

## Perancangan *Dashboard* Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Perguruan Tinggi Menggunakan Metode *Design Thinking*

Lukman Rosyidi<sup>1</sup>, Amalia<sup>2</sup>, Nuraini<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri

<sup>1</sup>[lukman@nurulfikri.ac.id](mailto:lukman@nurulfikri.ac.id), <sup>2</sup>[amalia@nurulfikri.ac.id](mailto:amalia@nurulfikri.ac.id), <sup>3</sup>[nura22170ti@student.nurulfikri.ac.id](mailto:nura22170ti@student.nurulfikri.ac.id)



### Histori Artikel:

Diajukan: 4 Juli 2025

Disetujui: 23 Juli 2025

Dipublikasi: 25 Juli 2025

### Kata Kunci:

*Dashboard*; Sistem Informasi; Pengelolaan Keuangan; *Design Thinking*; UEQ;

*Digital Transformation Technology (Digitech)* is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

### Abstrak

Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi informasi di bidang pengelolaan pendidikan meningkat pesat. Lembaga pendidikan dituntut untuk memiliki sistem pengelolaan keuangan yang efisien, transparan, dan berbasis data. Untuk mendukung upaya pengelolaan keuangan yang cepat dan tepat, diperlukan adanya *dashboard* sistem informasi pengelolaan keuangan yang mampu menyajikan informasi penting secara ringkas, visual, dan *real-time* yang menunjang proses pengambilan keputusan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dalam menghasilkan rancangan *dashboard* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dengan studi kasus yang dilakukan di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri dengan melibatkan pengguna dari satuan kerja bagian keuangan dan bagian sarana prasarana. Perancangan berfokus pada peningkatan efektivitas dan efisiensi dalam menyajikan informasi keuangan secara visual, *real-time*, dan mudah diakses dengan menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Melalui tahapan *Design Thinking*, telah dihasilkan *prototype dashboard* sistem informasi pengelolaan keuangan. *Prototype* ini kemudian diuji menggunakan instrumen *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk menilai pengalaman pengguna. Hasil pengujian menunjukkan skor sangat baik pada seluruh dimensi penilaian, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan *Design Thinking* efektif dalam menghasilkan solusi rancangan *dashboard* sistem informasi yang selaras dengan kebutuhan pengguna dalam pengelolaan keuangan institusi pendidikan tinggi.

## PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi informasi di bidang pengelolaan pendidikan mengalami perkembangan yang pesat. Namun, tidak sedikit lembaga pendidikan yang menghadapi tantangan dalam pengelolaan keuangan akibat kurangnya sistem yang terstruktur dan berbasis data (Mesiono dkk., 2024). Perencanaan dan penganggaran keuangan yang tidak didukung oleh data yang akurat serta laporan yang cermat dapat mengarah pada pengambilan keputusan yang salah (Hermawan, 2010). Oleh karena itu, lembaga pendidikan dituntut untuk memiliki sistem pengelolaan keuangan yang efisien, transparan, dan berbasis data.

Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri sebagai institusi perguruan tinggi juga memiliki kebutuhan akan sistem pengelolaan keuangan yang informatif. Proses pelaporan anggaran, pemantauan *cash flow*, serta evaluasi keuangan sudah terdigitalisasi namun belum disajikan dalam suatu tampilan yang ringkas dan menyeluruh. Hal ini menyulitkan pihak pengelola keuangan dalam mengambil keputusan yang cepat dan tepat, khususnya ketika dibutuhkan untuk menyelaraskan kerja lintas satuan kerja.

Solusi yang dapat diterapkan untuk mendukung upaya pengelolaan keuangan yang cepat dan tepat adalah implementasi *dashboard* sistem informasi pengelolaan keuangan, yang mampu menyajikan informasi penting secara ringkas, visual, dan *real-time* guna menunjang proses pengambilan keputusan yang informatif (Mufiro dkk., 2025). *Dashboard* informasi yang interaktif tidak hanya membantu para pengelola dan pemangku kebijakan dalam memahami kumpulan data yang kompleks, tetapi juga memberikan kemudahan bagi bagian keuangan dalam mengakses, memantau, serta menganalisis data secara lebih cepat dan akurat (Hutagaol dkk., 2024).

Salah satu pendekatan pengembangan aplikasi yang dapat digunakan untuk menghasilkan solusi berbasis kebutuhan pengguna adalah dengan metode *Design Thinking*, yang mengutamakan empati terhadap pengguna serta iterasi desain yang berkesinambungan (Aditiya dkk., 2025). Pendekatan ini memungkinkan perancangan

sistem informasi keuangan tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga selaras dengan alur kerja dan ekspektasi pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *dashboard* pengelolaan keuangan di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*, agar dapat menghasilkan sistem informasi yang responsif terhadap kebutuhan pengguna, meningkatkan efisiensi pengelolaan, serta menunjang proses pengambilan keputusan secara cepat dan akurat. Penelitian memberikan kebaruan dalam hal penerapan teknik visualisasi *dashboard* untuk pemanfaatan tata kelola keuangan institusi pendidikan tinggi dengan pengujian yang berbasis *User Experience Questionnaire* (UEQ).

## STUDI LITERATUR

Sistem informasi pengelolaan keuangan adalah suatu sistem yang terintegrasi terhadap teknologi informasi untuk mencatat, mengelola, menganalisis dan melaporkan seluruh aktivitas keuangan organisasi atau lembaga. Sistem informasi pengelolaan keuangan yang baik sangat penting untuk mendukung tercapainya tujuan organisasi. Untuk meningkatkan sistem informasi pengelolaan keuangan diperlukan berbagai langkah dan strategi yang memadai, agar dapat mewujudkan laporan yang transparan, akuntabel, akurat dan *real time* (R, Kartomo dkk., 2025). Salah satu fitur sistem informasi yang sangat diperlukan adalah *dashboard*.

*Dashboard* adalah bagian aplikasi perangkat lunak yang dirancang untuk menyediakan informasi penting secara visual guna mendukung pemahaman dan pengambilan keputusan secara cepat. *Dashboard* biasanya menyusun data penting dalam satu layar sehingga informasi yang ditampilkan dapat dibaca dan diperiksa secara cepat. Penerapan *dashboard* pada organisasi dapat memberikan dua manfaat. Pertama, *dashboard* dapat menyediakan informasi yang mendukung pengambilan keputusan berdasarkan data. Yang kedua, *dashboard* memudahkan pemantauan kinerja dari lembaga tanpa membutuhkan waktu yang lama. Dengan adanya *dashboard*, suatu lembaga dapat menyajikan informasi bagi para pemangku kepentingan secara efektif dan efisien (Maulachela dkk., 2021).

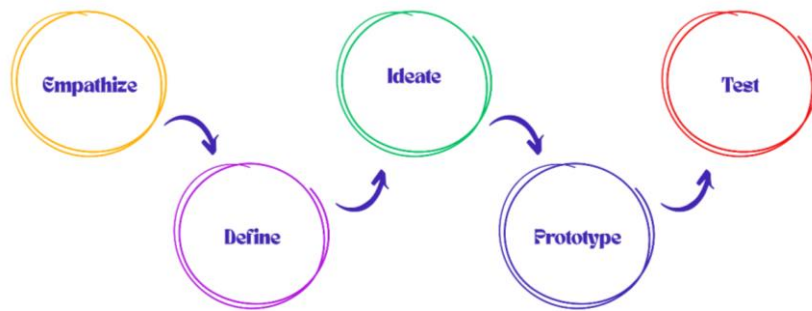
Untuk memastikan bahwa sistem dan tampilan *dashboard* sesuai dengan kebutuhan pengguna, dapat digunakan perancangan dengan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah suatu metode untuk membantu pengembangan solusi secara sistematis agar dapat memecahkan masalah serta mendapatkan ide, kreativitas dan inovasi. Pada *Design Thinking* dilakukan pencarian ide yang mencakup beberapa tahapan yaitu tahap *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test* (Putra & Huda, 2021). Setiap tahap memberikan kontribusi penting mulai dari memahami pengguna, merumuskan masalah, menciptakan ide, membuat *prototype* hingga melakukan pengujian untuk menyempurnakan solusi.

Untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap sistem yang dikembangkan dengan metode *Design Thinking*, diperlukan alat ukur yang mampu menunjukkan sejauh mana kebutuhan pengguna telah terpenuhi. Salah satu alat ukur yang dapat digunakan adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ). *User Experience Questionnaire* (UEQ) merupakan suatu instrumen kuesioner untuk mengukur pengalaman pengguna terhadap suatu produk, sistem atau layanan secara komprehensif (Elisurya dkk., 2019). Tujuan penggunaan kuesioner ini adalah untuk menguji secara obyektif terhadap 6 dimensi dengan 26 elemen pertanyaan yang ada pada kuisisioner UEQ. Dimensi tersebut adalah *Attractiveness* (Daya tarik), *Efficiency* (Efisiensi), *Perspicuity* (Kejelasan), *Dependability* (Ketepatan), *Stimulation* (Stimulasi), dan *Novelty* (Kebaruan). Data UEQ yang diambil dari pengguna kemudian diolah dengan secara kuantitatif untuk mengetahui nilai dan makna yang dihasilkan (Henim & Sari, 2020).

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk menghasilkan rancangan *dashboard* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dengan studi kasus Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan pengujian dilakukan melalui pengisian kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ). Wawancara dilakukan kepada tim bagian keuangan dan bagian sarana prasarana untuk menggali kebutuhan, permasalahan, serta harapan terhadap *dashboard* pengelolaan keuangan. Sementara itu, kuesioner UEQ digunakan untuk menilai pengalaman pengguna terhadap *prototype* sistem yang dirancang, yang mencakup aspek kegunaan dan persepsi pengguna secara keseluruhan.

Pelaksanaan perancangan *dashboard* menggunakan metode *Design Thinking*. Setiap tahapan memiliki permasalahan secara mendalam serta menciptakan solusi yang relevan dengan konteks pengguna. Gambar 1 menunjukkan tahapan perancangan berdasarkan metode *Design Thinking*, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.



Gambar 1 *Design Thinking*

Pada tahap *Empathize*, dilakukan proses memahami dan merasakan tantangan yang pengguna hadapi (Widiyantoro dkk., 2022). Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan tim bagian keuangan dan bagian sarana prasarana untuk memahami kebiasaan kerja, permasalahan yang dihadapi, dan kebutuhan mereka. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh terkait konteks nyata dari permasalahan pengelolaan keuangan.

<p><b>Bu Amalia</b> Bidang Keuangan</p> <p><b>Peran</b> Memantau dan merekap pengajuan cash call dana dan barang</p> <p><b>Tujuan</b> Mempercepat pelaporan keuangan dan memperoleh gambaran rekapitulasi anggaran yang terintegrasi</p> <p><b>Masalah yang dihadapi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak ada fitur rekap dana dan barang</li> <li>• Akses terbatas ke data yang belum disetujui</li> <li>• Visualisasi kurang informatif</li> </ul> <p><b>Kebutuhan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rekap otomatis cash call</li> <li>• Grafik status pelaporan Satker</li> <li>• Klik interaktif untuk detail laporan</li> </ul>	<p><b>Pak Edi Wibowo</b> Bidang Sarana dan Prasarana</p> <p><b>Peran</b> Mengevaluasi pengajuan barang dan dana dari Satker</p> <p><b>Tujuan</b> Mendukung pengambilan keputusan dan perencanaan pengadaan jangka panjang</p> <p><b>Masalah yang dihadapi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak tersedia grafik histori atau tren pengadaan untuk mendukung analisis dan evaluasi</li> </ul> <p><b>Kebutuhan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grafik histori pembelian barang per periode</li> <li>• Status penyelesaian dana</li> <li>• Data berdasarkan Satker dan jenis barang</li> </ul>
---	---

Gambar 2 *User persona*

Gambar 2 menunjukkan permasalahan yang dialami dalam bentuk *user persona* dari perwakilan pengguna. Para narasumber pada Gambar 2 memiliki peran yang berbeda dalam sistem informasi pengelolaan keuangan namun sama-sama terlibat dalam proses pengajuan, evaluasi, dan pemantauan anggaran. Bidang keuangan berperan dalam menerima pengajuan anggaran dana sedangkan bidang sarana prasarana berperan dalam menerima pengajuan anggaran barang. Dari hasil wawancara, terlihat bahwa kedua narasumber memiliki kebutuhan yang sama yaitu memerlukan adanya *dashboard*, namun sistem yang ada belum mampu memenuhi kebutuhan tersebut sehingga menimbulkan kelambatan dalam memproses dan melakukan pengambilan keputusan.

Setelah informasi dikumpulkan pada tahap *Empathize*, tahap selanjutnya adalah *Define* yaitu merumuskan inti permasalahan (Sari dkk., 2020). Tahap *Define* merupakan tahap kedua dalam metode *Design Thinking* yang bertujuan untuk merumuskan inti permasalahan pengguna berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tahap *Empathize*. Untuk memperoleh pemahaman inti permasalahan pengguna secara menyeluruh, disusun sebuah *empathy map* yang mempresentasikan apa yang pengguna katakan (*says*), pikirkan (*thinks*), lakukan (*does*), dan rasakan (*feels*). Tabel 1 menunjukkan *empathy map* dari para narasumber sebagai dasar pemahaman untuk merumuskan masalah secara tepat.

Tabel 1 *Empathy Map*

No	Says	Thinks	Does	Feels
1	“Harusnya ada grafik yang menunjukkan status penyelesaian dana dan pelaporan.”	Ingin tahu dengan cepat mana yang selesai dan belum.	Mengecek satu per satu dokumen atau laporan satuan kerja secara manual.	Kesulitan memantau progres tanpa indikator visual.
2	“Saya biasanya kompilasi manual dana dan barang, supaya tahu total anggaran tiap bulan.”	Seharusnya ada sistem yang bisa rekap otomatis.	Membuat rekap manual dari data pengajuan dalam sistem informasi keuangan.	Repot dan tidak efisien karena harus olah data sendiri.
3	“Saya ingin tahu	Harusnya ada data	Menilai pengajuan tanpa	Sulit merencanakan

No	Says	Thinks	Does	Feels
	berapa jumlah barang yang sudah dibeli dalam satu tahun.”	histori pengadaan untuk evaluasi dan perencanaan.	acuan pengadaan sebelumnya.	anggaran tahunan tanpa data histori.
4	“Kalau bisa ada grafik batang dan grafik lingkaran seperti grafik aset per kategori.”	Visualisasi akan membantu mempercepat pemahaman informasi.	Menganalisis laporan dalam bentuk tabel atau manual tanpa visual pendukung.	Ingin tampilan data yang mudah dibaca dan disampaikan ke pimpinan.
5	“Saya hanya menyetujui pengajuan kalau barangnya memang diperlukan dan harganya wajar.”	Perlu melihat performa evaluasi pengajuan per Satker sebagai pembanding.	Membandingkan pengajuan antar Satker secara manual tanpa data performa.	Bertanggung jawab secara finansial, jadi harus cermat.
6	“Anggaran ini harus dicek manual satu-satu, padahal pengajuannya berkala”	Perlu ringkasan status dan <i>breakdown</i> anggaran yang jelas	Membuka tiap termin anggaran dan mengonfirmasi data dari masing-masing Satker.	Merepotkan saat proses anggaran tidak otomatis.

Berdasarkan hasil wawancara dan penyusunan *empathy map*, ditemukan bahwa pengguna mengalami kesulitan dalam proses pemantauan pengajuan anggaran, khususnya dalam hal visualisasi progres, rekap data, dan perbandingan pengajuan antar unit kerja. Dari analisis kebutuhan pengguna tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan utama sebagaimana ditampilkan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2 Pernyataan masalah

No	Kode	Pernyataan Masalah
1	PM-01	Pengguna kesulitan memantau progres penyelesaian dana dan laporan
2	PM-02	Pengguna masih melakukan pengolahan data anggaran dana dan barang yang dilakukan tidak efisien.
3	PM-03	Pengguna kesulitan mendapat data histori pengadaan dana dan barang untuk evaluasi tahunan.
4	PM-04	Pengguna tidak memiliki grafik yang memudahkan pemahaman dan pelaporan data.
5	PM-05	Pengguna membutuhkan rekap pengajuan barang per satuan kerja untuk perbandingan.
6	PM-06	Pengguna kesulitan memantau dan mengelola rekap pengajuan anggaran bulanan secara menyeluruh.

Dari Tabel 2 di atas dapat diketahui pernyataan masalah yang dimiliki oleh pengguna. Pemahaman terhadap permasalahan ini menjadi dasar penting dalam merancang solusi *dashboard* yang efektif dan efisien. Selanjutnya, dari permasalahan yang ada perlu diidentifikasi ide-ide solusi untuk menyelesaikan permasalahan pengguna tersebut.

Tahap *Ideate* merupakan tahap ketiga pada metode *Design Thinking*. Pada tahap ini dilakukan *brainstorming* untuk menghasilkan ide-ide atau solusi berdasarkan pernyataan masalah yang telah ditentukan (Ansori, Hendradi, & Nugroho, 2023). Beberapa ide fitur seperti tampilan ringkasan anggaran, grafik realisasi per unit, serta anggaran yang melebihi batas mulai diidentifikasi dan dipilih berdasarkan masukan dari pengguna.

Tabel 3 Ide solusi

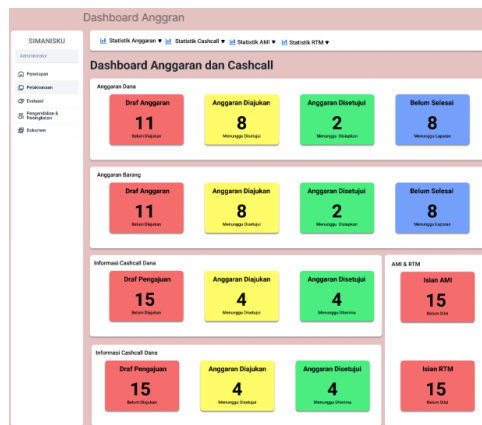
No	Kode Pernyataan Masalah	Kode Solusi	Ide Solusi
1	PM-01	S-01	Tampilan <i>dashboard</i> utama menampilkan status anggaran (draf, menunggu, disetujui, selesai) secara visual
2	PM-02	S-02	Warna indikator status anggaran pada grafik batang untuk memperjelas progres
		S-03	Rekap pengajuan dan realisasi per bulan pada anggaran dana dan anggaran barang dalam bentuk grafik garis,
3	PM-03	S-04	Tampilan tabel pengajuan yang terintegrasi dengan sistem <i>filtering</i> .
		S-05	Tabel histori pengadaan barang dan dana per tahun dan per satker
		S-06	Grafik batang dan grafik lingkaran pengadaan barang dan penggunaan dana per kategori.
4	PM-04	S-07	Statistik pengajuan dan persetujuan barang secara visual.
5	PM-05	S-08	Grafik performa pengajuan barang antar Satker.

No	Kode Pernyataan Masalah	Kode Solusi	Ide Solusi
6	PM-06	S-09 S-10	Grafik perbandingan jumlah, jenis, dan harga barang antar Satker. Tampilan anggaran visual dengan <i>breakdown</i> per Satker.

Tabel 3 menampilkan ide solusi yang dipilih untuk tampilan *dashboard* yang berisi ringkasan informasi pengajuan anggaran dana dan anggaran barang. *Dashboard* ini tidak hanya mempermudah proses pemantauan dan evaluasi, tetapi juga memberikan dukungan pengambilan keputusan yang lebih cepat dan tepat. Ide-ide yang terpilih kemudian menjadi dasar utama dalam penyusunan rancangan *prototype*.

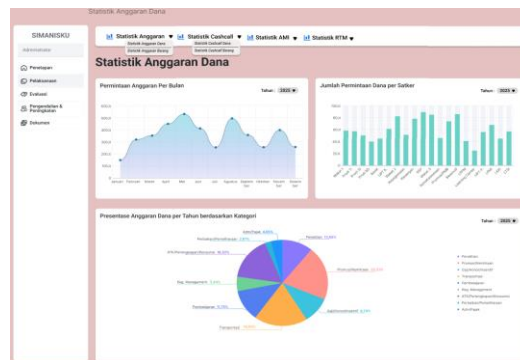
### HASIL

Hasil perancangan didapatkan melalui tahap *Prototype* dengan merealisasikan ide ke dalam bentuk model tampilan. Tahap *Prototype* bertujuan untuk mewujudkan ide solusi yang telah diidentifikasi ke dalam bentuk visual yang dapat diakses dan dievaluasi oleh pengguna. Hasil *prototype* memungkinkan pengguna memberikan masukan dan tanggapan secara langsung terhadap desain yang telah dirancang (Narizki dkk., 2023). Desain yang dirancang adalah tampilan *dashboard* sistem informasi pengelolaan keuangan berdasarkan hasil tahap *Empathize*, *Define*, dan *Ideate*. Dalam penelitian ini, *prototype dashboard* sistem informasi pengelolaan keuangan dirancang menggunakan aplikasi Figma.



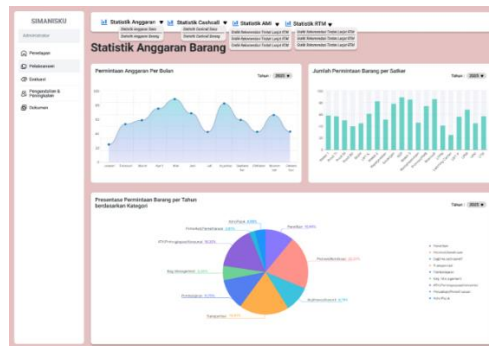
Gambar 3 *Dashboard* anggaran dana dan anggaran barang

Gambar 3 menampilkan hasil rancangan *dashboard* yang berisi status anggaran dana dan barang dalam sistem informasi keuangan Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri. Pada menu *navbar* terdapat dua menu *dashboard* yaitu statistik anggaran dana dan statistik anggaran barang. *Dashboard* ini membantu pengguna memantau pengajuan anggaran dan pelaporan secara visual, cepat, efisien dan mudah dipahami. Pada *dashboard* disediakan kartu informasi anggaran untuk setiap status anggaran, yaitu draft anggaran, anggaran diajukan, anggaran disetujui, dan anggaran yang belum selesai. Kombinasi warna, angka, dan label status pada masing-masing kartu informasi memberikan panduan visual yang informatif bagi pengelola keuangan dalam memantau proses administrasi secara *real-time*.



Gambar 4 Statistik anggaran dana

Gambar 4 menampilkan tampilan *dashboard* statistik anggaran dana yang berfungsi menyajikan visualisasi data anggaran secara komprehensif. Dalam tampilan ini, pengguna dapat melihat tren permintaan anggaran per bulan dalam satu tahun anggaran melalui grafik garis yang menunjukkan fluktuasi kebutuhan dana sepanjang tahun berjalan. Di sisi kanan atas, terdapat grafik batang yang menggambarkan distribusi jumlah permintaan dana berdasarkan satuan kerja, sehingga memudahkan perbandingan antar satuan kerja dalam hal pengajuan anggaran. Sementara itu, pada bagian bawah *dashboard*, ditampilkan grafik lingkaran yang menyajikan persentase alokasi anggaran per kategori biaya. Grafik ini memberikan gambaran yang jelas mengenai proporsi pengeluaran berdasarkan jenis aktivitas atau program, seperti pengembangan sarana, pendidikan, dan penelitian. Seluruh data dapat difilter berdasarkan tahun, sehingga memungkinkan pengguna untuk melakukan analisis historis dan perbandingan antar periode. Kombinasi ketiga visualisasi tersebut mendukung proses *monitoring* dan evaluasi anggaran secara lebih efektif serta mendukung pengambilan keputusan yang berbasis data.



Gambar 5 Statistik anggaran barang

Gambar 5 menampilkan statistik anggaran barang yang memiliki struktur visual yang serupa, namun dengan fokus yang berbeda yaitu terhadap pengadaan barang. Perbedaan anggaran barang terhadap anggaran dana terletak pada sumbu grafik vertikal yang merepresentasikan jumlah pengajuan barang, bukan nilai nominal anggarannya. Dengan pendekatan ini, *dashboard* anggaran barang lebih menekankan pada volume permintaan dan intensitas aktivitas pengadaan dari masing-masing satuan kerja.

### PEMBAHASAN

Pada tahap *Test*, dilakukan pengujian *prototype* dengan melibatkan pengguna. Umpan balik dari pengguna digunakan untuk mengevaluasi desain. Proses ini perlu melibatkan pengguna agar perbaikan dapat dilakukan hingga solusi benar-benar optimal dan sesuai kebutuhan pengguna (Farhan & Arifin, 2024). Proses pada tahap ini dilakukan dengan mempersilakan pengguna mengakses hasil desain *prototype* pada aplikasi Figma dan memberikan kuisisioner berbasis *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang harus diisi pengguna. UEQ akan memberikan penilaian dengan cepat terhadap pengalaman pengguna terhadap hasil desain (Fariyanto 2021). Gambar 6 menampilkan format kuisisioner UEQ. Format seperti ini dirancang agar mudah dipahami dan cepat diisi oleh responden, sehingga efektif dalam proses evaluasi sistem secara praktis dan menyeluruh.

HALAMAN PENGISIAN KUISISIONER UEQ															
	1	2	3	4	5	6	7		1	2	3	4	5	6	7
menyusahkan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	menyudahkan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
tidak dapat dipahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	dapat dipahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
kratif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	monoton	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
mudah dipelajari	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	sulit dipelajari	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
bermanfaat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	kurang bermanfaat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
membosankan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	mengasyikkan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
tidak menarik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	menarik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
tidak dapat diprediksi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	dapat diprediksi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
cepat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	lambat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
berdaya cipta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	konvensional	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
menghalangi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	mendukung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
baik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	buruk	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ramah	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	tidak ramah	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
tidak dirangsang	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	mengangsungkan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
berisi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	terdepan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
tidak nyaman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	nyaman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
aman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	tidak aman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
memotivasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	tidak memotivasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
memenuhi ekspektasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	tidak memenuhi ekspektasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
tidak efisien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	efisien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
jelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	membingungkan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
tidak praktis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	praktis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
terorganisasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	berantakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
stratif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	tidak stratif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ramah pengguna	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	tidak ramah pengguna	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

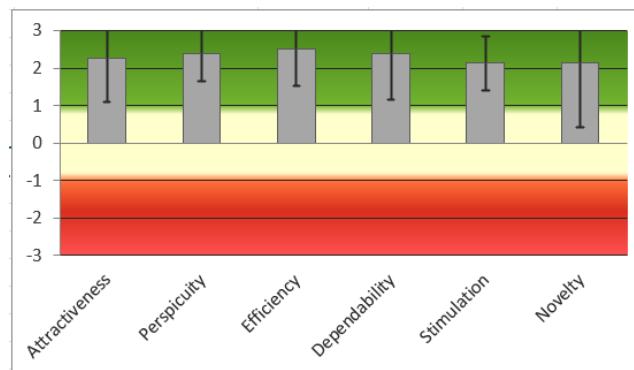
Gambar 6 User Experience Questionnaire (UEQ)

Data yang diperoleh dari pengisian UEQ kemudian diolah menggunakan perhitungan UEQ untuk memperoleh rata-rata skor dari enam dimensi penilaian yang menggambarkan persepsi pengguna terhadap *prototype* yang diuji. Dimensi penilaian tersebut mengidentifikasi persepsi pengguna yang mencakup daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Hasil pengolahan data menjadi dasar kuantitatif dalam mengevaluasi apakah desain antarmuka sudah sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna.

Tabel 4 Hasil UEQ

Dimensi	Rata-rata	Varian
Daya tarik	2,250	0,68
Kejelasan	2,375	0,28
Efisiensi	2,500	0,50
Ketepatan	2,375	0,78
Stimulasi	2,125	0,28
Kebaruan	2,125	1,53

Hasil pengolahan data UEQ dapat dilihat pada Tabel 4. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa dimensi efisiensi memperoleh skor tertinggi sebesar 2,500, menandakan bahwa pengguna merasa sistem ini sangat efisien dan mendukung penyelesaian tugas secara cepat. Dimensi kejelasan dan ketepatan mendapatkan skor 2,375, yang menunjukkan bahwa sistem mudah dipahami dan cukup dapat diandalkan. Selain itu, dimensi daya tarik memperoleh skor 2,250, mencerminkan kesan positif pengguna terhadap tampilan dan daya tarik antarmuka. Dua dimensi lainnya, yaitu stimulasi dan kebaruan memperoleh skor 2,125 menandakan persepsi pengguna cukup positif terhadap dampak perubahan yang diberikan dengan adanya *dashboard*.



Gambar 7 Dimensi UEQ

Visualisasi pada Gambar 7 menampilkan grafik batang dari masing-masing dimensi penilaian. Seluruh dimensi berada dalam area hijau yang mengindikasikan hasil evaluasi sangat baik. Tinggi rendahnya masing-masing grafik batang menggambarkan perbedaan dominasi persepsi pengguna pada setiap dimensi. Grafik ini memberikan gambaran yang jelas mengenai kualitas pengalaman pengguna secara keseluruhan, dan menegaskan bahwa pendekatan desain yang diterapkan telah memberikan hasil yang positif.

### KESIMPULAN

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, penelitian ini telah berhasil merancang *prototype dashboard* sistem informasi pengelolaan keuangan berbasis pendekatan *Design Thinking* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri. Hasil dari tahap *Empathize* dan *Define* menunjukkan bahwa pengguna menghadapi kendala dalam memantau anggaran dan perlunya visualisasi untuk keperluan evaluasi. Tahap *Ideate* menghasilkan ide solusi terhadap visualisasi *dashboard* yang kemudian diwujudkan dalam bentuk *prototype*. Evaluasi pada tahap *Test* dilakukan menggunakan instrumen *User Experience Questionnaire (UEQ)*, yang menunjukkan bahwa sistem memiliki skor sangat baik pada seluruh dimensi pengalaman pengguna.

Dengan demikian pada penelitian ini, metode *Design Thinking* telah dapat secara efektif digunakan dalam merancang *dashboard* sistem informasi pengelolaan keuangan yang berorientasi pada kebutuhan pengguna.

### REFERENSI

- Aditiya, Fajar Rizki, Ririn Nuraini, Anggun, and Apriade Voutama. (2025). "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI / UX Aplikasi Manajemen Keuangan." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis* 7(2):327–33.
- Ansori, Soni, Purwono Hendradi, and Setiya Nugroho. (2023). "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA." *Journal of Information System Research (JOSH)* 4(4):1072–81.
- Elisurya, Sonia, Hanifah Muslimah Az-Zahra, and Niken Hendrakusma Wardani. (2019). "Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Pada E-Commerce Fashion)." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 3(5):4327–32.
- Farhan, Faris Ahmad, and Muhammad Arifin. (2024). "Design Thinking Dalam Meningkatkan User Experience Pada Website Edukasi Gizi Anak." *Journal Binary Digital - Technology* 7(2).
- Fariyanto, Feri, Suaidah, and Faruk Ulum. (2021). "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)* 2(2):52–60.
- Henim, Silvana Rasio, and Rika Perdana Sari. (2020). "Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa Pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire." *Jurnal Komputer Terapan* 6(1):69–78.
- Hermawan, Sigit. (2010). "Respon Perilaku Terhadap Perubahan Model Anggaran Dan Laporan Keuangan Unutk Peningkatan Akuntabilitas Publik Lembaga Pendidikan." *Ekonomi Bisnis* 02(01):249–62.
- Hutagaol, Alice Shizuka, Velline Samantha, and Tasya Mulia Salsabila. (2024). "Perancangan Dashboard Monitoring Untuk Monthly Report Pemesanan Hotel Dengan Microsoft Power BI." *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi* 13(3):2078–89.
- Maulachela, Adam Bachtiar, Abdurahim Abdurahim, Jihadil Qudsi, and Muhammad Tajuddin. (2021). "Performance Dashboard Sebagai Visualisasi Evaluasi Diri Perguruan Tinggi Menggunakan Pendekatan User-Centric." *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia* 3(3):144–51.
- Mesiono, Wasiyem, Netty Zakiyah, Muhammad Fahrezi, Intan Nursakinah, and Muhammad Taufiq Azhari. (2024). "Dinamika Kepemimpinan Perguruan Tinggi: Tantangan Dan Strategi Manajemen Untuk Menanggapi Perubahan Cepat Di Era Globalisasi." *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7(3):3146–53.
- Mufiro, Adelia, Wahyu Agus Winarno, and Ari Oktaviani Wardhaningrum. (2025). "Desain Dashboard Interaktif Kinerja Keuangan Guna Mendukung Keputusan Bisnis Top Level Management Pada CV Bima Technologies." *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4(1):24–33.
- Narizki, Muhammad Jidan, R. Arri Widyanto, and Nugroho Agung Prabowo. (2023). "Perancangan UI/UX Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Perangkat Mobile Dengan Metode Design Thinking." *Journal of Information System Research (JOSH)* 4(4):1127–35.
- Putra, M. Yusril Nugraha, and Sheila Nurul Huda. (2021). "Literature Review Dengan Pendekatan Pengembangan Design Thinking Untuk Sistem Informasi Studi Kasus SPP Dan Beasiswa." *Automata* 2:154–62.
- Sari, Intan Permata, Annisa Hasna Kartina, Ajeng Mubdi Pratiwi, Fitri Oktariana, Muhammad Farhan Nasrulloh, and Sahla Analia Zain. (2020). "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking Dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru." *Jurnal Pendidikan Multimedia* 2(1):45–55.
- Widiyantoro, Muhammad Fiqri, Nono Heryana, Apriade Voutama, and Nina Sulistiyowati. (2022). "Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking." *Information Management for Educators and Professionals* 7(1):1–10.