

Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode *User Centered Design*

Calvin Ravelino ¹, Yeremia Alfa Susetyo ^{2*}

^{1,2} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana.

article info

Article history:

Received 30 June 2022

Received in revised form

8 October 2022

Accepted 9 November 2022

Available online January 2023

DOI:

<https://doi.org/10.35870/jtik.v7i1.697>

Keywords:

Insurance; User Interface; User Experience; User Centered Design.

Kata Kunci:

Asuransi; User Interface; User Experience; User Centered Design.

abstract

In this era, insurance is an important instrument in processing financial plans considering that financial risks can occur regardless of place and time. However, in its implementation, insurance does not attract the attention and interest of the Indonesian people. Seeing this phenomenon, using the User Centered Design (UCD) method, this study aims to create a prototype of insurance features on the Bank Jago mobile application. This application implements usability principles such as learnability, memorability and satisfaction in introducing the importance of insurance for the community. Based on the method that has been used, this research produces a prototype of Bank Jago's insurance application that implements the usability principle. In this study, a prototype was produced that received a positive response from the community in terms of 65% learnability, 50% memorability, 70% satisfaction and 55% efficiency.

abstract

Di era ini, asuransi menjadi instrumen penting dalam mengolah rencana keuangan mengingat resiko keuangan bisa terjadi tanpa mengenal tempat dan waktu. Namun dalam implementasinya, asuransi kurang menarik perhatian dan minat masyarakat Indonesia. Melihat fenomena tersebut, dengan menggunakan metode User Centered Design (UCD), maka penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah prototipe fitur asuransi pada aplikasi mobile Bank Jago. Aplikasi ini mengimplementasikan prinsip usability seperti learnability, memorability dan satisfaction dalam mengenalkan pentingnya asuransi bagi masyarakat. Berdasarkan metode yang telah digunakan, penelitian ini menghasilkan sebuah prototipe aplikasi asuransi Bank Jago yang mengimplementasikan prinsip usability. Dalam penelitian ini dihasilkan sebuah prototipe yang mendapatkan respon positif dari masyarakat pada bagian learnability 65%, memorability 50%, satisfaction 70% dan efficiency 55%.

*Corresponding author. Email: yeremiaalfasusetyo@uksw.edu ².

1. Latar Belakang

Untuk mencapai tujuan keuangan, seseorang perlu melakukan rencana keuangan. Individu terus-menerus dihadapkan dengan ketidakpastian tentang peluang yang muncul dalam hidup mereka dan karena itu membutuhkan rencana keuangan. Salah satu bentuknya adalah asuransi. Asuransi adalah alat transfer risiko yang sangat penting [1]. Asuransi dianggap penting karena membantu individu melindungi keluarga, kekayaan/harta benda, dan diri mereka sendiri dari risiko/kerugian finansial [2]. Keterlambatan asuransi dapat menimbulkan risiko kerugian finansial yang sebenarnya dapat dikelola dan diminimalkan untuk melindungi nyawa [3].

Asuransi berperan penting dalam mengatasi ketidakpastian, akan tetapi penggunaan asuransi masih tergolong rendah. Menurut data yang dikeluarkan oleh Swiss Re [4] pada tahun 2010 tentang Asuransi Dunia, Indonesia tergolong negara yang upaya untuk melindungi atau melindungi nyawa manusia telah runtuh. Indonesia berada di peringkat 11 dari 27 negara di Asia. Berkaitan dengan fakta ini, penting untuk mengetahui niat Anda untuk membeli asuransi jiwa. Namun mahasiswa memiliki pengetahuan yang cukup tentang keuangan, sehingga mereka mengetahui definisi, tujuan, dan manfaat dari perencanaan keuangan. Pelajar sebagai generasi penerus negara dan individu yang membesarkan keluarga Indonesia di masa depan diharapkan dapat mengembangkan rencana keuangan yang tepat dan mempersiapkan diri untuk risiko dengan tujuan membeli asuransi jiwa [5].

Untuk menarik minat asuransi kepada masyarakat, terutama mahasiswa, Bank Jago akan membangun fitur Last Wish pada aplikasi yang memiliki *User Interface* yang tidak hanya memiliki desain tampilan antarmuka yang menarik tetapi bagaimana desain tersebut dapat membuat mahasiswa tertarik untuk menggunakan, yang memiliki pengoperasian yang mudah dan memiliki susunan tombol maupun warna yang baik [6]. Fitur Last Wish ini diharapkan dapat memenuhi prinsip *usability* agar aplikasi Bank Jago dapat membangkitkan minat pengguna dalam menggunakan asuransi. Menurut Amimah 2021, pada evaluasi *user interface* dan *user experience* dari aplikasi JRKU terdapat beberapa masalah dalam hal desain *user interface* diantaranya ialah kurangnya digunakan

metode seperti *Design Thinking*, Metode kuesioner *usability* masih belum menggunakan SEQ, dan belum menerapkan konsep konsep perancangan tampilan pada saat melakukan desain seperti konsep *colour blind-friendly*, *Simple and Clean* [7]. Oleh karena itu dalam membuat desain UI (*User Interface*) perlu mencermati kenyamanan *user* sehingga dapat diterima masyarakat. Desain UI tidak berhasil ketika *user* berpikir bahwa UI yang dibuat tidak menarik dan sulit dirancang [8]. Selain desain UI, pengalaman pengguna/*user experience* (UX) juga harus diperhatikan. Dalam upaya memberikan kesan yang baik kepada *user*, keseimbangan antara UI dan UX perlu diperhatikan dengan baik. UI yang baik adalah ketika sistem dan pengguna dapat berinteraksi satu sama lain melalui perintah seperti menggunakan konten dan memasukkan data. Untuk UX yang baik, pengalaman terkait dengan reaksi. Persepsi, perilaku, emosi, dan pemikiran pengguna saat menggunakan sistem [9]. Desain UI/UX ini dianggap penting karena penerimaan atau penolakan aplikasi sangat bergantung pada desain keseluruhan. Hal ini menunjukkan pentingnya UI / UX untuk keberhasilan proyek [10].

Oleh karena itu, untuk mencapai kegunaan yang diharapkan dan merancang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk memenuhi kebutuhan pengguna, penelitian ini menggunakan pendekatan desain yang berpusat pada pengguna (UCD). UCD (*User Centered Design*) sendiri merupakan metode desain yang menempatkan satu atau lebih pengguna sebagai pusat dari proses desain sistem [11]. Berdasarkan penjelasan tersebut, UCD digunakan dalam penelitian ini karena metode ini berpusat pada pengguna yang artinya permasalahan pengguna menjadi dasar dalam desain yang akan dibangun. Salah satu permasalahan yang dimiliki oleh pengguna adalah kurangnya minat dalam menggunakan asuransi. Melalui permasalahan tersebut, penelitian ini akan menghasilkan sebuah desain aplikasi yang bertujuan untuk memecahkan masalah peminatan asuransi pada pengguna. Oleh karena itu, UCD digunakan dalam penelitian ini karena apapun masalah dari pengguna akan dipecahkan menggunakan metode UCD. Sehingga, dibuatlah sebuah solusi / layanan berupa prototipe desain untuk aplikasi *mobile* dalam rangka membantu pelanggan untuk membuat perencanaan yang mengantisipasi kejadian yang tidak terduga di masa depan yang bisa mempengaruhi kehidupan dan

kesejahteraan keluarga mereka. Tidak menutup kemungkinan juga pengguna bisa menggunakan fitur ini untuk tujuan sosial, dan pengelolaan keuangan dimasa mendatang.

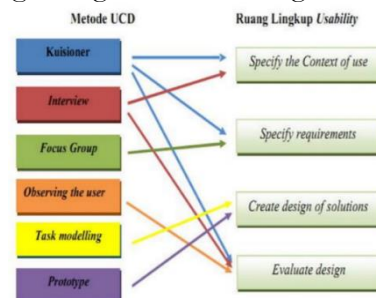
Penelitian mengenai perancangan UI/UX di dalam sebuah penelitian yang berjudul “Perancangan UI/UX Pada Game Edukasi Etika Nisa Dan Nasa Untuk Anak Berbasis Mobile”. Dalam penelitian ini membahas tentang bagaimana membuat UI/UX yang membuat daya tarik user yang telah dirancang, penelitian ini juga memberikan edukasi dalam bentuk animasi 2D lebih menarik dan efisien dengan menggunakan *User Interface/User Experience* dengan memanfaatkan fitur dan warna yang kombinasi sehingga user akan merasa nyaman. Berdasarkan penelitian ini didapatkan konklusi yaitu : tujuan dari perancangan UI/UX seperti pemilihan warna dan *font* tulisan, serta *button* dan tata letak yang mudah dipahami pada *game* edukasi yang telah dirancang disimpulkan telah memenuhi ekspektasi dapat dilihat dari survey menggunakan kuisisioner yang diisi oleh 32 orang responden adapun juga beberapa kekurangan dari perancangan Design UI/UX ini adalah variasi *button* yang ditambahkan dari bentuk, jenis dan ukuran seperti : *button next*, *button back*, *checkboxlist*, *cross* dan skor bintang. Kekurangan selanjutnya adalah variasi warna yang digunakan lebih ditingkatkan lagi [12].

Penelitian terdahulu mengenai penggunaan metode *User Centered Design* dalam sebuah penelitian yang berjudul “Metode *User Centered Design* (UCD) Dalam Perancangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan Tindak Kriminalitas (Studi Kasus : Kota Manado)”. Dalam penelitian ini membahas bagaimana penggunaan dari metode *User Centered Design* diterapkan yaitu melalui 5 tahapan diantaranya : *Plan the human centered process*, *Specify the context of use*, *Specify user and organisational requirement*, *Product design solutions*, *Evaluate design against user requirement* dan untuk menemukan kesimpulan dari metode ini menggunakan kuisisioner yang disebar. Berdasarkan penelitian ini didapatkan konklusi yaitu: Metode UCD berhasil diterapkan dapat dilihat dari kebutuhan pengguna berhasil digali menggunakan kuisisioner, dan informasi kebutuhan pengguna, solusi desain berhasil dibangun dengan *prototype*, kemudian di evaluasi kepada 30 responden, didapatkan hasil bahwa fungsionalitas aplikasi sudah memenuhi

kebutuhan *user*. Terdapat juga kekurangan dalam penelitian ini yaitu menambah fitur baru atau mengembangkan sistem menjadi lebih kompleks [13]. Penelitian terdahulu mengenai penggunaan metode *User Centered Design* dalam sebuah penelitian yang berjudul” Penerapan Metode UCD (*User Centered Design*) pada *E-Commerce* Putri Intan Shop Berbasis *Web*”. Penelitian ini menerapkan metode UCD pada pembangunan *website E-Commerce*. Dalam penelitian ini, kami melakukan tahap penyebaran kuisisioner untuk memahami kebutuhan pengguna. Setelah memperoleh data, desain antarmuka sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna dari data yang diperoleh. Lalu dilakukan *testing* menggunakan metode pengujian *usability testing* dengan menerapkan perhitungan skala likert [14]. Pada penelitian tersebut, *Usability* dari setiap iterasi menghasilkan nilai yang berbeda. Semakin tinggi tingkat iterasi, semakin tinggi pula nilai *usability* yang akan didapatkan.

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, digunakanlah metode *User Centered Design* dengan rincian sebagai berikut:



Gambar 1. Metode *User Centered Design*

Pada penelitian ini metode UCD menggunakan ruang lingkup *usability* sehingga tahapan dalam penelitian ini berupa *specify the context of use*, *specify requirements*, *create design of solutions* dan *evaluate design*. [15] Melalui ruang lingkup *usability* inilah semua tahapan dalam metode UCD sudah didefinisikan. Tahapan pertama, *specify the context of use*, diawali dengan melakukan *secondary research* guna mengumpulkan permasalahan yang ada dan mengidentifikasi kebutuhan Bank Jago terkait fitur asuransi dan surat wasiat. *Secondary research* dilakukan dengan melakukan *group discussion* Bersama karyawan Bank Jago guna mengetahui kebutuhan *user* dan kebutuhan Bank Jago. Berdasarkan *secondary*

research tersebut, didapatkanlah data seperti:

| No | Hasil Temuan Riset (Competitive Analysis) | Sumber |
|----|--|--------|
|----|--|--------|

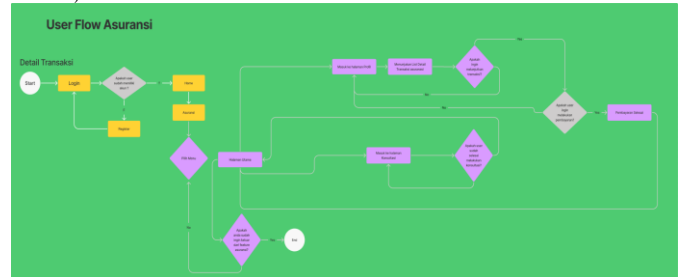
| | | |
|-------------------------------|--|---------------------|
| 1. | Kurangnya informasi dan pengetahuan mengenai surat wasiat | Group discussion |
| 2. | Proses pembuatan surat wasiat yang rumit serta memakan waktu dan biaya | |
| 3. | Anggapan bahwa wasiat kurang penting | |
| 4. | Tidak percaya dengan lembaga atau instansi yang menawarkan jasa pembuatan wasiat | |
| 5. | Pembagian harta keluarga yang tidak sesuai dengan amanat | |
| 6. | User belum memiliki planing untuk masa depan | |
| Keinginan/Kebutuhan Bank Jago | | Group discussion |
| 1. | Mensosialisasikan pentingnya asuransi bagi masa yang akan datang | |
| 2. | Memberi tahu cara main / cara kerja asuransi itu sendiri | |
| 3. | Memperjelas perusahaan yang mengelola asuransi | |
| 4. | Bersifat transparan agar user lebih percaya | |

Tahap kedua, *specify requirements*, tahap dimana semua permasalahan yang dirasakan oleh pengguna dijabarkan, kemudian ditarik *Pain Point* untuk mengklasifikasi detail permasalahan yang dihadapi oleh pengguna. Pain point merupakan kendala yang dialami oleh user dalam suatu aspek dengan tujuan untuk mengurangi kesulitan dalam mendapatkan feedback user [16].



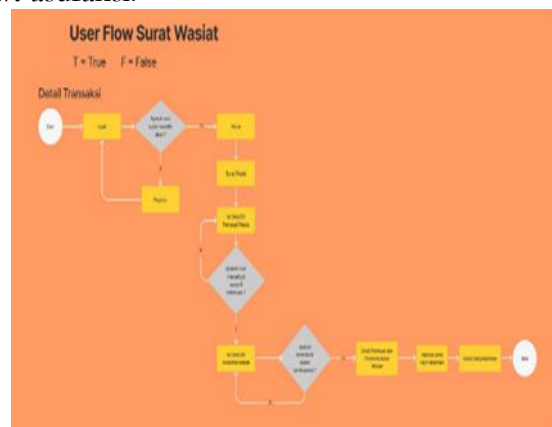
Gambar 2. *Pain Point*

Melalui *pain point* pada Gambar 2, dihasilkan *userflow* dan *wireframe* aplikasi Bank Jago. *User Flow* merupakan salah satu hal yang penting untuk mengevaluasi dan mengoptimalkan User Experience. [17] *User Flow* dari setiap diagram akan menjadi patokan dalam pembuatan dan pengembangan fitur yang sedang dikerjakan.



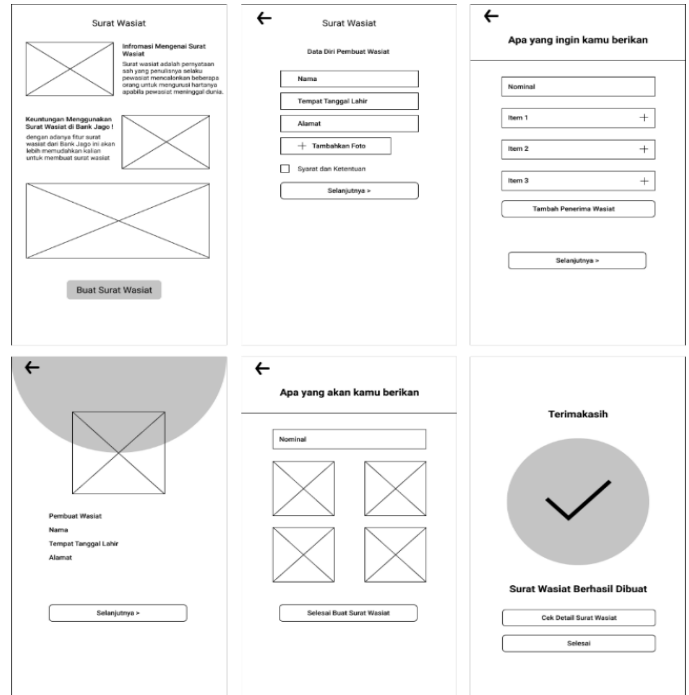
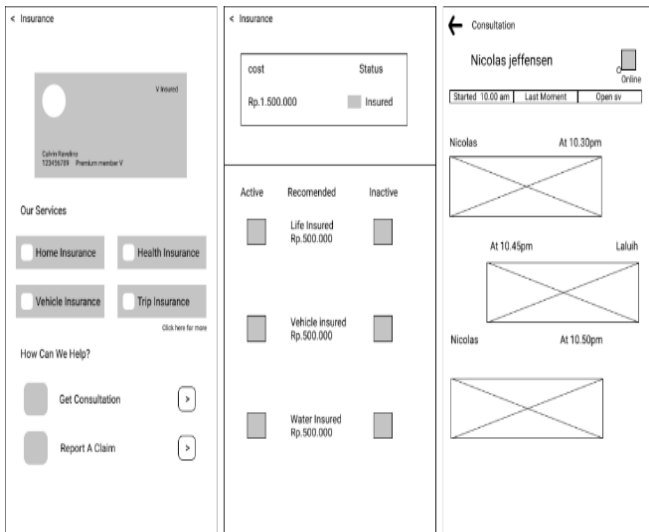
Gambar 3. *User Flow* Asuransi

Gambar 3 merupakan *userflow* untuk fitur asuransi. Langkah pertama yang user lakukan setelah masuk kedalam menu asuransi akan terdapat 2 menu yaitu detail transaksi asuransi dan halaman konsultasi, jika *user* memilih untuk masuk kedalam menu *list* detail transaksi asuransi setelah melihat detail transaksi asuransi ketika user ingin melanjutkan transaksi maka akan diarahkan untuk melakukan pembayaran dan jika tidak maka user akan diarahkan kembali ke halaman profil, saat masuk kedalam proses pembayaran jika ingin yes maka akan melanjutkan proses pembayaran dan jika tidak *user* akan diarahkan ke halaman utama. Selanjutnya jika *user* memilih konsultasi maka *user* akan langsung diarahkan ke ahli yang disediakan untuk melakukan konsultasi terkait asuransi, setelah selesai melakukan konsultasi dan tidak ingin melanjutkan konsultasi maka *user* akan diarahkan kembali kehalaman utama dan jika *user* sudah selesai menggunakan *feature* asuransi maka berikutnya user akan diarahkan untuk keluar dari *feature* asuransi.



Gambar 4. User Flow Surat Wasiat

Gambar 4 merupakan *userflow* untuk fitur surat wasiat. Ketika *user* sudah masuk kedalam menu surat wasiat, langkah selanjutnya yang dilakukan *user* adalah pengisian data untuk pembuatan surat wasiat, setelah tahapan tersebut *user* akan diverifikasi kembali apakah data yang diisi oleh *user* sudah sesuai syarat dan ketentuan. Jika tidak sesuai *user* akan kembali mengisi data, jika benar *user* akan isi data dari penerima wasiat jika pengisian data sudah memenuhi syarat maka akan dilanjutkan dengan mengisi apa yang akan diberikan dan detail apa yang ingin diberikan kepada penerima surat wasiat setelah semua lengkap maka pembuatan surat wasiat akan diproses. *Wireframe* menggambarkan perancangan awal suatu desain aplikasi atau web yang pembuatannya secara manual [18]. Tujuan dibuatnya *wireframe* adalah sebagai dasar fondasi peneliti dalam membangun *prototype* aplikasi Bank Jago. *Prototype* disini digunakan peneliti untuk mewakili aplikasi yang akan disimulasikan baik dari struktur, operasi sistem dan fungsional [19].

Gambar 6. *Wireframe* Fitur AsuransiGambar 5. *Wireframe* Fitur Asuransi

Gambar 5 adalah wireframe untuk fungsi asuransi gambar diatas merupakan tampilan dasar dari tampilan home untuk menu asuransi mulai dari jumlah asuransi yang diikuti, total biaya asuransi dan konsultasi kepada ahli.

Gambar 6 merupakan wireframe dari menu surat wasiat, didalam wireframe ini terdapat tampilan dasar dari pembuatan surat wasiat mulai dari data pembuat surat wasiat dan hal yang diberikan kepada penerima surat wasiat. Tahap ketiga, *create design of solutions*, pembuatan design berdasarkan pada prinsip *usability* yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability* dan *satisfaction* menggunakan *tools* Figma. Figma merupakan *tools* yang dapat digunakan di *desktop* untuk *platform* Windows dan Mac os.[20]. Hasil dari tahap ini berupa desain *mockup* yang kemudian diberikan interaksi antar halaman *mockup* sehingga terbentuk prototipe yang menyimulasikan bagaimana pengguna berinteraksi dengan desain yang telah dirancang. Tahap keempat, setelah pembuatan desain selesai tahap selanjutnya adalah melakukan evaluasi berdasarkan prinsip *usability* dengan cara menyebarkan kuisioner kepada 20 responden yang dipilih berdasarkan beberapa kriteria. Berikut adalah kriteria dalam pemilihan responden:

Tabel 2. Kriteria pemilihan responden

| | |
|-----------|-------------|
| Usia | 17-25 tahun |
| Pekerjaan | Mahasiswa |
| Domisili | Indonesia |

Kriteria pemilihan responden pada Tabel 2 dipilih berdasarkan target pasar Bank Jago yang merupakan para kaum muda. Melihat fenomena sekarang ini, kaum muda belum menganggap asuransi sebagai hal yang penting. Oleh karena itu, Bank Jago berusaha membuat sebuah aplikasi yang memenuhi prinsip *usability* sehingga atau dapat menarik perhatian kaum muda mengenai asuransi.

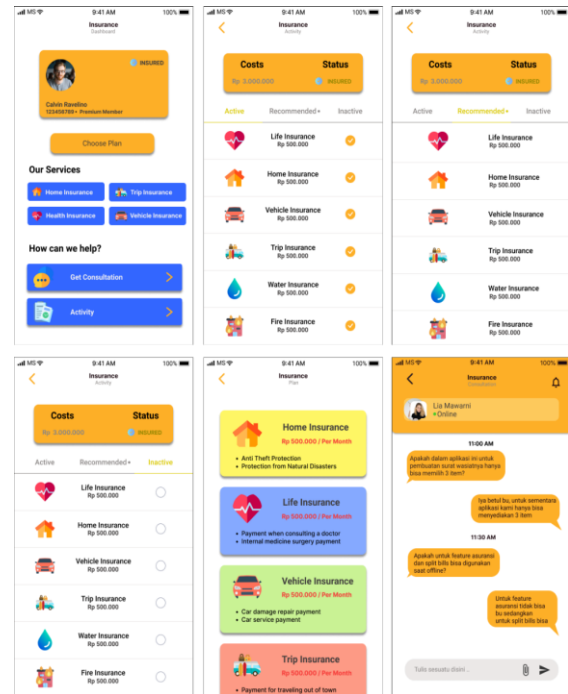
3. Hasil dan Pembahasan

Dari tahap pertama *User Centered Design, Specify the context of use*, penelitian ini telah menganalisis kebutuhan dari *user* dalam menggunakan *prototype* aplikasi yang bisa digunakan dari *user* bank jago, dalam tahap analisis ini peneliti juga mengidentifikasi orang yang akan menggunakan *prototype* bank jago. Pada tahap kedua, *Specify requirements*, penelitian telah mengidentifikasi kebutuhan pengguna *prototype* bank jago yang didapatkan dari hasil analisis pada tahap pertama, disini peneliti mendapatkan beberapa hasil yaitu dibutuhkannya *feature* yang memiliki tujuan untuk pengelolaan keuangan dan investasi jangka panjang melalui pembuatan surat wasiat. Tahap ketiga, *Create Design of Solutions*, penelitian ini telah membuat design aplikasi Bank Jago dengan menekankan pada fitur asuransi dan fitur surat wasiat sesuai dengan kebutuhan Bank Jago. Penelitian ini menggunakan *tools* figma dan aspek-aspek yang digunakan ialah *learnability*, *efficiency*, *memorability* dan *satisfaction*. Tahap kelima, *Evaluate Designs*, dilakukan dengan melakukan evaluasi dengan menyebar kuisioner *online* yang berisikan 4 pertanyaan sebagai berikut:

- 1) Apakah *Prototype* Jago Last Wish mudah dipelajari sehingga tidak mengalami kesulitan saat dioperasikan?
- 2) Apakah *Prototype* Jago Last Wish mudah digunakan?
- 3) Apakah penggunaan *feature* dalam Jago Last Wish dapat mudah diingat dan dioperasikan?
- 4) Apakah anda puas dengan *Prototype* aplikasi Jago Last Wish?

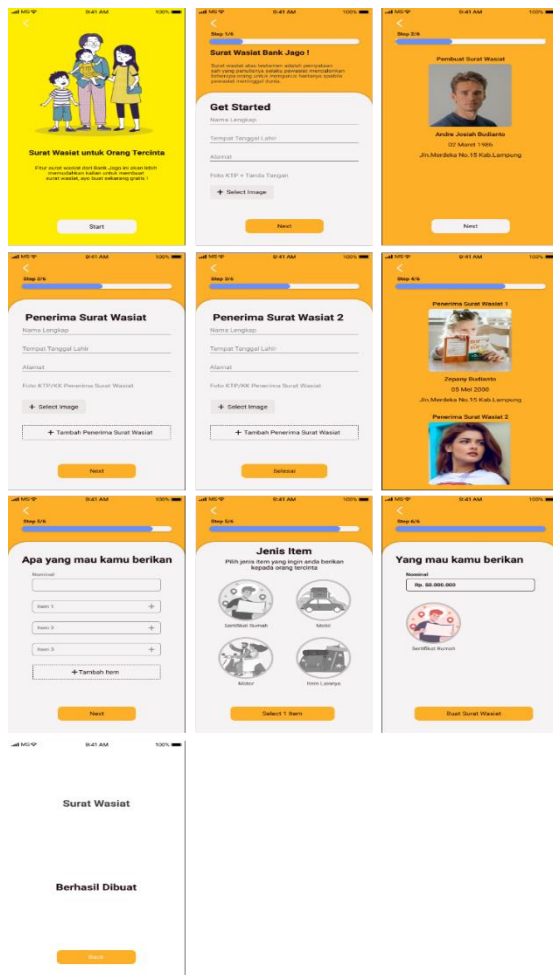
Prototype aplikasi mobile Bank Jago dibangun dengan tool Figma dan menerapkan metode *User Centered Design* yang menitikberatkan pada metode pembuatan *design* berulang di mana desainer fokus pada *user* dan keperluan dari setiap tahap prosedur *design*. Melalui

beberapa tahapan dari *User Centered Design*, dihasilkanlah sebuah *prototype* fitur asuransi dan surat wasiat pada aplikasi *mobile* Bank Jago yang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 7. Tampilan Fitur Asuransi

Gambar 7 merupakan tampilan untuk fitur asuransi. Desain ini dibuat berdasarkan permasalahan yang ada dan kebutuhan Bank Jago. Pada *secondary research* yang telah dilakukan, ditemukan bahwa fenomena yang terjadi adalah masyarakat menganggap bahwa asuransi tidak begitu penting. Melihat fenomena tersebut, Bank Jago berusaha membuat sebuah fitur asuransi yang dapat digunakan oleh masyarakat dengan terpercaya. Pada desain ini berisikan halaman utama yang berisikan apakah *user* sudah memiliki asuransi atau belum, dan dihalaman ini juga *user* dapat melihat *service* apa saja yang dapat diperoleh dalam menu asuransi, *user* juga dapat melakukan konsultasi terkait asuransi dan *user* juga dapat melihat asuransi apa saja yang sudah diikuti dan belum, *user* juga dapat melihat detail dari asuransi yang ingin diikuti seperti harga dan apa saja yang didapatkan ketika mengikuti asuransi tersebut.



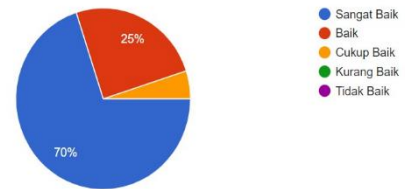
Gambar 8. Surat Wasiat

Gambar 8 merupakan tampilan fitur surat wasiat. Desain ini muncul akibat dari fenomena di masyarakat yang menganggap bahwa proses pembuatan surat wasiat yang rumit serta memakan waktu dan biaya. Bank Jago melihat permasalahan tersebut dan berupaya membuat sebuah fitur surat wasiat dimana masyarakat bisa dimudahkan. Desain ini berisikan langkah langkah yang dibutuhkan *user* untuk pembuatan surat wasiat diantaranya nama lengkap, tanggal lahir, alamat dan Foto KTP + tanda tangan. Setelah mengisi pembuat surat wasiat langkah selanjutnya adalah pengisian data untuk penerima surat wasiat, langkah berikutnya terdapat pemilihan item yang bisa dijadikan surat wasiat dapat berisikan: uang, mobil, sertifikat rumah, motor dan item lainnya.

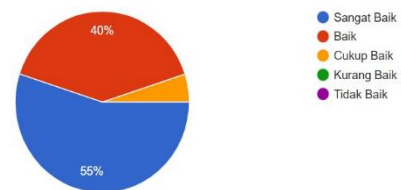
Setelah *prototype* selesai dibangun, selanjutnya dilakukan uji persepsi guna mengetahui tingkat *usability* aplikasi Bank Jago. Uji persepsi dilakukan dengan menyebar 20 kuisioner secara acak. Berikut

adalah hasil uji persepsi yang telah disebar kepada 20 responden:

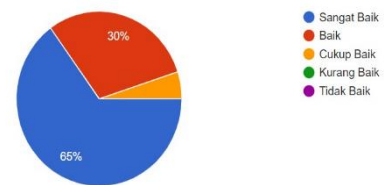
Apakah anda puas dengan Prototype aplikasi Jago Last Wish?
20 responses

Gambar 9. Tingkat *Satisfaction* Aplikasi

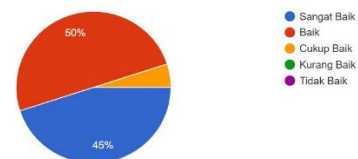
Apakah Prototype Jago Last Wish mudah untuk digunakan?
20 responses

Gambar 10. Tingkat *Learnability* Aplikasi

Apakah Prototype Jago Last Wish mudah dipelajari sehingga tidak mengalami kesulitan saat dioperasikan?
20 responses

Gambar 11. Tingkat *Efficiency* Aplikasi

Apakah penggunaan feature dalam Jago Last Wish dapat mudah diingat dan dioperasikan?
20 responses

Gambar 12. Tingkat *Memorability* Aplikasi

Uji persepsi dilakukan dengan menyebar 20 kuisioner *online* kepada kaum muda. Pemilihan responden dilatar belakangi karena target pasar Bank Jago adalah para kaum muda. Melalui Gambar 9 hingga 12 dapat disimpulkan bahwa tingkat penerimaan masyarakat cukup tinggi mengenai *prototype* aplikasi ini terutama pada fitur asuransi dan surat wasiat. Pada tingkat

satisfaction aplikasi, 70% responden memberikan respon sangat baik. Pada tingkat *learnability*, 55% responden menyatakan bahwa *prototype* ini sangat baik untuk digunakan. Pada tingkat *efficiency*, 65% responden menyatakan bahwa *prototype* ini sangat baik untuk dipelajari dan digunakan. Pada tingkat *memorability*, 45% responden menyatakan sangat baik untuk diingat dan dioperasikan fitur-fiturnya yang ada. Melalui 4 aspek dalam *usability* di atas, dapat disimpulkan bahwa *prototype* ini sudah memenuhi prinsip *usability*.

4. Kesimpulan dan Saran

Dengan menggunakan metode *User Centered Design*, hasil penelitian ini berupa *prototype* fitur Last Wish pada aplikasi Bank Jago yang sudah memenuhi prinsip *usability* dalam konteks interaksi manusia dan komputer. Melalui pengujian persepsi masyarakat pada *prototype* aplikasi Bank Jago, aplikasi ini dapat menjadi solusi demi membantu masyarakat untuk membuat perencanaan yang mengantisipasi kejadian yang tidak terduga di masa depan yang bisa mempengaruhi kehidupan dan kesejahteraan keluarga mereka. Pembangunan *prototype* desain aplikasi Bank Jago belum bisa dikatakan sempurna mengingat seiring berkembangnya waktu konsep tentang UI/UX juga akan berkembang sehingga perlu dilakukan pengembangan dan perancangan desain yang lebih baik di kemudian hari.

5. Daftar Pustaka

- [1] Akay, Y.V., Santoso, A.J. and Rahayu, F.S., 2015. Metode User Centered Design (UCD) Dalam Perancangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan Tindak Kriminalitas (Studi Kasus: Kota Manado). *ReTII*.
- [2] Nurmiati, E., *Evaluasi User Interface (UI) dan User Experience (UX) aplikasi JRku menggunakan User Centered Design (UCD)* (Bachelor's thesis, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- [3] Fahrudin, R. and Ilyasa, R., 2021. Perancangan Aplikasi "Nugas" Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 8(1), pp.35-44. DOI: <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714>
- [4] Febriantono, A., 2021. Sistem Informasi Manajemen Inventori Pada Bengkel Pure Product Motor. *Jurnal Visualika*, 7(2), pp.145-161.
- [5] Gunawan, M.R., 2021. User Interface Layanan Mandiri Untuk Gelanggang Olahraga Menggunakan Metode Design Thinking. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 8(3), pp.1397-1406. DOI: <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i3.1075>
- [6] Kathleen, A., 2021. Analisis Perbandingan User Flow Dari Aplikasi E-Catalogue Ifurnholic. *Jurnal DKV Adinvarna*, 1(18), p.9.
- [7] Kumar, A., 2019. Why UI UX is Highly Crucial to a Successful Project. URL: <https://www.tricksmachine.com/2019/08/why-ui-ux-highly-crucial-successful-project.html>
- [8] Manulife. (n.d.). *Jangan Lagi Menunda, Inilah Mengapa Anda Perlu Asuransi Jiwa dan Kesehatan*. <https://www.manulife.co.id/id/artikel/jangan-lagi-menunda-inilah-mengapa-anda-perlu-asuransi-jiwa-dan-kesehatan.html>
- [9] Maulana, T.R., 2020. Perancangan User Interface User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Mobile Auctentik. (Thesis, Faculty of Industrial Technology Universitas Islam Indonesia).
- [10] Michael, D. and Gustina, D., 2019. Rancang Bangun Prototype Monitoring Kapasitas Air Pada Kolam Ikan Secara Otomatis Dengan Menggunakan Mikrokontroler Arduino. *ikraith-informatika*, 3(2), pp.59-66.

- [11] Multazam, M., Paputungan, I.V. and Suranto, B., 2020. Perancangan user interface dan User experience pada placeplus menggunakan pendekatan user centered design. *AUTOMATA*, 1(2).
- [12] Perdanawanti, L. and Setiajid, S., 2017. Aplikasi Kamus Dasar Bahasa Jepang Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Telematika Vol*, 10(2), pp. 77–91.
- [13] Pratiwi, N.A. and Hartoyo, H., 2014. Analisis niat beli asuransi jiwa pada mahasiswa: aplikasi Theory of Planned Behavior. *Jurnal Ilmu Keluarga & Konsumen*, 7(1), pp.58-66. DOI: <https://doi.org/10.24156/jikk.2014.7.1.58>
- [14] Prudentials. (n.d.). *The Importance of Insurance*. <https://www.iciciprulife.com/insurance/insurance-importance.html>
- [15] Rosenbloom, G. V. H. J. S. (2003). *Personal Financial Planning* (7th ed.). <https://libro.cb20.net/Reader/rdr.aspx?b=300356>
- [16] *Swiss Reinsurance Company Consolidated 2011 Annual Report*. (2011).
- [17] Wibawa, A.P., Ashar, M. and Patmanthara, S., 2021. Transfer teknologi pembuatan curriculum vitae dan poster untuk siswa pondok pesantren al-munawwaroh. *Belantika Pendidikan*, 4(2), pp.77-81. DOI: <https://doi.org/10.47213/bp.v4i2.107>
- [18] Wijaya, A.R., Insanudin, E. and Susanti, F., 2020. Perancangan Ui/ux Pada Game Edukasi Etika Nisa Dan Nasa Untuk Anak Berbasis Mobile. *eProceedings of Applied Science*, 6(3).
- [19] Saputri, I.S.Y., Fadhli, M. and Surya, I., 2017. Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(2), pp.269-278. DOI: <https://doi.org/10.25077/teknosi.v3i2.2017.269-278>
- [20] Wibowo, R.Y.A., Wijoyo, S.H. and Rokhmawati, R.I., 2019. Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Banking di Indonesia Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ)(Studi pada JakOne Mobile dan BCA Mobile). *J. Pengemb. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput. E-ISSN*, 2548, p.964X.