

# Perancangan Aplikasi MONEY BOX Dengan Menggunakan Figma

Medika Sulistiya<sup>1</sup>, Dyah Mutiara Annisa Fitri<sup>2</sup>, Nurul Azizah<sup>3</sup>, Herlina<sup>4</sup>, Retno Indah Setyorini<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Sistem Informasi, Institut Teknologi Kalimantan

<sup>1</sup>[10181041@student.itk.ac.id](mailto:10181041@student.itk.ac.id)

<sup>2</sup>[10181019@student.itk.ac.id](mailto:10181019@student.itk.ac.id)

<sup>3</sup>[10181059@student.itk.ac.id](mailto:10181059@student.itk.ac.id)

<sup>4</sup>[10181027@student.itk.ac.id](mailto:10181027@student.itk.ac.id)

<sup>5</sup>[10181065@student.itk.ac.id](mailto:10181065@student.itk.ac.id)

**Abstrak** - Saat ini, hampir semua perusahaan di Indonesia pasti akan menuju kepada industri 4.0. Revolusi industri ke 4.0 ini telah mengubah total tatanan industri yang ada sekarang. Sebagai buktinya, adalah pada industri ritel, di mana mal-mal yang sebelumnya selalu penuh dengan pengunjung sekarang mulai sepi, toko-toko di dalamnya juga sekarang banyak yang tutup. Hal ini terjadi karena konsumen sekarang beralih ke *e-commerce*, perubahan ini terjadi secara cepat dan masif. Dengan maraknya penggunaan *e-commerce* ini menyebabkan masyarakat menjadi lebih konsumtif. Kegiatan pembelian suatu produk bukan lagi karena didasari oleh kebutuhan, melainkan diakibatkan oleh keinginan yang kurang penting seperti mengikuti trend, gengsi, menaikan prestise, dan alasan-alasan lainnya yang kurang berguna. Untuk mencegah perilaku konsumtif ini, oleh karena itu dibuatlah sebuah aplikasi bernama Money Box yang bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam melakukan kegiatan menabung.

**Kata Kunci**— Aplikasi, E-Commerce, Inovasi, Konsumtif, Money Box.

## I. PENDAHULUAN

Saat ini, hampir semua perusahaan di Indonesia pasti akan menuju kepada industri 4.0. Revolusi industri ke 4 ini telah mengubah total tatanan industri yang ada sekarang. Sebagai buktinya, adalah pada industri ritel, di mana mal-mal yang sebelumnya selalu penuh dengan pengunjung sekarang mulai sepi, toko-toko di dalamnya juga sekarang banyak yang tutup. Hal ini terjadi karena konsumen sekarang beralih ke *e-commerce*, perubahan ini terjadi secara cepat dan masif. Sebuah hasil riset menunjukkan transaksi penjualan ritel online di Indonesia menyumbang 8% dari total penjualan pada tahun 2018 dan akan menembus 24% di tahun 2022. Perusahaan harus jeli memanfaatkan teknologi digital untuk memperbaiki bisnis inti yang ada saat ini. Pemanfaatan teknologi digital ternyata dapat menciptakan nilai tambah yang sebelumnya tidak dapat direalisasikan.

Dengan maraknya penggunaan *e-commerce* ini menyebabkan masyarakat menjadi lebih konsumtif. Kegiatan pembelian suatu produk bukan lagi karena didasari oleh kebutuhan, melainkan diakibatkan oleh keinginan yang kurang penting seperti mengikuti trend, gengsi, menaikan prestise, dan alasan-alasan lainnya yang kurang berguna. Perilaku konsumtif ini ditunjukkan oleh remaja. Hal ini diakibatkan karena remaja merupakan golongan yang menjadi target pemasaran yang berpotensi tinggi bagi pemasar.

Sebagian besar remaja menggunakan uangnya hanya untuk membeli produk-produk yang dapat meningkatkan kebahagiaan dan kepuasan pada diri mereka sendiri [1].

Untuk mencegah perilaku konsumtif ini, oleh karena itu dibuatlah sebuah aplikasi bernama Money Box yang bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam melakukan kegiatan menabung.

## II. TUJUAN DAN HASIL YANG DICAPAI

### A. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut. :

1. Bagi pengguna
  - a. Membantu untuk mengelola keuangan dengan menentukan target dalam menabung dengan fitur reminder menabung
  - b. Membantu anak di bawah usia 17 tahun yang ingin menabung
2. Bagi peneliti
  - a. Mengembangkan pengalaman dan wawasan terkait creative thinking dan design thinking
  - b. Membantu dalam mengembangkan kemampuan dalam mendesain UI/UX

### B. Output

Adapun output yang diharapkan dari penelitian ini adalah.

1. Membantu pengguna untuk mengelola keuangan
2. Membantu anak di bawah usia 17 tahun yang ingin menabung

### C. Outcome

Adapun outcome yang diharapkan dari penelitian adalah.

1. Menambah keinginan pengguna untuk lebih sering menabung
2. Menambah minat untuk anak di bawah usia 17 tahun agar menabung sejak dini.
3. Membantu untuk memajemen keuangan dari pengguna

## III. METODE PENCAPAIAN TUJUAN

### A. Plan

1) *Business Model Canvas (BMC)*: Dalam merancang produk, terlebih dahulu peneliti membuat Business Model

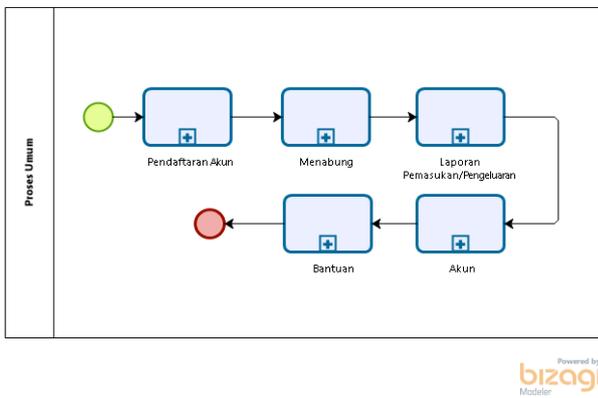
Canvas agar mendapatkan gambaran besar terkait produk yang akan dirancang. Berikut adalah Business Model Canvas untuk MoneyBox

Key Activities	Key Partners	Value Proposition	Customer Relationships	Customer Segments
<ol style="list-style-type: none"> <li>MENSELESAIKAN DAN MEMSIMPAN DATA PENGGUNA</li> <li>PEMBUATAN LAPORAN</li> <li>MELAKUKAN PENGECEKAN DAN PERAWATAN APLIKASI</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>BANK KONVENSIONAL (BN, BSI, MANDIRI, DLL)</li> <li>CJK (KORPRIAS, JASA KEUANGAN)</li> <li>INVESTORS</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>PEMINDER UNTUK MENABUNG</li> <li>TABUNGAN LANGSUNG KE BANK</li> <li>LAPORAN PENSELULUHAN DAN PEMASUKAN KEUANGAN</li> <li>MEMBANTU DALAM MEMETUHAN TARGET UNTUK MENABUNG (BERAPA LAMA MENABUNG)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>KEAMANAN DATA PENGGUNA YANG TERJAMIN</li> <li>MELAKUKAN EVENT (SEPERTI LUNASAN, TERPULSA LUNASAN, CASHBACK SERVICE &amp; SOSIAL MEDIA)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>MASYARAKAT UMUM YANG INGIN MENABUNG</li> <li>ORANG YANG DIDAWAH UMUM NAMUN INGIN MENABUNG DENGAN DIGAWASI ELEKTRONIS</li> <li>ORANG YANG KESUKSAHAN DALAM MENGATUR KEUANGAN</li> <li>ORANG YANG MENGATUR KEUANGAN DENGAN CARA KONVENSIONAL</li> </ol>
<b>Key Resources</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>KEBERSIHAN INTERNET TERKAIT BERAPA</li> <li>PERANGKAT LUNAS (COMPUTER, GADGET SMARTPHONE)</li> <li>LINER DI BERAPA BANK</li> <li>DATA PENGGUNA</li> <li>DATA CENTER</li> </ol>		<b>Channels</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>SOSIAL MEDIA</li> <li>ADVERTISEMENT</li> <li>APLIKASI</li> <li>APP STORE</li> </ol>		
<b>Cost Structure</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Biaya pembuatan, pemeliharaan dan perawatan aplikasi</li> <li>Biaya pemasaran</li> <li>Biaya gaji karyawan</li> <li>Biaya kebutuhan perusahaan</li> </ol>		<b>Revenue Streams</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Penngguna yang berlangganan</li> <li>Advertisement</li> </ol>		

Gbr. 1 Business Model Canva Money Box

2) Business Process Model and Notation (BPMN): Setelah membuat Business Model Canvas selanjutnya dibuat BPMN untuk mendapatkan alur dari MoneyBox

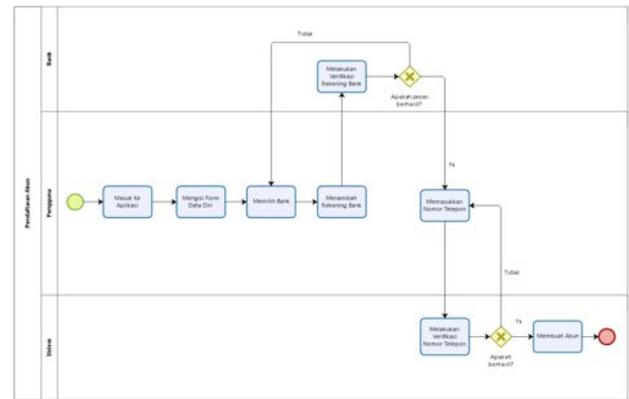
1. Proses Umum



Gbr. 2 Proses Umum

Pada proses umum, menjelaskan gambaran besar alur dari aplikasi MoneyBox. Pengguna membuka aplikasi MoneyBox kemudian melakukan pendaftaran akun, setelah itu pengguna dapat melakukan proses pada fitur Menabung, Laporan Pemasukan/Keuangan, pengguna dapat mengatur data diri pada fitur Akun, dan pengguna dapat mengklik fitur Bantuan apabila membutuhkan bantuan terkait aplikasi.

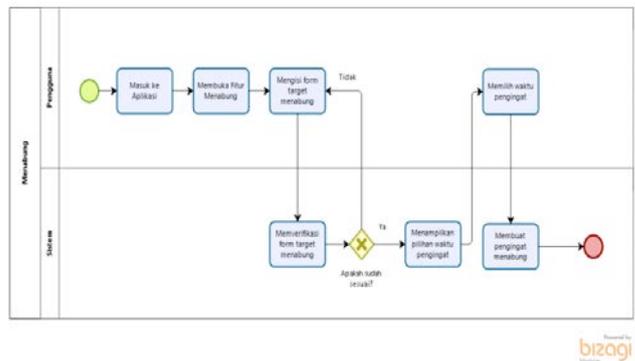
2. Fitur pendaftaran akun



Gbr. 3 Fitur Pendaftaran Akun

Pada proses pendaftaran akun, pengguna masuk ke aplikasi MoneyBox, kemudian mengisi form data diri dan kemudian memilih bank yang akan didaftarkan. Setelah memilih bank, pengguna akan diminta untuk mengisi nomor rekening bank milik pengguna. Kemudian, bank akan melakukan verifikasi terhadap nomor rekening yang telah ditambahkan. Apabila verifikasi gagal, maka pengguna akan diminta untuk memilih bank kembali, jika verifikasi berhasil maka proses akan lanjut dan meminta penguuan untuk mengisi nomor telepon. Setelah itu sistem akan melakukan verifikasi, apabila verifikasi gagal, maka proses akan kembali dan meminta pengguna untuk mengisi kembali nomor telepon, namun apabila verifikasi berhasil maka pembuatan akun telah berhasil.

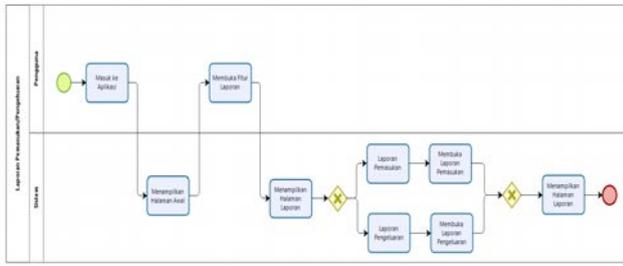
3. Fitur menabung



Gbr. 4 Fitur Menabung

Pada proses fitur Menabung, pengguna pertama-tama masuk ke aplikasi MoneyBox, kemudian membuka fitur menabung. Selanjutnya, pengguna akan diminta mengisi form target menabung dan sistem akan memverifikasinya, apabila verifikasi gagal maka pengguna akan diminta untuk mengisi ulang form target menabung, sebaliknya apabila verifikasi berhasil maka sistem akan menampilkan pilihan waktu untuk disetel sebagai pengingat/reminder untuk menabung, pengguna memilih waktu pengingat, lalu sistem membuat waktu pengingat dan fitur ini berhasil diterapkan.

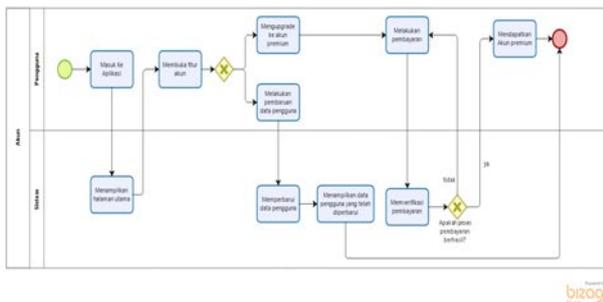
4. Fitur laporan pemasukan/ pengeluaran



Gbr. 5 Fitur Pemasukan/Pengeluaran

Pada proses fitur Laporan Pemasukan/Pengeluaran, pengguna masuk ke aplikasi MoneyBox dan memilih fitur laporan, kemudian sistem akan menampilkan halaman laporan yang didalamnya pengguna dapat memilih ingin melihat laporan pemasukan atau laporan pengeluaran, setelah pengguna memilih laporan selanjutnya sistem akan menampilkan laporan yang diminta.

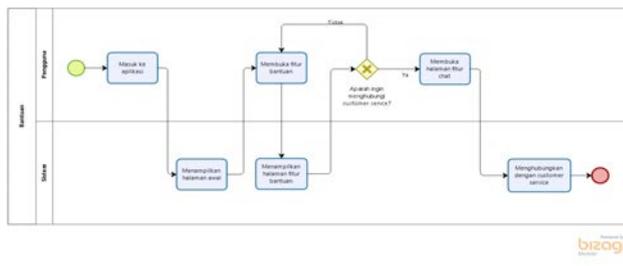
5. *Fitur akun*



Gbr. 6 Fitur Akun

Pada proses akun, pengguna masuk ke aplikasi MoneyBox, kemudian memilih fitur akun yang mana pada halaman ini menampilkan pilihan apakah pengguna ingin meng-upgrade akun ke akun premium atau pembaruan data pengguna. Apabila pengguna memilih upgrade, maka pengguna akan diminta melakukan proses pembayaran, sistem akan memverifikasi pembayaran dan jika verifikasi gagal maka proses pembayaran akan terulang, namun jika berhasil maka pengguna telah mendapatkan akun premiumnya. Selain pilihan meng-upgrade juga terdapat pilihan melakukan pembaruan data, apabila pengguna memilih ini selanjutnya sistem akan membuka data pengguna yang akan diperbarui dan pengguna memperbarui data.

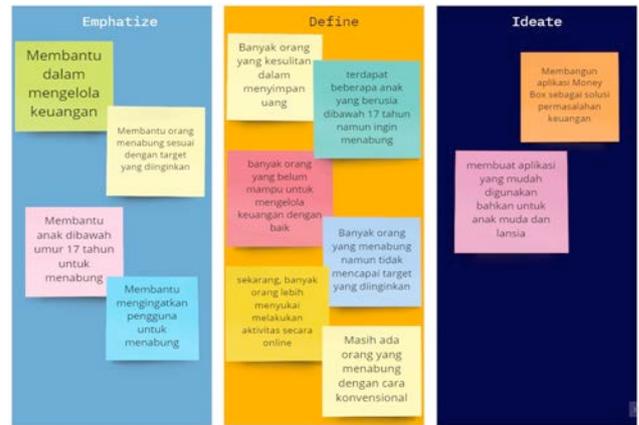
6. *Fitur bantuan*



Gbr. 7 Fitur Bantuan

Pada proses fitur bantuan, setelah pengguna membuka fitur bantuan pada aplikasi MoneyBox, sistem akan menampilkan halaman bantuan yang mana terdapat pertanyaan apakah ingin terhubung dengan customer service atau tidak, jika pengguna menjawab “Ya” maka selanjutnya sistem akan menampilkan halaman fitur chat dan menghubungkan antar pengguna dengan *customer service*, sebaliknya jika pengguna menjawab “Tidak” pengguna akan dibawa kembali ke halaman fitur bantuan.

3) *Thinking Method*: Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode Design Thinking. Adapun hasil dari Design Thinking adalah sebagai berikut.



Gbr. 8 Design Thinking Method

- Emphatize adalah tahapan dimana peneliti mengidentifikasi kebutuhan dari user dengan melakukan pendekatan dengan user. Hal ini dilakukan agar mendapatkan pemahaman dari sudut user sehingga apa yang dibutuhkan oleh user dapat tercapai dengan baik, efektif dan efisien
- Define adalah tahapan dalam menganalisis hasil dari *emphatize*. Informasi yang didapat dianalisis agar dapat mengidentifikasi masalah. Berdasarkan pengamatan dari hasil *emphatize* pada penelitian ini didapatkan permasalahan yang ada yaitu masyarakat yang ingin menabung namun masih kesulitan untuk mengatur keuangannya dan juga anak di bawah usia 17 tahun yang ingin menabung namun masih dalam pengawasan orang tua
- Ideate adalah tahapan dimana peneliti mengemukakan ide yang akan dirancang menjadi solusi dari masalah yang didapatkan berdasarkan hasil identifikasi permasalahan pada tahap *define*. Berdasarkan hasil, didapatkan solusi yang dapat diberikan ialah membuat aplikasi Money Box yang dapat membantu *user* mengatur keuangan dan membantu memudahkan anak usia di bawah 17 tahun untuk menabung dengan di bawah pengawasan orang tua

B. *Research*

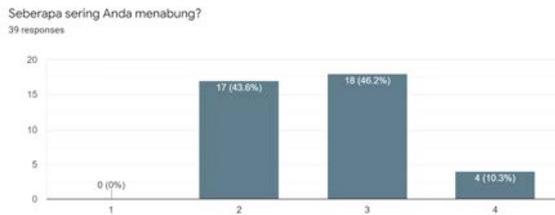
Sebelum merancang produk, terlebih dahulu dilakukan *research* terhadap situasi lingkungan. Pada tahap ini, peneliti melakukannya dengan menyebarkan kuisisioner kepada target *UX Research*

1) *Kuisisioner*: Menyebarkan kuisisioner menjadi salah satu metode untuk melakukan research, dan berikut merupakan butir pertanyaan yang ada di kuisisioner.

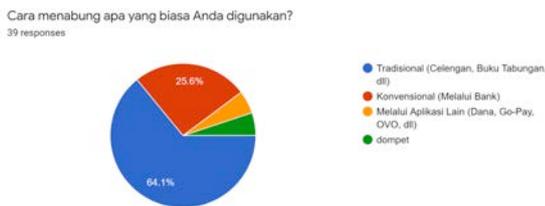
TABEL I  
BULIR PERTANYAAN

No	Butir Pertanyaan
1	Seberapa sering Anda menabung?
2	Cara menabung apa yang biasa Anda gunakan?
3	Berikan alasan mengenai pilihan Anda di atas
4	Apa kendala Anda dalam menabung?
5	Jika ada aplikasi menabung, apakah dapat memudahkan Anda untuk menabung?
6	Fitur apa yang Anda harapkan dalam aplikasi menabung tersebut?
7	Apa yang kurang dari aplikasi menabung yang ada?

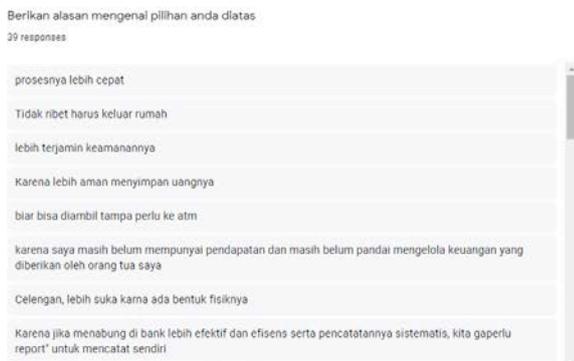
Adapun hasil dari kuisisioner tersebut, disajikan dalam bentuk grafik maupun diagram di bawah.



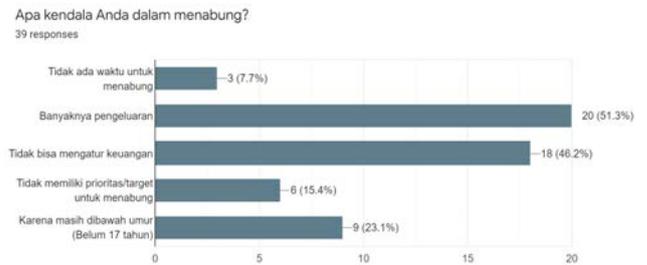
Gbr. 9 Respon Pertanyaan 1



Gbr. 10 Respon pertanyaan 2



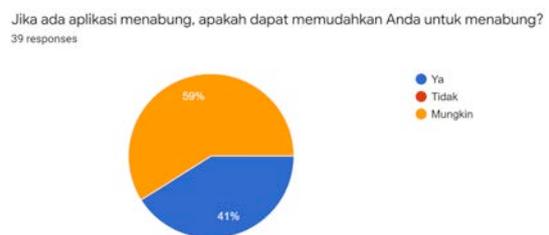
Gbr. 11 Respon Pertanyaan 3



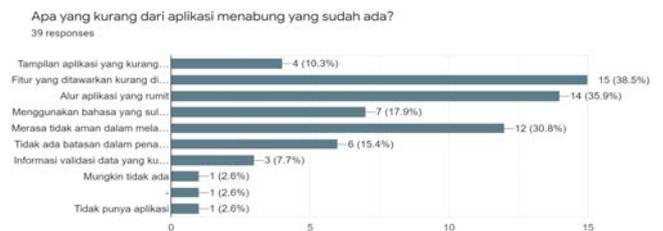
Gbr. 12 Respon Pertanyaan 4



Gbr. 13 Respon Pertanyaan 5



Gbr. 14 Respon Pertanyaan 6



Gbr. 15 Respon Pertanyaan 7

2) *Concept*: Storyboard adalah area dari sebuah sketsa gambar yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung. Berikut adalah storyboard dari Money Box.



Gbr. 16 Storyboard

Dyah sedang bingung bagaimana untuk mengelola keuangannya, ia ingin menabung dengan aman dan dapat digunakan oleh anak usia di bawah 17 tahun dan masih dalam pengawasan orang tua.



Gbr. 17 Storyboard

Kemudian, ia teringat pernah direkomendasikan sebuah aplikasi menabung untuk membantu mengelola keuangannya.



Gbr. 18 Storyboard

Dyah pun segera meraih ponselnya dan membuka aplikasi Play Store/App Store, kemudian mencari aplikasi “Money Box”. Setelah itu ia segera meng-install aplikasi Money Box



Gbr. 19 Storyboard

Setelah proses meng-install telah selesai, Dyah segera melakukan pendaftaran akun Money Box.



Gbr. 20 Storyboard

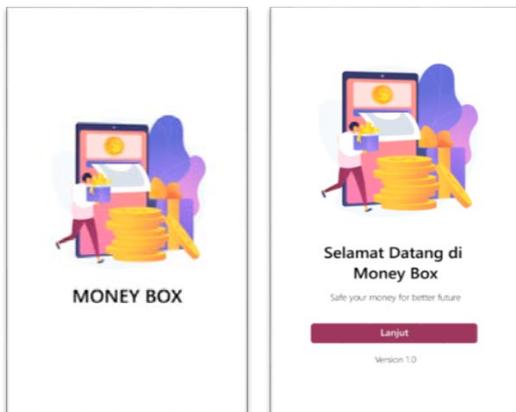
Setelah melewati beberapa tahapan untuk registrasi, kini Dyah telah selesai melakukan pendaftaran akun Money Box.



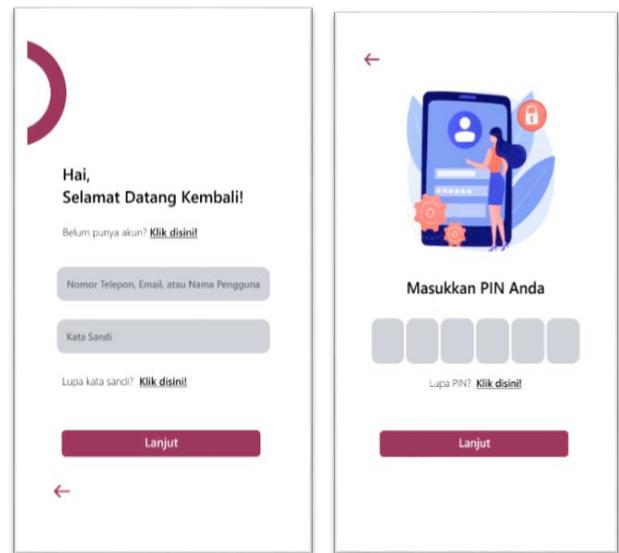
Gbr. 21 Storyboard

Kini, Dyah dapat menabung dengan memanfaatkan fitur yang ada di Money Box, ia dapat menabung dengan aman dan di bawah pengawasan orang tua.

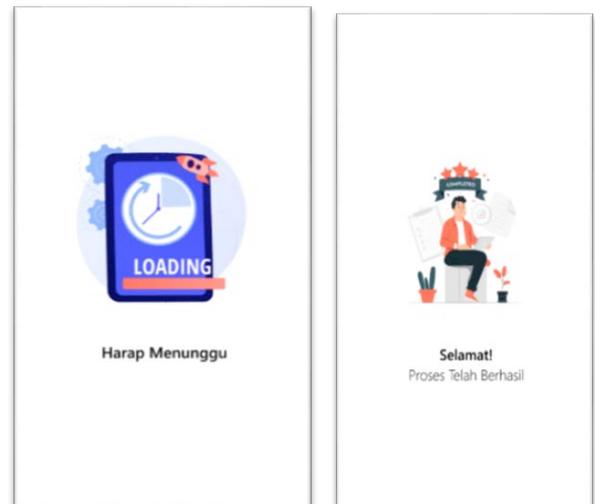
3) *Design*: Berikut adalah tampilan dari aplikasi Money Box.



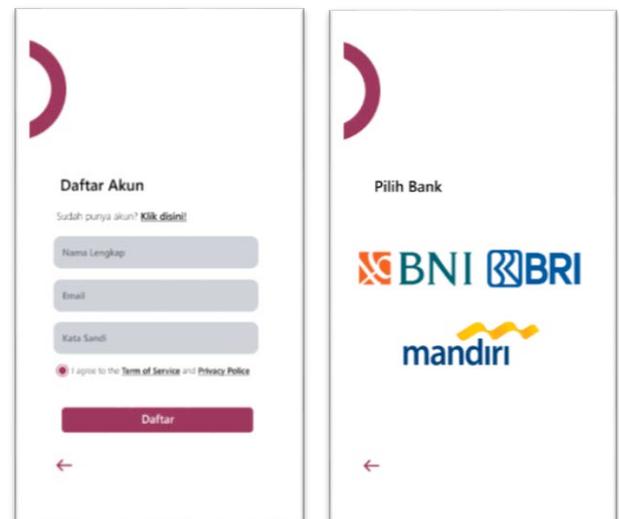
Gbr. 22 Proses Login



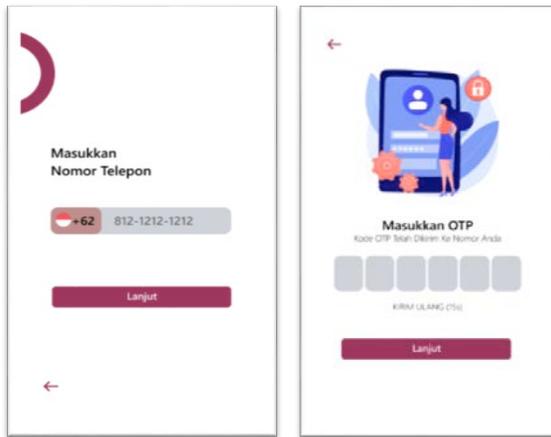
Gbr. 23 Proses Login 2



Gbr. 24 Proses Login 3



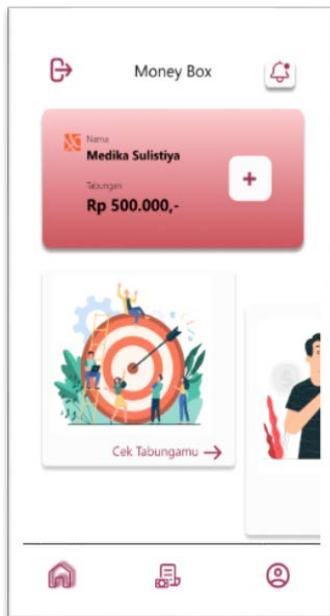
Gbr. 25 Proses Registrasi



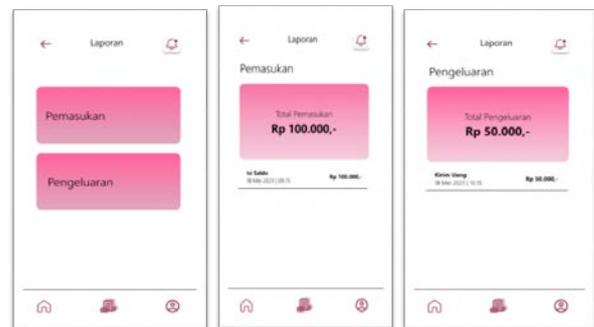
Gbr. 26 Proses Registrasi



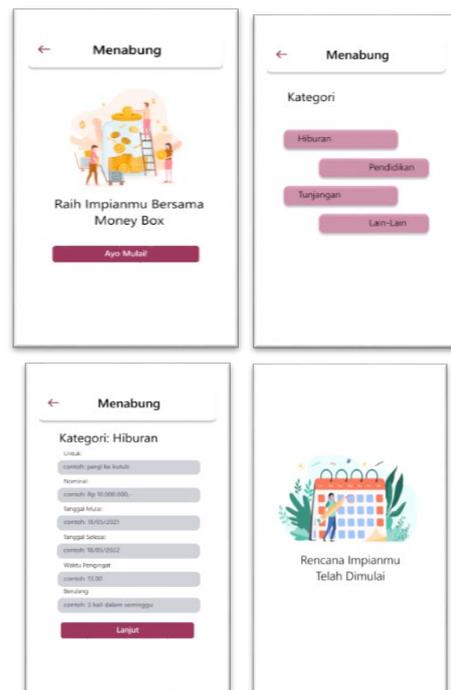
Gbr. 28 Proses Notifikasi



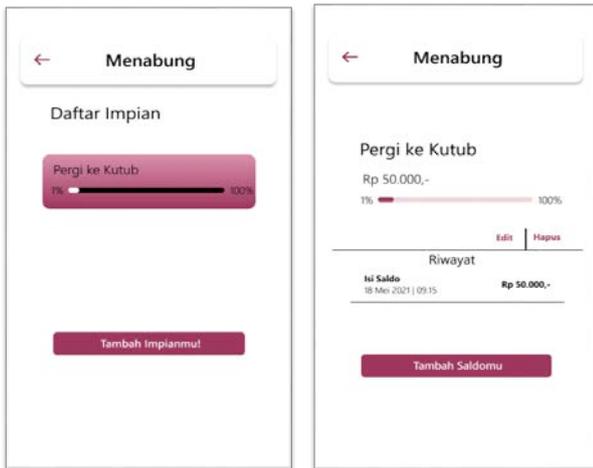
Gbr. 27 Beranda



Gbr. 29 Laporan Pemasukan dan Pengeluaran



Gbr. 30 Fitur Menabung



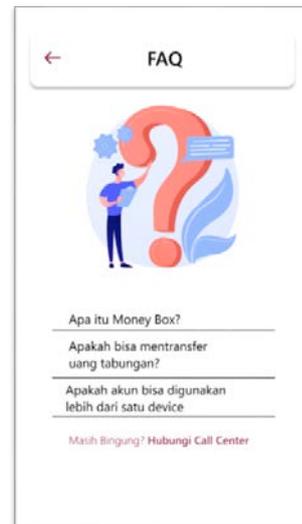
Gbr. 31 Fitur Target



Gbr. 32 Akun



Gbr. 33 Data Diri



Gbr. 34 Frequently Asked Question



Gbr. 35 Syarat dan ketentuan



Gbr. 36 Kebijakan Privasi

#### IV. ANALISIS DESAIN KARYA

##### A. Target Pengguna

Target dari UX Research aplikasi Money Box adalah masyarakat umum yang ingin menabung namun kesulitan untuk mengelola keuangan, anak yang berusia di bawah usia 17 tahun. Dengan adanya aplikasi Money Box diharapkan dapat memudahkan masyarakat baik dewasa dan di bawah usia 17 tahun agar dapat menabung.

##### B. Batasan Produk

Adapun batasan dari produk ini adalah.

- Aplikasi ini hanya digunakan untuk menabung
- Aplikasi ini dapat digunakan oleh masyarakat umum baik di bawah umur dengan pengawasan orang tua maupun orang dewasa
- Aplikasi tidak memiliki fitur transfer

##### C. Platform

Adapun *platform* yang digunakan adalah sebagai berikut.

- Figma yang merupakan aplikasi untuk membuat tampilan UI. Oleh karena itu, kami menggunakan aplikasi ini untuk merancang prototype aplikasi Money Box
- Android/iOS merupakan sistem operasi yang digunakan hampir oleh seluruh masyarakat, sehingga aplikasi Money Box akan diluncurkan dengan menggunakan kedua sistem operasi ini.

##### D. Hambatan

Adapun hambatan dalam penelitian ini adalah.

- Hambatan selama penelitian ini adalah ketika memilih responden yang tepat
- Selama penelitian ini, dalam merancang aplikasi ditemukan hambatan yaitu dalam merancang ide solusi.

#### V. SKENARIO PENGGUNAAN PERANCANGAN PRODUK

Berikut adalah tampilan skenario penggunaan perancangan produk.

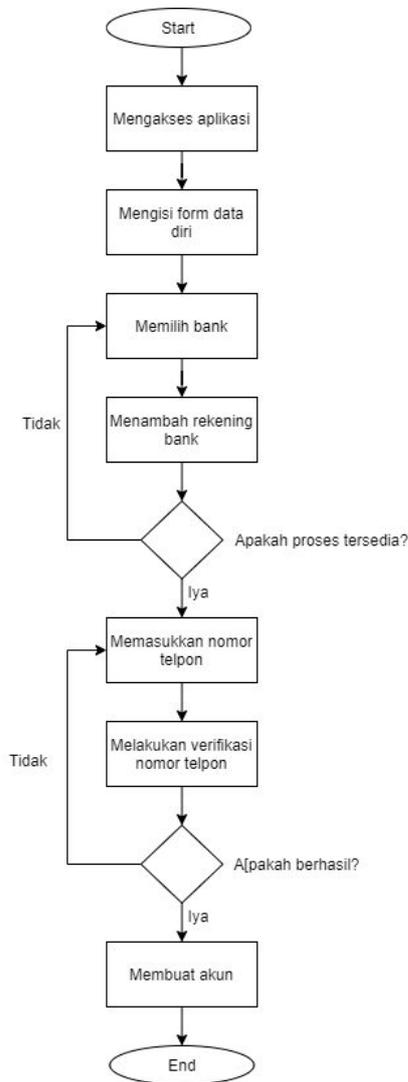


Diagram. 1 Skenario pendaftaran akun

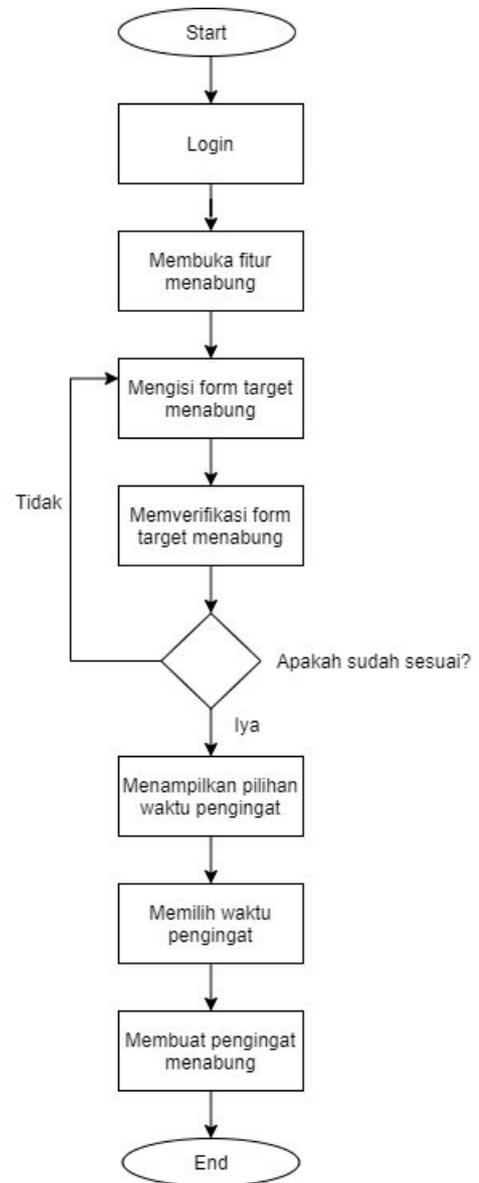


Diagram. 2 Skenario fitur menabung

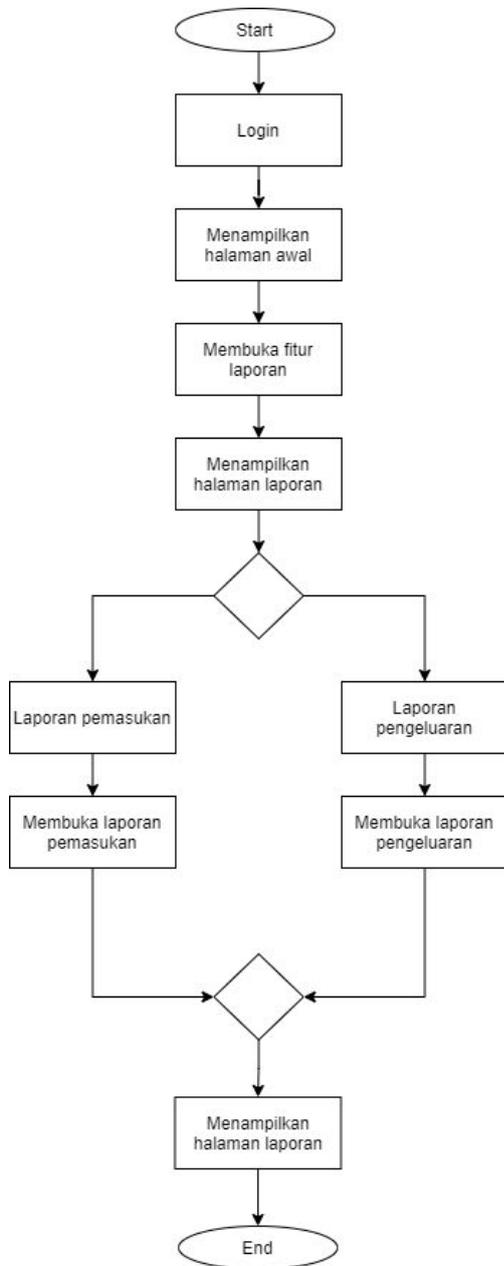


Diagram. 3 Skenario fitur Laporan Pemasukan dan pengeluaran

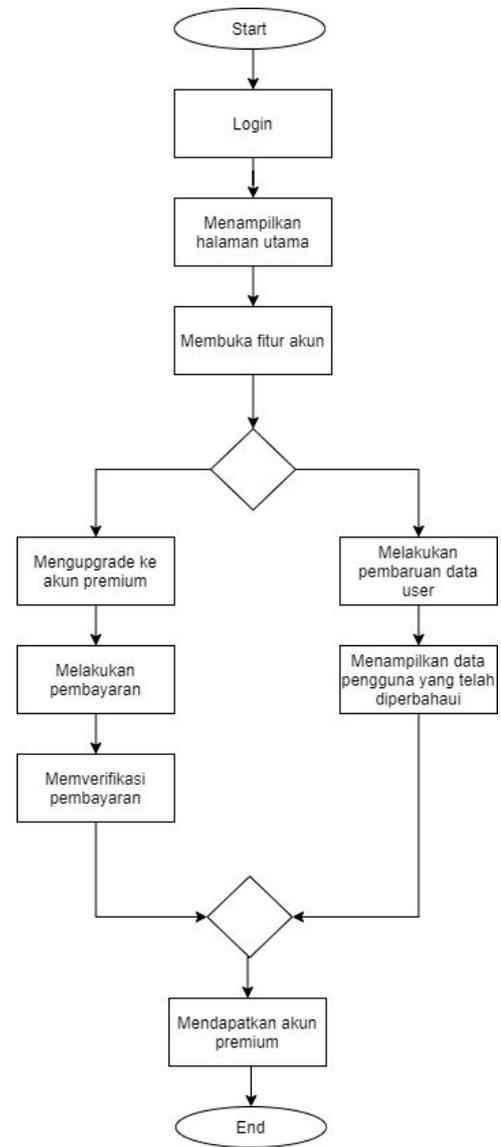


Diagram. 4 Skenario fitur Akun

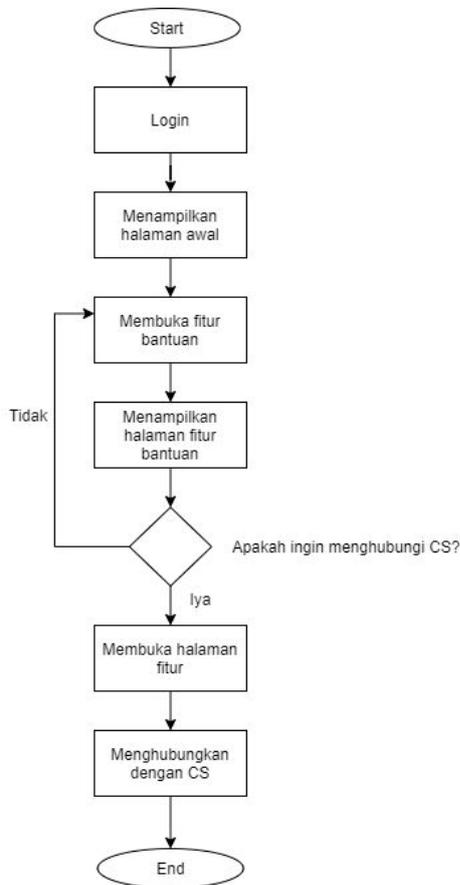


Diagram. 5 Skenario BantuanPenulisan Persamaan

## VI. KESIMPULAN DAN SARAN

1) *Kesimpulan:* Adapun kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini adalah merancang aplikasi Money Box menjadi solusi terhadap permasalahan terkait masyarakat umum yang ingin menabung namun masih kesulitan untuk mengelola keuangan. Aplikasi Money Box akan membantu mengelola keuangan masyarakat umum baik dewasa maupun di bawah usia 17 tahun dengan fitur yang telah disediakan pada aplikasi.

2) *Saran:* Adapun saran yang dapat diberikan adalah diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat lebih mengembangkan aplikasi dan melakukan research lebih luas.

## REFERENSI

- [1] Muhammad Metev & Pardjiyo Veiko, *Laser Assisted Microtechnology*, 2nd ed., R. M. Osgood, Jr., Ed. Berlin, Germany: Springer-Verlag, 1998.
- [2] J. Breckling, Ed., *The Analysis of Directional Time Series: Applications to Wind Speed and Direction*, ser. Lecture Notes in Statistics. Berlin, Germany: Springer, 1989, vol. 61.
- [3] S. Zhang, C. Zhu, J. K. O. Sin, dan P. K. T. Mok, "A novel ultrathin elevated channel low-temperature poly-Si TFT," *IEEE Electron Device Lett.*, vol. 20, hal. 569–571, Nov. 1999.
- [4] M. Wegmuller, J. P. von der Weid, P. Oberson, dan N. Gisin, "High-resolution fiber distributed measurements with coherent OFDR," *Proc. ECOC'00*, 2000, paper 11.3.4, hal. 109.
- [5] R. E. Sorace, V. S. Reinhardt, and S. A. Vaughn, "High-speed digital-to-RF converter," U.S. Patent 5 668 842, Sept. 16, 1997.