

1. Pendahuluan

Dalam era digitalisasi yang semakin berkembang pesat, penggunaan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari telah menjadi suatu kebutuhan. Terdapat juga peningkatan risiko kecurangan atau fraud. Dari suatu entitas atau perusahaan tertentu, mendatangkan sebuah tekanan terhadap individu atau kelompok yang memiliki situasi finansial kurang baik, yang akhirnya melakukan kecurangan. Berdasarkan Eneng Ela Tri Ayati pada tahun 2023. Menurut survei Association of Certified Fraud Examiners, ditemukan bahwa 64,4% kasus penipuan yang umum terjadi di Indonesia adalah korupsi. Dilaporkan sebanyak 28,9% adalah kasus penyalahgunaan asset, dan 6,7% merupakan kasus kecurangan laporan keuangan. Dan jika melihat bentuk yang paling umum digunakan untuk melakukan tindakan kecurangan adalah laporan keuangan, dengan presentase 67,4%. Kecurangan pada laporan keuangan sangat merugikan bagi suatu entitas. Dengan demikian, penting bagi entitas untuk mempunyai sebuah sistem untuk mencegah terjadinya kecurangan pada laporan keuangan. Dengan dibuatnya aplikasi FDP, entitas dapat mencegah dan mendeteksi fraud atau kecurangan pada laporan keuangan. Dengan memperhatikan antarmuka dan alur pengguna, aplikasi dapat berjalan dengan semestinya, dan pengguna dapat menggunakan semua fitur dengan mudah. Dengan menggunakan metode Double Diamond, memastikan permasalahan, kebutuhan terpenuhi dengan keluaran berupa solusi dan ide, yang di implementasikan kepada antarmuka akhir. Setelah solusi antarmuka terbuat, dilakukan pengujian Usability Testing, kuesioner System Usability Scale (SUS) yang memastikan bahwa aplikasi berjalan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan entitas. dengan memperhatikan aspek usability, yaitu efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna.

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan fenomena fraud atau kecurangan pada laporan keuangan yang terjadi, tentu merugikan sebuah entitas atau perusahaan, yang disebabkan oleh suatu individu atau kelompok yang memiliki tekanan terhadap situasi finansial yang kurang baik. Yang akhirnya melakukan fraud atau kecurangan pada laporan keuangan. Dengan pembuatan aplikasi FDP, entitas dapat mencegah dan mendeteksi fraud atau kecurangan pada laporan keuangan. Dengan memperhatikan tampilan dan alur pengguna, diperlukan perancangan UI dan UX pada aplikasi FDP. UI atau User Interface adalah proses untuk berkomunikasi antara aplikasi dengan pengguna, dengan tujuan yang berbeda-beda. Apabila UI adalah komponen visual untuk berkomunikasi dengan pengguna, UX adalah proses bagaimana pengguna bisa mengerti dalam menavigasi dan menggunakan aplikasi berdasarkan visual yang ada. Aspek ini sangat penting karena menghubungkan interaksi pengguna dengan aplikasi, yang bisa mengarahkan pengguna untuk menggunakan aplikasi dengan benar dan mengurangi keinginan dalam melakukan kecurangan. Peran UI/UX menjadi sangat penting dalam pengembangan aplikasi FDP karena dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi, sehingga pengguna dapat lebih mudah dan cepat dalam menggunakan aplikasi. Selain itu, antarmuka yang intuitif dan alur penggunaan yang baik dapat membantu mendorong kepatuhan terhadap prosedur keuangan yang benar, mengurangi kesalahan manusia, dan meningkatkan efisiensi operasional perusahaan. Dengan menggunakan metode Double Diamond, pengembang memposisikan dan memahami dari perspektif pengguna, dan mengidentifikasi masalah yang di hadapi calon pengguna FDP. Dengan keterbatasan kebutuhan dari calon pengguna, metode Double Diamond sesuai untuk pengembangan UI dan UX dari FDP.

1.2 Topik dan Batasannya

Berdasarkan latar belakang, dapat di tentukan rumusan masalah yaitu bagaimana peran metode Double Diamond dalam perancangan antarmuka pada aplikasi FDP, dan bagaimana pengujian Usability Testing dapat mengukur tingkat kegunaan pada aplikasi FDP. Metode Double Diamond digunakan dalam perancangan antarmuka FDP dikarenakan informasi dan kebutuhan dari calon pengguna terbatas. Dengan metode ini, pengembang mengamati permasalahan dan kebutuhan yang ada, menghasilkan sebuah pernyataan masalah, dan mulai membuat ide dan hipotesa solusi, dan tahap terakhir yaitu membuat solusi berupa antarmuka pengguna. Setelah terbentuknya solusi berupa antarmuka, dilakukan pengujian Usability Testing dan kuisisioner System Usability Scale, yang berfungsi untuk menilai kegunaan antarmuka saat digunakan pengguna. Penelitian ini membatasi perancangan UI/UX pada aplikasi FDP. Tidak mencakup perancangan dan implementasi fitur teknis, hanya berfokus pada antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna. Perancangan antarmuka hanya pada platform website. Dengan menciptakan pengalaman pengguna yang sesuai dengan kebutuhan dan perilaku pengguna aplikasi FDP. Menggunakan System Usability Scale (SUS) sebagai alat pengukuran utama untuk mengukur kegunaan sistem, yang berfokus pada evaluasi kegunaan dan kepuasan pengguna. Pengembang membuat User Persona dan User Flow Diagram dalam dokumentasi pengguna, tidak membuat Mental Model dan HTA.

1.3 Tujuan

1. Merancang desain User Interface dan User Experience untuk aplikasi FDP dengan metode Double Diamond.
2. Menghasilkan pengalaman pengguna (UX) yang efektif berdasarkan pengujian Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)