

Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Daily Trade Dengan Menggunakan Metode Design Thinking

KGS M Ammar Yazid¹, Ivan Luthfi Laksono², Muhammad Azril Fahrezi³, Fadhil Sa'adat⁴,
Fernandi Indi Nizar G⁵, Muhammad Rizky Pribadi⁶

^{1, 2, 3, 4, 5, 6} Informatika, Ilmu Komputer & Rekayasa, Universitas Multi Data Palembang
¹kgsmammmaryazid@mhs.mdp.ac.id, ²ivanlaksono@mhs.mdp.ac.id, ³mazrilfahrezi@mhs.mdp.ac.id,
⁴fernandiindinizar@mhs.mdp.ac.id, ⁵fadhilsa.adat@mhs.mdp.ac.id, ⁶rizky@mdp.ac.id

Keywords:

Daily Trade Application; Design Thinking; User Interface, digital money; trading

Kata Kunci:

Aplikasi DailyTrade; Design Thinking; Design antarmuka; uang digital; trading;

Abstract: Daily trade is an application that provides a trading platform for users who want to make crypto transactions, trading aims to make money by selling assets at a lower price than paid. The method used in the design of this application is a design thinking approach. Design Thinking is an iterative method by which we try to understand users and solve problems experienced by users. In order to make a profit in trading, traders must observe prices from time to time and look for patterns to predict future prices. The results and discussion using the Design Thinking method are carried out with procedures that help users who have difficulty in trading become easier to understand and comfortable to use.

Abstrak: Daily trade adalah sebuah aplikasi yang menyediakan tempat trading untuk para pengguna yang ingin melakukan transaksi *crypto*, trading bertujuan untuk menghasilkan uang dengan menjual aset pada harga yang lebih rendah daripada yang dibayarkan. Metode yang digunakan dalam perancangan pada aplikasi ini adalah metode pendekatan *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan metode berulang dimana kita berusaha memahami pengguna dan menyelesaikan permasalahan yang dialami pengguna. Untuk menghasilkan keuntungan di *trading*, para *trader* harus mengamati harga dari waktu ke waktu dan mencari pola untuk memprediksi harga di masa depan. Hasil dan pembahasan menggunakan metode *Design Thinking* dilakukan dengan prosedur yang membantu pengguna yang kesulitan dalam *trading* menjadi lebih mudah dipahami dan nyaman untuk digunakan .

PENDAHULUAN

Di dalam sebuah bisnis investasi, ada satu bisnis investasi yang sangat digemari para investor (trader) dari investasi lainnya, bisnis itu adalah perdagangan mata uang asing atau biasa disebut *trading*. *Trading* merupakan suatu proses transaksi finansial jangka panjang atau aktivitas perdagangan dalam bentuk mata uang. Didalam dunia pasar keuangan, *trading* menjadi salah satu alat penting karena dapat menghasilkan uang dalam waktu yang cenderung singkat. Namun, untuk bisa meraup keuntungan maksimal, kamu harus memiliki kemampuan membaca pergerakan pasar dengan baik[1].

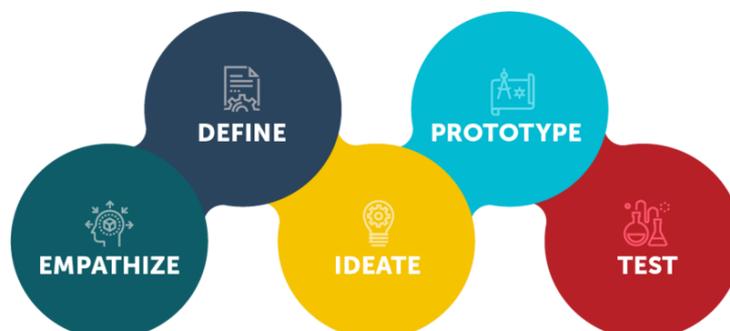
Banyak orang yang ingin terjun dalam dunia *trading* karena menginginkan penghasilan dalam waktu yang singkat, namun karena kurangnya pengetahuan tentang *trading* mereka malah bangkrut dalam sekejap, adalah kemampuan yang begitu diperhitungkan. Dalam pasar keuangan, *trading* adalah instrumen penting. Instrumen keuangan adalah aset yang dapat diperdagangkan dalam bentuk apa pun yaitu aset yang dapat dibeli atau jual dengan nilai moneter di pasar keuangan. Pasar keuangan menciptakan *likuiditas* yang memungkinkan bisnis tumbuh dan pengusaha mengumpulkan uang untuk usaha mereka. Pasar-pasar ini menenangkan ekonomi dengan menanamkan kepercayaan pada investor[3][7].

Semua *trading* dilakukan dengan untuk menghasilkan uang dengan menjual aset pada harga yang lebih rendah daripada yang dibayarkan. Terlebih untuk para pengguna *cryptocurrency*, dengan informasi secara *realtime* dan data yang akurat makan akan membantu dalam memonitoring[12]. Cara standar untuk menghasilkan keuntungan dengan *trading* adalah dengan mengamati harga dari waktu ke waktu, mencari pola atau tanda untuk memprediksi harga di masa depan[4][9].

Trading adalah aktivitas yang dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan uang dengan keuntungannya[2]. Orang yang memiliki kemampuan *trading* adalah orang yang bisa memperoleh keuntungan besar, tetapi juga menghadapi risiko besar[5]. Umumnya tujuan dari *trading* yaitu mengumpulkan keuntungan dari selisih harga beli dan harga jual. *Trading* dapat melalui perantara yang disebut broker, lebih jelasnya yaitu suatu penghubung antara pengguna dan pasar[8]. Harga saham sangat sulit ditebak pergerakan arah kelajuannya. Pergerakan harga saham tersebut biasanya dapat diprediksi dengan melakukan tiga teknik faktor yang dapat dilihat, yaitu faktor teknikal, faktor fundamental, dan faktor sentimen[11]. Broker juga dapat memantau keadaan yang ada pada pasar untuk membantu para pengguna dalam mengambil keputusan[6].

Studi kasus perancangan desain menggunakan metode *Design Thinking* untuk membuat desain UI/UX pada aplikasi Daily Trade. Aplikasi Daily Trade merupakan aplikasi *trading* atau perdagangan mata uang asing dengan menggunakan perangkat *Smartphone* sebagai sarana untuk melakukan *trading*. Penggunaan metode *Design Thinking* pada aplikasi Daily Trade diharapkan menghasilkan desain *prototipe* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

METODE



Gambar 1. Tahapan *Desain Thinking* [10]

Desain Thinking merupakan metode berulang di mana kita berusaha memahami pengguna dan menyelesaikan permasalahan yang dialami pengguna. Metode *Desain Thinking* memerlukan beberapa langkah - langkah dengan prosedur kerja sebagai berikut :

- a. *Empathize*
empathize yaitu proses melakukan survei untuk mengetahui kebutuhan pengguna aplikasi.
- b. *Define*
Define yaitu hasil yang didapatkan dari proses survei kemudian hasil survei tadi kita menganalisis pengamatan untuk menyelesaikan inti masalah yang telah diidentifikasi.
- c. *Ideate*
Ideate yaitu pengumpulan ide melalui *brainstroming* yang bertujuan untuk mendapatkan ide-ide penyelesaian masalah yang ada. Ide-ide yang dikumpulkan akan dipilih berdasarkan dampak bagi pengguna dan pengembangan aplikasi.
- d. *Prototype*
Prototype yaitu proses mengimplementasikan ide-ide yang didapatkan dari tahap *ideate* yang kemudian akan menjadi aplikasi.
- e. *Test*
Pada tahap *test* ini aplikasi mulai di uji coba oleh pengguna. Pengalaman dari pengguna akan membuat aplikasi yang lebih baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

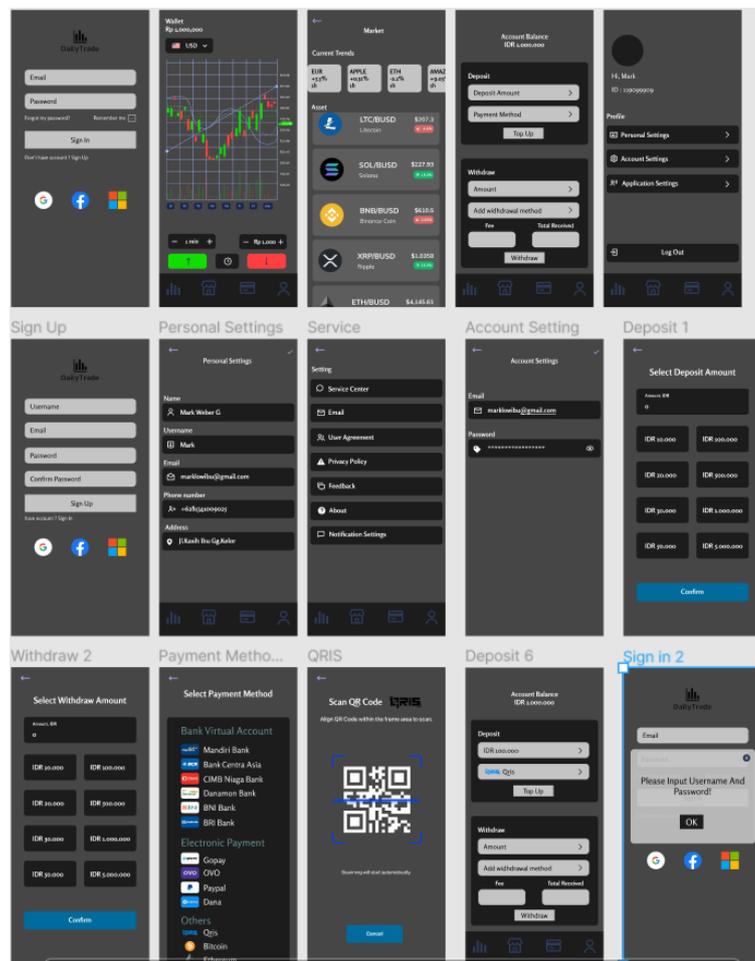
Hasil dan pembahasan menggunakan metode *Desain Thinking* dilakukan dengan prosedur sebagai berikut :

- a. Proses *Empathize*
Proses *Empathize* ini dilakukan untuk mengetahui pengguna dengan cara melakukan wawancara kepada pengguna.
 - Pengguna kesulitan untuk melakukan *trading*.
 - Pengguna kesulitan menggunakan aplikasi *trading* lain.
 - Pengguna sedikit kurangnya memahami ilmu *trading*.
 - Pengguna tidak memiliki banyak modal untuk membeli saham.
 - Pengguna masih takut mengalami kerugian saat melakukan *trading*.
 - Pengguna masih banyak tidak mengetahui harga pasar.
- b. Proses *Define*
Proses *define* ini dasar aplikasi yang dibuat berdasarkan dari ide pengguna.
 - Aplikasi Daily Trade bisa diakses melalui *smartphone*.
 - Aplikasi Daily Trade bersifat *online* dan *real time*.
 - Pembayaran dapat dilakukan melalui *virtual bank account*, *electronic payment*, dan *QR Code* melalui Qris.
 - Aplikasi Daily Trade dapat mencakup pasar-pasar di dunia.
 - Adanya *minimum top up* dan *withdraw*.
 - Adanya verifikasi akun menggunakan identitas ktp.
 - Adanya fitur *customer services* bagi pengguna yang kesulitan saat menggunakan aplikasi.
- c. Proses *Ideate*
Proses *ideate* ini adalah gambaran solusi yang dibutuhkan dengan menggabungkan survei dan evaluasi bersama dari masing masing *desainer* aplikasi.



Gambar 2. Rancangan Desain UI/UX pada aplikasi Daily Trade

- d. *Proses prototype*
 Dalam proses *prototype* ini ide ide yang tadi sudah didapatkan dari tahapan sebelumnya kemudian menjadi aplikasi yang bisa diuji coba.



Gambar 3. Hasil desain *prototype* aplikasi Daily Trade

- e. *Proses test*
 Dalam proses *test* ini, uji coba aplikasi mulai dilakukan. Uji coba ini dilakukan oleh *desainer* dan pengguna aplikasi. Awal percobaan yaitu memulai transaksi *trading* seperti di gambar 2. Pengguna juga melakukan *top up* dan *withdraw* sampai proses *top up* dan *withdraw* selesai.

Saran dari pengguna setelah melakukan uji coba aplikasi akan di masukkan untuk membuat aplikasi menjadi lebih baik. Setelah itu akan dilakukan uji coba komponen sistem untuk mengetahui fungsional antarmuka seperti tombol pada aplikasi bekerja dengan tepat dan tidak adanya *error*.

SIMPULAN

Trading dapat membantu kita mendapatkan pendapatan diluar dari gaji kita bekerja dan tidak dapat dipungkiri *trading* bisa menjadi mata pencarian utama menggantikan pekerjaan kita. Menurut saya *trading* akan menjadi suatu keuntungan bagi anak milenial untuk kedepannya. Dengan menggunakan metode *Design Thinking* untuk membuat desain UI/UX pada aplikasi Daily Trade menghasilkan desain *prototipe* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Nilai keuntungan dari kegiatan ini adalah kompensasi yang dibayarkan pembeli kepada penjual atau kedua belah pihak dengan imbalan barang atau jasa. Untuk mengembangkan aplikasi ini saran dan kritik dari pengguna sangat dibutuhkan sehingga bisa membuat desain aplikasi yang lebih baik dan mudah untuk di gunakan oleh pengguna. Dengan aplikasi ini pengguna juga diharapkan bisa memberikan pengalaman *trading* yang baik dan mudah digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ibnu ismail. (20 Januari 2021). Trading Adalah: Pengertian, Jenis, Keuntungan dan Kerugiannya. Accurate. [online]. Tersedia : <https://accurate.id/ekonomi-keuangan/tradingadalah/> [Diakses : 5 Desember 2021]
- [2] Novi Fuji Astuti. (11 Januari 2021). Trading adalah Aktivitas Jual Beli, Perhatikan Jenis dan Tujuannya Merdeka.com. [Online] . Tersedia : <https://www.merdeka.com/jabar/trading-adalah-aktivitas-jual-beli-perhatikan-jenis-dan-tujuannya-klm.html> [Diakses : 5 Desember 2021]
- [3] Arwansyah. (21 Oktober 2021). Instrumen yang Berikan Untung Besar! Apa itu Trading, Jenis dan Bedanya dengan Investasi? Pintek.. [Online] . Tersedia : <https://pintek.id/blog/apa-itu-trading/> [Diakses : 4 Desember 2021]
- [4] Sugiri. (9 Mei 2020). Belajar trading bagi para trader pemula 2021 SAHAMOK. [Online]. Tersedia : <https://www.sahamok.net/belajar-trading> [Diakses : 5 Desember 2021]
- [5] Fathia nurul haq (24 Juni 2021). Hal yang perlu kamu perhatikan sebelum trading [Online] . Tersedia : Pluang. <https://blog.pluang.com/cerdascuan/trading/belajar-saham-9-hal/> [Diakses : 5 Desember 2021]
- [6] Nadiyah Rahmaliah. (25 Maret 2021). Apa itu Trading, berikut pengertian dan jenisnya. Merdeka.com. [Online] . Tersedia : <https://www.merdeka.com/jabar/apa-itu-trading-berikut-pengertian-dan-jenisnya-klm.html> [Diakses : 2 Desember 2021]
- [7] Anugah ayu sendari. (2 Juni 2021). Trading adalah proses jual beli instrumen keuangan Liputan6. [Online] . Tersedia: <https://hot.liputan6.com/read/4571708/trading-adalah-proses-jual-beli-instrumen-keuangan-kenali-jenisnya> [Diakses : 2 Desember 2021]
- [8] Nadiyah Rahmalia. (19 April 2021). Tertarik dengan Trading? Pahami Dulu Arti, Jenis-Jenis, dan Plus minusnya! [Online]. Tersedia: Glints. <https://glints.com/id/lowongan/tradingadalah/#.YazOLNBbxEY> [Diakses : 3 Desember 2021]
- [9] Dosen pendidikan 2. (23 Oktober 2021). Online Trading adalah Dosenpendidikan. [Online] . Tersedia : <https://www.dosenpendidikan.co.id/online-trading/> [Diakses : 2 Desember 2021]
- [10] Murni Telaumbanua. (24 Februari 2019). 5 Tahap Design Thinking menurut Stanford. Medium.com. [Online]. Tersedia : <https://medium.com/@murnitelaumbanua98/5-tahap-design-thinking-menurut-stanford-d-school-e06f871c45c9> . [Diakses : 3 Desember 2021]