

jurnal renny

by rennyadr27@gmail.com 1

Submission date: 02-Jul-2023 08:38AM (UTC-0400)

Submission ID: 2125424614

File name: jurnal_renny_andari.docx.pdf (742.89K)

Word count: 3149

Character count: 19014

ANALISIS DAN PENGEMBANGAN DESAIN UI/UX PADA APLIKASI MOBILE BANKING BANK JATIM MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN

Renny Andari¹, Anang Pramono²

Teknik Informatika, Universitas 17 Agustus 1945
rennyadr27@gmail.com¹, anangpramana@untag-sby.ac.id²

Article Info

Article history:

Received ...
Revised ...
Accepted ...

Keyword:

Teknologi, User Centered Design, user friendly, transaksi, mobile banking .

ABSTRACT

In this era, technology has had a huge impact on society and our daily lives. For example smartphones, internet devices allow people to easily access various services anytime and anywhere. And technological developments that are very popular with young and old alike, namely mobile applications which are very popular in society because they can support company business processes more effectively. One of the most important types of mobile applications for today's users is mobile banking. The application allows users to make payments via mobile banking anywhere and anytime. However, some people also experience difficulties when using the Mobile Banking application because it looks unattractive, seems old-fashioned and there are several features that have not been included in Bank Jatim Mobile Banking. Due to this problem, a redesign is required that offers a new look and feel to the customers and brings a user-friendly design. Where an up-to-date user interface is very important for companies that have mobile banking applications. This study uses the UCD (User Centered Design) methodology, which consists of four steps: understanding the context of use, identifying user needs, designing solutions, evaluating needs. For this reason, researchers conducted research with the title "UI/UX Analysis and Development in the Bank Jatim Mobile Banking Application Using the User Centered Design Method". The results of this study will produce a new User Interface design that is very attractive and can improve the quality of Bank Jatim's Mobile Banking.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

I. PENDAHULUAN

Di era ini, teknologi telah memberikan dampak yang sangat besar bagi masyarakat dan kehidupan kita sehari-hari. Inovasi seperti smartphone berkemampuan internet memungkinkan akses mudah ke berbagai layanan di mana saja dan kapan saja. Dan perkembangan teknologi yang sangat digemari tua dan muda yaitu aplikasi mobile, Salah satu jenis aplikasi seluler yang paling penting bagi pengguna saat ini adalah mobile banking. Aplikasi semacam itu memungkinkan pengguna melakukan pembayaran mobile banking di mana saja dan kapan saja [1]. Dan dapat meningkatkan pelayanan untuk nasabah seperti kecepatan pada saat bertransaksi, nasabah tidak perlu lagi mengunjungi ATM atau Bank terlebih dahulu untuk melakukan transaksi, dikarenakan sudah dikemas oleh

bank melalui layanan aplikasi mobile banking, dari aplikasi tersebut dapat memudahkan seluruh nasabah yang ingin melakukan transaksi secara online.

Bank Jatim Mobile Banking memberikan informasi mengenai rekening dan produk perbankan Bank Jatim. Aplikasi Mobile Banking Bank Jatim dapat menyimpan transaksi yang sering diakses oleh Pengguna sehingga Pengguna dapat dengan mudah mengakses kembali transaksi tersebut. Mobile Banking Bank Jatim tersedia di platform ponsel Android, iOS dan Blackberry dimana aplikasi ini memiliki banyak fitur seperti fungsi pengiriman uang, pembayaran PDAM, pajak PBB, tagihan Telokm dan pasca bayar, TV berlangganan, kartu kredit Citibank, tagihan Multifinance dan kontainer . penawaran terminal, bayar SPP, beli tiket pesawat [2].

Mobil Banking Bank Jatim mempunyai banyak sekali kendala dari nasabah pengguna mobile banking, yang dimana nasabah mengeluhkan tentang tampilan UI dimana masih kurang nyaman untuk dipandang dan kurang user friendly. Selain tampilan UI, nasabah juga ingin ditambahkan face id untuk fitur Bi fast yang terdapat pada aplikasi mobile banking, dan banyak yang ingin ditambahkan fitur – fitur lainnya seperti fitur isi saldo dompet digital shopee dll. Dan untuk memberikan tampilan yang nyaman untuk nasabah dan user friendly, peneliti melakukan perancangan desain ulang yaitu dengan menggunakan metode User Centered Design.

User Centered Design (UCD) adalah metode desain yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Untuk sistem informasi, desain yang berpusat pada pengguna merupakan bagian dari SDLC (System Development Life Cycle). Oleh karena itu, desain aplikasi yang dikembangkan oleh UCD dioptimalkan dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna sehingga diharapkan aplikasi dapat mengikuti kebutuhan pengguna dan pengguna meresponnya. Tidak diperlukan perubahan perilaku untuk menggunakan aplikasi [3].

UI (User Interface) merupakan desain antarmuka atau tampilan pada mobile banking, pemilihan warna yang baik dan sesuai serta hal-hal lain yang membuat tampilan mobile bank lebih menarik secara visual dan membuat pengunjung betah berlama-lama. UX (User Experience) adalah sebuah desain yang berfungsi untuk meningkatkan kepuasan pengguna website melalui kepuasan dan kemudahan penggunaan dalam interaksi antara pengguna online atau pengunjung dengan produk. UX membuat mobile banking Bank Jatim menjadi mudah dan tidak membingungkan pengguna [4].

Hasil dari penelitian ini adalah membuat perancangan desain ulang atau yang sering disebut Redesign aplikasi mobile banking Bank Jatim yang bernama JConnect. Dimana akan menampilkan tampilan UI yang menarik dan dapat meningkatkan kualitas Mobile Banking Bank Jatim.

II. METODE

Tahap penelitian ini yang pertama dilakukan adalah analisis masalah, kemudian mengumpulkan data sebanyak – banyaknya, lalu dilanjut dengan melakukan studi literatur, menentukan metode yang akan digunakan, kemudian proses wawancara atau penyebaran kuisisioner terhadap nasabah pengguna mobile banking Bank Jatim, dan yang terakhir yaitu mengevaluasi kuisisioner menggunakan metode SUS.



Gambar 1. Gambar Tahapan Penelitian

Analisis Masalah

Analisis masalah adalah langkah utama untuk menyusun sebuah penelitian, analisis masalah digunakan untuk mengetahui dan menganalisa penerapan User Interface dan User Experience. Pada tahapan analisis masalah ini dilakukan dengan cara studi literatur untuk dijadikan referensi, dilakukan dengan cara observasi dan melakukan wawancara terhadap nasabah mobile banking Bank Jatim untuk menggali data – data yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian [5].

Studi Literatur

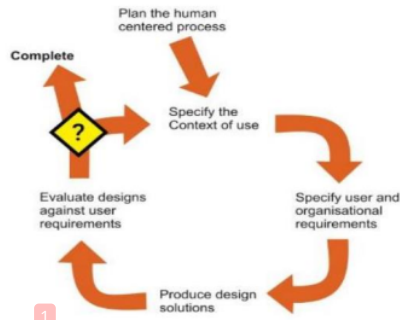
Mempelajari literatur penelitian mengkaji masalah-masalah yang berkaitan dengan proses penelitian. Mencari referensi seperti jurnal penelitian dan buku-buku yang menjadi dasar penghubung topik penelitian dan mencari sumber teori terkait temuan permasalahan restrukturisasi aplikasi mobile banking Bank Jatim. Teori yang digunakan berdasarkan penelitian terdahulu dan berbagai sumber informasi di internet. Berdasarkan penelitian literatur, peneliti menggunakan metode user-centered design sebagai metode pemecahan masalah kemudian menggunakan skala likert untuk evaluasi survey dan usability test dengan maze.design. [6].

Pengumpulan Data

Mengumpulkan data dengan menyebar kuisisioner sebelum dan sesudah secara langsung kepada nasabah Bank Jatim yang menggunakan aplikasi mobile banking dan menyebarkan melalui Google Forms. Dari hasil kuisisioner tersebut mendapatkan data pengalaman pengguna mobile banking Bank Jatim yang mana dapat menjadi peluang bagi peneliti untuk mengembangkan aplikasi mobile banking Bank Jatim.

User Centered Design (UCD)

Penelitian ini dilakukan dengan merancang aplikasi UI/UX dengan desain yang berpusat pada pengguna dan dalam pengolahan datanya menggunakan metode System Usability Scale.



Gambar 2. Gambar Proses User Centered Design

1. Plan the human centered process
Pada tahap awal proses, peneliti melakukan literature review dengan membaca referensi jurnal peer-review yang berkaitan dengan teori-teori yang ada.
2. Specify the context of use
Pada tahap ini menjelaskan dimana peneliti melakukan proses analisis terhadap sistem yang akan dibuat dan kondisi yang dibuat oleh pengguna pada penelitian ini. Untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna dilakukan riset pengguna. Riset pengguna adalah pertanyaan tentang pengguna potensial atau prospektif dan pengguna aktual situs web untuk memahami serangkaian tujuan [7]
3. Specify User and Organization Requirements
Pada langkah kedua ini, saat menentukan kebutuhan pengguna, kebutuhan pengguna dicatat saat mengidentifikasi masalah, yaitu saat kuesioner dibagikan kepada beberapa responden, kesimpulan dan kebutuhan pengguna diambil dari hasil survei [8].
4. Produce Design Solution
Pada tahap ketiga ini, desain ulang aplikasi ditentukan sesuai dengan kebutuhan pengguna, dimulai dengan setiap halaman atau bagian dari aplikasi Mobile Banking Bank Jatim diuraikan dalam bentuk bingkai low-fidelity, dan Hasil akhir dari perancangan ini adalah desain. Prototipe berupa wireframe berpresisi tinggi [9].
5. Evaluate Design Against User Requirement
Tahap akhir dari penelitian ini adalah evaluasi ulang terhadap user interface / user experience baru yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner dengan menggunakan kerangka System Usability Scale [10].

Wawancara

TABEL I
TEMUAN PERMASALAHAN PENGGUNA

No	Temuan Permasalahan	Keterangan
1.	Fungsi yang diminta tidak tersedia	Fungsi untuk membeli tiket dan hotel tidak tersedia
2.	Tampilan Aplikasi kurang menarik dan interaktif	Tata letak, pemilihan warna, dan font
3.	Bukti Transfer yang kurang menarik	Bukti transfer berupa teks

Kegiatan Wawancara dilakukan kepada narasumber pengguna *mobile banking* Bank Jatim mengenai pengalaman mereka terhadap aplikasi *mobile banking* Bank Jatim dengan cara penyebaran kuisisioner. Tujuan dari adanya wawancara ini ialah untuk mengumpulkan data yang diperlukan terkait masalah – masalah yang dialami oleh nasabah yang menggunakan aplikasi JConnect. Wawancara akan dilakukan kepada nasabah yang telah selesai melakukan pengujian *usability* dengan menggunakan kuisisioner. Peneliti ini tidak hanya melakukan wawancara saja tetapi juga melakukan penyebaran kuisisioner dan observasi atau pengamatan langsung terkait layanan *mobile banking* Bank Jatim

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil identifikasi masalah dan penelitian literatur yang dilakukan, hasil penilaian pengguna dari Google Play aplikasi Mobile Banking Bank Jatim dan penyebaran kuisisioner, terdapat beberapa permasalahan yaitu diantaranya tampilan desain yang terlihat kuno, background blur, tampilan aplikasi yang kurang menarik dan interaktif, penambahan fitur top up dana, ovo dll. Untuk dapat menyelesaikan masalah penulis menggunakan metode *User Centered Design* untuk tahapan perancangan yang mencakup proses analisis dan perancangan UI/UX.

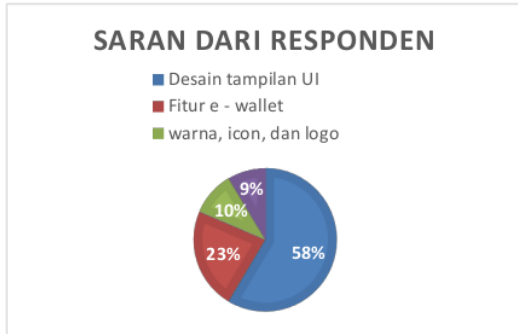
Hasil Specify the context of use

Berdasarkan *User Persona* yang telah dibuat, maka dapat ditemukan beberapa masalah seperti tampilan aplikasi JConnect yang kurang nyaman dipandang, tampilan fitur cek saldo dan mutasi yang membingungkan, dan terdapat fitur yang diinginkan tidak tersedia. Berikut beberapa temuan permasalahan pada aplikasi Mobile Banking Bank Jatim JConnect .

Specify the user and organizational requirement

Pada tahap ini penulis menentukan kebutuhan dari user, kebutuhan user dapat didapat pada saat mengidentifikasi masalah dan penyebaran kuisisioner terhadap 39 responden.

yang dapat dilihat pada presentase saran dari responden pada gambar 3.



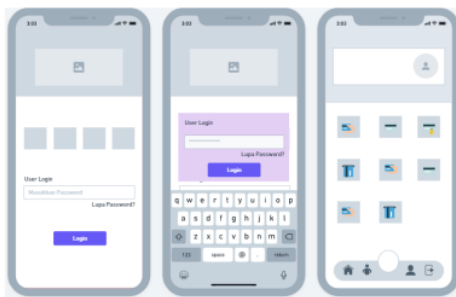
Gambar 3. Persentase dari responden



Gambar 5. Tampilan desain login lama dan baru

Hasil Design System

1. Wireframe



Gambar 4. Tampilan Wireframe login awal

Pada gambar 4 ialah tampilan wireframe pada saat nasabah akan melakukan login, nasabah diharuskan memasukkan User login untuk masuk kedalam aplikasi Bank Jatim Setelah login akan muncul tampilan utama atau home yang menampilkan beberapa fitur di dalam aplikasi Mobile Banking Bank Jatim JConnect.

2. Prototype

Tampilan awal

Desain Lama

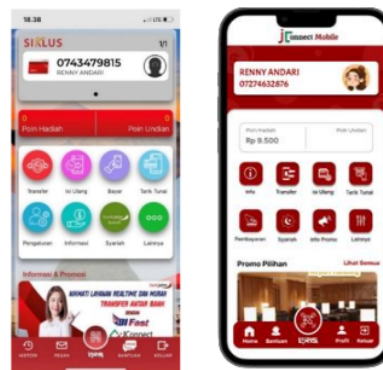
Desain Baru

Tampilan awal atau tampilan login aplikasi Mobile Banking Bank Jatim lama seperti gambar diatas sebelah kiri, tampilan lama sangat ramai dan terasa penuh info promo dan secara tidak langsung akan menghambat pengguna dalam menggunakan aplikasi. Untuk tampilan desain baru terlihat lebih simpel dan mudah digunakan.

Home

Desain Lama

Desain Baru



Gambar 6. Tampilan desain Home lama dan baru

Tampilan Menu atau Home lama dapat dilihat pada gambar 6. diatas tampilan lama pada home terdapat banyak warna – warna yang berbeda khususnya di tab fitur. Dan terdapat icon atau logo yang kurang jelas dan background tampilan buram atau blur. Hal ini dibuktikan dengan ditemukannya permasalahan pada tahap pengumpulan data yaitu, responden terganggu oleh tampilan UI yang kurang enak dipandang. Untuk tampilan menu atau home desain baru sesuai dengan pengembangan ide solusi pada tahap wawancara, penulis memperbaiki tampilan UI dan icon agar terlihat jelas dan nyaman saat digunakan. Untuk warna ditampilkan desain baru juga lebih dipertajam lagi sesuai dengan ide dari para responden, penulis menggunakan warna merah, putih, abu sesuai dengan warna yang ada pada aplikasi mobile banking Bank Jatim.

Hasil Evaluate Against Requirements

Pada tahap ini penulis melakukan pengujian pertama terhadap nasabah pengguna Mobile Banking Bank Jatim menggunakan *System Usability Scale* dimana pengujian dilakukan oleh 5 responden. Berikut hasil testing pertama yang dilakukan oleh 5 responden.

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	4	4	3	3	2	3	4	3	3	33	83
3	4	4	4	4	4	3	4	4	2	36	90
4	4	4	4	3	1	3	3	3	3	32	80
4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38	95
3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	30	75
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											85

Gambar 6. Tampilan Score SUS hasil akhir

No	Reponden	Usia	Jenis kelamin	Skor Asli									
				Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	23	Perempuan	5	1	5	2	4	3	4	1	4	2
2	Responden 2	22	Perempuan	4	1	5	1	5	1	4	1	5	3
3	Responden 3	25	Laki - laki	5	1	5	1	4	4	4	2	4	2
4	Responden 4	21	Laki - laki	5	1	5	2	5	1	5	1	5	2
5	Responden 5	22	Laki - laki	4	2	4	2	5	2	4	2	4	3

Gambar 7. Tampilan Score SUS Asli

Berdasarkan tabel hasil SUS acceptability score yang didapatkan adalah 85. Berdasrkan skala, 85 masuk kedalam acceptability score “Acceptable” dan masuk kedalam kategori Excellent. Dimana secara usability berdasarkan data tersebut mendapat penilaian dapat diterima oleh pengguna Mobile Banking.

4 TABEL II
BEBERAPA PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Kode	Pertanyaan
Q1	Bagaimana dengan tampilan dan tata letaknya?
Q2	Bagaimana dengan pilihan warna, jenis font dan ukuran font?
Q3	Bagaimana dengan penambahan fitur?
Q4	Apakah mengalami masalah pada saat menggunakannya?

Dari pertanyaan diatas didapatkan jawaban dari responden saat melakukan *testing prototype* berikut hasil wawancara

TABEL III
JAWABAN PERTANYAAN DARI RESPONDEN

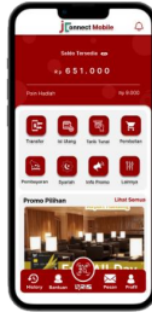
No	Respon	Pertanyaan			
		Q1	Q2	Q3	Q4
1	R1	Untuk tampilan sudah bagus, saran untuk fitur cek saldo bisa diganti ditampil kan di tampilan awal dan bisa diatur untuk bisa dilihat dan ditutup tanpa menggu	Untuk warna sudah bagus serasi merah nya tidak terlal u kuno	Penamba han fitur pembelian tiket transport asi hotel dll, karena sudah banyak aplikasi mobile banking yg dapat membeli tiket melalui apk mobile banking	Tidak ada kesulitan, lebih mudah dikarenakan lebih simpel

		nakan pin			
2	R2	Bagus, mudah dipahami	Sudah bagus	Untuk fitur yg digunakan sudah lebih dari cukup karena sangat mudah dipahami	Tidak, karna dari tampilan dan fitur yg ada sistem ini mudah untuk dipahami
3	R3	Tampilan lebih bagus dibanding sebelumnya	sudah sesuai dengan tema bank jatim	tambahkan fitur notifikasi dibagian atas	tidak sama sekali, lebih mudah
4	R4	bagus mudah dimengerti	sudah pas	masukkan untuk pengisian e-toll	tidak
5	R5	Tata letak sudah jelas dan dapat mudah dipahami oleh pengguna	Warna menjadi icon bank jatim yakni merah sudah tepat	Tambah fitur saya lalu beri no kartu/ no bank supaya lebih mempermudah	Sedikit membiasakan diri dengan desain yg lebih baik dari yg sebelum

				dan font juga cukup umum sehingga mudah untuk dibaca orang tua	nya (positif)
--	--	--	--	--	---------------

Hasil Desain Tahap ke Dua

a. Tampilan Saldo



Gambar 8. Tampilan Design Baru Menu Home

Pada gambar 8. adalah rancangan desain yang telah dilakukan perubahan mengenai info saldo yang sebelumnya di aplikasi *Mobile Banking* saat ini harus masuk ke dalam no rekening baru bisa melihat info saldo, sedangkan desain yang telah penulis buat info saldo sudah tertera di depan halaman utama tanpa harus memasukkan pin terlebih dahulu, nasabah dapat menampilkan atau menutup nominal saldo mereka.

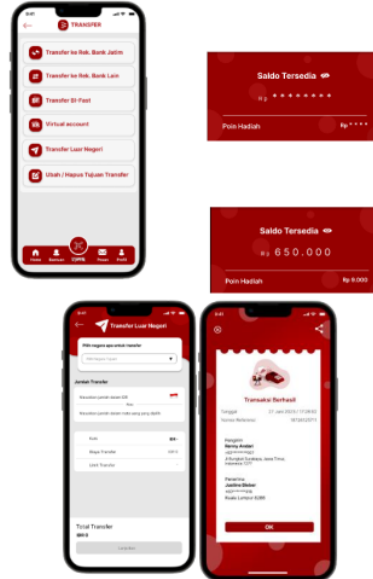
b. Notifikasi



Gambar 9. Tampilan Design Baru Notifikasi

Pada gambar 9. telah ditambahkan page notifikasi agar nasabah mendapatkan informasi terkait transaksi yang mereka lakukan, notifikasi meliputi tentang pembayaran QRIS, transfer keluar masuk uang, dan notifikasi penggantian user login, semua pemberitahuan terdapat di page notifikasi.

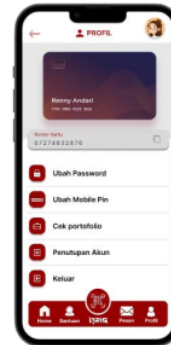
c. Tampilan Transfer Luar Negeri



Gambar 10. Tampilan Design Baru Transfer Luar Negeri

Pada desain yang telah dibuat pada aplikasi *Mobile Banking* telah ditambahkan fitur transfer ke luar negeri, dimana nasabah dapat melakukan transfer ke luar negeri dengan sangat mudah dan dapat dilakukan dimana saja, kapan saja.

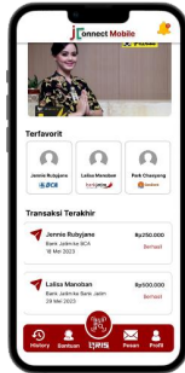
d. Profil



Gambar 11. Tampilan Design Baru Profil

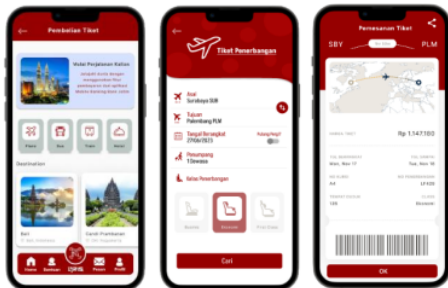
Pada tampilan desain profil ditambahkan fitur salin nomor rekening dan fitur tombol keluar, yang sebelumnya tombol keluar berada di bagian navbar. Ditambahkannya fitur salin nomor rekening untuk mempermudah nasabah saat membutuhkan nomor rekening.

e. Terfavorit / Aksi Cepat



Gambar 12. Tampilan fitur terfavorit / aksi cepat

f. Fitur pembelian tiket dll



Gambar 13. Tampilan fitur pembelian tiket pesawat dll.

Responden	Usia	Jenis Kelamin	Skor Asli									
			Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
Responden 1	23	Laki-Laki	4	1	4	4	5	1	3	1	5	2
Responden 2	24	Laki-Laki	5	1	5	1	4	1	2	2	4	4
Responden 3	23	Laki-Laki	5	1	5	1	6	2	5	2	5	1
Responden 4	23	Laki-Laki	5	1	5	1	6	2	5	1	4	2
Responden 5	24	Laki-Laki	5	1	4	2	6	2	4	1	5	4
Responden 6	22	Laki-Laki	5	1	4	1	4	2	5	1	5	2
Responden 7	22	Laki-Laki	5	2	5	1	5	1	5	1	5	2
Responden 8	23	Laki-Laki	5	1	5	1	5	2	4	2	5	2
Responden 9	24	Laki-Laki	5	1	5	2	5	1	5	1	4	2
Responden 10	25	Laki-Laki	5	1	5	1	6	1	4	1	4	2
Responden 11	22	Perempuan	5	1	5	1	6	2	4	2	5	1
Responden 12	23	Perempuan	5	1	5	2	4	1	4	1	4	2
Responden 13	23	Perempuan	4	1	4	2	5	2	5	2	5	1
Responden 14	24	Perempuan	5	1	4	2	5	2	4	1	4	1
Responden 15	23	Perempuan	5	1	4	2	5	2	4	2	5	1
Responden 16	22	Perempuan	5	1	5	2	4	2	4	2	4	3
Responden 17	23	Perempuan	5	2	4	2	4	1	5	2	5	3
Responden 18	22	Perempuan	4	2	4	1	4	1	3	2	5	2
Responden 19	23	Perempuan	5	2	4	3	4	2	5	1	4	2
Responden 20	24	Perempuan	4	2	4	2	3	2	4	1	4	2
Responden 21	23	Perempuan	5	2	5	2	5	1	4	1	5	3
Responden 22	22	Perempuan	5	2	4	3	5	1	3	2	4	3
Responden 23	22	Perempuan	5	1	4	2	5	2	5	1	5	1
Responden 24	23	Perempuan	5	2	5	2	4	2	5	1	5	1
Responden 25	24	Perempuan	5	2	4	2	6	2	5	1	5	3
Responden 26	22	Perempuan	4	2	4	3	6	2	5	1	5	2

Gambar 14. Tampilan Skor nilai asli

Skor Hasil Hitung (Data Contoh)										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
3	4	3	1	4	4	2	4	4	3	32	80
4	4	4	4	3	4	1	3	3	1	31	78
4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	38	95
4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	37	93
4	4	3	3	4	3	3	4	4	1	33	83
4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	36	90
4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	38	95
4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	36	90
4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	37	93
4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	37	93
4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	37	93
4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	35	88
3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	35	88
4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	35	88
4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	35	88
4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	32	80
4	3	3	3	3	4	4	3	4	2	33	83
3	3	3	4	3	4	2	3	4	3	32	80
4	3	3	2	3	3	4	4	3	3	32	80
3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	30	75
4	3	4	3	4	4	3	4	4	2	35	88
4	3	3	2	4	4	2	3	3	2	30	75
4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	37	93
4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	36	90
4	3	3	3	4	3	4	4	4	2	34	85
3	3	3	2	4	3	4	4	4	3	33	83
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											86

Gambar 14. Tampilan Skor nilai rata – rata SUS

Berdasarkan tabel 4.22 hasil skor nilai *System Usability Scale* terhadap desain tampilan *Mobile banking* Bank Jatim yang sudah di rancang ulang mendapatkan nilai 86. Berdasarkan skala angka 86 masuk kedalam “*Acceptable*” dan masuk kedalam kategori *Excellent*. Dimana secara

usability desain rancangan ulang dapat diterima oleh para nasabah dan layak. Dan untuk pengujian tahap ke dua menggunakan 10 task yaitu :

1. Login
2. Cek saldo dan History
3. Fitur Transfer
4. Fitur Isi ulang
5. Fitur Pembelian
6. Fitur Tarik Tunai
7. Fitur Pembayaran
8. Fitur Syariah
9. Fitur Info Promo
10. Fitur Profil

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis serta penelitian yang dilakukan di Bank Jatim penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Setelah menyelesaikan setiap tahapan dengan menggunakan metode *User Centered Design* didapatkan hasil akhir berupa *prototype* desain baru Jconnect, dan terdapat perubahan seperti adanya fitur pembelian, menu transfer luar negeri, pergantian profile nasabah menggunakan avatar, dan pergantian warna, dan font.
2. Berdasarkan survey yang telah dilakukan penulis dapat menemukan data – data dari penilaian aplikasi *Mobile Banking* Bank Jatim. Terdapat beberapa nasabah yang mengeluh atas tampilan aplikasi Jconnect yang membuat bingung. Dan dapat disimpulkan bahwa responden menginginkan adanya rancangan ulang atau perbaikan dalam tampilan aplikasi *Mobile Banking* Bank Jatim yaitu Jconnect agar lebih baik dan bagus lagi.
3. Berdasarkan hasil dari testing awal yang dilakukan oleh penulis mendapatkan score 85 dari 5 responden yang mana masuk kedalam kategori *Acceptability*. Dan pada testing tahap ke dua mendapatkan score 86 dari 26 responden dan masuk kedalam kategori yang sama yaitu *Acceptability*. Hal ini membuktikan bahwa rancangan desain yang telah drancang ulang dapat diterima dan

berhasil membuktikan jika desain rancangan ulang ini dapat membantu dan mempermudah nasabah Bank Jatim.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ubam, E., Hipiny, I., & Ujir, H. (2021). User Interface/User Experience (UI/UX) Analysis Design of Mobile Banking App for Senior Citizens: A Case Study in Sarawak, Malaysia. *Proceedings of the International Conference on Electrical Engineering and Informatics*, October. <https://doi.org/10.1109/ICEEI52609.2021.9611136>
- [2] Bank Jatim. 2017 " Mobile Banking " <https://www.bankjatim.co.id/id/layanan/e-channel/mobile-banking>
- [3] Binus University. 2019 "User Centered Design" Mei. 2019. <https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design/>
- [4] Albert, T., Nugroho, J. A., & Hapsari, R. W. (2022). Perancangan Ulang UI/ UX Website sebuah Perusahaan Farmasi. *Rupaka*, 4(1). <https://journal.untar.ac.id/index.php/Rupaka/article/view/17009>
- [5] Krismanda, Tri Darma, and Nina Setiyawati. "Perancangan User Interface dan User Experience fitur Digital Banking Jago Last Wish Menggunakan Design Thinking." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informatika (JUKANTI)* 5, no. 2 (2022): 126-135.
- [6] Wardana, Fadilah Candra, and I. Gusti Lanang Putra Eka Prisma. "Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile." *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)* 3, no. 4 (2022): 1-11.
- [7] Pramesti, Ardia Gita, Qadhli Jafar Adrian, and Yusra Fernando. "Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Pemesanan Buket Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Bouquet Lampung)." *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak* 3, no. 2 (2022): 179-184.
- [8] Leonard, Viery Rinaldy, Baizul Zaman, and Syamsul Bahri. "PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE LELANGYUK MENGGUNAKAN PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN." *JTRISTE* 9, no. 1 (2022): 31-45.
- [9] Habinuddin, E., Qodratulloh, W., Suhartini, I., & Arsyad, Z. (2022). PENGEMBANGAN UI/UX APLIKASI QAYIM MASJID UNTUK PENGELOLAAN KEGIATAN MASJID MENGGUNAKAN HUMAN-CENTERED DESIGN. *Jurnal Digit*, 12(1), 01-11.
- [10] Hakim, Nahdita Fitriani, Dihin Muriyatmoko, and Anisa Dzulkamain. "Analisis Dan Perancangan UI/UX Website Royo La-Tansa Mart Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)." In *Prosiding SENDIKO (Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Masyarakat Bidang Ilmu Komputer)*, vol. 1, no. 1. 2022.

jurnal renny

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.kharisma.ac.id Internet Source	3%
2	repository.dinamika.ac.id Internet Source	2%
3	Submitted to Universitas International Batam Student Paper	1%
4	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	1%
5	Submitted to Morgan Park High School Student Paper	1%
6	ejournal.sisfokomtek.org Internet Source	1%
7	jurnal.polibatam.ac.id Internet Source	1%
8	bankjatim.id Internet Source	1%
9	Submitted to Ajou University Graduate School Student Paper	1%

10	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1 %
11	ojs.trigunadharma.ac.id Internet Source	1 %
12	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1 %
13	prosiding.unipma.ac.id Internet Source	<1 %
14	jim.teknokrat.ac.id Internet Source	<1 %
15	journal.lppmunindra.ac.id Internet Source	<1 %
16	lbhsatyagama.wordpress.com Internet Source	<1 %
17	ojs.uajy.ac.id Internet Source	<1 %
18	rikipurnawirawan.blogspot.com Internet Source	<1 %
19	Romi Nur asfi Akbar, Fahmi Indiarso, Arfani Aristiantoro, Yudo Utomo. "Aplikasi Online Berbasis Android "SI TekO" (Sistem Informasi Teknisi Online) Sebagai Solusi Mempermudah Masyarakat Dalam Mendapatkan Jasa Service", Generation Journal, 2021 Publication	<1 %

20

ir.unimas.my

Internet Source

<1 %

21

quraniyah.blogspot.com

Internet Source

<1 %

22

Komang Gustiana Sugosha, Rachmadita Andreswari, Margareta Hardiyanti. "Design and Implementation of User Interface and User Experience in Online Sales Applications At Sugosha Pharmacy With User Centered Design Method", 2021 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACISIS), 2021

Publication

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

journal reddy

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9
