

PENERAPAN DESIGN THINKING DALAM PENGEMBANGAN ANTARMUKA PENGGUNA WEBSITE KEUANGAN DI CV. XYZ

^{1*}Rexanne Celesta Randy , ²Dani Hamdani

^{1,2}Prodi Sistem Informasi, Universitas Widyatama Bandung

Email: [1rexanne.celesta@widyatama.ac.id](mailto:rexanne.celesta@widyatama.ac.id), [2dani.hamdani@widyatama.ac.id](mailto:dani.hamdani@widyatama.ac.id)

ABSTRAK

CV. XYZ merupakan perusahaan industri fashion yang berfokus pada penjualan baju bekas impor dengan berbagai level kualitas. Untuk mendukung operasional bisnisnya, CV. XYZ membutuhkan antarmuka pengguna (user interface) website yang intuitif, user-friendly, dan efisien. Saat ini, antarmuka pengguna website CV. XYZ masih menghadapi beberapa masalah yang menghambat pengalaman pengguna dan efisiensi operasional. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan Design Thinking dalam pengembangan antarmuka pengguna website keuangan di CV. XYZ. Metode penelitian yang digunakan meliputi analisis permasalahan dan studi literatur terkait metode pengembangan antarmuka pengguna seperti Human-Centered Design (HCD) dan User-Centered Design (UCD). Design Thinking dipilih sebagai solusi karena pendekatan holistik dan terstruktur yang mengintegrasikan kreativitas dan inovasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Design Thinking mampu meningkatkan kualitas antarmuka pengguna website CV. XYZ. Proses Design Thinking yang melibatkan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, brainstorming ide kreatif, prototyping cepat, dan iterasi berkelanjutan, berhasil menciptakan antarmuka pengguna yang lebih intuitif, user-friendly, dan efisien. Penerapan ini juga meningkatkan kepuasan pengguna dan mendukung keberhasilan operasional perusahaan. Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam peningkatan kualitas antarmuka pengguna di industri keuangan dan memberikan rekomendasi bagi perusahaan lain yang ingin mengadopsi pendekatan serupa.

Kata kunci: *Design Thinking, Pengalaman Pengguna, User Interface*

Abstract

CV. XYZ is a fashion industry company focused on selling imported second-hand clothes with various quality levels. To support its business operations, CV. XYZ requires a user interface (UI) for its website that is intuitive, user-friendly, and efficient. Currently, the UI of CV. XYZ's website faces several issues that hinder user experience and operational efficiency. This study aims to explore the application of Design Thinking in developing the financial website UI at CV. XYZ. The research methods include problem analysis and literature review on UI development methods such as Human-Centered Design (HCD) and User-Centered Design (UCD). Design Thinking was chosen as a solution due to its holistic and structured approach that integrates creativity and innovation. The results show that applying Design Thinking can improve the quality of the UI of CV. XYZ's website. The Design Thinking process, which involves a deep understanding of user needs, creative brainstorming, rapid prototyping, and continuous iteration, successfully creates a more intuitive, user-friendly, and efficient UI. This application also enhances user satisfaction and supports the company's operational success. This study provides significant contributions to improving UI quality in the financial industry and offers recommendations for other companies looking to adopt a similar approach.

Keywords: *Design Thinking, User Experience, User Interface*

A. PENDAHULUAN

CV. XYZ merupakan salah satu perusahaan industri fashion baju bekas impor. CV. XYZ ini memiliki level paket baju contohnya ada level A, B, dan C, di level A ini kualitas paket baju yang berkualitas tinggi (potensi mendapatkan baju rusak

sangatlah tipis), sedangkan level B ini kualitas baju menengah sedangkan level C kualitas baju yang tidak semua bagus (potensi mendapatkan baju rusak sangatlah tinggi). CV. XYZ ini memiliki beberapa gudang salah satunya gudang yang beralamatkan di Jalan Sindangsari, Cipadung Kulon, Kec. Panyileukan, Kota Bandung, Jawa Barat dengan

Kode POS 40614. CV. XYZ ini sudah sering mengirimkan barang ke luar Kota Bandung, beberapa pedagang di Gedung Cimol Jalan Soekarno Hatta pun sering membeli paket baju di CV. XYZ. Bagian keuangan adalah bagian penting dari perusahaan yang melibatkan transaksi keuangan yang mengarah pada uang individu, organisasi, atau negara. Bagian keuangan bertanggung jawab untuk proyeksi keuangan, akuntansi, manajemen keuangan, dan analisis laporan keuangan dalam konteks bisnis. Mereka juga perlu mengatur transaksi, mengelola data, dan berkomunikasi dengan pengguna [1]. Sebagai perusahaan yang mengutamakan kualitas dan kepercayaan pelanggan, CV. XYZ memerlukan sistem yang efisien untuk mendukung operasional bisnisnya. Salah satu elemen kunci dalam mendukung operasional tersebut adalah antarmuka pengguna (*user interface*) pada website keuangan. Sebagai platform utama yang digunakan oleh pengguna untuk mengakses layanan keuangan dan melakukan transaksi, antarmuka pengguna website CV. XYZ harus intuitif, *user-friendly*, dan efisien. Kualitas antarmuka pengguna ini sangat penting untuk memberikan pengalaman pengguna (*user experience*) yang optimal dan mendukung keberhasilan operasional perusahaan.

Human-Centered Design (HCD) dan *User-Centered Design* (UCD) adalah dua pendekatan yang umum digunakan saat membuat antarmuka pengguna. HCD adalah metode yang menekankan kebutuhan, keinginan, dan keterbatasan *end-user* pada setiap tahap proses desain. Dalam artikel Giacomini dalam jurnal "*What Is Human Centred Design?*", yang diterbitkan di *The Design Journal*, HCD menekankan pembuatan solusi yang dapat memenuhi kebutuhan manusia secara keseluruhan dengan melibatkan pengguna pada setiap tahap proses [2]. Sebaliknya, UCD berkonsentrasi pada pengguna dari awal hingga akhir proses desain, memastikan bahwa produk yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Menurut artikel yang ditulis oleh Dopp yang berjudul "*A glossary of user-centered design strategies for implementation experts*", UCD berkonsentrasi pada inovasi yang berfokus pada orang-orang yang pada akhirnya akan menggunakannya, yang membantu menerjemahkan praktik berbasis bukti dalam pengaturan perawatan kesehatan [3]. *Human-Centered Design* (HCD) memiliki kelebihan dalam menciptakan solusi yang sangat responsif terhadap kebutuhan manusia, dengan pendekatan iteratif yang melibatkan pengguna dalam setiap tahap proses. Namun, HCD bisa memakan waktu dan sumber daya yang signifikan untuk penelitian dan pengujian.

User-Centered Design (UCD) memberikan fokus yang kuat pada kebutuhan dan preferensi

pengguna, memastikan bahwa produk yang dihasilkan sangat relevan dan mudah digunakan. Namun, UCD dapat menghadapi tantangan dalam menjaga keseimbangan antara kebutuhan pengguna dan keterbatasan teknis atau bisnis. Selain itu, pendekatan ini mungkin kurang fleksibel dalam mengadaptasi perubahan yang tidak terduga selama proses pengembangan.

Meskipun HCD dan UCD memberikan pendekatan yang sangat berpusat pada pengguna, keduanya dapat menghadapi kesulitan dalam memastikan bahwa semua kebutuhan pengguna terpenuhi secara komprehensif. Penelitian yang intensif dan iterasi yang berulang dapat memperpanjang waktu pengembangan dan meningkatkan biaya. Selain itu, tanpa kerangka kerja yang terstruktur untuk mengelola umpan balik dan iterasi, proses desain bisa menjadi terlalu kompleks dan sulit untuk dikelola.

Design Thinking menggunakan pendekatan yang lebih terstruktur dan menyeluruh untuk menyediakan solusi perbaikan. Metodologi ini tidak hanya berfokus pada pengguna, tetapi juga memasukkan inovasi dan kreativitas ke dalam proses desain. Dalam buku mereka "*Designing for Growth: A Design Thinking Toolkit for Managers*", Liedtka dan Ogilvie mengatakan bahwa pendekatan ini memungkinkan para desainer untuk mempelajari lebih lanjut tentang kebutuhan dan perilaku pengguna dengan melakukan penelitian mendalam, ide kreatif, *prototyping* cepat, dan iterasi berkelanjutan [4]. Menurut artikel Plattner et al. dalam jurnal *Creativity and Innovation Management*, "*Design Thinking Research: Making Distinctions: Collaboration vs. Cooperation*", pendekatan *Design Thinking* membantu menghasilkan inovasi desain yang berkelanjutan dengan menggunakan sumber daya dan waktu dengan efisien [5]. Selain itu *Design Thinking* berfokus pada pembentukan iklim yang ramah inovasi dalam perusahaan dan organisasi untuk jangka panjang [6].

Penelitian yang dilakukan oleh Ayu dan Wijaya (2023) di Universitas Multi Data Palembang bersama PT Inaprint Lentera Teknologi Sriwijaya membahas penerapan metode *Design Thinking* dalam merancang prototype aplikasi Payoprint berbasis Android. PT Inaprint Lentera Teknologi Sriwijaya menghadapi masalah kompleksitas dalam proses pemesanan produk melalui website, yang mendorong kebutuhan akan aplikasi yang lebih *user-friendly* dan efisien. Mereka menerapkan lima tahap *Design Thinking*: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, dengan hasil yang diharapkan mampu menyelesaikan masalah transaksi online dan memudahkan pelanggan dalam pemesanan produk secara online [7]. Selain itu, pada penelitian yang

dilakukan oleh Ulva Karmilasari, dkk membahas mengenai pengembangan model prototipe untuk aplikasi e-government kabupaten berbasis Android dengan menggunakan metode design thinking, yang bertujuan untuk meningkatkan akses pengguna dan membuat layanan publik menjadi lebih transparan, akuntabel, dan efisien. Metode design thinking digunakan untuk mengembangkan model prototype aplikasi e-Government berbasis Android, sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses aplikasi tersebut [8].

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan Design Thinking dalam pengembangan antarmuka pengguna website keuangan di CV. XYZ. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi bagaimana langkah-langkah dalam Design Thinking dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pengembangan website keuangan, serta untuk mengevaluasi dampak penerapan metodologi ini terhadap pengalaman pengguna dan kinerja website. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam peningkatan kualitas antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna di industri keuangan.

B. LANDASAN TEORI

B.1. User Interface (UI) dan User Experience (UX)

Menurut Lastiansah dalam Fransiska Farah et al. mengatakan bahwa User Interface (UI) cara untuk interaksi antara manusia dan system. User Interface (UI) adalah sesuatu yang terlihat oleh pengguna saat menggunakan aplikasi atau website. User Interface (UI) bertujuan untuk membuat tampilan aplikasi atau website yang menarik dan mudah digunakan oleh pengguna terutama kenyamanan bagi pengguna ketika memakai aplikasi yang sudah dibuat [9]. User Interface yang baik diharapkan memiliki kenyamanan dan dapat mewujudkan harapan bagi pengguna bisa dilihat User Interface yang baik yakni:

1. Jelas

Dimana desain User Interface yang telah dibuat harus jelas dengan begitu pengguna dapat mengeksplor system dengan lancar dalam arti tanpa hambatan.

2. Sederhana

Arti kata sederhana adalah tidak begitu banyak atau berlebihan untuk elemen desain yang dibuat, dengan sederhana pengguna akan merasa nyaman untuk menggunakan aplikasi tersebut.

3. Target audiens

Perancangan User Interface bertujuan untuk membuat teknologi informasi yang mudah digunakan oleh pengguna, jadi perlu mempertimbangkan target audiens saat membuat UI. Lebih banyak riset tentang

target audience akan membuat desain UI lebih efisien karena dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

4. Tata letak/ Layout

Tujuan tata letak ini dimaksud untuk mudah dipahami, dan efisien bagi pengguna. Tata letak item mencakup untuk mengatur item dengan adanya penempatan item dapat menarik perhatian dan membantu keterbacaan, dan warna yang tidak terlalu kontras untuk menarik perhatian. Selain itu, tipografi sangat penting untuk meningkatkan keterbacaan pengguna dengan mempertimbangkan jenis huruf, ukuran, font, dan susunan teks untuk membantu meningkatkan keterbacaan oleh pengguna.

B.2. Design Thinking

Design Thinking adalah keyakinan dasar yang semua orang dapat membuat perubahan, tidak peduli seberapa signifikan masalah, berapa seberapa kecil biayanya atau bahkan seberapa banyak waktu yang tersedia. Apa saja permasalahan yang ada di tempat kita, mendesain bisa menjadi proses yang cukup menyenangkan dan akan menjadi eksperimen.

Design Thinking adalah proses untuk menanggapi secara langsung terhadap aksi, input atau memahami kebutuhan pengguna, menumbuhkan adanya berbagai pendapat, mendefinisikan kembali masalah dan menemukan solusi yang kreatif, pengujian produk dan layanan untuk menemukan cara baru agar bisa memenuhi kebutuhan pengguna [10].

Menurut Thienen, Design Thinking berfokus untuk mempromosikan kesejahteraan masyarakat dengan membantu memenuhi kebutuhan dasar mereka [11]. Sedangkan menurut Kumar, Design Thinking merupakan proses kreatif dan analitis yang melibatkan pembuatan model prototipe, bereksperimen, dan mendesain ulang model tersebut setelah mendapatkan umpan balik [12]. Dalam pengembangan situs web, Design Thinking berfokus pada pendekatan yang berpusat pada manusia, berbasis penelitian, kesadaran konteks, dan kolaborasi, dengan pendekatan yang berbeda untuk promosi merek dan situs web saluran layanan [13].

Ada sejumlah metode design thinking tetapi yang paling banyak diadaptasi adalah model klasik yang terdapat 5 tahap yaitu: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test.



Gambar 1. Design Thinking

1) *Empathize* (Teliti Kebutuhan Pengguna)

Yang pertama adalah Empathize yakni tahapan desain yang berfokus pada manusia dimana disana akan mengamati dan berinteraksi oleh pengguna serta bisa mengerti apa yang diperlukan, yang biasanya dilakukan melalui penelitian pengguna atau kemampuan untuk melihat masalah dari perspektif orang lain. Cari informasi permasalahan apa yang mereka hadapi baik yang pengguna sadari atau tidak sadar. Pecahkan masalah dengan cepat agar bisa menjadi kreatif dan sedikit merancang kasar desain yang dibutuhkan oleh pengguna tetapi tetap mengesampingkan pendapat anda dan bisa mengidentifikasi kebutuhan pengguna.

2) *Define* (Menentukan Kebutuhan atau Keinginan Pengguna)

Yang kedua adalah Define yakni tahapan untuk menganalisa hasil pengamatan dan hasil akhir untuk mengabungkan agar bisa mendapatkan permasalahan yang utama dari masalah yang sudah di dapatkan selama tahap Empathize.

3) *Ideate* (Berasumsi dan Ciptakan Ide)

Yang ketiga adalah Ideate yakni tahapan untuk mencari solusi alternative dalam melihat masalah dan menemukan solusi kreatif untuk pernyataan masalah utama yang telah ditentukan pada langkah-langkah sebelumnya.

4) *Prototype* (Mulai untuk menghasilkan Solusi)

Yang keempat adalah Prototype yakni tahapan eksperimen untuk menemukan solusi terbaik untuk setiap masalah yang diidentifikasi selama tiga tahap pertama, dimana fase ini akan dibuat sejumlah versi produk yang relative murah dan dalam bentuk fitur khusus yang dapat diterapkan pada produk untuk memeriksa solusi masalah yang dihasilkan pada tahap sebelumnya.

5) *Test* (Uji Coba Solusi)

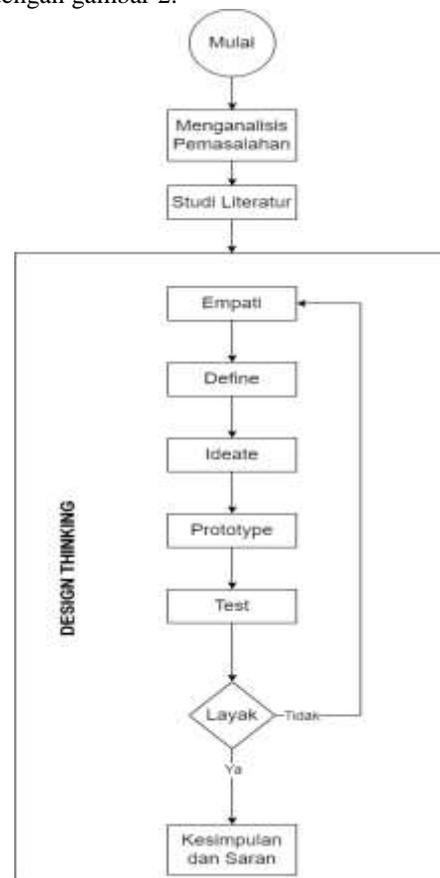
Yang kelima adalah Test yakni tahapan dimana desainer akan menguji produk yang sudah ditentukan dengan menggunakan solusi terbaik dimana

diidentifikasi dalam fase Prototype. Fase ini Test adalah kesempatan untuk mendapatkan umpan baik tentang solusi tersebut akan memperbaiki solusi untuk membuat lebih baik, dan terus belajar tentang keinginan pengguna.

C. METODE PENELITIAN

Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara pemilik perusahaan CV. XYZ. CV. XYZ ini memiliki beberapa gudang salah satu Gudang yang beralamatkan di Jalan Sindangsari, Cipadung Kulon, Kec. Panyileukan, Kota Bandung, Jawa Barat dengan Kode POS 40614 dan melakukan studi literatur terhadap penelitian sebelumnya yang berbentuk jurnal.

Prosedur pelaksanaan penelitian akan dilakukan sesuai dengan gambar 2.



Gambar 2. Alur Penelitian

Langkah pertama dalam alur penelitian ini adalah menganalisis permasalahan yang ada. Tahap ini bertujuan untuk memahami secara mendalam konteks dan akar penyebab dari permasalahan yang dihadapi. Pada tahap ini, penulis akan melakukan analisis mendalam terhadap CV. XYZ, sebuah perusahaan industri fashion yang berfokus pada

penjualan baju bekas impor dengan berbagai level kualitas. Analisis ini akan mencakup identifikasi masalah utama dalam pengalaman pengguna (user experience) saat berinteraksi dengan website keuangan perusahaan.

Studi literatur bertujuan untuk memahami penelitian-penelitian terdahulu dan teori-teori yang relevan dengan topik yang sedang diteliti. Penulis akan mengkaji literatur terkait konsep Human-Centered Design (HCD), User-Centered Design (UCD), dan Design Thinking. Literatur ini akan memberikan landasan teori dan pemahaman mendalam mengenai praktik terbaik dalam desain antarmuka pengguna.

Selanjutnya pada implementasi design thinking tahap pertama (*Emphatize*) yaitu tahap identifikasi terhadap produk yang akan dibuat, penulis akan melakukan pengamatan melalui observasi dan wawancara. Pengamatan dilakukan secara langsung kepada pengguna, baik pengguna internal (karyawan CV. XYZ) maupun pengguna eksternal (pelanggan). Penulis akan mengamati cara mereka berinteraksi dengan sistem keuangan yang ada saat ini untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan yang diperlukan. Data yang dikumpulkan mencakup pengalaman pengguna, tantangan yang dihadapi, dan umpan balik mengenai antarmuka pengguna saat ini.

Kemudian pada tahap kedua (*define*) adalah tahap pendefinisian masalah. Dari informasi yang diperoleh pada tahap sebelumnya kemudian akan diolah dan dianalisis dengan melakukan pendefinisian problem statement memperjelas inti permasalahan berdasarkan kebutuhan dan keinginan pengguna yang bermakna dan dapat ditindaklanjuti. Dari statement tersebut akan diolah oleh sebuah *tools* yaitu *Pain Point* dan *How Might We*. Dengan menggunakan *tools* tersebut bahwa masalah pasti dapat diselesaikan serta akan menantang kita dalam berpikir lebih inovatif.

Tahap ketiga *ideate* sebuah rangkaian yang menghasilkan pemikiran baru. Setelah pendefinisian masalah selanjutnya perlu tahapan *ideate* untuk dikembangkan menjadi solusi. Alat yang digunakan pada tahap ini yaitu *Solution idea* yang berdasar dari tahap *define* kemudian akan dibuat flowchart aplikasi yang selanjutnya akan dibuatkan sketsa kasar yang sesuai dengan kebutuhan serta masalah yang telah ditemui pada tahap sebelumnya.

Tahap *prototype* dibuat sebagai bentuk yang nantinya akan diuji dan dinilai pada proses selanjutnya. Maka akan dilakukan sebuah visualisasi atau memodelkan solusi dari desain hasil brainstorming. Pada prosesnya akan dilakukan 2 (dua) proses dalam *Prototype* yaitu *prototype low-fidelity* dan *prototype high-fidelity*. Perancangan *prototype* akan menggunakan software figma.

Tahap terakhir dilakukan *test* atau uji coba dari *prototype* yang terdapat di software figma. *Prototype* yang telah dibuat sebelumnya akan di demonstrasikan kepada pengguna agar mendapatkan feedback. Test yang akan dilakukan dalam penelitian ini menggunakan software maze. Software maze digunakan penulis sebagai alat untuk usability testing dengan tujuan untuk mengukur dan mengevaluasi user experience, seberapa besar nilai yang didapat dari antar muka suatu produk maka dari itu penulis akan mendapatkan *feedback* dari pengguna dengan mengumpulkan permasalahan kegunaan, data kualitatif dan kuantitatif, serta menentukan kepuasan pengguna dengan produk tersebut.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

D.1. Emphatize

Tahap empati yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada dan apa saja kebutuhan pengguna dengan sistem observe.



Gambar 3. Wawancara dengan pemilik CV XYZ

Narasumber mengatakan bahwa mencatat keuangan yang ada di perusahaan dengan buku tulis yang isinya nominal pembayaran dan total pembelian atau penjualan setiap paket baju yang diterima oleh perusahaan, mendata customer yang sudah melakukan transaksi, harga satuan masing-masing paket (paket A, B, C) cukup merepotkan dikarenakan banyaknya buku yang tertumpuk sehingga jika ingin mencari data yang sudah lama sulit untuk dicari, bahkan jika ada yang ingin menghutang tidak kami catatat sehingga kami sulit untuk bagaimana jika ingin mencatat atau mendata pelanggan yang ingin berhutang.

D.2. Define

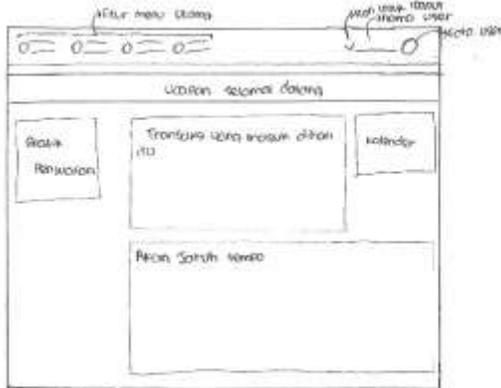
Selanjutnya dilakukan tahapan *define*, mendefinisikan permasalahan customer yang akan diselesaikan oleh penulis yang sudah didapatkan dari

empati. Pada tahapan define ini penulis menggunakan Insight, Insight yang akan digunakan seperti apa permasalahan utama yang dihadapi oleh customer? , apa hambatan yang ditemukan?, apa harapan customer?

Permasalahan utamanya adalah kesulitan pendataan untuk bagian keuangan, dengan pencatatan kedalam buku tulis dikhawatirkan data akan hilang (yang dimaksud hilang adalah dimakan rayap, terkena air, terkena api atau hilangnya buku tulis karena tempat penyimpanan yang kurang baik) karena banyaknya buku keuangan yang sudah dibuat, selain itu dikhawatirkan jika ingin melakukan pemeriksaan ulang di bulan atau tahun sebelumnya akan menjadi sulit dikarenakan tertumpuknya data. Selain itu pemilik CV. XYZ ingin memiliki pencatatan utang & piutang agar memiliki catatannya.

D.3. Ideate

Pada tahap ideate ini harus menemukan solusi kreatif untuk pernyataan masalah utama yang telah ditentukan pada langkah-langkah sebelumnya. Pada tahap ini penulis akan menggunakan idenya dengan membuat sketch atau sketch storm. Berikut adalah sketch strom untuk website keuangan.



Gambar 4. Sketsa Website keuangan-1



Gambar 5. Sketsa Website keuangan-2

D.4. Prototype

Setelah tahapan diatas selanjutnya tahapan prototype, prototype ini dilakukan untuk mengimplementasi dari sketsa kasar yang sudah dibuat di ideate diatas, sehingga akan menjadi sebuah wujud aplikasi yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Prototype High Fidelity suatu desain yang memiliki tingkat presisi tinggi, atau dengan kata lain, memiliki warna, elemen, dan elemen visual yang lengkap. Berikut adalah desain Prototype High Fidelity untuk website keuangan.

Gambar 6. Prototype Dashboard



D.5. Test

Pada tahap terakhir adalah test, tahapan ini dilakukan pengujian menggunakan 8 orang partisipan yang dibagi menjadi 6 indikator yaitu user helpdesk, administrasi barang, administrasi anggota, frontend developer, AI, dan UI/UX. Pengujian ini menggunakan usability testing metode pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi user experience dari sebuah produk untuk mengetahui seberapa besar nilai yang akan didapatkan dari antar muka. Langkah-langkah yang akan dilakukan pada usability testing ini adalah membuat task usability test, menyiapkan user penguji, dan melaksanakan usability test dengan aplikasi maze dan melakukan evaluasi dari hasil yang sudah didapatkan. Berikut adalah beberapa skenario yang telah dibuat:

Tabel 1. Tugas dan Skenario

Kode Test	Task	Skenario
T1	Login dan menampilkan data profile	User melakukan login dengan akun google khusus keuangan perusahaan setelah user berhasil masuk user dapat masuk ke halaman dashboard. User dapat

		menampilkan dana mengedit data profile lalu sistem akan menampilkan notifikasi berhasil dan menampilkan halaman dashboard kembali
T2	Edit nominal modal	User dapat menginput atau mengedit nominal modal sesuai modal yang dipakai oleh perusahaan setelah mengedit atau menginput sistem akan menampilkan notifikasi berhasil dan akan kembali ke tampilan dashboard
T3	Menu utama ke-1 Cash Flow	User dapat menginput data pengeluaran, pendapatan, dan dapat melihat grafik keuntungan perusahaan. User harus mengisi form pendapatan dan pengeluaran perusahaan terlebih dahulu, selain itu user dapat menampilkan bukti pengeluaran dan bukti pendapatan perusahaan.
T4	Menu utama ke-2 Faktur	User dapat menginput data faktor customer dan faktor perusahaan. User harus melakukan pengisian form faktor customer dan faktor perusahaan. Selain itu user dapat menampilkan surat faktor customer yang sudah dibuat dan dapat print surat faktor tersebut. Sama halnya dengan pembuatan faktor perusahaan.
T5	Menu utama ke-3 Utang Piutang	User dapat menginput data utang maupun piutang, user harus melakukan pengisian form utang atau piutang setelah penginputan data utang atau piutang user dapat mengedit data, mengedit data ini diharapkan untuk upload bukti pelunasan yang sudah dilakukan.

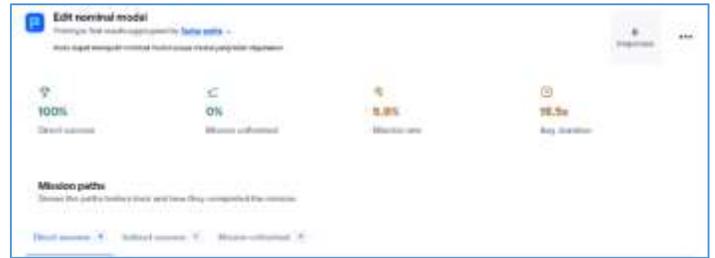
Berikut ini adalah hasil pengujian dari ke-5 skenario:



Gambar 7. Hasil Skenario Login dan view profile

Berdasarkan hasil pengujian pada skenario login dan menampilkan data profile, user dapat dengan mudah menyelesaikan prototype test yang telah

disajikan di aplikasi maze dengan. Direct success yang di dapatkan adalah 87,5% dengan durasi rata-rata 26,1 detik.



Gambar 8. Hasil Skenario Edit Nominal Modal

Berdasarkan hasil pengujian pada skenario edit nominal modal, user dapat dengan mudah menyelesaikan prototype test yang telah disajikan di aplikasi maze dengan sangat baik. Direct success yang di dapatkan adalah 100% dengan durasi rata-rata 16,5 detik.



Gambar 9. Hasil Skenario Menu Cashflow

Berdasarkan hasil pengujian pada skenario menu utama ke-1 user flow, user dapat dengan mudah menyelesaikan prototype test yang telah disajikan di aplikasi maze dengan sangat baik. Direct success yang di dapatkan adalah 100% dengan durasi rata-rata 54,6 detik.



Gambar 10. Hasil Skenario Menu Faktur

Berdasarkan hasil pengujian pada skenario menu utama ke-2 faktur, user dapat dengan mudah menyelesaikan prototype test yang telah disajikan di

aplikasi maze dengan. Direct success yang di dapatkan adalah 87,5% dengan durasi rata- rata 60,5



detik.

Gambar 11. Hasil Skenario Menu Utang Piutang

Berdasarkan hasil pengujian pada skenario menu utama ke-3 utang piutang, user cukup kesulitan untuk menyelesaikan prototype test yang telah disajikan di aplikasi maze. Direct success yang di dapatkan adalah 62,5% dengan durasi rata- rata 39 detik.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu implementasi design thinking dalam perancangan user interface website keuangan di CV.XYZ dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah berhasil merancang design untuk website keuangan disertai dengan metode *design thinking*. Dengan menggunakan metode ini kita dapat memahami apa saja yang dibutuhkan oleh user, menemukan masalah utama perusahaan, juga mengembangkan solusi yang inovatif dan berpusat pada pengguna. Solusi ini diharapkan dapat meningkatkan kinerja dan keandalan pengelolaan keuangan CV.XYZ karena website keuangan yang dirancang tidak hanya meningkatkan efisiensi dan konsistensi pencatatan keuangan menggunakan website tetapi juga memudahkan pemeriksaan ulang data keuangan sebelumnya. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan metode design thinking saat membangun situs web keuangan dapat membantu memenuhi kebutuhan user dan mengatasi kelemahan pencatatan manual yang penuh dengan resiko.

REFERENSI

[1] Dr. R. Aditya Kristamtomo, S. M. ,“Keuangan Bisnis Adalah Gambaran Jelas Dari Suatu Kegiatan Bisnis”, Retrieved from binus.ac.id: 2021, <https://binus.ac.id/malang/2021/10/keuangan->

bisnis-adalah-gambaran-jelas-dari-suatu-kegiatan-bisnis/.

- [2] Giacomini, J. ,“What Is Human Centred Design?”. The Design Journal, 17(4), 2014, 606-623. doi:10.2752/175630614X14056185480186
- [3] Dopp, A., Parisi, K., Munson, S., & Lyon, A. ,”A Glossary Of User-Centered Design Strategies For Implementation Experts”, Translational behavioral medicine, 2018, <https://doi.org/10.1093/tbm/iby119>
- [4] Liedtka, J., & Ogilvie, T. ,”Designing for Growth: A Design Thinking Toolkit for Managers”, Columbia University Press, 2011
- [5] Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. ,”Design Thinking Research: Making Distinctions: Collaboration vs. Cooperation. Creativity and Innovation Management”, 23(2), 115-128, 2014 doi:10.1111/caim.12061
- [6] F. Uebernickel, L. Jiang, W. Brenner, B. Pukall, T. Naef, dan B. Schindlholzer, "Design Thinking," 2020. [Online]. Available: <https://doi.org/10.1142/11329>.
- [7] T. B. Ayu and N. Wijaya, "Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android," Jurnal Sistem Informasi (JSI), vol. 15, no. 2, pp. 145-154, 2023
- [8] U. Karmilasari and K. , "Android-Based District E-Government Application Model UI/UX Prototype Using Design Thinking Method," Jurnal Sistem Informasi dan Ilmu Komputer Prima (JUSIKOM PRIMA), vol. 7, no. 1, 2023
- [9] Fransiska Farah Rahmawati, Riko Chair Nugroho, Ati Zaidiah . ,”Perancangan Desain User Interface Lost And Found”, Prosiding SENAMIKA, 2020, e-ISSN : 2962-6129
- [10] Fauzi, A.H., & Sukoco, I. ,”Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa”, Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi, 2019
- [11] J. Thienen, W. Clancey, dan C. Meinel, "Theoretical Foundations of Design Thinking," Understanding Innovation, 2018. [Online]. Available: https://doi.org/10.1007/978-3-319-97082-0_2.
- [12] K. Kumar, D. Zindani, dan J. Davim, "Introduction to Design Thinking," Design Thinking to Digital Thinking, 2019. [Online]. Available: https://doi.org/10.1007/978-3-030-31359-3_1.
- [13] Y. Kim, "Adopting Design Thinking for Website Innovation: Case Studies of Korean Award Winners," vol. 23, pp. 57-68, 2020. [Online]. Available: <https://doi.org/10.14695/kjsos.2020.23.1.57>.

