

## DAFTAR ISI

**PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH KARYA  
TUGAS AKHIR**

**PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR**

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR**

<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>ABSTRACT</b> .....	viii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	6
2.1 <i>User Interface (UI)</i> .....	6
2.2 Prinsip Dasar <i>User Interface</i> .....	6
2.3 <i>User Experience (UX)</i> .....	7
2.4 <i>Design Thinking</i> .....	8
2.5 <i>Usability</i> .....	10
2.6 <i>Usability Evaluation</i> .....	11
2.7 <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	11
2.8 <i>Personal Finance</i> .....	15

2.9 Penelitian Terdahulu.....	16
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>18</b>
3.1 Kerangka Pemikiran .....	18
3.2 Tahapan Penelitian .....	19
3.3 <i>Timeline</i> pengerjaan.....	35
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	37
4.1.1 <i>Preliminary Research</i> .....	37
4.1.2 <i>Initial Problem Discovery</i> .....	37
4.1.3 <i>Design Thinking</i> Tahap ke-1: <i>Emphatize</i> .....	44
4.1.4 <i>Design Thinking</i> Tahap ke-2: <i>Define</i> .....	46
4.1.5 <i>Design Thinking</i> Tahap ke-3: <i>Ideate</i> .....	51
4.1.6 <i>Design Thinking</i> Tahap ke-4: <i>Prototype</i> .....	59
4.1.7 <i>Design Thinking</i> Tahap ke-5: <i>Test</i> .....	77
4.2 Pembahasan .....	82
4.2.1 Isu selama pengujian .....	82
4.2.2 Rekomendasi yang Dihasilkan dari Pengujian .....	83
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>86</b>
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN A: HASIL KUESIONER.....</b>	<b>A-1</b>
<b>LAMPIRAN B: TRANSKRIP WAWANCARA.....</b>	<b>B-1</b>
<b>LAMPIRAN C: HASIL PENGUJIAN DENGAN MAZE .....</b>	<b>C-1</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kurva Perbandingan Jumlah Masalah <i>Usability</i> dengan <i>Tester</i> .....	10
Gambar 2.2 10 Butir Pernyataan <i>System Usability Scale</i> dalam Bahasa Inggris..	12
Gambar 2.3 Skala SUS.....	13
Gambar 3.1 Kerangka Pikiran Penelitian.....	19
Gambar 3.2 Tahapan Penelitian .....	20
Gambar 3.3 Data <i>Misclick Rate</i> pada Maze .....	34
Gambar 4.1 Diagram Lingkaran untuk Jawaban Responden Pertanyaan 1 .....	38
Gambar 4.2 Diagram Lingkaran untuk Jawaban Responden Pertanyaan 2 .....	38
Gambar 4.3 Diagram Lingkaran untuk Jawaban Responden Pertanyaan 3 .....	39
Gambar 4.4 <i>Affinity Diagram</i> dari Hasil Wawancara dan Kuesioner.....	39
Gambar 4.5 Diagram Lingkaran Jawaban Responden Pertanyaan 4 .....	40
Gambar 4.6 Hasil Penyusunan 5W+1H .....	44
Gambar 4.7 Hasil Penyusunan <i>Empathy Maps</i> .....	44
Gambar 4.8 Hasil Penyusunan <i>Storyboard</i> .....	45
Gambar 4.9 Hasil Penyusunan <i>User Journey Map</i> ke-1 .....	50
Gambar 4.10 Hasil Penyusunan <i>User Journey Map</i> ke-2.....	51
Gambar 4.11 Hasil Penyusunan <i>Sitemap</i> .....	52
Gambar 4.12 Hasil Penyusunan <i>Flowchart</i> .....	53
Gambar 4.13 <i>Task Flow</i> untuk Task ke-1 .....	53
Gambar 4.14 <i>Task Flow</i> untuk Task ke-2 .....	54
Gambar 4.15 <i>Task Flow</i> untuk Task ke-3 .....	54
Gambar 4.16 <i>Task Flow</i> untuk Task ke-4 .....	55
Gambar 4.17 <i>Task Flow</i> untuk Task ke-5 .....	55
Gambar 4.18 <i>Task Flow</i> untuk Task ke-6 .....	56
Gambar 4.19 Hasil Rancangan <i>Wireframe</i> Menambahkan Saldo.....	56
Gambar 4.20 Hasil Rancangan <i>Wireframe</i> Transfer ke Rekening Lain.....	57
Gambar 4.21 Hasil Rancangan <i>Wireframe</i> Menambah Kantong Baru .....	58
Gambar 4.22 Hasil Rancangan <i>Wireframe</i> Investasi Emas .....	59
Gambar 4.23 Logo <i>Brand</i> .....	60

Gambar 4.24 Level Warna Utama .....	60
Gambar 4.25 Hasil Penyusunan <i>Moodboard</i> .....	61
Gambar 4.26 Hasil Rancangan UI Menu Banking.....	61
Gambar 4.27 Hasil Rancangan UI Fitur Transfer .....	62
Gambar 4.28 Hasil Rancangan UI Detail Fitur Transfer .....	63
Gambar 4.29 Hasil Rancangan UI Mengunggah Transfer.....	63
Gambar 4.30 Hasil Rancangan UI Kantong Kosong .....	64
Gambar 4.31 Hasil Rancangan UI Membuat Kantong Langkah ke-1 .....	65
Gambar 4.32 Hasil Rancangan UI Membuat Kantong Langkah ke-2 .....	65
Gambar 4.33 Hasil Rancangan UI Membuat Kantong Langkah ke-3 .....	66
Gambar 4.34 Hasil Rancangan UI Membuat Kantong Langkah ke-4 .....	66
Gambar 4.35 Hasil Rancangan UI Membuat Kantong Langkah ke-4 Bagian <i>Preview</i> .....	67
Gambar 4.36 Hasil Rancangan UI Membuat Kantong Langkah ke-5 .....	67
Gambar 4.37 Hasil Rancangan UI Membuat Kantong Langkah ke-6 .....	68
Gambar 4.38 Hasil Rancangan UI Kantong Berhasil Dibuat .....	68
Gambar 4.39 Hasil Rancangan UI <i>Top-up</i> Kantong .....	69
Gambar 4.40 Hasil Rancangan UI Transfer ke Kantong .....	69
Gambar 4.41 Hasil Rancangan UI Mengedit Kantong .....	70
Gambar 4.42 Hasil Rancangan UI Mengedit Kunci Kantong.....	71
Gambar 4.43 Hasil Rancangan UI Menu Investasi.....	71
Gambar 4.44 Hasil Rancangan UI Pembelian Emas.....	72
Gambar 4.45 Hasil Rancangan UI Ringkasan Pembelian Emas.....	72
Gambar 4.46 Hasil Rancangan UI Memasukkan PIN untuk Pembelian Emas.....	73
Gambar 4.47 Hasil Rancangan UI Menentukan Profil Risiko .....	74
Gambar 4.48 Data Pengujian Maze untuk <i>Task</i> ke-1 .....	78
Gambar 4.49 Data Pengujian Maze untuk <i>Task</i> ke-2.....	78
Gambar 4.50 Data Pengujian Maze untuk <i>Task</i> ke-3.....	79
Gambar 4.51 Data Pengujian Maze untuk <i>Task</i> ke-4.....	79
Gambar 4.52 Hasil Pertanyaan Mengenai Kepuasan Pengujian .....	80

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Butir Pernyataan <i>System Usability Scale</i> dalam Bahasa Indonesia .....	12
Tabel 2.2 Interpretasi Skor SUS.....	14
Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu .....	16
Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Kuesioner .....	21
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan Wawancara.....	22
Tabel 3.3 Analisis SWOT Jenius .....	26
Tabel 3.4 Analisis SWOT Bibit .....	27
Tabel 3.5 <i>Prioritization Matrix</i> untuk Perancangan .....	31
Tabel 3.6 Daftar Skenario yang Diuji ke Pengguna.....	32
Tabel 3.7 Susunan <i>Task per Sprint</i> .....	35
Tabel 4.1 Hasil Olahan 5W+1H.....	42
Tabel 4.2 <i>User Persona</i> ke-1 .....	46
Tabel 4.3 <i>User Persona</i> ke-2 .....	47
Tabel 4.4 <i>User Story</i> Berdasarkan <i>User Persona</i> ke-1 .....	48
Tabel 4.5 <i>User Story</i> Berdasarkan <i>User Persona</i> ke-2 .....	49
Tabel 4.6 Rangkuman Fitur.....	74
Tabel 4.7 Data Pengukuran Waktu Masing-Masing Task .....	80
Tabel 4.8 Data Pengukuran <i>Task Completion</i> .....	81
Tabel 4.9 Data <i>Misclick Rate</i> Pengujian .....	81
Tabel 4.10 Hasil Pengolahan Pengukuran SUS .....	82
Tabel 4.11 Rekomendasi dari Tahapan <i>Test</i> .....	83

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A: Hasil Kuesioner .....	A-1
Lampiran B: Transkrip Wawancara .....	B-1
Lampiran C: Hasil Pengujian dengan Maze.....	C-1

