

# Perancangan Ulang Desain Antarmuka dan Pengalaman Pengguna Aplikasi Digital Banking Berbasis Berpikir Desain = Redesigning the User Interface and User Experience for Digital Banking Users Based on Design Thinking

Muhammad Rezki Ambong, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920526250&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

<p>Dengan digitalisasi yang berkembang semakin pesat di Indonesia, transaksi uang elektronik juga semakin umum digunakan oleh karena itu pelayanan keuangan digital juga ikut berkembang, disitulah PT Allo Bank Tbk anak perusahaan dari PT CT Corpora tidak kalah bersaing dengan bank lain dengan aplikasinya yang bernama Allo Bank. Dengan banyaknya kompetitor penyedia aplikasi pelayanan keuangan aplikasi Allo Bank perlu dikembangkan agar pengguna nyaman ketika menggunakan aplikasinya. Namun masih terdapat beberapa keluhan dan kesulitan yang dirasakan dalam mengoperasikan aplikasi ini. Salah satu masalah terbesar adalah tentang desain antarmuka aplikasi dan pengalaman pengguna aplikasi, maka penelitian ini akan membahas perancangan ulang antarmuka aplikasi Allo Bank untuk meningkatkan kenyamanan pengguna ketika menggunakan aplikasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking agar solusi dari masalah yang dihasilkan dapat berorientasi terhadap kebutuhan target pengguna utama Allo Bank yaitu pengguna digital banking di Indonesia. Dengan menggunakan metode UX Goals dan SCAMPER, tools empathy map, dan beberapa tools dalam Usability Testing, penulis akan merancang rekomendasi yang sesuai dengan kebutuhan para penggunanya.

.....With the rapidly growing digitalization in Indonesia, electronic money transactions are also increasingly common. Therefore, digital financial services have also evolved, and PT Allo Bank Tbk, a subsidiary of PT CT Corpora, competes strongly with other banks through its application called Allo Bank. With numerous competitors in the financial services application market, the Allo Bank app needs to be developed to ensure users have a comfortable experience. However, there are still some complaints and difficulties when operating this application. One of the biggest problems is the application's interface design and user experience. Therefore, this research aims to redesign the interface of the Allo Bank application to improve user comfort while using the app. This research adopts the Design Thinking approach to ensure that the solutions generated are oriented towards the needs of Allo Bank's main target users, namely digital banking users in Indonesia. By utilizing the UX Goals and SCAMPER methods, empathy maps, and various tools in Usability Testing, the author will design recommendations that align with the needs of the users.</p>