

**USULAN PERBAIKAN DESAIN *INTERFACE*
APLIKASI PERENCANA KEUANGAN X
BERDASARKAN *USABILITY TESTING***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar
Sarjana dalam bidang ilmu Teknik Industri

Disusun oleh:

Nama : Garry Ryan Hendelson

NPM : 2016610025



**PROGRAM STUDI SARJANA TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
BANDUNG
2020**

**USULAN PERBAIKAN DESAIN *INTERFACE*
APLIKASI PERENCANA KEUANGAN X
BERDASARKAN *USABILITY TESTING***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar
Sarjana dalam bidang ilmu Teknik Industri

Disusun oleh:

Nama : Garry Ryan Hendelson

NPM : 2016610025



**PROGRAM STUDI SARJANA TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
BANDUNG
2020**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
BANDUNG**



Nama : Garry Ryan Hendelson
NPM : 2016610025
Program Studi : Sarjana Teknik Industri
Judul Skripsi : USULAN PERBAIKAN DESAIN *INTERFACE* APLIKASI
PERENCANA KEUANGAN X DENGAN *USABILITY TESTING*

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Bandung, 24 July 2020

**Ketua Program Studi Sarjana
Teknik Industri**

(Romy Loice S.T., M.T.)

Pembimbing Pertama

(Yansen Theopilus S.T., M.T.)

Dosen Pembimbing Kedua

(Clara Theresia S.T., M.T.)

ABSTRAK

Dewasa ini, penggunaan aplikasi sudah menjadi konsumsi sehari-hari. Aplikasi sangat membantu dalam aktivitas sehari-hari, termasuk untuk melakukan pencatatan dan pembelajaran finansial. Aplikasi X adalah aplikasi perencana keuangan yang bergerak pada bidang *financial technology (fintech)* dan beroperasi sejak tahun 2017. Aplikasi ini memiliki 5 fungsi yaitu pencatatan, perencanaan, konsultasi, edukasi, dan pembelian akan produk keuangan. Hingga saat ini, perusahaan belum pernah melakukan evaluasi pada aplikasi. Review pada *google playstore* menunjukkan 25% ulasan berbintang satu dan dua. Ulasan tersebut berkaitan dengan penggunaan aplikasi, peletakan fitur, dan kesulitan untuk memahami fungsi aplikasi ini, sejalan dengan masukan yang didapat dari wawancara pada beberapa pengguna aplikasi ini. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan sebuah evaluasi untuk memahami lebih jauh akan permasalahan terkait *usability*. Hasil evaluasi akan menjadi dasar untuk mengetahui masalah pada aplikasi ini, dan menciptakan solusi yang baik untuk pengguna.

Evaluasi dilakukan terhadap 4 faktor *usability* yaitu *effectiveness*, *efficiency*, *satisfaction*, dan *learnability*. Metode *task completion* digunakan untuk mengukur *effectiveness* dan *efficiency*. Kuesioner *Computerized System Usability Questionnaire (CSUQ)* digunakan untuk mengukur *satisfaction*. Analisis grafik *learning curve* digunakan untuk mengukur *learnability*. Pengujian dilakukan terhadap 15 tugas dengan total responden 20 orang. Didapatkan nilai *effectiveness* sebesar 54%, *efficiency* sebesar 53%, *satisfaction* sebesar 57%, dan grafik *learning curve* yang menunjukkan proses menuju waktu pengerjaan stabil yang lama. Didapatkan juga 39 *usability problem* yang tersebar pada fitur-fitur aplikasi saat ini. Berdasarkan masalah yang ditemukan, di buatlah rancangan usulan dalam bentuk *high-fidelity prototype*.

Rancangan usulan yang dibuat kemudian dievaluasi dengan metode yang sama. Evaluasi rancangan usulan menunjukkan hasil yang baik dengan angka 86% pada faktor *effectiveness*, 82% pada faktor *efficiency*, 81,55% pada faktor *satisfaction*, dan grafik *learning curve* yang menunjukkan waktu belajar yang singkat bagi pengguna untuk mencapai waktu penggunaan yang stabil. Berdasarkan pengujian yang dilakukan, didapatkan bahwa rancangan usulan yang diberikan telah mencapai tahap *usability* yang baik.

Kata Kunci: *Usability Testing*, *Desain Interface*, *Evaluasi Aplikasi*, *Task Completion*

ABSTRACT

In these modern days, the use of applications has become a daily consumption. The application is very helpful in daily activities, including for recording and financial learning. Application X is a financial planner application that is engaged in financial technology (fintech) and has been operating since 2017. This application has 5 functions, namely recording, planning, consulting, education, and purchasing financial products. Until now, the company has not yet evaluated the application. Reviews on Google Playstore shows 25% of people giving out one- and two-star reviews. These comments are related with the use of the application, the laying down of features, and the difficulty in understanding the function of this application, in line with the input obtained from interviews with some users of this application. Based on this, an evaluation is needed to further understand the issues related to usability. The evaluation results will be the basis for knowing the problems in this application, and creating good solutions for users.

Evaluation was carried out on 4 usability factors namely effectiveness, efficiency, satisfaction, and learnability. The task completion method is used to measure effectiveness and efficiency. The Computerized System Usability Questionnaire (CSUQ) questionnaire was used to measure satisfaction. Learning curve graph analysis is used to measure learnability. The test was conducted on 15 tasks with a total of 20 respondents. The effectiveness value is 54%, efficiency is 53%, satisfaction is 57%, and the learning curve graph shows a long process taken leading to a stable working time. Also, there are 39 usability problems found and spread on the application features at this time. Based on the problems found, a draft design proposal was made in the form of a high-fidelity prototype.

The draft design made is then evaluated by the same method. Evaluation of the proposed design shows good results with 86% in the effectiveness factor, 82% in the efficiency factor, 81.55% in the satisfaction factor, and a learning curve graph that shows a short learning time for the user to reach a stable usage time. Based on the usability testing carried out, it was found that the draft design proposal given had reached a good usability stage.

Keywords: Usability Testing, Interface Design, Application Evaluation, Task Completion

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan berkat yang diberikan selama proses pembuatan skripsi “Usulan Perbaikan Desain *Interface* Aplikasi Perencana Keuangan Berdasarkan *Usability Testing*”. Semoga penelitian ini dapat berguna bagi pengembangan aplikasi, dan dapat berguna bagi penelitian serupa di kemudian hari.

Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.

1. Brahendra, Elina Djimin, dan Gabriella yang telah mendukung penuh penulis dalam suka duka pengerjaan skripsi dan masa perkuliahan.
2. Bapak Yansen Theopilus, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing 1 dan Ibu Clara Theresia S.T., M.T. selaku dosen pembimbing 2 yang memberikan banyak pertimbangan dan masukan bagi peneliti, juga mendorong peneliti untuk bisa semakin baik dalam menganalisa suatu hal dan membuat suatu penulisan yang baik.
3. Stella yang selalu mendukung dan memotivasi peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
4. Pak Melvin Mumpuni dan Pak Alvin Saputra yang mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian yang dapat diimplementasikan secara *real* pada perusahaan.
5. Gavriel Geovanthio, Maximilian Gersom, Steven Winata, Regina Chandra, dan segenap teman-teman Paskibra Unpar yang mendukung peneliti dan menjadi keluarga di masa perkuliahan hingga skripsi ini bisa selesai.
6. Andrew Swintio, Theodorus Harris Chandra, Marielle Venita, Vania Edra dan teman-teman kelas B dalam suka duka perkuliahan dan saling mendukung satu sama lain saat masa-masa penulisan skripsi.
7. Teman-teman teknik industri angkatan 2016 yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas kepercayaanya dan kerjasamanya

selama masa kuliah dan dalam melewati masa skripsi ditengah pandemi yang melanda.

8. Yogiswara Kalbuadi, Edward Fanggara, Giovanka Savina, Irene Eveleyn Hamzar, Stella Claresta, Adine Esther, dan Sabrina Yules yang menjadi teman tak terpisahkan dan selalu mendukung saat pengerjaan skripsi.
9. Jevon Tunardy, Yosua Lirendra, Ivena Giovani, Evelyn Alviny, Karla Brigita yang menjadi teman kos BJ5 dalam berbagai suka duka selama perkuliahan dan masa-masa penyusunan skripsi.
10. Kak Fasya, Mas Rizky, Tiara, Galih, Wikal dan rekan-rekan Perusahaan X lainnya yang menjadi rekan peneliti saat melakukan magang untuk pengerjaan skripsi.
11. Seluruh responden dalam *usability testing* dan pengambilan data *learning curve* pada perancangan ulang aplikasi X yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
12. Pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, saran dan masukan dapat membantu penulis, juga penelitian di kemudian hari. Akhir kata, mohon maaf atas segala kekurangan ataupun bila terdapat kesalahan pada penulisan ini, dan semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi perusahaan dan penelitian kedepan, Terima kasih.

Bandung, Juli 2020

Garry Ryan Hendelson

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang.....	I-1
I.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah	I-4
I.3 Pembatasan dan Asumsi Penelitian.....	I-8
I.4 Tujuan Penelitian	I-9
I.5 Manfaat Penelitian	I-9
I.6 Metodologi Penelitian	I-10

BAB II DATA DAN PENGOLAHAN DATA

II.1 <i>Financial Literacy</i>	II-1
II.2 Desain Interaksi	II-3
II.3 <i>Usability Testing</i>	II-6
II.3.1 Jumlah Responden <i>Usability Testing</i>	II-8
II.3.2 Kriteria <i>Usability Testing</i>	II-8
II.3.2 Metode <i>Usability Testing</i>	II-12
II.4 Metode Sampling.....	II-11
II.4.1 <i>Probability Sampling</i>	II-11
II.4.2 <i>Nonprobability Sampling</i>	II-11
II.5 <i>Prototyping</i>	II-11
II.5.1 <i>Low-Fidelity Prototype</i>	II-12
II.5.2 <i>High-Fidelity Prototype</i>	II-12

BAB III EVALUASI DAN RANCANGAN ULANG APLIKASI X

III.1 Aplikasi X	III-1
III.1.1 Fungsi Aplikasi X	III-1

III.1.2 <i>Flow Process</i> Aplikasi X.....	III-2
III.1.3 Fungsi Aplikasi X.....	III-3
III.2 Persiapan Evaluasi Aplikasi X	III-8
III.3 <i>Usability Testing</i> Aplikasi X.....	III-15
III.4 Hasil <i>Usability Testing</i> Aplikasi Saat Ini.....	III-18
III.4.1 Efektivitas	III-19
III.4.2 Efisiensi	III-23
III.4.3 <i>Satisfaction</i>	III-25
III.4.4 <i>Learnability</i>	III-27
III.5 <i>Usability Promblems</i>	III-30
III.6 Rancangan Usulan Aplikasi	III-47
III.7 <i>Usability Testing</i> Rancangan Usulan Aplikasi	III-62
III.8 Hasil <i>Usability Testing</i> Rancangan Usulan Aplikasi	III-63
III.8.1 Efektivitas.....	III-63
III.8.2 Efisiensi.....	III-65
III.8.3 <i>Satisfaction</i>	III-67
III.8.4 <i>Learnability</i>	III-68
III.9 Perbandingan Aplikasi Sebelum dan Sesudah Perbaikan.....	III-71
III.10 Usulan Rancangan Akhir Aplikasi.....	III-74

BAB IV ANALISIS

IV.1 Analisis Proses Evaluasi Aplikasi X Saat Ini.....	IV-1
IV.2 Analisis Proses Evaluasi Aplikasi X Saat Ini.....	IV-2
IV.3 Analisis Hasil Evaluasi Aplikasi X Saat Ini	IV-3
IV.3.1 Analisis Tingkat Efektivitas Aplikasi Saat Ini.....	IV-3
IV.3.2 Analisis Tingkat Efisiensi Aplikasi Saat Ini.....	IV-4
IV.3.3 Analisis Tingkat <i>Satisfaction</i> Aplikasi Saat Ini	IV-5
IV.3.4 Analisis Tingkat <i>Learnability</i> Aplikasi Saat Ini	IV-6
IV.4 Analisis <i>Usability Problem</i> Aplikasi.....	IV-7
IV.5 Analisis Proses Pembuatan Rancangan Usulan Aplikasi.....	IV-8
IV.6 Hasil Evaluasi Rancangan Usulan Aplikasi.....	IV-9
IV.6.1 Analisis Tingkat Efektivitas Rancangan Usulan Aplikasi....	IV-9
IV.6.2 Analisis Tingkat Efisiensi Rancangan Usulan Aplikasi.....	IV-10
IV.6.3 Analisis Tingkat <i>Satisfaction</i> Rancangan Usulan Aplikasi.	
.....	IV-11

IV.6.4 Analisis Tingkat <i>Learnability</i> Rancangan Usulan Aplikasi	IV-12
IV.7 Analisis Evaluas Rancangan Usulan Secara Keseluruhan.....	IV-13

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

IV.1 Kesimpulan	IV-1
IV.2 Saran.....	IV-2

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP PENULIS

DAFTAR TABEL

Tabel I.1 Kategori Jenis Komplain Berdasarkan Ulasan.....	I-5
Tabel I.2 Penilaian Kemudahan Fungsi Aplikasi X	I-7
Tabel II.1 Penilaian Kemudahan Fungsi Aplikasi X	II-4
Tabel II.2 Penilaian Kemudahan Fungsi Aplikasi X	II-4
Tabel II.3 Penilaian Kemudahan Fungsi Aplikasi X	II-4
Tabel II.4 Penilaian Kemudahan Fungsi Aplikasi X	II-4
Tabel III.1 Daftar Pernyataan Kuesioner CSUQ.....	III-14
Tabel III.2 Rekapitulasi Responden <i>Usability Testing</i> Aplikasi X.....	III-15
Tabel III.3 Rekapitulasi Responden Pengujian <i>Learnability</i>	III-16
Tabel III.4 Definisi Tugas Pada Penelitian	III-18
Tabel III.5 <i>Error</i> Tipe 1 dan <i>Error</i> Tipe 2.....	III-19
Tabel III.6 <i>Error</i> Tipe 3 dan <i>Error</i> Tipe 4.....	III-19
Tabel III.7 Rekapitulasi <i>Error</i> Penyelesaian Tugas Aplikasi X 1.....	III-20
Tabel III.8 Rekapitulasi <i>Error</i> Penyelesaian Tugas Aplikasi X 2.....	III-21
Tabel III.9 Efektivitas Aplikasi X.....	III-21
Tabel III.10 Data Waktu Pengerjaan Responden.....	III-24
Tabel III.11 Nilai <i>Satisfaction</i> Aplikasi X	III-25
Tabel III.12 Rekapitulasi Waktu Rata-rata Penyelesaian Tugas Responden	III-28
Tabel III.13 Rekapitulasi <i>Usability Problem</i> Aplikasi X.....	III-30
Tabel III.14 Efektivitas Rancangan Usulan Aplikasi.....	III-64
Tabel III.15 Data Waktu Pengerjaan Responden Rancangan Usulan	III-65
Tabel III.16 Nilai <i>Satisfaction</i> Aplikasi X	III-67
Tabel III.17 Rekapitulasi Waktu Rata-rata Penyelesaian Tugas Responden	III-69
Tabel III.18 Perbandingan Nilai Hasil Pengujian.....	III-74

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 <i>Ratingi</i> Aplikasi X pada <i>Google Playstore</i> Tanggal 20 Maret 2020..	I-4
Gambar I.2 <i>Before After</i> Tampilan Aplikasi X.....	I-6
Gambar I.3 Rekapitulasi Ulasan dan Komplain.....	I-7
Gambar I.4 Rekapitulasi Ketidapahaman Fungsi Aplikasi X	I-8
Gambar I.5 Metodologi Penelitian	I-11
Gambar II.1 Bidang Yang Dibutuhkan Dalam Desain Interaksi.....	II-4
Gambar II.2 Model Hirarki <i>User Experience</i>	II-5
Gambar III.1 Tampilan <i>Home</i> Aplikasi X	III-3
Gambar III.2 Tampilan <i>Home 2</i> Aplikasi X	III-2
Gambar III.3 Tampilan Artikel dan <i>Event</i> Aplikasi X	III-5
Gambar III.4 Tampilan <i>Inbox</i> Aplikasi X	III-6
Gambar III.5 Tampilan Akun Aplikasi X.....	III-7
Gambar III.6 Hasil Rekaman <i>Usability Testing</i> Melalui <i>Skype</i>	III-17
Gambar III.7 <i>Ranking</i> Nilai Kuesioner <i>SUS</i>	III-27
Gambar III.8 Grafik <i>Learning Curve</i> 1 Aplikasi X	III-29
Gambar III.9 <i>Usability Problem</i> Tugas 1.....	III-33
Gambar III.10 <i>Usability Problem</i> Tugas 2.....	III-34
Gambar III.11 <i>Usability Problem</i> Tugas 3.....	III-35
Gambar III.12 <i>Usability Problem</i> Tugas 4.....	III-36
Gambar III.13 <i>Usability Problem</i> Tugas 5.....	III-37
Gambar III.14 <i>Usability Problem</i> Tugas 6.....	III-38
Gambar III.15 <i>Usability Problem</i> Tugas 7.....	III-39
Gambar III.16 <i>Usability Problem</i> Tugas 8.....	III-40
Gambar III.17 <i>Usability Problem</i> Tugas 10	III-41
Gambar III.18 <i>Usability Problem</i> Tugas 11	III-42
Gambar III.19 <i>Usability Problem</i> Tugas 12	III-43
Gambar III.20 <i>Usability Problem</i> Tugas 14	III-44
Gambar III.21 <i>Usability Problem</i> Tugas 15	III-45
Gambar III.22 <i>Usability Problem</i> Aplikasi Secara Keseluruhan.....	III-46
Gambar III.23 Rancangan Perbaikan Aplikasi Secara Keseluruhan	III-47

Gambar III.24 Rancangan Perbaikan Fitur Tugas 1.....	III-49
Gambar III.25 Rancangan Perbaikan Fitur Tugas 2.....	III-50
Gambar III.26 Rancangan Perbaikan Fitur Tugas 3.....	III-51
Gambar III.27 Rancangan Perbaikan Fitur Tugas 4.....	III-53
Gambar III.28 Rancangan Perbaikan Fitur Tugas 5.....	III-54
Gambar III.29 Rancangan Perbaikan Fitur Tugas 6.....	III-55
Gambar III.30 Rancangan Perbaikan Fitur Tugas 7.....	III-56
Gambar III.31 Rancangan Perbaikan Fitur Tugas 8.....	III-57
Gambar III.32 Rancangan Perbaikan Fitur Tugas 10.....	III-58
Gambar III.33 Rancangan Perbaikan Fitur Tugas 11.....	III-59
Gambar III.34 Rancangan Perbaikan Fitur Tugas 12.....	III-60
Gambar III.35 Rancangan Perbaikan Fitur Tugas 14.....	III-61
Gambar III.36 Rancangan Perbaikan Fitur Tugas 15.....	III-62
Gambar III.37 Grafik <i>Learning Curve</i> Aplikasi X.....	III-70
Gambar III.38 <i>Before After</i> Tampilan <i>Home</i> Aplikasi.....	III-71
Gambar III.39 Tampilan <i>Wireframe</i> Menu <i>Home</i> Aplikasi	III-72
Gambar III.40 <i>Before After</i> <i>Navigation Bar</i>	III-73
Gambar III.41 Rancangan Usulan Kembali Pada Fitur <i>Bookmark</i>	III-74
Gambar III.42 Rancangan Panduan Awal Aplikasi.....	III-75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	<i>Flow Process Aplikasi X</i>
Lampiran B	<i>Form Evaluasi Aplikasi</i>

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas tentang hal-hal yang menjadi dasar dilakukannya penelitian ini. Terdapat beberapa bagian pada bab ini diantaranya adalah latar belakang, identifikasi masalah, batasan dan asumsi, tujuan, manfaat dan metodologi penelitian.

I.1 Latar Belakang

Ekonomi merupakan hal penting dalam setiap aspek apapun baik itu berskala negara, daerah, bisnis, maupun pribadi. Perekonomian dibangun berdasarkan kemampuan manusia dalam mengatur keuangannya untuk menciptakan lingkungan yang lebih baik secara ekonomi. Untuk menciptakan kemajuan dalam bidang ekonomi, dibutuhkan pengetahuan yang baik dari segi finansial. Pengetahuan dan pengaturan finansial akan menanggulangi sikap konsumtif yang tercipta akibat kemajuan teknologi yang ada dan kemudahan yang ditawarkannya.

Pengetahuan akan keuangan atau literasi keuangan merupakan hal mendasar yang perlu dimiliki oleh masyarakat untuk dapat meningkatkan kualitasnya secara ekonomi. Saat tingkat literasi keuangan suatu negara tergolong tinggi, maka negara tersebut cenderung maju dalam hal ekonomi. Tingkat literasi keuangan di Indonesia sendiri cukup memprihatinkan. Dalam acara *Fintech Festival and Conference (IFF)* tahun 2016, Presiden Indonesia Joko Widodo, menyatakan bahwa tingkat literasi keuangan negara kita tertinggal dibandingkan dengan negara-negara di Asia Tenggara lainnya (Oloan, 2019). Indonesia memiliki tingkat literasi keuangan yang sangat rendah secara statistik jika dibandingkan dengan beberapa negara lain di Asia Tenggara ini.

Berdasarkan survei terbaru dari Otoritas Jasa Keuangan (OJK) per tanggal 7 November 2019, OJK mengeluarkan hasil survei terhadap indeks inklusi keuangan dan literasi keuangan masyarakat. Inklusi keuangan merupakan suatu tingkat ukuran pengguna jasa keuangan seperti layanan perbankan maupun produk-produk asuransi. Literasi keuangan merupakan suatu pengetahuan,

keterampilan, dan kepercayaan dalam kemampuannya untuk mengelola maupun menggunakan jasa ataupun produk keuangan (Aderianti, 2018). Hasil survei menyatakan bahwa tingkat inklusi keuangan masyarakat sebesar 76,19% sedangkan tingkat literasi keuangan adalah 38,03%. Hal ini berarti terdapat kesenjangan yang cukup jauh antara konsumen yang paham akan produk maupun jasa keuangan yang digunakan (terliterasi secara keuangan), dengan orang-orang yang telah menggunakan jasa ataupun produk keuangan tersebut (terinklusi secara keuangan).

Fakta ini menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan untuk meningkatkan literasi keuangan dari masyarakat yang terinklusi keuangan maupun calon pengguna jasa keuangan. Kebutuhan tersebut dapat dipenuhi dengan adanya edukasi yang baik mengenai literasi keuangan. Salah satu poin penting dalam meningkatkan pengetahuan keuangan adalah dengan melakukannya di kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dapat dilakukan dengan hal simpel seperti mulai membuat pencatatan keuangan dan perencanaan keuangan.

Aplikasi X merupakan sebuah aplikasi yang diciptakan oleh PT X untuk membantu meningkatkan literasi keuangan dengan pencatatan dan perencanaan keuangan digital. Tujuan dari perusahaan ini adalah sebagai solusi dari peluang yang tercipta dari kurangnya literasi keuangan tersebut. Perusahaan ini sendiri memiliki lima *avatar* yang dibuat sebagai persona dari target penjualan perusahaan yaitu karyawan *entrepreneur*, mahasiswa/pelajar, dan ibu rumah tangga. Sesuai dengan slogan yang dimiliki perusahaan saat ini, "*Your Personal Finance Assistant*", Aplikasi X menawarkan layanan aplikasi konsultasi, perencanaan, dan pencatatan keuangan yang bersifat pribadi sebagai solusi dari permasalahan keuangan yang dimiliki oleh masyarakat.

Selama hampir tiga tahun ini, PT X selalu melakukan perbaikan aplikasi dari segi fitur maupun pelayanan. Aplikasi dengan lebih dari 200 ribu unduhan ini pernah menerapkan perubahan fitur dan tampilan secara mayor yaitu pada 17 Desember 2019 lalu. Hal yang mendasari perubahan ini adalah komentar maupun masukan dari pengguna akan tampilan yang kurang menarik maupun penggunaan yang kurang nyaman.

Tujuan besar dari pengembangan aplikasi ini sendiri adalah membuat sebuah *super apps* dalam bidang finansial, dimana seluruh pembelajaran, konsultasi, maupun pembelian produk keuangan dapat diakses menggunakan

aplikasi ini. Secara garis besar, fungsi yang ada pada aplikasi ini terbagi menjadi lima, yaitu konsultasi keuangan, pencatatan keuangan, perencanaan keuangan, produk keuangan, dan edukasi keuangan. Fitur yang kompleks dapat membuat pengguna aplikasi kebingungan dan tidak mengerti akan cara penggunaan aplikasi.

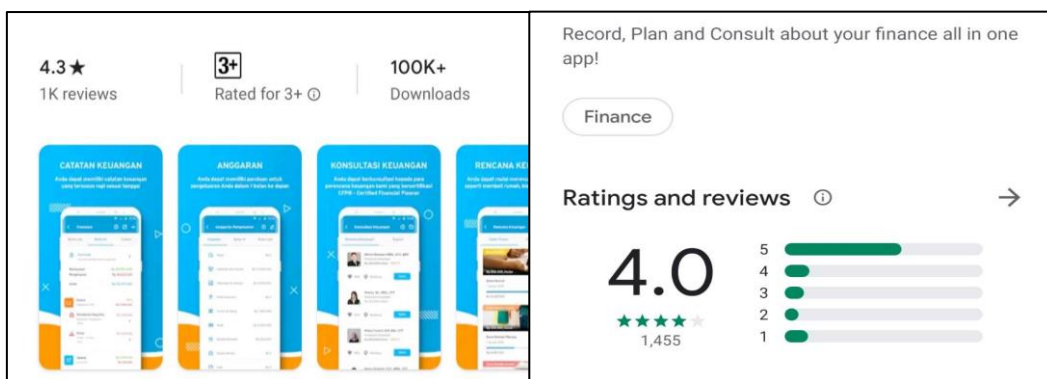
Memperhatikan tingkat kemudahan dalam pemakaian akan menunjang seseorang untuk mencapai tujuan dalam menggunakan aplikasi. Suatu produk yang mudah digunakan dapat dikategorikan baik dalam kemampupakaian. Faktor yang mengukur tingkat kemampupakaian akan sesuatu dikenal juga sebagai faktor *usability*. *Usability* merupakan salah satu parameter yang dapat menilai tingkat kepuasan konsumen dari segi penggunaan akan aplikasi. Penilaian dari segi *usability* mencakup *effectivity*, *efficiency*, *learnability*, *satisfaction*, dan *accessibility* dari aplikasi yang ada (Rubin & Chisnell, 2008). *Usability* juga merupakan salah satu bagian dari pembuatan desain yang interaktif. Tujuan dari sebuah desain interaktif adalah membuat sebuah tampilan yang memudahkan pengguna untuk menggunakan suatu aplikasi tersebut (Adipat & Zhang, 2005).

Faktor *usability* adalah elemen yang paling penting dalam melakukan strategi *e-marketing* (Alroobaea & Mayhew, 2014). Dalam penelitiannya, Alroobaea & Mayhew mendapatkan bahwa suatu website dengan *usability* yang baik memberikan pengguna perasaan puas dalam penggunaan. Di sisi lain, tidak memperhatikan faktor *usability* akan menimbulkan kesulitan dalam pemakaian, terutama pada pengguna baru dari aplikasi ini. Aplikasi yang dirasa tidak mudah dan tidak nyaman untuk digunakan akan menghambat tujuan seseorang saat menggunakan aplikasi tersebut. Dampak dari ketidaktahuan pengguna dan perasaan frustrasi saat menggunakan membuat pengguna tersebut akan meninggalkan aplikasi (dalam bentuk *uninstall* maupun tidak lagi membuka aplikasi tersebut).

Saat tujuan dari aplikasi ini dapat berjalan dengan baik, maka diharapkan bahwa pengguna dari aplikasi ini sendiri dapat menambah kualitas diri dalam literasi keuangan. Untuk mendukung tercapainya tujuan, maka aplikasi tersebut haruslah nyaman digunakan. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah penelitian yang berfokus kepada tingkat kemampupakaian dari aplikasi ini agar perusahaan dapat mengetahui respon dan kebutuhan dari pengguna. Hasil penelitian dapat menjadi masukan bagi pengembangan aplikasi ini kedepannya.

I.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

PT X merupakan sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang *financial technology (fintech)*. Perusahaan ini memulai bisnisnya dengan memberikan layanan berupa konsultasi keuangan konvensional pada 2013, dan memulai bisnis baru dengan adaptasi teknologi dengan mengemasnya dalam suatu aplikasi yang diluncurkan pada tahun 2017. Penggunaan aplikasi seluler berhubungan erat dengan fungsi pemberian nilai (*rating*). *Rating* aplikasi seringkali menjadi pertimbangan awal calon pengunduh sebelum menginstalnya. Gambar I.1 menunjukkan *rating* aplikasi X saat ini.



Gambar I.1 *Rating* Aplikasi X pada *Google Playstore* Tanggal 20 Maret 2020

Gambar I.1 menunjukkan nilai *rating* sebesar 4.0. Nilai tersebut berada pada ambang batas bawah dari *rating* yang dianggap baik, yaitu minimum memiliki bintang 4. Sampai saat ini, belum ada aplikasi yang memiliki fitur sebanyak dan selengkap Aplikasi X. Aplikasi sejenis yang ada pada *google playstore* biasanya hanya mencakup beberapa fungsi yang ada pada aplikasi X.

Nilai sebesar 4.0 pada *google rating* tergolong rendah untuk sebuah aplikasi yang telah diluncurkan kurang lebih selama tiga tahun. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengguna yang telah mengunduh aplikasi ini merasa kurang puas dengan aplikasi sehingga memberikan ulasan yang buruk untuk aplikasi ini. Ketidakpuasan konsumen memberikan dampak yang relatif buruk terhadap produk utama dari perusahaan ini yaitu aplikasi. Hal yang dapat dilihat dengan mudah adalah ulasan-ulasan yang muncul pada halaman *google playstore*.

Review yang ada pada *google playstore* menunjukkan bahwa 25% dari komentar pengguna adalah komentar yang memiliki 1 atau 2 bintang. Angka tersebut didapatkan dengan membandingkan seluruh komentar yang dapat dilihat

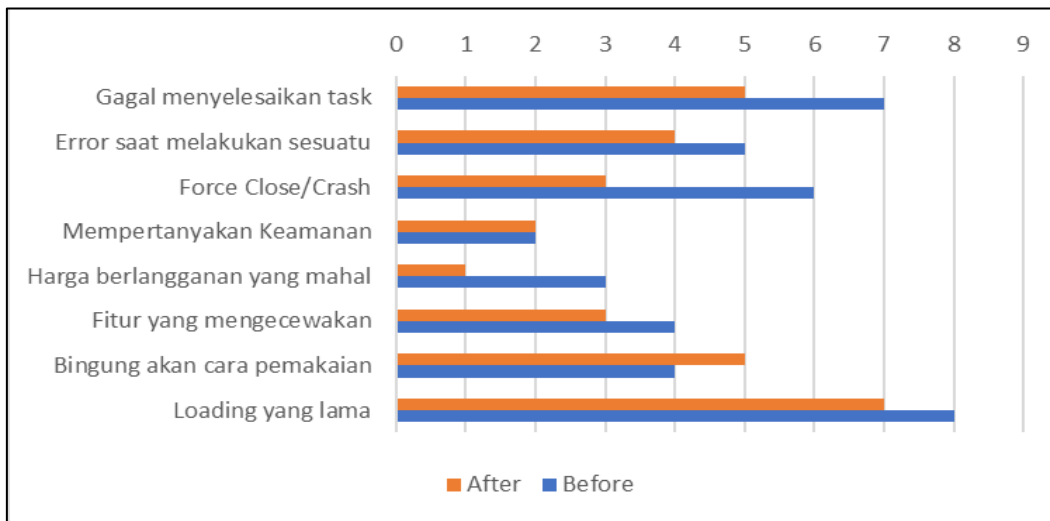
pada bagian *review* dari *google playstore*. Keterbatasan akses akan ulasan yang ditampilkan pada *google playstore* membuat data yang dikumpulkan tidaklah secara keseluruhan, namun berupa sampel. Berdasarkan kumpulan ulasan tersebut, dibuatlah kajian akan aspek-aspek yang dibuat berdasarkan kesamaan atau kesetaraan komentar ulasan pada *google playstore* dan kemudian di sesuaikan menjadi suatu kategori tertentu. Tabel I.1 adalah pembagian kategori terhadap aspek yang dikaji ke dalam faktor *usability*.

Tabel I.1 Kategori Jenis Komplain Berdasarkan Ulasan

Jenis Komplain	Contoh Ulasan
Gagal menyelesaikan <i>task</i>	Setelah membuat rencana keuangan, saya tidak dapat menyimpannya.
Error saat melakukan sesuatu	Saat saya mencatat transaksi, hasil pencatatannya tidak muncul pada tampilan.
Force Close/Crash	Saat saya membuka konsultasi keuangan, tiba-tiba aplikasinya tertutup dan keluar secara sendirinya.
Mempertanyakan Keamanan	Ini data saya apakah terjamin? Kenapa setelah daftar saya langsung mendapatkan sms dari pihak lain ya?
Harga berlangganan yang mahal	Saya tidak mengerti mengapa harga aplikasinya mahal. Lebih baik saya menggunakan aplikasi lain yang gratis
Fitur yang mengecewakan	Saat saya memakai fitur anggaran, tiba-tiba angkanya berubah sendiri.
Bingung akan cara pemakaian	Saya tidak mengerti apa yang harus saya lakukan pertama kali di aplikasi ini.
Loading yang lama	Saat saya membuka suatu fitur, seringkali aplikasi tersebut terasa lambat.

Rekapitulasi dari ulasan yang didapatkan kemudian dibagi ke dalam dua kategori yaitu sebelum melakukan *update* besar dan setelah melakukan *update* besar. Hal ini dilakukan karena sebelumnya perusahaan pernah melakukan tindak lanjut dari komplain pengguna aplikasi ini dan melakukan suatu *update* mayor. Perubahan pada tampilan, fungsi dan peletakan tombol-tombol membuat perbedaan yang cukup signifikan dalam penggunaan.

Ulasan tersebut diambil berdasarkan seluruh komentar berbintang satu, dua, dan tiga pada *google playstore*. Jumlah yang ada adalah sebanyak 80 ulasan namun tidak semua ulasan yang ada menyertakan komentar ataupun masukan bermakna, maka dari itu ulasan yang ada disaring kembali dan menghasilkan 69 ulasan yang memberikan masukan kepada aplikasi. Hasil rekapitulasi ulasan tersebut dapat dilihat pada Gambar I.2.



Gambar I.2 Rekapitulasi Ulasan dan Komplain

Gambar I.2 menunjukkan perbedaan yang tidak berbeda jauh antara sebelum perubahan besar dan setelah perubahan besar tersebut. Pada grafik tersebut memang terlihat ada penurunan jumlah komplain pada masing-masing jenis komplain, namun tidak secara signifikan padahal rentang waktu ulasan antara sebelum dan sesudah cukuplah jauh. Hal tersebut menunjukkan bahwa *update* yang dilakukan tidak menyelesaikan masalah ataupun kebutuhan dari konsumen.

Landasan identifikasi awal tersebut kemudian memicu akan kebutuhan sebuah identifikasi lanjutan untuk memperdalam pengetahuan akan masalah yang dihadapi oleh pengguna dari aplikasi ini. Identifikasi lanjutan tersebut dilakukan dengan membuat dua survei yang disebar kepada pengguna dari aplikasi ini maupun yang baru saja menggunakan aplikasi tersebut (sebelumnya tidak memakai aplikasi X).

Berdasarkan survei yang disebar, didapatkan beberapa data yang dapat menjadi bahan pendukung dalam proses identifikasi masalah ini. Survei tersebut berisi tentang kendala yang dihadapi saat menggunakan aplikasi. Dari 68 responden, didapatkan bahwa 17 responden mengalami kesulitan dalam memahami aplikasi ini, dua orang mengatakan peletakan tombol dari aplikasi yang tidak enak, satu orang memberi komentar akan aplikasi yang terlalu kompleks, dan tiga orang memberi komentar mengenai fitur yang tidak berjalan sesuai dengan fungsinya, dan sisanya tidak mengisi dengan jelas.

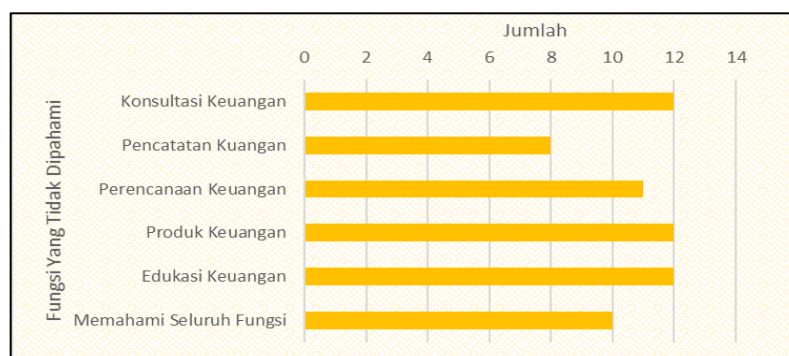
Selain pertanyaan kualitatif tersebut, disebar juga sebuah kuesioner untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan dalam fungsi-fungsi yang ada. Survei ini diisi oleh 31 orang responden. Tabel I.2 merupakan rekapitulasi akan hasil survei tersebut. Survei yang dilakukan menggunakan skala likert dengan skala 1 yang berarti sangat tidak mudah untuk digunakan, dan skala 5 yang berarti sangat mudah untuk digunakan.

Tabel I.2 Penilaian Kemudahan Fungsi Aplikasi X

No.	Variabel Pengukuran	Nilai Rata-rata
1	Tingkat Kemudahan Penggunaan Konsultasi Keuangan	3.419
2	Tingkat Kemudahan Penggunaan Pencatatan Keuangan	3.548
3	Tingkat Kemudahan Penggunaan Perencanaan Keuangan	3.484
4	Tingkat Kemudahan Penggunaan Produk Keuangan	3.194
5	Tingkat Kemudahan Penggunaan Edukasi Keuangan	3.387
6	Tingkat Kemudahan Mempelajari Fitur-fitur yang Ada	3.323

Tabel I.2 menunjukkan bahwa nilai yang diberikan pada setiap fungsi tergolong rendah. Hal tersebut dikarenakan nilai yang didapatkan tidak mencapai skala 4 yang berarti mudah untuk digunakan. Pencatatan keuangan merupakan fungsi termudah bagi pengguna aplikasi dibandingkan fungsi lainnya namun angka tersebut tetap dikategorikan sebagai nilai yang buruk untuk tingkat kemudahan penggunaan. Data yang ada mengartikan bahwa seluruh fungsi yang ada tergolong belum mudah untuk digunakan.

Identifikasi dari survei yang didapatkan memberikan suatu dugaan bahwa rata-rata orang merasa tidak mudah untuk mempelajari fitur-fitur yang ada pada aplikasi ini. Dapat disimpulkan bahwa pengguna dari aplikasi X kesulitan untuk menggunakan aplikasi ini. Hal tersebut juga didukung oleh data yang didapatkan dari pertanyaan lain survei ini seperti yang dapat dilihat pada Gambar I.3.



Gambar I.3 Rekapitulasi Ketidakhahaman Fungsi Aplikasi X

(Sumber: Survei PT X, 2020)

Gambar 1.3 menunjukkan bahwa tingkat ketidakpahaman pengguna akan fungsi-fungsi yang ada masih tergolong tinggi dibandingkan dengan yang telah memahami seluruh fungsi. Seperti halnya pada penilaian tingkat kemudahan, fungsi pencatatan keuangan merupakan fungsi yang paling dipahami diantara fungsi lainnya. Hal ini memperkuat dugaan akan faktor *usability* yang kurang baik dari setiap fungsi yang ada pada aplikasi ini.

Pengujian terhadap faktor *usability* dari produk akan memberikan evaluasi dan masukan terhadap pengembangan. Pada penelitiannya, Alroobaea menyatakan bahwa pemerintah dan *stakeholder* sebaiknya meluangkan 10-20% dari anggaran desain proyek untuk melakukan *usability testing* (Alroobaea & Mayhew, 2014). Pengujian ini sangat berdampak pada strategi *e-marketing* kedepannya yang berdasarkan tingkat kepuasan dari pengguna. Peningkatan faktor *usability* pada aplikasi akan memberikan dampak baik pada kualitas layanan yang diberikan oleh aplikasi.

Usability testing akan memberikan hasil berupa pengukuran tingkat kemampupakaian aplikasi, juga memberi data lebih jelas terkait masalah yang didapatkan pada aplikasi saat ini. Saat pengujian tersebut dilakukan, maka perusahaan dapat melakukan pengembangan aplikasi dengan lebih baik, yang sesuai dengan kebutuhan dari pengguna aplikasi ini sendiri. Sedangkan bila mereka tidak memperhatikan faktor-faktor *usability* yang ada, terdapat kemungkinan bahwa pengembangan yang dilakukan tidak menjadi solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh pengguna aplikasi ini. Saat *usability* dari aplikasi dapat mencapai tingkat yang baik, maka kepuasan dan kenyamanan pengguna akan meningkat dan memberi dampak yang baik terhadap perusahaan.

Berdasarkan hal tersebut, perusahaan perlu melakukan suatu proses evaluasi aplikasi dalam hal kemudahan untuk mengukur tingkat kemampupakaiannya. Berdasarkan identifikasi masalah yang dilakukan, maka dibuatlah suatu rumusan masalah untuk penelitian ini:

1. Bagaimana hasil *usability testing* pada aplikasi X saat ini?
2. Bagaimana desain *interface* usulan yang dirancang dengan pertimbangan *usability* dari aplikasi X?
3. Bagaimana evaluasi dari hasil rancangan usulan aplikasi X berdasarkan *usability testing*?

I.3 Pembatasan Masalah dan Asumsi Penelitian

Pembatasan pada masalah dibuat untuk menegaskan cangkupan yang dikaji dalam penelitian yang dilakukan. Hal ini dilakukan agar penelitian memiliki suatu fokus yang tertuju dalam suatu kajian yang spesifik. Berikut adalah Batasan masalah yang digunakan.

1. Penelitian dilakukan pada pengguna aplikasi dengan sistem operasi berbasis *android*.
2. Pengembangan dilakukan hingga tahap pembuatan *high-fidelity interface prototype*.
3. Kriteria *usability* yang digunakan adalah *effectiveness*, *efficiency*, *learnability*, dan *satisfaction*.
4. *Interface* dari fitur yang berhubungan dengan aplikasi *third party* akan diabaikan.
5. *Usability testing* dilakukan secara *remote* dengan bantuan aplikasi *zoom* dan *skype* untuk melakukan tatap muka jarak jauh.

Selain batasan masalah, diperlukan juga asumsi untuk mendukung penelitian yang dilakukan agar dapat menggeneralisir hal-hal yang rancu untuk menetapkan suatu kesetaraan dalam penelitian. Hal ini juga akan memudahkan peneliti dalam pengambilan data penelitian.

1. Tidak terdapat perubahan pada aplikasi X selama penelitian berlangsung.
2. *Smartphone* yang digunakan pada penelitian dalam keadaan normal tanpa *lag*.
3. Tingkat kognisi dan pembelajaran responden tidak berbeda signifikan.

I.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan, dibentuklah tujuan dari penelitian ini untuk menjawab permasalahan yang telah teridentifikasi. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendapatkan hasil evaluasi *usability testing* dari aplikasi X.
2. Mendapatkan hasil rancangan usulan dari aplikasi X.
3. Mendapatkan hasil evaluasi dari rancangan usulan yang telah dibuat dengan *usability testing*.

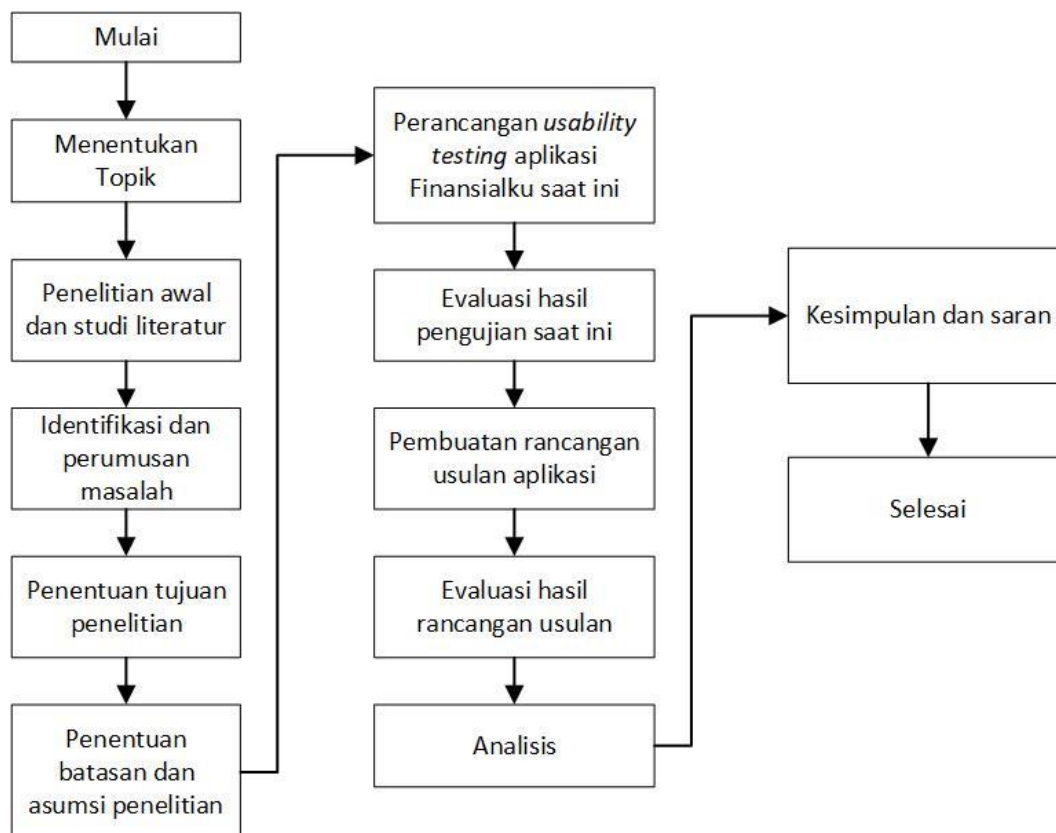
I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan dapat memberikan perusahaan data yang mendasar sebagai pertimbangan akan strategi dan implementasi dalam hal aplikasi kedepannya.
2. Diharapkan dapat memberi usulan yang dapat dipertimbangkan dalam pengembangan aplikasi kedepan untuk meningkatkan kualitas layanan dari X.
3. Bagi peneliti, diharapkan dapat mengerti implementasi dari teori yang dipelajari terhadap penerapannya dalam dunia kerja.

I.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan tahapan yang akan ditempuh selama melakukan penelitian. Tahapan tersebut dijelaskan dengan sebuah diagram pada Gambar I.4. Berikut merupakan tahapan-tahapan yang akan dilaksanakan.



Gambar I.4 Metodologi Penelitian

Metodologi yang ditempuh akan dijelaskan lebih detail sebagai berikut.

1. Menentukan Topik
Penentuan topik dilakukan berdasarkan latar belakang masalah yang ditemukan pada objek yang dikaji yaitu evaluasi aplikasi X menggunakan *usability testing*.
2. Penelitian Awal dan Studi Literatur
Dasar teori dalam membuat sebuah pengujian diperlukan untuk mengembangkan suatu penelitian yang sesuai dengan metode yang tepat. Studi literatur juga menjadi referensi bagi peneliti untuk mendapatkan masukan bagi penelitian saat ini baik itu dari segi kelebihan maupun kekurangan dari penelitian sebelumnya.
3. Identifikasi dan Perumusan Masalah
Dalam objek yang dikaji tentunya terdapat permasalahan yang mungkin banyak maupun sedikit. Berdasarkan komplain, keresahan dari pengguna, dan hal lainnya, dapat dilakukan suatu proses pengidentifikasian masalah yang sesungguhnya dihadapi oleh objek yang dikaji yaitu X. Berdasarkan identifikasi yang dilakukan, dirumuskanlah masalah yang akan dikaji dalam penelitian yang hendak dilakukan.
4. Penentuan Tujuan Penelitian
Tujuan adalah hal dasar dalam melakukan sesuatu. Hal tersebut juga berlaku dalam membuat sebuah penelitian. Berdasarkan pada perumusan masalah yang ada, perlu dibuat sebuah tujuan penelitian guna menjawab masalah yang didapatkan. Pembuatan tujuan akan melandasi jalannya seluruh penelitian yang akan dilakukan.
5. Penentuan Batasan dan Asumsi Penelitian
Suatu permasalahan dapat bervariasi dalam hal skala permasalahan yang dihadapi, dari kecil hingga besar. Sebuah penelitian perlu dibatasi agar masalah yang diteliti tidak terlalu besar secara cangkupan, agar penelitian yang dilakukan dapat memiliki fokus yang jelas untuk suatu permasalahan spesifik.
6. Perancangan *Usability Testing* Aplikasi X saat ini
Perancangan dan persiapan dalam melakukan *usability testing*. Pada tahap ini, akan direncanakan target *testing*, teknis dalam melakukan *testing*, dan lainnya. Metode yang digunakan pada pengujian ini adalah *task completion* untuk penilaian pada aspek *effectiveness* dan *efficiency*.

Pengukuran pada aspek *effectiveness* dilakukan dengan melihat jumlah *error* yang dilakukan responden saat menyelesaikan tugas. Pengukuran pada aspek *efficiency* dilakukan dengan membandingkan waktu total tugas yang berhasil dengan waktu total keseluruhan. *Computer system usability questionnaire (CSUQ)* digunakan untuk mengukur aspek *satisfaction*. *Learnability* diukur secara kualitatif berdasarkan persebaran data penyelesaian tugas dengan repetisi sebanyak 5 kali, yang kemudian dipetakan pada grafik *learning curve*. Repetisi sebanyak 5 kali digunakan karena secara umum, responden dapat mencapai *steady state* dalam 5 kali repetisi tersebut. Target responden *testing* ditentukan berdasarkan pada target penjualan perusahaan yaitu karyawan baru, karyawan senior, pebisnis, *freelancer*, dan ibu rumah tangga.

7. Evaluasi Hasil Pengujian Aplikasi Saat ini

Berdasarkan pengujian yang ada, dilakukan evaluasi terhadap hasil pengujian dan disimpulkanlah apa yang menjadi kendala-kendala yang dihadapi oleh pengguna dari aplikasi X. Tahap ini dilakukan berdasarkan pengamatan dan data yang diambil saat melakukan uji dengan metode *task completion*. Hal tersebut mencangkup kebutuhan evaluasi dari aspek *effectivity* dan *efficiency*. Dilakukan juga evaluasi berdasarkan hasil survei *CSUQ* yang dikumpulkan setelah melakukan *test* untuk menilai aspek *satisfaction*. Hasil uji signifikansi antara waktu pengguna baru dan pengguna lama juga di analisis untuk mengukur aspek *learnability*.

8. Pembuatan Rancangan Usulan Aplikasi

Rancangan usulan dibuat berdasarkan hasil evaluasi yang didapatkan yang dirumuskan kembali oleh peneliti dengan berkoordinasi dengan pihak perusahaan untuk menengahi implementasi akan apa yang pengguna inginkan dengan apa yang perusahaan inginkan. Perancangan yang dibuat adalah sebuah *high-fidelity prototype* yang menyerupai tampilan asli dari aplikasi. Rancangan tersebut akan digunakan menggunakan aplikasi *figma*.

9. Evaluasi Hasil Rancangan Usulan

Rancangan yang telah dibuat akan diuji kembali untuk di evaluasi dan dibandingkan hasil pengujianya dengan aplikasi sebelumnya. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah rancangan yang diusulkan telah

memiliki tingkat *usability* yang baik. Metode pengujian yang digunakan sama seperti tahapan yang ada pada pengujian pertama. Evaluasi hasil rancangan akan dilakukan kepada subjek yang berbeda dari evaluasi sebelumnya.

10. Analisis

Berdasarkan seluruh aspek yang dilakukan, akan dilakukan analisis per poin pengerjaan. Hal ini dilakukan untuk mengkritisi hasil kerja maupun proses yang dilakukan dalam penelitian ini.

11. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan haruslah menjawab tujuan dari penelitian. Hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian tepat dan menjawab masalah yang dikaji. Saran merupakan masukan bagi penelitian kedepan, maupun bagi perusahaan sebagai objek penelitian yang dikaji.

I.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terbagi menjadi 5 buah bab. Bab 1 berjudul pendahuluan, bab 2 berjudul tinjauan pustaka, bab 3 berjudul evaluasi dan rancangan usulan aplikasi, bab 4 berjudul analisis, bab 5 berjudul kesimpulan dan saran. Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai isi dari masing-masing bab:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini, akan dibahas latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, penentuan asumsi dan batasan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai dasar teori yang menjadi landasan dalam melakukan pengolahan data penelitian. Teori tersebut mencakup *financial literachy*, *usability testing*, metode *sampling*, dan *prototyping*.

BAB 3 EVALUASI DAN RANCANGAN USULAN APLIKASI

Pada bab ini, akan dibahas mengenai proses evaluasi dari aplikasi saat ini, identifikasi terhadap *usability problem*, proses pembuatan rancangan usulan

aplikasi, evaluasi terhadap hasil rancangan usulan, dan perbandingan hasil pengujian antara sebelum dan sesudah perbaikan.

BAB 4 ANALISA

Bab ini membahas mengenai analisa dari proses evaluasi dan rancangan usulan yang diberikan. Analisis tersebut dilakukan pada tahap awal persiapan evaluasi, proses evaluasi, proses pembuatan rancangan usulan, dan evaluasi akhir dari rancangan usulan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, akan dibahas mengenai kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan tersebut akan menjawab permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Diberikan juga beberapa saran-saran selama penelitian ini berlangsung.