



Perancangan UI/UX pada Aplikasi Financial Technology ARENA

Aditya Dava Samsudin¹, Brian Nur Ardiansyah², Didi Juardi³
Jovita Larasati Poetri⁴

^{1,2}Universitas Singaperbangsa Karawang

³Universitas Udayana

⁴Universitas Islam Indonesia

Abstract

Received: 7 Maret 2023
Revised: 21 Maret 2023
Accepted: 2 April 2023

This article was created to explain the design of the User Interface & User Experience design on a Financial Technology application called ARENA Investasi. This design is the final project of a Binar Academy Bootcamp, this design was made using Figma, Miro software, and other design and brainstorming applications to carry out this design to completion. This article uses qualitative and descriptive research methods to describe the process, design results and is written based on the conditions and situations of the designed subject.

Keywords: *User Interface, User Experience, Design, Research, Prototype*

(*) Corresponding Author: Aditya@gmail.com

How to Cite: Samsudin, A., Ardiansyah, B., Juardi, D., & Poetri, J. (2023). UI/UX Design in the ARENA Financial Technology Application. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(10), 10-23. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7981529>

PENDAHULUAN

Menurut Putri Aprilia seorang SEO Content Writer di Niagahoster User Interface (UI) dan User Experience (UX) dalam pengembangan website dan aplikasi sangat penting dan saling terkait. Pengalaman pengguna (UX) adalah proses merancang produk melalui pendekatan pengguna. Dengan pendekatan ini, Anda dapat membuat produk yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna Anda. Produk dengan desain UX yang baik akan menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna saat menggunakan produk Anda. Pengguna menjadi santai dan nyaman saat menggunakan produk. UI adalah bagian dari UX yang hadir dalam bentuk desain tampilan visual yang sistematis. Tampilan ini memungkinkan pengguna untuk terhubung dan berinteraksi dengan produk. Selain berperan sebagai kontak, UI juga berperan sebagai beautification untuk meningkatkan kepuasan pengguna. Namun, UI tidak hanya harus menyenangkan secara estetika, tetapi juga harus mudah digunakan.

Ada beberapa komponen User Interface diantaranya adalah komponen tombol, ikon, typography, warna, animasi transisi antar komponen, dan visual interaktif lainnya. Semua komponen di desain dengan berfokus pada estetika, kegunaan, keperluan, dan kenyamanan user, sehingga user merasa mudah dan nyaman saat menggunakan produk aplikasi yang sudah dibuat.

Pandemi virus Covid-19 membuat kesadaran generasi muda untuk mengelola keuangan semakin meningkat. Salah satunya peningkatannya yaitu kesadaran untuk mulai berinvestasi. Perencana Keuangan Andhika Diskartes mengatakan, kesadaran untuk memulai investasi muncul saat pandemi. Hal ini dikarenakan masyarakat mulai merasakan dampak dari pandemi Covid-19 pada



keuangan mereka. Sebelumnya, masyarakat masih cuek untuk mulai berinvestasi, karena mereka merasa keuangannya baik-baik saja. Padahal akibat pandemi ini, ada banyak masyarakat yang terkena pemotongan gaji hingga Pemutusan Hubungan Kerja (PHK). Sepanjang tahun 2021, jumlah investor reksadana berhasil mencatatkan pertumbuhan yang cukup signifikan. Pertumbuhan ini melanjutkan tren positif yang sudah terjadi sepanjang tahun lalu.



Gambar 1. Grafik Investor

Jumlah investor reksadana menunjukkan tren yang positif selama empat tahun terakhir ini merujuk pada data dari Kustodian Sentral Efek Indonesia (KSEI). Pada tahun 2018 investor reksadana tercatat sebanyak 995.510 orang. Tahun berikutnya jumlah investor reksadana mengalami pertumbuhan sebesar 78,25% dengan capaian jumlah investor reksadana sebanyak 1.774.493 orang. Selanjutnya pada tahun 2020 jumlah investor mengalami kenaikan dengan jumlah kenaikan yang hampir sama dengan tahun sebelumnya yaitu 78,95% dengan capaian jumlah investor reksadana sebanyak 3.175.429.

Pada tahun 2020 terjadi pandemi Covid-19 yang membuat ekonomi menjadi lebih sulit dari tahun-tahun sebelumnya sehingga menyadarkan masyarakat untuk berinvestasi. Karena peristiwa itu, masyarakat berbondong-bondong untuk berinvestasi reksadana sehingga mencatatkan kenaikan jumlah investor lebih dari dua kali lipat dari tahun 2020 atau sebanyak 115,41% jumlah investor, dengan total jumlah investor sebanyak 6.840.234 investor reksadana. Tren pertumbuhan investor reksadana pun terus bertumbuh hingga bulan Maret tahun 2022 dengan pertumbuhan sebesar 19,58% dengan total jumlah investor reksadana sebanyak 8.179.753 investor.

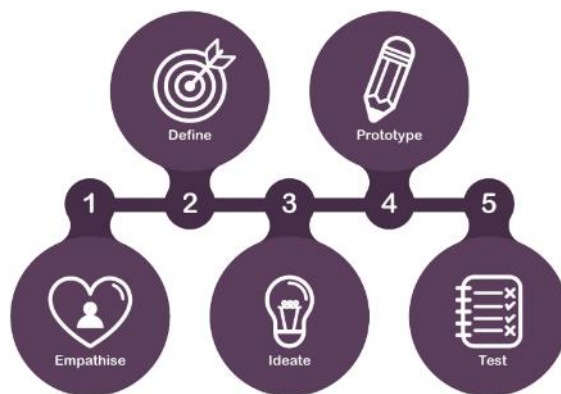
Tidak bisa dipungkiri bahwasanya pasar modal bisa terjadi kenaikan maupun penurunan. Maka dari itu kami menyediakan opsi kepada investor untuk mendepositokan hasil return yang didapatkan setelah berinvestasi reksadana untuk mengamankan return tersebut jika pasar modal sedang kurang sehat tetapi tetap mendapatkan keuntungan meskipun keuntungan relatif kecil. Namun opsi tersebut diprediksi akan berguna untuk pertumbuhan modal yang dimiliki investor.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan di atas, terdapat peluang yang besar untuk membangun produk digital berupa aplikasi untuk berinvestasi reksadana, karena seperti yang kita ketahui, tren pertumbuhan investor reksadana semakin meningkat dari tahun ke tahun. Jika dibandingkan dengan jumlah masyarakat Indonesia yang sebanyak 278.752.361 jiwa, maka peluang kita untuk

membuat fintech investasi reksadana dan deposito masih sangat besar. (Depository, 2021)

METODE

Pada perancangan UI/UX ini kami menggunakan metode *Design thinking*, Metode Design Thinking adalah sebuah pendekatan yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang kompleks dengan fokus pada pengguna atau pelanggan yang akan menggunakan produk atau layanan yang dibuat. Metode ini dikembangkan oleh beberapa perusahaan desain terkemuka, seperti IDEO dan d.school di Stanford University. Design thinking adalah pendekatan desain yang fokus pada pengguna untuk menciptakan solusi inovatif untuk masalah kompleks.



Gambar 2. Fase – fase *Design thinking*

Design thinking menentukan bagaimana suatu produk dapat didesain dengan baik. Jikalau UI/UX Designer tidak berpedoman sama design thinking ini, produk yang dihasilkan bakal tidak akan maksimal. Untuk menghasilkan suatu produk yang maksimal, ada lima fase yang harus dijalankan oleh seorang UI/UX Designer. Lima fase tersebut, yaitu:

1. **Empathize:** Tahap pertama adalah memahami pengguna dan masalah mereka dengan mengamati dan berinteraksi langsung dengan pengguna. Dalam tahap ini, perlu dilakukan observasi, wawancara, dan mengumpulkan data dari pengguna untuk memahami kebutuhan dan keinginan mereka. Dengan berempati, maka UX Researcher/Designer akan menempatkan diri di posisi penggunanya. Kalau sudah menempatkan diri pada posisi penggunanya, maka kita akan dengan mudah memahami permasalahan pengguna. Pada fase-fase selanjutnya seluruh informasi mengenai pengguna dikumpulkan untuk diolah. Jika informasi mengenai pengguna tidak berhasil didapatkan dengan baik, maka proses desain produk pada fase prototype tidak akan maksimal. Ada beberapa cara berempati dengan memahami permasalahan user, yaitu:
 - Observasi (mengamati secara langsung)
 - Studi pada foto/video
 - Mengamati jarak jauh
 - Wawancara one-on-one
 - Diary study.

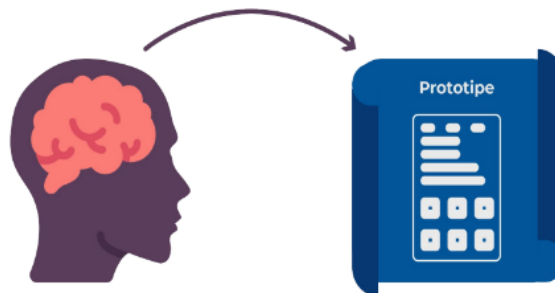
2. **Define:** Setelah memahami pengguna, tahap selanjutnya adalah mendefinisikan masalah secara lebih spesifik dengan merumuskan pernyataan yang jelas dan terukur mengenai masalah yang ingin dipecahkan. Data yang dikumpulkan dari fase *Empathize* selanjutnya, data harus disortir, dipilah, dan dianalisis untuk dipetakan inti permasalahan. Fase penyortiran data inilah yang disebut define. Pernyataan masalah jadi hal yang harus dijawab dalam proses desain suatu produk. Artinya, Produk yang nanti dihasilkan harus mampu menjadi solusi dari permasalahan yang sudah dinyatakan atau dipetakan pada fase define. Pengembangan suatu produk bukan sekedar untuk menciptakan inovasi baru, tapi juga untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Jadi, ada kebutuhan perusahaan (business needs) dan kebutuhan pengguna (user needs) yang harus dipenuhi. Kesimpulannya apa yang diminta user tidak selamanya merupakan solusi terbaik. Karena, user tidak selalu memahami masalah yang dia dihadapi. Sehingga, kita bisa menciptakan keputusan yang lebih efisien bagi user dan bagi perusahaan.
3. **Ideate:** Tahap selanjutnya adalah brainstorming untuk menghasilkan ide-ide kreatif untuk memecahkan masalah yang telah didefinisikan sebelumnya. Dalam tahap ini, ide-ide tidak dinilai atau dipilah-pilah terlebih dahulu, namun diberikan kebebasan untuk berimajinasi dan berkreaitivitas. Pada fase define, kami menyortir data untuk memetakan inti permasalahan. Setelah mengetahui inti permasalahan, kita siap menciptakan sesuatu untuk menjawab permasalahan tersebut. Kita harus menemukan ide produk yang ingin dikembangkan untuk mendapatkan solusi untuk permasalahan. Proses menemukan ide inilah yang disebut ideate atau ideation. Brainstorming adalah metode yang digunakan grup desain untuk menghasilkan ide untuk memecahkan masalah desain. Di fase ideate inilah kita mengeksplorasi berbagai macam hal dan mencari inspirasi sebanyak-banyaknya untuk pengembangan produk kita.



Gambar 3. Ideate illustration

Biasanya proses ideate dilakukan dengan cara Brainstorming, ini biasanya dilakukan dalam grup. Sehingga, ide yang dihasilkan semakin beragam. Hasil dari proses ideation adalah Ide-ide yang sudah di pilih yang baik kemudian dikumpulkan dan disajikan dalam sebuah *information architecture*.

4. **Prototype:** Tahap terakhir adalah membuat prototipe atau model awal dari solusi yang telah diideakan sebelumnya. Prototipe digunakan untuk menguji solusi secara realistis, dan mendapatkan umpan balik dari pengguna untuk melakukan perbaikan atau perubahan yang diperlukan. Prototipe merupakan bentuk draft dari produk yang bisa ditunjukkan kepada user ataupun klien, agar mereka bisa merasakan dan melakukan eksplorasi konsep fitur dari produk yang kita buat. Berbeda dengan wireframe dan mockup, prototipe bentuknya simulasi. Ini bisa direspon dan memungkinkan seseorang untuk merasakan langsung bagaimana rasanya menggunakan produk ini. Antarmuka Sebuah hipotesis atau potensi penyelesaian desain yang kita pertimbangkan untuk menyelesaikan masalah desain spesifik disebut sebagai Prototipe (*interface prototype*). Cara menguji hipotesis (prototipe) paling mudah adalah dengan melihat bagaimana para pengguna menggunakannya. Prototyping merupakan bagian penting dari desain pengalaman pengguna (UX) yang biasanya muncul setelah fase ideation, di mana kita telah membuat serta memilih ide yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Di fase ini, kita perlu membuat eksperimentasi sederhana dari produk yang diusulkan. Sehingga kita bisa memeriksa seberapa cocok produk tersebut untuk memenuhi keinginan atau kebutuhan pengguna melalui feedback yang diberikan.



Gambar 4. Implementation from Ideate to Prototype illustration

Dengan dibuatnya prototipe, kita lebih mudah mengevaluasi kualitas desain dengan memberi kesempatan pada user untuk mencoba desain aplikasi secara langsung. Selain itu, evaluasi juga bisa dilakukan secara menyeluruh dari segi User Experience Design (UX) maupun segi tampilan User Interface Design (UI). Prototipe sendiri ada berbagai macam jenisnya. Dalam pemilihannya nanti, akan bergantung pada:

- Tujuan pengujian
 - Kelengkapan desain
 - Alat yang digunakan untuk membuat prototipe
 - Sumber daya yang tersedia
5. **Testing:** Fase ini adalah tahap percobaan yang tujuannya untuk mengidentifikasi solusi terbaik. Desainer atau evaluator secara ketat menguji produk lengkap menggunakan solusi terbaik yang ditemukan selama fase pembuatan prototipe. Kita melakukan testing dengan menggunakan cara *Usability Testing*. *Usability testing* atau pengujian kegunaan adalah proses pengujian berbagai bagian situs web atau aplikasi oleh pengguna. Tujuannya,

menemukan cara paling baik dan efektif untuk pengguna dalam menyelesaikan suatu aktivitas berdasarkan feedback secara langsung dari pengguna dengan berdasarkan pengalaman yang langsung dan nyata. Proses ini juga dikenal sebagai UX testing atau pengujian pengalaman pengguna. Sehingga, ukuran seberapa “berguna” sebuah web atau aplikasi ditentukan dari percobaan pengguna mengakses produk tersebut. Pengguna diminta mengamati dan memakai produk, sekaligus memberikan pendapat mereka selama proses berlangsung. Dalam pengertian lain Usability testing adalah metode pengujian untuk mengevaluasi seberapa mudah pengguna dapat menggunakan antarmuka pengguna (UI) atau pengalaman pengguna (UX) suatu produk. Pengujian ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang dialami oleh pengguna saat menggunakan produk tersebut, serta mengumpulkan masukan dan saran yang dapat membantu perancang antarmuka untuk meningkatkan usability produk. Dalam proses usability testing, pengguna diundang untuk menggunakan produk dan melakukan tugas-tugas tertentu yang direncanakan sebelumnya. Sementara itu, pengamat memperhatikan dan merekam interaksi pengguna dengan produk, serta merangkum masukan dan saran dari pengguna setelah pengujian selesai. Beberapa hal yang dapat dievaluasi dalam usability testing antara lain:

- **Kemudahan navigasi:** Seberapa mudah pengguna dapat menavigasi antarmuka produk dari satu halaman ke halaman lain.
- **Ketersediaan fitur:** Apakah pengguna dapat dengan mudah menemukan dan menggunakan fitur-fitur yang disediakan oleh produk.
- **Kesesuaian tampilan:** Apakah tampilan produk mudah dibaca dan dapat diterima oleh pengguna.
- **Waktu dan efisiensi:** Seberapa cepat pengguna dapat menyelesaikan tugas yang diminta, serta apakah produk dapat membantu pengguna menyelesaikan tugas secara efisien.

Dengan melakukan usability testing, perancang antarmuka dapat mendapatkan masukan dan saran yang sangat berharga dari pengguna langsung, sehingga dapat meningkatkan usability dan kualitas produk secara keseluruhan.

Usability testing pada umumnya berjalan seperti ini: Prototipe atau produk yang sudah berfungsi ditampilkan kepada pengguna. Kemudian, mereka diberikan skenario dan diminta untuk melakukan sejumlah aktivitas atau tugas terkait skenario tersebut. Cara mereka melakukan tugas yang diberikan, membantu kita mengidentifikasi waktu atau langkah tertentu ketika pengguna mengalami masalah. Feedback dari pengguna kemudian kita kumpulkan, lalu dianalisis, untuk menemukan berbagai cara meningkatkan produk.



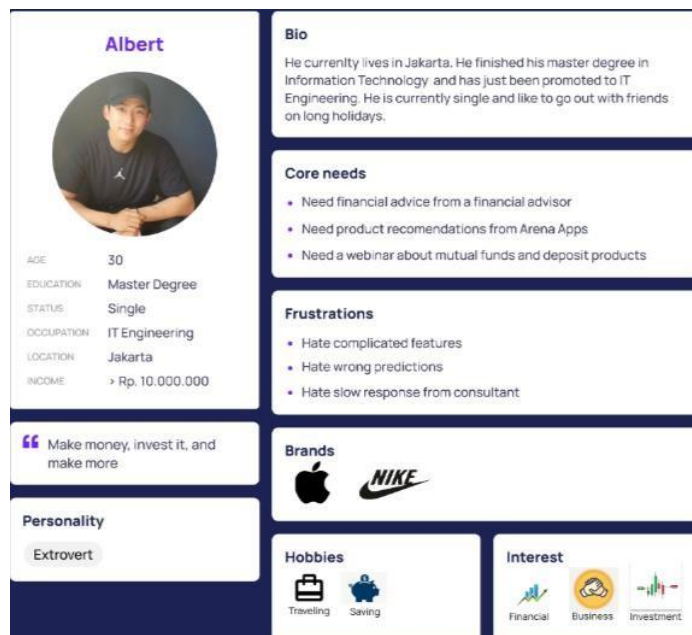
Gambar 5. Testing illustration

Pengujian bisa dilakukan sepanjang kemajuan proyek. Umumnya, hal ini dilakukan bersamaan dengan proses prototyping atau setelahnya. Saat melakukan usability testing pada prototipe, kita bisa memanfaatkan lingkungan yang familiar dengan pengguna, yaitu lingkungan normal di mana pengguna akan menggunakan prototipe yang kita buat.

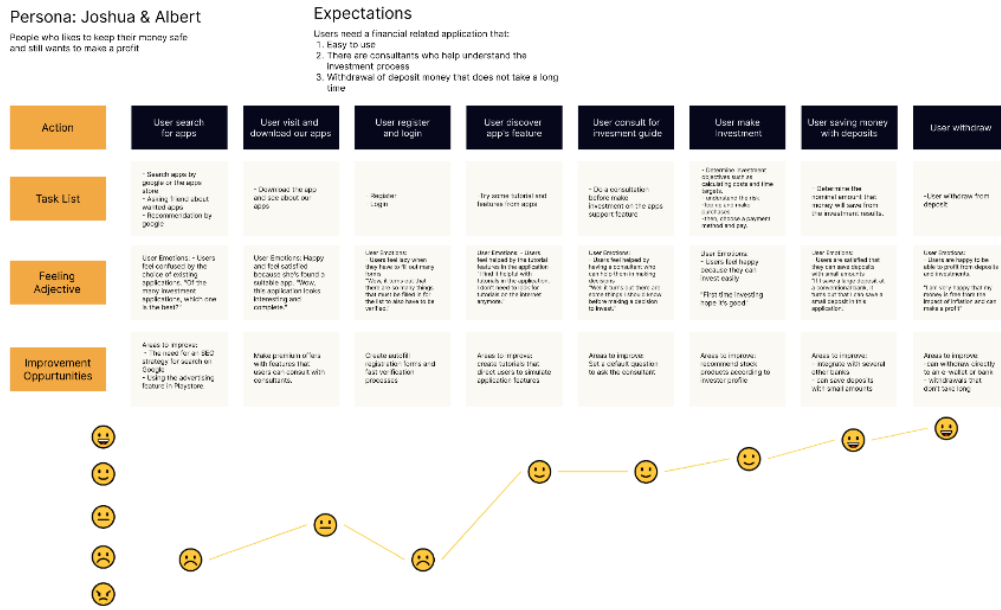
RESULTS

Define

Define dalam Design Thinking menurut DailySocial adalah menginterpretasikan data-data yang sudah kamu kumpulkan mengenai permasalahan pengguna di tahap sebelumnya yaitu empathize. Dimana pada fase ini data-data yang telah didapatkan sebelumnya disusun sedemikian rupa agar mendapatkan alur yang jelas. Hal tersebut terangkum dalam User Persona dan User Journey Maps. (Rose, 2022)



Gambar 6. User Persona



Gambar 6. User Journey Map

User Persona dan User Journey map telah dibuat untuk mengetahui user atau target yang akan menjadi partisipan dalam testing. User persona atau karakteristik pengguna adalah representasi fiksi dari pengguna yang berpotensi menggunakan produk atau layanan tertentu. Dalam konteks UI/UX, user persona digunakan untuk membantu tim pengembang dalam merancang produk yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Pada dasarnya, user persona adalah gambaran ideal dari pengguna potensial. Setiap user persona harus memiliki nama, gambar, usia, pekerjaan, dan beberapa informasi tambahan seperti kebiasaan, hobi, dan tujuan. User persona harus mencerminkan pengguna potensial yang berbeda-beda, karena produk harus mampu memenuhi kebutuhan banyak jenis pengguna. User persona biasanya dibuat berdasarkan riset dan data pengguna yang ada, seperti data demografi, perilaku, motivasi, dan preferensi pengguna. Riset ini membantu dalam memahami pengguna dan menciptakan gambaran yang akurat dari karakteristik pengguna. Dalam UI/UX, user persona membantu dalam menentukan fitur dan desain produk, sehingga produk dapat dipersonalisasi sesuai kebutuhan pengguna.

Dalam merancang produk, tim pengembang harus mempertimbangkan user persona untuk memastikan bahwa produk yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna potensial. User persona membantu tim pengembang untuk memahami kebutuhan pengguna dan menentukan prioritas fitur dan desain produk. Dengan demikian, produk yang dihasilkan dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan mencapai kesuksesan di pasar.

Ideate

Ideate merupakan fase ketiga pada proses Design Thinking. Pada fase ini seorang UI/UX Designer dituntut untuk melakukan brainstorming dari permasalahan yang telah di kotakan pada fase sebelumnya yaitu Emphatize dan Define. Biasanya seorang UI/UX Designer menuliskan ide dan referensi

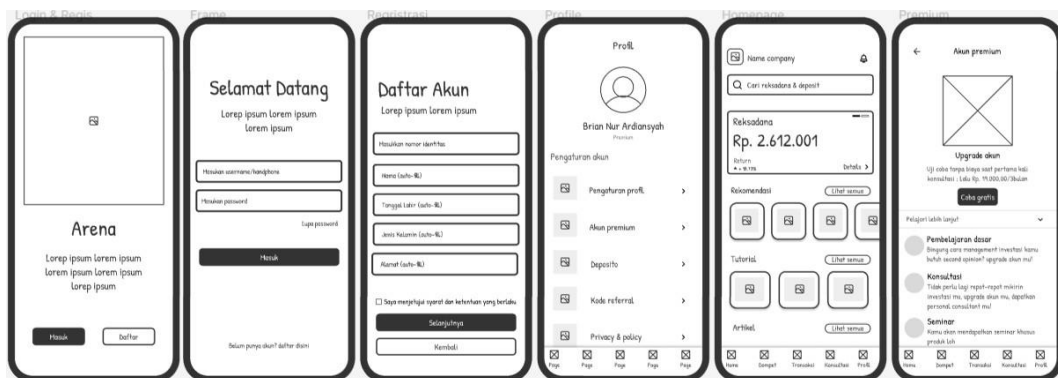
brainstorming yang nanti akan dieksekusi menjadi sebuah prototype pada board yang dikenal sebagai Design System. Selain referensi dan juga ide pada Design System juga mencakup komponen-komponen baik berupa icon, typography, color, dsb yang akan digunakan pada saat mendesign prototype nanti. Berikut Design System yang dibuat untuk aplikasi Arena Investasi.



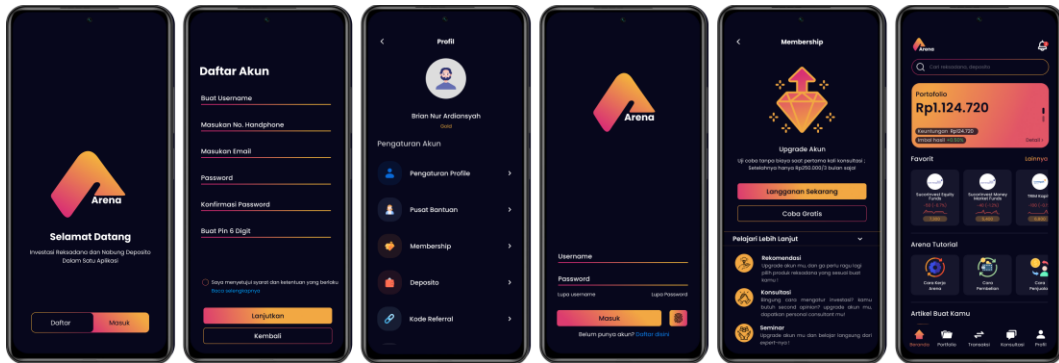
Gambar 7. Design System

Prototyping

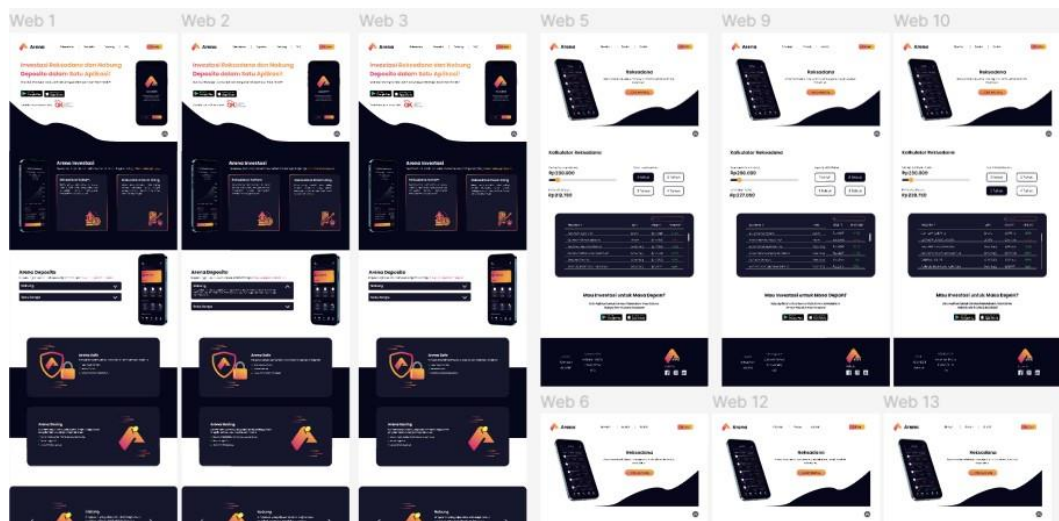
Prototyping adalah fase keempat dalam Design Thinking, pada fase ini ide yang telah tergambar dalam proses Ideate akan mulai dibuat menjadi bentuk nyata. Komponen-komponen yang telah dibuat dalam Design System akan disusun sedemikian rupa dalam frame untuk menghasilkan sebuah prototype yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Fungsi dari pembuatan prototype ini adalah agar aplikasi yang nantinya dikembangkan dapat diuji terlebih dahulu ke dalam masyarakat dengan budget yang lebih murah daripada biaya pemrograman. Melalui prototype dimungkinkan seorang UI/UX Designer mendapatkan insight baru ditengah proses pembuatannya. Berikut adalah beberapa prototype yang dibuat untuk aplikasi Arena Investasi baik dalam bentuk Wireframe Low-Fidelity, ataupun Wireframe High-Fidelity.



Gambar 8. Wireframe Lo-fi



Gambar 9. Wireframe Hi-fi



Gambar 10. Wireframe Hi-fi web

Testing

Testing merupakan fase terakhir dalam Design Thinking, namun karena Design Thinking memiliki proses yang berulang dan tersusun maka sangat memungkinkan Kembali ke Langkah sebelumnya untuk iterasi. Oleh karena itu, pada pengembangan Arena ini proses testing mobile dan web dilakukan sebanyak 2 kali yaitu testing pada Wireframe High – Fidelity Sebelum Re-design & sesudah Re-design. Pada testing Wireframe kami mengambil responden sebanyak 5 orang dengan menggunakan metode usability testing, untuk prototype mobile dilakukan 2 jenis Usability testing yaitu Quantitative dan Qualitative, sedangkan prototype web hanya Usability testing Qualitative. dengan data yang didapatkan sebagai berikut :

SCENARIO/ PARTICIPANTS		P1	P2	P3	P4	P5	Completion Rate
SCENARIO 1	Setelah kamu tau ini aplikasi apa, kamu jadi ingin Beli Reksadana, jual reksadana, lalu tarik deposit, dan melakukan konsultasi dengan personal konsultan. Tapi sebelum itu kamu harus login/register dulu, kira - kira gimana nih caranya?						
TASK 1	Alt 1 : Daftar Alt 2 : Login	2	2	2	2	2	100%
TASK 2	Memilih dan membeli produk reksadana	2	2	2	2	2	100%
TASK 3	Penjualan Reksadana	2	1	2	2	2	90%
TASK 4	Alt 1 : Pergi ke Halaman Deposito Alt 2 : Penarikan Deposito	2	2	2	1	1	80%
TASK 5	Alt 1 : Konsultasi Mengenai Reksadana Alt 2 : Membership page	1	2	2	2	2	90%
SCENARIO 1 COMPLETION RATE						92%	

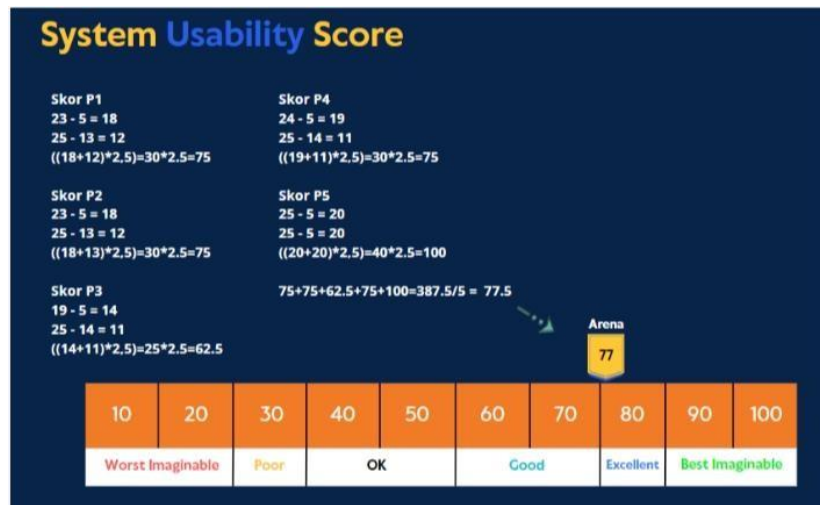
Gambar 11. *Completion Rate*

Completion Rate adalah metode yang cukup mudah dan straight-forward untuk mengukur tingkat usability dari suatu design dengan mengukur seberapa efektif design yang diujikan berdasarkan jumlah task yang dapat diselesaikan oleh User. Data yang dikumpulkan dan disajikan akan cukup simpel karena Completion Rate dihitung dengan cara meng-assign angka dari 0-2 berdasarkan apakah user dapat menyelesaikan suatu tugas atau tidak. Cara menghitung tingkat efektifitas adalah sebagai berikut:

$$\text{Effectivity} = \text{Number of Task Completed}/(\text{Number of Participants}*2)$$

Pertanyaan	Skor P1	Skor P2	Skor P3	Skor P4	Skor P5	Pertanyaan	Skor P1	Skor P2	Skor P3	Skor P4	Skor P5
Fitur Konsultasi akan sering aku pakai	5	5	4	5	5	Menurutku, ada hal yang membuat aku bingung pada penarikan deposito	3	3	4	1	1
Menurutku, fitur Konsultasi terlalu sulit dipahami atau banyak hal yang tidak perlu	1	2	3	1	1	Menurutku, kebanyakan orang seusia yang menggunakan aplikasi fintech akan cepat terbiasa dengan app ini	4	4	4	4	5
Menurutku, aku akan mudah membeli reksadana dengan aplikasi ini.	5	5	5	5	5	Menurutku, fitur yang ada di app ini sangat rumit untuk dipelajari	2	2	2	2	1
Menurutku, aku akan perlu bantuan untuk menggunakan fitur Konsultasi	3	3	2	5	1	Aku akan menggunakan fitur yang ada di aplikasi Arena ini dengan lancar.	4	4	3	5	5
Menurutku, Login/register sudah dirancang dan dibuat dengan sangat baik	5	5	3	5	5	Aku harus belajar/mendalami lagi fitur yang ada di app ini	5	3	3	5	1

Gambar 12. *Pernyataan System Usability Score*

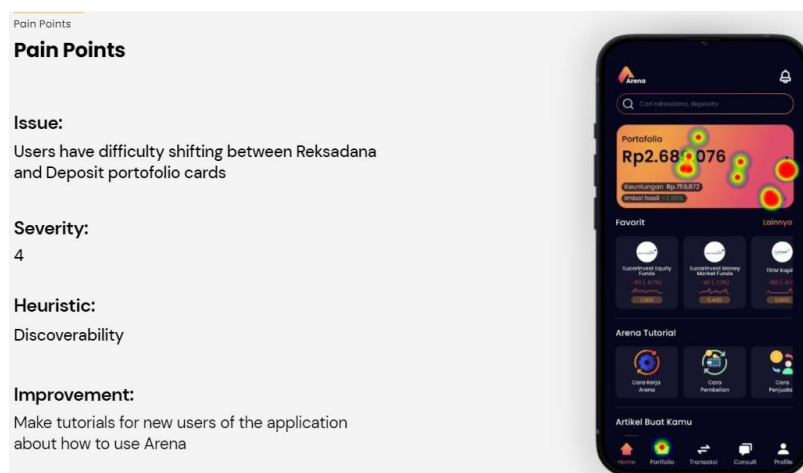


Gambar 13. Perhitungan *System Usability Score*

System Usability Scale (SUS) adalah sebuah skala usability yang sering disebut sebagai cara yang ‘Quick and Dirty’ untuk mengevaluasi sebuah sistem atau desain. SUS berbentuk sebuah kuis singkat yang terdiri dari 10 pernyataan yang nantinya akan dijawab oleh partisipan riset. Partisipan riset nantinya akan memberi skor setiap pertanyaan dari 1 hingga 5 berdasarkan seberapa setuju/relate mereka terhadap pernyataan yang mereka baca. 5 berarti sangat setuju, 1 berarti sangat tidak setuju.

Cara Menghitung System Usability Scale adalah dengan melihat jawaban responden dan skor angka untuk setiap pernyataannya, Kita dapat memulai untuk menghitung System Usability Scale dengan cara berikut:

- Untuk setiap pernyataan bernomor ganjil (e.g. 1, 3, 5, ...), Jumlahkan skor totalnya, lalu kurangi 5 dari total untuk mendapatkan (X).
- Untuk setiap pernyataan bernomor genap (e.g. 2, 4, 6, ...), Jumlahkan skor totalnya, lalu kurangi total itu dari 25 untuk mendapatkan (Y).
- Jumlahkan skor total nilai (X+Y) lalu kalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan skor System Usability Scale



Gambar 14. *Qualitative Feedback*

Untuk Qualitative feedback adalah kritik dan perasaan user ketika menggunakan prototype ini dan disampaikan secara langsung dalam bentuk komentar

KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari perancangan UI/UX Desain ini adalah dimana desain ini merupakan tampilan untuk aplikasi ARENA (Area Reksadana & Nabung) project ini dibuat dengan Kerjasama grup. Dengan waktu pengerjaan kurang lebih 1 bulan dari mulai Research Problem dengan melakukan semi-interview terhadap partisipan yang menggunakan aplikasi *Fintech* (*Financial Technology*) untuk menggali informasi terkait keluhan apa saja yang dirasakan oleh user aplikasi fintech, yang dimana keluhan itu akan menjadi sebuah *problem statement* yang nantinya akan disempurnakan di aplikasi ARENA Investasi. Lalu setelah itu kita melakukan tahapan metode yang sudah dijelaskan dan langsung melakukan desain, kita merancang desain UI dan *Prototype* menggunakan Figma dan untuk melakukan *Brainstorming* menggunakan Miro. Setelah melakukan Desain hingga *Prototype* kita melakukan testing kembali dengan menggunakan metode Kuantitatif (*System Usability Score*) dan Kualitatif (*Interview User Fintech*). Hasil dari *testing* kuantitatif adalah 77 dengan keterangan *Good-Excellent*, dan hasil *testing* kualitatif mengatakan User masih kesulitan untuk mengetahui keberadaan UI *Cards* Deposit dan Reksadana, lalu user ingin mendapatkan tautan langsung ke Reksadana yang direkomendasikan Ketika berkonsultasi". Project ini masih dalam tahap pengembangan lebih lanjut dan diharapkan dapat menjadi project yang lebih baik lagi dan lebih bermanfaat. Project ini dilakukan untuk memenuhi Project Akhir dari bootcamp Binar Academy UI/UX Research & Design, semoga bermanfaat bagi penulis dan pembaca.



Gambar 15. *Mockup* ARENA Investasi

DAFTAR PUSTAKA

Alimatul L. User Experience Analysis of E-Learning UIN Malang with User Experience Questionnaire (UEQ) Method: *Case Study of Students of Library and Information Science Departmen. Proceedings of the International Conference on Green Technology, 2021.* <https://doi.org/10.18860/icgt.v11i1.1397>

- Anindyaputri Irene. Mengenal UX Research: *Definisi, Penerapan, dan Metode Riset*. Glints Blog, 2021. https://glints.com/id/lowongan/ux-research/#.Y_y4KnZBy3A
- Andrew Smyk. *The System Usability Scale & How It's Used in UX*. Adobe, 2020. <https://xd.adobe.com/ideas/process/user-testing/sus-system-usability-scale-ux/>.
- Binar Academy. *UI/UX: Perbedaan UI dan UX Beserta Contohnya*. Binar Academy, 2022. <https://www.binaracademy.com/blog/perbedaan-ui-dan-ux>.
- Binar Academy. *Prototype : Pengertian, Tujuan, dan Manfaatnya*. Binar Academy, 2022. <https://www.binaracademy.com/blog/pengertian-prototype-dan-tujuannya>.
- Cynthia Vinney. *How To Conduct A UX Redesign*. CareerFoundry Blog, 2021. <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/how-to-conduct-a-ux-redesign/>.
- David Stefanides. *How to create mockups in Figma*. Mockuups Studio, 2022. <https://mockuups.studio/blog/post/how-to-create-mockups-in-figma/>.
- Intan Aulia Husnunnisa. *Apa Itu Design Thinking? Ini Penerapan dan Manfaatnya Bagi Perusahaan*. Ruangkerja.id
- Kelly Blessinger, David Comeaux. *User Experience with a New Public Interface for an Integrated Library System*. Information Technology and Libraries, 2020. <https://doi.org/10.6017/ital.v39i1.11607>
- Putri Aprilia. *Perbedaan UI dan UX Beserta Contohnya*, Niagahoster Blog, 2020. <https://www.niagahoster.co.id/blog/perbedaan-ui-dan-ux/>.
- MA Muhyidin, MA Sulhan, A Seviana. *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA*. Jurnal Digit, 2020. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Rudi Kurniawan, Dika Prananda Putra. *Perancangan User Interface Sistem Kredit Aktivitas Mahasiswa STMIK "AMIKBANDUNG" Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)*. Journal of Information Technology, 2022. <https://doi.org/10.47292/joint.v4i1.77>
- Rose Andara. *Memahami Define dalam Design Thinking untuk Menentukan Problem Statement yang Tepat*. DailySocial id, 2022. <https://dailysocial.id/post/memahami-define-dalam-design-thinking>