

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI INTEGRASI TEKNOLOGI FINANSIAL "FIHUB" MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN

Annisa Rachman¹, Yodhi Anugrah Damar Saputra², Muhammad Hafidz³, Zam Afuw Imaman Sugiman⁴, Yoga Sahria⁵

^{1,2,3,4}Universitas Teknologi Yogyakarta; Jalan Ring Road Utara Jombor Sleman

⁵Universitas Amikom Yogyakarta; Jalan Ring Road Utara Condong Catur Depok-Sleman

Received: xxxx-xx-xx

Accepted: xx-xx-xx

Keywords:

Financial Application;
User-Centered Design;
Cognitive Walkthrough;
User Interface;
User Experience.

Correspondent Email:

annisar962@gmail.com

Abstrak. FiHub adalah aplikasi finansial inovatif berbasis mobile yang bertujuan untuk mengatasi masalah kompleks yang dihadapi oleh Generasi Z (Gen Z) dan Milenial dalam mengelola keuangan pribadi. Dengan mengintegrasikan semua aspek keuangan dalam satu platform yang *user-friendly*, FiHub memberikan solusi bagi pengguna dalam mengelola kartu kredit, kartu debit, portofolio investasi, dan transaksi sehari-hari. Penelitian ini terfokus pada perancangan *user interface* dan *user experience* menggunakan metode *user-centered design* dan dilakukan pengujian *cognitive walkthrough* yang mencakup empat skenario kunci, yaitu pendaftaran akun, eksplorasi layanan, navigasi kartu debit dan kredit, serta eksplorasi menu. Hasil menunjukkan peningkatan kemanfaatan seiring penggunaan aplikasi. Untuk kelompok pengguna umum, "Daftar Akun" memiliki tingkat keberhasilan langsung sebesar 20,2%, meningkat menjadi 83,3% untuk "Eksplorasi Semua Menu." Seluruh pertanyaan kemanfaatan mendapat tanggapan positif, menandakan kemudahan penggunaan dan pendapat menguntungkan tentang FiHub. Untuk kelompok pengguna yang paham UI/UX, tingkat keberhasilan konsisten tinggi di seluruh skenario. Pendekatan ini mengungkapkan masalah kemanfaatan minimal dan memperoleh kepuasan pengguna yang tinggi. Umpan balik yang mencolok mengusulkan penyesuaian pada penempatan tombol. Temuan ini memberikan wawasan berharga untuk peningkatan UI/UX dalam FiHub.

Abstract. *FiHub is an innovative mobile-based financial application aimed at addressing complex challenges faced by Generation Z (Gen Z) and Millennials in managing personal finances. By integrating all financial aspects into a user-friendly platform, FiHub provides users with solutions for managing credit cards, debit cards, investment portfolios, and daily transactions. This research focuses on user interface and user experience design using the user-centered design method and conducts cognitive walkthrough testing, covering four key scenarios: account registration, service exploration, debit and credit card navigation, and menu exploration. The results show increased usability with the application's use. For the general user group, "Account Registration" had a direct success rate of 20.2%, increasing to 83.3% for "Menu Exploration." All usability questions received positive responses, indicating ease of use and favourable opinions about FiHub. For users knowledgeable about UI/UX, success rates were consistently high in all scenarios. This approach revealed minimal usability issues and obtained high user satisfaction. Notable feedback suggests adjustments to button placement. These findings provide valuable insights for improving UI/UX in FiHub.*

1. PENDAHULUAN

Indonesia saat ini mengalami periode yang dikenal sebagai "bonus demografi," yang dicirikan oleh proporsi besar dari populasi usia produktif, yaitu individu yang berusia antara 15 hingga 64 tahun. Sebagai negara dengan populasi lebih dari 273 juta jiwa, Indonesia memiliki lebih dari 68,7 persen dari total populasi, atau sekitar 183,36 juta individu, yang berada dalam kelompok usia ini [1]. Kelompok usia produktif ini terdiri dari Generasi Z dan Milenial, yang saat ini memiliki peran yang semakin dominan dalam struktur demografi Indonesia [2].

Generasi Z, sebagaimana didefinisikan secara umum sebagai individu yang lahir antara pertengahan tahun 1990-an hingga awal tahun 2010-an, tumbuh dalam era digital yang penuh dengan teknologi informasi [3]. Generasi ini adalah kelompok yang terkoneksi secara teknologi, memiliki akses yang tak terbatas ke berbagai sumber informasi, dan cenderung menggunakan perangkat pintar untuk berbagai aspek kehidupan sehari-hari, termasuk pengelolaan keuangan pribadi [4].

Meskipun Generasi Z telah memperoleh kemudahan akses informasi dan keuangan melalui perangkat mereka, mereka juga dihadapkan pada sejumlah masalah keuangan yang menantang. Salah satu permasalahan sentral adalah kesulitan dalam mengelola utang kredit yang dapat diperoleh dengan mudah melalui layanan *online* [5]. Pengelolaan anggaran pribadi serta pengeluaran sehari-hari yang kompleks juga merupakan masalah yang umum dihadapi. Beberapa individu di dalam generasi ini mungkin kurang memahami pentingnya investasi jangka panjang dan kesulitan dalam menyisihkan dana untuk investasi serta tabungan yang diperlukan untuk keperluan mendesak di masa depan.

Tantangan lainnya adalah minat yang kuat dalam investasi berisiko tinggi seperti kripto dan saham teknologi yang sering kali mengalami volatilitas (perubahan substansial dalam naik atau turunnya kondisi harga aset keuangan khususnya, selama periode waktu tertentu) [6]. Kekurangan pemahaman tentang pasar keuangan dan risiko investasi dapat mengakibatkan kerugian finansial yang signifikan.

User interface adalah tampilan sistem yang berfungsi agar pengguna sistem dapat

berinteraksi [7]. Sedangkan *user experience* adalah pengalaman pengguna saat menggunakan suatu produk atau teknologi [8]. *Design thinking* dan *user-centered design* adalah dua metodologi yang dapat digunakan untuk membangun antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (UI/UX). Tujuan atau penekanan *design thinking* dan metodologi *user-centered design* adalah empati. Kedua strategi tersebut dimaksudkan untuk menanggapi keinginan dan tuntutan pengguna aplikasi. *Design thinking* adalah strategi inovasi strategis dalam desain aplikasi yang berfokus pada kerja sama antara desainer dan pengguna melalui penggunaan ide berdasarkan perilaku dan pemikiran pengguna [9]. Sedangkan *user-centered design* adalah strategi desain yang berfokus pada kebutuhan pengguna [10].

Menurut pemaparan latar belakang, studi yang berfokus pada perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) menggunakan metode *user-centered design* dilakukan untuk pengembangan aplikasi FiHub, yang bertujuan untuk mengintegrasikan dan menyederhanakan pengelolaan keuangan, membantu Generasi Z dalam merencanakan dan mengelola anggaran, berinvestasi dengan bijak, memantau pengeluaran harian, serta memberikan rekomendasi yang relevan berdasarkan situasi keuangan individu. Pengembangan aplikasi ini merupakan langkah yang penting dalam memperkuat landasan keuangan Generasi Z, sehingga Generasi Z dapat berperan lebih aktif dalam pertumbuhan ekonomi dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat Indonesia.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (UI/UX) pada aplikasi mobile dengan menggunakan metode perancangan *user-centered design*. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh [11] dengan judul "Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika)", perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna menggunakan metode perancangan berbasis pengguna (UCD). Hasil dari proses perancangan ini menghasilkan definisi kebutuhan pengguna yang kemudian diubah menjadi fitur-fitur dan desain serta prototipe

aplikasi mobile. Prototipe ini selanjutnya dievaluasi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dan berhasil meraih skor 80,125 dengan penilaian "Baik", yang menunjukkan bahwa antarmuka aplikasi Medical Tourism Indonesia telah dirancang dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Penelitian berjudul "Penerapan Metode User Centered Desain Pada Perancangan Interface Aplikasi Pemesanan Dan Pembayaran Tiket Bioskop Berbasis Mobile" oleh [12] bertujuan untuk mengimplementasikan metode *user-centered design* (UCD) dalam pengembangan desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna pada aplikasi Cinema Ticket berbasis Android. Penelitian ini berhasil menghasilkan tujuh wireframe (desain *low fidelity*) untuk aplikasi Cinema Ticket dan menguji kegunaannya melalui pengujian *cognitive walkthrough* dengan menyusun skenario penggunaan. Terdapat enam skenario yang dikerjakan oleh partisipan pengujian, dan hasil pengujian menunjukkan tingkat keberhasilan rata-rata sebesar 100%. Pada tahap akhir, dilakukan perancangan *high fidelity* untuk setiap desain *low fidelity* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

Penelitian berjudul "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode UCD Pada Website PMKS Pendataan Anak Yatim Lombok Tengah" yang dilakukan oleh [10] bertujuan untuk merancang pengalaman pengguna dan antarmuka yang sesuai dengan metode *user-centered design* (UCD) untuk situs web pendataan anak yatim PMKS di Lombok Tengah. Desain yang dihasilkan harus sepenuhnya mempertimbangkan kebutuhan pengguna, terutama petugas PMKS dan anak yatim yang membutuhkan bantuan sosial. Untuk memastikan bahwa desain tersebut memenuhi kebutuhan pengguna, dilakukan pengujian dan evaluasi prototipe UI/UX. Hasil desain UI/UX yang baik diharapkan akan meningkatkan efisiensi dan efektivitas pelayanan sosial bagi anak yatim yang memerlukan bantuan dan perlindungan sosial. Desain tersebut harus mudah dipahami, ramah pengguna, dan dilengkapi dengan fitur-fitur yang memudahkan petugas PMKS dalam pendataan dan memberikan pelayanan sosial.

Penelitian dengan judul "Perancangan User Interface dan User Experience (UI/UX) pada

Aplikasi "BCA Mobile" Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)" yang dilakukan oleh [13] telah sukses merancang UI/UX aplikasi BCA Mobile menggunakan metode *user-centered design* (UCD). Dalam pendekatan ini, desain dihasilkan dengan mempertimbangkan sepenuhnya kebutuhan pengguna, yang didasarkan pada tanggapan dari kuesioner yang disebar. Hasil pengujian UI/UX menggunakan metode *system usability scale* (SUS) menunjukkan bahwa responden merasa puas, dengan persentase puas mencapai 80%.

Penelitian terakhir dengan judul "Rancang Bangun UI/UX pada Website Label Rekaman Indie Nahitudia Records Menggunakan Metode User Centered Design" yang dilakukan oleh [14]. Perancangan desain antarmuka dan pengalaman pengguna untuk website ini dilakukan dengan menggunakan metode *user-centered design* (UCD) untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Dalam tahap evaluasi, kuesioner identifikasi diberikan kepada 31 responden, dan selanjutnya pengujian sistem usability (SUS) dilakukan melalui formulir kepada 18 responden untuk menilai tingkat kelayakan website. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai sistem usability (SUS) dari 18 responden adalah 75,9 (Grade = C), yang berarti bahwa desain ini dikategorikan sebagai "Dapat Diterima" oleh pengguna.

Berdasarkan temuan dari kelima penelitian sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode *user-centered design* memiliki potensi untuk menghasilkan aplikasi yang dinilai memiliki kualitas yang baik, sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan mampu mengatasi permasalahan yang ada. Hasil akhir dari implementasi ini diharapkan dapat menghasilkan tampilan dan fungsionalitas yang terbaik, serta memiliki nilai kegunaan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. User Interface

User Interface (UI) merujuk pada segala yang dapat dilihat, disentuh, atau diakses oleh pengguna dalam suatu aplikasi atau sistem [15]. UI mencakup elemen-elemen seperti tombol, ikon, menu, dan tata letak visual, dengan tujuan menciptakan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan. Desain UI yang baik

membantu pengguna berinteraksi dengan sistem secara efisien dan efektif. Prinsip-prinsip desain UI mencakup konsistensi, kontras, dan kejelasan, yang berperan penting dalam mencapai pengalaman pengguna yang positif [16].

2.2. User Experience

User Experience (UX) adalah keseluruhan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk atau sistem, termasuk aspek emosional, psikologis, dan praktisnya. UX melibatkan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna untuk menciptakan solusi yang memuaskan dan memuaskan. Desain UX melibatkan elemen-elemen seperti riset pengguna, pengujian pengguna, dan iterasi desain untuk memastikan bahwa produk atau sistem dapat memberikan nilai tambah yang signifikan bagi pengguna [17].

2.3. User-Centered Design

User-Centered Design (UCD) adalah pendekatan desain yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam seluruh siklus pengembangan produk. UCD melibatkan pengguna dalam setiap tahap, mulai dari riset awal hingga pengujian prototipe, untuk memastikan bahwa produk akhir dapat memenuhi kebutuhan, tujuan, dan harapan pengguna. Dengan mengintegrasikan umpan balik pengguna secara terus-menerus, UCD memastikan bahwa desain produk didasarkan pada pemahaman mendalam terhadap pengguna yang sebenarnya. Pendekatan ini mencakup penyelidikan pengguna, perancangan berbasis pengguna, dan evaluasi berkesinambungan untuk mencapai desain yang optimal [18].

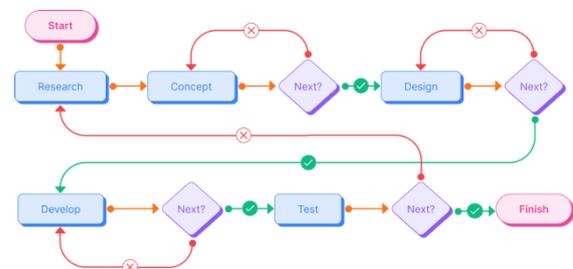
2.4. Cognitive Walkthrough

Cognitive Walkthrough adalah metode evaluasi desain yang fokus pada proses mental pengguna saat mereka berinteraksi dengan suatu sistem. Melibatkan simulasi langkah-langkah pemecahan masalah yang diambil oleh pengguna selama penggunaan aplikasi atau situs web, Cognitive Walkthrough membantu mengidentifikasi potensi kesalahan dan hambatan kognitif. Dengan merinci langkah-langkah mental pengguna, desainer dapat memahami seberapa baik antarmuka

mendukung pemahaman dan navigasi pengguna [19].

3. METODE PENELITIAN

Pengembangan antarmuka dilakukan menggunakan metode *user-centered design* agar mendapatkan tampilan antarmuka aplikasi yang diinginkan dapat terwujud. dengan optimal. Pada penelitian ini, pendekatan *user-centered design* (UCD) dipilih karena menggunakan input pengguna langsung sebagai pondasi utama untuk proses pengembangan sistem. Metode ini memungkinkan perancangan berfokus kepada kebutuhan pengguna sebagai *end-user*. Alur metode *user-centered design* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode User-Centered Design

Gambar 1 menjelaskan alur dalam menyelesaikan metode *user-centered design*. Tahapan dari alur ini, yaitu:

a) Research

Pertama-tama, dilakukan riset pengguna yang melibatkan wawancara dan analisis data histori transaksi dengan pengguna potensial, seperti mahasiswa, pekerja muda, dan individu dengan tingkat literasi keuangan yang beragam. Hasil riset memberikan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan preferensi pengguna dalam mengelola keuangan.

b) Concept

1) Identifikasi Titik Masalah (*Pain Point Identification*)

Berdasarkan hasil riset, titik-titik masalah utama pengguna diidentifikasi, termasuk kesulitan pemantauan keuangan, keterbatasan prediksi keuangan, dan kesulitan bertransaksi.

2) Pembuatan User Persona

Dua *user persona*, Andrea (mahasiswa) dan Rizky (pekerja), diciptakan untuk merefleksikan kelompok target utama FiHub. Ini mencakup biodata, *motto*,

deskripsi, *goals*, dan *frustration* masing-masing persona.

3) *User Story Mapping*

User story mapping digunakan untuk menggambarkan status, keinginan pengguna, serta manfaat yang diinginkan. Contoh *user story* untuk Andrea dan Rizky diberikan sebagai representasi dari dua kelompok target.

c) *Design*

Proses *ideation* dan *brainstorming* digunakan untuk menghasilkan beragam ide fitur. Pendekatan "*How Might We*" (HMW) digunakan untuk merumuskan pertanyaan yang menjelaskan tantangan yang ingin diatasi oleh setiap fitur.

d) *Develop*

Prototipe dan wireframe aplikasi FiHub dibuat berdasarkan ide-ide yang dihasilkan. Antarmuka pengguna dirancang untuk menjadi baik, intuitif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

e) *Testing*

Dalam upaya untuk memvalidasi desain dan fungsionalitas FiHub, dilakukan serangkaian pengujian pengguna dengan menerapkan metode *Cognitive Walkthrough*. Langkah-langkah melibatkan pemilihan sampel pengguna, pembuatan skenario pengujian, pelaksanaan pengujian, pengumpulan data, dan analisis hasil.

1) *Pemilihan Sampel Pengguna*

Kelompok pengguna dipilih dengan teliti, mencakup Gen Z dan Milenial dengan beragam latar belakang dan pemahaman UI/UX. Dibagi menjadi kategori umum dan kategori pengguna yang paham UI/UX untuk mencerminkan keberagaman pemakai potensial aplikasi.

2) *Pembuatan Skenario Pengujian*

Skenario pengujian dirancang cermat, mencakup fitur kunci FiHub seperti manajemen anggaran, investasi, pembayaran, dan notifikasi. Empat rangkuman skenario pengujian dihasilkan, melibatkan daftar akun, eksplorasi layanan, debit & kredit, dan eksplorasi semua menu.

3) *Pelaksanaan Pengujian*

Pengujian dilakukan secara individu dengan setiap pengguna. Mereka diberikan akses ke FiHub dan diminta menyelesaikan tugas-tugas yang terkait dengan skenario pengujian. Observasi intensif dilakukan

selama sesi pengujian untuk memahami interaksi dan pengalaman pengguna.

4) *Pengumpulan Data*

Data dikumpulkan selama sesi pengujian, termasuk persentase kesuksesan langsung pengguna, persentase pengguna yang menyelesaikan skenario, jumlah pengguna yang menguji, tingkat kesalahan klik, waktu rata-rata menyelesaikan tugas, dan tanggapan dari pengguna melalui kuesioner.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. *Analisis Desain Karya*

Analisis desain karya FiHub melibatkan evaluasi terhadap beberapa aspek penting yang mendefinisikan bagaimana aplikasi ini akan memenuhi kebutuhan pengguna.

a) *Target Pengguna*

Target utama FiHub adalah Generasi Z (Gen Z) dan Milenial. Gen Z, yang tumbuh dalam era digital, mencari solusi keuangan sesuai dengan gaya hidup digital mereka. Sementara itu, Milenial, yang telah memasuki dunia kerja, memiliki kebutuhan keuangan yang beragam, termasuk investasi dan pembayaran.

b) *Batasan Produk*

Dalam batasan produk, FiHub dirancang sebagai aplikasi mobile yang kompatibel dengan iOS dan Android, ditargetkan untuk pasar Indonesia, dan menggunakan Bahasa Indonesia.

c) *Platform yang Digunakan*

Platform iOS dan Android dipilih untuk memastikan aksesibilitas luas bagi pengguna dengan berbagai perangkat mobile.

d) *Skenario Penggunaan Produk*

Skenario penggunaan produk diilustrasikan melalui dua *user persona*, Andrea (mahasiswa) dan Rizky (pekerja), yang mencakup berbagai kebutuhan keuangan mereka.

e) *Navigasi*

Desain navigasi FiHub mengedepankan kemudahan akses dengan tab navigasi menu utama, burger menu, dan navigasi intuitif.

f) *Arsitektur Informasi*

Informasi keuangan diorganisir dalam kategori utama seperti "Beranda," "Notifikasi," "Promo," dan "Inspirasi" untuk kemudahan akses.

g) *Wireframe*

Desain wireframe mencakup halaman-halaman utama seperti beranda, notifikasi, promo, dan inspirasi. Setiap komponen dirancang untuk kejelasan dan keterbacaan.

Melalui analisis ini, pengembang dapat memastikan bahwa FiHub memiliki desain yang responsif terhadap kebutuhan dan harapan pengguna target, menyediakan pengalaman pengguna yang intuitif, dan dapat diakses dengan mudah di berbagai platform mobile.

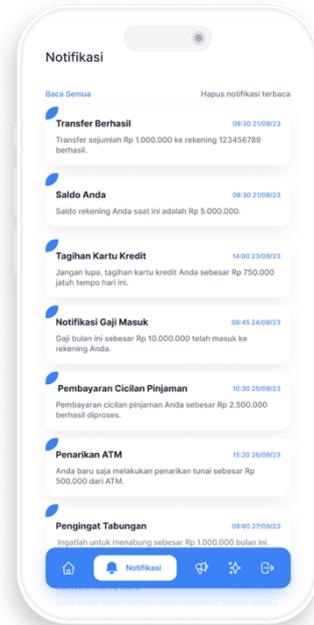
4.2. Implementasi Desain

Proses implementasi desain FiHub melibatkan transformasi konsep desain menjadi antarmuka pengguna yang fungsional dan menarik. Setiap halaman aplikasi diimplementasikan dengan memperhatikan elemen-elemen UI/UX yang telah dirancang sebelumnya.



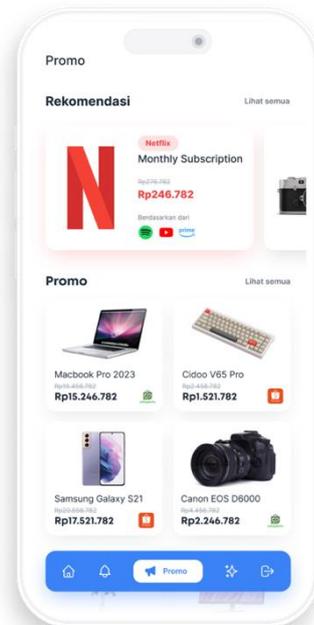
Gambar 2. Halaman Beranda

Gambar 2 halaman beranda, terdapat menu yang disusun secara intuitif, memberikan akses cepat ke fitur utama aplikasi, termasuk manajemen kartu kredit, kartu debit, portofolio investasi, integrasi e-wallet, tagihan harian, dan statistik keuangan, dirancang dengan tujuan memudahkan pemahaman dan aksesibilitas pengguna. Menu dirancang dengan akses mudah memastikan pengguna dapat mengidentifikasi dan menjelajahi fitur utama FiHub untuk pengelolaan finansial yang efektif.



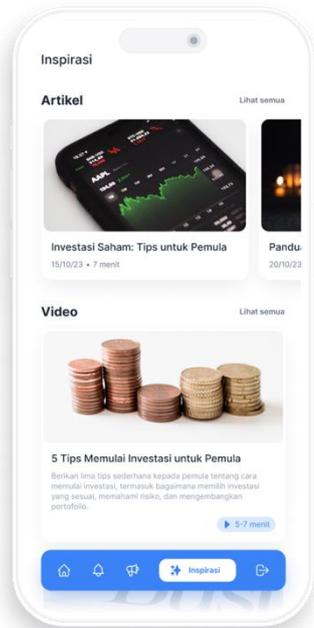
Gambar 3. Halaman Notifikasi

Gambar 3 halaman notifikasi, dirancang untuk memberikan pengguna informasi penting, termasuk pemberitahuan transaksi, promo, dan saran keuangan. Implementasinya mencakup tata letak yang bersih, ikon yang jelas, dan filter notifikasi untuk mempermudah pemahaman.



Gambar 4. Halaman Promo

Gambar 4 merupakan implementasi halaman promo yang menampilkan berbagai penawaran dan cashback yang tersedia. Pengguna dapat dengan mudah menavigasi dan memanfaatkan promo-promo ini. Tampilan kartu dan tombol aksi dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pengguna.



Gambar 5. Halaman Inspirasi

Gambar 5 halaman inspirasi, menyajikan konten edukatif dan berita keuangan terkini. Implementasinya memperhatikan tata letak konten yang menarik dan navigasi yang mudah, sehingga pengguna dapat mengeksplorasi dan memperoleh informasi tambahan.

4.3. Pengujian Pengguna

Pengujian prototipe aplikasi FiHub dilakukan dengan membagi rekapitulasi data menjadi dua kategori kelompok sampel pengguna, yaitu umum dan pengguna yang paham mengenai UI/UX. Hasil pengujian pada tiap skenario pengujian dan kuesioner dari sampel pengguna adalah sebagai berikut:

a) Kelompok Umum

Tabel 1. Pengujian Aplikasi - Umum

No.	Skenario Pengujian	Direct Success	Mission Unfinished	Total Testers	Misclick Rate	Average Duration (detik)
1	Daftar Akun	20,2%	33,8%	20	30%	55,3

2	Eksplorasi Layanan	61,5%	15,4%	13	43,6%	92,3
3	Debit & Kredit	66,7%	0,0%	12	17,5%	12,6
4	Eksplorasi Semua Menu	83,3%	40,0%	11	27,5%	17,3

Dari Tabel 1, terlihat bahwa setelah skenario pengujian pertama, pengguna umum menunjukkan tingkat kesulitan yang tinggi. Namun, seiring berjalannya pengujian, persentase *Direct Success* meningkat. Meskipun pada skenario Eksplorasi Layanan waktu durasi tinggi, pengguna umum mampu menyelesaikan pengujian. Kuesioner yang diisi oleh 11 pengguna menunjukkan bahwa pengguna umum secara keseluruhan tidak merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi.

b) Kelompok Pengguna yang Paham Mengenai UI/UX

Tabel 2. Pengujian Aplikasi – Pengguna yang Paham Mengenai UI/UX

No.	Skenario Pengujian	Direct Success	Mission Unfinished	Total Testers	Misclick Rate	Average Duration (detik)
1	Daftar Akun	66,7%	0,0%	5	0,0%	15,8
2	Eksplorasi Layanan	75,0%	0,0%	4	2,7%	26,0
3	Debit & Kredit	50,0%	0,0%	4	0,0%	4,1
4	Eksplorasi Semua Menu	75,0%	0,0%	4	6,7%	10,0

Dari Tabel 2, seluruh pengguna yang paham mengenai UI/UX mampu menyelesaikan pengujian tanpa kesulitan yang signifikan. Persentase *Misclick Rate* dan *Average Duration* menunjukkan performa pengguna yang baik. Kuesioner yang diisi oleh 4 pengguna menunjukkan bahwa mereka merasa mudah menggunakan aplikasi dan memberikan beberapa rekomendasi perbaikan terkait peletakan tombol kembali dan tombol *Log Out*.

5. KESIMPULAN

Studi pengembangan aplikasi FiHub menggunakan metode *user-centered design* (UCD) untuk mengatasi permasalahan keuangan Generasi Z dan Milenial menghasilkan temuan yang signifikan.

Pengujian dengan kelompok umum dan pengguna yang paham UI/UX menunjukkan peningkatan kemanfaatan seiring berjalannya waktu, dengan persentase *Direct Success* yang meningkat. Meskipun kelompok umum awalnya mengalami kesulitan, umpan balik positif dan tingkat keberhasilan yang signifikan di akhir pengujian menunjukkan adaptasi yang baik terhadap antarmuka FiHub. Di sisi lain, kelompok pengguna yang paham UI/UX menunjukkan kinerja yang sangat baik, dengan tingkat kesulitan yang rendah. Umpan balik dari kedua kelompok menyoroti kejelasan desain dan kemudahan penggunaan FiHub. Meskipun terdapat rekomendasi perbaikan terkait penempatan tombol, hasil ini memberikan wawasan berharga untuk pengembangan UI/UX lebih lanjut. Dengan demikian, FiHub bukan hanya berhasil memberikan solusi bagi pengelolaan keuangan Generasi Z dan Milenial, tetapi juga mencapai respons positif dari pengguna, menunjukkan potensi untuk memberikan dampak positif dalam literasi keuangan dan aksesibilitas layanan finansial.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Badan Pusat Statistik, "Analisis Profil Penduduk Indonesia," Jakarta, Jun 2022.
- [2] E. D. Viana, F. Febrianti, dan F. R. Dewi, "Literasi Keuangan, Inklusi Keuangan dan Minat Investasi Generasi Z di Jabodetabek," *Jurnal Manajemen dan Organisasi*, vol. 12, no. 3, hlm. 252–264, Jan 2022, doi: 10.29244/jmo.v12i3.34207.
- [3] K. Laturette, L. P. Widianingsih, dan L. Subandi, "Literasi Keuangan Pada Generasi Z," *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, vol. 9, no. 1, hlm. 131–139, Apr 2021, doi: 10.26740/jpak.v9n1.p131-139.
- [4] H. Rizqi Annisa Sita Ramadanti, J. Nawir, dan Marlina, "Analisis Perilaku Keuangan Generasi Z Pada Cashless Society," *Jurnal Visionida*, vol. 7, no. 2, hlm. 96–109, Des 2021, doi: 10.30997/jvs.v7i2.4488.
- [5] Syifa Nur Aini, Wahyudi, dan Tri Siswantini, "Analisis Perilaku Keuangan Generasi Z Pada Mahasiswa UPN Veteran Jakarta di Masa Pandemi," *JRB-Jurnal Riset Bisnis*, vol. 5, no. 1, hlm. 74–85, Okt 2021, doi: 10.35814/jrb.v5i1.2605.
- [6] R. Saputra, "Analisis Faktor Investasi Pada Mahasiswa Generasi Z Di Bandung," *Jurnal Ilmu Keuangan dan Perbankan (JIKA)*, vol. 9, no. 1, hlm. 41–57, Mei 2020, doi: 10.34010/jika.v9i1.2679.
- [7] N. Handayani, F. Fandhilah, dan H. Mayatopani, "Perancangan UI/UX Aplikasi Destinasi Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Human Centered Design," *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, vol. 7, no. 1, hlm. 35–43, 2023, doi: 10.35145/joisie.v7i1.2907.
- [8] Y. S. Jamilah dan A. C. Padmasari, "Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say.co," *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, vol. 9, no. 1, hlm. 73–88, Apr 2022, doi: 10.26858/tanra.v9i1.29458.
- [9] I. Adhiya Adha, A. Voutama, dan A. Ali Ridha, "Perancangan UI/UX Aplikasi Ogan Lopian DISKOMINFO Purwakarta Menggunakan Metode Design Thinking," *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, vol. 7, no. 1, hlm. 55–70, Jun 2023.
- [10] R. Rizkina, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode UCD Pada Website PMKS Pendataan Anak Yatim Lombok Tengah," *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram /*, vol. 10, no. 1, hlm. 32–40, Mar 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/jiim>
- [11] S. Ernawati dan A. Dwi Indriyanti, "Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika)," *JEISBI*, vol. 3, no. 4, hlm. 91–102, 2022.
- [12] Y. Indah Hasari, A. Febriansyah, dan Z. Septia Anzana, "Penerapan Metode User Centered Desain Pada Perancangan Interface Aplikasi Pemesanan Dan Pembayaran Tiket Bioskop Berbasis Mobile," *Jurnal Siliwangi Seri Sains dan*

- Teknologi*, vol. 8, no. 2, hlm. 2022, Des 2022, doi: 10.37058/jssainstek.v8i2.6254.
- [13] D. S. Mubiarto, R. Rizal Isnanto, dan I. P. Windasari, “Perancangan User Interface dan User Experience (UI/UX) pada Aplikasi ‘BCA Mobile’ Menggunakan Metode User Centered Design (UCD),” *Jurnal Teknik Komputer*, vol. 1, no. 4, hlm. 209–216, 2023, doi: 10.14710/jtk.v1i4.37686.
- [14] A. G. Pamangki dan N. A. Prasetyo, “Rancang Bangun UI/UX pada Website Label Rekaman Indie Nahitudia Records Menggunakan Metode User Centered Design,” *Journal Informatic and Information Technology*, vol. 1, no. 1, hlm. 9–16, Feb 2022, doi: 10.20895/ledger.v1i1.777.
- [15] N. R. Wiwesa, “USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN,” *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, vol. 3, no. 2, hlm. 17–31, Jun 2021.
- [16] D. A. Fatah, “Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Aplikasi Mobile Menggunakan Usability Testing dengan Pendekatan Human-Centered Design (HCD),” *Rekayasa*, vol. 13, no. 2, hlm. 130–143, Agu 2020, doi: 10.21107/rekayasa.v13i2.6584.
- [17] M. S. A. Abdul Ghani Dan S. N. Wan Shamsuddin, “Definitions And Concepts Of User Experience (Ux): A Literature Review,” *International Journal of Creative Future and Heritage (TENIAT)*, vol. 8, no. 1, hlm. 130–143, Mar 2020, doi: 10.47252/teniat.v8i1.292.
- [18] W. A. Siregar, R. S. Hardinata, dan M. S. Novelan, “Perancangan Sistem Informasi Lokasi Pariwisata Kabupaten Serdang Bedagai Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design (UCD),” *Jurnal Darma Agung*, vol. 30, no. 1, hlm. 459–468, 2022, doi: 10.46930/ojsuda.v30i1.2227.
- [19] A. Tiyasa, N. K. A. Wirdiani, dan N. K. D. Rusjayanthi, “Analysis and design of UI and UX of the Taring application using goal-directed design and cognitive walkthrough methods,” *MATRIX: Jurnal Manajemen Teknologi dan Informatika*, vol. 13, no. 3, hlm. 142–156, Nov 2023, doi: 10.31940/matrix.v13i3.142-156.