

PERANCANGAN Desain UI UX di Aplikasi Sitepat Berbasis Figma Untuk BTPN Syariah

1s¹ Athallah Puja Zaki Rahman
Fakultas Ilmu Terapan
Telkom University
Bandung, Indonesia

athallahpuja@student.telkomuniversity.ac.id

2nd Rickman Roedavan
Fakultas Ilmu Terapan
Telkom University
Bandung, Indonesia

rikman@telkomuniversity.ac.id

3rd Ismail
Fakultas Ilmu Terapan
Telkom University
Bandung, Indonesia

ismailrusli@telkomuniversity.ac.id

Saat ini BTPN Syariah sedang iterasi berkelanjutan dalam memperkuat platform digital untuk petugas di lapangan dalam melayani nasabah serta mengembangkan aplikasi-aplikasi yang dapat mempermudah transaksi nasabah. Desain UI (User Interface) serta UX (User Experience) pada aplikasi Sitepat belum optimal dalam memberikan kemudahan, ketertarikan serta informasi yang disajikan tidak tersampaikan dengan jelas membuat pengguna/nasabah BTPN Syariah kebingungan dalam menggunakan aplikasi Sitepat. Untuk membuat tampilan desain antarmuka aplikasi Sitepat ini menggunakan figma. Perancangan desain antarmuka aplikasi berbasis web ini memakai metode *User centered Design*. Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan aplikasi Sitepat dalam hal ketertarikan, kemudahan dan juga kepuasan dalam menggunakan aplikasi tersebut. Berdasarkan hasil pengujian aplikasi melalui wawancara mendalam kepada 9 responden nasabah di kota Bandung, Bogor dan Surabaya didapatkan nilai terhadap onboarding aplikasi Sitepat 80% untuk completion rate dan 80,5% untuk System Usability Scale (SUS).

Kata kunci— *Prototipe, Aplikasi, Nasabah, BTPN Syariah, User centered Design.*

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

BTPN Syariah ialah salah satu bank umum syariah dalam Negara Indonesia yang berfokus terhadap layanan perbankan berbasis syariah dan melayani segmen masyarakat inklusi serta nasabah prasejahtera produktif. BTPN Syariah memberikan berbagai produk serta pelayanan, termasuk pendanaan dan pembiayaan. Pembiayaan diberikan kepada nasabah prasejahtera produktif guna memperoleh modal usaha, serta pelatihan serta pendampingan.

BTPN Syariah sedang mengupayakan peningkatan efektivitas transaksi secara daring untuk para nasabahnya. BTPN Syariah membutuhkan aplikasi yang mempunyai tujuan guna mempermudah nasabah ketika melakukan pengaksesan pada layanan perbankan secara digital, memudahkan proses transaksi untuk para nasabah perempuan prasejahtera produktif. Berdasarkan data sebagian besar nasabah BTPN syariah adalah perempuan prasejahtera produktif dengan rentang umur 30-50 tahun.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, BTPN Syariah sedang menyiapkan aplikasi yang dapat mempermudah

nasabah dalam hal transaksi serta juga mengajukan pinjaman mandiri secara daring, yaitu aplikasi bernama Sitepat. Khususnya aplikasi ini merupakan inisiatif penting yang bertujuan untuk mengakselerasi ekosistem keuangan syariah digital di segmen masyarakat prasejahtera produktif.

Hal inilah yang menjadi dasar "Perancangan Desain UI UX di Aplikasi Sitepat Berbasis Figma Untuk BTPN Syariah". Untuk mengevaluasi keberhasilan proyek, akan dilakukan *Usability Testing onboarding* aplikasi Sitepat kepada 9 nasabah. Hasil pengukuran dilihat dari beberapa indikator, yaitu ketertarikan, kemudahan, dan juga kepuasan. Setelah mendapatkan hasilnya, dilakukan perubahan desain menggunakan metode *user centered Design* guna meningkatkan performa dari aplikasi Sitepat.

B. Rumusan Masalah

- Bagaimana membuat desain UI/UX aplikasi yang dapat diakses mudah oleh perempuan prasejahtera produktif?
- Bagaimana cara mengetahui kenyamanan *user* terhadap desain aplikasi yang telah kami buat?

C. Tujuan

- Mampu membuat prototipe serta desain untuk aplikasi Sitepat yang dapat diakses mudah oleh nasabah prasejahtera produktif.
- Mampu membuat tampilan aplikasi Sitepat mudah dipahami *user*
- Mampu memahami kebutuhan dan kenyamanan *user* dalam menggunakan aplikasi perbankan

D. Batasan Masalah

Di bawah ini ialah Batasan Masalah dalam Proyek Akhir, yakni:

- Proyek ini menggunakan aplikasi Figma dalam proses perancangan prototipenya,
- Fokus utama proyek ini adalah pada perancangan mockup desain tampilan visual yang akan disajikan kepada pengguna,

- c. Perancangan prototipe aplikasi Sitepat ini hanya akan difokuskan pada tampilan *Mobile* dan dikerjakan Bersama mentor magang di BTPN Syariah

E. Definisi Operasional

BTPN Syariah akan meluncurkan sebuah aplikasi bernama sitepat untuk nasabah yang sudah bersama BTPN Syariah selama 3 tahun lebih. Sebelum diluncurkan, prototipe aplikasi Sitepat dibuat menggunakan figma untuk uji coba kepada 9 nasabah. Metode yang digunakan dalam proyek akhir ini ada *User centered Design*.

F. Metode Pengerjaan

Dalam pengerjaan proyek akhir ini menggunakan metode *User centered Design*. UCD (*User centered Design*) sendiri ialah metode desain yang memberikan satu ataupun lebih pengguna selaku pusat dari proses desain sistem. Dengan pendekatan ini, desainer dan pengembang berfokus pada menciptakan produk yang berguna, mudah digunakan, dan sesuai dengan keinginan pengguna.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Solusi yang Ada Sebelumnya

Jurnal oleh Calvin Ravelino dan Yeremia Alfa Susetyo (2023) sebagai berikut: Judul jurnal "Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode *User centered Design*" menyatakan bahwa, ketika menciptakan desain UI (*User Interface*) harus memperhatikan kenyamanan pengguna alhasil mampu diterima khalayak. Desain UI tak akan sukses pada saat pengguna berpikir jika UI yang diciptakan tak menarik serta sukar dirancang. Desain UI/UX ini diberikan anggapan yang penting dikarenakan penerimaan ataupun penolakan aplikasi sangatlah memiliki ketergantungan terhadap desain keseluruhan. Perihal tersebut membuktikan pentingnya UI / UX guna kesuksesan sebuah proyek [1].

Jurnal oleh Habibana Apias Risky, Dede Irmayanti, Moch HafidTotohendarto (2023) sebagai berikut: Judul jurnal "ReDesign UI/UX Aplikasi *Mobile My Pertamina* Menggunakan Metode *User centered Design* (UCD)" menyatakan bahwa, aplikasi *Mobile My Pertamina*, diperlukan pendekatan guna menyelesaikan permasalahan tersebut lewat *reDesign* tampilan aplikasi melalui penggunaan metode *User centered Design* (UCD) yang melakukan peninjauan terkait aspek *User Interface* dan *User Experience*. Tujuan dari pendekatan UCD ini yakni menghasilkan produk yang memiliki skor kegunaan yang tinggi, serta perihal tersebut hendak berperan sebagai aspek penentu dalam pengevaluasian. Melalui penggunaan pendekatan ini, harapannya aplikasi *My Pertamina* mampu diperbaharui serta dilakukan penyesuaian terhadap kebutuhan user secara lebih baik, alhasil mampu memberi pengalaman yang lebih baik pula ketika menggunakannya [2].

B. Tinjauan Pustaka Penunjang

1. Desain Antarmuka Pengguna

Desain antarmuka pengguna (UI) adalah proses merancang elemen visual dan interaktif dari sebuah produk atau aplikasi yang digunakan oleh pengguna. Ini mencakup cara pengguna berinteraksi dengan sistem atau produk melalui elemen seperti tombol, ikon, tata letak, warna, serta elemen grafis yang lain. Desain UI mempertimbangkan aspek estetika, fungsionalitas, dan keterbacaan agar pengguna mampu melakukan interaksi terhadap sistem ataupun aplikasi dengan mudah dan efektif. Tujuan adanya antarmuka pengguna yakni guna menghubungkan serta melakukan penerjemahan informasi antara sistem terhadap user, serta sebaliknya [4].

2. Desain Pengalaman Pengguna

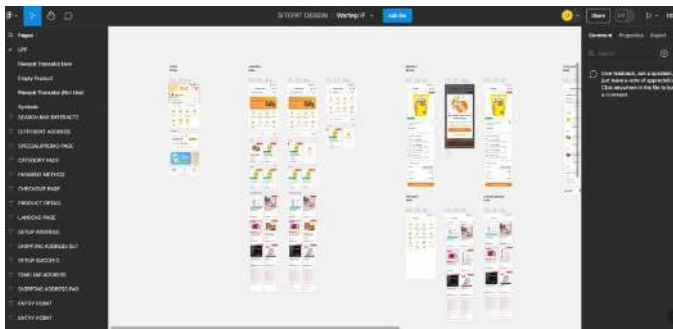
Pengalaman pengguna (UX) ialah pandangan serta tanggapan seseorang terhadap hasil dari penggunaan ataupunantisipasi penggunaan suatu sistem, produk, ataupun pelayanan. Faktor yang memengaruhi pengalaman pengguna meliputi citra merek, tampilan, fungsionalitas, performa sistem, interaksi, dan kemampuan menyelesaikan masalah oleh sistem, produk, atau layanan. UX juga memberikan penekanan pentingnya pengujian kegunaan, umpan balik pengguna, serta perancangan kembali berlandaskan atas pengevaluasian pengguna guna menambahkan kegunaan serta desain aplikasi [5].

3. User centered Design (UCD)

UCD (*User centered Design*) sendiri ialah metode desain yang menempatkan satu ataupun lebih pengguna selaku pusat atas proses desain sistem [6]. Prinsip dasar UCD adalah memahami pengguna, tugas yang harus mereka lakukan, dan situasi penggunaan secara mendalam. Dengan pendekatan ini, desainer dan pengembang berfokus pada menciptakan produk yang berguna, mudah digunakan, dan sesuai dengan keinginan pengguna. UCD melibatkan pengguna dalam seluruh proses desain, alhasil produk yang dihasilkan mampu memberi pengaruh yang positif dan relevan untuk pengguna.

4. Figma

Figma ialah aplikasi desain berbasis web yang memungkinkan pengguna guna melakukan desain antarmuka pengguna (UI) serta pengalaman pengguna (UX) yang dapat dipakai guna menciptakan aplikasi. Selain Figma yakni aplikasi desain berbasis cloud serta alat *prototyping* dalam proyek digital. Figma diciptakan guna menunjang para user supaya mampu melakukan kolaborasi pada proyek serta bekerja dengan wujud tim sekaligus dimanapun [7].



Gambar 4
Figma

5. Usability Testing

Usability testing adalah ukuran dari sebuah karakteristik yang mengarah terhadap bagaimana seorang pengguna dapat mempelajari serta memakai sebuah sistem atau produk guna mendapatkan tujuan serta kepuasan terhadap penggunaannya [8]. Selain itu, *Usability Testing* ialah metode evaluasi yang fokus terhadap pengalaman pengguna ketika melakukan interaksi terhadap produk digital. Ini mencakup pengujian aspek-aspek seperti navigasi, desain antarmuka, responsivitas, dan kemudahan penggunaan produk.

6. System Usability Scale

SUS ialah alat ukur yang menyelidiki kegunaan sebuah produk. Terdapat sejumlah karakteristik dari SUS yang membuatnya menarik serta memiliki perbedaan terhadap kuesioner lainnya. Pertama, SUS mencakup atas 10 pertanyaan, alhasil relatif cepat serta tidak sulit untuk responden guna menyelesaikannya. Kedua, SUS memakai teknologi agnostik, yang memiliki arti mampu dipakai secara luas serta melakukan evaluasi mayoritas dari jenis *interface*, mencakup *website*, *smartphone*, sebagainya. Ketiga, hasil kuesioner ialah nilai tunggal, mulai dari skor 0 hingga 100, serta relatif mudah dimengerti oleh bermacam-macam disiplin, baik perseorangan ataupun kelompok [9].

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

A. Analisis

Pada tahapan analisis ini penulis mengumpulkan, memeriksa dan memahami kebutuhan yang dibutuhkan oleh *user*. PT Bank BTPN Syariah ingin meningkatkan efektivitas bisnis proses yang mereka punya dengan cara membuat aplikasi perbankan untuk memudahkan nasabahnya bertransaksi secara daring. Sebelum aplikasi Sitepat diluncurkan langsung kepada nasabah tim *business development* akan melakukan riset langsung ke beberapa nasabah agar aplikasi yang akan dibuat berjalan sesuai keinginan dan memenuhi kebutuhan nasabah. Tahap analisis diawali dengan cara wawancara mendalam (IDI) terhadap nasabah yang sudah kami pilih sesuai kriteria guna menyelidiki apa saja yang diperlukan pada perancangan aplikasi Sitepat.

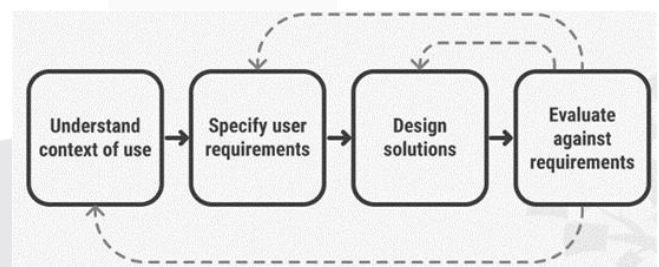
Dalam gambar 5 merupakan dokumentasi wawancara mendalam bersama salah satu nasabah di desa Tajurhalang, Kabupaten Bogor. Dalam sesi wawancara berlangsung ada

beberapa hal yang kami lakukan yaitu mewawancarai terkait profil nasabah terkait penggunaan aplikasi pada telepon genggam, melakukan *Usability Testing* untuk mengetahui efisiensi aplikasi dan mengujinya dengan *System Usability Scale*.



Gambar 5
Diskusi Bersama Nasabah BTPN Syariah

Pengerjaan ini dilakukan dengan metode *user centered Design* terdapat sejumlah tahap yang harus dilewati yaitu terdapat sepertihalnya dalam gambar 6. Gambar 6 merupakan proses *User centered Design* (UCD). *User centered Design* merupakan pendekatan guna desain serta pengembangan *User Interface* yang mengikutsertakan user di semua tahapan desain serta pengembangan. Desain UCD tak sekedar memiliki fokus terhadap pengetahuan pengguna sistem komputer yang tengah dilakukan pengembangan namun juga memerlukan wawasan terkait tugas yang hendak dijalankan pengguna bersama sistem serta lingkungan yang mana mereka hendak memakainya [10].



Gambar 6
User centered Design

1. Understand Context of Use


Tahap ini memiliki tujuan guna memahami serta menetapkan konteks pengguna, dilakukan diskusi bersama terhadap stakeholder guna menyelidiki masalah, tingkah laku, serta kebutuhan calon pengguna. Setelah itu, diperoleh hasil jika proses perancangan Sitepat berfokus pada *user*. Pada tabel 1 merupakan latar belakang proyek serta riset objektivitas yang akan kami lakukan untuk aplikasi Sitepat.

Tabel 1
Project Background and Research Objectives

Project Background	<p>BTPNS merupakan satu-satunya Bank (syariah maupun konvensional) di Indonesia yang memiliki fokus khusus untuk membiayai para pengusaha perempuan yang merupakan bagian dari segmen masyarakat berpenghasilan rendah. Bank ini berupaya mewujudkan inklusi keuangan dengan memberdayakan perempuan melalui prinsip-prinsip perbankan syariah.</p> <p>Saat ini BTPNS melayani sekitar 3 juta nasabah dalam bisnis pinjaman kelompok (TPSK), BTPNS bertujuan untuk mendiversifikasi penawarannya dengan memperkenalkan produk pinjaman baru yang disebut TPSIK (Pembiayaan Perorangan) untuk nasabah TPSK yang telah menyelesaikan siklus 3+ tahun. Bersamaan dengan peluncuran produk tersebut, Bank juga berencana untuk memperkenalkan aplikasi baru yang ditujukan untuk nasabah yang disebut Sitepat. Aplikasi ini merupakan inisiatif penting yang bertujuan untuk mempercepat ekosistem keuangan syariah digital di antara segmen masyarakat berpenghasilan rendah BTPNS.</p> <p>Fokus pengembangan aplikasi Sitepat saat ini meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produk Pembiayaan Individu - Transaksi Perbankan Online untuk Berbagai Pembayaran Tagihan - Layanan Pembayaran Produk/Warung Tepat (Sembako) <p>BTPNS bermaksud untuk mereposisi Sitepat pada tahap selanjutnya sebagai aplikasi yang dapat digunakan oleh seluruh nasabah TPSK.</p> <p>Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menilai apakah konsep Sitepat yang ada saat ini dapat menjawab kebutuhan nasabah TPSK saat ini, mengeksplorasi preferensi nasabah, dan mengidentifikasi hambatan yang dirasakan dalam pengadopsiannya.</p>
	Research Objectives

2. Specify User Requirements

Tahap ini hendak dilaksanakan analisa terkait hasil yang sudah diperoleh melalui wawancara serta pengamatan langsung guna menyelidiki konteks kegunaan aplikasi Sitepat. Dalam tahapan ini, *user persona* hendak dibuat berlandaskan atas sejumlah sampel yang sudah diambil guna mempermudah ketika merepresentasikan calon pengguna sistem. Gambar 3.3 ialah salah satu contoh *user persona* yang menjadi partisipan pada riset aplikasi Sitepat.



AYU
47 Tahun
BOGOR

BACKGROUND

Ibu Ayu mempunyai usaha ketoprak di salah satu sekolah yang berlokasi di kawasan Tajurhalang Kabupaten Bogor. Ibu Ayu sudah menjadi nasabah BTPN Syariah selama 5 tahun dan menjadi nasabah yang mengikuti produk pembiayaan individual.

GOALS

- Tampilan aplikasi yang menarik dan *user friendly*.

PROBLEM

- Adanya keluhan user terhadap tampilan yang sulit dipahami

Gambar 6
User Persona

Pada tabel 2 merupakan tabel *Discussion Guide* untuk hal-hal apa saja yang akan ditanyakan pada nasabah/partisipan waktu sesi wawancara, dimulai pada pembukaan yaitu menanyakan tentang profil partisipan terkait penggunaan *smartphone* lalu pengalaman menjadi nasabah BTPNS, dan diakhiri dengan memperkenalkan aplikasi Sitepat kepada partisipan.

Tabel 2
Discussion Guide

Profile User	Boleh tahu nama lengkapnya bu/pak?
	Bisa disebutkan juga tanggal lahirnya bu/pak? <i>-bisa disebutkan usianya</i>
	Boleh tau pendidikan terakhir bu/pak?
	Boleh disebutkan ada berapa anggota keluarga bu/pak?
	Kalau boleh tau nih, ibu/bapak sudah berapa lama menjadi nasabah BTPNS?
	Sejauh ini, sudah berapa besar nominal pembiayaan terakhir yang bapa/ibu miliki di BTPNS?
	Selain mengurus usaha, kegiatan atau kesibukkan sehari-harinya seperti apa? <i>-Diprobing dengan detail dari pagi sampai akhir hari</i> <i>-Diprobing sesuai dengan kesibukkan pekerjaannya</i>
	Kalau dalam sehari-hari apakah menggunakan <i>smartphone</i> android? <i>-Diprobing kepemilikan hp (milik sendiri,sharing,keluarga)</i>
	Saya juga ingin bertanya sedikit terkait dengan teknologi. Saat ini kan banyak orang sudah menggunakan <i>smartphone</i> , termasuk bapak/ibu. Menurut bapak/ibu, sikap bapak/ibu sendiri bagaimana sih terhadap perkembangan teknologi zaman sekarang? <i>Identifikasi apakah responden terbuka atau cenderung konservatif terhadap teknologi</i>
	Pengalaman menjadi nasabah BTPNS

	-skor dari 1-10
	Memperlihatkan aplikasi
	Nah, Ibu tadi sudah melihat aplikasi sitepat, boleh diceritakan menurut pendapat ibu aplikasi ini nantinya akan ibu manfaatkan untuk apa? -menurut ibu aplikasi sitepat kegunaannya untuk apa?
Pengalaman terkait penggunaan aplikasi sitepat	Bagaimana pendapat ibu terkait tampilan dari aplikasi sitepat, nilai 1-10
	Menurut ibu, seberapa membantu aplikasi ini ke depan terhadap kebutuhan ibu? nilai 1-10
	Secara keseluruhan berapa nilai untuk aplikasi sitepat, 1-10

Hasil analisa yang didapatkan untuk kebutuhan aplikasi Sitepat pada sesi wawancara mendalam secara keseluruhan terdiri dari:

1. Tampilan *interface* yang cukup mudah dipahami oleh pengguna/nasabah yang memang menggunakan *smartphone* dalam kegiatan sehari-hari tetapi tidak mudah untuk nasabah yang jarang menggunakan *smartphone*.
2. Proses akses aplikasi yang rumit dikarenakan pengguna jarang menggunakan aplikasi pada telepon genggam.
3. Butuhnya tata cara pemakaian aplikasi untuk fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi Sitepat dikarenakan tidak semua nasabah/pengguna bisa paham dengan cepat ketika menggunakan aplikasi.
4. Tidak suka melihat tampilan halaman yang banyak dengan kata-kata karena dirasa rumit dan membingungkan.

Ukuran *font* dibuat dengan tepat dikarenakan tidak semua pengguna dapat melihat dengan jelas ketika ukurannya terlalu kecil

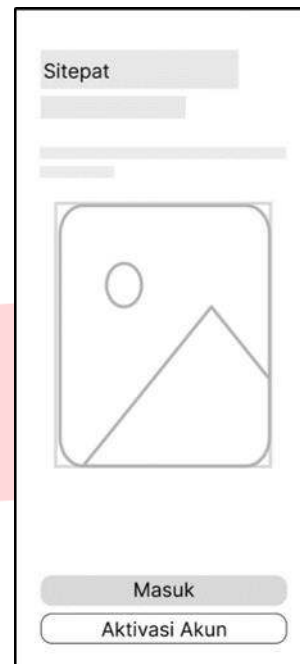
B. Perancangan

1. Design Solution

Dalam tahapan ini, kami merancang *wireframe* selaras terhadap spesifikasi kebutuhan yang telah ditetapkan sebelumnya. *Wireframe* merupakan suatu kerangka yang memiliki fungsi guna membuat tata letak sebuah *website* supaya selaras terhadap harapan klien sebelum masuk ke tahapan desain [11]. Berikut ini adalah tampilan *wireframe* untuk aplikasi Sitepat:

Gambar 7 merupakan tampilan *wireframe* untuk halaman awal pada saat pengguna membuka pertama kali aplikasi Sitepat. Dibagian atas terdapat logo Sitepat dan juga slogan dari aplikasi Sitepat. Lalu terdapat kotak ditengah yang akan diisi oleh gambar/ilustrasi berupa sebuah aplikasi keuangan di telepon genggam. Dan terdapat dua tombol aksi di bagian bawah halaman, yaitu aktivasi akun untuk pengguna yang belum memiliki akun dan masuk untuk pengguna yang sudah

mempunyai akun Sitepat. Halaman ini dibuat hanya terdapat 2 tombol aksi agar memudahkan pengguna untuk masuk atau melakukan aktiasi akun, serta minimnya kalimat halaman ini supaya pengguna merasa aplikasinya tidak rumit untuk digunakan.



Gambar 7
Wireframe Halaman Awal

Gambar 8 merupakan tampilan awal pada saat pengguna akan melakukan aktivasi akun. Pada bagian atas halaman terdapat kolom kotak besar untuk penempatan ilustrasi, lalu dibawahnya terdapat kategori halaman tersebut yaitu "Aktivasi Akun", dibawahnya akan ada perintah untuk pengguna agar dapat mengetahui aksi apa yang harus dilakukan untuk mengisi kolom dibawahnya. Terdapat satu kolom kotak yang dapat diisi untuk memasukan nomor telepon pengguna untuk mendapatkan kode akses aktivasi akun.



Gambar 8
Wireframe Aktivasi Akun

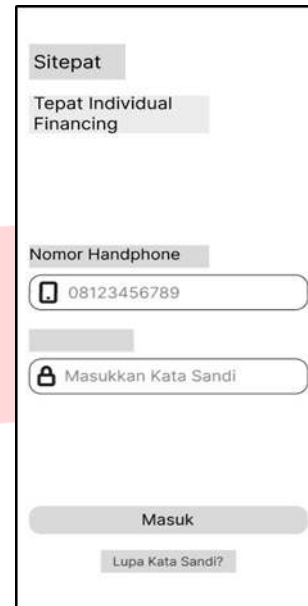
Gambar 9 merupakan *wireframe* untuk halaman pembuatan kata sandi pada saat pengguna baru telah mengaktifkan akunnya. Pada halaman pembuatan kata sandi ini terdapat 2 kotak untuk mengisi atau membuat kata sandi, pada kotak pertama pengguna ditugaskan untuk membuat kata sandi dan terdapat syarat dan ketentuan untuk pembuatan kata sandi, jika kata sandi yang dibuat pengguna memenuhi syarat terdapat konfirmasi yang muncul dibawah kolom buat kata sandi. Setelah itu pengguna diharuskan mengulangi kata sandi yang telah dibuat pada kolom kedua. Di bawahnya pengguna diwajibkan untuk mencentang kotak yang akan berisikan persyaratan serta ketentuan dan kebijakan privasi dari aplikasi Sitepat.



Gambar 9
Wireframe Buat Kata Sandi

Gambar 10 merupakan *wireframe* untuk halaman masuk, halaman ini dapat diakses jika pengguna sudah menaktifkan akun miliknya. Di atas halaman ini terdapat logo Sitepat serta dibawahnya ada kalimat petunjuk untuk pengguna dapat

memasuki aplikasi sitepat menggunakan akunnya. Di kolom yang pertama pengguna dapat memasukan nomor telepon pribadinya, lalu di kolom kedua pengguna dapat memasukan kata sandi yang sudah dibuat terhadap masing-masing akun miliknya. Dibagian bawah halaman ini terdapat tombol aksi masuk ketika pengguna sudah mengisi nomor telepon serta kata sandi yang sesuai.



Gambar 10
Wireframe Halaman Masuk

Gambar 11 merupakan *wireframe* untuk halaman beranda pengguna baru. Akan ada *popup* muncul pada halaman beranda, *popup* ini bertujuan untuk para pengguna baru dapat mempelajari fitur-fitur yang tersedia di aplikasi Sitepat. Pada halaman *popup* ini terdapat kalimat selamat datang di aplikasi Sitepat, lalu terdapat 2 tombol aksi, yaitu lanjutkan dan lewati, tombol lanjutkan untuk mengikuti tur perkenalan pada aplikasi Sitepat dan tombol lewati untuk langsung keluar dari halaman *popup* ini dan terdapat juga tombol silang pada halaman ini karena kebiasaan pengguna untuk menutup halaman adalah dengan menekan tombol silang. Alasannya dibuat halaman *popup* ini dikarenakan pengguna baru membutuhkan tutorial atau perkenalan terhadap aplikasi Sitepat.



Gambar 11
Wireframe Halaman Pengguna Baru

Gambar 12 merupakan *wireframe* untuk halaman tata cara. Setelah pengguna baru ingin mengetahui tata cara penggunaan aplikasi Sitepat, akan ada halaman *popup* seperti pada gambar 12. Halaman ini akan membantu pengguna untuk mengetahui serta mempelajari fitur-fitur apa saja yang ada di aplikasi Sitepat. Pada halaman ini akan muncul *popup* hanya pada fitur yang akan di sorot agar pengguna paham fungsi dari fitur tersebut.. Alasan membuat fitur terlihat jelas supaya pengguna dapat fokus fitur apa saja yang sedang dijelaskan.



Gambar 12
Wireframe Popup Tata Cara

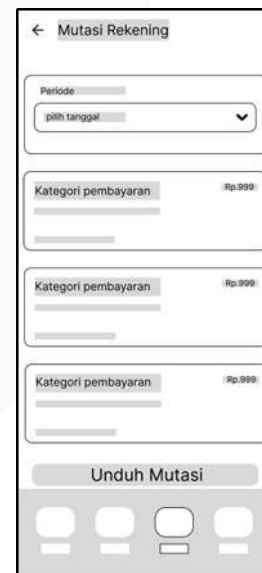
Gambar 13 merupakan *wireframe* untuk halaman pencairan. Halaman ini adalah fitur utama dari aplikasi Sitepat. Alasan menggunakan kotak pilihan jangka waktu

supaya pengguna lebih mudah memahami angsuran yang akan dipilihnya, kotak itu berisian seberapa lama jangka angsurannya dan juga nominal angsuran setiap bulannya.



Gambar 13
Wireframe Halaman Pembayaan

Gambar 14 merupakan *wireframe* untuk halaman mutasi. Pada halaman ini pengguna dapat memilih jangka waktu untuk melihat pengeluaran serta pemasukan pada aplikasi Sitepat serta dapat mengunduh berkas mutasi ke penyimpanan telepon genggam.



Gambar 14
Wireframe Halaman Mutasi

IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

A. Implementasi

Pembahasan berikut adalah implementasi dari tahapan perancangan aplikasi Sitepat yang sudah dibuat pada BAB 3, berikut tahapan implementasinya:

1. Mockup Halaman Depan

Gambar 15 merupakan halaman depan pada aplikasi Sitepat, pada bagian atas sebelah kiri terdapat logo aplikasi Sitepat, lalu dibawahnya adalah tujuan utama pada aplikasi Sitepat. Lalu ada dua tombol dibagian bawah, untuk yang sudah mempunyai akun dapat menekan tombol masuk dan untuk yang belum punya akun dapat menekan tombol aktivasi akun agar membuat akun terlebih dahulu.



Gambar 15
Mockup Halaman Depan

2. Mockup Halaman Aktivasi Akun

Gambar 16 merupakan halaman aktivasi akun. Pada halaman ini pengguna diminta memasukkan nomor telepon genggam sesuai data nasabah BTPN Syariah.



Gambar 16
Mockup Halaman Aktivasi Akun

3. Mockup Halaman Buat Kata Sandi

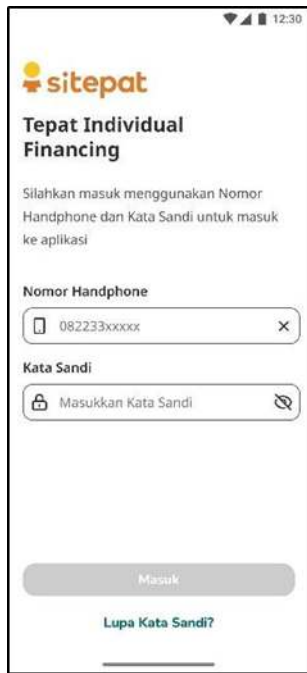
Gambar 17 merupakan halaman buat kata sandi. Di bagian atas halaman terdapat kalimat yang membantu pengguna dalam membuat kata sandi untuk akunnya. Pada kolom pertama pengguna dapat menuliskan kata sandi yang akan dibuat dan jika memenuhi persyaratan akan ada tanda ceklis berwarna hijau dibawahnya bahwa kata sandi yang dibuat telah memenuhi persyaratannya.



Gambar 17
Mockup Halaman Buat Kata Sandi

4. Mockup Halaman Masuk

Gambar 18 merupakan halaman masuk. Pada kolom pertama pengguna dapat memasukkan nomor telepon genggam yang sudah didaftarkan sebelumnya dan pada kolom kedua dapat dimasukkan kata sandi yang telah dibuat. Jikalau pengguna tidak ingat dengan kata sandinya, pengguna bisa menekan tombol lupa kata sandi dibawah tombol masuk.



Gambar 18
Mockup Halaman Masuk

5. Mockup Halaman Beranda Pengguna Baru

Gambar 19 merupakan halaman beranda untuk pengguna baru. Pada saat pengguna baru berhasil masuk ke akunnya pertama kali, akan muncul popup seperti gambar 19 yang bertujuan untuk membantu pengguna baru memahi fitur-fitur yang tersedia di aplikasi Sitepat. Lalu terdapat 2 tombol aksi yaitu pengguna baru dapat mengikuti pengenalan aplikasi dan juga dapat melewatinya.



Gambar 19
Mockup Halaman Beranda Pengguna Baru

6. Mockup Halaman Popup Tata Cara

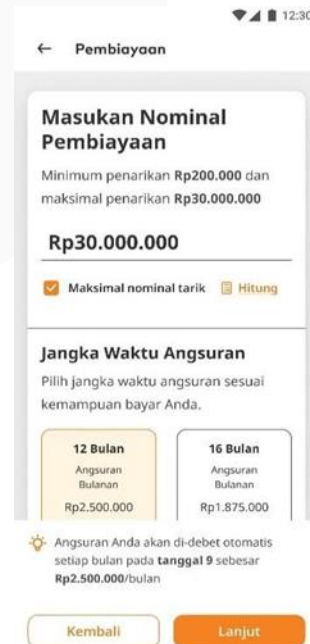
Gambar 20 merupakan halaman popup tata cara untuk pengguna baru aplikasi Sitepat. Pada Halaman ini akan muncul popup untuk mengenal fitur-fitur apa saja yang terdapat dalam aplikasi Sitepat. Di dalamnya terdapat penjelasan mengenai kegunaan fitur yang ditunjukkan, lalu ada tombol aksi lanjut untuk meneruskan pengenalan pada fitur aplikasi yang tersedia.



Gambar 20
Mockup Halaman Popup Tata Cara

7. Mockup Halaman Pencairan

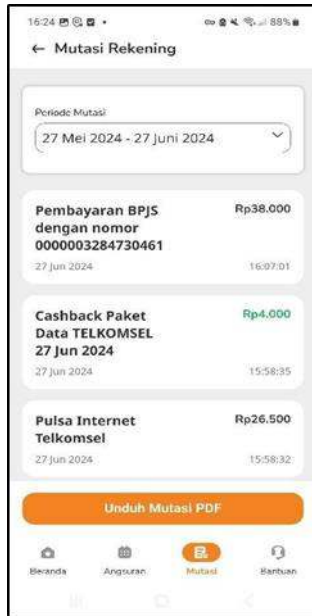
Gambar 21 merupakan halaman pencairan yaitu fitur utama pada aplikasi Sitepat. Pada halaman ini pengguna dapat memasukan nominal pembiayaan yang ingin dicairkan dan pengguna dapat memilih jangka waktu angsuran yang ingin pengguna bayar sesuai kemampuannya.



Gambar 21
Mockup Halaman Pencairan

8. Mockup Halaman Mutasi

Gambar 22 merupakan halaman mutasi. Pada halaman ini pengguna dapat memilih tanggal atau jangka waktu yang ingin dilihat untuk pengeluaran serta pemasukan yang telah dilakukan pengguna pada akun Sitepat.



Gambar 22
Mockup Halaman Mutasi

B. Pengujian

Pengujian desain aplikasi Sitepat ini memakai *System Usability Scale* (SUS) pada *Usability Testing* dengan metode wawancara mendalam kepada pengguna, untuk mengetahui sejauh mana kualitas aplikasi dan apakah pengguna merasa mudah dalam menggunakannya. *System Usability Scale* (SUS) ialah metode yang dipakai guna menilai sebuah produk melalui pengukuran tingkat *usability* [12].

Pengujian dilakukan dengan cara wawancara mendalam kepada nasabah BTPN Syariah. Nasabah akan melakukan uji coba pada prototype secara langsung. Responden terdiri dari 9 nasabah perempuan dengan rentang usia 30-50 tahun dengan kualifikasi 3 nasabah berdomisili Bandung, 3 nasabah berdomisili Bogor, dan 3 nasabah berdomisili Surabaya. Sembilan nasabah ini didapat dari hasil kualifikasi yaitu sudah menjadi nasabah BTPN Syariah selama lebih dari 3 tahun dan memiliki *smartphone* pribadi.

Setelah kami mendapatkan data nasabahnya, hal yang pertama kami lakukan adalah menghubungi nasabahnya melalui nomor yang tersedia untuk meminta izin sekaligus menentukan jadwal kunjungan yang tepat untuk kami dan juga nasabah tersebut.

Dalam *User Testing*, responden hendak diberi sejumlah tugas ataupun skenario yang wajib dituntaskan. Daftar skenario yang dibuat mampu diamati dalam tabel 3. Berlandaskan atas proses *Usability Testing* setelah itu hendak diselidiki nilai efektifitasnya serta efisiensinya memakai *Usability Metric*.

Usability Metric ialah suatu ukuran menyelidiki interaksi diantara pengguna dengan produk.

Lewat *Usability Metric* ini hendak diperoleh hasil kuantitatif yang hendak memberi nilai efektifitas. Nilai 1 diberikan jikalau responden sukses menuntaskan tugas, sedangkan Nilai 0 diberikan jika responden menyerah atau melewati tugas.

Tabel 3
Daftar *Task* Pada *Usability Testing*

No	Task	Skenario
1	Mengetahui halaman awal Sitepat	Anda baru mengunduh aplikasi Sitepat. Telusuri hal apa saja dan informasi apa saja yang ada pada halaman awal aplikasi Sitepat
2	Melakukan aktivasi akun	Saat ini anda sebagai nasabah telah memiliki aplikasi Sitepat. Kemudian aplikasi tersebut akan digunakan oleh ibu untuk pertama kalinya. Untuk memiliki akun Sitepat anda perlu melakukan aktivasi akun.
3	Membuat kata sandi	Sebelumnya anda telah mendaftarkan akun, kemudian anda diminta untuk membuat kata sandi yang nantinya akan digunakan ketika masuk ke akun tersebut. Silahkan untuk membuat kata sandinya.
4	Melakukan login pada aplikasi	Saat ini anda telah berhasil melakukan aktivasi akun, selanjutnya anda ingin masuk ke akun Sitepat yang telah anda miliki. Silahkan untuk masuk ke akun yang anda miliki.
5	Mengetahui informasi halaman <i>popup</i> yang muncul	Anda berhasil untuk pertama kalinya masuk ke akun Sitepat yang anda miliki. Informasi apa saja yang anda peroleh.
6	Mengikuti tur tata cara fitur aplikasi Sitepat	Selanjutnya anda menemukan beberapa fitur-fitur yang bisa digunakan di aplikasi ini. Silakan untuk mengikuti tur informasi tentang fitur diberikan di dalam aplikasi ini.
7	Melakukan pencairan	Saat ini anda ingin melakukan pencairan yang ada pada fitur aplikasi Sitepat. Silahkan untuk anda melakukan pencairan.
8	Melihat Mutasi	Anda telah melakukan beberapa transaksi melalui aplikasi Sitepat. Kemudian anda ingin melihat riwayat transaksi yang telah anda lakukan selama 7 hari terakhir. Silahkan untuk melihat riwayat transaksi rekening dan melalui aplikasi sitepat.

Penilaian efektifitas desain dihitung menggunakan *completion rate*. Rumus perhitungan *completion rate* tiap skenario dapat dilihat pada gambar 23.

$$\text{completion rate} = \frac{\sum ST}{\sum T} \times 100\%$$

dengan
 $\sum ST$ = jumlah *task* yang benar
 $\sum T$ = total *task* yang diberikan

Gambar 23
 Rumus *Completion Rate*

Dalam penggunaan *System Usability System* (SUS), terdapat sepuluh pernyataan dengan lima opsi jawaban untuk tiap pernyataan. Urutan skala nilai yang digunakan adalah 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = ragu-ragu, 4 = setuju, 5 = sangat setuju yang dapat dilihat pada tabel 4.4. Daftar pertanyaan pada *System Usability System* (SUS) dapat dilihat pada Tabel 4

Tabel 4
 Daftar Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi Sitepat.
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan.
3	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan.
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini.
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya.
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (serasi) pada aplikasi ini.
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat.
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

Tabel 5
 Skala Penilaian SUS

No	Jawaban	Nilai
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Ragu-ragu (RG)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Untuk melakukan perhitungan menggunakan SUS, terdapat aturan yang perlu diikuti, aturan tersebut yaitu:

1. Nilai tiap pertanyaan bernomor ganjil didapat dari nilai responden dikurangi 1.
2. Nilai tiap pertanyaan bernomor genap didapat dari 5 dikurangi nilai responden.
3. Nilai SUS didapat dari menjumlahkan tiap nilai pertanyaan kemudian dikalikan 2.5.

Setelah skor dari setiap responden diperoleh, langkah berikutnya adalah menghitung skor rata-rata dengan

menjumlahkan semua skor yang diperoleh dan membaginya dengan jumlah responden.

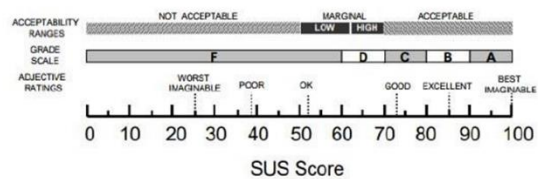
Rumus Perhitungan ini menggunakan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

dengan
 \bar{x} = nilai rata-rata
 $\sum x$ = jumlah nilai SUS
 n = jumlah responden

Gambar 24
 Rumus SUS

Interpretasi dari nilai rata-rata dapat dilihat pada Gambar 25.



Gambar 25 SUS Score

Berdasarkan perhitungan dengan metode SUS, tabel 6 merupakan skor hasil kuesioner yang didapatkan dari responden:

Tabel 6
 Skor Responden Kuesioner

Responden	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q10
Responden 1	5	1	5	2	4	1	5	1	5	4
Responden 2	4	2	5	1	4	1	5	2	5	3
Responden 3	5	1	4	1	5	3	5	2	5	4
Responden 4	5	2	4	1	5	3	4	1	4	5
Responden 5	4	3	5	2	5	2	5	1	4	4
Responden 6	3	3	4	1	5	1	5	1	5	5
Responden 7	4	1	5	2	5	2	5	1	5	5
Responden 8	5	2	3	3	5	1	4	3	5	4
Responden 9	5	2	5	1	5	1	4	2	5	4

Kemudian dilakukan perhitungan jumlah dari setiap pertanyaan ganjil dan genap sesuai rumus dengan hasil pada tabel 7.

Tabel 7
Skor Hasil Kuesioner

$\Sigma Q1$	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	$\Sigma Q10$	
4	4	4	3	3	4	4	4	4	1	35
3	3	4	4	3	4	4	3	4	2	34
4	4	3	4	4	2	4	3	4	1	33
4	3	3	4	4	2	3	4	3	0	30
3	2	4	3	4	3	4	4	3	1	31
2	2	3	4	4	4	4	4	4	0	31
3	4	4	3	4	3	4	4	4	0	33
4	3	2	2	4	4	3	2	4	1	29
4	3	4	4	4	4	3	3	4	1	34

Pada tahap selanjutnya yaitu menghitung rata-rata dengan cara mengkalikan semua skor hasil kuesioner dengan 2,5 dan rata-ratakan terhadap semua partisipan. Untuk menghitung rata-rata dari setiap responden yaitu dengan cara menjumlahkan semua skor SUS lalu dibagi dengan jumlah responden dan menghasilkan nilai rata-rata **80,5**.

Dari hasil nilai rata-rata diatas, skor tersebut masuk dalam kategori *Excellent* dengan *grade scale B*.

Artinya berdasarkan data tersebut mendapatkan penilaian yang dapat diterima dan cukup baik.

V. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Setelah melalui proses identifikasi masalah, analisis kebutuhan, dan evaluasi, dapat disimpulkan bahwa implementasi aplikasi Sitepat dengan pendekatan UCD dalam studi kasus penelitian ini telah memenuhi kebutuhan pengguna, efektif, efisien, dan memiliki nilai kegunaan yang baik. Hal ini dibuktikan oleh hasil evaluasi dari 9 responden yang menunjukkan nilai efektivitas dengan completion rate sebesar 80% dan nilai kegunaan dengan perhitungan *System Usability Scale* SUS sebesar 80,5 merasa setuju bahwa aplikasi Sitepat dirancang menarik dan mudah digunakan oleh pengguna.

B. Saran

Meskipun penelitian ini mendapatkan hasil yang cukup baik, terdapat beberapa hal yang dapat ditingkatkan. Di antaranya yaitu dengan cara meriset secara berulang dan membuat tampilan lebih simpel, dikarenakan nasabah BTPN Syariah merupakan masyarakat prasejahtera dan tidak semuanya mahir dalam menggunakan aplikasi.

REFERENSI

- [1] C. Ravelino and Y. A. Susetyo, "Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago," *J. JTIK (Jurnal Teknol. Inf. dan Komunikasi)*, 2023.
- [2] H. A. Risky, D. Irmayanti, and M. HafidTotohendarto, "ReDesign UI/UX Aplikasi Mobile My Pertamina Menggunakan Metode *User centered Design* (UCD)," 2023.
- [3] B. Syariah, "Profil BTPN Syariah," 2024. [Online]. Available: <https://www.btpnsyariah.com/web/guest/profil>
- [4] M. D. Ariawan, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, "Perancangan *User Interface Design* dan *User Experience Mobile* Responsive Pada Website Perusahaan," 2020.
- [5] D. A. Fatah, "Evaluasi *Usability* dan Perbaikan Desain Aplikasi *Mobile* Menggunakan *Usability Testing* dengan Pendekatan *Human-Centered Design* (HCD)," 2020.
- [6] M. Multazam, I. V Papatungan, and B. Suranto, "Perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada Placeplus menggunakan Pendekatan *User centered Design*," 2020.
- [7] R. Pramudita, R. W. Arifin, A. N. Alfian, N. Safitri, and S. D. Anwariya, "Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya," 2021.
- [8] D. Kurniawan and F. Yuamita, "*Usability Testing* Penggunaan Menu Kartu Hasil Studi di Website Sistem Informasi Akademik Universitas Teknologi Yogyakarta," 2023.
- [9] A. Sidik, "Penggunaan *System Usability Scale* (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile," 2018.
- [10] M. R. Fadli and W. Wibawanto, "Perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada Aplikasi *Mobile* Indosport dengan Menggunakan Pendekatan *User centered Design*," 2020.
- [11] S. N. Oktaviani, C. F. Aziz, and B. M. Sulthon, "Analisa UI/UX Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode Prototype," 2022.
- [12] V. Manik, "Evaluasi *Usability* pada Aplikasi *Mobile* ACC.ONE Menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan *Usability Testing*," 2020.