Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi
www.journal.amikindonesia.ac.id/jimik/ Vol 5 No 1, Januari (2024)
E-ISSN: 2723-7079, P-ISSN: 2776-8074

Redesain *User Interface* Aplikasi BCA *Mobile Banking* Menggunakan Metode *Design Thinking*

Silvan Abimanyu [1*], Joko Sutopo [2]

[1*,2] Program Studi Informatika, Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Teknologi Yogyakarta, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia.

Email: silva.abimanyu@gmail.com [1*], joko.sutopo@staff.uty.ac.id [2]

Histori Artikel:
Dikirim 2 Desember 2023; *Diterima dalam bentuk revisi* 10 Desember 2023; *Diterima* 30 Desember 2023; *Diterbitkan* 10 Januari 2024. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Bank Central Asia (BCA) merupakan lembaga keuangan swasta konvensional terkemuka di Indonesia, dengan jumlah rekening nasabah mencapai 34,68 juta individu pada tahun 2022. Jumlah tersebut mengalami peningkatan sebesar 21,68% dibandingkan tahun sebelumnya, yang tercatat sebanyak 28,5 juta nasabah. Dalam mengelola operasional bisnisnya, BCA merespon perkembangan teknologi dengan menghadirkan aplikasi BCA Mobile Banking. Meskipun aplikasi ini bertujuan mempermudah proses transaksi dan memenuhi kebutuhan nasabahnya, terdapat sejumlah kekurangan yang memengaruhi tingkat kepuasan pengguna, khususnya terkait dengan tampilan Antarmuka Pengguna (UI) dan Pengalaman Pengguna (UX) yang dinilai kurang dinamis dan modern. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan perancangan ulang tampilan aplikasi BCA Mobile Banking, dengan fokus pada peningkatan aspek modernitas dan kenyamanan pengguna, terutama bagi nasabah dari generasi Z. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menerapkan metode Design Thinking dan Lean UX, dengan orientasi pada audiens utama berupa generasi Z yang cenderung lebih menghargai desain yang sederhana dan minimalis.

Kata Kunci: Antarmuka Pengguna; Mobile Banking; Desain.

Abstract

Bank Central Asia (BCA) is a leading conventional private financial institution in Indonesia, with the number of customer accounts reaching 34.68 million individuals in 2022. This number has increased by 21.68% compared to the previous year when there were 28.5 million customers. In managing its business operations, BCA responds to technological developments by presenting the BCA Mobile Banking application. Even though this application aims to simplify the transaction process and meet customer needs, several shortcomings affect the level of user satisfaction, especially related to the appearance of the User Interface (UI) and User Experience (UX), which are considered less dynamic and modern. This research aims to redesign the appearance of the BCA Mobile Banking application, with a focus on improving aspects of modernity and user comfort, especially for customers from Generation Z. To achieve this goal, this research applies Design Thinking and Lean UX methods, with an audience orientation. The main one is Generation Z who tends to appreciate simple and minimalist designs.

Keyword: User Interface; Mobile Banking; Design.

1. Pendahuluan

Dengan pesatnya pertumbuhan internet, terjadi transformasi yang signifikan dalam sistem informasi, dan sektor keuangan dan perbankan menjadi salah satu yang terdampak. Di Indonesia, sektor perbankan telah mengalami perkembangan pesat, mendorong lembaga keuangan untuk terus berinovasi dalam teknologi guna meningkatkan kualitas layanan bagi debitur dan nasabah. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2021 mencatat adanya 107 bank umum dan 1.632 Bank Perkreditan Rakyat (BPR) di Indonesia. Dalam menghadapi persaingan yang semakin ketat, baik di tingkat domestik maupun internasional, sektor perbankan menempatkan kualitas layanan nasabah sebagai fokus utama untuk membangun kepercayaan dan meningkatkan kepuasan pelanggan. Inovasi dalam layanan perbankan terwujud dalam bentuk Mobile Banking, yang memungkinkan nasabah mengakses produk dan layanan perbankan melalui media elektronik, terutama smartphone, tanpa harus pergi ke bank atau ATM. Layanan BCA Mobile Banking menjadi salah satu platform digital yang sangat digunakan. Bank Central Asia (BCA), sebagai bank swasta terbesar di Indonesia, mencatatkan kenaikan laba bersih sebesar 34% menjadi Rp24,2 triliun pada semester I/2023, dengan total pendapatan operasional mencapai Rp49,3 triliun. Aplikasi BCA Mobile Banking menjadi pilihan bagi 26,6 juta nasabah dari total 34,68 juta rekening nasabah BCA pada tahun 2022.

Meskipun aplikasi ini memberikan berbagai kemudahan dalam pengelolaan keuangan, tabungan, dan investasi, terdapat beberapa kekurangan yang dihadapi pengguna, terutama generasi Z. Beberapa keluhan yang umum mencakup tampilan yang dianggap kurang dinamis dan modern, penggunaan warna yang monoton, serta efisiensi tampilan dan penyajian data. Penelitian ini bertujuan untuk merespons tantangan ini dengan fokus pada perancangan ulang antarmuka pengguna (UI) aplikasi BCA Mobile Banking. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, penelitian ini mengambil pendekatan metode *Design Thinking* sebagai landasan metodologi. *Design Thinking* diadopsi untuk memahami secara mendalam kebutuhan dan persepsi pengguna, serta menciptakan solusi yang inovatif dan dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan layanan perbankan digital dengan memperbaiki tampilan antarmuka pengguna. Melalui metode *Design Thinking*, diharapkan dapat dihasilkan desain yang tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna, tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih dinamis, modern, dan memuaskan, khususnya bagi generasi Z yang menjadi fokus utama pengguna aplikasi BCA Mobile Banking.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi metode *Design Thinking* sebagai pendekatan untuk merancang ulang tampilan antarmuka pengguna (UI) aplikasi BCA Mobile Banking. *Design Thinking* adalah suatu proses berulang yang bertujuan memahami pengguna, menggugah asumsi, dan menentukan kembali permasalahan dengan menciptakan strategi dan solusi alternatif. Tahapan-tahapan metode *Design Thinking* tergambar dalam Gambar 1.

Gambar 1. Tahapan Metode *Design Thinking*

Sekaligus memberikan pendekatan pemecahan untuk memecahkan permasalahan, Design Thinking adalah suatu metode berpikir dan bekerja yang sederhana dan jelas. Berikut adalah penjelasan lebih

Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi, Volume 5 No 1, Januari (2024), pp. 905-912
DOI : https://doi.org/10.35870/jimik.v5i1.580

rinci mengenai metode dan tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini:

1) *Empathize*
   Langkah ini merupakan langkah untuk mengumpulkan informasi dan data mengenai permasalahan yang dihadapi pengguna selama menggunakan aplikasi BCA *Mobile Banking*. Dengan observasi pengguna, informasi yang diperoleh dari observasi tersebut dapat digunakan sebagai dasar melakukan perancangan.
2) *Define*
   Pada langkah ini, peneliti mendefinisikan masalah yang diidentifikasi pada langkah sebelumnya, peneliti dapat merangkum atau mengorganisir permasalahan yang ada ke dalam bentuk poin soal dan menggunakannya sebagai pertanyaan *How-Might We* untuk mendapatkan gambaran masalah dan memunculkan ide-ide penyelesaian masalah.
3) *Ideate*
   Setelah menyelesaikan langkah *define* dan berhasil mendapatkan gambaran *How-Might We*, peneliti harus mengumpulkan banyak ide dan solusi berdasarkan permasalahan tersebut dan mengimplementasikannya pada tahap berikutnya. ide-ide yang diperoleh dikelompokkan berdasarkan kriteria permasalahan. Selanjutnya, susun ide-ide yang dikelompokkan dalam tabel. Selanjutnya, rancang alur tugas, yaitu proses yang harus dilalui pengguna untuk menyelesaikan suatu tugas, dan buatlah *wireframe* untuk memberikan gambaran kasar tentang desain yang ingin dibuat.
4) *Prototype*
   Pada langkah ini setelah mendapat ide solusi pada tahap-tahap sebelumnya, peneliti mulai merancang *user interface* menggunakan aplikasi Figma. *Desain* harus konsisten dengan solusi masalah yang diperoleh pada tahap sebelumnya. Rancangan *user interface* tersebut kemudian ditransformasikan menjadi sebuah *prototype* aplikasi yang dapat berjalan seperti aplikasi pada umumnya, dengan keterbatasan tentunya.
5) *Test*
   langkah ini merupakan tahap pengujian terhadap *prototype* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Fase ini diawali dengan pertemuan dimana responden diminta untuk menggunakan *prototype* dan mereka menyelesaikan survei yang diberikan untuk memastikan apakah *prototype* yang dibuat mudah untuk digunakan.

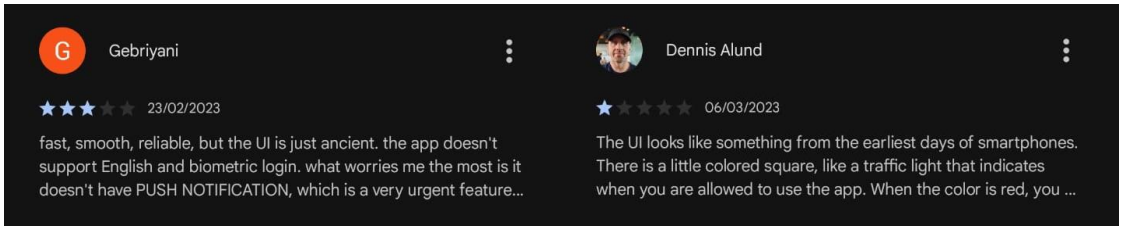
3. Hasil dan Pembahasan

Perancangan ulang *desain User Interface* pada aplikasi BCA *Mobile Banking* menghasilkan *desain User Interface* baru berdasarkan kebutuhan pengguna. Berikut ini proses perancangan ulang aplikasi BCA *Mobile Banking* dengan menggunakan *metode Design Thinking*:

3.1 *Empatize*

Pada proses *empathize* ini, penulis melakukan observasi dengan mengumpulkan ulasan yang merupakan pengalaman pengguna pada aplikasi BCA *Mobile Banking* terkait tampilan *User Interface*. *User Interface* yaitu tampilan visual bagaimana sistem berhubungan langsung dengan pengguna ketika mereka menggunakan suatu produk atau layanan. *User Interface* ini merupakan salah satu hal sangat penting dalam perancangan ulang atau redesign pada suatu aplikasi. Penulis telah mengumpulkan beberapa ulasan yang diberikan oleh sejumlah pengguna pada Play Store untuk memahami masalah yang dialami pengguna dan pengalaman yang mereka dapatkan pada tampilan aplikasi BCA *Mobile Banking*. Pada aplikasi Play Store tersebut tercantum beberapa ulasan pada aplikasi BCA Mobile Banking yang penulis jadikan referensi data untuk proses perancangan ulang desain aplikasi sesuai kebutuhan pengguna. Selain itu, penulis juga mengunduh serta mendaftarkan diri pada aplikasi BCA *Mobile Banking* dan mencoba menggunakannya agar penulis dapat merasakan yang dialami oleh pengguna lainnya. Berikut beberapa ulasan yang telah penulis kumpulkan dan fokus utama untuk perancangan ulang yang akan dilakukan seperti terlihat pada gambar 2 berikut.

Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi, Volume 5 No 1, Januari (2024), pp. 905-912
DOI : https://doi.org/10.35870/jimik.v5i1.580



Gambar 2. Ulasan Pada Play Store

3.2 *Define*

Pada tahap ini, permasalahan yang telah diperoleh pada tahap *empathize* yang dilakukan pada pengguna aplikasi BCA *Mobile Banking* disusun secara garis besar dalam bentuk *Pain Points* yang kemudian dijadikan pertanyaan-pertanyaan *How Might We*. Tujuan dari tahap *define* ini adalah mendefinisikan permasalahan untuk mendapatkan pandangan pengguna, untuk dijadikan landasan dasar dalam perancangan *prototype* aplikasi. Berikut merupakan gambar *pain points*, *pain points* dibuat berdasarkan permasalahan dan kebutuhan yang dialami pengguna.

Tabel 1. *Pain Points*

Heading	*Heading*
1	Tampilan aplikasi terkesan kuno
2	banyak menu yang tidak sesuai kebutuhan
3	Aplikasi tidak *support* bahasa inggris
4	Aplikasi tidak *support biometric login*
5	Aplikasi tidak memiliki *push notification*
6	*Traffic light* yang cukup mengganggu

Setelah menyusun beberapa *pain points*, peneliti kemudian menyusun *How Might We* sebagai dasar landasan penciptaan ide dalam memecahkan masalah yang dialami pengguna. Berikut adalah gambar dari *How Might We*.

Tabel 2. *How Might We*

Heading	*Heading*
1	Membuat tampilan *user interface* lebih *modern*?
2	Bagaimana mebuat *login* menjadi lebih mudah pada aplikasi?
3	Bagaimana membantu pengguna mengakses fitur penting dengan mudah?

3.3 *Ideate*

Pada tahap ini peneliti menghasilkan beberapa ide solusi berdasarkan dari permasalahan dan kebutuhan pengguna pada tahap define sebelumnya, penulis melakukan brainstorming terhadap beberapa *Pain Point* dan *How Might We* untuk perancangan ulang desain tampilan aplikasi BCA *Mobile Banking*. berikut solusi dari beberapa permasalahan pengguna pada aplikasi BCA *Mobile Banking*.

1) Mengubah palet warna tampilan aplikasi menjadi putih sebagai *primary color* dan biru sebagai *secondary color* supaya tampilan lebih ringan untuk dilihat tanpa menghilangkan biru sebagai *visual identity* bank BCA sendiri.
2) Mengubah bahasa aplikasi menjadi bahasa inggris.
3) Merapikan *button* pada *landing page* berdasarkan kegunaan; *login button* dengan warna biru berukuran besar sebagai *primary button* serta *button* menu dan *contact* berwarna abu-abu dengan ukuran lebih kecil sebagai *secondary button*.
4) Menerapkan fitur *biometric login* seperti *finger print* dan *face recognation* untuk mempermudah *login* dan meletakannya pada satu tombol *primary button*.
5) Meletakan 3 *button* menu penting pada *landing page* yang terdiri dari 2 menu utama dan *other button*

Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi, Volume 5 No 1, Januari (2024), pp. 905-912
DOI : https://doi.org/10.35870/jimik.v5i1.580

untuk mendireksi menuju menu-menu lainnya.

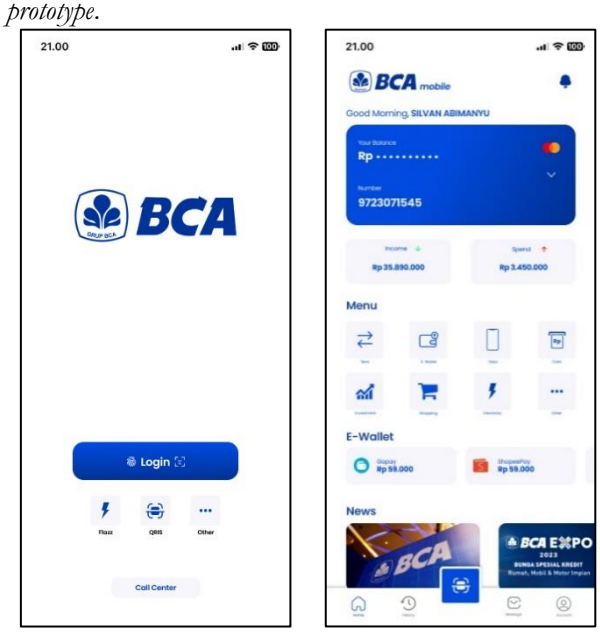
6) Meletakan informasi penting pada *display* utama aplikasi seperti saldo rekening serta catatan keuangan pengeluaran dan pemasukan.
7) Meletakkan *notification button* di sisi atas aplikasi supaya mudah diakses.
8) Menampilkan 8 menu *button* pada *homepage* yang terdiri dari 7 menu utama dan 1 *other button* untuk mendireksi menuju menu-menu lainnya.
9) Menampilkan data saldo dompet virtual yang telah terhubung dengan rekening.
10) Menampilkan berita dan informasi penting kepada pengguna pada display utama aplikasi.
11) Meletakan primary button menu scan pada navbar supaya mudah untuk diakses.

Tahap selanjutnya peneliti menyusun *wireframe* guna memberikan gambaran *layout* tata letak tiap konten yang akan ditampilkan. Berikut adalah gambar *wireframe*.

Gambar 3. *Wireframe*

3.4 *Prototype*

Pada tahap ini, peneliti *prototype* tampilan antarmuka aplikasi sesuai wireframe yang telah dirancang dengan ide dan solusi berdasarkan pada kebutuhan dan masalah yang dialami pengguna untuk mendapatkan tampilan menarik serta meminimalisir kendala yang dialami oleh pengguna. Berikut adalah gambar *prototype*.



Gambar 4. *Prototype*

Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi, Volume 5 No 1, Januari (2024), pp. 905-912
DOI : https://doi.org/10.35870/jimik.v5i1.580

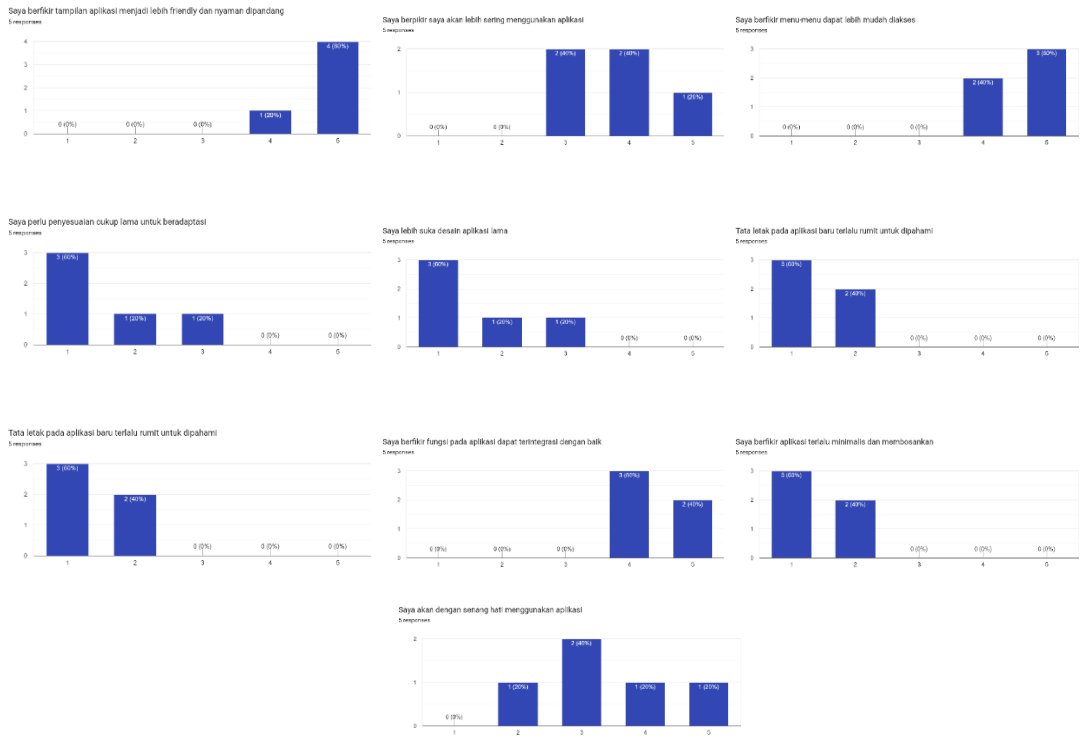
3.5 *Test*

Pada tahap ini peneliti melakukan Uji coba *prototype* yang telah dibuat pada tahap sebelumya dengan melakukan usability testing melalui survei kepada responden. Tahapan pengujian ini dibantu dengan *platform google form* untuk mengukur nilai kegunaan pada *prototype* yang telah dirancang. Berikut adalah pertanyaan yang perlu dijawab oleh responden.

Tabel 3. Pertanyaan Pengujian

No	Pertanyaan	Skala
1	Saya berfikir tampilan aplikasi menjadi lebih friendly dan nyaman dipandang	1 - 5
2	Saya berpikir saya akan lebih sering menggunakan aplikasi	1 - 5
3	Saya berfikir menu-menu dapat lebih mudah diakses	1 – 5
4	Saya perlu penyesuaian cukup lama untuk beradaptasi	1 – 5
5	Saya lebih suka desain aplikasi lama	1 – 5
6	Tata letak pada aplikasi baru terlalu rumit untuk dipahami	1 – 5
7	Saya berfikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian pada aplikasi baru	1 – 5
8	Saya berfikir fungsi pada aplikasi dapat terintegrasi dengan baik	1 – 5
9	Saya berfikir aplikasi terlalu minimalis dan membosankan	1 – 5
10	Saya akan dengan senang hati menggunakan aplikasi	1 - 5

Berikut lampiran jawaban pertanyaan pengujian sistem.



Gambar 5. Diagram Hasil Pengujian

Usability testing dilakukan dengan mengajukan survei kepada responden menggunakan Google Form. Pertanyaan melibatkan penilaian terhadap tampilan aplikasi baru, kegunaan, kesesuaian, dan preferensi. Diagram hasil pengujian menunjukkan respon positif terhadap perancangan ulang, dengan nilai rata-rata di atas 4 (dari skala 1-5) pada sebagian besar pertanyaan. Perancangan ulang UI aplikasi

Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi, Volume 5 No 1, Januari (2024), pp. 905-912
DOI : https://doi.org/10.35870/jimik.v5i1.580

BCA Mobile Banking berfokus pada meningkatkan kepuasan pengguna dengan memberikan tampilan yang lebih modern dan mudah digunakan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa responden cenderung memberikan respon positif terhadap perubahan, menandakan bahwa desain baru mampu memenuhi harapan pengguna. Dengan mengadopsi metode Design Thinking, penelitian ini mampu menciptakan solusi yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna, memberikan pandangan baru terhadap antarmuka pengguna aplikasi perbankan. Perancangan ini dapat menjadi landasan untuk pengembangan lebih lanjut guna meningkatkan pengalaman nasabah dalam menggunakan aplikasi BCA Mobile Banking.

4. Kesimpulan

Redesain User interface pada aplikasi BCA *Mobile Banking* ini bertujuan untuk meningkatkan *User Experience* pada aplikasi BCA *Mobile Banking* dengan memperbaharui tampilan *user interface* dan menu serta fitur aplikasi yang semakin mempermudah pengguna kedepannya. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan terhadap *prototype* aplikasi BCA Mobile Banking, dapat disimpulkan bahwa *prototype* yang diuji oleh 5 responden ini terbilang dapat dimengerti oleh pengguna, dilihat dari respon yang diberikan oleh responden dengan keterangan sangat baik dan mudah. Maka dari itu, proses perancangan ulang desain UI ini terbilang sudah cukup baik dimana pengguna cukup puas dengan hasil rancangan desain.

5. Ucapan Terima Kasih

Artikel penelitian ini saya susun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Pendidikan Program Sarjana Informatika di Universitas Teknologi Yogyakarta yang saya susun berdasarkan hasil observasi dan brainstorming kepada beberapa pengguna BCA *Mobile Banking* yang mengeluhkan beberapa keluhan pada aplikasi. Dengan penuh syukur dan kerendahan hati ucapan terima kasih yang tak terhingga saya ucapkan kepada seluruh pihak yang turut serta dalam penelitian ini, terutama kepada:

1) Prof. Dr.Enny Itje Sela, S.Si., M.Kom., selaku kepala prodi Informatika Sarjana Universitas Teknologi Yogyakarta
2) Ir. Joko Sutopo, S.T., M.T., IPU. selaku dosen pembimbing karya tulis ilmiah.
3) Rr. Hajar Puji Sejati, S.T, M.Kom, selaku dosen pembimbing akademik
4) Marento, S.Pd. dan Enik Sulasmi selaku orang tua yang selalu memberi dorongan moril dan materil.

6. Daftar Pustaka

[1] Adha, I. A., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Ogan Lopian DISKOMINFO Purwakarta Menggunakan Metode *Design Thinking*. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, *7*(1), 55-70. DOI: https://doi.org/10.35145/joisie.v7i1.2938.

[2] Alamsyah, R., Nugroho, I. M., Alam, S., No, J. C., & Barat, S. P. J. (2022). Redesign User Interface Dan User Experience Aplikasi Wastu Mobile Menggunakan Metode *Design Thinking*. *J. Ilm. Betrik*, *13*(2), 152-159.

[3] Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2022). Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan *Design Thinking*. *TEMATIK*, *9*(1), 70-78. DOI: https://doi.org/10.38204/tematik.v9i1.915.

[4] Ardiansyah, M. F., & Rosyani, P. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode *Design Thinking*. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, *1*(4), 839-853.

[5] Christopher, A., Tirtana, A., & Aditya, A. (2022). Analisis Tingkat Penerimaan Aplikasi Bca Mobile Di Kota Malang Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (Tam). *Jurnal Teknoinfo*, *16*(2), 452-459. DOI: https://doi.org/10.33365/jti.v16i2.2045.

[6] Lim, K. H., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode *Design Thinking*. *Journal of Information Technology Ampera*, *3*(2), 108-123. DOI: 10.51519/journalita.volume3.isssue2.year2022.page108-123.

[7] Indriyana, S., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Implementasi Metode *Design Thinking* pada Perancangan User Experience Aplikasi Humaira Cakes. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, *4*(2), 1487-1496. DOI: https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i2.1086.

[8] Kusumaningdyah, N. T., & Sukadi, S. (2022). Pengembangan Desain UI/UX Pada Aplikasi Kampanye Sosial Berbasis Mobile Menggunakan Figma Software. *Journal of Software Engineering Ampera*, *3*(3), 145-152. DOI: 10.51519/journalsea.v3i3.220.

[9] Limanua, I. A., Pamungkas, A., & Yusuf, A. (2022). PENGARUH E-SATISFACTION ON RE-USE INTENTION PADA PLATFORM BCA MOBILE BANKING. *EKOBIS: Jurnal Ilmu Manajemen dan Akuntansi*, *10*(2), 272-278. DOI: https://doi.org/10.36596/ekobis.v10i2.783.

[10] Dewi, A. M. K., Wijoyo, S. H., & Perdanakusuma, A. R. (2022). Evaluasi Usability Aplikasi Mobile Banking BCA dengan menggunakan Usability Testing dan System Usability Scale (Studi Kasus: BCA Kota Singaraja). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, *6*(10), 4611-4620.

[11] Prihatiningrum, A. A., & Zuraidah, E. (2022). Analisa kualitas layanan aplikasi mobile banking pada nasabah bjb cabang tangerang menggunakan metode servqual. *Journal of Information System Research (JOSH)*, *3*(4), 367-373. DOI: https://doi.org/10.47065/josh.v3i4.1653.

[12] Hadi, D. S. C., & Assegaff, S. (2022). Analisis Aplikasi Mobile Banking Jenius Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Di Kota Jambi. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, *7*(4), 666-677. DOI: https://doi.org/10.33998/jurnalmsi.2022.7.4.691.

[13] Siswoyo, A., & Irianto, B. S. (2023). Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Pengguna Aplikasi Mobile Banking. *Owner: Riset dan Jurnal Akuntansi*, *7*(2), 1196-1205. DOI: 10.33395/owner.v7i2.1440.

[14] Lestari, I. T., Sari, D. P., & Andrian, R. (2022). Redesign user interface aplikasi ipusnas berdasarkan user experience dengan metode *Design Thinking*. *Jurnal Ilmiah Betrik: Besemah Teknologi Informasi dan Komputer*, *13*(2), 120-129.

[15] Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022, October). Rancang Desain Ulang UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode (UCD) User Centered Design. In *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer dan Aplikasinya* (Vol. 3, No. 1, pp. 17-26).