

## UI/UX Desain Aplikasi Mobile Money Changer pada PT. Gemilang Artha Valindo dengan Metode Design Thinking

Made Suci Ariantini<sup>1\*</sup>, Putu Gede Surya Cipta Nugraha<sup>2</sup>, Kadek Aditama<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia (INSTIKI), Indonesia  
E-mail: <sup>1\*</sup>suci.ariantini@instiki.ac.id

### Abstract

PT Gemilang Artha Valindo or what can be called GAV Money Changer is a company engaged in foreign currency exchange services, there are several problems faced by GAV Money Changer for now one of them is about transactions that are only done with the cash system or pay on the spot, it makes the transaction process quite time consuming. With these problems need to design prototype UI / UX mobile-based GAV money changer application with the aim of accommodating the wishes of users and as a reference for future product development. Prototype development using the Design Thinking method with the stages of Empatize, Define, Ideate, Prototype and Test. The tool used for prototyping is Figma. The testing phase uses a User Experience Questionnaire (UEQ) test with a total of 31 respondents, the results obtained can be seen from the Benchmark Data that the attractiveness scale results have an average value of 2.01 (Excellent), Clarity has an average value of 1.99 (Good), Efficiency has an average value of 1.89 (Excellent), Accuracy has an average value of 1.77 (Excellent), Stimulation has an average value of 1.90 (Excellent) and Novelty has an average value of 0.93 (Above Average).

**Keywords:** Design Thinking, User Experience Questionnaire (UEQ), Prototype, Mobile Application, Money Changer

### Abstrak

PT. Gemilang Artha Valindo atau yang bisa disebut GAV Money Changer merupakan perusahaan yang bergerak dalam jasa penukaran mata uang asing, ada beberapa masalah yang dihadapi oleh GAV Money Changer untuk saat ini salah satunya ialah mengenai transaksi yang hanya dilakukan dengan sistem cash atau bayar ditempat, hal tersebut membuat proses transaksi yang cukup memakan waktu. Dengan permasalahan tersebut perlu rancang bangun prototype UI/UX aplikasi GAV money changer berbasis mobile dengan tujuan mawadahi keinginan pengguna dan sebagai acuan pengembangan produk kedepannya. Pengembangan prototype menggunakan metode Design Thinking dengan tahapan Empatize, Define, Ideate, Prototype dan Test. Tools yang digunakan untuk pembuatan prototype adalah Figma. Tahap pengujian menggunakan sebuah pengujian User Experience Questionnaire (UEQ) dengan total responden sebanyak 31, diperoleh hasil yang dapat dilihat dari Data Benchmark bahwa hasil skala daya tarik memiliki nilai rata-rata 2.01 (Excellent), Kejelasan memiliki nilai rata-rata 1.99 (Good), Efisiensi memiliki nilai rata-rata 1.89 (Excellent), Ketepatan memiliki nilai rata-rata 1.77 (Excellent), Stimulasi memiliki nilai rata-rata 1.90 (Excellent) dan Kebaruan memiliki nilai rata-rata 0.93 (Above Average).

**Kata Kunci:** Design Thinking, User Experience Questionnaire (UEQ), Prototype, Aplikasi Mobile, Money Changer

## 1. Pendahuluan

PT. Gemilang Artha Valindo (GAV Money Changer) merupakan perusahaan yang berdiri pada tahun 2021 dan bergerak dalam jasa penukaran mata uang asing. Dari hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Meidisa selaku Finance Manager,

didapatkan informasi bahwa proses penukaran mata uang yang terjadi dari sebelum masa pandemi covid-19 dikatakan masih bersifat konvensional yaitu tukar menukar uang antara *guide* dan *travel-travel* yang ada namun setelah pandemi berlangsung *GAV Money Changer* mengubah sistem tukar menukar uangnya melalui online, yang mana mata uang asing yang di beli akan di transfer ke rekening customer yang bersangkutan. Saat ini dengan sudah berdirinya *outlet offline*, sistem penukaran mata uang tersebut hanya dilakukan dengan sistem *cash*, yang mana *customer* yang sudah setuju dan *deal* dengan *rate* yang ada harus melakukan pembayaran di tempat, setelah itu transaksi akan segera di proses oleh *teller*.

Saat ini untuk memberikan informasi kepada *customer* mengenai update kurs mata uang yang ada, dilakukan dengan membuat konten di media sosial tepatnya dengan *Snapgram*. Tentu hal ini juga menjadi salah satu permasalahan yaitu informasi yang diberikan tidak *real time*. Proses antrean juga menjadi masalah karena *customer* ingin semuanya cepat. Dengan baru didirikannya PT. Gemilang Artha Valindo (*GAV Money Changer*), Ibu Meidisa selaku *Finance Manager*, ingin melakukan terobosan baru untuk mengimbangi perubahan zaman kearah teknologi *mobile* yang memiliki tampilan yang *user friendly* dan *flexibel* serta memudahkan *customer* untuk bertransaksi dan mencari informasi tentang valuta asing.

Penelitian yang dilakukan [1] menjelaskan dalam pembuatan aplikasi pemesanan tiket *travel* dan pengiriman barang. Penelitian ini dilakukan karena mayoritas wisatawan masih memberlakukan *booking* di tempat dan masih banyak supir *travel* yang curang. Akibatnya, banyak *travel* yang mengalami kerugian dan kekurangan penumpang setiap tahunnya. Pada penelitian tersebut, peneliti menggunakan metode pendekatan *Design Thinking* yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Penelitian Selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh [2] menjelaskan tentang membuat suatu aplikasi bernama *HealMed* untuk melakukan proses penjualan obat yang sudah terverifikasi lembaga BPOM dan MUI. Penelitian ini dibuat karena dengan adanya masa pandemi *covid-19* masyarakat disarankan untuk tidak kontak fisik dan bertemu orang secara langsung sehingga aplikasi penjualan obat dengan metode *e-commerce* ini yang sangat direkomendasi. Adapun perbedaan penelitian ini dari penelitian sebelumnya adalah perbedaan pada objek penelitian dan proses bisnis yang terjadi. Penelitian ini mengambil objek penelitian berupa UI/UX Desain aplikasi pada PT GAV Money Changer dengan proses bisnis berupa pertukaran mata uang asing dan proses pembelian valas.

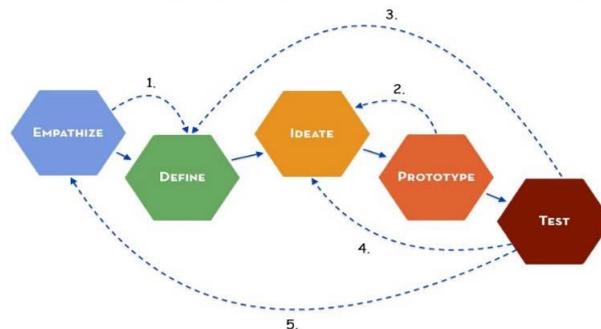
Aplikasi *mobile* merupakan aplikasi yang diperuntukan untuk perangkat bergerak seperti *smartphone*, salah satu jenis aplikasi *mobile* yang paling populer adalah aplikasi *Android*. *Android* adalah generasi baru platform *mobile* berbasis *Linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi[3], [4]. Dalam menghasilkan sebuah aplikasi *mobile*, tentunya perlu di rancang dan dibangun *prototype User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang disesuaikan dengan kebutuhan dari user. *User Interface (UI)* dapat mempengaruhi kesan pertama pengguna saat mengakses sebuah sistem/aplikasi karena *User Interface* dapat memfasilitasi interaksi yang menyenangkan antara pengguna dan sistem. Desain *User Interface (UI)* yang baik akan membuat tampilan suatu aplikasi menjadi lebih menarik saat digunakan. Jika desain *User Interface (UI)* dibuat asal-asalan dan tidak menarik, itu akan mempengaruhi *User Experience (UX)* sehingga pengalaman menjelajah pengguna di situs *website* atau aplikasi tidak akan diterima dengan baik oleh pengguna[5]. *User Experience (UX)* merupakan proses peningkatan pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi tersebut. Pengalaman pengguna tersebut dilihat dari betapa mudahnya pengguna untuk bisa mendapatkan apa yang dia cari pada aplikasi tersebut. *UI/UX* merupakan kunci dari keberhasilan suatu aplikasi dalam meningkatkan kegunaan dan kesenangan yang diberikan dalam interaksi antara pengguna dengan aplikasi[6]. Proses *prototype* dibangun menggunakan

metode *design thinking* dengan tahapan *Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Test*. [7] menyampaikan dengan *Design Thinking* menghasilkan rancangan tampilan yang lebih baik. Dalam pembangunan *prototype*, ada *tools* yang digunakan yaitu *figma*, *figma* merupakan aplikasi atau *tools* desain yang berbasis *web* dan *desktop* yang berfungsi untuk mendesain dan merupakan alat *prototyping* untuk proyek digital. Evaluasi pengalaman pengguna menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

## 2. Metodologi Penelitian

### 2.1. Metode *Design Thinking*

*Design Thinking* adalah pendekatan berdasarkan solusi kreatif yang menggabungkan pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan pemikiran kreatif. Metode yang akan digunakan adalah metode *Design Thinking*. Metode ini melibatkan pembuatan solusi yang dimulai dengan proses berempati dengan kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia[1], [8]. Selanjutnya ada 3 proses yaitu *inspiration* digunakan untuk mencari solusi dari suatu masalah atau menemukan penemuan baru. *Ideation* adalah urutan yang menghasilkan pemikiran baru, dimana pemikiran tersebut dikembangkan dan diuji secara lebih luas, tahap terakhir adalah *implementation* yaitu mengimplementasi hasil akhir kepada pengguna. Dalam proses pengembangan, ketiga tahapan tersebut dikembangkan menjadi lima tahapan. Pada dasarnya tidak banyak perbedaan, namun beberapa bagian sudah ditebalkan, sehingga petunjuknya lebih detail[9], [10].



**Gambar 1.** Langkah-langkah proses *Design Thinking*

Langkah-langkah dalam proses *design thinking* meliputi:

- Dekonstruksi masalah, pemetaan konsep, brainstorming, seleksi ide terbaik, kemudian implemetasi. Tahap-tahap tersebut kemudian dikenal dengan 5 komponen yang meliputi unsur-unsur berikut ini:
- Emphatize*, pada tahap ini bertujuan untuk membahas tentang pengumpulan data yang nantinya akan digunakan untuk keperluan penelitian.
- Define*, pada tahap ini bertujuan mendefinisikan masalah, yang diperoleh dari hasil pada tahapan *empathize*
- Ideate*, pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan gagasan atau ide sebagai landasan dalam membuat *prototype* rancangan yang akan dibuat.
- Prototype*, pada tahap ini bertujuan untuk menuangkan solusi dari permasalahan yang didapatkan pada tahapan-tahapan sebelumnya.
- Test*, pada tahap ini dilakukan pengujian dari *prototype User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang telah didesain dan telah dirancang pada langkah-langkah sebelumnya yang diperoleh dari solusi untuk masalah pada langkah sebelumnya. Selama pengujian, peneliti akan menganalisis bagaimana customer berinteraksi dengan *prototype* yang telah dirancang sebelumnya[11].

## 2.2. User Experience Questionnaire (UEQ)

Kuesioner UEQ atau Kuesioner Pengalaman Pengguna adalah salah satu kuesioner yang hasilnya dapat digunakan dalam tes kegunaan untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna produk dengan cepat. UEQ dapat diunduh dari [www.ueq-online.org](http://www.ueq-online.org). Ada sebanyak 26 elemen yang diklasifikasikan menggunakan skala pengukuran yang terdapat dalam UEQ. Skala pengalaman pengguna kuesioner [5]; [12]–[14], yaitu:

- a) *Attractiveness* (Daya tarik): Apakah pengguna menyukai produk atau tidak? Seberapa besar daya tarik yang dimiliki produk tersebut. Contoh: baik atau buruk, menarik atau tidak menarik.
- b) *Efficiency* (Efisiensi): Berapa lama pengguna dapat menyelesaikan tugas tanpa banyak usaha atau efisien? Contoh: cepat atau lambat, praktis atau tidak praktis.
- c) *Perspiciuity* (Kejelasan): Apakah mungkin untuk menggunakan produk ini? Apakah mudah bagi pengguna untuk terbiasa menggunakan produk ini? Apa produk yang jelas. Contoh: mudah dipahami atau sulit dipahami.
- d) *Dependability* (Ketepatan): Apakah pengguna merasa mengendalikan interaksi? Apakah interaksi dengan produk aman dan dapat diprediksi? Seberapa presisi yang dirasakan pengguna dengan kontrolnya. Contoh: dapat diprediksi atau tidak dapat diprediksi, membantu atau menghalangi.
- e) *Stimulation* (Stimulasi): Apakah menarik dan menyenangkan bagi pengguna untuk menggunakan produk? Apakah pengguna termotivasi untuk terus menggunakan produk? Apa motivasi untuk menggunakan produk? Contoh: bermanfaat atau kurang bermanfaat, menarik atau tidak menarik.
- f) *Novelty* (Kebaruan): Apakah desain produknya inovatif dan kreatif? Bisakah produk menarik perhatian pengguna? Seberapa kreatif atau baru produk tersebut.

Keenam skala UEQ tersebut dapat dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu aspek daya tarik, aspek kualitas pragmatis, dan aspek kualitas hedonis. Aspek pragmatis kualitas mengacu pada kegunaan yang dirasakan, efisiensi dan kemudahan penggunaan. Aspek pragmatis kualitas meliputi kejelasan (*visibility*), efisiensi (*efficiency*), dan akurasi (*reliability*). Aspek kualitas hedonis yang berhubungan dengan rangsangan (stimulus) dan kebaruan (*novelty*) [15][13].

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Penerapan Metode *Design Thinking*

Hasil dari penelitian ini di dapat dengan menerapkan tahapan dari design thinking. Adapun Tahapan implementasi desain thinking pada aplikasi ini adalah sebagai berikut:

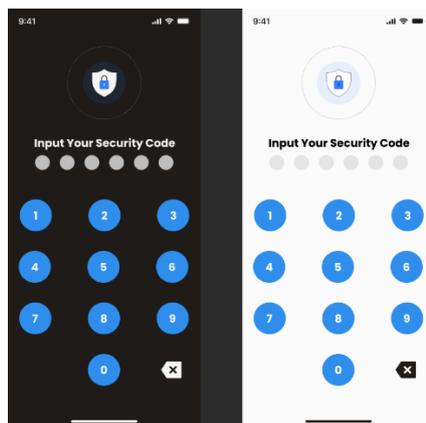
- a) *Empathize*, tahap ini merupakan tahap awal penelitian yang bertujuan untuk membahas tentang pengumpulan data yang nantinya akan digunakan untuk keperluan penelitian. Pada tahap ini pengumpulan data dilakukan dengan cara berempati kepada *customer* dan staff, melakukan observasi, wawancara, dan penyebaran kuisisioner kepada *customer* yang pernah datang ke *GAV Money Changer*. Pada tahapan *empathize* ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana interaksi, keinginan dan kebutuhan customer pada sistem yang akan dibangun nantinya.
- b) *Define*, pada tahap ini bertujuan mendefinisikan masalah, yang diperoleh dari hasil pada tahapan *empathize* yaitu observasi, wawancara, dan kuisisioner yang dilakukan kepada *customer* dari *GAV Money Changer*. Data yang diperoleh tersebut nantinya akan digunakan untuk mengetahui apa kebutuhan dari *customer*.
- c) *Ideate*, pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan gagasan atau ide sebagai landasan dalam membuat *prototype* rancangan yang akan dibuat. Brainstorming pada tahapan ini dilakukan dengan staff PT. Gemilang Artha Valindo. Pada tahapan *ideate* terdapat 2 proses yaitu *User Flow* dan *Sitemap* dan nantinya pada tahapan *ideate* ini, ide-ide dan solusi yang diperoleh akan dikumpulkan dan dibuat dalam bentuk *User*

*Flow* dan *Sitemap* yang nantinya digunakan untuk perbaikan dan solusi dari sebuah permasalahan pada aplikasi *Money Changer*.

- d) *Prototype*, pada tahap ini bertujuan untuk menuangkan solusi dari permasalahan yang didapatkan pada tahapan-tahapan sebelumnya pada aplikasi *Money Changer* menjadi sebuah rancangan dalam bentuk *wireframe* yang nantinya digunakan untuk mencoba atau menguji solusi yang telah peneliti dapatkan. Pada tahapan *prototype* inilah peneliti merancang bagaimana berinteraksi dengan tampilan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dari pengimplementasian solusi dari permasalahan yang didapat pada tahapan sebelumnya.
- e) *Test*, pada tahap ini dilakukan pengujian dari *prototype User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang telah didesain dan telah dirancang pada langkah-langkah sebelumnya yang diperoleh dari solusi untuk masalah pada langkah sebelumnya. Selama pengujian, peneliti akan menganalisis bagaimana *customer* berinteraksi dengan *prototype* yang telah dirancang pada *GAV Money Changer*.

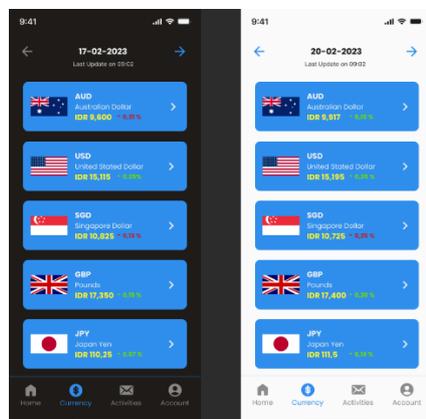
### 3.2. Hasil Implementasi

Berdasarkan hasil penerapan dari 4 tahapan design thinking yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate* dan *Prototype* maka diperoleh hasil berupa *UI/UX* aplikasi *GAV money changer* berbasis *mobile* sebagai berikut:



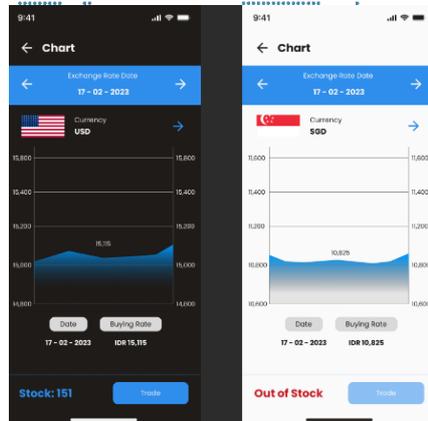
Gambar 2. Tampilan *Security Code*

Pada Gambar 2, merupakan desain Tampilan *Security Code*, user diberikan tampilan untuk menginputkan *security code* pada akun yang baru diregistrasikan oleh user dalam aplikasi *gav money changer*.



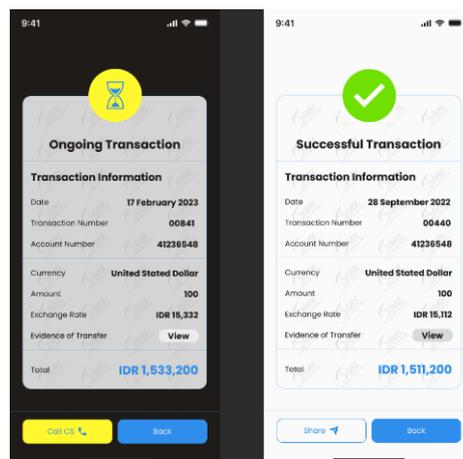
Gambar 3. Tampilan Menu *Currency*

Pada Gambar 3 merupakan Tampilan Menu *Currency*. Halaman *Currency* merupakan halaman yang menampilkan sederatan mata uang yang disediakan oleh pihak *gav money changer* secara mendetail.



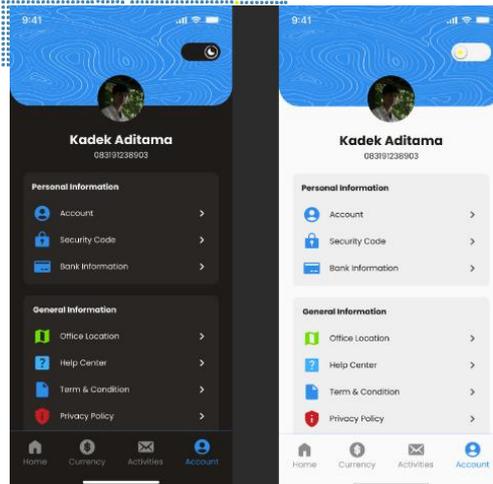
**Gambar 4.** Tampilan *Detail Chart Currency*

Gambar 4 merupakan Tampilan *Detail Chart Currency*. Halaman *Detail Chart Currency*, menampilkan informasi terkait chart atau grafik terhadap mata uang yang ada dan pada halaman tersebut juga menampilkan sebuah tanggal yang memberikan informasi terkait harga dari mata uang di tanggal tersebut.



**Gambar 5.** Tampilan *Detail Activity*

Gambar 5 merupakan Tampilan *Detail Activity*. Halaman *Detail Activities*, user diberikan sebuah tampilan mengenai detail transaksi yang pernah dilakukan, ada 2 status yang akan diberikan dari proses sebuah transaksi yang ada, status pertama yaitu “*Ongoing Transaction*” pada status ini, user bisa langsung mendatangi kantor *gav money changer* untuk melakukan proses pengambilan uang dari transaksi yang sudah di lakukan sebelumnya dan yang ke 2 yaitu status “*Successful Transaction*” pada status ini user akan diperlihatkan dengan transaksi yang sudah selesai diproses sebelumnya.



**Gambar 6.** Tampilan Menu *Account*

Gambar 6 merupakan Tampilan Menu *Account*. Halaman menu *Account*, user bisa melihat data-data personal hingga mengedit data personal tersebut jika diperlukan lalu pada halaman tersebut juga, user dapat melihat informasi seputar *gav money changer* terkait lokasi kantor hingga *privacy policy* dari aplikasi *gav money changer*.

### 3.3. Konversi Data

Tahap ke lima dari *design thinking* adalah *test*. Tahap tersebut dilakukan pada keseluruhan responden yang berjumlah 31 responden, dimana hasil dari pengisian UEQ tersebut akan melalui tahap konversi data sebagai berikut.

**Tabel 1.** Konversi Data UEQ

<b>Skala Awal</b>	1	2	3	4	5	6	7
<b>Skala Konversi</b>	-3	-2	-1	0	1	2	3

Pada tabel 1, Konversi Data UEQ dapat dilihat hasil konversi data, data tersebut mengacu pada konversi data UEQ yang mana skala awal terdiri dari skala 1 sampai 7 dan setelah dikonversi jika skala 1 akan dikonversikan menjadi -3 hingga nanti di skala bernilai 7 setelah dikonversi akan menjadi skala 3.

**Tabel 2.** Data Sebelum Dikonversi

Items														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
4	5	6	7	7	7	6	7	3	5	7	1	7	5	7
7	6	2	2	2	6	6	3	1	6	7	1	7	7	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7
4	6	4	3	4	5	6	4	5	4	4	2	5	4	5
6	7	6	7	7	5	6	6	5	6	6	5	7	6	7
7	7	7	7	7	7	7	7	1	4	7	1	7	7	7
7	6	1	1	1	7	7	5	2	7	7	1	6	6	2
6	7	6	6	6	5	6	6	5	6	5	5	6	5	5
4	5	7	3	1	4	7	3	3	5	5	3	5	6	3
6	7	6	1	1	6	7	5	1	1	6	2	5	7	6
6	7	2	2	1	6	5	2	3	5	7	1	7	5	3

5	6	3	1	1	5	5	6	3	4	5	2	7	7	6
6	6	2	2	1	6	6	7	2	3	7	1	7	7	6
6	7	1	2	1	6	6	6	3	4	7	1	6	6	5
6	6	2	1	1	6	7	6	2	5	5	1	7	6	5

Pada tabel 2 terdapat Data Sebelum Dikonversi. Item pertanyaan yang sudah diinputkan kedalam *Data Analysis Tools* masih dalam skala awal atau belum dikonversi.

**Tabel 3.** Data Setelah Dikonversi

Items														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0	1	-2	-3	-3	3	2	3	1	-1	3	3	3	1	3
3	2	2	2	2	2	2	-1	3	-2	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
0	2	0	1	0	1	2	0	-1	0	0	2	1	0	1
2	3	-2	-3	-3	1	2	2	-1	-2	2	-1	3	2	3
3	3	-3	-3	-3	3	3	3	3	0	3	3	3	3	3
3	2	3	3	3	3	3	1	2	-3	3	3	2	2	-2
2	3	-2	-2	-2	1	2	2	-1	-2	1	-1	2	1	1
0	1	-3	1	3	0	3	-1	1	-1	1	1	1	2	-1
2	3	-2	3	3	2	3	1	3	3	2	2	1	3	2
2	3	2	2	3	2	1	-2	1	-1	3	3	3	1	-1
1	2	1	3	3	1	1	2	1	0	1	2	3	3	2
2	2	2	2	3	2	2	3	2	1	3	3	3	3	2
2	3	3	2	3	2	2	2	1	0	3	3	2	2	1
2	2	2	3	3	2	3	2	2	-1	1	3	3	2	1

Pada tabel 3, merupakan Data Setelah Dikonversi. Item pertanyaan yang sudah diinputkan kedalam *Data Analysis Tools*. Dari semua data tersebut sudah dapat dilihat bahwa data tersebut sudah dikonversi karena sudah menjadi skala -3 hingga skala 3.

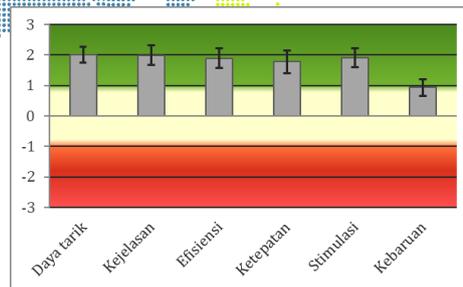
### 3.4. Hasil Utama

Setelah data tersebut dikonversi, hasil konversi tersebut dikelola untuk mendapatkan sebuah *result* berdasarkan 31 penilaian responden

**Tabel 4.** Rata-rata Impresi dan Varian Per Skala

UEQ Scales (Mean and Variance)		
<b>Daya tarik</b>	2.011	0.57
<b>Kejelasan</b>	1.992	0.81
<b>Efisiensi</b>	1.887	0.86
<b>Ketepatan</b>	1.774	1.11
<b>Stimulasi</b>	1.903	0.77
<b>Kebaruan</b>	0.927	0.60

Tabel 4 menunjukkan bahwa skala penilaian daya tarik (0,57), stimulasi (0,77) dan kebaruan (0,60) merupakan evaluasi yang netral karena memiliki nilai rata-rata impresi yang berada diantara -0,8 sampai 0,8 sedangkan untuk skala penilaian kejelasan (0,81), efisiensi (0,86), ketepatan (1,11) merupakan nilai yang positif karena memiliki nilai rata-rata impresi diatas 0,8.



**Gambar 7.** Skala Pengukuran User Experience

Pada gambar 7 diatas dapat dilihat bahwa keseluruhan enam skala yang diuji bernilai positif karena hasil pengujian berada diatas skala 0. Hasil ini dapat dikatakan bahwa pengalaman pengguna memiliki penilaian yang positif.

### 3.5. Set Data Benchmark

**Tabel 5.** Hasil Set Data Benchmark

Skala	Rata-rata	Perbandingan Benchmark	Interpretasi
Daya tarik	2.01	Excellent	Dalam kisaran 10% hasil terbaik
Kejelasan	1.99	Good	10% hasil lebih baik, 75% hasil lebih buruk
Efisiensi	1.89	Excellent	Dalam kisaran 10% hasil terbaik
Ketepatan	1.77	Excellent	Dalam kisaran 10% hasil terbaik
Stimulasi	1.90	Excellent	Dalam kisaran 10% hasil terbaik
Kebaruan	0.93	Above Average	25% hasil lebih baik, 50% hasil lebih buruk

Pada Tabel 5, dapat dilihat bahwa daya tarik, efisiensi, ketepatan, stimulasi berada ditingkat baik sekali, jika dibandingkan dengan *dataset* yang dimiliki oleh UEQ, hal tersebut memiliki arti bahwa desain aplikasi *gav money changer* berada dalam kisaran 10% hasil terbaik. Berdasarkan kejelasan ada ditingkat baik hal tersebut memiliki arti bahwa desain aplikasi *gav money changer* berada di bawah 10% dari produk lainnya yang memiliki penilaian yang lebih baik dan di atas 75% dari produk lainnya yang memiliki penilaian yang lebih buruk dan kebaruan ada diatas rata-rata berdasarkan skala penilaian tentang kebaruan aplikasi *gav money changer* berada di atas rata-rata dengan *dataset* yang dimiliki oleh UEQ, dengan arti lain berada di bawah 25% dari produk lainnya yang memiliki penilaian yang lebih baik dan diatas 50% dari produk yang memiliki penilaian yang lebih buruk.

## 4. Kesimpulan

Simpulan yang diperoleh dalam melakukan penelitian tentang Rancang Bangun *UI/UX* Desain Aplikasi *Mobile Money Changer* Pada PT. Gemilang Artha Valindo Dengan Metode *Design Thinking*, adalah Pengembangan *prototype* menggunakan metode *Design Thinking* dengan tahapan *Empatize, Define, Ideate, Prototype* dan *Test. Tools* yang digunakan untuk pembuatan *prototype* adalah *Figma*. Tahap pengujian menggunakan sebuah pengujian *User Experience Questionnaire (UEQ)* dengan total responden sebanyak 31, diperoleh hasil yang dapat dilihat dari *Data Benchmark* bahwa hasil skala daya tarik memiliki nilai rata-rata 2.01 (*Excellent*), Kejelasan memiliki nilai rata-rata 1.99 (*Good*), Efisiensi memiliki nilai rata-rata 1.89 (*Excellent*), Ketepatan memiliki nilai rata-rata 1.77 (*Excellent*), Stimulasi memiliki nilai rata-rata 1.90 (*Excellent*) dan Kebaruan memiliki nilai rata-rata 0.93 (*Above Average*). Adapun saran yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah Kedepannya *prototype* ini dapat dijadikan acuan dasar untuk membangun sebuah Aplikasi *Money Changer* berbasis mobile.

## Daftar Pustaka

- [1] G. Nabila, Stephanie, And S. Wahyuni, “Penerapan Ui/Ux Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas,” *Mdp Student Conf. 2022*, Pp. 231–238, 2022.
- [2] K. D. Wahyudi, L. A. Putra, M. R. Saputra, N. Akbar, S. Setyawan, And M. R. Pribadi, “Desain Ui/Ux Aplikasi Healmed Menggunakan Metode Design Thinking,” *Mdp Student Conf. 2022*, Pp. 267–272, 2022.
- [3] E. T. Alawiah, “Rancangan Aplikasi Smart City Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Kualitas Layanan Publik Studi Kasus Pemkot Bogor,” *J. Tek. Komput. Amik Bsi*, Vol. 3, No. 1, Pp. 24–29, 2017.
- [4] H. T. Husna, F. Susanti, And A. Pratondo, “Perancangan Dan Implementasi Desain User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Pendidikan Seks Untuk Anak Usia 6-12 Tahun,” *Eproceedings Appl. Sci.*, Vol. 6, No. 2, Pp. 2697–2706, 2020.
- [5] R. Auliazmi, G. Rudiyanto, And R. D. W. Utomo, “Kajian Estetika Visual Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Ruanguru Aesthetic Studies Of Visual Interface And User Experience Of The Ruanguru Application,” *J. Seni Dan Reka Ranc. J. Ilm. Magister Desain*, Vol. 4, No. 1, Pp. 21–36, 2021, Doi: 10.25105/Jsrr.V4i1.9968.
- [6] I. K. A. Dina Yuliana, “Rancang Bangun User Interface ( Ui ) Dan User Experience ( Ux ) Pada Sistem Informasi Pengarsipan Dokumen Berbasis Website Di Kabupaten Tegal,” No. May, Pp. 50–59, 2022.
- [7] Herfandi, Yuliadi, M. Taufan Asri Zaen, F. Hamdani, And A. Maulya Safira, “Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan Ui Dan Ux,” *Technol. Sci.*, Vol. 4, No. 1, Pp. 337–344-337–344, 2022, Doi: 10.47065/Bits.V4i1.1716.
- [8] H. A. Ramadhan And G. F. Fitriana, “Mobile Apps Design To Find Internship Place Using Design Thinking Method,” *J. Tekno Kompak*, Vol. 16, No. 1, Pp. 162–174, 2022.
- [9] Afina Mauliya And Suci Wulandari, “Empathy Dan Design Thinking Dalam Inovasi Manajemen Pendidikan Islam Di Era Disruptif,” *Paedagog. J. Pendidik.*, Vol. 10, No. 1, Pp. 13–32, 2021, Doi: 10.24239/Pdg.Vol10.Iss1.139.
- [10] S. Wible, “Using Design Thinking To Teach Creative Problem Solving In Writing Courses,” *Coll. Compos. Commun.*, Vol. 71, No. 3, Pp. 399–425, 2020.
- [11] A. Z. Syah And F. Helmiah, “Analisis Dan Desain E-Commerce Pada Hasil Produk Pengolahan Ikan Asin,” *Kesatria J. Penerapan Sist. Inf. (Komputer Dan Manajemen)*, Vol. 2, No. 1, Pp. 77–83, 2021.
- [12] I. G. I. Sudipa, P. W. Aditama, And C. P. Yanti, “Evaluation Of Lontar Prasi Bali Application Based On Augmented Reality Using User Experience Questionnaire,” *East Asian J. Multidiscip. Res.*, Vol. 1, No. 9, Pp. 1845–1854, 2022.
- [13] W. A. Febrianto And W. H. N. Putra, “Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Paperless Menggunakan Metode Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (Ueq) (Studi Kasus: Puskesmas Tarik),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, Vol. 3, No. 6, Pp. 6099–6106, 2019.
- [14] A. D. Setyani, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Aema Kacamata Surabaya Menggunakan Model Lean User Experience,” 2021.
- [15] S. R. Henim And R. P. Sari, “User Experience Evaluation Of Student Academic Information System Of Higher Education Using User Experience Questionnaire,” *J. Komput. Terap.*, Vol. 6, No. Vol. 6 No. 1 (2020), Pp. 69–78, 2020, Doi: 10.35143/Jkt.V6i1.3582.