

PERANCANGAN USER INTERFACE FINANSIAL DAN INVESTASI MONEY MENTOR PRO BERBASIS WEB DENGAN METODE DESIGN THINKING

Rustiyana ¹, Diana Salendra ²

ABSTRAK: UI/UX saat ini memainkan peran sentral dalam pengembangan aplikasi, terutama karena perkembangan teknologi yang modern dan mobilitas yang semakin meningkat. Pentingnya desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang baik tidak hanya mencerminkan inovasi dalam aplikasi, tetapi juga menyesuaikan diri dengan tuntutan pengguna yang semakin dinamis dan perangkat bergerak. Penelitian ini berisi pembuatan desain antarmuka pengguna (UI) untuk website Money MentorPRO. Fokus utama proyek ini adalah membantu mengatasi kendala pengguna terkait keterbatasan informasi dan edukasi, terutama dalam konteks digital. Dengan adanya tren investasi berbasis web, pengembangan UI Money MentorPRO menjadi semakin krusial dalam memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Dalam penelitian ini, saya menggunakan aplikasi desain seperti Figma dan Balsamiq untuk membuat desain antarmuka pengguna (UI) Money MentorPRO. Figma dan Balsamiq menjadi langkah yang sangat strategis dalam merancang tampilan website dengan fokus pada membantu mengatasi kendala pengguna terkait keterbatasan informasi dan edukasi, terutama dalam konteks digital dengan demikian dapat memudahkan saya dalam membuat project yang saya kerjakan ini. Dengan adanya desain UI/UX yang telah saya buat, harapannya adalah dapat memberikan kemudahan kepada pengguna (user) Money MentorPRO. Desain ini tidak hanya memiliki tampilan yang menarik, tetapi juga difokuskan pada memfasilitasi pengguna dalam mengatasi kendala keterbatasan informasi dan edukasi, khususnya dalam konteks investasi digital. Dan melalui desain UI yang responsif dan user-friendly, diharapkan pengguna dapat dengan mudah menavigasi dan mengakses informasi tentang investasi. Fitur-fitur interaktif seperti modul pembelajaran, video tutorial, dan kalkulator investasi diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada pengguna tentang konsep investasi dan keuangan.

Kata kunci: Desain, Investasi, Money Mentor Pro UI/UX, Web

ABSTRACT: UI/UX currently plays a central role in application development, particularly due to advancements in modern technology and the increasing mobility of users. The importance of good interface design and user experience not only reflects innovation within applications but also adjusts to the evolving demands of users and mobile devices. This project involves creating the user interface (UI) design for the Money MentorPRO website. The primary focus of this project is to address user constraints related to information and education, particularly in the digital context. With the growing trend of web-based investments, the development of Money MentorPRO's UI becomes increasingly crucial in delivering an optimal user experience. During this internship, I utilized design applications such as Figma and Balsamiq to create the UI design for Money MentorPRO. Figma and Balsamiq were strategic tools in designing the website interface, with a focus on overcoming user constraints related to information and education in the digital context, thereby facilitating the development of this project for me. With the UI/UX design I have created, the goal is to provide ease of use to Money MentorPRO users. This design not only features an appealing appearance but also concentrates on facilitating users in overcoming limitations in information and education, especially in the realm of digital investment. Through responsive

and user-friendly UI design, it is expected that users can easily navigate and access information about investments. Interactive features such as learning modules, video tutorials, and investment calculators are anticipated to provide users with a deeper understanding of investment and financial concepts..

Keywords: Design, Investment, Money Mentor Pro UI/UX, Web

PENDAHULUAN

Perancangan UI (User Interface) untuk website finansial dan investasi berbasis web merupakan langkah penting dalam merespons pertumbuhan pesat dalam industri finansial dan investasi. Dengan akses internet yang semakin mudah, banyak individu mencari solusi yang memudahkan mereka mengelola keuangan dan membuat keputusan investasi yang cerdas. Oleh karena itu, latar belakang ini menunjukkan bahwa Website finansial dan investasi berbasis web harus dirancang dengan fokus pada antarmuka yang intuitif, visualisasi data yang efektif, dan keamanan data yang ketat untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang semakin sadar akan keuangan.

Pt. Impactbyte Teknologi Edukasi menugaskan saya untuk membaut desain UI/UX money mentor pro hal tersebut mendorong literasi dan edukasi yang dilaksanakan oleh Pt. Impacbyte Teknologi Informasi Dengan merangkum semua elemen ini dalam desain UI, Website finansial dan investasi berbasis web dapat memberikan pengalaman yang berharga dan membantu individu mencapai tujuan keuangan mereka dengan lebih baik.

Permasalahan yang muncul selama penelitian terkait investasi pada perusahaan, beberapa langkah strategis dapat diambil. Pertama, perlu dibangun materi edukasi yang mudah dipahami dan terkini mengenai investasi perusahaan, menggunakan berbagai format seperti artikel, video, infografis, dan webinar. Selanjutnya, platform online edukasi dapat dikembangkan untuk menyediakan informasi dan

kursus investasi secara gratis atau terjangkau, dengan modul-modul pembelajaran dan forum diskusi untuk memfasilitasi pertukaran informasi.

UI aplikasi finansial dan investasi berbasis web juga harus memperhatikan tren terkini dalam teknologi, seperti desain responsif yang mendukung berbagai perangkat, termasuk ponsel pintar dan tablet. Hal ini penting karena banyak pengguna mengakses informasi finansial mereka

saat bepergian, dan pengalaman pengguna yang konsisten di semua platform dapat meningkatkan kenyamanan dan keterlibatan mereka pengguna mengakses informasi finansial mereka saat bepergian, dan pengalaman pengguna yang konsisten di semua platform dapat meningkatkan kenyamanan dan keterlibatan mereka

METODA

Pada penelitian ini peneliti melakukan proses pengembangan UI/UX Website investasi dengan metode *design thinking* yang dapat dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu:

1. Empati. Pada tahap ini, tim desain akan mengumpulkan informasi dan memahami kebutuhan pengguna melalui berbagai metode, seperti wawancara, observasi, dan survei.
2. Definisi. Pada tahap ini, tim desain akan mengidentifikasi masalah dan peluang berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan.
3. Ideasi. Pada tahap ini, tim desain akan menghasilkan ide-ide solusi untuk memecahkan masalah yang telah diidentifikasi.
4. Prototipe. Pada tahap ini, tim desain akan membuat model awal dari ide solusi untuk diujicobakan.
5. Testing. Pada tahap ini, tim desain akan mengujicobakan prototipe dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapat dari penelitian ini berupa perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (UI/UX) untuk aplikasi investasi berbasis mobile di PT ImpactByte Teknologi Edukasi, yang dimana perancangan aplikasi ini berfungsi menangani hal-hal sebagai berikut:

1. Mengelola portofolio investasi.
2. Menyediakan rekomendasi investasi untuk investor pemula.

3. Menyediakan fasilitas komunikasi antar komunitas investor.
4. Menyediakan fasilitas komunikasi dengan teknologi AI untuk merekomendasikan stock market *trading*.

Dari penelitian ini juga dihasilkan rancangan dan desain UI/UX diantaranya:

1. Pain Point

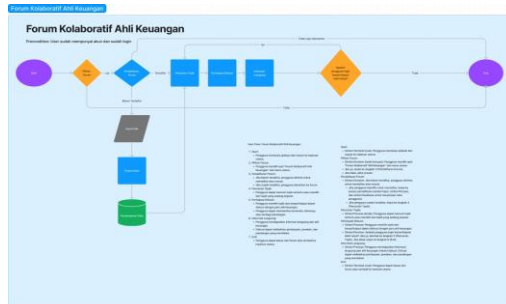


Gambar 1 Pain Point

Data dari tahap sebelumnya, didapatkan beberapa hasil yang kemudian penulis kumpulkan dan penulis buat dalam bentuk Pain Point. dalam konteks UI/UX adalah masalah atau kesulitan spesifik yang dialami oleh pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk atau layanan. Mengidentifikasi dan memahami pain points sangat penting dalam desain pengalaman pengguna (UX) karena dapat membantu desainer menciptakan solusi yang lebih efisien, intuitif, dan memuaskan bagi pengguna.

2. UserFlow.

a. Userflow forum Kolaboratif Ahli Keuangan



Gambar 3 Userflow Forum Kolaboratif Ahli Keuangan

Userflow (alur pengguna) dalam desain antarmuka pengguna adalah representasi visual atau diagram yang menggambarkan

langkah- langkah atau urutan tindakan yang diambil oleh pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk atau layanan

Alur pengguna ini menggambarkan sebuah proses pemilihan forum dan pendaftaran forum investasi dimulai dengan pemilihan topik pengguna memilih profil, lalu memilih kategori, dan kemudian memilih investasi. Setelah itu, pengguna akan berpartisipasi diskusi melihat detail investasi yang dipilih, lalu akan mendapatkan informasi langsung.

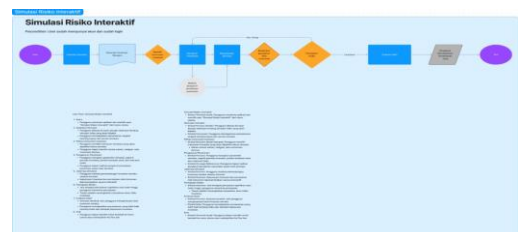
b. Userflow Challenge Bulanan dengan hadiah



Gambar 2 Userflow Challenge Bulanan dengan hadiah

Alur ini menggambarkan sebuah proses pemilihan dengan deskripsi tantangan lalu akan di arahkan ke pendaftaran tantangan bulanan, serta simulasi dari tantangan tersebut serta di barengi dengan pemantauan perkembangan tantangan, serta penyelesaiannya tantangan hadiah yang diberikan

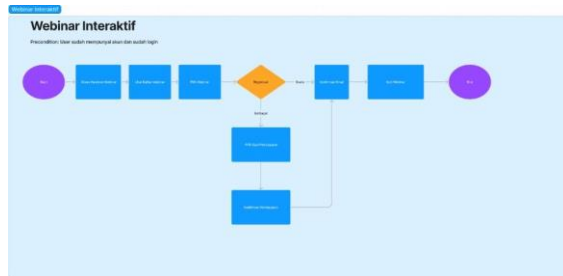
c. Userflow Simulasi Risiko Interaktif



Gambar 4 Userflow Simulasi Risiko Interaktif

Alur ini menghambarkan sebuah proses dari Deskripsi simulasi dan pemilihan instrumen investasi serta di lengkapi dengan pengaturan parameter, jalaya simulasi dan peringatan risiko dan evaluasi

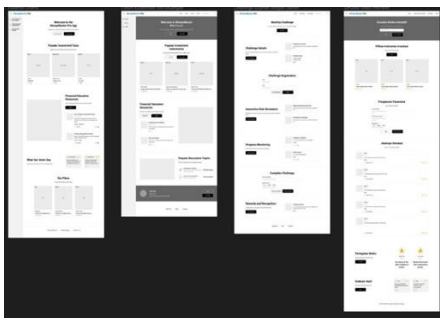
d. Userflow Webinar Interaktif



Gambar 5 Userflow Webinar Interaktif

Alur ini menggambarkan sebuah proses dari webinar interaktif Dimana para pengguna akan berinteraksi dengan para ahli dengan registrasi webinar dan melihat daftar webinar dan mengikuti webinar.

3. WireFlow.

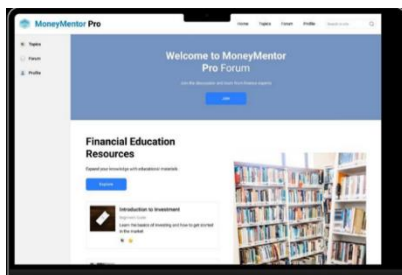


Gambar 7 Userflow Wireflow

Wireframe adalah sketsa dasar atau representasi sederhana yang menunjukkan struktur dan tata letak elemen-elemen utama suatu halaman atau aplikasi. Akan tetapi harus di garis bawah untuk tahap wireframe tidak dibuatkan secara menyeluruh

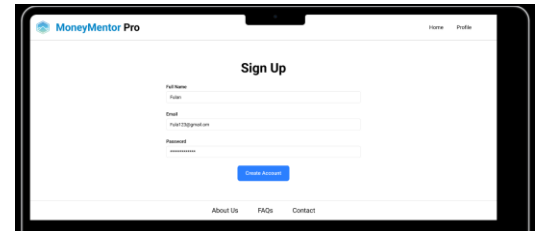
4. Desain Antarmuka Pengguna.

a. Halaman *Starting App*



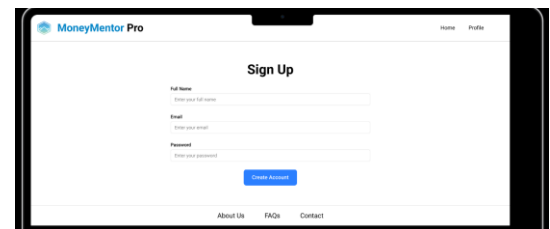
Gambar 9 Halaman Starting App

b. Halaman login dan register



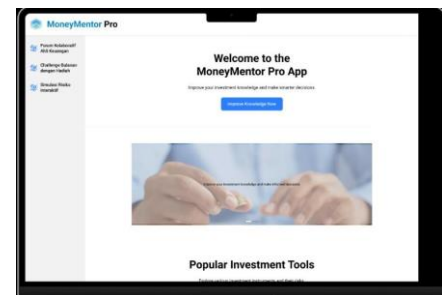
Gambar 10 Halaman Login dan Register

c. Halaman Register



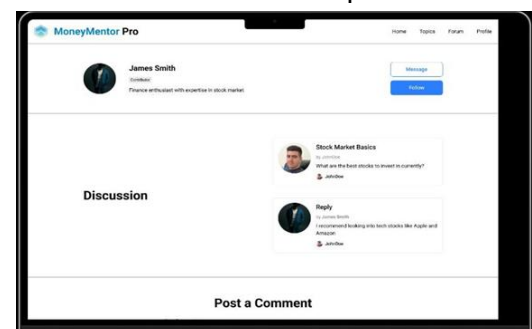
Gambar 6 Halaman Register

d. Halaman Home Page



Gambar 8 Halaman Home Page

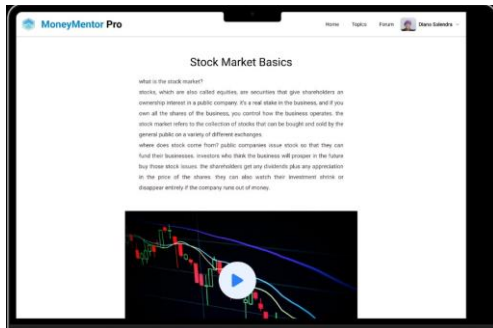
e. Halaman Diskusi dan Topik Pencarian



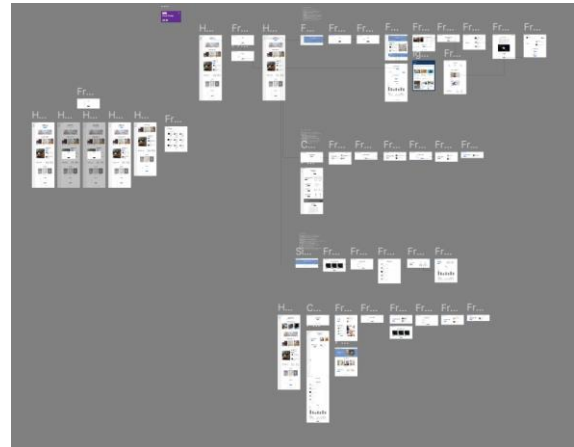
Gambar 11 Halaman Diskusi dan Topik Pencarian

5. Desain Prototyping.

f. Halaman On Trending Stock Market

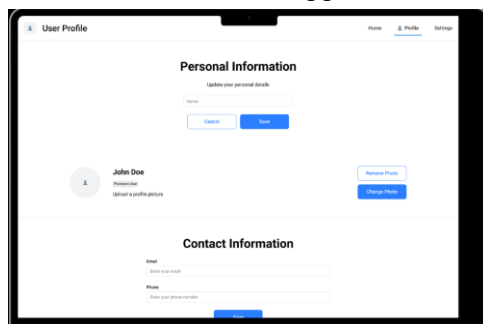


Gambar 12 Halaman On Trending Stock Market



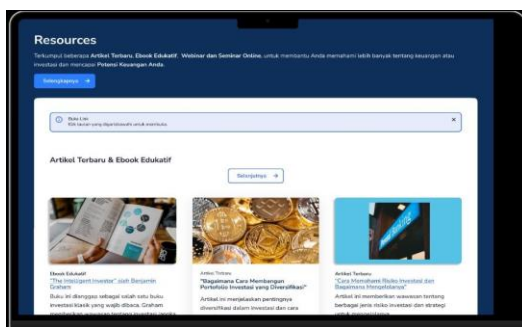
Gambar 15 Gambar Prototype Design

g. Halaman Informasi Pengguna



Gambar 13 Halaman Informasi Pengguna

h. Halaman Sumber Informasi



Gambar 14 Halaman Sumber Informasi

SIMPULAN DAN SARAN

Money MentorPRO, sebagai platform finansial dan investasi, menawarkan solusi terdepan dalam mendukung pengguna mengatasi keterbatasan informasi dan edukasi terkait investasi. Desain website yang intuitif memastikan pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi investasi, mengatasi hambatan pemahaman, dan memperluas pengetahuan mereka dalam konteks keuangan digital. Antarmuka pengguna yang responsif dan ramah pengguna meningkatkan kenyamanan dan kemudahan interaksi pengguna dengan platform. Efisiensi dalam transaksi investasi, termasuk pembelian, penjualan aset, dan pemantauan portofolio secara real-time, menjadikan platform ini solusi holistik yang membantu pengguna meraih kecerdasan finansial dan membuat keputusan investasi yang lebih terinformasi. Money MentorPRO dapat terus meningkatkan kualitas dan jumlah konten edukatifnya. Pengembangan modul pembelajaran yang lebih spesifik, webinar, atau artikel mengenai tren dan strategi investasi terkini akan meningkatkan daya tarik platform dan memberikan nilai tambah signifikan bagi pengguna. Selain itu, disarankan untuk menambahkan fitur interaktif seperti forum diskusi atau sesi tanya jawab langsung dengan ahli keuangan, yang akan meningkatkan keterlibatan pengguna dan menciptakan

komunitas belajar yang saling mendukung. Money MentorPRO juga dapat memperkuat pendekatan edukatifnya dengan fokus lebih besar pada pemahaman risiko investasi, memberikan panduan yang jelas dan sederhana mengenai risiko, serta alat bantu untuk mengukur toleransi risiko pengguna, sehingga membantu mereka membuat keputusan investasi yang lebih cerdas dan sesuai dengan profil risiko mereka

PUSTAKA ACUAN

- Ansori, S., Hendradi, P., & Nugroho, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1072–1081. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3648>
- Dumalang, J. M., Montolalu, C. E. J. ., & Lapihu, D. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 41–52. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.19>
- Engineering, I., Adha, I. A., Voutama, A., Ridha, A. A., Komputer, F. I., Karawang, U. S., & Timur, T. (2023). Perancangan Ui / Ux Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo. 7(1), 55–70.
- Hafizh Hamdanuddinsyah, M., Hanafi, M., Sukmasetya, P., Mayjen Bambang Soengeng, J., Mertoyudan, K., Magelang, K., & Tengah, J. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Buku Online Mizanstore Berbasis Mobile Menggunakan User Centered Design. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1464–1475. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3850>
- Haryanto, G. D. P., & Voutama, A. (2023). Perancangan UI / UX Sistem Informasi Pembayaran Penggunaan Air Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD*, 6(1), 8–15.
- Karo Sekali, I. B., Montolalu, C. E. J. ., & Widiana, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53–64. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.17>
- Narizki, M. J., Widyanto, R. A., & Prabowo, N. A. (2023). Perancangan UI/UX Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Perangkat Mobile dengan Metode Design Thinking. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1127–1135. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3652>
- Ravelino, C., & Susetyo, Y. A. (2023). Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 7(1), 121–129. <https://doi.org/10.35870/jtik.v7i1.697>
- Widiatmoko, D. T., & Utami, B. S. (2022). Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani). *Aiti*, 19(1), 120–136. <https://doi.org/10.24246/aiti.v19i1.120-136>