

# ABSTRACT

Penelitian ini berfokus pada perancangan desain UI/UX untuk aplikasi dompet digital "TI-OAN FINTECH" yang dikembangkan oleh PT Tabel Data Informatika guna memenuhi kebutuhan pengguna di Timor Leste. Dengan latar belakang meningkatnya penggunaan aplikasi *mobile* dalam kehidupan sehari-hari, tujuan utama penelitian ini adalah menciptakan antarmuka yang *user-friendly*, intuitif, dan mampu memfasilitasi berbagai transaksi keuangan seperti pembayaran tagihan, pembelian pulsa, dan transaksi QRIS. Pendekatan *Design Thinking* digunakan dalam proses perancangan, yang mencakup lima tahap utama: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pada tahap *Empathize* dan *Define*, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan pengguna. Tahap *Ideate* menghasilkan berbagai konsep desain yang kemudian divisualisasikan dalam bentuk prototipe. Prototipe diuji oleh divisi QA dan mendapatkan *feedback* dari pengguna untuk penyempurnaan lebih lanjut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Design Thinking* efektif dalam menghasilkan desain yang memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna. Kesimpulannya, aplikasi "TI-OAN FINTECH" berhasil dirancang untuk meningkatkan efisiensi transaksi keuangan dan membantu pengguna dalam mengelola keuangan mereka dengan lebih baik, memberikan kontribusi positif bagi pengembangan layanan keuangan digital di Timor Leste

**Kata kunci** — UI/UX, Dompet digital, Design thinking, Transaksi keuangan, Mobile apps