

DESAIN DAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI FINTECH DENGAN METODE DESIGN SPRINT

¹Jessica Angelina Gatur, ²Agly A. Rahmadi, S,Kom., M.A

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Jl. Semolowaru No.45, Menur Pumpungan, Kec.
Sukolilo, Kota SBY, Jawa Timur 60118

Abstract

In the current era of digitalization, Indonesian people are starting to realize how important investing and saving is. This is done by the community because investment is one of the ways they have financial reserves. Then coupled with the Covid-19 pandemic, many people affected by the pandemic triggered a wave of layoffs (termination of employment). Therefore, many investment platforms offer features that can make it easier for people to save or invest. Investment is also a commitment to invest a certain amount of funds with the aim of obtaining future profits. The features provided by each platform are very diverse. Therefore, with the still large digital investment platform market, the authors created an application called Hematin where this application can invest and save in a disciplined way with one hand. The making of this application uses the Design sprint method in which the author conducts research, design sprints, and performs testing with usability testing and is followed by application assessment with a system usability scale.

Keywords: *Design sprint, System Usability Scale, Usability Testing, Sprint, investment*

Abstrak

Era Digitalisasi saat ini masyarakat Indonesia mulai menyadari betapa pentingnya dalam berinvestasi dan menabung. Hal ini dilakukan oleh masyarakat karena investasi merupakan salah satu cara mereka memiliki cadangan keuangan. Lalu ditambah dengan pandemic Covid-19, banyak dari masyarakat yang terkena dampak dari pandemic tersebut memicu gelombang PHK (Pemutusan Hubungan Kerja). Oleh karena itu banyak platform investasi menawarkan fitur yang dapat mempermudah masyarakat dalam melakukan kegiatan menabung maupun berinvestasi. Investasi juga merupakan komitmen untuk menginvestasikan sejumlah dana tertentu dengan tujuan mendapatkan keuntungan di masa depan. Fitur yang diberikan setiap platform sangatlah beragam. Oleh karena itu dengan pasar platform investasi digital yang masih besar, penulis membuat aplikasi yang bernama Hematin yang dimana aplikasi ini dapat melakukan investasi serta menabung secara disiplin dengan satu genggam. Pembuatan dari aplikasi ini menggunakan metode Design sprint yang dimana penulis melakukan research, design sprint, serta melakukan testing dengan usability testing dan diikuti penilaian aplikasi dengan system usability scale.

Kata kunci: *Design sprint, System Usability Scale, Usability Testing, Sprint, Investasi*

1. PENDAHULUAN

Saat ini masyarakat Indonesia mulai menyadari pentingnya menabung. Menabung merupakan salah satu cara yang efektif untuk mempersiapkan dana darurat atau memback up keuangan agar tidak terlalu tergantung pada sumber penghasilan yang tidak pasti. Pandemi Covid-19 memang telah menimbulkan banyak dampak bagi masyarakat, termasuk adanya pemotongan gaji dan pemutusan hubungan kerja. Oleh karena itu, menabung menjadi lebih penting lagi untuk membantu masyarakat menghadapi situasi yang tidak pasti. Menabung juga dapat membantu masyarakat meraih tujuan finansial jangka panjang, seperti membeli rumah atau mempersiapkan dana pensiun.

Dalam hal menabung, sebagian masyarakat Indonesia menabung dengan berbagai cara, selain menabung secara konvensional atau menabung dalam pembelian barang tidak bergerak seperti gedung atau emas dan tabungan dengan berinvestasi. Dengan kata lain investasi adalah menabung untuk tujuan masa depan. Investasi secara umum terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu investasi pada aset real dimana investasi dapat berupa tanah, emas dan aset real lainnya yaitu aset finansial sebagai investasi pada aset keuangan yang dapat berupa saham, obligasi serta dana investasi.

Didunia serba canggih, ada banyak inovasi di berbagai bidang dengan bertujuan untuk semakin mempermudah masyarakat dalam melakukan kegiatan, salah satunya di dibidang industry keuangan ini. Hal ini adalah Indonesia merupakan salah satu negara dengan penggunaan internet terbesar di dunia sehingga tidak heran aktivitas yang dilakukan masyarakat sebagian besar pada internet khususnya kegiatan investasi maupun menabung. Dengan adanya perkembangan dunia teknologi saat ini

membawa perilaku serta ide bisnis pelaku bisnis, dimana para pelaku bisnis keuangan berlomba-lomba memberikan kemudahan bagi para nasabah mereka sebagai bentuk layanan, serta memberikan kemudahan dalam mengakses informasi keuangan. Hal ini didukung dengan adanya pemaparan dari Liputan6.com "data yang didapat dari custodian Sentral Efek Indonesia (KSEI), sebanyak 5.088.093 investor pasar modal berasal dari single investor identification (SID)". Angka tersebut meningkat sebesar 31,11% persen dibandingkan pada Desember 2020, dengan total investor SID sebesar 3.880.753". Banyaknya pelaku bisnis dibidang pasar modal yang khusus menyediakan produk investasi bagi masyarakat khususnya bagi mahasiswa maupun pekerja yang mulai peduli dengan keuangan mereka. Selain itu juga menurut Institute for Development of Economics and Finance (INDEF) pada tahun 2019 sebesar 0,45% terhadap pertumbuhan ekonomi dan lebih dari Rp 60 Triliun terhadap produk domestic (PDB). Hal ini menunjukkan bahwa adanya peluang besar dalam perkembangan ekonomi digital melalui Fintech.

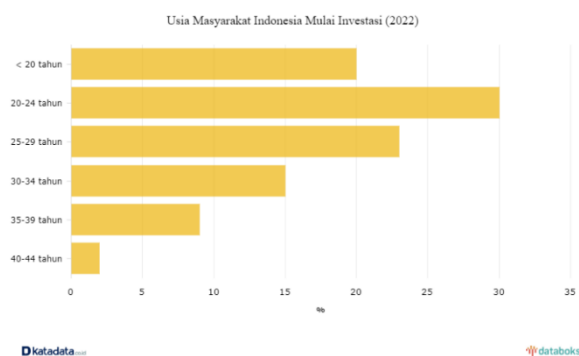
2. LANDASAN KEPUSTAKAAN

Landasan kepustakaan memiliki tujuan yaitu mencari literatur dasar teori yang dapat dicari melalui media buku, artikel, jurnal, atau penelitian lainnya yang terkait dengan topik penelitian mengenai, *Design sprint, System Usability Scale, Usability Testing, Sprint, Investasi*.

2.1 Investasi

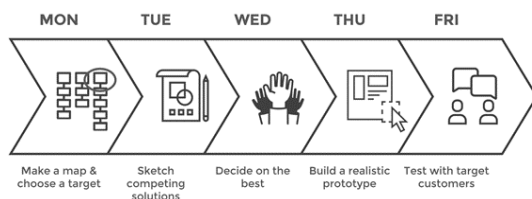
Investasi merupakan kegiatan dengan cara penanaman modal pada suatu usaha dengan bertujuan mendapatkan keuntungan seiring dengan keuntungan dari perusahaan tersebut (Agita, 2022). Investasi juga merupakan komitmen untuk menginvestasikan sejumlah dana tertentu dengan tujuan mendapatkan keuntungan di masa depan (Herlianto, 2013). Orang yang melakukan investasi disebut dengan investor. Investasi menjadi banyak diminati seiring dengan banyaknya masyarakat yang mulai paham

dengan investasi. Hal ini dapat dibuktikan yang dilakukan oleh survei Jajak Pendapat yang dimana sebanyak 73% responden berinvestasi sejak usia dibawah 30 tahun. Dimana sebanyak 20% responden mulai berinvestasi sejak usia di bawah 20 tahun, sebanyak 30% responden berinvestasi sejak berusia 20-24 tahun, 23% responden mulai berinvestasi sejak usia 25-29 tahun, 15% responden mulai berinvestasi sejak berusia 30-34 tahun, 9% responden berinvestasi sejak berusia 35-59, serta 2% responden berinvestasi dimulai berusia 40-44 tahun. Data pada usia masyarakat usia masyarakat Indonesia mulai investasi (2022) sebagai berikut.



Gambar 1 Merupakan data usia masyarakat Indonesia mulai berinvestasi pada tahun 2022 sumber (Annur, 2022)

2.2 Design Sprint



Gambar 2 Alur dari metode Design Sprint sumber (Kusuma, 2021)

Pada gambar diatas merupakan tahapan dari metode design sprint yang ada dilakukan. Design Sprint memiliki beberapa tahapan proses, proses tersebut meliputi sebagai berikut:

a. Understand

Pada tahap pertama didedikasikan untuk pemahaman. Fase ini berupaya menjabarkan target-target yang dapat dicapai selama sprint ini.

Masalah, pemangku kepentingan, kebutuhan pengguna, dan kemampuan pribadi merupakan faktor penting untuk dipahami. Selama fase ini, ada banyak pembicaraan mengenai rencana sprint. Teknik yang dapat Anda gunakan adalah:

- * Wawancara

- * Diskusi Kelompok Terfokus

- * Survei

- * Analisis Masalah dari Alat atau Metrik Online

b. Diverge (mengembangkan)

Selanjutnya dilakukannya tahap divergence. Fase ini dilakukan untuk mencari solusi dari permasalahan yang dibahas pada fase pemahaman. Ketika menemukan solusi, penting untuk fokus pada inti masalah dengan mengukur urgensi masalah. Hal lain yang perlu dipersiapkan adalah kepribadian pengguna yang digunakan untuk validasi pengguna.

c. Decide

Pada tahap selanjutnya merupakan tahap penentuan. Pada titik ini, setiap originator akan menjelaskan ide solusi mereka. Kelompok akan berdebat dan memilih ide solusi terbaik untuk implementasi nanti. Maka setelah itu akan dibuat gambar sketsa berdasarkan ide solusi Sprint.

d. Prototype

Tahap prototype dilakukan pada tahap selanjutnya Tahap ini akan menciptakan sebuah awal sebagai tester. Hal ini bertujuan untuk menekan biaya akibat produk yang diproduksi belum produk jadi. Setelah pembuatan prototype, produk akan dilakukan testing agar dapat mengetahui apakah produk tersebut dapat menjawab dari permasalahan pengguna. Apabila terdapat bagian dari produk yang tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna, maka produk akan melakukan redesign sampai kebutuhan dari pengguna cukup teratasi.

2.3 Usability Testing

Usability testing adalah tahap pengujian perangkat lunak yang dilakukan oleh tim pengembang dengan melibatkan langsung pengguna aplikasi dan meneliti bagaimana

pengguna ini berinteraksi dengan aplikasi yang telah dibuat. (Kalyani, 2019). Tujuan pengujian adalah untuk menemukan data kegunaan, mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif dan menentukan kepuasan dari pengguna saat menggunakan (Kalyani, 2019).

2.4 System Usability Scale

SUS merupakan kuesioner yang mengukur persepsi dari produk. Dibuat oleh John Broken pada tahun 1986, SUS digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan dari berbagai produk seperti *hardware, software, mobile app, maupun website*. (BINUS UNIVERSITY, 2022). Kelebihan dari penggunaan SUS yaitu:

- Mudah digunakan serta diterima oleh responden
- Digunakan pada sample penelitian yang kecil serta hasil yang akurat
- Bersifat valid dalam menentukan sistem sudah dapat digunakan dengan baik

Pada penggunaan SUS, menggunakan skala Likert satu sampai lima dengan keterangan 1(sangat tidak setuju), 2(sangat tidak setuju), 3(netral), 4(setuju), serta 5(sangat tidak setuju). Pertanyaan pada kuesioner SUS perlu disusun secara berurutan sebagai berikut:

Table 1 Pertanyaan dalam pengukuran SUS sumber (Lewis, 2017)

No	Pertanyaan
1.	<i>I think that would like to use this system frequently.</i>
2.	<i>I found the system unnecessarily complex.</i>
3.	<i>I thought the system was easy to use</i>
4.	<i>I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system.</i>

5.	<i>I found the various functions in this system were well integrated.</i>
6.	<i>I thought there was too much inconsistency in this system.</i>
7.	<i>I would imagine that most people would learn to use this system very quickly.</i>
8.	<i>I found the system very cumbersome to use.</i>
9.	<i>I felt very confident using the system.</i>
10.	<i>I need to learn a lot of things before I could get going with this system.</i>

3. METODE PENELITIAN

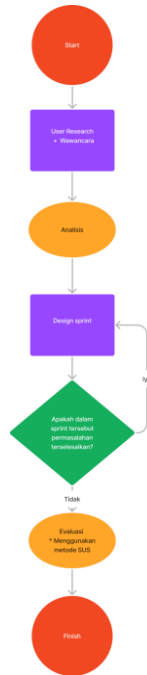
a. Bahan dan alat

Dalam pembuatan penelitian ini, akan menggunakan 1 unit laptop dengan spesifikasi dengan poin-poin dibawah ini:

1. Perangkat Keras(Hardware)
 - a. Laptop
 - b. Processor AMD Ryzen 7 4700U with Radeon Graphics 2.00 GHz
 - c. Ram 8 GB
2. Perangkat Lunak (Software)
 - a. Figma
 - b. Maze
 - c. Google form

b. Tahap Penelitian

Tahap penelitian sangat penelitian serta pembuatan aplikasi Hematin. Beberapa tahapan penelitian akan dilakukan oleh peneliti dalam pembuatan aplikasi tersebut. Tahapan penelitian dapat dibuat dalam diagram berikut:



Gambar 3 Diagram alur penelitian pada pembuatan aplikasi Hematin

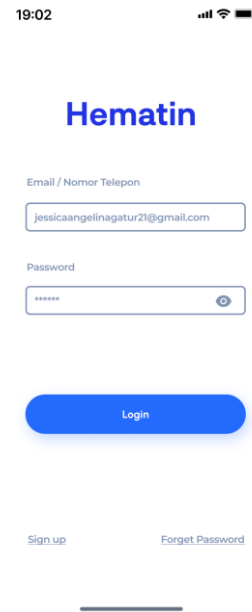
Tahapan penelitian yang Anda sebutkan terdiri dari beberapa tahap yang saling berkaitan. Tahap pertama adalah tahap user research, di mana Anda melakukan wawancara dan survey kepada narasumber dan responden untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Setelah itu, Anda menganalisis hasil wawancara dan survey tersebut untuk menentukan waktu memulai design sprint. Design sprint adalah metode untuk mengembangkan ide dan prototipe dalam waktu singkat, biasanya selama beberapa hari. Anda menyebutkan bahwa Anda akan melakukan sprint sebanyak 3 kali. Jika masalah yang dihadapi masih belum terselesaikan setelah 3 sprint, Anda menyatakan akan menambah sprint lagi. Setelah semua masalah terselesaikan, Anda akan melakukan evaluasi menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*) untuk mengukur tingkat akseptabilitas aplikasi maupun produk yang telah melalui proses testing.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada proses redesign yang telah dilakukan selama kurang lebih 1 bulan serta dilakukannya testing kepada responden sebanyak 17 orang maka penulis dapat memberikan informasi sebagai berikut

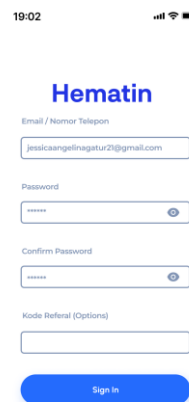
3.1. Design Hematin

Pada penelitian ini, penulis mendesign aplikasi Hematin yang berdasarkan wawancara serta penelitian yang dilakukan, serta adanya redesign setelah dilakukannya survey terhadap desain tersebut. Output pada penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 4 Tampilan Login dari aplikasi Hematin

Pada Gambar 4 merupakan salah satu bagian dari tampilan aplikasi Hematin pada bagian Login. Dimana pada bagian login berisi email/nomor telepon pengguna saat mendaftarkan akun pada Hematin, serta password dari akun pengguna Hematin.



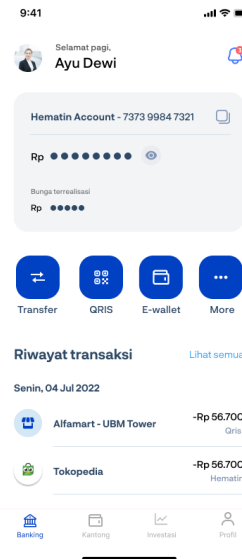
Gambar 5 Tampilan Sign in dari aplikasi Hematin

Pada Gambar 5 merupakan salah satu bagian dari tampilan aplikasi Hematin pada bagian Sign in. Pada page sign in aplikasi Hematin, pengguna harus mendaftarkan diri dengan menulis email/nomor telpon, password serta konfirmasi password. Setelah itu pengguna akan mengisi identitas diri. Hal ini dapat ditunjukkan pada Gambar berikut:



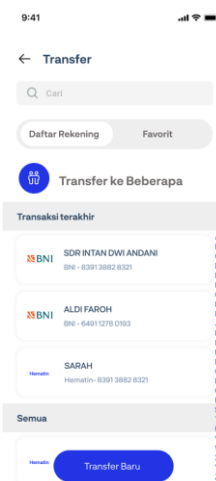
Gambar 6 Merupakan page dari identitas pengguna Hematin

Pada Gambar diatas merupakan kelanjutan dari pendaftaran akun dari pengguna Hematin. Pengguna akan memasukkan data diri seperti NIK (Nomor Induk Kependudukan), Nama sesuai KTP, tempat tanggal lahir, nama ibu kandung, pendidikan terakhir, serta NPWP.



Gambar 7 Tampilan Home Page dari aplikasi Hematin

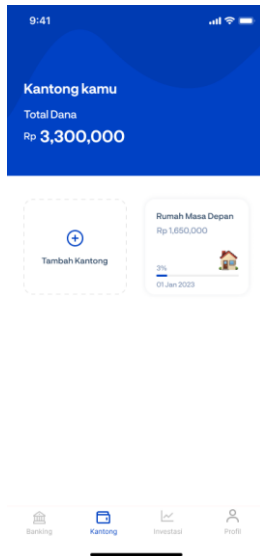
Pada Gambar 7 merupakan salah satu bagian dari tampilan aplikasi Hematin pada bagian *dashboard*. Dimana pada aplikasi ini terdapat nama dari pengguna akun dan profil akun, notifikasi, tampilan saldo, Hematin account, fitur transfer , Q-ris , E-wallet, riwayat transaksi dari pengguna, serta fitur utama lainnya seperti kantong, dan investasi.



Gambar 8 Tampilan dari fitur transfer aplikasi Hematin

Pada Gambar 8 merupakan tampilan dari fitur transfer dari aplikasi Hematin. Dimana pengguna dapat melakukan transfer

banyak rekening ataupun e-money lainnya dengan cara yang mudah. Selain itu pengguna rekening maupun e-wallet terakhir kali di pengguna melakukan transaksi. Selain itu, terdapat buttom transfer baru yang dimana pengguna dari Hematin dapat menambah rekening maupun e-wallet dalam kontak di fitur transaksi Hematin.



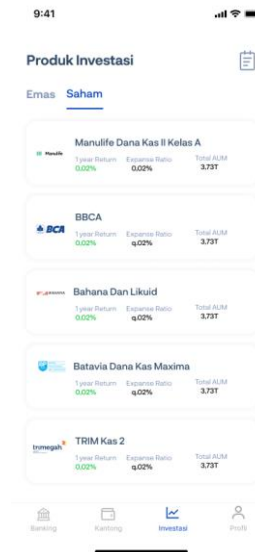
Gambar 9 Tampilan Fitur kantong pada Hematin

Pada Gambar 9 merupakan fitur kantong dari aplikasi Hematin. Dimana pada fitur kantong dapat melakukan menabung dengan sesuai dengan target dan tujuan dari pengguna melakukan penabungan. Fitur ini juga dapat memilih menabung dengan cara yang beda seperti pembelian emas, reksadana maupun tabungan biasa.



Gambar 10 tampilan grafik dari harga emas pada fitur investasi emas di Hematin

Pada Gambar 10 merupakan grafik dari harga emas dalam fitur pembelian emas di aplikasi Hematin.



Gambar 11 Merupakan produk saham pada fitur investasi di Hematin

Pada Gambar 11 merupakan beberapa produk investasi pada fitur investasi di aplikasi Hematin.

3.2. SUS

Skor Hasil Hitung (Data Cerdik)										Jumlah	Nilai
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		(Jumlah x 2,5)
3	4	4	4	4	4	3	2	1	4	33	83
3	2	2	4	3	3	4	1	2	4	28	70
3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	35	88
3	4	3	4	3	2	3	2	3	4	31	78
3	2	3	4	3	2	4	1	2	4	28	70
3	1	2	3	4	4	3	3	3	4	30	75
2	4	3	2	2	4	3	4	3	4	31	78
3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	36	90
4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	38	95
4	4	3	3	2	4	2	2	3	3	30	75
4	3	3	4	3	3	2	3	3	1	29	73
3	3	3	2	4	4	4	3	3	4	33	83
4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	36	90
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38	95
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38	95
Skor Rata-rata (Jumlah Akhir)											73

- Skor rata-rata SUS pada testing dari aplikasi Hematin mendapatkan skor sebesar 73 dari 16 responden. Untuk seluruh data akan ditampilkan dilaporan.
- Skor ini juga dapat diinterpretasikan sebagai Good dalam kategori adjective ratings.

4. SIMPULAN

Setelah mendapatkan hasil dari testing yang dilakukan, bahwa peneliti dapat memberikan kesimpulan yaitu:

1. Berdasarkan hasil akhir dari testing yang dilakukan oleh penulis dengan pengukuran menggunakan metode SUS, nilai Acceptability score yang didapatkan dari Hematin sebesar 73, yang dimana termasuk dalam kategori good acceptable. Hal ini membuktikan bahwa Hematin merupakan aplikasi dengan kegunaan serta kemudahan yang diberikan dapat diterima oleh pengguna, namun tetap dengan adanya perbaikan dari beberapa fitur didalamnya. Selain itu membuktikan metode *design sprint* dapat meningkatkan kualitas dari aplikasi ini.
2. Faktor yang mempengaruhi masyarakat dalam melakukan investasi digital yaitu: fasilitas investasi online akan membantu para investor terutama pengguna pemula dalam berinvestasi dan mempermudah mereka akan bertransaksi dengan mudah melalui jaringan internet. Sistem ini mempermudah pengguna investasi membantu harga pasar saham.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal:

- [1]. Arafat, M. and Krismono (2022) 'TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP INVESTASI EMAS ONLINE MELALUI TOKOPEDIAEMAS', *at-Thullab*, 4(1). Available at: <https://bisnis.tempo.co/read/1407908>.
- [2]. Asyura, S. and Sari, R.P. (2021) *IMPLEMENTASI DESIGN SPRINT PADA APLIKASI COWIN BERBASIS MOBILE*. Pekanbaru.

- [3]. Herlianto, D. (2013) *Manajemen Investasi Plus Jurus Mendeteksi Investasi Bodong*.
- [4]. Lewis, J.R. (2017) 'Can I Leave This One Out? The Effect of Dropping an Item From the SUS', *Journal of Usability Studies*, 13(1), pp. 38–46. Available at: <http://www.upassoc.org>.
- [5]. Lina Affifatusholihah, O. et al. (2021) 'Open Journal Systems ANALISIS FAKTOR YANG MEMEPENGARUHI PENGGUNAAN APLIKASI INVESTASI DIGITAL', *Media Bina*, 16, p. 3787. Available at: <http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>.
- [6]. Maritha, I.E.S. et al. (2018) 'Membangun Aplikasi AYOPANEN Untuk Pengelolaan Investasi Pertanian Berbasis Syariah', *JSIKA*, 07(04).
- [7]. Rafianto, N. (2020) 'Sistem Human Capital Management Menggunakan Metode Scrum', *Jurnal Sistem Informasi Teknologi Informasi dan Komputer*, 11. Available at: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it>.
- [8]. Rudi Sanjaya, M., Saputra, A. and Kurniawan, D. (2021) 'Penerapan Metode System Usability Scale (SUS) Perangkat Lunak Daftar Hadir Di Pondok Pesantren Miftahul Jannah Berbasis Website', *Jurnal Komputer Terapan*, 7(1), pp. 120–132. Available at: <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>.
- [9]. Sharfina, Z. and Santoso, H.B. (2017) 'An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS)', *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACSIS 2016*, pp. 145–148. doi:10.1109/ICACSIS.2016.7872776.
- [10]. Sopiha, P. et al. (2021) 'Investasi Emas Online Di Aplikasi Shopee Dalam Tinjauan Fatwa Dewan Syariah Nasional Nomor 77/Dsn-Mui/V/2010 Tentang Jual Beli Emas Secara Tidak Tunai', *Jurnal Ekonomi Syariah*, 8(2), pp. 24–33. doi:10.15575/am.v7i1.
- [11]. Suhaili, M. et al. (2022) 'Perancangan Tampilan UI/UX Pada Aplikasi Novel Komik (Nomik)', *Jurnal Multimedia dan IT*, 06(01), pp. 23–28. doi:10.46961/jommit.v6i1.
- [12]. Suraya, A. et al. (2020) 'MENGENALKAN SISWA TENTANG PENTINGNYA BERINVESTASI DIMASA DEPAN PADA SISWA YAYASAN BINA MASYARAKAT INDONESIA', *DEDIKASI PKM UNPAM*, 1, pp. 20–24.
- [13]. Thyo Priandika, A. and Widiatoro, W. (2021) *PENERAPAN METODE DESAIN SPRINT PADA SISTEM PENDISTRIBUSIAN DAN PENGADAAN BARANG MENGGUNAKAN MOBILE*, *Jurnal TEKNOINFO*.

Halaman Internet:

- [1]. Agita, N., 2022. *Ajaib*. [Online] Available at: <https://ajaib.co.id/pengertian-investasi-dan-jenis-jenisnya-yang-patut-diketahui/> [Accessed 25 July 2022].
- [2]. Annur, C. M., 2022. *Databoks*. [Online] Available at: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/23/ada-2047-juta-pengguna-internet-di-indonesia-awal-2022> [Accessed 20 July 2022].
- [3]. Annur, C. M., 2022. *Survei JakPat: Mayoritas Masyarakat Indonesia Investasi Sejak Usia Muda*. [Online] Available at: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/10/survei-jakpat-mayoritas-masyarakat-indonesia-investasi-sejak-usia-muda> [Accessed 17 October 2022].
- [4]. BINUS UNIVERSITY, 2022. *Mengenal System Usability Scle*. [Online] Available at: <https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/mengenal-system-usability-scale/> [Accessed 25 July 2022].
- [5]. Dhamayanty, A. N., 2019. *Medium*. [Online] Available at: <https://medium.com/gizalab/review-maze-design-tools-usability-testing-online-bdbcdec126a> [Accessed 25 July 2022].
- [6]. Dhini, V. A., 2022. *databoks*. [Online] Available at: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/01/13/apa-jenis-investasi-yang-paling-banyak-diminati-masyarakat> [Accessed 24 July 2022].
- [7]. Gautama, W. R., 2021. *Cara Membuat Google Form, Lewat HP Lebih Mudah*. [Online] Available at: <https://lampung.suara.com/read/2021/11/19/093538/cara-membuat-google-form-lewat-hp-lebih-mudah> [Accessed 8 October 2022].
- [8]. Gibbons, S., 2018. *Empathy Mapping: The First Step in Design Thinking*. [Online] Available at: <https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/> [Accessed 1 December 2022].
- [9]. Inews, 2022. *Prospek Bisnis Fintech Saat Ini Sangat Menjanjikan*. [Online] Available at: <https://www.inews.id/finance/bisnis/prospek-bisnis-fintech-saat-ini-sangat-menjanjikan> [Accessed 19 October 2022].
- [10]. Kalyani, H. M., 2019. *Medium*. [Online] Available at: <https://medium.com/learnfazz/mengenal-usability-testing-6ebb9069a2c0> [Accessed 25 July 2022].
- [11]. Kosasih, D. T., 2021. *Saham*. [Online] Available at: <https://www.liputan6.com/saham/read/4560787/investor-pasar-modal-capai-5-juta-analis-sebut-masyarakat-mulai-paham-investasi> [Accessed 18 July 2022].
- [12]. Kusuma, L., 2021. *Binus University*. [Online] Available at: <https://sis.binus.ac.id/2021/02/05/5-tahap-pada-design-sprint/> [Accessed 26 July 2022].
- [13]. Michael, 2020. *Figma SVG Logo & Wordmark*. [Online] Available at: <https://www.figma.com/community/file/930374612850356203> [Accessed 8 October 2022].
- [14]. OJK, 2020. *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2019*.

- [Online]
Available at:
<https://www.ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/publikasi/Pages/Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Kuangan-2019.aspx>
[Accessed 22 July 2022].
- [15]. Populix, 2021. *Populix*. [Online]
Available at:
<https://info.populix.co/articles/analisis-swot-adalah/>
[Accessed 25 July 2022].
- [16]. PQ System, 2022. *Affinity Diagram*. [Online]
Available at:
https://www.pqsystems.com/qualityadvisor/DataAnalysisTools/affinity_diagram.php
[Accessed 7 December 2022].
- [17]. Siantur, Riyanthi, n.d. *riyanthisianturi*. [Online]
Available at:
<https://riyanthisianturi.com/design-thinking-lean-startup-dan-agile-development/>
[Accessed 25 July 2022].
- [18]. Smyk, A., 2020. *The System Usability Scale & How it's Used in UX*. [Online]
Available at:
<https://medium.com/thinking-design/the-system-usability-scale-how-its-used-in-ux-b823045270b7>
[Accessed 8 October 2022].
- [19]. Soffya, 2021. *Cara Menerapkan Competitive Analysis Yang Efektif*. [Online]
Available at:
<https://inmarketing.id/competitive-analysis-adalah.html>
[Accessed 18 October 2022].
- [20]. Tim Editorial Rumah.com, 2021. *9 Pilihan Investasi Emas Online dan Plus Minusnya*. [Online]
Available at:
<https://www.rumah.com/panduan-properti/investasi-emas-online-39640>
[Accessed 17 October 2020].
- [21]. Vinney, C., 2021. *What Is a Problem Statement in UX? (And How To Write One)*. [Online]
Available at:
<https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/problem-statement-ux/>
[Accessed 29 October 2022].
- [22]. Vriske, 2022. *How Might We Design Sprint*. [Online]
Available at: <https://vriske.com/how-might-we-design-sprint/>
[Accessed 18 October 2022].
- [23]. XD Adobe, 2020. *The System Usability Scale & How It's Used in UX*. [Online]
Available at:
<https://xd.adobe.com/ideas/process/user-testing/sus-system-usability-scale-ux/>
[Accessed 26 October 2022].