

Redesign Aplikasi M-Banking Metode Lean UX Dengan Pengujian A/B Testing (Studi Kasus BSI)

Anjeli Sapitri¹, Muhamad Wahyu Saputra², Mesy Aniza Putri³, Yoyon Efendi⁴, Dwi Haryono⁵

¹Teknik Informatika/STMIK Amik Riau, Jl.Purwodadi Indah, Sapitrianjeli@gmail.com

²Teknik Informatika/STMIK Amik Riau, Jl.Purwodadi Indah, Wahyustaw@gmail.com

³Teknik Informatika/STMIK Amik Riau, Jl.Purwodadi Indah, Mesyaniza@gmail.com

⁴Teknologi Informasi/STMIK Amik Riau, Jl.Purwodadi Indah, yoyonefendi@stmik-amik-riau.ac.id

⁵Sistem Informasi/STMIK Amik Riau, Jl.Purwodadi Indah, dwiharyono@sar.ac.id

Informasi Makalah

Submit : September 8, 2023

Revisi : Oktober 11, 2023

Diterima : Desember 4, 2023

Kata Kunci :

M-Banking BSI

User Interface

User Experience

A/B Testing

Abstrak

BSI Mobile Banking merupakan suatu aplikasi yang dimiliki oleh BSI karena tidak hanya memiliki fitur transaksi tetapi juga menyediakan fitur syariah yang dapat memudahkan nasabah dalam bertransaksi. Mobile Banking adalah layanan produk perbankan yang dirancang untuk mempermudah proses perbankan bagi nasabah dan bank. Dengan BSI Mobile, nasabah dapat bertransaksi secara mandiri melalui BSI Mobile tanpa harus datang ke cabang bank atau ATM. Selain itu, keberadaan BSI Mobile membantu mengurangi antrian nasabah di banking hall, meningkatkan jumlah transaksi melalui e-channel BSI dan menjadikan kualitas layanan efektif dan efisien, tapi fitur-fitur dan desain M-Banking BSI masih kurang lengkap dan tidak menarik lagi, sehingga mengalami penurunan penggunaan terhadap M-Banking BSI. Oleh karena itu membutuhkan User Interface (UI) dan User Experience (UX) desain sebagai dasar untuk membangun platform agar menciptakan desain serta fitur-fitur yang lebih menarik. Metode Lean UX berfokus pada kepuasan pengguna dengan antarmuka pengguna yang dibuat, sehingga metode ini dipilih pada penelitian ini untuk mengembangkan desain antarmuka pengguna. Berdasarkan analisis, implementasi dan evaluasi menghasilkan prototipe akhir yang merupakan gabungan dari prototype A dan B yang telah divalidasi dari segi tampilan, hingga kritik dan saran dari konsumen pengguna dan teknisi. Prototipe A dipilih untuk 5 fitur dan Prototipe B dipilih untuk 5 fitur. Pada halaman logo terpilih desain A dengan persentase 72,2%, pada halaman menu utama terpilih desain A dengan persentase 80,6%, halaman beranda terpilih desain A dengan persentase 69,4%, halaman informasi rekening terpilih desain A dengan persentase 75%, dan halaman

transfer terpilih desain B dengan persentase 55,6%. Selain itu, penelitian ini menghasilkan hasil yang konsisten antarmuka pengguna dalam hal warna, font, gambar dan tata letak serta pengalaman pengguna yang mudah pengguna memahami untuk menggunakan aplikasi dan mendapatkan informasi sesuai kebutuhan. Hasil desain diuji menggunakan metode Usability Testing guna untuk mencapai kemudahan menggunakan dan penerimaan pengguna dengan desain yang diusulkan atau yang telah di buat.

Abstract

BSI Mobile Banking is an application owned by BSI because it not only has transaction features but also provides sharia features that can make transactions easier for customers. Mobile Banking is a banking product service designed to simplify the banking process for customers and banks. With BSI Mobile, customers can make transactions independently via BSI Mobile without having to go to a bank branch or ATM. Apart from that, the existence of BSI Mobile helps reduce customer queues at the banking hall, increases the number of transactions via BSI e-channels and makes service quality effective and efficient, but the features and design of BSI M-Banking are still incomplete and no longer attractive, so experienced a decline in use of M-Banking BSI. Therefore, it requires User Interface (UI) and User Experience (UX) design as a basis for building a platform to create more attractive designs and features. The Lean UX method focuses on user satisfaction with the user interface created, so this method was chosen in this research to develop the user interface design. Based on analysis, implementation and evaluation, the final prototype is a combination of prototypes A and B which have been validated in terms of appearance, as well as criticism and suggestions from consumer users and technicians. Prototype A was selected for 5 features and Prototype B was selected for 5 features. On the logo page design A was selected with a percentage of 72.2%, on the main menu page design A was selected with a percentage of 80.6%, on the home page design A was selected with a percentage of 69.4%, on the account information page design A was selected with a percentage of 75%, and the selected transfer page was design B with a percentage of 55.6%. In addition, this research produces consistent user interface results in terms of colors, fonts, images and layout as well as a user experience that is easy for users to understand to use the application and get information as needed. The design results are tested using the Usability Testing method in order to achieve ease of use and user acceptance with the proposed or created design.

1. Pendahuluan

Pada saat ini teknologi berkembang semakin pesat dari tahun ke tahun sehingga dapat memberikan pengaruh terhadap gaya hidup masyarakat dimana sudah susah untuk terlepas dari smarthphone (Santoso et al., 2022).

Teknologi sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan manusia, yaitu kebutuhan informasi (Sugihartono & Chrisna Putra, 2019).

Peningkatan jumlah aplikasi untuk perangkat mobile menantang para pengembang untuk membuat aplikasi dengan

kualitas unggul. Ada banyak metode yang dapat digunakan untuk mengukur kualitas sebuah aplikasi, salah satu nya menggunakan metode usability (Firmansyah, 2018).

Secara umum mobile banking adalah layanan produk perbankan yang dirancang untuk mempermudah proses perbankan bagi nasabah dan bank. Bagi nasabah, kehadiran mobile banking menawarkan keuntungan yang sangat besar. Hal ini karena layanan ini memungkinkan pelanggan untuk mengakses dan melakukan transaksi kapan saja, di mana saja, dan untuk melakukan transaksi tanpa batas terlepas dari lokasi dan waktu (Arrizki

SATIN – Sains dan Teknologi Informasi
Vol. 9, No. 2, Desember 2023, pp. 112-124
ISSN: 2527-9114, DOI: 10.33372/stn.v9i2.1038
et al., 2023). Selain itu, Mobile banking merupakan layanan perbankan yang memungkinkan nasabah bank melakukan transaksi perbankan melalui ponsel atau smartphone, seperti halnya BSI Mobile (Vadly Azhar Lubis & Siregar, 2021).

Selain itu, aplikasi mobile juga dikenal sebagai aplikasi yang dapat diunduh dan memiliki fungsi tertentu sehingga menambah fungsionalitas dari perangkat mobile itu sendiri (Muzawi et al., 2018).

Bank Syariah Indonesia (BSI) adalah bank di Indonesia yang berbasis di bidang perbankan syariah yang juga menyediakan layanan mobile banking. Bank meluncurkan BSI Mobile sebuah media layanan transaksi perbankan berbasis teknologi informasi untuk memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dalam layanan perbankannya (Agustina & Krisnaningsih, 2023). Perbankan adalah segala sesuatu yang menyangkut tentang bank, mencakup kelembagaan, kegiatan usaha, serta cara, dan proses dalam melaksanakan kegiatan usahanya (Kadir, Abdul & Machasin, 2014). Dalam Pengembangan layanan perbankan tidak lagi hanya dengan slogan layanan yang aman dan terpercaya, namun juga mampu memberikan layanan yang disesuaikan dengan kebutuhan nasabah yang telah berkembang searah dengan perkembangan teknologi (Khoiriyah & Putra, 2022). Untuk menghadapi dunia teknologi yang sudah maju dengan sangat pesat ini harus dimanfaatkan sebaik baiknya terutama dalam hal memaksimalkan menggunakan internet, maka Bank BSI akan tetap dapat bersaing. Oleh karena itu perbankan harus bekerja lebih keras untuk memasarkan produk agar dapat menarik nasabah seperti menarik minat nasabah menggunakan produk mobile banking. Aktivitas penjualan harus selalu ada di setiap perusahaan, baik itu berkiblat pada keuntungan dan usaha sosial (Pangestu, 2022).

Sebagai langkah awal untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, maka perlu dirancang desain antarmuka aplikasi yang

disesuaikan dengan pengalaman penggunaannya (Widiatmoko et al., 2022).

User Interface adalah sebuah tampilan visual yang saling berkaitan antara user dengan sebuah sistem, melalui sejumlah perintah atau teknik untuk mengoperasikan sistem tersebut, meng-input data, dan memanfaatkan isinya (Jocelyn & Sutanto, 2022).

Pembuatan user interface dilakukan dengan tujuan mempermudah penggunaan teknologi tersebut oleh pengguna, yang sering disebut dengan istilah yang ramah pengguna (Pamungkas, 2023).

Tampilan UI/UX yang baik adalah suatu faktor penting dalam keberhasilan sebuah aplikasi. Menciptakan pengalaman pengguna yang menyenangkan, intuitif, dan efisien sangat penting untuk meningkatkan adopsi pengguna serta mempertahankan kepuasan mereka (Rifki & Haryono, 2023).

Lean UX merupakan sebuah metode pengembangan user experience (UX) yang berorientasi pada pengguna (user-centered). Lean UX memiliki fokus untuk meningkatkan hubungan kolaborasi dalam tim, menghilangkan proses yang tidak perlu, memaksimalkan efisiensi kerja, dan belajar dari kesalahan agar akhirnya mencapai solusi yang lebih baik. Di dalam siklus metode Lean UX, terdapat 3 aktivitas utama, yaitu think, make, dan check (Yunus & Wahyu, 2021).

Model Lean UX adalah sebuah model yang membawa sebuah sifat nyata dari sebuah produk agar memiliki keberhasilan dan kesuksesan yang lebih cepat secara kolaboratif dan lintas fungsional dengan meminimalisir penekanan pada dokumentasi namun berfokus pada peningkatan pemahaman dari product experience yang sedang dirancang (Musfikar et al., 2022). Metode Lean UX berfokus pada kepuasan pengguna dengan antarmuka pengguna yang dibuat, sehingga metode ini dipilih pada penelitian ini untuk mengembangkan desain antarmuka pengguna (Hasibuan et al., 2023).

Dari penjelasan di atas mengenai user Interface dan user experience kita dapat mengambil kesimpulan untuk mengembangkan sebuah aplikasi tidak boleh sembarangan, harus memperhatikan aspek-aspek tertentu. Salah satunya adalah aspek User Experience (UX) ketika menggunakan aplikasi tersebut (Sihaloho, 2023).

Adapun solusi yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan diatas adalah dengan cara merancang UI/UX menggunakan metode Lean UX. Metode ini memiliki kelebihan seperti “Hemat Biaya, Hemat Waktu, User-centric, dan Data-driven” (Fathurrahman, 2022).

Setelah data dianalisa, maka bisa dilakukan perancangan wireframe yang menjadi dasar dalam pembuatan design UI / UX prototype. Wireframe ini merupakan sketsa kasar yang bertujuan untuk mempermudah dalam pembuatan user interface (Angelica & Nas, 2023).

Maka dari itu, penulis memberikan solusi untuk melakukan design UI / UX prototype pada aplikasi M-Banking BSI berbasis mobile dengan menggunakan Figma.

Diharapkan dengan adanya hasil desain prototype M-Banking BSI yang baru agar dapat lebih menarik minat nasabah BSI dalam menggunakan M-Banking BSI tersebut.

Berikut ini kami paparkan gambaran M-Banking BSI:



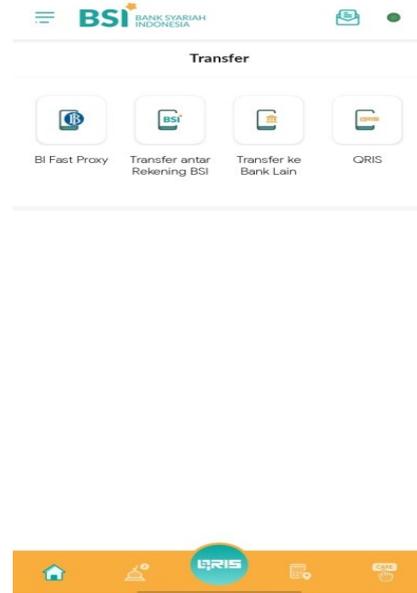
Gambar 1. Halaman logo



Gambar 2. Halaman menu utama



Gambar 3. Halaman beranda



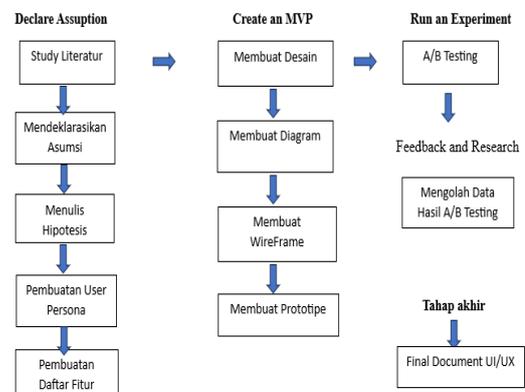
Gambar 5. Menu transfer



Gambar 4. Menu informasi rekening

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dibagi menjadi tiga fase utama, seperti terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 6. Metode Penelitian

Metode Lean Ux memiliki 4 tahapan yaitu:

1. Declare assumption adalah untuk mendeklarasikan sebagai fakta untuk menunjang kenapa proyek ini dilakukan.
2. Create an mvp adalah versi produk atau desain terbaru yang berisikan fitur-fitur sesuai dengan permintaan dari konsumen yang hasilnya didapat dari google form user research dan google form usability testing.

- Run an experiment adalah tahapan pengujian MVP yang telah dibangun untuk memastikan Prototype yang telah dibuat sesuai dengan asumsi yang telah ditentukan.
- Tahap akhir merupakan hasil dari desain terbaru yang telah dibuat dan desainnya disusun berdasarkan pilihan mana yang paling banyak disukai oleh responden.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. User Research

Berdasarkan hasil dari user research dengan menggunakan google form tentang M-Banking BSI dan terdapat masing-masing sebanyak 34 responden.

Berikut ini isi jawaban dari respondennya.

Keterangan Tabel :

AA = Seberapa sering bapak/ibu/teman-teman mengalami kesulitan dalam menggunakan fitur-fitur di dalam M-Banking BSI?

AB = Bagaimana tingkat kepuasan bapak/ibu/teman-teman terhadap fitur-fitur yang di sediakan dalam M-Banking BSI?

AC = Apakah bapak/ibu/teman-teman merasa jika desain M-Banking BSI beserta fitur-fiturnya sudah tidak menarik lagi?

AD = Apakah bapak/ibu/teman-teman ingin desain M-Banking BSI lebih di upgrade lagi menjadi lebih menarik?

AE = Warna atau tampilan seperti apa yang bapak/ibu/teman-teman sukai untuk desain M-Banking BSI yang baru?

AF = Tampilan manakah yang lebih bapak/ibu/teman-teman sukai?

AG = Adakah saran warna lain untuk desain M-Banking BSI yang baru?

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
Terdapat Nama	Status	Jenis Kelamin	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	
11000023 Agel	Mahasiswa	Perempuan	Sangat Sering	Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tampilan yang menarik dan paduan warna yang menarik
11000023 Andia Firdaus	Mahasiswa	Perempuan	Sangat Jarang	Sangat Tidak Puas	Tidak Tertarik	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Andia Pratiwi	Mahasiswa	Laki-Laki	Sangat Sering	Sangat Puas	Tidak Tertarik	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan Hijau dan Orange
11000023 Anisa	Mahasiswa	Perempuan	Jarang	Cukup Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Alvin Fauzan	Mahasiswa	Laki-Laki	Cukup Sering	Sangat Puas	Tidak Tertarik	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Rizky Rahmat Hidayat	Umum	Laki-Laki	Cukup Sering	Cukup Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Rizki Alfaridzi	Mahasiswa	Laki-Laki	Sangat Jarang	Cukup Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Sabirin Masnan	Mahasiswa	Laki-Laki	Jarang	Cukup Puas	Tidak Tertarik	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Saby Rahmat	Mahasiswa	Perempuan	Jarang	Puas	Tidak Tertarik	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Yopi	Umum	Perempuan	Sering	Cukup Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan Hijau dan Orange
11000023 Yopi	Umum	Perempuan	Jarang	Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan Hijau dan Orange
11000023 Eka Yuni Fadhila	Mahasiswa	Perempuan	Cukup Sering	Cukup Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Alifha	Mahasiswa	Laki-Laki	Sering	Cukup Puas	Tidak Tertarik	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Waze	Mahasiswa	Perempuan	Jarang	Kurang Puas	Tidak Tertarik	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Suci	Mahasiswa	Laki-Laki	Sangat Jarang	Cukup Puas	Tidak Tertarik	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 May Jencia	Mahasiswa	Perempuan	Sangat Jarang	Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Nabila Ancahyati	Umum	Perempuan	Jarang	Cukup Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Sif Fatmawati	Mahasiswa	Perempuan	Jarang	Cukup Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan Hijau dan Orange
11000023 Akbar Salha	Mahasiswa	Laki-Laki	Sangat Sering	Sangat Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Antri	Umum	Laki-Laki	Cukup Sering	Cukup Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Evi	Umum	Laki-Laki	Jarang	Cukup Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Sifa Nurul Hafidza	Mahasiswa	Perempuan	Jarang	Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Sifa Nurul Hafidza	Mahasiswa	Perempuan	Jarang	Puas	Tidak Tertarik	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Sifa Nurul Hafidza	Mahasiswa	Perempuan	Jarang	Cukup Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Sifa Nurul Hafidza	Mahasiswa	Perempuan	Jarang	Cukup Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Muhammad Sumarta	Mahasiswa	Laki-Laki	Sangat Sering	Sangat Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Pahlawan Al Hasya	Mahasiswa	Perempuan	Jarang	Cukup Puas	Tidak Tertarik	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan Hijau dan Orange
11000023 Nabilah Gumala Ayu	Umum	Perempuan	Cukup Sering	Puas	Tidak Tertarik	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana

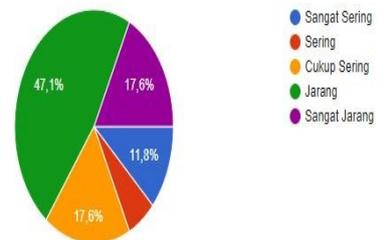
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
Terdapat Nama	Status	Jenis Kelamin	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	
11000023 Saby Rahmat	Mahasiswa	Perempuan	Jarang	Puas	Tidak Tertarik	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Yopi	Umum	Perempuan	Sering	Cukup Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan Hijau dan Orange
11000023 Eka Yuni Fadhila	Mahasiswa	Perempuan	Cukup Sering	Cukup Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Alifha	Mahasiswa	Laki-Laki	Sering	Cukup Puas	Tidak Tertarik	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Waze	Mahasiswa	Perempuan	Jarang	Kurang Puas	Tidak Tertarik	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Suci	Mahasiswa	Laki-Laki	Sangat Jarang	Cukup Puas	Tidak Tertarik	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 May Jencia	Mahasiswa	Perempuan	Sangat Jarang	Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Nabila Ancahyati	Umum	Perempuan	Jarang	Cukup Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Sif Fatmawati	Mahasiswa	Perempuan	Jarang	Cukup Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan Hijau dan Orange
11000023 Akbar Salha	Mahasiswa	Laki-Laki	Sangat Sering	Sangat Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Antri	Umum	Laki-Laki	Cukup Sering	Cukup Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Evi	Umum	Laki-Laki	Jarang	Cukup Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Sifa Nurul Hafidza	Mahasiswa	Perempuan	Jarang	Puas	Tidak Tertarik	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Sifa Nurul Hafidza	Mahasiswa	Perempuan	Jarang	Puas	Tidak Tertarik	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Sifa Nurul Hafidza	Mahasiswa	Perempuan	Jarang	Cukup Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Sifa Nurul Hafidza	Mahasiswa	Perempuan	Jarang	Cukup Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Muhammad Sumarta	Mahasiswa	Laki-Laki	Sangat Sering	Sangat Puas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana
11000023 Pahlawan Al Hasya	Mahasiswa	Perempuan	Jarang	Cukup Puas	Tidak Tertarik	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan Hijau dan Orange
11000023 Nabilah Gumala Ayu	Umum	Perempuan	Cukup Sering	Puas	Tidak Tertarik	Ya	Ya	Ya	Ya	Paduan BSI Tampilan dan Ornamen yang sederhana

Gambar 7. Jawaban dari semua responden

Adapun kami paparkan dalam bentuk persentase yaitu sebagai berikut:

Seberapa sering bapak/ibu/teman-teman mengalami kesulitan dalam menggunakan fitur-fitur di dalam M-Banking BSI?

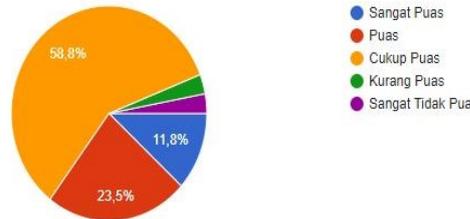
34 jawaban



Gambar 8. Hasil presentase jawaban dari responden mengenai kesulitan dalam menggunakan fitur-fitur di M-Banking BSI

Bagaimana tingkat kepuasan bapak/ibu/teman-teman terhadap fitur-fitur yang disediakan dalam M-Banking BSI?

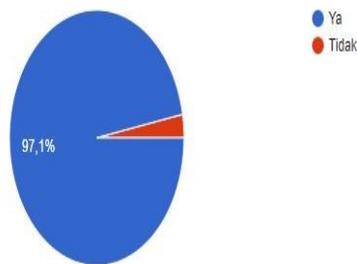
34 jawaban



Gambar 9. Hasil presentase jawaban dari responden mengenai kepuasan terhadap fitur dalam M-Banking BSI

Apakah bapak/ibu/teman-teman ingin desain M-Banking BSI lebih di upgrade lagi menjadi lebih menarik?

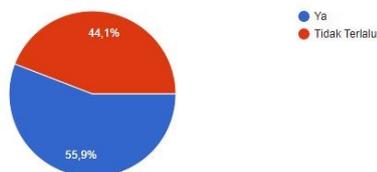
34 jawaban



Gambar 10. Hasil presentase jawaban dari responden mengenai apakah mereka ingin desain BSI di upgrade menjadi lebih menarik

Apakah bapak/ibu/teman-teman merasa jika desain M-Banking BSI beserta fitur-fiturnya sudah tidak menarik lagi?

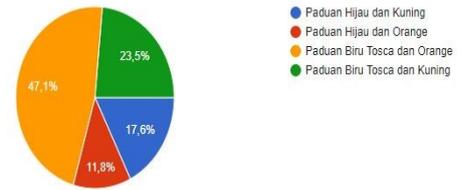
34 jawaban



Gambar 11. Hasil presentase jawaban dari responden mengenai apakah mereka merasa jika desain M-Banking BSI sudah tidak menarik lagi

Warna atau tampilan seperti apa yang bapak/ibu/teman-teman sukai untuk desain M-Banking BSI yang baru?

34 jawaban



Gambar 12. Hasil presentase jawaban dari responden mengenai warna apa yang mereka sukai untuk desain M-Banking BSI yang baru

Adakah saran warna lain untuk desain M-Banking BSI yang baru?

30 jawaban

Tidak ada
-
Paduan Biru Tosca dan Orange
Tidak
tidak ada
Biru
Gak ada
Warna pelangi

Gambar 13. Jawaban dari responden mengenai saran warna lain untuk desain M-Banking BSI yang baru.

3.2 Declare Assumption

Declare Assumption adalah fase untuk mengidentifikasi ide produk yang dirancang untuk menghindari produk yang tidak dibutuhkan oleh pengguna atau pasar. tahapan declare assumption dilakukan secara bertahap dengan mengumpulkan seluruh anggota tim dan berdiskusi terhadap permasalahan yang terjadi sebelum proyek ini dilakukan.

3.3 Asumsi

Pada bagian asumsi ini berisi pernyataan berupa ide, pendapat, dan keputusan tentang aplikasi.

3.4 Hipotesis

Tahap ini merupakan bentuk pernyataan penelitian yang ingin dibuktikan. Berdasarkan tahap asumsi, asumsi diubah menjadi pernyataan hipotesis “Dengan penerapan user interface yang baik pada aplikasi akan dapat memudahkan user dalam menggunakan aplikasi”.

3.5 Create a MVP Desain

1. Logo

Identitas pada logo m-banking BSI merupakan suatu hal yang melambangkan bahwa aplikasi yang di buat itu merupakan aplikasi M-Banking BSI. Logo terbaru yang sudah di rancang untuk M-Banking BSI dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 14. . Logo M-Banking BSI

2. Skema Warna

Pada prototype yang dibuat memiliki skema warna yang dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 15. Skema warna

3. Tipografi

Font yang digunakan untuk desain A adalah font inika, font inter, dan font inria serif. dari variasi ketiga font di atas dipilih karena perpaduannya terlihat menarik dan bisa terbaca dengan baik dan rapi di

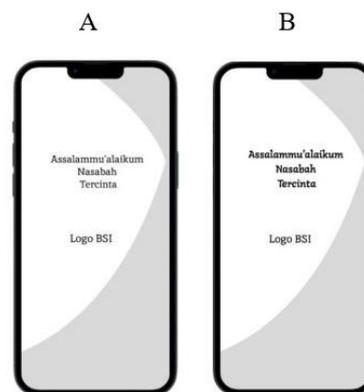
semua device. Font ini juga mudah terbaca dalam segala elemen.

Sedangkan font yang digunakan untuk desain B adalah font langar, font lemon, dan font kelly slab. ketiga font tersebut di pilih karena font tersebut tentunya juga sangat menarik dan agar bisa membedakan yang mana desain A dan yang mana desain B.

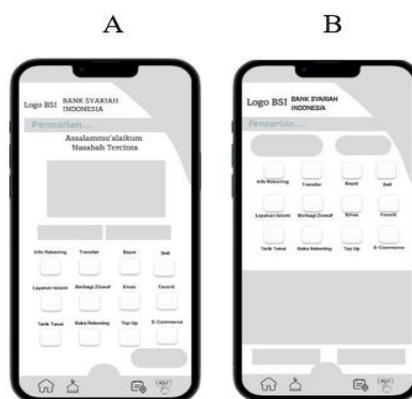
3.6 Wireframe

Pada tahap wireframe ini desain dan tata letak diuraikan dalam warna hitam putih untuk menampilkan desain UI yang lebih jelas bersama dengan detail visual lainnya.

Berikut ini gambar wireframe nya:



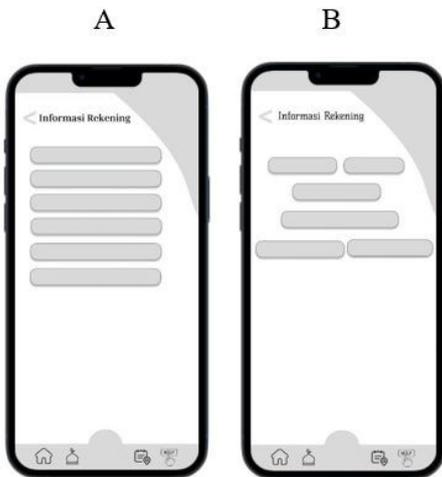
Gambar 16. Halaman Logo



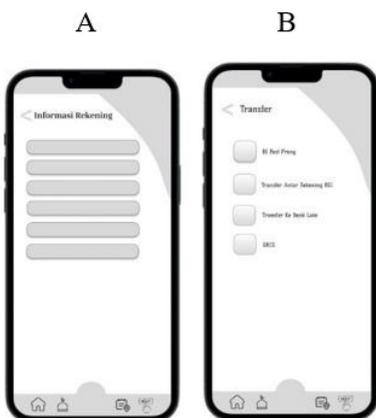
Gambar 17. Menu Utama



Gambar 18. Beranda



Gambar 19. Informasi Rekening



Gambar 20. Menu Transfer

3.7 Prototype Desain

Pembuatan prototype dibuat berdasarkan hasil dari wireframe yang telah dirancang sebelumnya. Prototype dirancang menggunakan figma.

Berikut ini desain *prototype* nya:



Gambar 21. Halaman Logo



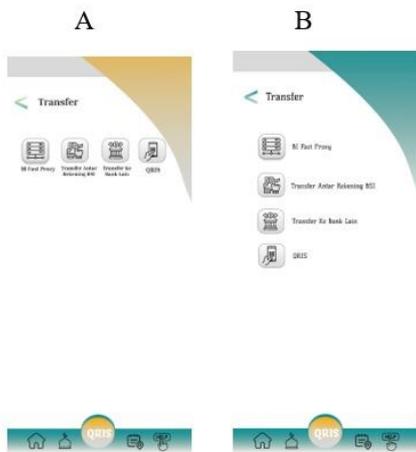
Gambar 22. Menu Utama



Gambar 23. Beranda



Gambar 24. Menu Informasi Rekening



Gambar 25. Menu Transfer

4. Run An Experimen

Setelah membuat prototipe A dan prototipe B, langkah selanjutnya adalah menjalankan eksperimen untuk menemukan prototipe mana yang lebih baik dan lebih mudah dipahami oleh pengguna. Aliran MVP biasa digunakan untuk menempatkan prototipe secara berurutan untuk melihat bagaimana responden mengevaluasinya dengan cara membagikan kuesioner dalam bentuk google form yang disebut dengan google form usability testing yang berfungsi untuk membantu dalam mengevaluasi antarmuka pengguna prototipe.

5. Feedback and Research

Tahap feedback and research ialah mengumpulkan umpan balik dan analisis serta memvalidasi asumsi yang ada lewat hasil pengujian prototipe MVP kepada

pengguna. Tahap ini membuktikan bahwa rancangan yang telah dirancang sesuai dengan rencana dan kebutuhan pengguna melalui dua tahap iterasi pengujian. (Mayasari et al., 2021)

5.1 Pengolahan Data

Berdasarkan hasil run an experiment didapatkan responden konsumen dan teknisi masing-masing sebanyak 36 responden. Hasil pengukuran pengujian A/B dirangkum dalam tabel yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini.

Jenis Aplikasi	Tampilan Halaman	Desain A	Desain B	Winner
Konsumen	Halaman Logo	72,2%	27,8%	A
	Halaman Menu Utama	80,6%	19,4%	A
	Halaman Beranda	69,4%	30,6%	A
	Halaman Informasi Rekening	75%	25%	A
	Halaman Transfer	44,4%	55,6%	B

Tabel 1. Hasil pengujian pada desain A/B

Selain itu kami paparkan dalam bentuk excel hasil dari semua jawaban para responden sebagai berikut.

Berikut ini keterangan tabel nya :

AA = Menurut bapak/ibu/teman-teman dari gambar diatas desain logo mana yang bagus dan di sukai?

AB = Menurut bapak/ibu/teman-teman dari gambar diatas desain menu utama mana yang bagus dan di sukai?

AC = Menurut bapak/ibu/teman-teman dari gambar diatas desain halaman beranda mana yang bagus dan di sukai?

SATIN – Sains dan Teknologi Informasi
 Vol. 9, No. 2, Desember 2023, pp. 112-124
 ISSN: 2527-9114, DOI: 10.33372/stn.v9i2.1038
 AD = Menurut bapak/ibu/teman-teman dari gambar di atas desain menu info rekening mana yang bagus dan di sukai?

AE = Menurut bapak/ibu/teman-teman dari gambar di atas desain menu transfer mana yang bagus dan di sukai?

A	B	C	D	E	F	G	H	I
Timestamp	Nama	Status	Jenis Kelamin	AA	AB	AC	AD	AE
14/00/2023	Yolla	Umum	Perempuan	Desain Logo B	Desain Menu Utama B	Desain Halaman Beranda B	Desain Menu Info Rekening A	Desain Menu Transfer B
14/00/2023	Angel	Mahasiswa	Perempuan	Desain Logo A	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda B	Desain Menu Info Rekening A	Desain Menu Transfer B
14/00/2023	Amaia	Mahasiswa	Perempuan	Desain Logo B	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda A	Desain Menu Info Rekening B	Desain Menu Transfer A
14/00/2023	RAHMAD ZULHILMI	Umum	Laki-Laki	Desain Logo A	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda A	Desain Menu Info Rekening A	Desain Menu Transfer A
14/00/2023	Gerani Ela Nurizah	Mahasiswa	Perempuan	Desain Logo A	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda A	Desain Menu Info Rekening A	Desain Menu Transfer A
14/00/2023	Gerani	Mahasiswa	Perempuan	Desain Logo A	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda B	Desain Menu Info Rekening A	Desain Menu Transfer A
14/00/2023	Nuzah	Mahasiswa	Perempuan	Desain Logo A	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda A	Desain Menu Info Rekening A	Desain Menu Transfer A
14/00/2023	Riczy	Mahasiswa	Laki-Laki	Desain Logo B	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda A	Desain Menu Info Rekening A	Desain Menu Transfer B
14/00/2023	Sri Fatmawati	Mahasiswa	Perempuan	Desain Logo A	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda B	Desain Menu Info Rekening A	Desain Menu Transfer B
14/00/2023	Dewi Sapika	Mahasiswa	Perempuan	Desain Logo B	Desain Menu Utama B	Desain Halaman Beranda A	Desain Menu Info Rekening B	Desain Menu Transfer B
14/00/2023	Wardania Rizki Amalia	Mahasiswa	Perempuan	Desain Logo B	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda A	Desain Menu Info Rekening A	Desain Menu Transfer B
14/00/2023	Muhammad Ammanin He	Mahasiswa	Laki-Laki	Desain Logo A	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda A	Desain Menu Info Rekening A	Desain Menu Transfer A
14/00/2023	Adam A	Mahasiswa	Laki-Laki	Desain Logo A	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda A	Desain Menu Info Rekening A	Desain Menu Transfer A
14/00/2023	Ni Made Ananda Purnas	Mahasiswa	Perempuan	Desain Logo A	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda B	Desain Menu Info Rekening A	Desain Menu Transfer A
14/00/2023	Arii	Mahasiswa	Perempuan	Desain Logo A	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda B	Desain Menu Info Rekening A	Desain Menu Transfer B
14/00/2023	Mesy anica	Mahasiswa	Perempuan	Desain Logo B	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda A	Desain Menu Info Rekening B	Desain Menu Transfer B
14/00/2023	Andika Pratama	Mahasiswa	Laki-Laki	Desain Logo A	Desain Menu Utama B	Desain Halaman Beranda B	Desain Menu Info Rekening B	Desain Menu Transfer B
14/00/2023	Suryo-Ady Wibowo	Mahasiswa	Laki-Laki	Desain Logo A	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda B	Desain Menu Info Rekening A	Desain Menu Transfer B
14/00/2023	alfira	Mahasiswa	Laki-Laki	Desain Logo A	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda A	Desain Menu Info Rekening A	Desain Menu Transfer A

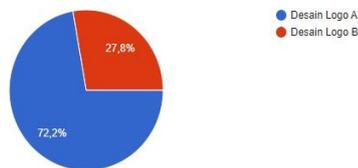
A	B	C	D	E	F	G	H	I
Timestamp	Nama	Status	Jenis Kelamin	AA	AB	AC	AD	AE
14/00/2023	Muhammad Wahyu	Mahasiswa	Laki-Laki	Desain Logo A	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda B	Desain Menu Info Rekening A	Desain Menu Transfer B
14/00/2023	ani	Mahasiswa	Perempuan	Desain Logo A	Desain Menu Utama B	Desain Halaman Beranda B	Desain Menu Info Rekening A	Desain Menu Transfer B
14/00/2023	hasadadms4@gmail.co	Mahasiswa	Laki-Laki	Desain Logo B	Desain Menu Utama B	Desain Halaman Beranda B	Desain Menu Info Rekening B	Desain Menu Transfer B
14/00/2023	Saddam Hussain	Mahasiswa	Laki-Laki	Desain Logo B	Desain Menu Utama B	Desain Halaman Beranda A	Desain Menu Info Rekening B	Desain Menu Transfer A
14/00/2023	Sri nur latifah hadis	Mahasiswa	Perempuan	Desain Logo A	Desain Menu Utama B	Desain Halaman Beranda A	Desain Menu Info Rekening A	Desain Menu Transfer A
14/00/2023	Audisa Firdaus	Mahasiswa	Perempuan	Desain Logo A	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda A	Desain Menu Info Rekening A	Desain Menu Transfer B
14/00/2023	Nella	Umum	Perempuan	Desain Logo A	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda B	Desain Menu Info Rekening A	Desain Menu Transfer B
14/00/2023	Aibar Adila	Mahasiswa	Laki-Laki	Desain Logo A	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda B	Desain Menu Info Rekening A	Desain Menu Transfer A
14/00/2023	LISHAM B	Osman	Laki-Laki	Desain Logo A	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda B	Desain Menu Info Rekening A	Desain Menu Transfer B
14/00/2023	Muhammad Rizki	Mahasiswa	Laki-Laki	Desain Logo A	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda A	Desain Menu Info Rekening A	Desain Menu Transfer A
14/00/2023	Bety Rahmah	Mahasiswa	Perempuan	Desain Logo B	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda B	Desain Menu Info Rekening B	Desain Menu Transfer B
14/00/2023	cahnik	Mahasiswa	Laki-Laki	Desain Logo A	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda B	Desain Menu Info Rekening B	Desain Menu Transfer B
15/00/2023	Nashira Rizqana	Mahasiswa	Perempuan	Desain Logo A	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda A	Desain Menu Info Rekening B	Desain Menu Transfer B
15/00/2023	Vilka	Umum	Perempuan	Desain Logo A	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda B	Desain Menu Info Rekening A	Desain Menu Transfer B
15/00/2023	Puhi Islamia Al Husya	Mahasiswa	Perempuan	Desain Logo B	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda B	Desain Menu Info Rekening A	Desain Menu Transfer B
15/00/2023	Rizki mohidono	Umum	Laki-Laki	Desain Logo A	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda A	Desain Menu Info Rekening A	Desain Menu Transfer A
16/00/2023	RIZKY RAHMAD HIDAY	Umum	Laki-Laki	Desain Logo A	Desain Menu Utama A	Desain Halaman Beranda B	Desain Menu Info Rekening B	Desain Menu Transfer A

Gambar 26. Hasil jawaban dari semua responden

Adapun kami paparkan dalam bentuk persentase yaitu sebagai berikut:

Menurut bapak/ibu/teman-teman dari gambar diatas desain logo mana yang bagus dan di sukai?

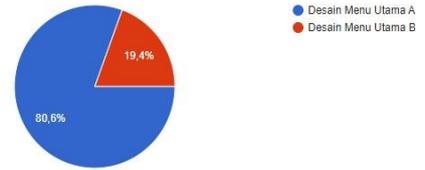
36 jawaban



Gambar27. Jawaban dari responden mengenai desain logo mana yang di sukai

Menurut bapak/ibu/teman-teman dari gambar diatas desain menu utama mana yang bagus dan di sukai?

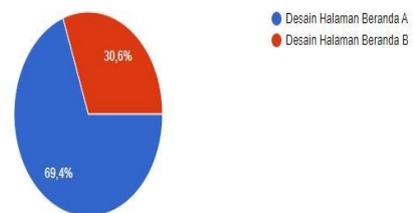
36 jawaban



Gambar 16. Jawaban dari responden mengenai desain menu utama mana yang di sukai

Menurut bapak/ibu/teman-teman dari gambar diatas desain halaman beranda mana yang bagus dan di sukai?

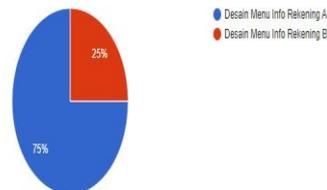
36 jawaban



Gambar 29. Jawaban dari responden mengenai desain halaman beranda mana yang di sukai

Menurut bapak/ibu/teman-teman dari gambar di atas desain menu info rekening mana yang bagus dan di sukai?

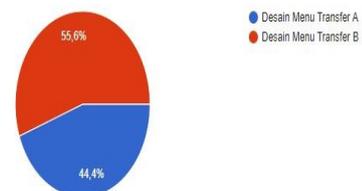
36 jawaban



Gambar 30. Jawaban dari responden mengenai desain menu informasi rekening mana yang di sukai

Menurut bapak/ibu/teman-teman dari gambar di atas desain menu transfer mana yang bagus dan di sukai?

36 jawaban



Gambar 17. Jawaban dari responden mengenai desain menu transfer mana yang di sukai

Dari semua gambar presentase di atas maka kami mengambill presentase yang paling

6. Conclusion and Recommendation

Berdasarkan hasil dari analisa, implementasi dan evaluasi perancangan user interface/user experience pada desain M-Banking BSI menggunakan metode Lean UX menghasilkan prototype final yang memiliki:

1. Skema warna yang terdapat pada desain terbaru yang telah dirancang tersebut senada dan konsisten, yaitu warna orange dengan kode #FFA800 dan warna biru toska dengan kode #0C949C, sehingga menciptakan perpaduan warna yang menarik.
2. Font yang digunakan baik itu pada desain A maupun pada desain B karena semua font yang digunakan pada setiap desain yang dirancang tersebut terlihat menarik dan bisa terbaca dengan baik dan rapi di semua device.
3. Tampilan gabungan yang terdapat pada prototipe desain A dan desain B, dimana prototipe desain A terpilih untuk 4 fitur yakni pada halaman logo, menu utama, beranda, dan menu informasi rekening. sedangkan pada prototipe desain B yang terpilih hanya 1 fitur yakni pada menu transfer.
4. Pada kuesioner user research terdapat kritik dan saran sebagai bahan pembuatan desain BSI yang baru agar menjadi lebih menarik lagi.
5. Pada kuesioner usability testing terdapat pilihan mengenai desain mana yang paling menarik menurut responden.
6. Pada halaman logo terpilih desain A dengan persentase 72,2%, pada halaman menu utama terpilih desain A dengan persentase 80,6%, halaman beranda terpilih desain A dengan persentase

69,4%, halaman informasi rekening terpilih desain A dengan persentase 75%, dan halaman transfer terpilih desain B dengan persentase 55,6%.

7. User experience dapat dengan mudah dipahami oleh user ketika mengakses aplikasi dan mendapat informasi yang sesuai dengan kebutuhan berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan.

7. Referensi

- Agustina, D. A., & Krisnaningsih, D. (2023). "Pengaruh Penggunaan Bsi Mobile Terhadap Kepuasan Nasabah Di Bsicabang Jenggolo." *Jurnal Tabarru' : Islamic Banking and Finance, Volume 6 N*, 180–185.
- Angelica, I., & Nas, C. (2023). Design UI/UX Prototype Aplikasi Pemesanan Produk Dimskuy Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Figma. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi, 1*(1), 22–26.
- Arrizki, F., Lubis, A. Y., & Lestari, D. (2023). Pengaruh Bsi Mobile Dan Pelayanan Terhadap Kepuasan Nasabah (Studi Kasus Mahasiswa/I Perbankan Syariah-Uinsu). *Eksya, 4*(1), 2746–8925.
- Fathurrahman, A. (2022). Perancangan Ui/Ux Pada Startup Suvis Indonesia Menggunakan Metode Lean Ux Startup. *11, 7787*(8.5.2017), –2003 2005.
- Firmansyah, R. (2018). Usability Testing Dengan Use Questionnaire Pada Aplikasi Sipolin Provinsi Jawa Barat. *Swabumi, 6*(1), 1–7. <https://doi.org/10.31294/swabumi.v6i1.3310>
- Hasibuan, F., Setiawan, H., Ali, E., & Junadhi. (2023). Prototype Design User Interface Sistem Preloved Menggunakan Metode Lean Ux. *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi, 5*(1), 137–148. <https://doi.org/10.31849/zn.v5i1.12915>
- Jocelyn, J., & Sutanto, R. P. (2022). Penerapan Metode Lean UX dan Design Sprint Pada Pembuatan dan Pengembangan Aplikasi Aryanna.

- Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 9.
<https://www.plainconcepts.com/lean-ux-methodology/>
- Kadir, Abdul, M., & Machasin, D. (2014). JURNAL EKONOMI Volume 22, Nomor 2 Juni 2014. *Ekonomi*, 22, 1–17.
- Khoiriyah, U., & Putra, P. (2022). Analisis Jalur Pengaruh Pengambilan Keputusan Bertransaksi Melalui BSI Mobile. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 8(3), 2522–2535.
<http://dx.doi.org/10.29040/jiei.v8i3.6455>
- Mayasari, R., Susilo Yuda Irawan, A., & Singaperbangsa Karawang, U. (2021). Penerapan Metode Lean Ux Pada Perancangan Ui/Ux Aplikasi Digilib Unsika Versi Windows Implementation of Lean Ux Method on Ui/Ux Design of Digilib Unsika Application in Windows Version. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 4(2), 2021.
- Musfika, R., Harahap, N. F., & Hazrullah. (2022). Implementasi Metode Webqual 4.0 untuk Mengukur Kualitas Website Sistem Informasi Akademik Sekolah. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 8(2), 58–67.
<https://doi.org/10.33372/stn.v8i2.863>
- Muzawi, R., Agustin, W., & Informatika, J. T. (2018). *SATIN – Sains dan Teknologi Informasi Sistem Pengendalian Lampu Berbasis Web dan Mobile*. 4(1).
- Pamungkas, F. T. (2023). *Perancangan UI / UX Aplikasi Variety off Food Layanan Penjualan Makanan Secara Online Menggunakan Aplikasi Figma*. 6(1), 165–183.
- Pangestu, D. (2022). Analisis Kepuasan Nasabah dalam Penggunaan BSI Mobile. *Jurnal Muamalat Indonesia - Jmi*, 2(2), 72–86.
<https://doi.org/10.26418/jmi.v2i2.58961>
- Rifki, M. A., & Haryono, K. (2023). Desain Antarmuka dan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Menghafal Quran berbasis Mobile menggunakan Lean UX. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 12(1), 2540–9719.
<http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>
- Santoso, A. J., Hadi Wijoyo, S., & Perdanakusuma, A. R. (2022). Evaluasi Usability Aplikasi Bank Syariah Indonesia Mobile menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (Studi Kasus : KCP Trenggalek Sudirman 1). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(2), 793–801.
<http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Sihaloho, F. (2023). *Perancangan User Interface (UI) dan User Experince (UX) Aplikasi pendistribution alat-alat kesehatan pada perusahaan PT . Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat*. 9(1), 33–38.
- Sugihartono, T., & Chrisna Putra, R. R. (2019). Pengembangan Aplikasi E-Government Pelayanan Administrasi Terpadu Kecamatan (PATEN) Berbasis Android. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 5(2), 9–16.
<https://doi.org/10.33372/stn.v5i2.544>
- Vadly Azhar Lubis, M., & Siregar, O. M. (2021). Analisis Minat Nasabah pada Penggunaan Aplikasi BSI Mobile dalam Upaya Meningkatkan Loyalitas Pelanggan pada Bank BSI KCP Rantauprapat. *Skripsi*, 1(1), 1–165.
- Widiatmoko, D. T., Utami, B. S., Studi, P., Komunikasi, D., Informasi, F. T., Kristen, U., & Wacana, S. (2022). *Perancangan UI / UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani) Pendahuluan Peran teknologi informasi (TIK) dalam pengelolaan pertanian di Indonesia PT Selektani Induk U*. 19(1), 120–136.
- Yunus, C. D. P., & Wahyu, S. (2021). Pembangunan Konsep Desain User Experience Aplikasi Mobile Majubersama Guna Mendorong Percepatan Pengimplementasian Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. *KONIK (Konferensi Nasional Ilmu Komputer)*.