

# Pengembangan UI/UX Pada Aplikasi iDompot Dengan Menggunakan Metode Design Thinking

Hendra Nata Niko P.<sup>1\*)</sup>, Jonathan Stanly<sup>2</sup>, Dicko David K.<sup>3</sup>, Jeason Lie<sup>4</sup>, Russel Wijaya<sup>5</sup>, Hafiz Irsyad<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Informatika, Ilmu Komputer dan rekayasa, Universitas Multi Data Palembang

<sup>1</sup>hendranata007@mhs.mdp.ac.id, <sup>2</sup>jonathanstanlylim@mhs.mdp.ac.id, <sup>3</sup>dicko953@mhs.mdp.ac.id, <sup>4</sup>jeasonlie2207@mhs.mdp.ac.id, <sup>5</sup>russelwijaya74@mhs.mdp.ac.id, <sup>6</sup>hafizirsyad@mdp.ac.id

---

## Keywords:

Design Thinking; UI/UX;  
Payments And Transaction;  
iDompot

**Abstrak:** *iDompot is a payment and transaction application. iDompot aims to make it easier for clients to process payments and remittances, both fellow users of the iDompot application as well as between banks and accounts. The Design Thinking method is a method that makes it easier to solve problems and provide new innovation breakthroughs. To get feedback and find out problems, research and testing processes are carried out, the use of the Design Thinking method is expected to make it easier for users when using the application so that it is more effective and efficient. After successfully finding and understanding every problem, a solution is obtained in the form of a UI/UX design from the iDompot application that has met the requirement criteria.*

## Kata Kunci:

Design Thinking; UI/UX;  
Pembayaran Dan Transaksi;  
iDompot

**Abstrak:** *iDompot merupakan aplikasi pembayaran dan transaksi. iDompot bertujuan untuk mempermudah client dalam memproses pembayaran dan pengiriman uang, baik sesama pengguna aplikasi iDompot maupun antar bank dan rekening. Metode Design Thinking merupakan metode yang mempermudah untuk menyelesaikan masalah dan memberikan terobosan inovasi baru. Untuk mendapatkan feedback dan mengetahui permasalahan dilakukan proses research dan pengujian, penggunaan metode Design thinking diharapkan memudahkan pengguna saat menggunakan aplikasi sehingga lebih efektif dan efisien. Setelah berhasil menemukan dan memahami setiap permasalahan yang didapatkan solusi berupa design UI/UX dari aplikasi iDompot yang telah memenuhi kriteria kebutuhan.*

---

Jonathan Stanly (2022). Pengembangan UI/UX pada Aplikasi iDompot dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *MDP Student Conference 2022*

---

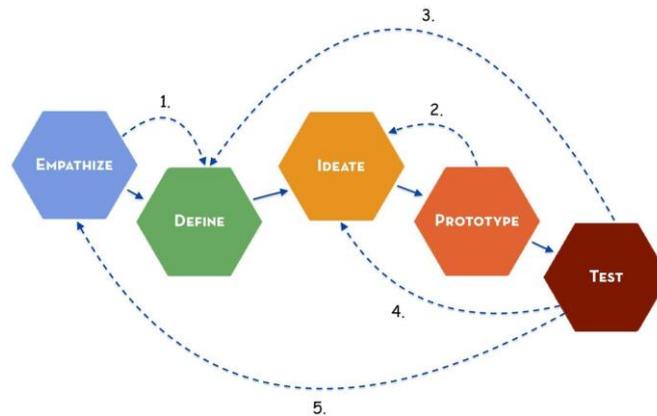
## PENDAHULUAN

Pada Era Globalisasi ini di Indonesia telah mengalami perkembangan ekonomi dan teknologi yang pesat. Teknologi informasi sudah merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting, segala sesuatu menjadi mudah dan cepat berkat kemajuan teknologi. Salah satunya adalah perkembangan teknologi dibidang informasi dan komunikasi. Teknologi ini sangat dibutuhkan hampir semua manusia didunia. Manusia dan masyarakat modern bahkan menganggap teknologi informasi dan komunikasi merupakan kebutuhan yang pokok dalam hidupnya disamping sandang, pangan, dan papan. Salah satu bukti nyata akan adanya perkembangan dibidang teknologi informasi dan komunikasi adalah muncul dan berkembangnya internet. Karena kegiatan transaksi sangat penting dalam siklus perekonomian, dimana kegiatan tersebut melibatkan alat pembayaran. Penelitian ini bertujuan mempermudah layanan pembayaran dan transaksi yang berdasarkan e-money seperti Dana dan Ovo serta mengetahui ke efektifitas penggunaan layanan e-money pada kalangan umum masyarakat.

Alat pembayaran merupakan instrumen dalam sistem pembayaran yang merupakan media transaksi bagi produsen dan konsumen. Awal mula alat pembayaran dimulai dengan iDompot sebagai uang transaksi. Kemudian dengan perkembangan zaman pembayaran mulai dikenal dengan satuan tertentu yang memiliki nilai yaitu yang dikenal dengan uang. Sampai sekarang uang menjadi salah satu alat pembayaran, dari alat pembayaran tunai ke alat pembayaran nontunai. Dengan akses pembayaran nontunai transaksi semakin mudah dan sederhana sehingga diharapkan masyarakat tidak kesulitan untuk melakukan proses jual beli maupun membawa uang tunai dalam jumlah banyak karena sudah menggunakan aplikasi iDompot. Sebelum teknologi berbasis internet belum digunakan secara masyarakat milenial sudah mengenal berbagai macam alat pembayaran nontunai seperti ATM, Debit dan Kredit , cek, bilyet, dan lain-lain. Namun lazimnya masyarakat lebih gemar menggunakan uang kartal seperti uang 2 kertas dan uang logam. Sistem pembayaran non tunai ini sekarang menjadi gaya hidup. Masyarakat dari semua golongan dapat menggunakan transaksi elektronik ini, sehingga pembayaran dapat lebih cepat karena tidak memerlukan penghitungan uang secara manual. Berdasarkan *Bank for International Settlement Electronic Money* (iDompot) merupakan *stored value* atau *prepaid* yang merupakan suatu media elektronik dimana di dalamnya tersimpan sejumlah nilai uang yang dimiliki. *Smart card (electronic purse)* merupakan suatu teknologi yang merupakan modifikasi dari kartu kredit, yang memiliki *microprocessor chip* yang ditanamkan di dalamnya serta memiliki sejumlah nilai moneter. *Smart card (electronic purse)* adalah salah satu jenis dasar dari e-money yang dibagi menjadi dua jenis *closed system* dan *open system*. *Closed system* adalah *electronic purse* dimana hanya dapat digunakan pada lingkungan atau pengguna yang hanya terbatas. *Open system* merupakan *electronic purse* yang memungkinkan konsumen menggunakan satu kartu untuk digunakan di berbagai lokasi dan berbagai macam transaksi. Dapat dikatakan bahwa tujuan penggunaan dari *e-money* sendiri ditunjukkan sebagai alat pembayaran alternatif uang konvensional yang biasanya digunakan sebagai alat pembayaran pada umumnya untuk transaksi [1]. Dalam pernyataan Bank Indonesia kegiatan transaksi bisnis secara elektronik di 2 Indonesia selalu mengalami peningkatan. Hal itu tercermin dalam transaksi dengan penggunaan uang elektronik (iDompot) di Indonesia.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *design thinking*. *Design thinking* merupakan proses iteratif non-linier yang digunakan tim untuk memahami pengguna, menantang asumsi, mendefinisikan kembali masalah, dan menciptakan solusi inovatif untuk prototipe dan pengujian. Melibatkan lima fase *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* sangat berguna untuk mengatasi masalah yang tidak jelas atau tidak diketahui [2]. Metode *Design Thinking* memerlukan beberapa tahapan prosedur kerja sebagai berikut :



**Gambar 1.** Tahapan Metode Design Thinking

### ***Empathize***

Tahap pertama ialah untuk mendapatkan pemahaman empatik dari masalah yang ingin dipecahkan. Pada tahap ini dilakukan pendekatan terhadap customer kita. Apa sebenarnya yang diinginkan oleh mereka. Hal ini dapat dilakukan terjun langsung ke lapangan bertemu dengan mereka melakukan wawancara dan dapat juga bertindak seolah menjadi mereka. Agar permasalahan customer yang benar-benar ingin diselesaikan dapat berjalan dengan lancar.

### ***Define***

Pada tahap ini Informasi yang telah dikumpulkan selama tahap *Empathize*, dianalisis, dan disintesis untuk menentukan masalah inti yang akan diidentifikasi. Tahap *define* ini akan sangat membantu untuk menyelesaikan masalah *customer* karena telah dilakukan penetapan masalah.

### ***Ideate***

Pada tahap ini akan diciptakan ide-ide untuk menyelesaikan masalah-masalah yang telah ditemukan pada tahap *Empathize*.

### ***Prototype***

Tahap ini kita mengimplementasikan ide yang sudah didapatkan dari tahapan sebelumnya menjadi sebuah aplikasi dan produk yang dapat diuji coba. Tahapan ini menghasilkan produk jadi dan skenario penggunaan aplikasi.

### ***Test***

Tahap ini merupakan uji coba aplikasi yang sudah di buat pada masa *Prototype* dan akan dilakukan oleh pengguna *tester*. Berdasarkan pengalaman dan hasil pengguna serta *Feedback* akan dilakukan perbaikan pada aplikasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada tahap *Empathize* untuk membantu merumuskan permasalahan yang akan diselesaikan, menggunakan IDEAL untuk mempermudah proses.



Identify The Problem	Describe Solution	Empathize To user	Appeal To Business	Lock In Agreement
Tidak memiliki kartu credit / debit	Pengguna dapat menggunakan nomor kartu / rekening iDompot	Pengguna dapat melakukan transaksi / transfer tanpa harus menyangkutkan kartu credit / debit	Jangkauan koneksi yang mencakup nasional	Pengguna harus registrasi menggunakan KTP untuk menjamin keamanan
Tidak membawa dompet atau smartphone	Pengguna cukup memasukkan ID & password serta menjawab pertanyaan verifikasi bahwa anda pemilik akun iDompot	Pengguna bisa menarik uang di ATM hanya dengan memasukkan ID & password serta menjawab pertanyaan verifikasi	Bebas Iklan untuk pengguna Premium	Pengguna harus registrasi menggunakan KTP untuk melakukan transaksi
Keamanan dalam melakukan transaksi online	Kode OTP pengguna dirahasiakan, riwayat transaksi dimonitor	Pengguna akan mendapatkan notifikasi konfirmasi pada setiap transaksi	Memudahkan pencairan uang tunai menggunakan ATM apapun	Batas maksimal melakukan transaksi adalah Rp.5.000.000 per hari
Biaya transfer ADM ke E-Wallet lain	Mendapatkan biaya admin yang lebih murah pada saat melakukan transaksi ke E-Wallet lain	Pengguna tidak perlu memikirkan biaya admin yang mahal	Dapat menarik minat orang untuk bergabung di iDompot karena biaya Admin yang lebih murah	Khusus pengguna yang memiliki akun iDompot, Gojek, Dana, Ovo, dan sebagainya

Gambar 2. Rancangan Model Ideal iDompot

Sehingga hasil dari *Empathize*, permasalahan yang ditemukan peneliti pada aplikasi iDompot antara lain:

1. Tidak memiliki kartu kredit / debit.
2. Tidak membawa dompet atau smartphone.
3. Keamanan dalam melakukan transaksi online.
4. Biaya transfer ADM ke E-Wallet lain.

Pada tahap *define*, peneliti menentukan kebutuhan dari permasalahan yang akan menjadi dasar pembuatan aplikasi iDompot, antara lain:

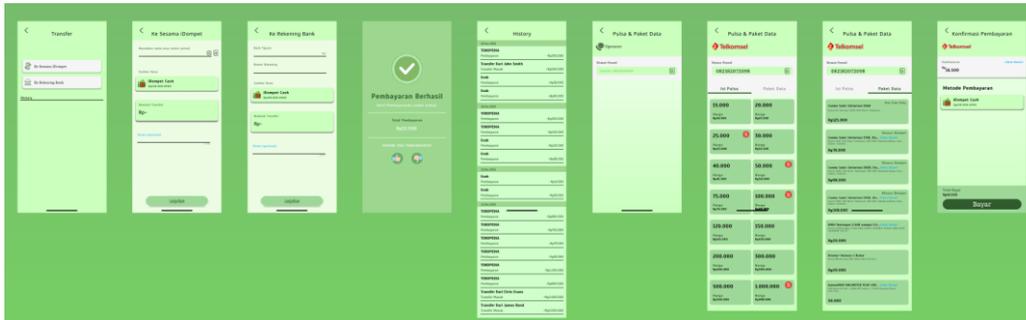
1. Aplikasi pembayaran dan transaksi yang memudahkan.
2. Memberikan pelayanan keamanan ekstra pada pengguna saat transaksi.
3. Biaya ADM transfer yang murah.
4. E-money yang tidak terpaku pada dompet dan smartphone, cukup menggunakan ID & Password.
5. Sistem pembayaran dan fitur yang serba ada.

Pada tahap *Ideate*, peneliti menciptakan solusi dari kebutuhan yang dinyatakan pada tahap sebelumnya (*define*). Solusinya adalah berupa aplikasi iDompot, untuk menggambarkan solusi tersebut digunakanlah aplikasi *design UI/UX Figma*. Dengan menggunakan aplikasi tersebut pengembangan aplikasi iDompot lebih cepat dan efisien. Berikut beberapa hasil desain menggunakan aplikasi *design Figma* [3].

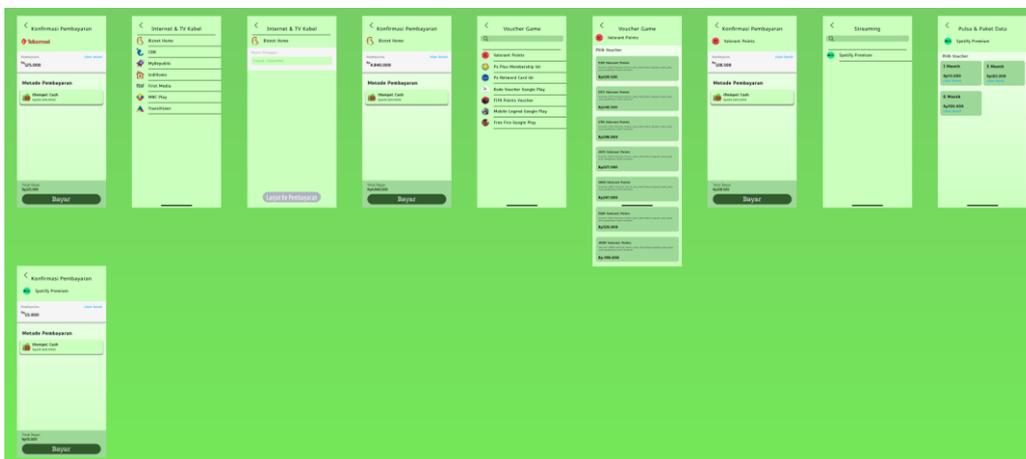


Gambar 3. Rancangan UI/UX IDEAL Aplikasi iDompot menggunakan Figma





Gambar 4. Rancangan UI/UX IDEAL Aplikasi iDompot menggunakan Figma(1)



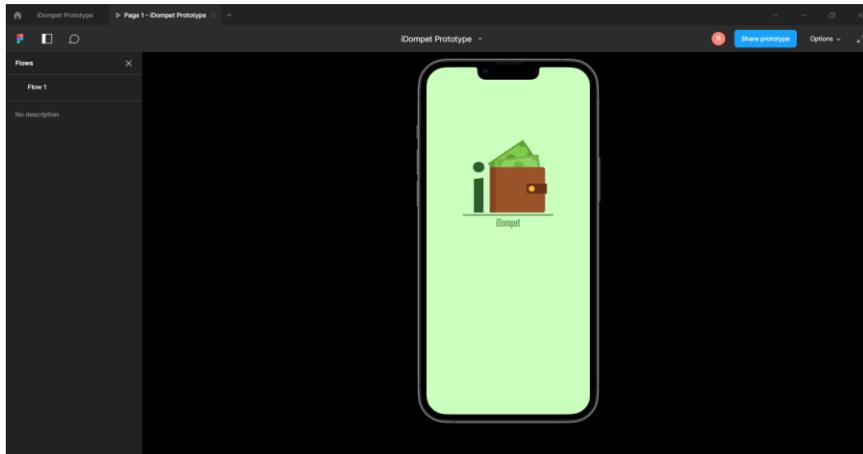
Gambar 5. Rancangan UI/UX IDEAL Aplikasi iDompot menggunakan Figma (2)

pada tahap *prototype*, peneliti menggunakan fitur *present/prototype* dari aplikasi *Figma* untuk mensimulasikan hasil dari *UI/UX*. Interaksi serta alur penggunaan aplikasi telah diimplementasikan pada tahap ini sehingga dapat diuji sebelum diwujudkan dalam aplikasi.

Berikut gambaran *prototype* aplikasi iDompot :



Gambar 6. Tampilan setiap Design pada mode prototype



**Gambar 7.** Tampilan Dashboard pada Mode Prototype

Pada tahap *test*, peneliti meminta pendapat kepada beberapa orang melalui media *Google Forms*. Dalam media tersebut, telah dilampirkan tautan *prototype Figma* dari aplikasi iDompnet sehingga responden dapat mencoba dan menilai hasil *prototype*. Bentuk pertanyaannya dari tabel 1 sebagai berikut:

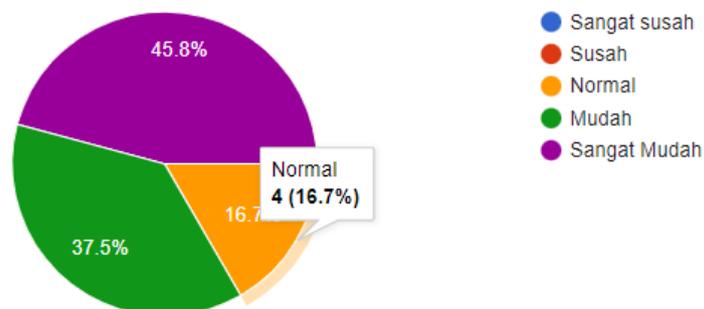
**Tabel 1.** Daftar Pertanyaan

No.	Daftar Pertanyaan survei
1.	Menurut kalian, Apakah aplikasi iDompnet mudah digunakan?
2.	Menurut kalian, Apakah aplikasi iDompnet mudah dimengerti?
3.	Bila berkenan, Tolong beri kritik dan Saran untuk aplikasi iDompnet

Berdasarkan hasil pendapat dari 24 orang, hasil pengujian dibawah ini setuju bahwa tampilan aplikasinya menarik dan mudah untuk digunakan dengan hasil rata-rata :

Menurut kalian, Apakah aplikasi iDompnet mudah digunakan ?

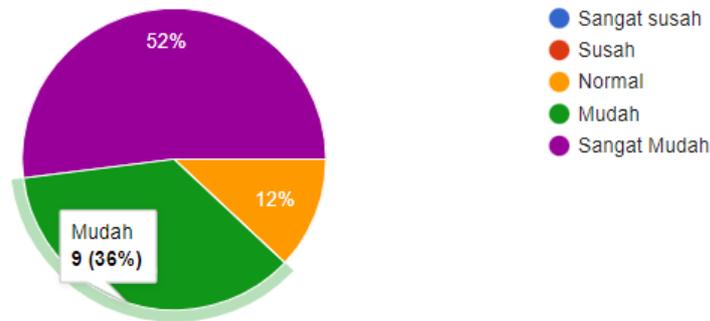
24 responses



**Gambar 8.** Hasil Polling

Menurut Kalian, Apakah aplikasi iDompot mudah dimengerti ?

25 responses



Gambar 9. Hasil Polling

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan *testing prototype* aplikasi menggunakan metode *design thinking*, dapat disimpulkan bahwa telah memenuhi kebutuhan untuk mempermudah kerangka kerja dalam jumlah banyak yang menjadi tujuan dibuatnya aplikasi ini serta hasilnya sesuai secara tampilan dan kemudahan penggunaan.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1]The World Bank, Electronic Purse, Online at [https://www.ssatp.org/sites/ssatp/files/publications/Toolkits/Fares%20Toolkit%20content/fare-collection-technologies/smart-cards/electronic-purse-\(epurse\).html](https://www.ssatp.org/sites/ssatp/files/publications/Toolkits/Fares%20Toolkit%20content/fare-collection-technologies/smart-cards/electronic-purse-(epurse).html), accessed 19 December 2021.
- 2]Interaction Design Foundation, What is Design Thinking, Online at <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>, accessed 19 December 2021.
- [3] Figma, Inc, Figma Software, Online at [https://en.wikipedia.org/wiki/Figma\\_\(software\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Figma_(software)), accessed 19 December 2021.
- [4] Bungin, Burhan, Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, Dan Kebijakan Publik Ilmu-ilmu Sosial Lainnya, Jakarta: Kencana, 2005.
- [5] Ghazali, Imam, Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2006.
- [6] Asra, Abuzar. Metode Penelitian Survei. Bogor: In Media, 2014.
- [7] Candrawati, Ni Nyoman Anita. “Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Kartu E-Money Sebagai Alat Pembayaran Dalam Transaksi Komersial”, (Tesis – Universitas Udayana, 2013).
- [8] M nur, Fadli. “E-Money: Solusi Transaksi Mikro Modern”, (Skripsi—Sekolah Tinggi Akutansi Negara, 2013).
- [9] Ramdani, Laila, “Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Uang Elektronik (EMoney) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa”, JESP-Vol. 8 No 1(Maret, 2016).

[10] Tazkiyyaturrohmah, Rifqy. “Transaksi Uang Elektronik Ditinjau Dari Hukum Bisnis Syariah” (Skripsi—UIN Sunan Kalijaga, 2016).