

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