain umum antarmuka, seperti tata letak, ikon, dan elemen desain lainnya, dipilih agar sesuai dengan identitas Badan Usaha Milik Desa dan mencerminkan karakter organisasi. Kombinasi warna yang digunakan adalah varian warna putih, dan hijau.
- **Desain Grafis dan Visualisasi Data:** Aspek visual juga mencakup desain grafis dan visualisasi data dalam antarmuka

aplikasi. Laporan keuangan dan informasi bisnis Badan Usaha Milik Desa akan disajikan secara visual melalui grafik, tabel, dan elemen visual lainnya. Desain ini harus sesuai dengan palet warna dan desain umum yang telah ditetapkan, sehingga menciptakan presentasi data yang estetik dan mudah dipahami oleh pengguna.



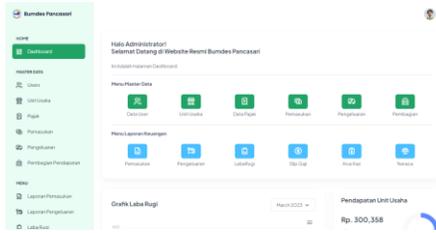
Gambar 6. Tampilan Landing Page

Gambar 6 merupakan halaman landing page untuk aplikasi website laporan keuangan bumdes yang berisikan informasi singkat tentang laporan keuangan dan informasi Bumdes.



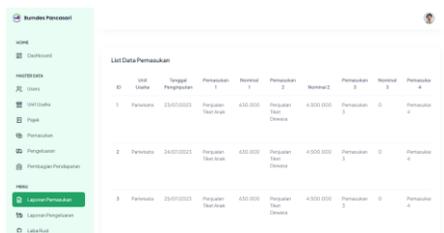
Gambar 7. Tampilan Login

Gambar 7 merupakan tampilan aplikasi pada halaman login. Pengguna yang sudah memiliki akun atau sudah pernah mendaftar pada aplikasi dapat menggunakan fitur ini dengan memasukkan alamat email dan password



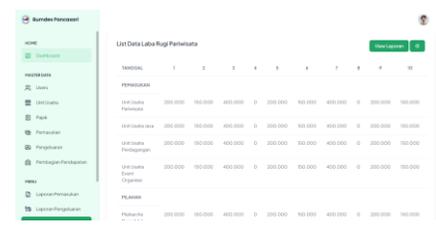
Gambar 8. Tampilan Dashboard

Gambar 8 merupakan halaman dashboard yang memuat informasi awal terkait aplikasi laporan keuangan Bumdes. Halaman dashboard terdapat icon shortcut dan grafik data keuangan.



Gambar 9. Tampilan Menu Pemasukan

Gambar 9 merupakan halaman menu pemasukan yang memuat informasi terkait aplikasi laporan pemasukan keuangan Bumdes. Halaman pemasukan memuat informasi data-data pemasukan yang didapatkan oleh Bumdes.

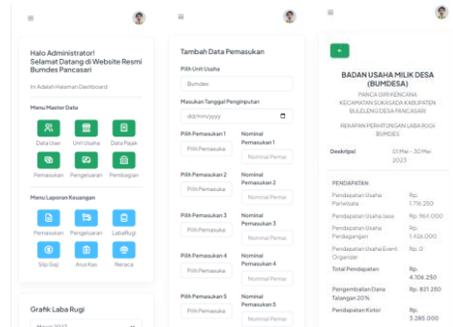


Gambar 10. Tampilan Menu Laba Rugi

Gambar 10 merupakan halaman menu laba rugi yang memuat informasi terkait aplikasi laporan laba rugi keuangan Bumdes. Halaman laba rugi memuat informasi data-data pemasukan dan pengeluaran yang didapatkan oleh Bumdes.

- Responsivitas Visual: Desain visual antarmuka juga harus responsif terhadap berbagai perangkat, seperti komputer

desktop, tablet, dan ponsel pintar. Responsivitas visual memastikan bahwa antarmuka tetap menarik dan mudah dibaca oleh pengguna pada berbagai ukuran layar dan perangkat.



Gambar 11 Tampilan Aplikasi Mobile

Gambar 11 merupakan halaman menu aplikasi yang dibuka dengan menggunakan ukuran ponsel. Aplikasi website laporan keuangan dapat digunakan dengan skala ponsel dan data yang ditampilkan sudah responsif

Tahapan Informasional

Aspek informasional adalah salah satu dari lima aspek perancangan antarmuka dalam metode Five Planes. Fokus utamanya adalah pada penyajian data keuangan secara jelas dan terstruktur dalam aplikasi, sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami laporan keuangan dan perkembangan bisnis Badan Usaha Milik Desa [7]. Berikut merupakan penjabaran dari tahapan informasional

- Visualisasi Data: Aspek informasional juga mencakup visualisasi data dalam bentuk grafik, diagram, dan tabel. Data keuangan yang kompleks dapat lebih mudah dipahami melalui visualisasi yang jelas dan informatif. Grafik dan diagram dapat digunakan untuk menunjukkan tren, perbandingan, dan perubahan dalam kinerja keuangan Badan Usaha Milik Desa.



Gambar 12. Tampilan Grafik Website

Gambar 12 Tampilan grafik website yang memuat informasi terkait aplikasi laporan keuangan Bumdes. Tampilan grafik memuat informasi data-data pemasukan dan pengeluaran yang didapatkan oleh Bumdes.

- Pengujian dan Evaluasi Informasi: Setelah informasi disajikan dalam antarmuka, tahap pengujian dan evaluasi informasi dilakukan untuk memastikan bahwa data keuangan disajikan secara akurat dan mudah dipahami oleh pengguna. Pengujian ini dapat melibatkan pengguna asli aplikasi atau ahli keuangan untuk memberikan masukan terkait kejelasan dan kegunaan informasi. Evaluator pengujian usability untuk mengukur penggunaan website keuangan bumdes adalah masyarakat umum serta beberapa perangkat [8]. Pemilihan fungsi kuesioner diambil secara umum berdasarkan metode usability testing yaitu mudah dipelajari, efisiensi, mudah diingat, perlindungan akan kesalahan, kepuasan dan isi materi Model konstruk kuesioner yang digunakan untuk mengukur penggunaan website keuangan bumdes ini terdiri dari 22 variabel.

Prosedur pengukuran yang digunakan melalui tabel diatas adalah dengan cara responden akan dimintai persetujuan atas dasar persepsi masing-masing. Akan terdapat 2 pilihan dalam pemberian nilai, apabila indikator ditemukan akan menghasilkan nilai 1 dan tidak ditemukan akan diberi nilai 0 [9]. Setiap indikator memiliki nilai 6.66, setiap pilihan yang dipilih oleh responden akan dikalikan

dengan 6.66, maka demikian nilai akan ditemukan, baik itu nilai untuk pertanyaan mampu dijawab atau pun nilai untuk indikator yang tidak mampu dijawab oleh responden [10]. Dari perhitungan presentase masukan responden pada usability testing demi mengukur penggunaan website keuangan bumdes dapat diambil diketahui bahwa 84.1327% yang dapat dijawab oleh responden (jawaban dapat ditemukan). 15.8673% pertanyaan tidak dapat terjawab oleh responden (jawaban tidak ditemukan).

SIMPULAN

Dari judul "Perancangan Antarmuka Aplikasi Keuangan Berbasis Website Menggunakan Metode Five Planes dengan Studi Kasus Badan Usaha Milik Desa," dapat disimpulkan bahwa metode Five Planes adalah pendekatan yang komprehensif dalam merancang antarmuka aplikasi keuangan berbasis website. Setiap aspek dalam metode ini, yaitu konseptual, struktural, perilaku, visual, dan informasional, berperan penting dalam menciptakan aplikasi yang efisien, interaktif, dan informatif bagi Badan Usaha Milik Desa. Dengan memahami kebutuhan dan karakteristik Badan Usaha Milik Desa, aplikasi keuangan yang relevan dan bermanfaat dapat dirancang untuk membantu meningkatkan pengelolaan keuangan dan kinerja bisnis Bumdes.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. P. Achmad, K. C. Brata, and L. Fanani, "Perancangan User Experience Aplikasi Publikasi Buku Digital menggunakan Metode Five Planes," *J. Pengemb. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 4, pp. 1322–1328, Apr. 2021.
- [2] P. R. Utami, F. Ardiansyah, and M. Zubair, "Perancangan User Experience Menggunakan Metode Five Planes Pada

- Aplikasi Mobile Kode Funding Di PT Kodetag Global Teknotama: User Experience Design with Five Planes Method on Kode Funding Mobile Application at PT Kodetag Global Teknotama,” *J. Sains Terap.*, vol. 9, no. 1, pp. 55–69, Jun. 2019, doi: 10.29244/jstsv.9.1.55-69.
- [3] Sekolah Tinggi Teknologi Garut, R. Umar, S. Sarjimin, A. S. Nugroho, A. Dito, and I. Gunawan, “Perancangan Sistem Informasi Keuangan Berbasis Web Multi User Dengan UML,” *J. Algoritma*, vol. 17, no. 2, pp. 204–211, Feb. 2021, doi: 10.33364/algoritma/v.17-2.204.
- [4] L. Hardiansyah and K. Iskandar, “Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes,” *J. Ilm. INTECH Inf. Technol. J. UMUS*, vol. 1, no. 1, pp. 11–21, May 2019.
- [5] D. Rosadi and U. Lousiani, “APLIKASI PEMBUATAN LAPORAN KEUANGAN BERBASIS WEB,” *J. Comput. Bisnis*, vol. 6, no. 2, pp. 96–100, Dec. 2012.
- [6] H. Riyadli, A. Arliyana, and F. E. Saputra, “Rancang Bangun Sistem Informasi Keuangan Berbasis WEB,” *J. Sains Komput. Dan Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 98–103, Nov. 2020, doi: 10.33084/jsakti.v3i1.1770.
- [7] Y. Kabiyo, T. Abdillah, and N. Pakaya, “Aplikasi Pencatatan Keuangan Berbasis Web,” *J. Syst. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 1, pp. 159–168, Dec. 2020.
- [8] A. Syahrina and T. F. Kusumasari, “Designing User Experience and User Interface of a B2B Textile e-Commerce using Five Planes Framework,” *Int. J. Innov. Enterp. Syst.*, vol. 4, no. 01, pp. 44–55, Jan. 2020, doi: 10.25124/ijies.v4i01.47.
- [9] R. P. Agusdin, A. Salsabila, and D. A. Kartika Putri, “Designing User Experience Design of the Healthy Diet Mobile Application Using the Fives Planes Framework,” *J. Buana Inform.*, vol. 12, no. 1, pp. 11–20, May 2021, doi: 10.24002/jbi.v12i1.4376.
- [10] M. Z. Maggenta, R. S. Sianturi, and A. P. Kharisma, “Perancangan User Experience Website Marketplace dan Pemetaan Hasil Pertanian menggunakan Metode Five Planes,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 7, pp. 3333–3342, Jul. 2022.