

Home / Archives / Vol 10 No 1 (2023): JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)

DOI: <https://doi.org/10.35957/jatisiv10i1>

Published: 2023-03-17

Articles

E-RETENTION MEDICAL RECORD INFORMATION SYSTEM (Case study: RSAU LANUD SULAIMAN BANDUNG)

Alfany Nurulita

1-15

PDF (Bahasa Indonesia)

Web Based Salatiga Tourism and Creative Economy Service Application Using the Laravel Framework

Anthonio Stefanus, Supriyadi Supriyadi

16-29

PDF (Bahasa Indonesia)

Menu :

About Journal	
Focus & Scope	Editorial Board
Author Fee	Indexed
Journal Statement	
Author Guideline	Submission
Peer Review Process	Publication Ethics
Open Access Policy	Plagiarism Policy
Copyright Notice	About Journal
Page	
Journal Home	Homepage

Indexing :



Web Based Sports Center Information System Application Design Using the Laravel Framework

David Setia Darmawan, Eko Sedyono

51-62

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

Perancangan Sistem Informasi Gudang Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel

Devi Ariella Susanto

63-77

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

Implementation of Data Backup Management Based on Backup Rule 3-2-1 Strategy

ilpan rusilpan

78-90

[PDF](#)

Analisis Kelayakan Calon Pengawas Sekolah Dengan Menggunakan Metode Data Mining Decision Tree

Irma Rahmianti, Eva Agustina Suparti, Christina Juliane

91-106

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

UI/UX Improvement on IVT feature: Loan Calculator with Lean UX method (Case Study: Lancar by Danamas)

Kevin Virginia Sibuea, Yudhi Windarto

107-118

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

SPK Pemberian Pinjaman Menggunakan Metode AHP dan SAW (Studi Kasus KSP Bhina Raharja Purbalingga)

Nicolaus Teguh Santoso, Yohanes Suhari

119-130

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)



00696500

[View My Stats](#)

[Make a Submission](#)

Information

[For Readers](#)

[For Authors](#)

[For Librarians](#)

[Home](#) / [Editorial Team](#)

Editor in Chief

[Muhammad Rizky Pribadi](#) , STMIK Global Informatika MDP

Editor

[Desi Pibriana](#) , STMIK Global Informatika MDP

[Fransiska Prihatini Sihotang](#) , STMIK Global Informatika MDP

[Dedy Hermanto](#) , (AMIK MDP)

[Muhamad Muslihudin](#) , Scopus ID: [57188749770](#) (STMIK Pringsewu)

[Musayyannah](#) (Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya)

[Anisah](#) (STMIK Atmaluhur)

Layout Editor

[Eva Rianti](#) , STMIK Global Informatika MDP

Cover Editor

[Haviz Irsyad](#) , STMIK Global Informatika MDP

Web Production And Technical Editor

[Nur Rachmat](#) , STMIK Global Informatika MDP

Menu :

About Journal	
Focus & Scope	Editorial Board
Author Fee	Indexed
Journal Statement	
Author Guideline	Submission
Peer Review Process	Publication Ethics
Open Access Policy	Plagiarism Policy
Copyright Notice	About Journal
Page	
Journal Home	Homepage

Indexing :



Member of



Pengembangan UI/UX Pada Fitur IVT: *Loan Calculator* Dengan Metode *Lean UX* (Studi Kasus: X By PT.XYZ)

Kevin Virginia Sibuea*¹, Yudhi Windarto²

^{1,2}Universitas Kristen Krida Wacana; Jl. Tanjung Duren Raya No.4

³Jurusan Sistem Informasi, FTIK UKRIDA,

Jakarta e-mail:

*¹kevinvirginia24@gmail.com

Abstrak

P2P Lending merupakan bagian dari fintech dimana dapat mempertemukan peminjam dengan pemberi pinjaman dengan PT.XYZ sebagai penghubung. PT.XYZ hadir dengan aplikasi X dengan menghadirkan fitur 'IVT: Loan Calculator' yang memungkinkan calon peminjam untuk mengetahui besaran agunan yang akan diperoleh berdasarkan harga properti yang dimiliki. Selama platform X dirilis, angka drop-out pada fitur 'IVT: Loan Calculator' cukup tinggi yang membuat pengguna tidak menyelesaikan proses pengajuan pinjaman pada platform X. Dengan tinjauan masalah ini perlu dilakukan analisa dari user experience untuk menghadirkan aplikasi yang aman dan terpercaya dengan melakukan perancangan ulang pada user interface. Dengan menggunakan metode Lean UX, hasil akhir dari permasalahan ini ialah solusi desain yang dibuat dalam user interface pada fitur 'IVT: Loan Calculator' dalam aplikasi X dengan fokus utama yaitu pengguna dan calon pengguna.

Kata kunci— *User Experience, Lean UX, Redesign*

Abstract

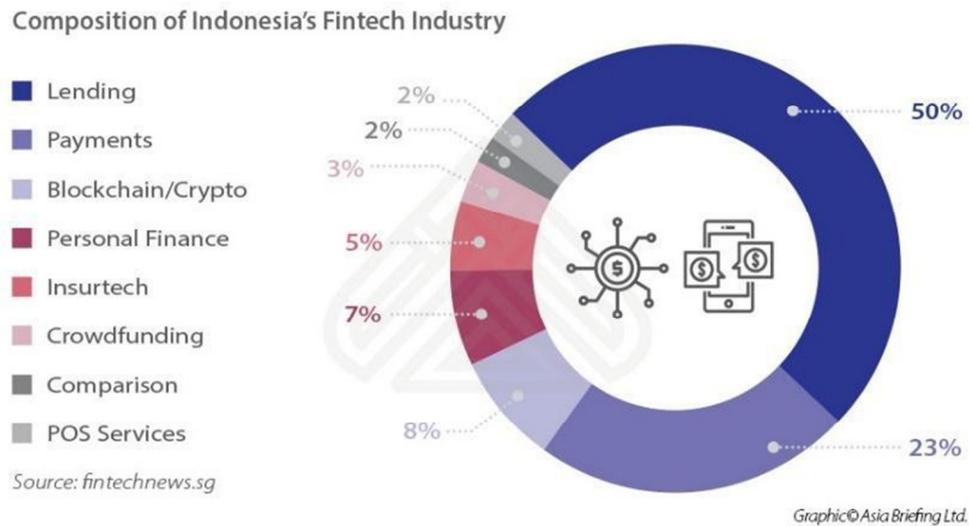
P2P Lending is part of fintech which can bring together borrowers and lenders with PT.XYZ as a liaison. PT.XYZ comes with the X application by provide 'IVT: Loan Calculator' feature which allows prospective borrowers to find out the amount of collateral to be obtained based on the price of the property they own. During the release of the X platform, the drop-out rate for the 'IVT: Loan Calculator' feature are quite high and users did not complete the loan application process on the X platform. Because of this problem, it is necessary to analyze the user experience to present a safe and reliable application by redesigning the user interface. By using the Lean UX method, the end result of this problem is a design solution for user interface on the 'IVT: Loan Calculator' feature in X application with the main focus are current users and new users.

Keywords— *User Experience, Lean UX, Redesign*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi secara cepat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat Indonesia bahkan masyarakat dunia. Perkembangan teknologi juga mempengaruhi sektor bisnis keuangan, istilah teknologi finansial atau *financial technology (fintech)* mengalami perkembangan yang cukup pesat secara khusus di negara Indonesia. *Fintech* adalah sebuah inovasi pada industri jasa keuangan yang memanfaatkan penggunaan teknologi [1]. Produk

fintech biasanya berupa suatu sistem yang dibangun guna menjalankan mekanisme transaksi keuangan yang spesifik. Industri *fintech* di Indonesia merupakan salah satu yang paling kompetitif dan dinamis di ASEAN terbukti dengan munculnya empat *unicorn* dan satu *decacorn* di industri ini. Ada bermacam jenis *fintech* yang ada di Indonesia diantaranya *Lending*, *Payments*, *Blockchain/Crypto*, *Personal Finance*, *Insurtech*, *Crowdfunding*, *Comparison*, *POS Services*, dll.



Gambar 1. Komposisi *Fintech* di Indonesia

Berdasarkan Gambar 1 dari data komposisi industri *fintech* di Indonesia, *fintech lending* atau *peer-to-peer (p2p)* mendominasi dengan persentase sebesar 50 persen [2]. Per Maret 2022 terdapat 102 perusahaan *fintech lending* yang telah berizin di Indonesia. Salah satu faktor *fintech lending* berkembang di Indonesia yaitu 60 persen tenaga kerja di Indonesia berada di sektor informal dan banyak usaha Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) yang memiliki sedikit akses pembiayaan dari bank, dikarenakan juga beroperasi di sektor informal. Banyak UMKM lokal yang memiliki model bisnis yang tidak sesuai dengan karakteristik produk keuangan bank, diantaranya dalam aspek syarat pembayaran untuk skema pinjaman, bentuk agunan, dan kualitas kredit. Oleh sebab itu *fintech lending* menjadi banyak menjadi pilihan para pelaku UMKM. *Fintech Lending* atau disebut juga *Fintech Peer-to-Peer Lending (P2P lending)* merupakan Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi (LPMUBTI)

P2P lending adalah salah satu inovasi pada bidang keuangan dengan pemanfaatan teknologi yang memungkinkan pemberi pinjaman/*lender* dan penerima pinjaman/*borrower* melakukan transaksi pinjam meminjam tanpa perlu bertemu secara langsung. Mekanisme transaksi pinjam meminjam dilakukan melalui sistem yang telah disediakan oleh Penyelenggara *Fintech Lending*, baik melalui aplikasi maupun laman website. Mekanisme transaksi pinjam meminjam dilakukan melalui sistem yang sudah disediakan pelaksana *Fintech Lending*, baik melalui aplikasi maupun laman website.

PT X merupakan *peer-to-peer lending* pertama yang mendapatkan izin operasional dari Otoritas Jasa Keuangan sejak tahun 2017 [3]. PT.XYZ hadir dengan produk X yang diluncurkan sejak Maret 2022. X hadir dengan layanan kredit beragunan, terutama aset properti, dan dikhususkan untuk pembiayaan permodalan usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM), X hadir dengan aplikasi berbasis android dan iOS. Salah satu fitur unggulan dari produk atau aplikasi X ialah IVT atau *loan calculator*.

IVT atau *loan calculator* merupakan fitur yang memungkinkan calon peminjam/borrower untuk dapat menghitung besar serta limit pinjaman berdasarkan nilai properti yang dimiliki oleh calon peminjam/borrower. Dengan memaksimalkan *pin location* pada google maps pengguna dapat mendapatkan taksiran harga properti sebagai agunan pinjaman. Disamping kehadiran IVT yang membantu pengguna dalam menentukan nilai properti ada hal yang menjadi kendala dalam penggunaan IVT, berdasarkan data *heatmaps* pada aplikasi hotjar ditemukan bahwa hanya 45.8 persen pengguna yang mengeksplorasi *landing page X* hingga pada fitur IVT. Hal ini menjadi permasalahan yang cukup esensial mengingat fitur IVT atau *loan calculator* merupakan fitur unggulan yang diharapkan dapat berkontribusi dalam penggunaan aplikasi produk X.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis melakukan penelitian mengenai pengalaman pengguna pada fitur IVT: *Loan Calculator* dengan menggunakan metode *Lean UX* untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh pengguna ketika menggunakan fitur IVT: *Loan Calculator*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ismail dan kawan-kawan, *Lean UX* merupakan metode modern dalam *user experience*. *Lean UX* memiliki pendekatan yang terfokus kepada pengguna serta usaha dalam pengurangan proses yang tidak perlu pada saat melakukan pengembangan pengalaman pengguna melalui iterasi tanpa perlu menghabiskan banyak waktu dan dokumentasi [4]. Dalam alur kerja *Lean UX* terdapat proses satu fase yaitu *check* untuk mengevaluasi solusi desain dengan menggunakan metode *usability testing*.

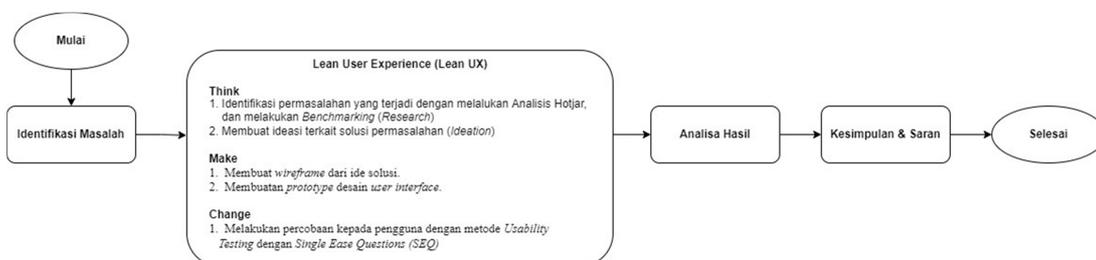
Pada penelitian Sonia Elisurya *usability testing* dinilai dapat mengungkapkan permasalahan yang dialami pengguna ketika menggunakan suatu produk pada keadaan yang sebenarnya [5]. Dalam melakukan *Usability Testing* dibutuhkan pengukuran yang jelas sehingga dapat menjadi ukuran pada iterasi selanjutnya. Pada penelitian kali ini digunakan *Single Ease Questions (SEQ)* sebagai pengukuran saat *usability testing*.

Pada *Single Ease Questions (SEQ)* merupakan pengujian yang dilakukan setelah partisipan menyelesaikan *task* yang diberikan pada saat testing dilakukan. Partisipan diminta diminta untuk memberikan penelitian dengan skala peringkat dengan tujuh poin peringkat [6]. Hasil penelitian ini adalah berupa *redesign* aplikasi secara khusus pada fitur IVT pada *mobile application X*.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Alur Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, dibuat alur penelitian pada Gambar 2 dibawah ini untuk memperjelas proses penelitian ini.



Gambar 2. Alur Penelitian

Lean UX berfokus untuk memahami masalah setiap pengguna dan mengevaluasi solusi desain. Namun, *Lean UX* tidak melakukan riset pengguna yang intensif sebelum desain atau pengembangan dimulai [7]. Tujuan *Lean UX* adalah untuk menghasilkan produk yang cocok untuk pasar konsumen, secepat dan semurah mungkin.

Terdapat 3 aktivitas dalam metode *Lean UX*, diantaranya adalah:

a. *Think*

Pada tahap ini fokus utama ialah menghasilkan ide terkait permasalahan yang ditemukan dengan melakukan *brainstorming* [8], di mana masalah disajikan untuk menghasilkan ide dan asumsi. Asumsi ini diyakini benar dan mereka membantu desainer untuk memahami ide yang dapat menghasilkan hipotesis [9].

Tahap ini dibuat untuk tujuan riset dengan melakukan identifikasi permasalahan yang ditemukan menggunakan perangkat analisis yaitu Hotjar yang terdapat pada situs X. Hotjar adalah perangkat analisis yang memungkinkan untuk mengukur dan mengamati perilaku pengguna (melihat apa yang dilakukan pengguna) [10]. Dalam hal ini penggunaan Hotjar dapat membantu dalam memetakan perjalanan pengguna untuk menemukan pola dan tren pengguna fitur IVT [11]. Selain itu penulis juga melakukan

Benchmarking terhadap produk-produk digital yang memiliki fitur serupa. *UX Benchmarking* adalah cara untuk membandingkan beberapa metrik produk dengan pesaing langsung (atau terkadang tidak langsung), dengan melibatkan evaluasi antarmuka menggunakan seperangkat metrik standar untuk mengukur kesuksesan suatu produk/ fitur. Dari permasalahan yang ditemukan dari analisis yang dilakukan kemudian diberikan ide solusi dari masalah yang ditemukan.

b. *Make*

Tahap ini berfokus akan ide yang telah dihasilkan akan dikembangkan dalam sebuah purwarupa agar dapat memberikan bagaimana desain UX akan digunakan.

Tahap ini dibuat dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran akan solusi desain berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada tahap sebelumnya. Pada tahap *make*, penulis akan membuat solusi permasalahan lewat *wireframe* serta akan dilakukan *designer user interface* berdasarkan analisa permasalahan yang ditemukan.

c. *Check*

Pada tahap ini akan dilakukan evaluasi terhadap solusi yang telah dikembangkan akan dilakukan percobaan terhadap pengalaman pengguna dimana dalam evaluasi ini pula akan melibatkan pengguna akhir yang akan menggunakan fitur.

Pada tahap ini solusi desain yang telah diberikan dan diselesaikan akan dilakukan testing terhadap penggunaan. Metode *testing* yang dilakukan ialah menggunakan *Usability Testing*, dengan melakukan pengukuran keberhasilan dengan metrik *Single Ease Questions (SEQ)*.

Usability testing merupakan teknik untuk mengevaluasi produk atau layanan dengan mengujinya dengan pengguna yang representatif [12]. Pada umumnya pada saat *testing*, responden akan mencoba menyelesaikan tugas-tugas umum sementara moderator menonton, mendengarkan, dan mencatat apa yang dilakukan responden. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi masalah kegunaan, mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif dan menentukan kepuasan pengguna pada produk [13].

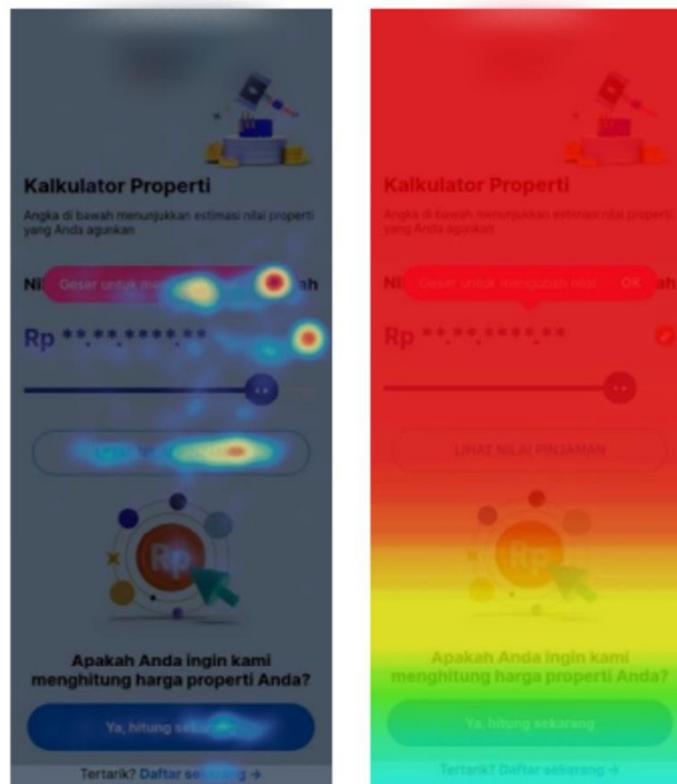
Single Ease Questions (SEQ) merupakan *Post Task Questionnaire* dimana akan diberikan kepada responden setelah melakukan tugas dalam sebuah pengujian produk. *Single Ease Question (SEQ)* adalah skala penilaian 7-poin untuk menilai seberapa sulit pengguna menemukan tugas [14].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Think

Berdasarkan analisa dan wawancara, diketahui bahwa *drop-off rate* pada sesi pra-registrasi cukup tinggi. Berdasarkan alur saat ini, IVT merupakan langkah awal sebelum masuk pada halaman registrasi. Oleh karena itu, perlu dicari tahu apa yang menjadi permasalahan pada fitur IVT yang membuat pengguna tidak menyelesaikan langkah pendaftaran hingga akhir serta melakukan mengajukan pinjaman dengan melakukan analisis dengan *platform* Hotjar dan melakukan *UX Benchmarking* dengan produk serupa.

3.1.1 Hotjar



Gambar 3. Analisa Hotjar

Berdasarkan analisa dengan menggunakan hotjar yang dapat dilihat pada Gambar 3, ditemukan beberapa temuan sebagai berikut:

- Pengguna menganggap *tooltip* adalah tombol karena warnanya terlihat kontras daripada tombol CTA (*Call to Action*), pengguna menjadi keliru dan berdasarkan *tooltip* yang ada mendorong pengguna cenderung menggunakan slider.
- Slider* tidak menolong pengguna dalam menetapkan nilai properti mereka, pengguna lebih sedang menggunakan edit dikarenakan mereka dapat memasukkan nilai pasti. (Kemungkinan penyebab: rentang angka terlalu jauh)
- Pengguna kebanyakan menjelajah sampai hingga tombol CTA pertama saja yaitu pada tombol 'Lihat Nilai Pinjaman'. *Loan Calculator* tidak dijangkau oleh pengguna, ini terjadi dikarenakan pengguna merasa telah mengerjakan sebuah *task* dan *task* tersebut telah cukup didukung dengan adanya tombol CTA.

- d. *Loan Calculator* jarang dijangkau oleh pengguna. Faktor yang menjadi penyebab ialah *Loan Calculator* itu sendiri terletak di bawah *slider* sehingga membuat pengguna seringkali tidak melihat fitur ini. Biaya dalam penggunaan *google maps* juga terbuang dikarenakan *loan calculator* tidak digunakan dengan baik.

3.1.2 UX Benchmarking

Penulis melakukan *benchmarking* akan produk serupa dari beberapa aplikasi yang sudah aktif dipasaran. Dengan membandingkan fitur kalkulator dari berbagai aplikasi, dapat dilihat pada Gambar 4 dibawah ini.

Name	Platform	Feature Goals	Strengths	Weaknesses	Opportunities
The Brand	Website	Similar features that use the concept of calculation	What does the site or app do really well overall? What are the first impressions like?	What are the major gaps or flaws in the app overall? Any glaring weaknesses you can see off the bat?	What can we learn from this site or app? Is there anything we could be doing better or differently?
 PinHome	Mobile App	Simulasi KPR/KPA	- Tahapan pengajuan dijelaskan kembali sebelum user setuju dan mengisi formulir lebih lanjut. - Terdapat estimasi detail angsuran yang membantu melihat total angsuran yang perlu dibayarkan tiap bulannya.	-	- Memberikan 'Riwayat Simulasi' bagi user yang telah melakukan simulasi sebelumnya.
 Better	https://better.com/	Simulasi Harga Sewa Rumah	- Responsive website - Clean and modern UI Design - Breakdown harga dilakukan secara rinci dan adjustable	- Perlu scroll kebagian bawah landing page untuk bisa mencoba kalkulator	- Clean UI Design dan komposisi warna yang baik membuat user fokus akan task/goal dalam menggunakan fitur.
 Komunal	Mobile App	Simulasi Pinjaman	- Nilai pinjaman dirincikan secara jelas dalam bentuk transkrip yang membantu user melihat setiap rincian pinjaman dengan jelas.	- Batas Maksimal pinjaman tidak terlihat menonjol	- Penggunaan <i>Input Field</i> lebih meringkas waktu user untuk memasukan nilai
 Adira	Mobile App	Simulasi Cicilan	- Besar angsan dan tenor disesuaikan oleh sistem sesuai nilai pinjaman. - Tanpa perlu login user bisa melihat simulasi cicilan, meskipun telah login user diberi informasi bahwa hasil perhitungan tidak mengikat.	-	- User diminta untuk mengisi lokasi user untuk mengetahui cakupan daerah dan sebaran pengguna.
 Lancar	Mobile App	Simulasi Pinjaman	-	- Jangkauan lokasi tidak cukup luas, mengingat target user adalah bukan sekedar Jabodetabek.	- Akan lebih baik jika user diarahkan kepada <i>property calculator</i> agar user dapat langsung menggunakan fokus kepada <i>property calculator</i> yang ada.

Gambar 4. *Benchmarking*

3.1.3 Ideasi

Berdasarkan *research* yang telah dilakukan, diberikan ideasi solusi desain yang dapat memberikan pengalaman yang lebih baik lagi terhadap penggunaan fitur IVT: *Loan Calculator*. Beberapa solusi yang diberikan yaitu:

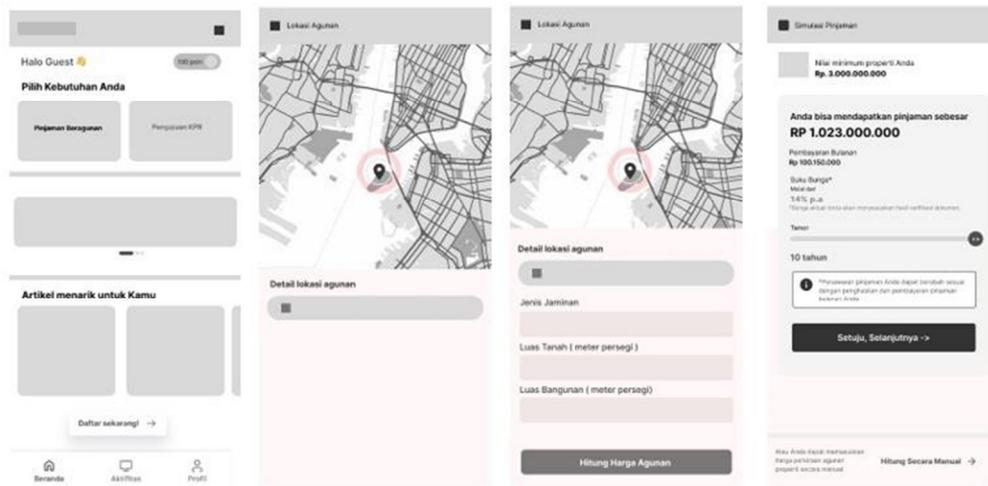
- Memberikan *Home* untuk menampung segala informasi terkait X termasuk perhitungannilai properti dan nilai pinjaman yang dapat diperoleh oleh pengguna.
- Melakukan desain *user interface* yang lebih sederhana dan rapi untuk dapat membantu pengguna untuk fokus terhadap informasi dan tujuan dalam penggunaan aplikasi X.
- Memberikan informasi dan menampilkan langkah demi langkah dalam proses mengajukan pinjaman pada X.

3.2 Make

Pada tahapan ini setelah melakukan riset dan melakukan analisa permasalahan, penulis membuat solusi desain dalam bentuk *wireframe* dan *mock-up user interface* berdasarkan permasalahan yang ditemukan.

3.2.1 Wireframe

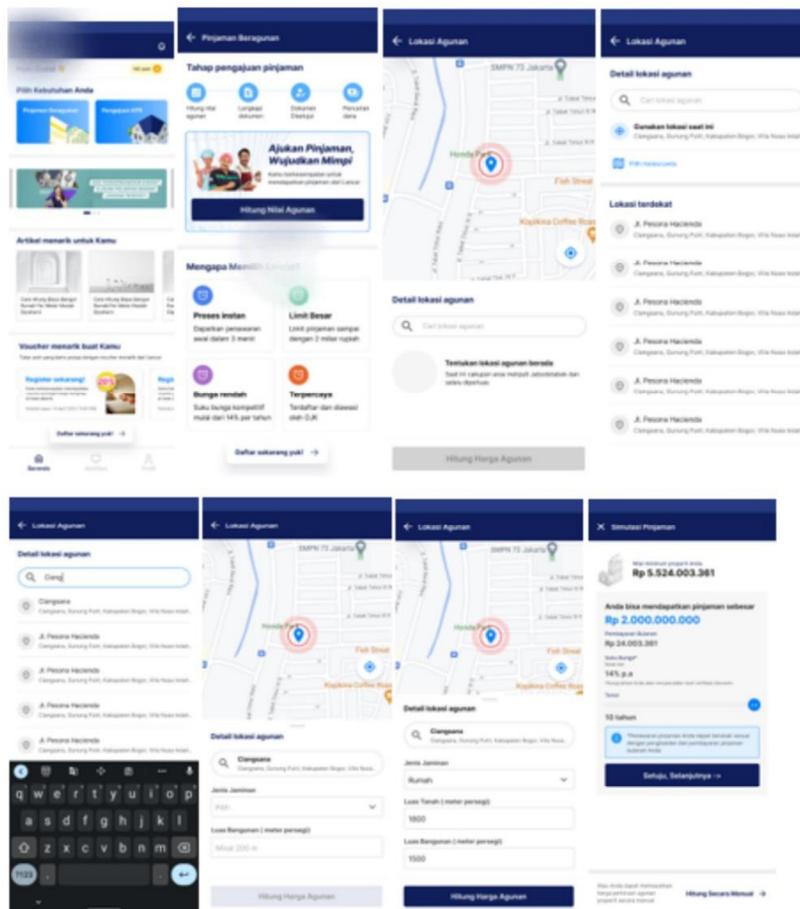
Gambar 5 dibawah ini merupakan *wireframe* sebagai gambaran solusi desain yang akan dibuat.



Gambar 5. Wireframe

3.2.2 *User Interface* setelah sebelumnya digambarkan melalui *wireframe* dan mengalami beberapa perubahan ide solusi. Gambar 6 dibawah ini merupakan *user interface* yang telah

3.2.3 *Perancangan solusi desain dikembangkan melalui mockup user interface dibuat.*



Gambar 6. Mock-up User Interface

3.3 Check

Pada tahap ini dilakukan testing terhadap solusi desain menggunakan prototipe yang telah dibuat dengan menggunakan Maze untuk melihat *heatmaps* dalam menyelesaikan *task* dan menggunakan metode *SEQ* untuk mengukur tingkat keberhasilan desain.

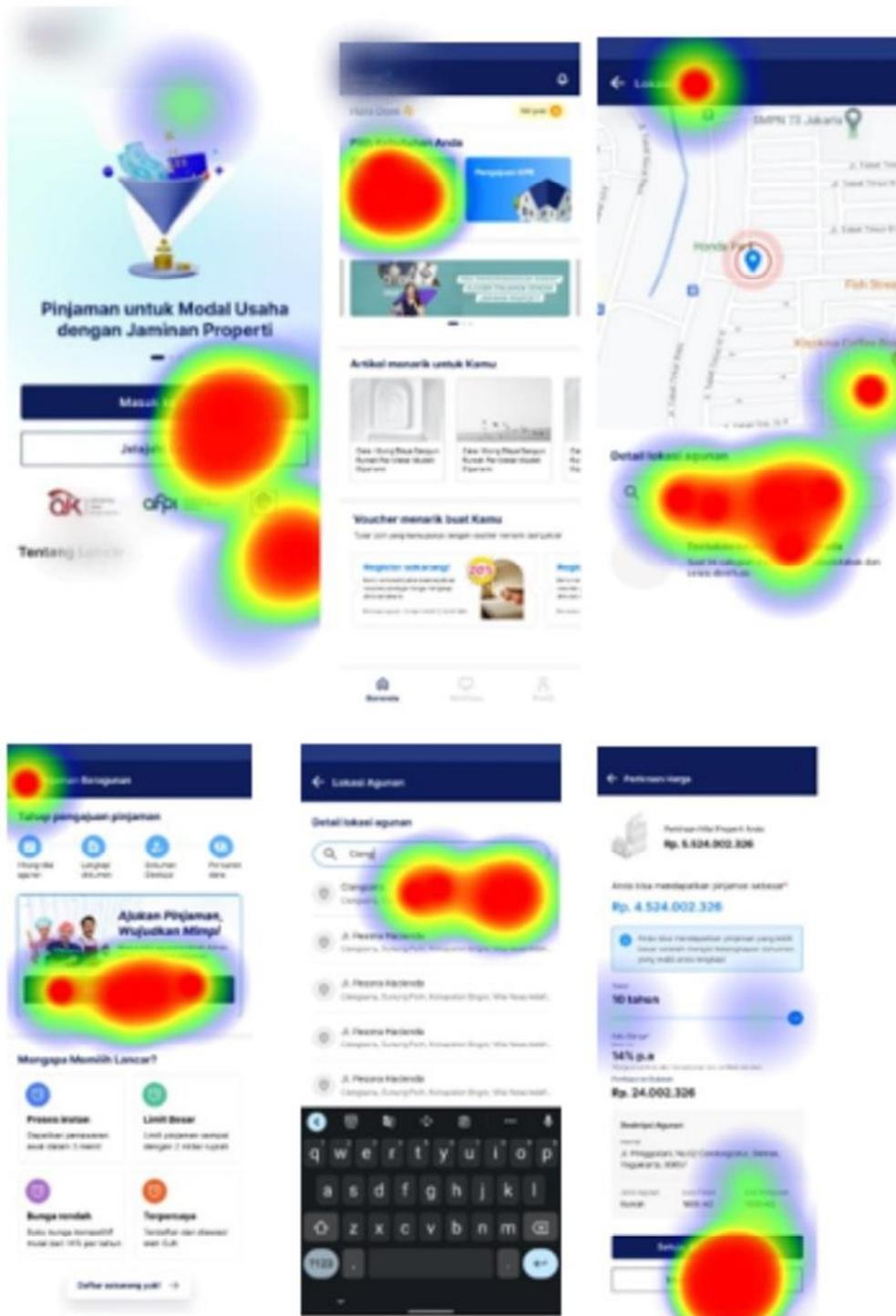
3.3.1 Usability Testing

Usability Testing bertujuan untuk mengevaluasi hasil solusi desain *User Interface* yang telah dirancang. *Usability testing* dilakukan secara kualitatif dengan menggunakan *SEQ* sebagai metrik keberhasilan perancangan solusi desain. Berikut *task* pengujian yang dilakukan dapat dilihat pada Tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. *Usability Testing Test*

No.	Task	Deskripsi Task
T1	<i>Explore X's Landing Page</i>	Melakukan eskplorasi terhadap halaman awal X untuk mengenal aplikasi X
T2	<i>Guess Mode Session</i>	Masuk dan menjelajahi <i>Home</i> sebagai pengguna baru (Tamu)
T3	<i>Login</i>	Masuk sebagai pengguna X dengan nomor telephone.
T4	<i>Loan Calculator</i>	Menghitung nilai agunan berdasarkan nilai properti yang dimiliki dengan menggunakan fitur IVT.
T5	<i>Loan Submission Monitoring</i>	Melakukan <i>monitoring</i> terhadap persetujuan nilai pinjaman yang ditentukan pihak perusahaan pada menu <i>Dashboard</i> .

Berdasarkan *task* yang telah disiapkan, dilakukan *usability testing* menggunakan Maze untuk mengetahui *heatmaps* pada prototipe desain terbaru.



Gambar 7. Maze Testing Heatmaps

Berikut pada Tabel 2 terdapat hasil dari *usability testing* yang telah diukur dengan *Single Ease Questions (SEQ)*:

Tabel 2. Hasil *SEQ*

No. Partisipan	No. Task				
	T1	T2	T3	T4	T5
P1	7	6	5	7	7
P2	7	5	5	6	7
P3	7	7	6	7	7
P4	7	5	7	6	7
P5	7	6	7	7	6
P6	6	5	6	7	7
P7	7	5	5	7	6
P8	7	6	7	6	6
P9	6	5	6	7	7
P10	6	7	7	7	6

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui tanggapan dari partisipan dalam *usability testing* diketahui dapat dalam 3 nilai, yaitu 5 (cukup mudah), 6 (mudah), 7 (sangat mudah).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang lakukan dalam peningkatan fitur IVT: *Loan Calculator* pada aplikasi X by PT.XYZ dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Pada perancangan sebuah produk digital, aspek *user experience* menjadi hal yang utama untuk membuat sebuah produk digital dapat digunakan oleh pengguna dengan baik.
- 2) Dibutuhkan *user research* dan *analytic tools* dalam mengembangkan sebuah produk digital untuk dapat mempermudah dalam mengetahui permasalahan yang ditemukan dalam sebuah produk.
- 3) Evaluasi hasil solusi desain dalam bentuk *user interface* dilakukan dengan metode *usability testing* serta menggunakan *SEQ* sebagai metrik pengukuran tingkat keberhasilan perancangan ulang dengan menghasilkan 3 nilai, yaitu 5 (cukup mudah), 6 (mudah), 7 (sangat mudah).
- 4) Dalam pelaksanaan *usability testing*, penggunaan *Maze* dirasa cukup menyulitkan bagi sebagian partisipan dikarenakan tidak familiar dalam penggunaan *tools Maze*. Sehingga diperlukan beberapa kali arahan untuk partisipan dalam menyelesaikan *task* yang diberikan.
- 5) Berdasarkan data analisis pada *usability testing* dengan *Maze*, ditemukan bahwa banyak terjadi kebingungan pada pengguna secara khusus pada *CTA (Call to Action) button* 'Jelajahi X' yang dianggap sebagai ajakan untuk mengetahui tentang produk X, yang sebenarnya memiliki arti masuk ke aplikasi X tanpa harus *Login* terlebih dahulu.

5. SARAN

Saran untuk penelitian selanjutnya ialah perlu dilakukan pengukuran secara waktu dalam mengerjakan sebuah *task (task completion time)* untuk mengetahui tingkat kebingungan pengguna dalam menggunakan produk, dibutuhkan pemetaan kata yang tepat dalam mengajak pengguna untuk melakukan aktivitas dalam sebuah aplikasi. Hasil evaluasi

yang dilakukan juga perlu dikembangkan secara metode perhitungan keberhasilan untuk bisa menyesuaikan *task* dan partisipan, semakin banyak *task* yang diberikan semakin spesifik metrik yang digunakan untuk menggambarkan keberhasilan perancangan ulang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] OJK, 2019, *FAQ Fintech Lending*, <https://www.ojk.go.id/id/kanal/iknb/data-dan-statistik/direktori/fintech/Pages/FAQ-Kategori-Umum.aspx>, Diakses 1 April 2022
- [2] Fintechnews Indonesia, 2021, *Indonesia Fintech Report and Map 2020*, <https://fintechnews.sg/45513/indonesia/indonesia-fintech-report-and-map-2020/>, Diakses 1 April 2022
- [3] PT.XYZ, 2017, *Tentang PT.XYZ*, <https://PT.XYZ.co.id>, Diakses 3 April 2022
- [4] R. Ismail (dkk), 2019, *Penerapan Metode Lean UX pada Pengembangan Aplikasi Bill Splitting Menggunakan Platform Android*, Skripsi, Universitas Brawijaya, Malang.
- [5] S. Elisurya (dkk), 2019, *Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada E-Commerce Fashion)*, Skripsi, Universitas Brawijaya, Malang.
- [6] R. L. Ramadhan (dkk), 2021, *Perancangan Ulang User Interface dan User Experience pada Website Telkom University Open Library Menggunakan Metode User Centered Design*
- [7] J. Pilz (dkk), 2019, *17th International Conference on Web Information Systems and Technologies, Integrating Agile Human-Centered Design with Lean UX and Scrum*, Germany, October 2021.
- [8] C. D. P. Yunus, S. Wahyu, "Pengembangan Konsep Desain User Experience Aplikasi Mobile Majubersama Guna Mendorong Percepatan Pengimplementasian Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka" 2021 Konferensi Nasional Ilmu Komputer (KONIK), 2021
- [9] Plainconcepts.com, 2021, *Lean UX For Better Solutions*. Diakses pada 11 April 2022, dari <https://www.plainconcepts.com/lean-ux-methodology/>
- [10] Hotjar, 2018, *What is Hotjar?*, <https://help.hotjar.com/hc/en-us/articles/115009334567-What-is-Hotjar-#analysis>, Diakses 16 April 2022.
- [11] Hotjar, 2018, *Research Analyst*, <https://www.hotjar.com/researcher-analyst/>, diakses 16 April 2022
- [12] Usability.gov, 2020, *Usability Testing*, <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/usability-testing.html>, Diakses 26 April 2022.

- [13] Muliani M. D., 2020, *Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Penilaian Kinerja Guru Menggunakan Human Centered Design (HCD) (Studi Kasus: SMP Islam Sabilurrosyad Malang, Skripsi*, Program Sarja Sistem Informasi, Univ. Brawijaya, Malang.
- [14] Ramadhan L. R (dkk), 2021, *Perancangan Ulang User Interface dan User Experience pada Website Telkom University Open Library Menggunakan Metode User Centered Design, Skripsi*, Universitas Telkom, Bandung.