

PERANCANGAN DESAIN UI/UX FITUR PEMINJAMAN DANA PADA WEBSITE WIFKAIN MENGGUNAKAN FIGMA

Muhammad David Kurniawan¹, Eko Darmanto²

Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus

Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah 59327

E-mail: * 202153010@std.umk.ac.id¹, eko.darmanto@umk.ac.id²

Abstrak - Dalam pengembangan antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada fitur pinjaman dana di *platform website* Wifkain, penelitian ini bertujuan untuk menggunakan figma guna merancang tampilan yang lebih mudah digunakan. Dalam proses perancangan, pendekatan *Design Thinking* akan diterapkan dengan fokus akan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, pengembangan ide yang inovatif, dan pengujian solusi melalui iterasi berulang. Tujuan utama adalah merancang antarmuka yang mempermudah proses pinjaman dana, dengan navigasi yang intuitif dan alur yang efisien. Diharapkan bahwa melalui perancangan antarmuka pengguna yang lebih baik ini, pengguna akan dapat mengakses layanan pinjaman dana dengan lebih lancar, dapat meningkatkan kepuasan mereka, dan memperkuat interaksi positif dengan *platform* Wifkain secara keseluruhan.

Kata Kunci: Design Thinking, Pinjaman Dana, UI, UX

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini mengalami kemajuan yang pesat. Kehadiran teknologi informasi telah menjadi suatu kebutuhan esensial dalam pengolahan dan pertukaran informasi, baik secara lokal maupun global. Perusahaan yang memiliki infrastruktur teknologi informasi yang handal memiliki peluang untuk mengalami pertumbuhan yang lebih cepat. Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan laju perkembangan perusahaan adalah melalui implementasi aplikasi berbasis web yang memiliki desain antarmuka yang optimal. Fenomena ini juga diperkuat oleh pertumbuhan yang signifikan dalam jumlah aplikasi web yang digunakan sebagai solusi dalam menanggulangi berbagai tantangan bisnis (Yoga et al., 2023).

Kehadiran aplikasi *web* sebagai solusi dalam menanggulangi berbagai tantangan bisnis telah menjadi tren yang signifikan. Melalui aplikasi *web*, perusahaan dapat memperluas jangkauan dan meningkatkan efisiensi operasional mereka. Namun, dalam menghadapi persaingan yang semakin ketat, pentingnya desain UI/UX yang baik menjadi krusial. Desain yang baik tidak hanya meningkatkan kenyamanan dan kegunaan pengguna, tetapi juga dapat meningkatkan retensi pengguna serta memperkuat hubungan antara pengguna dengan platform.

Dengan perkembangan zaman saat ini pentingnya desain UI/UX yang baik menjadi krusial karena dapat memengaruhi pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan tampilan sebuah *website*. Desain yang baik dapat meningkatkan kenyamanan, kegunaan, dan kepuasan pengguna, sehingga mendorong pengguna untuk menggunakan aplikasi

tersebut secara berulang dan meningkatkan retensi pengguna.

Wifkain merupakan *platform* yang menyediakan layanan manufaktur yang memenuhi kebutuhan produksi dalam industri *fashion*. Dengan mengikuti perkembangan zaman, Wifkain terus berinovasi dengan menambahkan fitur baru pada *website*-nya, yaitu fitur pinjaman dana. Fitur ini dirancang untuk menyederhanakan proses perolehan modal tambahan bagi pengguna tanpa memerlukan proses yang rumit, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam mengelola bisnis. Dengan fokus pada desain yang mudah digunakan dan intuitif, Wifkain berupaya memberikan pengalaman pengguna yang optimal, memperkuat hubungan antara pengguna dengan platform, dan meningkatkan kepercayaan terhadap layanan yang disediakan.

Namun, keberhasilan implementasi fitur pinjaman dana tidak hanya ditentukan oleh fungsionalitasnya, tetapi juga oleh desain antarmuka yang digunakan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang desain antarmuka pengguna (UI/UX) untuk fitur pinjaman dana pada *website* Wifkain dengan menerapkan pendekatan *design thinking*.

Pentingnya desain UI/UX yang efektif, membutuhkan perancangan yang matang untuk pembuatan desain UI/UX terhadap suatu *platform*. Dalam perancangan ini, akan ditekankan pentingnya desain antarmuka yang optimal untuk meningkatkan pengalaman pengguna terhadap fungsi dan kegunaan dari tampilan fitur yang dibuat, serta dapat membangun kepercayaan pengguna terhadap suatu *platform* (Angelina et al., 2022).

Design thinking, yang merupakan pendekatan iteratif non-linier yang melibatkan tim dalam memahami pengguna, menantang asumsi,

menegaskan kembali masalah yang ada, dan menghasilkan solusi inovatif melalui tahap-tahap *Empathize, Define, Ideate, Prototype*, dan *Test* (P et al., 2022).

Melalui pembuatan *prototype* dan pengujian menggunakan alat desain seperti Figma, diharapkan bahwa desain antarmuka yang dihasilkan akan dapat meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap layanan yang disediakan oleh Wifkain, serta memperkuat posisi mereka dalam pasar yang kompetitif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan *platform* Wifkain serta memperluas pemahaman kita tentang pentingnya desain UI/UX yang efektif dalam konteks bisnis digital.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk merancang desain antarmuka pengguna (UI/UX) untuk fitur peminjaman dana pada *website* Wifkain dengan menerapkan pendekatan design thinking. Pada tahap pembuatan *prototype* dan tesing dilakukan dengan menggunakan figma.

II. TINJAUAN PUSTAKA

UI dan UX mengacu pada cara desain dan interaksi antarmuka pengguna dibangun dalam aplikasi atau situs *web*. Ini tak sekadar soal penampilan visual, tapi juga bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk digital itu serta pengalaman mereka dalam menggunakannya. UI dan UX yang unggul tak hanya memperkuat identitas merek suatu bisnis, tapi juga memastikan kepuasan, kenyamanan, dan efisiensi pengguna. Dengan fokus pada desain yang tepat, pengalaman pengguna yang memuaskan, dan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan pengguna, UI dan UX bisa jadi faktor kunci dalam meningkatkan kesetiaan pelanggan dan kesuksesan bisnis secara menyeluruh (Muhyidin et al., 2020).

Berdasarkan penelitian dari Fariyanto & Ulum (2021) menjelaskan bahwa Design thinking merupakan sebuah pendekatan solusi yang fokus pada kebutuhan pengguna dalam merancang interaksi antarmuka aplikasi. Tujuannya adalah untuk menyelesaikan masalah dengan memberi perhatian pada pengguna. Melalui serangkaian metode yang sederhana dan mudah dimengerti, design thinking membantu pengguna dalam mengamati dan membangun empati terhadap target pengguna. Pendekatan ini memungkinkan pengguna untuk merumuskan pertanyaan, hipotesis, dan relevansi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan memusatkan kembali masalah pada pengguna, menghasilkan ide melalui sesi *brainstorming*, dan menggunakan prototipe serta pengujian langsung, design thinking membantu dalam mengatasi masalah yang tidak jelas atau tidak diketahui. Selain itu, eksperimen seperti membuat

sketsa, prototipe, serta menguji berbagai konsep dan ide juga menjadi bagian penting dari pendekatan ini.

Menurut Lutfi et al. (2021) pendekatan yang digunakan dalam metode design thinking tidak hanya berfokus pada penciptaan produk yang bisa dipasarkan atau memanfaatkan teknologi paling mutakhir. Lebih dari itu, metode tersebut menggabungkan kebutuhan serta keinginan pengguna dengan potensi teknologi yang relevan, sehingga mampu menyelesaikan masalah dengan cara yang efisien dan memuaskan. Dengan strategi ini, produk yang dihasilkan tidak hanya memenuhi tuntutan pasar, tetapi juga membangun ikatan yang erat antara pengguna dan produk, menjadikannya berpotensi sukses dalam lingkungan bisnis yang kompetitif.

Figma adalah salah satu perangkat lunak desain yang sangat populer digunakan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk berbagai *platform*, seperti aplikasi *mobile*, *desktop*, dan situs *web*. Dengan Figma, pengguna dapat mengaksesnya melalui sistem operasi Windows, Linux, atau Mac dengan hanya memerlukan koneksi internet. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemampuannya untuk memfasilitasi kolaborasi tim secara efektif, memungkinkan beberapa orang bekerja pada proyek yang sama secara bersamaan, bahkan jika mereka berada di lokasi yang berbeda. Ini memperkuat kerja tim, memungkinkan desainer dan pengembang untuk berkolaborasi secara langsung dalam merancang dan memperbaiki desain, serta memberikan umpan balik secara *real-time*, sehingga membuatnya menjadi pilihan utama banyak profesional desain UI/UX untuk membuat prototipe dengan cepat dan efisien (Al-Faruq et al., 2022).

Penelitian yang dilakukan Mazaya et al. (2023) menjelaskan bahwa saat ini terdapat berbagai jenis aplikasi yang menawarkan layanan pinjaman dana secara *online*, salah satunya adalah Shopee Pinjam. Layanan ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu Shopee Pinjam untuk penjual dan Shopee Pinjam untuk pembeli. Meskipun cara penggunaan dan pengaktifannya serupa, perbedaan utamanya terletak pada tujuan penggunaannya. Shopee Pinjam bekerja sama dengan PT Lentera Dana Nusantara sebagai penyedia dana. Kolaborasi semacam ini sudah umum dan semakin marak. Selain Shopee Pinjam, terdapat juga fitur ShopeeLater yang memungkinkan pengguna membeli barang secara kredit atau membayar di kemudian hari.

III. METODE PENELITIAN

Design Thinking

Design Thinking merupakan suatu pendekatan atau metode yang mencakup serangkaian tahapan dalam penelitian, seperti *emphatize, define, ideate, prototype*, dan *test*. Metode ini digunakan dalam proses desain *prototyping* UI/UX dengan penekanan

pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna. Tahapan tersebut meliputi pengumpulan data dan penyelidikan langsung (*emphatize*), mendefinisikan masalah berdasarkan data yang dikumpulkan (*define*), menghasilkan ide solusi untuk masalah yang teridentifikasi (*ideate*), desain prototipe antarmuka (*prototype*), dan pengujian desain antar muka pada responden penelitian (*test*) (Ardiansyah & Rosyani, 2023). Dengan menerapkan pendekatan Design Thinking dalam penelitian ini, proses desain UI/UX untuk fitur peminjaman dana di *platform* Wifkain akan sepenuhnya terfokus pada kebutuhan pengguna. Melalui pendekatan ini, bertujuan untuk memahami secara mendalam tantangan dan keinginan yang dihadapi pengguna dalam mengakses dan menggunakan layanan pinjaman dana. Dengan demikian, solusi yang dihasilkan tidak hanya akan memenuhi harapan pengguna, tetapi juga akan efektif dalam mengatasi masalah yang mereka hadapi. Tujuan akhirnya adalah meningkatkan secara signifikan pengalaman pengguna secara keseluruhan, sehingga menciptakan interaksi yang lebih intuitif, lancar, dan memuaskan bagi pengguna Wifkain.

Tahapan

Dalam pengembangan desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk fitur pinjaman dana pada *website* Wifkain, digunakan strategi desain dengan pendekatan design thinking. Sebelumnya telah dijelaskan bahwa design thinking melibatkan lima tahapan perancangan, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Berikut adalah penjelasan masing-masing tahapan dalam merancang UI/UX desain fitur peminjaman dana pada *website* Wifkain menggunakan pendekatan design thinking:

1. Tahap Empati (*Emphatize*)

Emphatize merupakan esensi utama dalam proses karena fokusnya adalah menyelesaikan masalah dengan memusatkan perhatian pada manusia. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami masalah yang dihadapi pengguna agar kita bisa merasakan dan mencari solusi untuk mereka. Metode ini melibatkan beberapa langkah, seperti melakukan wawancara, observasi, dan mengintegrasikan hasil observasi dan wawancara tersebut.

Pada tahap ini, proses dimulai dengan memahami secara mendalam calon pengguna yang akan menggunakan fitur peminjaman dana. Melalui riset yang cermat dan wawancara langsung dengan calon peminjam, individu tersebut berusaha untuk menggali pemahaman yang lebih dalam tentang kebutuhan, preferensi, dan tantangan yang dihadapi oleh para pengguna dalam proses peminjaman dana. Data dan informasi yang diperoleh dari interaksi dengan pengguna menjadi pondasi utama dalam merancang solusi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

2. Tahap Penetapan (*Define*)

Define merupakan tahapan untuk mengkaji dan memahami hasil yang telah diperoleh dalam tahap Empati. Ini melibatkan analisis dan pemahaman mendalam terhadap berbagai wawasan yang diperoleh melalui proses empati, dengan maksud untuk menetapkan permasalahan utama sebagai fokus atau pusat perhatian dalam penelitian.

Pada tahap penetapan, ini akan digunakan dalam menggali data yang terkumpul dari tahap empati untuk mengidentifikasi pola-pola, kebutuhan utama, dan tantangan pengguna dalam proses peminjaman dana. Selanjutnya, individu merumuskan masalah-masalah yang ditemukan dan menetapkan sasaran serta kriteria keberhasilan yang jelas. Ini membantu fokus pada pengembangan desain fitur peminjaman dana yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memastikan bahwa solusi yang dirancang dapat memenuhi harapan mereka dengan efektif.

3. Tahap Ideasi (*Ideate*)

Ideate adalah fase di mana masa transisi dari mendefinisikan masalah ke mencari solusinya. Di sini, fokusnya adalah menghasilkan berbagai gagasan atau ide yang akan menjadi dasar untuk membuat prototipe desain yang akan dibuat.

Pada tahap ini, tim akan mengadakan *brainstorming* untuk menghasilkan berbagai ide kreatif guna merancang desain fitur peminjaman dana yang inovatif dan efektif. Dengan menyatukan ide dari berbagai anggota di dalam tim, akan dapat mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi untuk memecahkan masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya.

4. Tahap Prototipe (*prototype*)

Prototipe merupakan versi pertama dari sebuah produk yang direncanakan, digunakan untuk mengidentifikasi potensi kesalahan secara dini dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan baru. Dalam praktiknya, versi awal produk tersebut diuji oleh pengguna untuk memperoleh tanggapan dan masukan yang berguna dalam memperbaiki desainnya.

Setelah memilih ide yang paling baik digunakan dari tahap ideasi, tim akan memulai membuat prototipe interaktif dari fungsi pinjaman dana. Dengan menggunakan *figma*, prototipe akan dirancang dengan desain antarmuka yang intuitif dan pengalaman pengguna yang memuaskan.

5. Tahap Pengujian (*Test*)

Test merupakan tahapan yang dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna terhadap berbagai desain akhir yang telah dirumuskan dalam tahap prototipe sebelumnya. Proses ini merupakan tahap akhir dalam siklus pengembangan, yang memungkinkan untuk melakukan revisi dan kembali ke tahap perancangan sebelumnya jika ditemukan kesalahan atau kekurangan.

Tahap terakhir ini melibatkan pengujian prototipe fitur peminjaman dana dengan pengguna

nyata atau calon peminjam. Pengguna akan diminta menyelesaikan tugas tertentu menggunakan prototipe, sementara tim akan mengamati dan mencatat interaksi pengguna. Feedback yang diterima selama pengujian akan digunakan untuk mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan dan melakukan iterasi pada desain fitur peminjaman dana, memastikan solusi yang dihasilkan memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna.

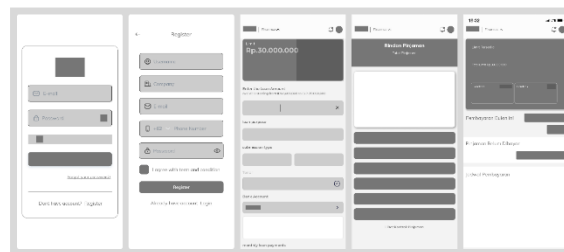
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Prototype

Setelah menghasilkan ide-ide, langkah berikutnya adalah merancang *prototype* awal aplikasi menggunakan perangkat lunak desain seperti Figma. Dalam proses ini, konsep-konsep yang telah dibuat akan diimplementasikan secara visual dalam bentuk prototipe interaktif yang memungkinkan untuk pengujian konsep, perbaikan, dan pengembangan lebih lanjut. Dengan menggunakan Figma, tim dapat bekerja sama dalam merancang antarmuka pengguna dengan lebih efisien, mempercepat iterasi desain, dan memastikan bahwa visi produk terwujud dengan baik sebelum tahap pengembangan lebih lanjut. *Prototype* merupakan hasil antarmuka yang dibuat dari tahap pengembangan produk berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi pada tahap ideasi dan solusi yang telah dirumuskan pada tahap definisi. Prototipe ini memiliki tingkat ketelitian yang tinggi (*high-fidelity*), yang artinya sudah mendekati tampilan dan fungsi akhir dari sebuah desain produk. Prototipe ini sudah siap untuk diuji coba lebih lanjut pada tahap pengujian (Purwati et al., 2023).

1. Wireframe

Wireframe adalah kerangka awal sebelum desain halaman *website* atau antarmuka aplikasi. Tahap *wireframe* ini penting sebelum digunakan untuk menyetujui tata letak informasi pada aplikasi sebelum pembuatan desain aplikasi (User et al., 2022). Setelah melakukan analisis pada tahap ideasi, langkah berikutnya adalah menyusun *wireframe* sebagai representasi visual awal dari konsep desain yang akan dikembangkan. Dalam proses ini, *wireframe* akan menjadi panduan visual yang menggambarkan tata letak, struktur, dan fungsi utama yang akan ada dalam produk akhir. Dengan memvisualisasikan gagasan secara konkret, langkah ini memungkinkan tim desain untuk memastikan bahwa semua elemen yang diperlukan telah dipertimbangkan dengan baik sebelum melangkah ke tahap pengembangan yang lebih lanjut. Hal ini membantu mengurangi risiko kesalahan dan memastikan bahwa produk akhir dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih efektif.

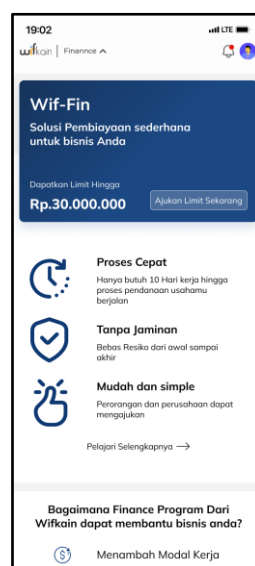


Gambar 1. Wireframe Fitur Peminjaman Dana pada Website Wifkain

2. Mockup

Setelah pembuatan *wireframe*, langkah selanjutnya adalah pembuatan *mockup*. *Mockup* merupakan representasi visual yang memperlihatkan desain dengan efek visual yang nyata (Arisa et al., 2023). Dalam proses pembuatan *mockup*, tahap awal yang diperlukan adalah merancang sketsa dalam bentuk *wireframe*. *Wireframe* ini berfungsi sebagai kerangka dasar yang memvisualisasikan susunan elemen-elemen utama tanpa detail grafis yang rumit. Setelah itu, *wireframe* tersebut akan diimplementasikan ke dalam desain *mockup* yang memiliki tingkat ketelitian tinggi, yang disebut *high-fidelity mockup*. Desain ini akan mencakup semua elemen desain dengan detail yang lebih lengkap, termasuk grafis, warna, dan interaksi antarmuka pengguna, sehingga memberikan representasi yang lebih akurat dan mendekati produk akhir yang sebenarnya. Berikut adalah tampilan *mockup* fitur peminjaman dana pada *website* wifkain setelah dilakukan pengembangan dari *wireframe* yang telah dibuat :

a. Halaman Empty Dashboard

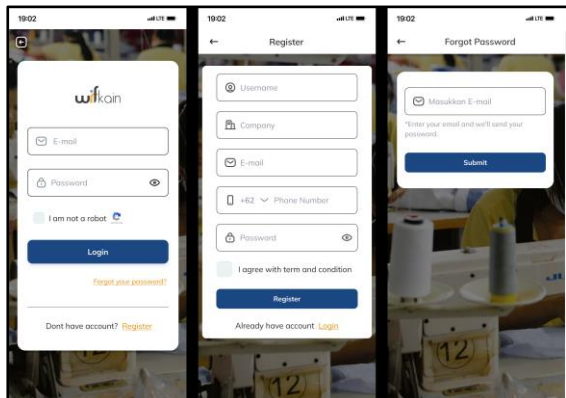


Gambar 2. Halaman Empty Dashboard

Halaman *Empty Dashboard* ini dirancang untuk memberikan pengguna pengalaman awal yang bersih dan sederhana saat mereka pertama kali mengakses aplikasi Wifkain tanpa melakukan *login*. Di sini, pengguna tidak akan menemukan opsi untuk

mengajukan pinjaman secara langsung. Namun, jika mereka tertarik untuk mengajukan pinjaman, mereka akan dengan mudah diarahkan ke halaman pendaftaran atau *login*, di mana mereka dapat membuat akun baru atau mengakses akun yang sudah ada. Ini memungkinkan pengguna untuk menjelajahi fitur-fitur dasar dari aplikasi tanpa harus melakukan komitmen secara langsung, sambil memberi mereka opsi untuk mengakses layanan penuh setelah mereka login atau mendaftar.

b. Halaman *Login*



Gambar 3. Halaman *Login*

Tentang halaman *login* ini, pengguna diberikan dua opsi yang jelas. Jika pengguna telah memiliki akun, mereka dapat langsung memasukkan informasi masuk untuk mengakses berbagai fitur dan layanan yang disediakan. Sebaliknya, bagi mereka yang belum memiliki akun, ada kemungkinan untuk melakukan pendaftaran baru, membuka pintu bagi akses penuh ke fungsi-fungsi platform yang ditawarkan. Dengan demikian, halaman login menjadi titik awal yang penting bagi pengguna untuk menjelajahi dan memanfaatkan secara optimal layanan yang disediakan.

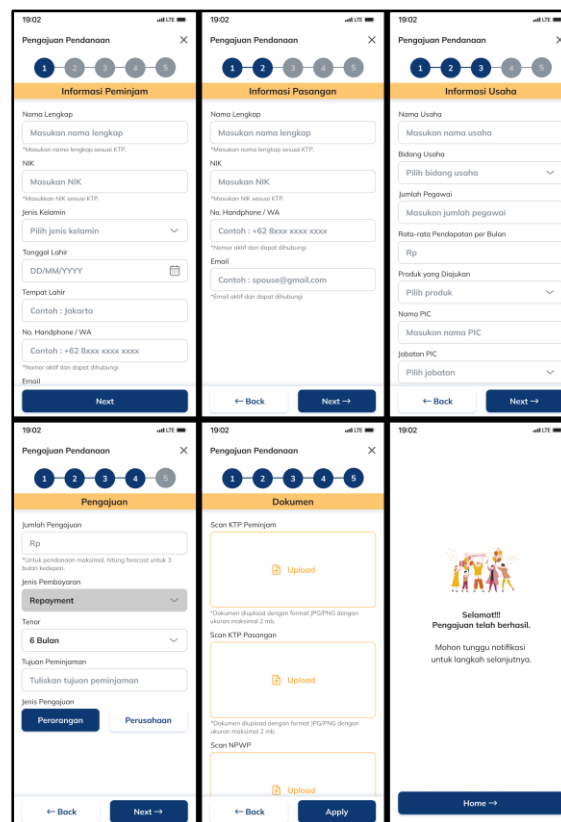
c. Halaman *Main Dashboard*

Halaman Utama *Dashboard* Peminjaman Dana merupakan pusat kontrol bagi pengguna Wifkain untuk mengakses ringkasan lengkap tentang status pinjaman mereka. Di sini, mereka dapat dengan cepat melihat informasi penting seperti batas pinjaman yang tersedia, detail pinjaman yang sedang berlangsung, dan pemberitahuan tentang aspek-aspek penting lainnya terkait pinjaman mereka. Dengan tampilan yang jelas dan intuitif, halaman ini memungkinkan pengguna untuk mengelola dan memantau keuangan mereka dengan mudah dan efisien.



Gambar 4. Halaman *Main Dashboard*

d. Halaman *Pengajuan Limit*



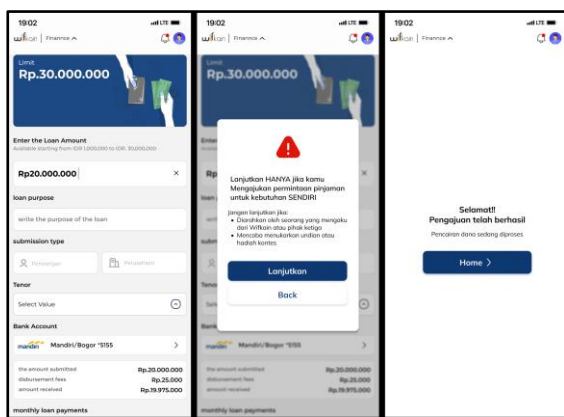
Gambar 5. Halaman *Pengajuan Limit*

Halaman *Pengajuan Limit* memungkinkan para peminjam untuk mengisi data pribadi yang diperlukan guna mengajukan batas pinjaman yang diinginkan. Di sini, mereka dapat memberikan informasi seperti nama lengkap, alamat tempat tinggal, nomor kontak yang dapat dihubungi, dan detail keuangan terkait. Setelah pengajuan diajukan,

platform akan menjalankan proses evaluasi terhadap informasi yang disampaikan untuk menentukan jumlah maksimum pinjaman yang dapat disetujui untuk peminjam tersebut.

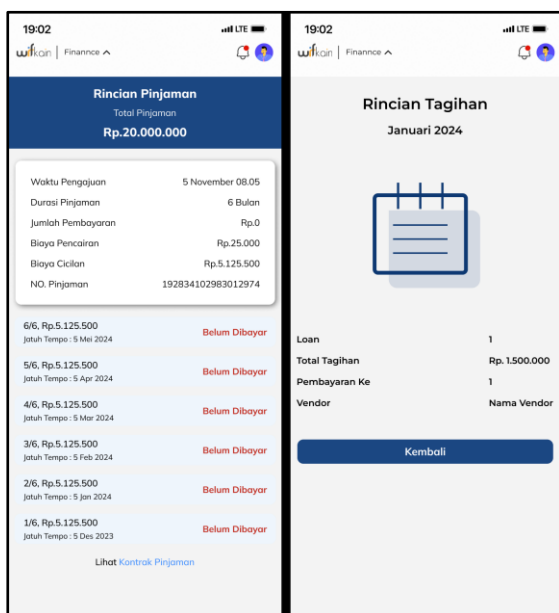
e. Halaman Pengajuan Pinjaman

Halaman Pengajuan Pinjaman dirancang untuk memberikan pengalaman yang intuitif dan efisien bagi pengguna yang ingin mengajukan pinjaman dana. Melalui formulir pengajuan yang mudah diisi, pengguna dapat dengan cepat menyampaikan informasi tentang jumlah dan jangka waktu pinjaman yang diinginkan. Fitur tambahan seperti estimasi pembayaran bulanan dan informasi persyaratan pinjaman juga mungkin disertakan untuk memberikan kejelasan kepada pengguna. Dengan demikian, halaman ini memungkinkan proses pengajuan pinjaman yang cepat, transparan, dan sesuai dengan kebutuhan individu.



Gambar 6. Halaman Pengajuan Pinjaman

f. Halaman Rincian Pinjaman

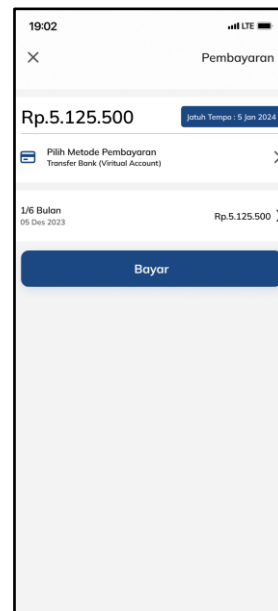


Gambar 7. Halaman Rincian Pinjaman

Halaman Rincian Pinjaman dirancang secara teliti untuk memberikan pengguna gambaran terperinci tentang pinjaman yang mereka ajukan. Di sini, pengguna dapat melihat informasi seperti jumlah uang yang dipinjam dengan spesifikasi mata uangnya, tanggal dan waktu persis kapan pinjaman diajukan, serta rincian biaya tambahan yang terkait, seperti biaya administratif dan bunga. Dengan menyajikan informasi yang lengkap dan terperinci ini, halaman tersebut membantu pengguna untuk memahami total kewajiban finansial mereka dan membuat keputusan yang tepat terkait dengan manajemen keuangan mereka.

g. Halaman Pelunasan

Halaman Pelunasan menyediakan fasilitas yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah melakukan pembayaran atau pelunasan atas pinjaman yang telah mereka ambil sebelumnya. Di sini, pengguna dapat memilih dari berbagai metode pembayaran yang tersedia, seperti transfer bank, kartu kredit, atau e-wallet. Informasi yang terperinci tentang jumlah yang harus dibayarkan, termasuk bunga dan biaya administrasi, juga disediakan, memungkinkan pengguna untuk membuat keputusan pembayaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan mereka.

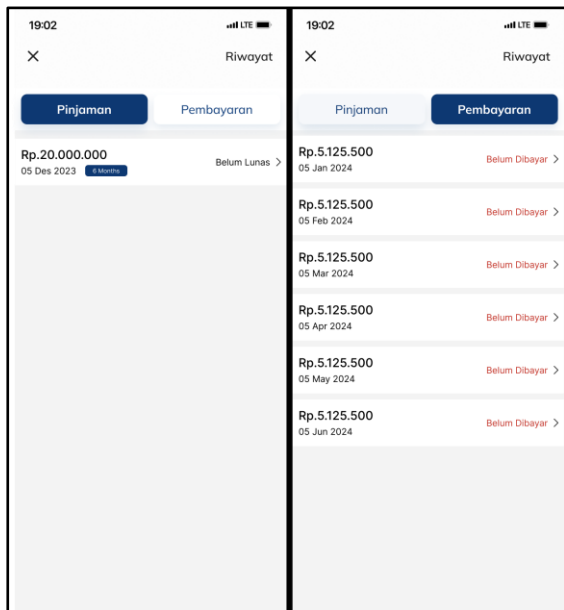


Gambar 8. Halaman Pelunasan

h. Halaman Riwayat Pinjaman

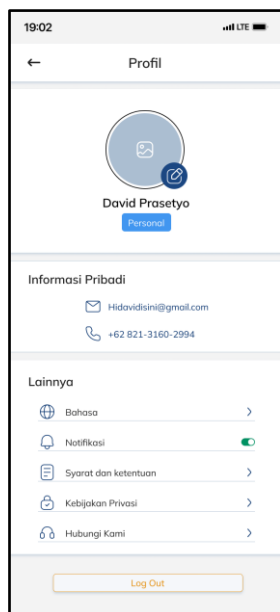
Halaman Riwayat Pinjaman adalah sebuah fitur penting dalam platform Wifkain yang memberikan akses kepada pengguna untuk melihat secara lengkap catatan transaksi mereka. Ini mencakup detail historis mengenai pinjaman yang mereka ajukan, pembayaran yang telah dilakukan, dan segala aktivitas lainnya yang terkait dengan layanan peminjaman dana. Dengan memanfaatkan halaman ini, pengguna dapat dengan mudah melacak dan

memantau riwayat finansial mereka secara komprehensif, memungkinkan mereka untuk mengelola keuangan mereka dengan lebih efektif.



Gambar 9. Halaman Riwayat Pinjaman

i. Halaman Akun



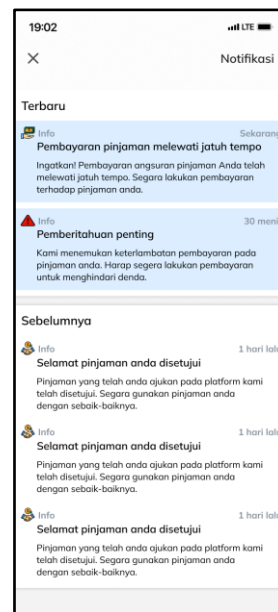
Gambar 10. Halaman Akun

Halaman Akun merupakan pusat kontrol yang memungkinkan pengguna untuk mengelola profil mereka, menyusun pengaturan keamanan, dan mengakses berbagai fitur terkait dengan layanan peminjaman dana yang disediakan oleh Wifkain. Di sini, pengguna dapat memperbarui informasi profil mereka, mengonfigurasi preferensi keamanan seperti kata sandi dan otentikasi dua faktor, serta mengeksplorasi fitur-fitur tambahan yang dapat

meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan platform ini.

j. Halaman Notifikasi

Halaman Notifikasi adalah bagian yang dirancang khusus untuk memberikan pemberitahuan kepada pengguna mengenai berbagai kegiatan atau informasi penting terkait dengan pinjaman dan aktivitas pengguna. Di sini, pengguna akan menerima konfirmasi transaksi, pemberitahuan jatuh tempo pembayaran, serta pembaruan produk dan layanan yang relevan. Dengan demikian, Halaman Notifikasi bertindak sebagai pusat informasi vital bagi pengguna dalam mengelola pinjaman dan aktivitas keuangan mereka.



Gambar 11. Halaman Notifikasi

3. Testing

Pada tahap terakhir setelah semua tahap *design thinking* telah dilakukan, maka tahap terakhirnya adalah *testing*. *Testing* merupakan tahap yang dilakukan untuk mengetahui pengalaman pengguna dalam menggunakan prototipe yang telah dibuat. Melalui tahap testing ini, dapat diketahui hal-hal yang perlu pada prototipe yang telah dibuat, sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna (Maulana & Voutama, 2023). Dalam tahap ini, pengujian langsung dilakukan dengan melibatkan pengguna yang mewakili audiens target. Prototipe yang telah dirancang menggunakan aplikasi Figma diberikan kepada pengguna untuk diinteraksi. Pengguna kemudian diminta untuk menyelesaikan serangkaian tugas atau skenario yang telah ditentukan, sementara pengamat mencatat respons mereka, serta mencatat tantangan yang dihadapi dan saran perbaikan yang mungkin. Pengujian ini membantu tim pengembangan untuk mengumpulkan informasi yang sangat berharga untuk memperbaiki dan meningkatkan pengalaman

pengguna produk atau aplikasi yang sedang dikembangkan.. Adapun task yang digunakan dalam pengujian prototipe terdapat pada tabel 1.

Tabel 1. *Task* pada prototipe peminjaman dana dalam *website* wifkain

Kode Task	Fungsi	Task
T1	Register/ Login	Melakukan registrasi jika belum memiliki akun, atau login ke dalam akun yang sudah terdaftar.
T2	Dashboard	Memastikan bahwa ringkasan status pinjaman, limit pinjaman yang tersedia, dan informasi penting lainnya sudah sesuai.
T3	Pengajuan limit	Memasukkan informasi pribadi untuk mengajukan batas limit pinjaman.
T4	Pengajuan Pinjaman	Mengisi formulir pengajuan pinjaman sesuai dengan data yang diperlukan dan menyelesaikan proses pengajuan pinjaman.
T5	Pembayaran	Melakukan pembayaran dengan memilih metode pembayaran dan menyelesaikan transaksi pembayaran.

Setelah menyelesaikan serangkaian pengujian prototipe, langkah selanjutnya adalah mencatat skor dari setiap individu yang berpartisipasi dalam pengujian. Proses pencatatan ini melibatkan penilaian terhadap berbagai aspek prototipe, seperti fungsionalitas, kegunaan, dan antarmuka pengguna. Setiap peserta diberi kesempatan untuk memberikan penilaian berdasarkan pengalaman dan persepsi mereka terhadap prototipe. Skor ini kemudian dijumlahkan dan dihitung rata-ratanya untuk setiap aspek yang dinilai. Berikut adalah hasil penilaian dari pengujian yang telah dilakukan oleh pengguna, yang tercantum dalam Tabel 2.

Tabel 2. Evaluasi Pengguna

Responden	T 1	T 2	T 3	T 4	T 5	JML	PER
R1	3	5	4	4	5	21	84%
R2	4	4	5	4	4	21	84%
R3	3	4	5	5	4	21	84%

R4	3	4	4	4	4	19	76%
Total						82	82%

Berdasarkan standar kesuksesan yang telah ditetapkan oleh pihak Wifkain, yang menetapkan target skor minimal kegunaan sebesar 80%, hasil pengujian pada tahap ini menunjukkan bahwa total skor yang tercapai adalah 82%. Dengan demikian, dari hasil pengujian ini, dapat disimpulkan bahwa perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) untuk fitur peminjaman dana pada *website* Wifkain telah berhasil memenuhi harapan yang ditetapkan. Berdasarkan pencapaian ini, tidak diperlukan penyempurnaan tambahan pada saat ini. Namun, rekomendasi untuk tetap memantau dan mengevaluasi pengalaman pengguna secara berkala agar dapat memastikan konsistensi dan kemungkinan peningkatan di masa mendatang

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Perancangan desain UI/UX fitur peminjaman dana pada *website* Wifkain dilakukan melalui serangkaian tahapan terstruktur dalam metode design thinking, dengan pembuatan prototipe menggunakan figma. Penggunaan metode Design Thinking dalam pengembangan desain antarmuka pengguna (UI/UX) untuk fitur peminjaman dana pada website Wifkain, Proses pengembangan melalui serangkaian tahapan yang terdiri dari empati, definisi, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian, berhasil menghasilkan desain yang memperhatikan kebutuhan dan preferensi pengguna secara mendalam. Pada tahap empati, riset dan wawancara dengan calon peminjam dilakukan untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan tantangan yang dihadapi dalam proses peminjaman dana. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk merumuskan masalah yang dihadapi pengguna serta menetapkan sasaran dan kriteria keberhasilan yang jelas. Tahap ideasi melibatkan brainstorming untuk menghasilkan ide kreatif dalam merancang desain fitur peminjaman dana yang inovatif dan efektif. Setelah memilih ide terbaik, pembuatan prototipe interaktif dilakukan menggunakan Figma dengan desain antarmuka yang intuitif dan memuaskan bagi pengguna. Pada tahap pengujian, prototipe diuji coba oleh pengguna nyata atau calon peminjam, dan hasilnya menunjukkan bahwa desain antarmuka memperoleh skor kegunaan sebesar 82%, melebihi target minimal yang ditetapkan sebesar 80%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa desain antarmuka pengguna (UI/UX) untuk fitur peminjaman dana pada website Wifkain telah berhasil memenuhi harapan yang ditetapkan tanpa memerlukan penyempurnaan tambahan. Penelitian

ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam proses peminjaman dana melalui platform Wifkain dan memperkuat interaksi positif antara pengguna dengan *platform* secara keseluruhan.

Saran

Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan fokus pada beberapa aspek penting. Pertama, dapat dieksplorasi kemungkinan pengembangan fitur tambahan yang memperkaya pengalaman pengguna, seperti integrasi dengan sistem pembayaran yang lebih luas (misalnya e-wallet, transfer bank otomatis, kartu kredit, dan PayPal), peningkatan keamanan data melalui implementasi enkripsi yang lebih kuat, serta penyediaan alat analitik untuk mendukung pengambilan keputusan pengguna. Kedua, perlu dilakukan studi perbandingan mendalam dengan platform serupa guna memperoleh wawasan tentang keunggulan dan kelemahan desain yang telah diterapkan, serta mengadopsi praktik terbaik dari pesaing. Ketiga, penting untuk melanjutkan pengujian dengan melibatkan sampel pengguna yang lebih beragam secara demografis maupun tingkat keahlian teknologi. Dengan demikian, pengembangan desain UI/UX fitur peminjaman dana pada website Wifkain dapat terus ditingkatkan untuk mencapai kualitas yang lebih baik dan meningkatkan kepuasan pengguna secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2022). Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Tematik*, 9(1), 70–78. <https://doi.org/10.38204/tematik.v9i1.915>
- Ardiansyah, M. F., & Rosyani, P. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer* ..., 1(4), 839–853. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/2193>
- Arisa, N. N., Fahri, M., Putera, M. I. A., & Putra, M. G. L. (2023). Perancangan Prototype UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking. *Teknika*, 12(1), 18–26. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i1.549>
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Lutfi, L., Padjadjaran, U., Sukoco, I., & Padjadjaran, U. (2021). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *June* 2019. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>
- Maulana, D. F., & Voutama, A. (2023). Penggunaan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI / UX Sistem Informasi Penyewaan Sepeda Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD*. 6, 452–462.
- Mazaya, S. S., Djumardin, D., & Suhartana, L. W. P. (2023). Perjanjian Pinjam Dana Online Pada Platform Belanja Shopee (Studi Tentang Shopee Pinjam). *Jurnal Education and Development*, 11(2), 471–479. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.3283>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- P, H. N. N., Stanly, J., K, D. D., Lie, J., Wijaya, R., & Irsyad, H. (2022). Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Bapakkost Idemopet dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *MDP Student Conference 2022*, 1(1), 504–511.
- Purwati, N., Syukron, A., Attabi, K., & Kuwwamri, S. (2023). *Desain UI / UX Aplikasi SEWA Menggunakan Metode Design Thinking*. 11(2), 16–26.
- User, D., Dan, I., Experience, U., & Film, A. S. (2022). Desain User Interface Dan User Experience. 02, 43–47.
- Yoga, T. P., Hafizh, J., & Efendi, F. (2023). Perancangan Prototype User Interface Dan Pengujian User Experience Aplikasi Rental Mobil Berbasis Menggunakan Metode Design Thinking (*Studi Kasus : Pt Trans Berjaya Khatulistiwa*). 17, 48–65.