

Perancangan Desain Aplikasi Investasi Emas PT Amarta Mikro Fintek Dengan Gamifikasi Melalui Pendekatan User-Centered Design = Designing A Gold Investment Application with Gamification for PT Amarta Mikro Fintek Through User-Centered Design Approach

Hana Fadhila Ardiansyah, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920539227&lokasi=lokal>

Abstrak

Investasi merupakan kegiatan yang dapat memberikan keuntungan di masa yang mendatang. Salah satu instrumen investasi yang banyak diminati adalah investasi emas. Saat ini, Amarta, aplikasi peer-to-peer (P2P) lending berbasis website dan mobile, ingin mengembangkan bisnisnya dengan menghadirkan layanan investasi emas dalam aplikasinya. Sebagai salah satu cara untuk menarik pengguna berinvestasi emas, layanan investasi emas tersebut akan dibungkus dengan teknik gamifikasi. Sesuai dengan kondisi tersebut, fokus utama dalam penelitian ini adalah untuk merancang desain aplikasi investasi emas untuk Amarta serta menemukan bentuk gamifikasi yang sesuai untuk layanan tersebut. Dalam penelitian ini, tim penulis merancang tiga macam desain dengan gamifikasi utama yang berbeda-beda, yaitu poin, misi, dan membership, untuk dievaluasi. Ketiga macam desain tersebut juga mengandung bentuk gamifikasi referral code sebagai gamifikasi tambahan. Selain gamifikasi, layanan aplikasi investasi emas tersebut juga mengandung fitur-fitur investasi emas lainnya. Setelah dievaluasi melalui usability testing dan skala System Usability Scale (SUS), penulis menemukan bahwa rancangan aplikasi dapat diterima dan layak secara usability. Melalui wawancara, penulis juga menemukan gamifikasi yang dirasa paling memotivasi oleh responden adalah model poin. Tim penulis kemudian melakukan perbaikan pada rancangan desain berdasarkan hasil evaluasi dengan responden. Hasil perbaikan tersebut kemudian diangkat sebagai rekomendasi rancangan desain antarmuka aplikasi investasi emas Amarta

.....Investment is an activity that can bring profit in the future. One of the many investment instruments is gold investment. Currently, Amarta, a web and mobile based Peer-To-Peer (P2P) lending application, intends to expand its business by adding gold investment service into its application. As one of the ways to attract users to invest in gold, the gold investment service will be wrapped in gamification. With that being said, the main focus of this research is to design an interface for Amarta gold investment service and find the most suitable gamification model for the service. In this research, three distinct gamification models are proposed and evaluated: points, mission, and membership. These three designs also include a referral code model as an additional gamification model. Aside from gamification, the gold investment service also provides various gold investment features. After undergoing evaluation through usability testing, in-depth interview, and System Usability Scale (SUS) scale, the proposed design solution is found acceptable and good in terms of usability. Through interviews, it is also discovered that the most motivating gamification model is the point model. Design improvements are also made based on the respondents' evaluation. The result of the improvement is then selected as the final design recommendation for Amarta's gold investment application