

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.1 Latar Belakang

BTPN Syariah ialah salah satu bank umum syariah dalam Negara Indonesia yang berfokus terhadap layanan perbankan berbasis syariah dan melayani segmen masyarakat inklusi serta nasabah prasejahtera produktif. BTPN Syariah memberikan berbagai produk serta pelayanan, termasuk pendanaan dan pembiayaan. Pembiayaan diberikan kepada nasabah prasejahtera produktif guna memperoleh modal usaha, serta pelatihan serta pendampingan.

BTPN Syariah sedang mengupayakan peningkatan efektivitas transaksi secara daring untuk para nasabahnya. BTPN Syariah membutuhkan aplikasi yang mempunyai tujuan guna mempermudah nasabah ketika melakukan pengaksesan pada layanan perbankan secara digital, memudahkan proses transaksi untuk para nasabah perempuan prasejahtera produktif. Berdasarkan data sebagian besar nasabah BTPN syariah adalah perempuan prasejahtera produktif dengan rentang umur 30-50 tahun.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, BTPN Syariah sedang menyiapkan aplikasi yang dapat mempermudah nasabah dalam hal transaksi serta juga mengajukan pinjaman mandiri secara daring, yaitu aplikasi bernama Sitepat. Khususnya aplikasi ini merupakan inisiatif penting yang bertujuan untuk mengakselerasi ekosistem keuangan syariah digital di segmen masyarakat prasejahtera produktif.

Hal inilah yang menjadi dasar "Perancangan Desain UI UX di Aplikasi Sitepat Berbasis Figma Untuk BTPN Syariah". Untuk mengevaluasi keberhasilan proyek, akan dilakukan Usability Testing onboarding aplikasi Sitepat kepada 9 nasabah. Hasil pengukuran dilihat dari beberapa indikator, yaitu ketertarikan, kemudahan, dan juga kepuasan. Setelah mendapatkan hasilnya, dilakukan perubahan desain menggunakan metode user centered Design guna meningkatkan performa dari aplikasi Sitepat.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat desain UI UX aplikasi yang dapat diakses mudah oleh perempuan prasejahtera produktif?
2. Bagaimana cara mengetahui kenyamanan user terhadap desain aplikasi yang telah kami buat?

1.3 Tujuan

1. Mampu membuat prototipe serta desain untuk aplikasi Sitepat yang dapat diakses mudah oleh nasabah prasejahtera produktif.
2. Mampu membuat tampilan aplikasi Sitepat mudah dipahami user
3. Mampu memahami kebutuhan dan kenyamanan user dalam menggunakan aplikasi perbankan

1.4 Batasan Masalah

Berikut ini adalah Batasan Masalah dalam Proyek Akhir, yakni:

1. Proyek ini menggunakan aplikasi Figma dalam proses perancangan prototipenya,
2. Fokus utama proyek ini adalah pada perancangan mockup desain tampilan visual yang akan disajikan kepada pengguna,
3. Perancangan prototipe aplikasi Sitepat ini hanya akan difokuskan pada tampilan mobile dan dikerjakan Bersama mentor magang di BTPN Syariah.

1.5 Definisi Operasional

BTPN Syariah akan meluncurkan sebuah aplikasi bernama sitepat untuk nasabah yang sudah bersama BTPN Syariah selama 3 tahun lebih. Sebelum diluncurkan, prototipe aplikasi Sitepat dibuat menggunakan figma untuk uji coba kepada 9 nasabah. Metode yang digunakan dalam proyek akhir ini ada *User Centered Design*.

1.6 Metode Pengerjaan

Dalam pengerjaan proyek akhir ini menggunakan metode *User Centered Design*. *UCD (User Centered Design)* sendiri merupakan metode desain yang menempatkan satu atau lebih pengguna sebagai pusat dari proses desain sistem. Dengan pendekatan ini, desainer dan pengembang berfokus pada menciptakan produk yang berguna, mudah digunakan, dan sesuai dengan keinginan pengguna.