

APLIKASI MOBILE WISE WALLET



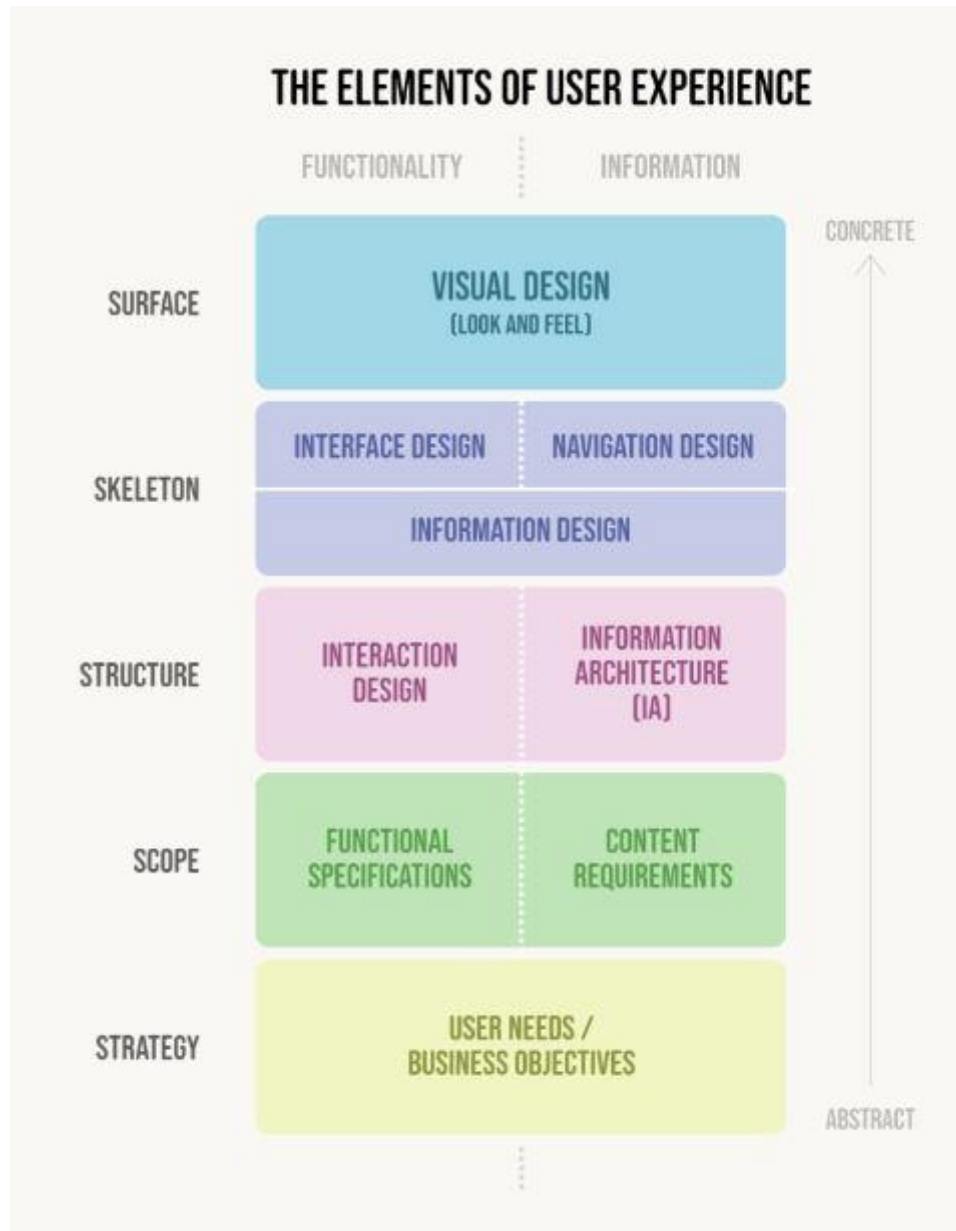
Dipersiapkan Oleh :

1. M. Hafizh Putra P

(06.2020.1.07298)

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK ELEKTRO DAN TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT TEKNOLOGI ADHI TAMA SURABAYA**

2023



Gambar 1. UX Elements

1. The Strategy Plane

a) data wawancara

Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan terbagi menjadi 2 bagian yaitu tentang penggunaan teknologi financial dan internet, dan harapan terhadap aplikasi yang akan dibuat.

b) tujuan pengembangan aplikasi mobile

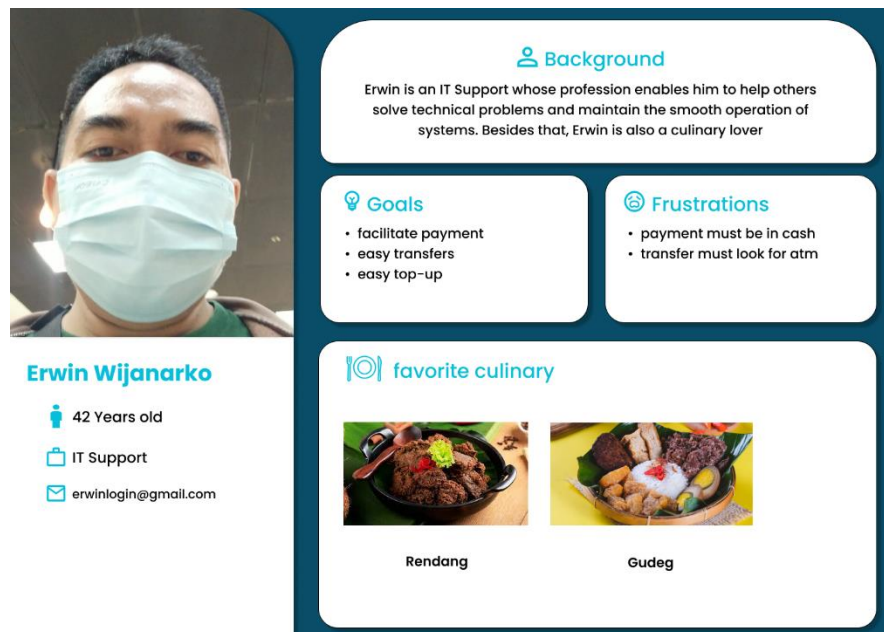
Dari wawancara yang dilakukan, pihak stakeholder membutuhkan aplikasi yang dapat membantu dalam mengelola keuangan. Sesuai kebutuhan stakeholder akan dibuat suatu aplikasi mobile yang dapat berfungsi sebagai pengelolaan keuangan untuk masyarakat, sehingga dapat meningkatkan daya tarik serta minat masyarakat dalam mengakses aplikasi mobile tersebut, serta meningkatkan kualitas layanan, khususnya dalam hal transaksi, Top Up, dan transfer uang.

c) kebutuhan pengguna (user needs)

Dari beberapa pertanyaan kuesioner yang telah disebar ke 20 responden yaitu kepada 10 masyarakat dan 10 mahasiswa, didapatkanlah beberapa jawaban yaitu: responden membutuhkan suatu aplikasi mobile yang menarik, informatif dan komunikatif. Tampilan aplikasi mobile yang sederhana, dan mudah digunakan. Struktur pada menu dapat ditemukan dengan mudah, serta dapat di ikuti oleh mata pembaca (tampilan teks tulisan tidak terlalu kecil). Memiliki konten dan fitur yang tepat guna, serta mengurangi konten atau elemen yang tidak perlu (pop up, dan animasi yang berlebihan).

d) perancangan persona (user persona)

Berdasarkan hasil analisis penentuan tokoh persona, Erwin Wijanarko merupakan salah satu responden masyarakat yang mengharapkan adanya layanan pengelolaan keuangan dan informasi secara online. Erwin memiliki kemampuan dalam menggunakan Hp dan internet yang baik. Erwin menggunakan fasilitas internet setiap hari dan memprioritaskan penggunaan internet untuk mengakses e-mail, berita, men download file dan cek rekening di aplikasi bank. Selain itu Erwin cukup mahir dalam mengakses suatu situs aplikasi mobile. Persona yang telah dibuat selengkapnya dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. User Persona

2. The Scope Plane (Bidang Lingkup)

a) Platform dan device perangkat yang digunakan

Aplikasi Mobile WiseWallet ini dikembangkan dengan menggunakan beberapa perangkat lunak. Berikut perangkat lunak yang digunakan untuk implementasi, antara lain: Android Studio, Adobe Photoshop CS5, dan Figma.

b) Skenario penggunaan

Isi skenario memuat proses yang harus dilalui oleh pengguna dalam memenuhi tujuannya. Berikut adalah skenario yang telah dibuat berdasarkan karakter pada persona. Erwin Wijanarko merupakan salah satu karyawan swasta yang berusia 42 tahun dan berdomisili di Surabaya. Erwin wijanarko berniat Untuk membeli makanan di salah satu Restoran, restoran tersebut system pembayarannya memakai uang cash dan pembayarannya menggunakan QR, erwin di restoran tersebut tidak membawa uang cash di karenakan erwin diajak sama temannya begitu aja sampai dia lupa membawa uang cash, dia langsung meminjam uang di temannya untuk membayar makanan tersebut. Adapun permasalahan yang di hadapi Erwin lagi yaitu uang yang di pinjem Erwin tadi, temannya tidak mau di bayar dengan uang cash, temennya menyuruh erwin untuk membayar dengan transfer uang, erwin tidak bisa menstransfer uang yang di pinjam karena ATM di daerah kantornya tidak ada. Erwin sangat sulit sekali untuk mengelola keuangannya mulai dari membayar makanan dan mentransfer uang. Oleh karena itu Erwin membutuhkan suatu Aplikasi mobile yang dapat mengelola keuangan, sehingga bisa bermanfaat untuk dirinya dalam melakukan transaksi maupun transfer uang. Dengan adanya aplikasi mobile ini dia tidak perlu meminjam uang cash lagi di temannya

c) Spesifikasi fungsional dari setiap fitur yang dikembangkan

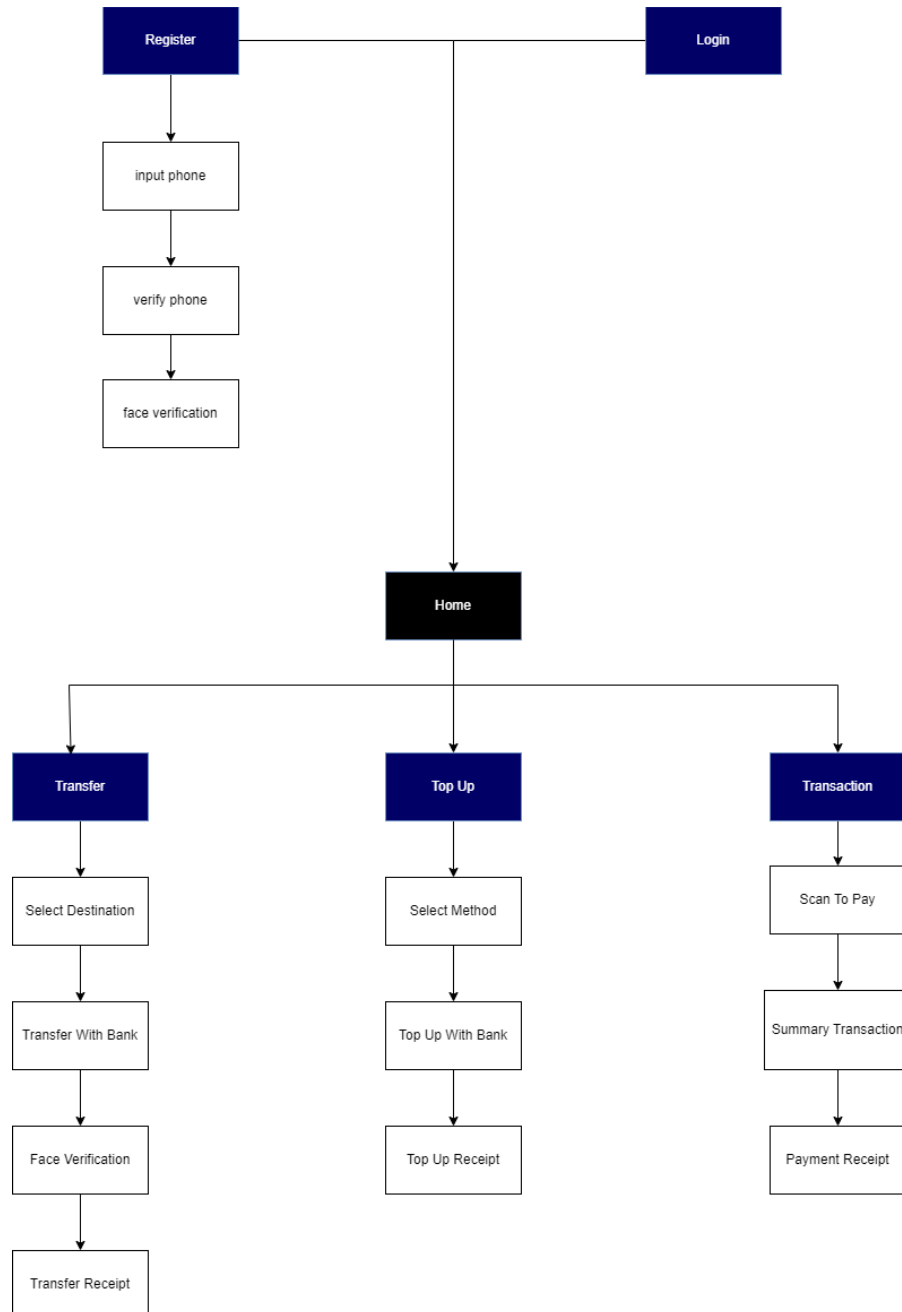
Hasil wawancara dan penyebaran kuesioner kemudian dianalisis lebih lanjut untuk mendapatkan spesifikasi fungsionalitas yang menjadi kebutuhan aktivitas pengguna ketika menjalankan aplikasi mobile.

Spesifikasi fungsional dari fungsi utama yang sudah didapat adalah:

- 1) Register
- 2) Verify phone
- 3) Face verification
- 4) Login
- 5) Home
- 6) Transfer
- 7) Top Up
- 8) Transaction

3. The Structure Plane (Bidang Struktur)

Pada tahap ini dirancang arsitektur informasi dengan pembuatan struktur aplikasi mobile yang dapat di lihat pada Gambar 3. Struktur aplikasi mobile ini di bangun dengan menu yang telah di definisikan pada tahap sebelumnya yaitu scope plane, lalu meng-kategorikan beberapa fungsi halaman yang telah di tetapkan dalam perancangan.



Gambar 3. Structure Plane Wise Wallet

4. The Skeleton Plane (Bidang Rangka)

Pada tahap ini dilakukan perancangan 19 wireframe antarmuka aplikasi mobile wise wallet yang memungkinkan untuk diterapkan pada perancangan aplikasi mobile. Target utama dari tahap ini adalah perancangan prototipe low fidelity yang merupakan perwujudan dari desain interaksi pada tahap structure plane. Perancangan layout pada wireframe menyesuaikan dengan keinginan stakeholder yang didapat dari hasil wawancara. Prototipe low fidelity ini fokus terhadap perancangan antarmuka aplikasi mobile yang meliputi penempatan elemen-elemen seperti penempatan tombol, elemen kontrol, foto, dan blok teks. Dalam perancangan prototipe low fidelity terdapat evaluasi guna mendapatkan umpan balik pengguna yang kemudian disusun menjadi requirements perbaikan aplikasi mobile. Evaluasi prototipe diperoleh dengan meminta responden untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan desain dan fitur prototipe aplikasi mobile. Berdasarkan requirements perbaikan di tahap sebelumnya, maka dilakukan beberapa perbaikan pada level prototipe high fidelity yang berupa antarmuka aplikasi mobile (hand-coded prototype). Evaluasi prototipe pada level low fidelity ini masing-masing dilakukan sebanyak satu kali

Berikut link 19 wireframe wise wallet :

<https://balsamiq.cloud/sgl6n88/pcr3om>

5. The Surface plane (Bidang Permukaan)

Pemilihan kombinasi warna pada aplikasi mobile Wise Wallet adalah warna biru tua (#0A4D68), dan biru muda (#05BFDB). Warna biru muda digunakan sebagai warna logo Wise Wallet. Warna biru muda melambangkan tenang, damai, dan menenangkan. Untuk pemilihan font menggunakan Poppins. Tema desain dan User Interface (UI) dibuat sederhana dengan sedikit kombinasi warna dan latar belakang berwarna biru tua agar warnanya cocok dengan warna biru tua di logo. Selanjutnya, dibuat hand-coded UI dengan menggunakan android studio.

Berikut link 19 UI Figma wise wallet :

<https://www.figma.com/file/1CSe3nUiXzJmZgBUiHYh1V/uas-imk?type=design&node-id=6%3A110&mode=design&t=BxJrZz4rKij4emGN-1>