

Perancangan UI/UX Aplikasi e-wallet “MyBank”

Priyo Dwi Cahyo

Program Studi Informatika, STMIK Amikom Surakarta

Korespondensi penulis: priyo.dwi@mhs.amikomsolo.ac.id

Febrianta Surya Nugraha

STMIK Amikom Surakarta

Lilik Sugiarto

STMIK Amikom Surakarta

Alamat: Jl. Veteran, Dusun I, Singopuran, Kec.Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57164

Abstract. *Financial technology innovation in the form of a digital wallet has attracted the public's attention. The efficiency offered by this payment system has made people start to switch from conventional payments to digital payments. Besides that, there are many other factors that influence multi-generations to use digital wallets as an alternative for their daily payments. The use of digital wallets is currently widely applied for online transportation transactions, purchases in e-commerce, to food and beverage delivery services. The method used in this study is the literature study method with the aim of knowing developments in the use of digital wallets in society from various journals sourced from Scholar and several websites that have been analyzed and processed by researchers. become a MyBank application. From the application made, it can be concluded that it is able to facilitate digital wallet users, especially in Indonesia. Especially after there are many digital wallet applications, the number of digital wallet users is increasing because of that the MyBank application will make it easier for users to make more transactions digitally.*

Keywords: *Application, Digital Wallet, Online Transaction.*

Abstrak. Inovasi teknologi keuangan berupa digital *wallet* sangat menarik perhatian masyarakat. Efisiensi yang ditawarkan dari sistem pembayaran ini membuat masyarakat mulai beralih dari pembayaran konvensional ke pembayaran digital. Selain itu banyak faktor lain yang mempengaruhi para multi generasi menggunakan digital *wallet* sebagai alternatif pembayaran sehari-hari mereka. Penggunaan digital *wallet* saat ini banyak diterapkan untuk transaksi transportasi *online*, pembelian di *e-commerce*, hingga jasa pesan antar makanan dan minuman. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode studi literatur dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan penggunaan digital *wallet* di masyarakat dari berbagai jurnal yang bersumber dari *Scholar* dan beberapa website yang telah dianalisis dandiolah peneliti menjadi sebuah aplikasi *MyBank*. Dari aplikasi yang dibuat dapat disimpulkan mampu mempermudah pengguna digital *wallet*, khususnya di Indonesia. Apalagi setelah banyaknya aplikasi dompet digital, jumlah pengguna digital *wallet* semakin meningkat karena dari itu aplikasi *MyBank* akan mempermudah pengguna sehingga lebih banyak melakukan transaksi secara digital.

Kata kunci: Aplikasi, Wallet Digital, Transaksi Online.

LATAR BELAKANG

Dunia teknologi semakin berkembang pesat dari tahun ke tahun. Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi membawa banyak perubahan dunia. Salah satu perubahan di bidang keuangan yang disebabkan oleh kecanggihan teknologi adalah metode pembayaran dan transaksi secara *online*. Metode pembayaran *online* menggunakan *digital wallet* merupakan salah satu inovasi teknologi di bidang keuangan yang sedang ramai diperbincangkan. *Digital wallet* adalah suatu layanan elektronik yang berfungsi untuk instrumen pembayaran atau alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan juga uang elektronik. Saat ini orang lebih suka melakukan transaksi *online* karena dapat lebih efisien waktu dan sistem dapat menyimpan informasi dengan aman. Berdasarkan observasi yang dilakukan sistem pembayaran individu (konvensional) saat ini sudah mulai tergantikan dengan sistem *digital wallet*. Penyebaran sistem baru ini tergantung juga pada aspek keamanan, kemudahan fungsionalitas penggunaan dan efektivitas realisasi (Fadhilah et al., 2021).

Electronic payment adalah model pembayaran yang memudahkan dan menawarkan kenyamanan kepada penggunanya dalam melakukan transaksi pembayaran. Pengguna hanya perlu melakukan transaksi dengan memanfaatkan internet yaitu secara online, tanpa harus bertemu atau datang jauh-jauh untuk menemui penjual. Electronic payment merupakan wakil dari seluruh pembayaran non-tunai, yang juga diartikan sebagai transaksi pembayaran elektronik antara pelaku bisnis pembeli dan penjual menggunakan akun tabungan melalui jaringan internet atau jaringan elektronik (Ming Yen Teoh et al., 2013).

Pengguna transaksi di dalam aplikasi *mobile* digital saat ini sangat kerepotan apabila ada banyak sekali bank atau jasa pembayaran digital yang berbeda – beda di setiap orang ataupun dalam pembayarannya .

Dibutuhkan satu aplikasi yang dapat mencakup semua metode pembayaran *cashless* dan mencakup semua bank atau jasa yang di gunakan Orang yang akan membayar atau bertransaksi dengan perbedaan dompet digital akan kewalahan dalam memilih dan membuka dompet digitalnya untuk bertransaksi, jika ada aplikasi yang dapat membuat semua dompet digital masuk dalam satu aplikasi akan membantu pengguna untuk lebih efisien dalam bertransaksi.

KAJIAN TEORITIS

Skripsi (Febriyanto et al., 2023) berdasarkan hasil penelitian perancangan user interface dan user experience pada Rumah Sampah Digital Banjarejo permasalahan yang dialami pengguna dapat diatasi dengan metode Desain Thinking. Dalam hal ini pengguna dimudahkan dalam melakukan pembukuan, yang dimana sebelumnya pengurus harus menuliskan secara manual yang menyebabkan hal itu menjadi tidak efisien. Berdasarkan penelitian diatas metode yang digunakan oleh penulis sama menggunakan metode Desain thinking yang akan diterapkan dalam aplikasi dompet digital.

Skripsi (Surachman et al., 2022) memiliki hasil penelitian yang berjudul implementasi metode design thinking pada perancangan UI/UX aplikasi Dagang.in adalah sebuah prototipe aplikasi yang dibuat menggunakan metode desain thinking bagi UMKM mikro yang terdampak pandemi COVID-19. Pada perancangan ini menghasilkan test dari beberapa pengguna, tetapi masih ada beberapa fitur yang sulit dimengerti dan dioperasikan oleh pengguna. Begitu juga hal yang diperhatikan penulis dalam merancang aplikasi dompet digital ini yaitu fitur yang akan dipakai supaya bisa dimengerti oleh pengguna dan menghasilkan test prototipe yang memuaskan.

Skripsi (Reynaldi & Setiyawati, 2022) yang berjudul perancangan UI/UX fitur mentor on demand menggunakan metode design thinking pada platform pendidikan teknologi bahwa metode desain thinking dapat menyelesaikan masalah pada bidang pendidikan salah satunya mentoring on demand yang terdapat pada penelitian ini. Berdasarkan hasil yang didapatkan pada penelitian ini adalah nilai yang diatas rata-rata yang berarti menjawab kebutuhan dari penggunanya. Hal ini juga sejalan dengan yang penulis lakukan yaitu ingin menjawab kesulitan yang dialami pengguna dompet digital.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang menggunakan metode desain thinking diberbagai bidang, maka penulis ingin menggunakan metode desain thinking untuk membuat perancangan user interface dan user experience dompet digital myBank.

METODE PENELITIAN

Design Thinking merupakan metode kolaborasi yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk memperoleh sebuah solusi. Design thinking tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan, namun juga berfokus pada pengalaman pengguna (user). Pada metode ini terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui untuk membuat sebuah aplikasi e-wallet MyBank yaitu adalah sebagai berikut :

1. Empathize

Pada masa sekarang banyak menggunakan digital wallet sehingga terdapat berbagai aplikasi dompet digital digunakan berbagai keperluan, dengan rasa ini MyBank bisa menggabungkan semua Digital Wallet Menjadi Satu Aplikasi dengan Berbagai Fitur yang ada dalam aplikasi itu sendiri.

2. Define

Proses tahapan Analisa yaitu menganalisa keadaan e-wallet saat ini yang marak banyak digunakan pada kalangan masyarakat Indonesia ,seperti contoh,Dana,GoPay, OVO,dsb. Berdasarkan banyaknya dompet digital era sekarang penulis mempunyai tujuan bagaimana aplikasi mybank bisa lebih efisien dari dompet digital yang ada di era sekarang.

3. Ide

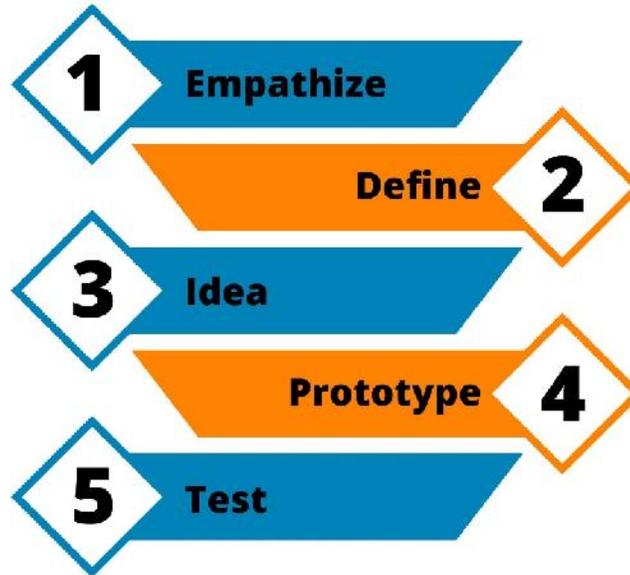
Setelah melakukan Analisa dari permasalahan maka akan muncul ide yang akan digunakan untuk membuat suatu aplikasi MyBank tersebut. Seperti fitur yang kan membantu didalam membangun aplikasi tersebut. Seperti fitur fitur yang memudahkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi tersebut

4. Prototipe

Pada tahapan ini Melakukan Proses perancangan sebuah prototipe yang diambil dari ide yang telah dipilih, untuk mensimulasikan dan merencanakan sebuah *user interface* dan *user experience* yang akan diberikan kepada pengguna dompet digital.

5. Test

Pada tahapan ini penulis melakukan uji coba kepada beberapa pengguna untuk melakukan test Aplikasi Mybank. Diharapkan aplikasi ini dapat meringankan dan mengefektifkan penggunaan dompet digital di era sekarang. Dengan banyak berbagai kebutuhan itu semua bisa diakses melalui satu aplikasi.



Gambar 1. Metode design thinking

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah penulis menggunakan metode desain thinking maka membuahkan hasil seperti dibawah ini:

Empathize

Metode *design thinking* bertujuan untuk menggali permasalahan, mengetahui apa yang dibutuhkan oleh user, memahami siapa saja target pengguna dari aplikasi ini dan siapa saja pihak yang berkaitan dengan aplikasi ini. Adapun masalah yang timbul Semua pengguna dompet digital yang melakukan banyak sekali macam ternsaksi dengan banyak macam dompet digital sekaligus yang dapat membantu di masa saat ini dimana pembayaran dapat dialkukan dengan cashless. Melihat banyaknya msasyarakat di era 4.0 menggunakan transaksi online maka dari itu kami bertujuan untuk membuat aplikasi dompet digital dalam satu aplikasi.

Define

Dari banyaknya masalah tersebut maka dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat memecahkan semua masalah tersebut yaitu dengan aplikasi kemungkinan pengguna tidak kesulitan dalam menggunakan aplikasi dengan banyak akun dompet digital dapat di satukan menjadi satu aplikasi dompet digital yang mencakup semua dompet digital yang dimiliki oleh pengguna. Dengan itu pengguna dapat melakukan semua transaksi digital dalam dompet yang bermacam – macam dalam satu aplikasi digital tanpa keluar dan

masuk aplikasi dompet digital yang lain.

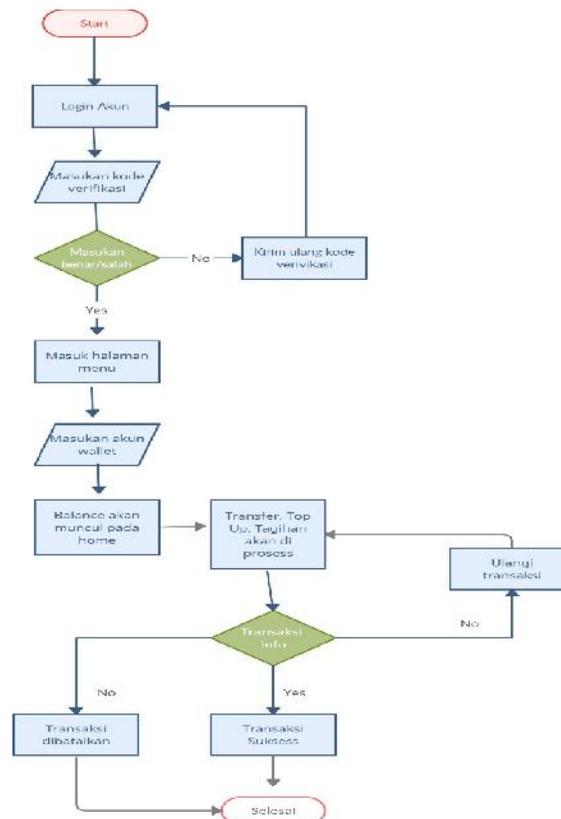
Ide

Berdasarkan hasil dari penelitian, penulis mendapatkan ide di beberapa fitur dari sebuah aplikasi, dan beberapa aplikasi mempunyai beberapa kegunaan antara lain adalah sebagai berikut:

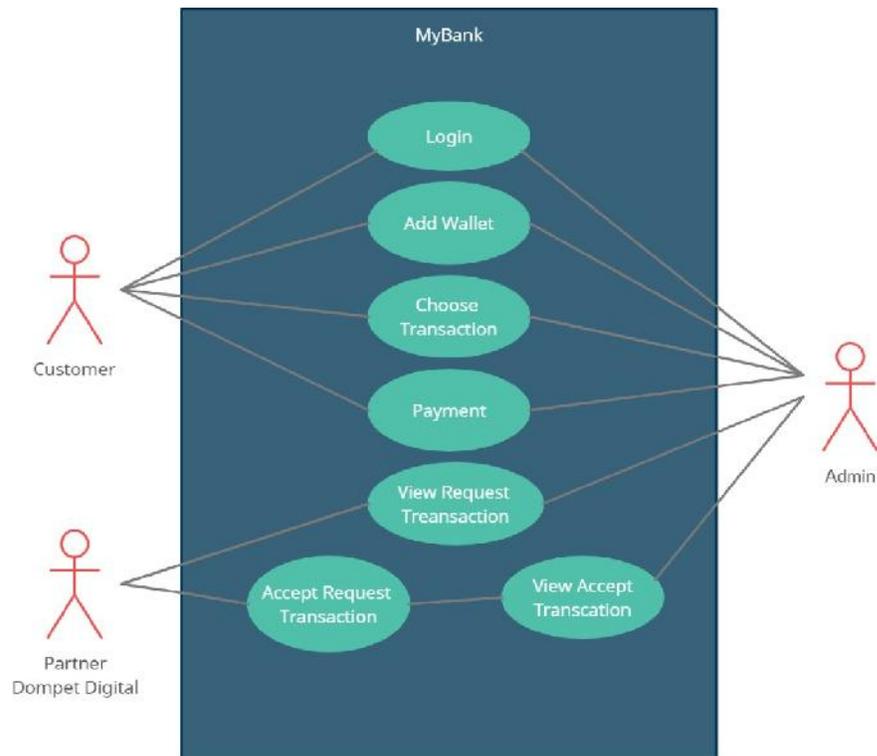
- 1.) Aplikasi mempermudah dalam penggunaan transaksi dalam bermacam dompet digital, hanya dengan menggunakan satu dompet digital.
- 2.) Dapat mengefisiensi waktu dalam pembayaran dan pengguna juga dapat melihat balance atau saldo yang ada dalam dompet digitalnya dalam satu aplikasi.
- 3.) Design UI yang mempermudah dan simple untuk user dapat berinteraksi ke semua dompet digitalnya.
- 4.) Dapat bertransaksi dengan mengscan kode QR untuk mempermudah transaksi.

Prototype

Dari pembahasan yang dilakukan oleh penulis maka dihasilkan Use case diagram dan Flowchart dari aplikasi my bank seperti dibawah ini:

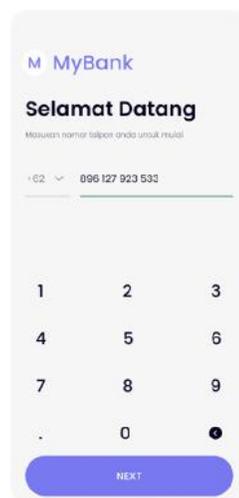


Gambar 2. Flowchart Sistem

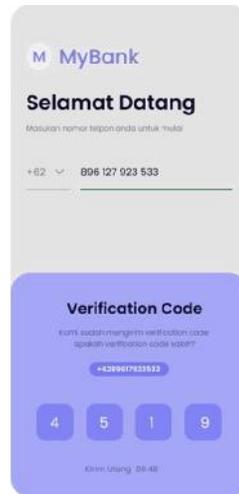


Gambar 3. Use Case Diagram

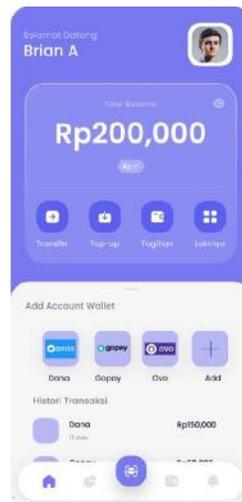
Berikut ini adalah hasil pembuatan user interface dari aplikasi myBank:



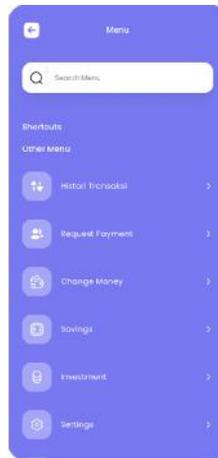
Gambar 4. Berikut Tampilan pada saat mendaftar aplikasi Mybank, dengan memasukkan nomer Hp yang akan didaftarkan



Gambar 5. Setelah Memasukkan nomer hp maka akan dikirimkan kode OTP atau autentikasi kepada user untuk kelangkah selanjutnya, dan masuk kedalam menu dalam aplikasi.



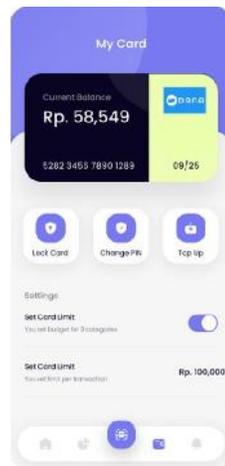
Gambar 6. Berikut Tampilan menu pada aplikasi MyBank, didalamnya terdapat fitur transfer , topup saldo , dan Membayar Tagihan atau Payment.



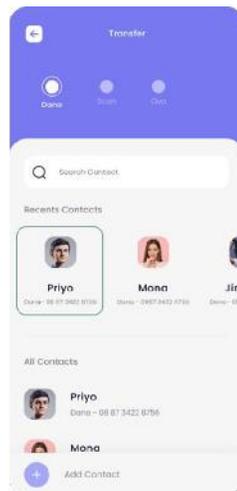
Gambar 7. Diatas merupakan Tambilan Menu Lainnya yang terdapat pada Aplikasi MyBank ,didalamnya terdapat Menu Setting, dan Bantuan jika terdapat kesalahan.



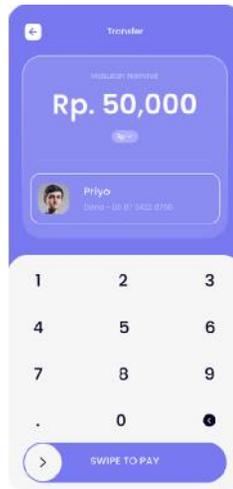
Gambar 8. Tampilan diatas merupakan Diagram Kue dari Saldo berbagai dompet digital yang kita miliki dalam Aplikasi MyBank.



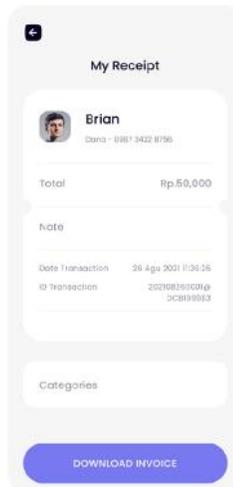
Gambar 9. Berikut Tampilan jika kita memilih salah satu dompet digital dalam aplikasi MyBank ,didalamnya terdapat bergai fitur yaitu Transfer dan payment.



Gambar 10. Berikut Tampilan dalam Tranfer , terdapat berbagai kontak teman jika ingin mengirim kepada teman sendiri.



Gambar 11. Berikut Tampilan pada saat mengkonfirmasi tranfer, user diharapkan memasukkan pin yang sudah diatur pada halaman pendaftaran.



Gambar 12. Berikut Tampilan jika berhasil menyelesaikan transfer, akan muncul receipt dari transfer yang sudah dilakukan.

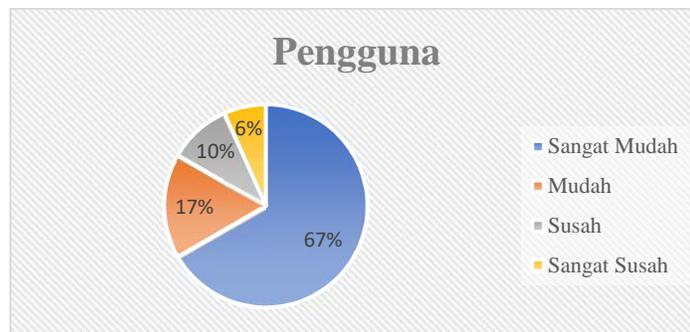
Test

Pada tahap test ini , penulis meminta pendapat beberapa pengguna melalui survey yang berisi beberapa pertanyaan. Bentuk pertanyaan nya seperti tabel 1 dibawah ini :

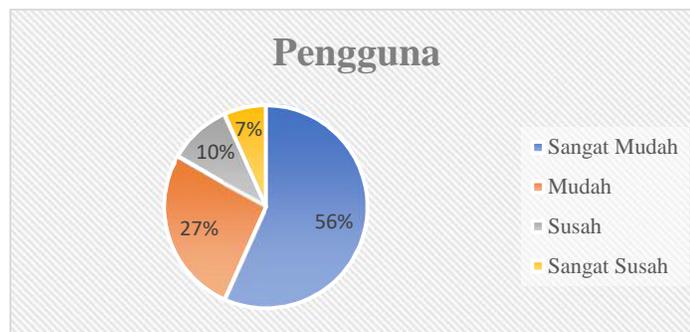
Tabel.1 Pernyataan Survei

No.	Daftar Pertanyaan Survei
1.	Menurut Kalian, Apakah aplikasi myBank mudah digunakan?
2.	Menurut Kalian, Apakah aplikasi myBank mudah dipahami?
3.	Bila berkenan, berilah kritik dan saran untuk aplikasi myBank

Berdasarkan hasil pendapat dari 30 orang , hasil pengujian dibawah ini adalah aplikasi myBank mudah untuk digunakan. dengan hasil rata-rata :



Gambar 13. Hasil survei pernyataan 1



Gambar 14. Hasil Survei Pernyataan 2

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang didapat pada pembuatan aplikasi MyBank adalah bertujuan untuk mempermudah para pengguna dalam melakukan transaksi online dari berbagai Digital Wallet yang ada, MyBank digunakan supaya lebih efektif dan efisien karena dalam satu aplikasi MyBank terdapat berbagai macam Digital Wallet.

Berdasarkan hasil pembuatan Aplikasi MyBank, terdapat beberapa kekurangan dalam pengujiannya, berikut berbagai saran yang didapat:

1. Pada aplikasi wajib digunakan nya *Know Your Customer (KYC)*, yaitu sebuah autentikasi dua factor dalam melengkapi data diri secara live , supaya menghindari terjadinya kepalsuan data diri.
2. Pada saat penarikan, atau transaksi lainnya wajib menggunakan 2 faktor autentikasi untuk menghindari kehilangan dana dan menghindari pencurian dana.
3. Menambahkan fitur Login dengan *Finger Print* untuk menambah keamanan akun dalam menggunakan aplikasi MyBank.

DAFTAR REFERENSI

- Fadhilah, J., Layyinna, C. A. A., Khatami, R., & Fitroh, F. (2021). Pemanfaatan Teknologi Digital Wallet Sebagai Solusi Alternatif Pembayaran Modern: Literature Review. *Journal of Computer Science and Engineering (JCSE)*, 2(2), 89–97. <https://doi.org/10.36596/jcse.v2i2.219>
- Febriyanto, Y., Sukmasetya, P., & Maimunah, M. (2023). Implementasi Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Rumah Sampah Digital Banjarejo. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(3), 936–947. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i3.3135>
- Ming Yen Teoh, W., Choy Chong, S., Lin, B., & Wei Chua, J. (2013). Factors affecting consumers' perception of electronic payment: an empirical analysis. *Internet Research*, 23(4), 465–485. <https://doi.org/10.1108/IntR-09-2012-0199>
- Reynaldi, V. K., & Setiyawati, N. (2022). *PERANCANGAN UI/UX FITUR MENTOR ON DEMAND MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PLATFORM PENDIDIKAN TEKNOLOGI*.
- Surachman, C. S., Riyan Andriyanto, M., Rahmawati, C., & Sukmasetya, P. (2022). *Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang.in*.