

**PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI FINMATE
PADA MOBILE DENGAN METODE SCRUM**

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



Oleh :

MUHAMMAD ALDI MAULANA

NPM 21081010052

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"

JAWA TIMUR

2023

LEMBAR PENGESAHAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN

**Judul : PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI
FINMATE PADA MOBILE DENGAN METODE SCRUM**
Oleh : MUHAMMAD ALDI MAULANA
NPM : 21081010052

Telah Diseminarkan Dalam Ujian PKL, pada:

Hari Kamis, Tanggal 18 Januari 2024

Menyetujui

Dosen Pembimbing



Fetty Tri Anggraeny, S.Kom, M.Kom.
NIP. 19820211 2021212 005

Pembimbing Lapangan



Siti Noraika

Mengetahui

Dekan
Fakultas Ilmu Komputer



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.
NIP. 19681126 199403 2 001

Koordinator Program Studi
Informatika



Fetty Tri Anggraeny, S.Kom, M.Kom.
NIP. 19820211 2021212 005

Judul	: Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Finmate Pada Mobile Dengan Metode Scrum
Studi Kasus	: PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy)
Penulis	: Muhammad Aldi Maulana
Pembimbing	: Fetty Tri Anggraeny, S.Kom., M.Kom.

Abstrak

Binar Academy merupakan salah satu mitra yang bekerja sama dengan kampus merdeka di program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB). Binar Academy merupakan pelopor startup edtech (education technology) yang fokus pada pengembangan skill dan talenta digital dengan meningkatkan pengalaman belajar.

Dalam pelaksanaan MSIB di mitra Binar Academy berlangsung, mahasiswa diberikan sebuah silabus mengenai course UI/UX Research & Design. Isi dari silabus tersebut dibagi menjadi 3 Level yakni Silver, Gold, Platinum. Setiap level memiliki penjelasan materi yang berbeda-beda. Semakin tinggi level silabus maka pemahaman materi akan semakin sulit. Selama pembelajaran berlangsung mahasiswa akan diajarkan oleh mentor yang berpengalaman untuk mengajarkan materi mengenai fundamental UI/UX, Design Thinking, Manajemen proyek dan Scrum. Setelah akhir pembelajaran, mitra akan memberi tugas besar yang disebut Final Project. Penugasan ini akan dikerjakan secara berkelompok dan akan dilakukan presentasi di akhir. Kelompok penulis mendapatkan tema Fintech yang telah ditentukan oleh mitra. Kelompok penulis memberikan masukan untuk merancang sebuah aplikasi manajemen keuangan dengan nama “FinMate”. Tujuan kelompok penulis merancang aplikasi tersebut karena masih minim aplikasi Fintech yang berkaitan dengan manajemen keuangan. Dan banyak pengguna yang mengalami pengelolaan keuangan yang buruk.

Perancangan aplikasi FinMate menggunakan sebuah metode Scrum. Scrum merupakan metode kerangka kerja manajemen proyek yang sering digunakan dalam pengembangan perangkat lunak. Dalam pelaksanaan, kelompok penulis menyusun sprint planning, burndown chart, dan retrospective. Dalam metode scrum dibagi menjadi 3 peran yakni Product Owner, Scrum Master, Tim Scrum.

Kata Kunci: Manajemen Keuangan, Scrum, Final Project, Fintech, UI/UX

Abstract

Binar Academy is one of the partners that collaborates with independent campuses in the Certified Independent Study and Internship (MSIB) program. Binar Academy is a pioneering edtech (educational technology) startup that focuses on developing digital skills and talents by improving the learning experience.

During the implementation of MSIB at Binar Academy partners, students were given a syllabus regarding UI/UX Research & Design courses. The contents of the syllabus are divided into 3 levels, namely Silver, Gold, Platinum. Each level has different explanatory material. The higher the level of the syllabus, the more difficult it will be to understand the material. During the learning process, students will be taught by experienced mentors to teach material regarding UI/UX fundamentals, Design Thinking, Project Management and Scrum. After the end of learning, partners will give a large assignment called the Final Assignment. This assignment will be done in groups and there will be a presentation at the end. The writing group received a Fintech theme that had been determined by the partners. The writing group provided a proposal to design a financial management application with the name "FinMate". The aim of the writing group to design this application is because there is still a lack of Fintech applications related to financial management. And many users do experience poor financial management.

FinMate application design uses the Scrum method. Scrum is a project management framework method that is often used in software development. In its implementation, the writing group prepared sprint planning, burndown charts, and retrospectives. In the Scrum method, it is divided into 3 roles, namely Product Owner, Scrum Master, Team

Keywords: *Financial Management, Scrum, Final Project, Fintech, UI/UX*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan kegiatan Studi Independen di PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy) yang berlangsung selama 1 semester. Penyusunan laporan akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program Studi Independen Bersertifikat Batch 5 yang diselenggarakan oleh Kampus Merdeka dan sebagai bukti bahwa penulis telah menyelesaikan kegiatan Studi Independen UI/UX Research & Design Course.

Laporan ini menjadi bukti tertulis ucapan terima kasih penulis kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan kegiatan dan laporan ini. Oleh karena ini, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih secara khusus kepada :

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan petunjuk dan rahmat-Nya kepada penulis selama proses penyusunan laporan ini.
2. Diri saya sendiri yang telah berjuang dan kuat selama menjalankan segala rangkaian kegiatan dari program Studi Independen UI/UX Research & Design Course Binar Academy.
3. Kedua orang tua, yang selalu memberikan doa, dukungan dan nasihat untuk menjalankan kegiatan ini.
4. Program Binar Academy PT. Lentera Bangsa Benderang yang telah memberikan penulis kesempatan, pengalaman, dan wawasan baru selama mengikuti program MSIB.
5. Ibu Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
6. Bapak Eka Prakarsa Mandyartha, S.T., M.Kom selaku Koordinator PT MSIB yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama mengikuti program MSIB.
7. Ibu Fetty Try Anggraeny, S.Kom, M.Kom Koordinator Program Studi Informatika, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
8. Ibu Fetty Try Anggraeny, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing akademik dan juga pembimbing MBKM yang senantiasa memberikan

dukungan dan saran selama mengikuti program program Studi Independent Bersertifikat Binar Academy PT. Lentera Bangsa Benderang.

9. Kak Siti Noraika, selaku fasilitator dan mentor kelas UI/UX 3 Binar Academy yang selalu suportif membantu dalam sesi *Forum Discussion*.
10. Rekan - rekan tim A19 program Studi Independent Bersertifikat Binar Academy Batch 5 yang telah bekerja sama dan bekerja keras dalam menyelesaikan *final project*.

Rekan – rekan program Studi Independent Bersertifikat Binar Academy Batch 5 dan semua pihak yang terlibat yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas bantuan, ilmu, pengalaman, saran, dan kritik yang telah diberikan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dalam penyempurnaan penulisan laporan akhir Studi Independen Binar Academy PT. Lentera Bangsa Benderang. Semoga dengan adanya laporan akhir studi independen ini dapat dijadikan sebagai evaluasi dan referensi serta dapat memberikan manfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Sidoarjo, 18 Januari 2024



Muhammad Aldi Maulana

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan	2
1.5 Manfaat Praktek Kerja Lapangan	2
1.5.1 Mahasiswa	3
1.5.2 Instansi	3
BAB II GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL.....	4
2.1 Sejarah Perusahaan	4
2.2 Struktur Organisasi	5
2.3 Bidang Usaha.....	6
BAB III PELAKSANAAN	7
3.1 Waktu dan Tempat MBKM	7
3.2 Pelaksanaan.....	7
3.2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
3.2.2 Pelaksanaan PKL MBKM	16
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	21
BAB V PENUTUP	52
5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Binar Academy	5
Gambar 2.2 Struktur Organisasi.....	5
 Gambar 3.3 Benchmarking Aplikasi.....	18
 Gambar 4.1 Form Kuesioner.....	21
Gambar 4.2 Rekap Data Form	22
Gambar 4.3 Affinity Diagram	23
Gambar 4.4 Empathy Maps	24
Gambar 4.5 User Persona 1.....	25
Gambar 4.6 UJM 1.....	25
Gambar 4.7 User Persona 2.....	26
Gambar 4.8 UJM 2.....	26
Gambar 4.9 User Persona 3.....	27
Gambar 4.10 UJM 3.....	27
Gambar 4.11 Problem Statment	28
Gambar 4.12 HMW.....	29
Gambar 4.13 Solusi HMW.....	30
Gambar 4.14 SiteMap	31
Gambar 4.15 Flowchart Login & Register.....	31
Gambar 4.16 Flowchart Homepage	32
Gambar 4.17 Flowchart Transaction.....	33
Gambar 4.18 Flowchart Budgeting.....	33
Gambar 4.19 Flowchart Report.....	33
Gambar 4.20 Flowchart Saving	34
Gambar 4.21 Flowchart Fintalk	34
Gambar 4.22 Flowchart Literacy	34
Gambar 4.23 Flowchart FinAI	35
Gambar 4.24 Tampilan Login & Register.....	36
Gambar 4.25 Tampilan Homepage	37
Gambar 4.26 Tampilan Transaction	38
Gambar 4.27 Tampilan Budgeting.....	39
Gambar 4.28 Tampilan Report.....	40
Gambar 4.29 Tampilan Saving	41
Gambar 4.30 Tampilan FinTalk	42
Gambar 4.31 Flowchart Literacy	43
Gambar 4.32 Tampilan FinAI	43

Gambar 4.33 Usability Testing Halaman Login	47
Gambar 4.34 Usability Testing Halaman Transaksi	48
Gambar 4.35 Usability Testing Halaman Catat Transaksi.....	48
Gambar 4.36 Usability Testing Halaman Anggaran	48
Gambar 4.37 Usability Testing Halaman Tabungan.....	49
Gambar 4.38 Usability Testing Halaman Laporan	49
Gambar 4.39 Score SUS	50
Gambar 4.40 Score Maze.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu MBKM 1	7
Tabel 3.2 Waktu MBKM 2.....	7
Tabel 3.3 Pertanyaan Kuesioner	17
Tabel 4.1 Scenario Task	47
Tabel 4.2 Post Test SUS	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 LOA.....	49
Lampiran 2 Dokumentasi Kelas UI/UX.....	50
Lampiran 3 Dokumentasi Challenge.....	52
Lampiran 4 Dokumentasi Final Project	52
Lampiran 5 Surat Pernyataan	64