

# Pembuatan Prototype Aplikasi Monev dengan Metode Design Thinking Di PT Lentera Bangsa Benderang

Muhamad Iqbal<sup>1</sup>, Ridho Pamungkas<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Sistem Informasi Departement, Universitas PGRI Madiun, Jl.Setia Budi No.85, Kanigoro, Madiun, 63118  
E-mail: [cagiqbal@gmail.com](mailto:cagiqbal@gmail.com)

*Abstract*— Seiring perkembangan zaman merubah pola pikir serta gaya hidup seseorang. Manusia adalah makhluk ekonomi yang dituntut untuk memenuhi kebutuhan gaya hidup, salah satunya adalah tujuan untuk mencapai keinginan entah itu barang, kebutuhan pokok, maupun kebutuhan rohani. Terkadang Kegiatan untuk mencapai sesuatu yang kita inginkan kita kesulitan untuk mencapainya, karena perilaku konsumsi kita yang berlebihan sehingga membuat kita menjadi konsumtif. Menurut hasil Survei Nasional Literasi Keuangan (SLNIK) yang dilakukan oleh OJK pada tahun 2019, Tingkat literasi finansial hanya pada prosentasi 38,03% , pendapatan yang ditabung hanya sebesar 10,7%. Hal ini dapat kita simpulkan bahwa, masih rendahnya tingkat literasi keuangan pada generasi kita saat ini, penyebab di antara lain ingin terlihat mewah, kurangnya edukasi tentang management keuangan dan kesadaran diri. Hal ini bisa kita tekan dengan cara memmanagement keuangan kita dan mengalokasikan uang kita ke suatu hal yang bermanfaat, seperti investasi, dll. Investasi adalah aktivitas menempatkan modal baik berupa uang maupun aset yang berharga lainnya ke dalam suatu benda, lembaga, atau suatu pihak dengan harapan kelak akan mendapatkan keuntungan. Di Indonesia terdapat banyak investor yang bermunculan yang mengakibatkan banyak juga entitas investasi ilegal yang bisa menipu masyarakat, Pada tahun 2020 OJK (Otoritas Jasa Keuangan) sesudah menangani 200 lebih investasi ilegal. MONEE adalah aplikasi Management & Invest secara mudah dan menyenangkan, membantu pengguna dalam mengelola keuangan pribadi secara mudah dan meningkatkan literasi keuangan melalui edukasi berbasis gamifikasi. Aplikasi ini menggunakan platform berbasis Mobile dan Web hanya sebatas Landing page. Dalam perancangan Aplikasi MONEE menggunakan metode Design Thinking yang berpusat pada pengguna. Metode ini memiliki beberapa fase yaitu Emphatize, Define, Ideate, Prototype, test

*Keywords*—: UI/UX; Design Thinking; Fintech; MONEE.

## I. PENDAHULUAN

Perilaku konsumtif untuk sekarang ini seakan adalah hal yang lumrah, apalagi pada sekarang ini perilaku tersebut didukung oleh teknologi yang semakin berkembang, contohnya sekarang ini kita bisa berbelanja apapun secara online. Hal ini jika diteruskan secara berkesinambungan maka akan mempengaruhi manajemen keuangan kita, duit tiba-tiba habis tanpa kita sadari, dapat duit langsung dibelanjain dan akhirnya habis tanpa kita sadari. Menurut hasil Survey Nasional Literasi Keuangan (SLNIK) yang dilakukan oleh OJK pada tahun 2019, Tingkat literasi finansial hanya pada prosentasi 38,03% , pendapatan yang ditabung hanya sebesar 10,7% dan milenial yang memiliki rumah sendiri 35,1%. Hal ini dapat kita simpulkan bahwa masih rendahnya tingkat literasi keuangan pada generasi saat ini. Penyebabnya antara lain ingin terlihat mewah, kurangnya edukasi tentang management keuangan dan kesadaran diri akan pentingnya mengalokasikan uang kita ke hal-hal yang lebih baik seperti investasi, dll.

Investasi adalah aktivitas menempatkan modal baik berupa uang atau aset berharga lainnya ke dalam suatu benda, lembaga, atau suatu pihak dengan harapan pemodal atau investor suatu saat akan mendapatkan keuntungan dari investasinya dalam jangka waktu tertentu. Di Indonesia belum terdapat banyak investor, akan tetapi seiring berjalannya waktu, angka investor di Indonesia semakin naik, banyak investor-investor yang bermunculan yang mengakibatkan banyak juga jumlah investasi ilegal yang bisa menipu masyarakat. Pada tahun 2020 OJK (Otoritas Jasa Keuangan) menangani kurang lebih sebanyak 200 lebih kasus investasi ilegal yang sudah banyak menipu masyarakat. Hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman masyarakat tentang investasi. (Aditama et al., 2021)

Berdasarkan dari permasalahan tersebut kami merancang sebuah aplikasi yang dapat mengelola dan memmanagement keuangan. MONEE adalah aplikasi Management & Investasi secara mudah dan menyenangkan, membantu pengguna dalam mengelola keuangan pribadi secara mudah dan

meningkatkan literasi keuangan melalui edukasi berbasis gamifikasi. Aplikasi ini menggunakan platform berbasis mobile dan web hanya landing page untuk pengenalan aplikasi MONEE.

## II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi MONEE adalah Metode Design Thinking. Metode Design Thinking adalah metode yang terpusat pada apa yang user butuhkan dan problem apa yang sedang calon pengguna alami.



Gambar 1. DesignThinking

- 1). **Empathize**  
Dalam fase ini kita melakukan survei terhadap calon pengguna, menggunakan google form dan disebar melalui media sosial seperti wa, ig dan fb dalam durum waktu 2 hari. dan hasilnya kita mendapatkan 59 responden dengan range usia 19 – 59 th , selanjutnya kita menentukan problem statement.
- 2). **Define**  
Pada fase ini melakukan pemetaan problem statement, membuat affinity diagram membuat empathy maps dari hasil survey, membuat user persona, membuat user journey map.
- 3). **Ideate**  
Pada fase ini kita melakukan brainstorming untuk memecahkan masalah atau problem solving, membuat user story, How might we, AI (Architecture Information) dan user flow.
- 4). **Prototype**  
Pada fase ini membuat sketch untuk design UI (User Interface), membuat WireFrame, Wireframe Test Result, Membuat Design Sistem dan Hi-Fi Design UI.
- 5). **Test**  
Pada Fase ini kita melakukan testing hasil Hi-fi Design menggunakan Maze yang di demokan ke beberapa Responden.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil dan pembahasan yang menggunakan metode Design Thinking.

### A. Empathize

Dalam fase ini kita melakukan survei terhadap calon pengguna, menggunakan google form dan disebar melalui media sosial seperti wa, ig dan fb dalam durum waktu 2 hari. Kita melakukan survey kepada calon pengguna secara random menggunakan media Google form yang di sebar melalui media media social seperti WA, Instagram, Facebook. Yang menghasilkan 59 jawaban responden ,dengan range usia 19-35 thn, dan menghasilkan kesimpulan problem statement. Berikut adalah tabel hasil problem statement.

Table 1. Problem Statement

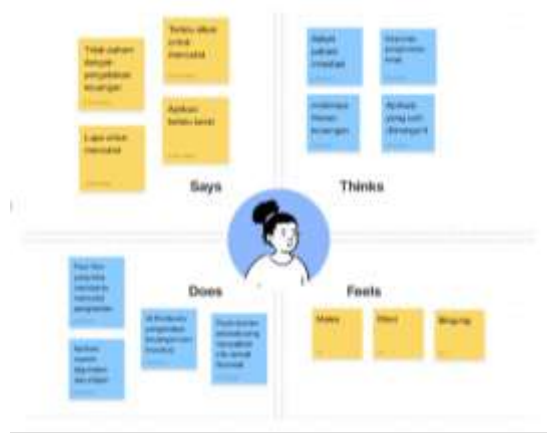
No	Problem Statement
1	"Kalau mau nabung itu suka bingung, uangnya habis duluan <b>entah buat apa saja</b> "
2	"Tau si konsep budgeting, cuman bingung aja <b>gimana cara alokasi budgetnya</b> "
3	"Pengene juga investasi, tapi takut FOMO. <b>Gatau mulai nya dari mana</b> "
4	"Mimpinya si pengen beli rumah impian, cuman ga tau gimana <b>strategi biar beneran bisa kebeli</b> "
5	"Kalau ada fitur yang bisa bikin ngatur budget, catat pengeluaran, dan investasi <b>jadi mudah dan cepet</b> pasti menarik"

#### B. Define

Pada fase ini melakukan pemetaan problem statement, membuat affinity diagram, membuat empathy maps dari hasil survey, membuat user persona, membuat user journey map. Berikut tabel dan gambar hasilnya.

Table 2 Problem Statement Matrix

No		Problem statement matrix
1	I am	Fresh graduate, usia 23 tahun yang punya keinginan untuk bisa membeli rumah sebelum umur 30 thn, saya juga ingin berinvestasi
2	I'm trying to	Mengelola keuangan biar pengeluaran terjaga, bisa nabung tiap bulan, dan rutin berinvestasi dengan benar
3	But	Saya bingung gimana cara mengelola pengeluaran yang efektif biar bisa nabung tiap bulan terus ada sisa buat investasi
4	Because	Saya kurang paham mengenai teknik budgeting maupun membuat perencanaan financial untuk bisa beli rumah
5	Wich makes me fell	Merasa frustrasi karena tidak bisa memaksimalkan uang yang saya hasilkan



Gambar 2. Emphaty Map

**Alfian Nur Fathoni**  
Age: 22  
Location: Sukoharjo  
Occupation: Mahasiswa

**DESCRIPTION**  
Alfian Nur Fathoni adalah seorang mahasiswa di salah satu universitas. Mahasiswa yang menyukai berolahraga sebagai hobi dan aktif berolahraga di gym. Dia juga aktif berolahraga di gym. Dia juga aktif berolahraga di gym. Dia juga aktif berolahraga di gym.

**EVERYDAY ACTIVITIES**  
• Bangun tidur dan mandi  
• Belajar dan mengerjakan tugas  
• Menonton film dan mendengarkan musik  
• Makan siang dan makan malam

**DEVICE USAGE**  
• Smartphone  
• Laptop  
• Tablet

**MOTIVATIONS**  
• Menuntut ilmu dengan baik  
• Berprestasi di kelas  
• Aktif berolahraga di gym  
• Menjaga kesehatan diri

**GOALS**  
• Ingin lebih banyak informasi tentang teknologi  
• Ingin lebih banyak fitur di aplikasi  
• Ingin lebih banyak layanan di aplikasi  
• Ingin lebih banyak fitur di aplikasi  
• Ingin lebih banyak layanan di aplikasi

**FRUSTRATION**  
• Masih ada masalah dengan aplikasi  
• Masih ada masalah dengan aplikasi  
• Masih ada masalah dengan aplikasi  
• Masih ada masalah dengan aplikasi  
• Masih ada masalah dengan aplikasi

Gambar 3. User Persona



Gambar 4. User Journey Maps

C. Ideate

Pada fase ini kita melakukan brainstorming untuk memecahkan masalah atau problem solving, membuat user story, AI (Architecture Information) dan user flow. Berikut gambar hasilnya.

1). User Story

**User Story: #1**  
Sebagai pengguna, saya ingin bisa melihat informasi tentang produk yang saya beli agar saya bisa memastikan kualitasnya.

**User Story: #2**  
Sebagai pengguna, saya ingin bisa melihat informasi tentang produk yang saya beli agar saya bisa memastikan kualitasnya.

**User Story: #3**  
Sebagai pengguna, saya ingin bisa melihat informasi tentang produk yang saya beli agar saya bisa memastikan kualitasnya.

**User Story: #4**  
Sebagai pengguna, saya ingin bisa melihat informasi tentang produk yang saya beli agar saya bisa memastikan kualitasnya.

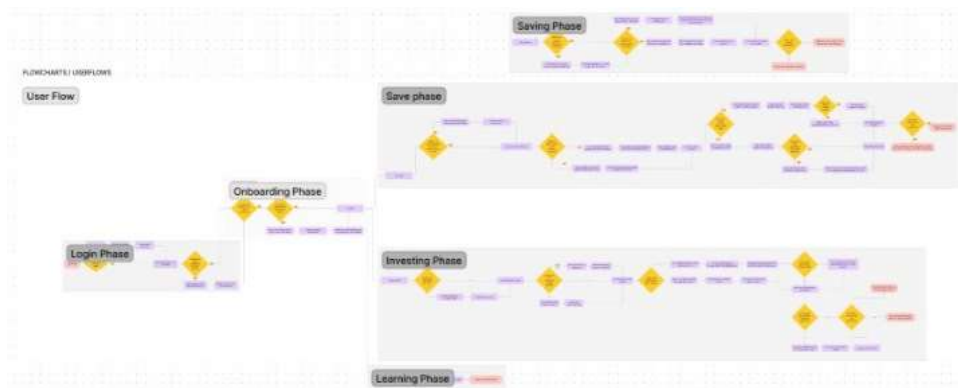
Gambar 5. User Story

2). Information Architecture

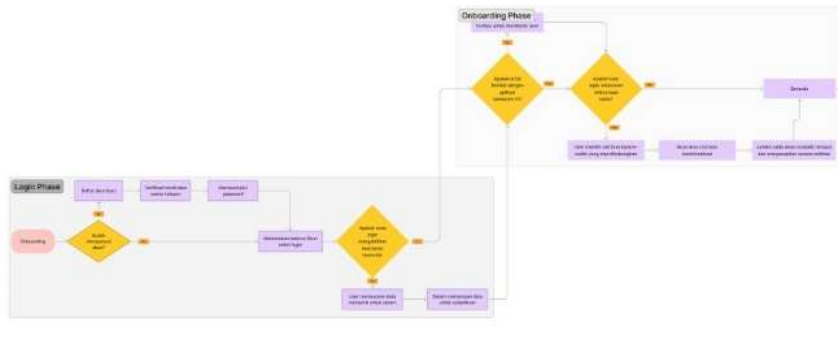


Gambar 6. Information Architecture

3). User Flow



Gambar 7. User flow keseluruhan



Gambar 8. User flow login & on boarding



Gambar 9. User flow Saving phase



Gambar 10. User flow Investing phase



Gambar 11. User flow Learning phase

#### D. Prototype

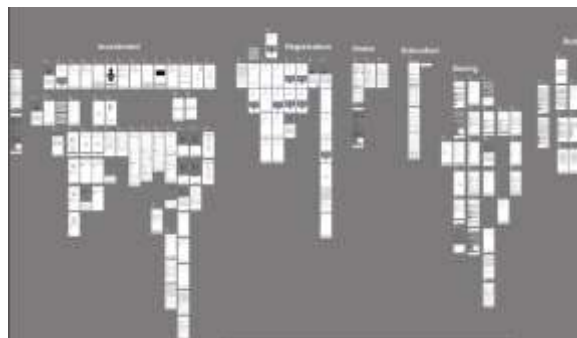
Pada fase ini membuat sketch untuk design UI (User Interface), membuat WireFrame, Wireframe Test Result, Membuat Design Sistem dan Hi-Fi Design UI. Berikut Gambar hasilnya.

##### 1). Skecth

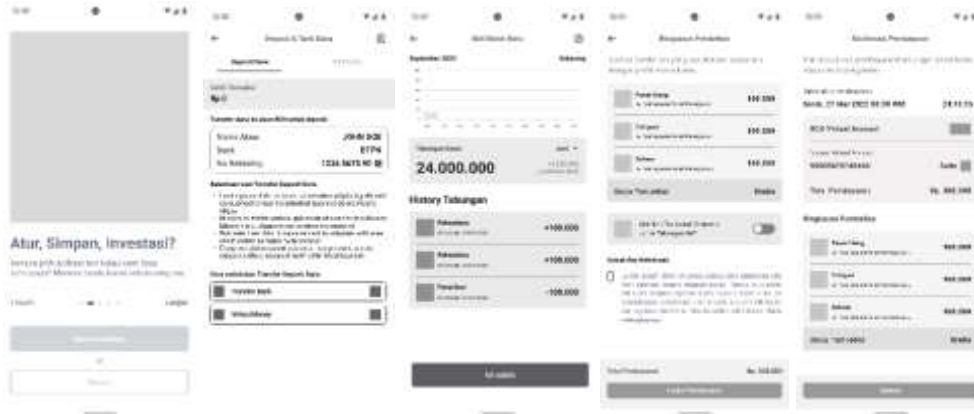


Gambar 12. Sketch Wireframe

##### 2). Wireframe/LOW-FI

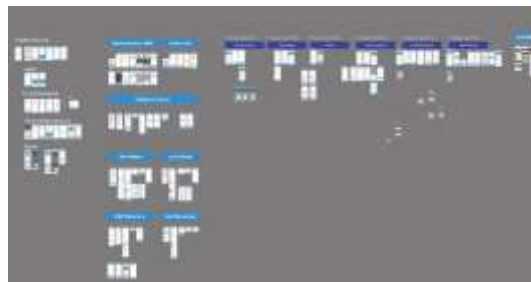


Gambar 13. Wireframe Keseluruhan



Gambar 14. wireframe

3). Hi-FI



Gambar 15. Hi-fi Design Keseluruhan



Gambar 16. HI-FI



Gambar 17. Mockup HI-FI Design

4). Design Sistem

Design Sistem berisikan jenis font atau typography, Collor palet, Button, Asset, Icon, dst



Gambar 18. Design Sistem

5). Hi-Fi Website

Pada website hanya berisikan onboarding untuk pengenalan aplikasi MONEE, berisi tentang kelebihan, keunggulan dan cara downloadnya.



Gambar 19. HI-FI Onboarding Website MONEE



#### E. Test

Untuk Testing Prototype hasil design UI kita menggunakan Maze.Skenario yang di gunakan dibagi menjadi tiga yaitu Maze usability testing, In Depth Interview dan SUS Score.Pada Maze Usability testing Responden mengerjakan task-task yang telah di buat pada Maze tanpa di pandu, In-depth Interview yaitu mengajukan pertanyaan seputar pengalaman yang di rasakan setelah mengerjakan task yang telah di buat, SUS Score yaitu menghitung SUS Score dan feedback yang diberikan oleh responden pada form SUS question.

Table 3. Test Result

No	Platform	Desktop	Mobile
1	Passed	1	12
2	Failed	0	0
3	Undested	0	0
4	N/A	0	0
5	TOTAL TC	1	17
6	Total (Without N/A)	1	17
7	% Passed	100%	100%
8	Test Coverage	100%	100%
9			

Dari Hasil testing keseluruhan tadi menghasilkan beberapa kesimpulan improvement untuk Prototype Design User Interface (UI) yang telah kita buat, antara lain:

- 1). Fokus utama UX Pada fitur Tabungan, karena beberapa responden masih kebingungan akan flow dari fitur ini
- 2). Pada Page Pendaftaran, Proses pendaftaran masih terlalu panjang, jadi perlu di bikin lebih singkat dan simple
- 3). Copywriting, beberapa kalimat/kata masih rancu, sehingga perlu diperbaiki agar hasil yang diharapkan lebih maksimal

## VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibuat berupa hasil prototype perancangan Aplikasi fintech MONEE, menghasilkan skor SUS 78 yang diujikan ke pada 16 responden, dan hasil testing sebesar 100%.Maka daripada itu metode yang digunakan dirasa dapat membantu developer dalam mengembangkan aplikasi MONEE yang sesuai dengan calon pengguna, yang notabene masih minim literasi financial.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah atas segala Rahmat dan Nikmat karunianya saya dapat menyelesaikan program Studi Independen Bersertifikat (SIB) batch 2 di Binar Academy dengan final project yang berjudul” Pembuatan Prototype Aplikasi Monee Dengan Metode Design Thinking”. Penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia selaku penyelenggara program kampus merdeka
2. Pihak mitra Study Independen Bersertifikat(SIB) yaitu PT.Lentera Bangsa Benderang(Binar Academy)
3. Muhammad Reza Syarief Satrianurachman Sebagai Facilitator UI/UX
4. Kepada kedua Orang tua yang selalu memberikan dukungan moril, materil serta doa kepada penulis selama mengikuti Program MSIB.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, W., Tolle, H., & Rokhmawati, R. I. (2021). *Perancangan User Experience Aplikasi Pembelajaran Investasi Pasar Modal berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking*. 5(10), 4286–4295. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Ahsan, M., Arianto, W., & Murdani, R. T. (2020). User Interface Design And User Experience Kuysedekah.Id Mobile Applications. *Smatika Jurnal*, 10(02), 109–114. <https://doi.org/10.32664/smatika.v10i02.515>
- Anggraini, R. D., & Frendiana, V. (2022). *Rancang Bangun Design Ui / Ux Aplikasi Mobile Saving ! dengan Aplikasi Figma*. 1(1), 358–368.
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Hassenzahl, M. (2007). *[Towards a UX Manifesto]-The hedonic / pragmatic model of user experience*.
- Hassenzahl, M. (2008). User experience (UX): Towards an experiential perspective on product quality. *ACM International Conference Proceeding Series*, June, 11–15. <https://doi.org/10.1145/1512714.1512717>
- Herawan, D., Manajemen, D., & Bakrie, U. (2019). *Design Thinking Approaches in Development of*. 5(2), 103–114.
- Huston, S. J. (2010). Measuring Financial Literacy. *Journal of Consumer Affairs*, 44(2), 296–316. <https://doi.org/10.1111/j.1745-6606.2010.01170.x>
- Knight, E., Daymond, J., & Paroutis, S. (2020). Design-Led Strategy: How To Bring Design Thinking Into The Art of Strategic Management. *California Management Review*, 62(2), 30–52. <https://doi.org/10.1177/0008125619897594>
- Kusumawardhany, S. S., Yunita Kurnia Shanti, Khoirunnisa Azzahra, Baiq Fitri Arianti, & Anggun Putri Romadhina. (2021). Penerapan Literasi Keuangan Dalam Memahami Financial Technology. *SULUH: Jurnal Abdimas*, 2(2), 151–160. <https://doi.org/10.35814/suluh.v2i2.1544>
- Oulasvirta, A., Dayama, N. R., Shiripour, M., John, M., & Karrenbauer, A. (2020). Combinatorial Optimization of Graphical User Interface Designs. *Proceedings of the IEEE*, 108(3), 434–464. <https://doi.org/10.1109/JPROC.2020.2969687>
- Wijaya, A., Wijaya, F., Agustria, K., Wijaya, M., Therino, R., Putra, R., & Pribadi, R. (2022). Perancangan UI/UX Pada Aplikasi WE-CARE Menggunakan Metode Design Thinking. *Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Dan Rekayasa Universitas Multi Data Palembang*, 465–471.