JEMSI: Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi
E-ISSN: 2686-5238
P-ISSN: 2686-4916
https://dinastirev.org/JEMSI dinasti.info@gmail.com +62 811 7404 455
DOI: https://doi.org/10.38035/jemsi.v6i3
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/
Received: 16 Desember 2024 | **Revised:** 16 Januari 2025 | **Accepted:** 24 Januari 2025

Perancangan Inovatif UI/UX Fitur Kesehatan BNI Mobile Banking berbasis User Centered Design

Karina Maharani Bernis[1], I Gusti Ngurah Lanang Wijayakusuma[2]
[1]Universitas Udayana, Bali, Indonesia, karina.maharani.bernis@gmail.com
[2]Universitas Udayana, Bali, Indonesia, lanang_wijaya@unud.ac.id

Corresponding Author: karina.maharani.bernis@gmail.com[1]

Abstract: *One of the most crucial aspects of human life is health. The integration of health and financial services through the creation of health features in BNI Mobile Banking not only provides convenience but also encourages people to pay more attention to their health while maintaining a well-structured and trackable financial management. This research seeks to develop the UI/UX for creating health features in BNI Mobile Banking by applying method that focuses on what user needs called User Centered Design. Through interviews and surveys conducted with a number of banking application users, more than 50% of users want BNI Mobile Banking to integrate with the health and lifestyle applications they use daily. Testing the prototype developed using the Figma application showed that a score of 80 was achieved and the SUS score increased from 52.5 to 80 after designing the new features. Users who tested it expressed satisfaction with the resulting UI/UX design and acknowledged the ease and effectiveness in managing health-related expenses.*

Keyword: *Health Features, BNI Mobile Banking, User Centered Design, UI/UX*

Abstrak: Salah satu aspek krusial dalam perjalanan kehidupan manusia adalah kesehatan. Integrasi antara layanan kesehatan dan keuangan melalui penciptaan fitur kesehatan di BNI Mobile Banking tidak hanya memberikan kemudahan, tetapi juga mendorong masyarakat untuk lebih memperhatikan kesehatan mereka sekaligus memiliki pengaturan keuangan yang baik dan terstruktur serta bisa dilacak. Penelitian ini menciptakan fitur kesehatan pada aplikasi BNI Mobile Banking dengan menerapkan metode *User Centered Design*. Melalui wawancara dan survei yang dilakukan terhadap sejumlah pengguna aplikasi perbankan tersebut, didapatkan bahwa lebih dari 50% pengguna menginginkan sebuah integrasi BNI Mobile Banking dengan aplikasi kesehatan dan gaya hidup yang mereka gunakan sehari-hari. Pengujian *prototype* yang dikembangan menggunakan aplikasi Figma memberikan suatu hasil penelitian bahwa tercetak skor sebesar 80 serta skor SUS yang didapat setelah perancangan fitur baru meningkat dari angka 52,5 menjadi 80. *User* yang melakukan *testing* menyatakan cukup puas dengan rancangan UI/UX yang dihasilkan dan memberikan kemudahan serta efektivitas dalam pengeluaran aspek kesehatan.

Kata Kunci: Fitur Kesehatan, BNI Mobile Banking, *User Centered Design*, UI/UX

PENDAHULUAN

Teknologi secara pesat terus berkembang setiap harinya sehingga menciptakan dorongan utama dalam pergeseran paradigma cara manusia hidup dan mulai meresap dalam semua aspek aktivitas (Alfredo et al., 2024). Perkembangan yang terjadi ini memberikan tuntutan pada masyarakat untuk terus berinovasi dalam segala menggunakan teknologi yang ada (Karnawan et al., 2021). Penerapan teknologi dan sistem informasi yang efektif dan aman adalah salah satu kemajuan nyata dalam dunia elektronik serta terjadi di berbagai lingkungan praktik (Minanton et al., 2024). Dunia masa kini menjadi semakin sibuk dan cepat berubah karena modernisasi yang terus terjadi. Menjaga kesehatan fisik dan keseimbangan hidup dalam rangka kondisi psikis yang lebih baik menjadi sebuah tantangan besar yang diprioritaskan sebagian besar masyarakat.

UI/UX merujuk pada tampilan visual dengan bermacam bentuk seperti situs, web, dan aplikasi. *User Interface* sering dijelaskan juga sebagai desain interaksi antara sistem dan pengguna melalui perintah (Nugroho & Sari, 2023). Di lain sisi, UX memiliki keterkaitan dengan prinsip yang pusatnya pada pengguna (Nugraha & Fatwanto, 2021). UX diciptakan dengan berdasar pada pengalaman pengguna(Laga et al., 2023). Produk yang memiliki *User Experience* dalam proses pembuatannya akan melakukan pertimbangan tampilan sesuai pengguna baik dari sisi tampilan sensor, desain, navigasi, informasi, struktur, dan arsitektur informasi (Santoso et al., 2023). UI/UX merupakan desain yang termasuk dalam elemen penting dalam mengembangkan aplikasi karena pengaturan di dalam aplikasi harus terstruktur dan teratur, sehingga memfasilitasi akses pengguna yang mulus ke fitur-fitur yang tersedia. Selain itu, desain aplikasi merupakan faktor krusial dalam perancangan sistem karena berperan sebagai penghubung langsung antara pengguna dan sistem sehingga aplikasi tersebut dapat diterima dan mudah dipahami oleh penggunanya (Deli, 2021).

Kesehatan dalam penjelasan secara umum berarti memiliki kondisi mental, sosial, dan fisik yang baik (Fitriana & Darmawan, 2021). Status kesehatan sangat penting tentunya bagi masyarakat sebagai makhluk hidup. Angka kesakitan atau mobiditas adalah salah satu cara bagaimana derajat kesehatan masyarakat bisa diukur (Mulyani, 2021).Kondisi kesehatan baik diraih oleh masyarakat lewat cara yaitu menjalani gaya hidup sehat (Fitriana & Darmawan, 2021).Gaya hidup sehat yang dijalani ini berupa penghindaran dari merokok dan meminum alkohol, berolahraga, selalu rutin memeriksa tekanan darah, serta masih banyak lagi (Amila et al.,, 2018). Apabila seseorang mempunyai gaya hidup yang sehat, selain fisiknya yang bertambah sehat, keadaan psikologis, efektivitas kerja, dan peran sosialnya juga meningkat (Aulia et al., 2024) .Namun, hal ini tentunya tidak mudah dilakukan jika melihat waktu dan aksesibilitas terbatas yang menghambat masyarakat untuk memiliki gaya hidup sehat lewat cara-cara tertentu seperti berolahraga dan rutin melakukan *medical check up* untuk selalu mengetahui kondisi tubuh. *World Health Organization* (WHO) mengungkapkan bahwa lebih dari 25% dewasa dan 81% remaja tidak melakukan pemenuhan rekomendasi aktivitas fisik. Gaya hidup yang semakin mengalami kemajuan bertambah sibuk. *Center For Diseases* (CDC) melakukan pencatatan bahwa akses ke fasilitas olahraga dan pusat kebugaran menjadi isu penting di kalangan masyarakat. Oleh karena itu, inovasi dalam teknologi dan desain solusi menjadi sangat penting. Menciptakan alat yang mudah diakses dan dapat digunakan secara fleksibel dapat membantu mengatasi tantangan terkait waktu dan aksesibilitas.

Penggunaan teknologi telah menjadi bagian integral gaya hidup masyarakat. Manusia tumbuh di era digital yang terbuka untuk bermacam platform *online* untuk melayani berbagai aspek kehidupan, salah satunya adalah kesehatan. Teknologi kesehatan masa kini telah

memberikan dampak besar dalam cara masyarakat melakukan pengelolaan kesehatan. Inovasi terpenting adalah sudah mulai muncul beberapa cara melakukan atau mendaftar sebuah kegiatan dalam rangka menjaga kesehatan dan melakukan penyembuhan diri yang dilakukan secara *online.* Beberapa *website* dan aplikasi memberikan kemungkinan kepada individu dalam mengakses berbagai layanan kesehatan dan gaya hidup secara daring. Era modern yang penuh kesibukan dan kedinamisan menantang masyarakat dalam rangka penjagaan kesehatan fisik dan keseimbangan psikis yang menjadi prioritas utama sebagian besar masyarakat (Rusydi & Nuryasin, 2024). Dengan demikian, teknologi kesehatan tidak hanya meningkatkan akses ke layanan kesehatan dan gaya hidup, tetapi juga mendorong masyarakat untuk lebih bertanggung jawab atas kesehatan mereka sendiri. Mengembangkan aplikasi dengan penawaran bisa memandu meditasi dan olahraga memberikan harapan bagi masyarakat untuk mendapat kemudahan pengintegrasian kegiatan sehat dalam kehidupan sehari-hari tanpa mengorbankan kualitas waktu yang mereka miliki. Solusi semacam ini bertujuan untuk tidak hanya menanggapi perubahan pola hidup yang cepat, tetapi juga untuk mendorong masyarakat menuju keseimbangan yang lebih baik dari aspek fisik maupun mental.

Layanan kesehatan dan gaya hidup masyarakat terdiri dari berbagai macam kategori. Dari kejadian ini, masyarakat seringkali masih merasakan kesulitan akan beragamnya aplikasi dan *website* yang menawarkan layanan kesehatan dan gaya hidup secara terpisah. Meskipun keberagaman ini memberikan banyak pilihan, tetapi hal ini juga menciptakan kebingungan di kalangan pengguna. Banyak orang merasa sulit dengan informasi yang berlebihan dan tidak tahu harus memulai dari mana. Setiap aplikasi memiliki fitur dan pendekatan yang berbeda, sehingga sulit bagi individu untuk menemukan solusi yang tepat dan efektif bagi kebutuhan mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan satu platform terpadu yang dapat mengakomodasi semua kebutuhan kesehatan dan gaya hidup masyarakat. Dalam merancang produk, desain harus dibuat sesuai apa yang dibutuhkan dan diharapkan para pengguna agar bisa digunakan dengan baik dan rasa puas (Wijaya & Azhiman, 2023). Mengintegrasikan berbagai layanan dalam satu aplikasi berarti meningkatkan efisiensi dan kemudahan dalam pengelolaan kesehatan pribadi. Dengan pendekatan yang lebih sederhana, diharapkan masyarakat dapat lebih proaktif dalam menjaga kesehatan dan kesejahteraan mereka.

Penilaian kinerja yang baik harus dicapai oleh manusia demi kebutuhan hidup terpenuhi (Triyono et al., 2024). Kinerja optimal secara langsung terkait dengan stabilitas keuangan. Saat seseorang berhasil menunjukkan hasil kerja yang memuaskan, mereka berpotensi meraih penghasilan yang lebih tinggi, yang memungkinkan mereka memenuhi kebutuhan dasar serta meningkatkan kualitas hidup. Di sisi lain, jika kesehatan terganggu, kemampuan untuk bekerja dan menghasilkan uang pun akan terhambat, menciptakan siklus yang sulit untuk diputus. Dengan demikian, kesehatan dan keuangan saling bergantung. Kesehatan yang baik mendukung kinerja yang lebih baik, sementara keuangan yang stabil memberikan akses kepada individu untuk menjaga kesehatan mereka. Oleh karena itu, untuk mencapai kesejahteraan yang menyeluruh, sangat penting bagi individu untuk memperhatikan kedua aspek ini secara harmonis sehingga mereka dapat menjalani kehidupan yang lebih seimbang dan memuaskan.

PT. Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk sebagai fasilitas layanan perbankan telah menciptakan BNI Mobile Banking untuk mempermudah nasabah BNI melakukan transaksi langsung lewat ponsel secara mudah, aman, dan cepat (Achyani & Saputra, 2023). Fitur-fitur canggih seperti transfer dana, pembayaran tagihan, dan pembelian pulsa, aplikasi ini memberikan akses yang cepat dan aman bagi penggunanya. Integrasi antara layanan kesehatan dan keuangan melalui penciptaan fitur kesehatan di BNI Mobile Banking tidak hanya memberikan kemudahan, tetapi juga mendorong masyarakat untuk lebih memperhatikan kesehatan mereka sekaligus memiliki pengaturan keuangan yang baik dan terstruktur serta bisa dilacak. Fitur ini akan membuat pengguna dapat dengan cepat mencari dan membeli produk kesehatan, menjadwalkan konsultasi dengan dokter, atau bahkan membeli asuransi kesehatan,

dan masih banyak lagi dalam satu platform. Hal ini menciptakan sinergi yang positif antara gaya hidup sehat, layanan kesehatan, dan pengelolaan keuangan sehingga masyarakat dapat lebih proaktif dalam menjaga kesehatan sekaligus mengatur keuangan mereka dengan lebih baik. Dengan dilakukan penelitian ini, diharapkan masyarakat bisa merasakan dampak dari sisi kesehatan dan gaya hidup yang lebih baik.

METODE

Jenis dan Sumber Data

Para penulis memakai data berjenis primer dengan pengambilan langsung dari pemakai BNI Mobile Banking melalui wawancara, kuesioner SUS, dan testing. Sedangkan, data sekunder didapatkan dari studi literatur dengan topik yang berhubungan dengan judul. Penelitian ini bertitik pada metode *User Centered Design*. Metode ini melakukan penelitian dengan fokus pada apa yang dibutuhkan *user* sebagai yang utama (Hannah et al., 2024). Metode ini melakukan pendekatan kepada pengguna untuk bagaimana desain harus dibentuk. Oleh sebab itu, pengembangan *User Interface* (UI) dilakukan dengan para pengguna yang ikut terlibat dalam semua proses desain dan pengembangan. UCD memberi tempat fokus yang lebih spesifik pada proses dan antarmuka digital dibanding pendekatan yang berpusat dengan pengguna lainnya seperti *Double Diamond* dan *Lean* UX (Saksono et al., 2024). Ada beberapa hal penting dalam metode UCD yang perlu diberikan fokus lebih yaitu dimana target aplikasi dikembangkan adalah pengguna sehingga perancangan harus dilakukan dengan terstruktur dan bersifat interaktif serta proses pengujian juga harus melibatkan pengguna dari awal hingga akhir (Rizal & Saputra, 2023). Prototipe akan dibuat setelah fase perancangan menghasilkan ide agar bisa diuji langsung oleh pengguna sesuai kriteria (Nurdin et al., 2022).

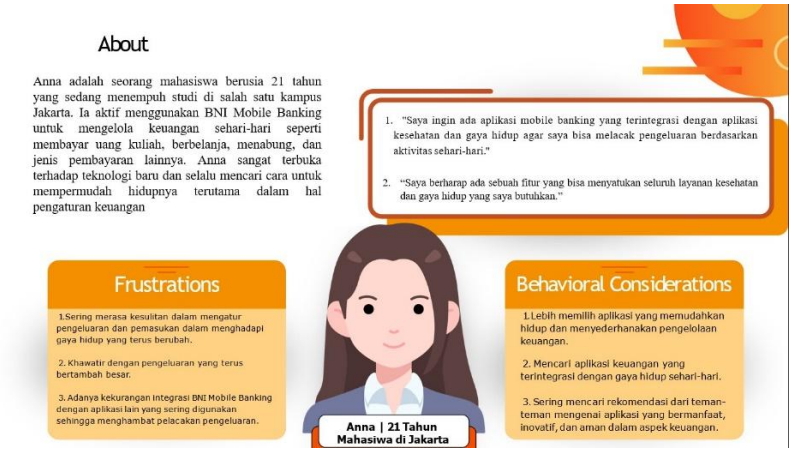
User Testing (Wawancara, SUS, *Usability Testing*)

Sebanyak 5 partisipan menjadi pengguna BNI Mobile Banking yang melakukan user testing dengan sebelumnya mengisi mini kuesioner di awal penelitian. Lalu selanjutnya, partisipan melakukan pengisian kuesioner SUS, *usability testing*, dan wawancara dengan waktu singkat. Pembagian kuesioner pertama dilakukan sebelum desain *prototype* dibuat dalam rangka melakukan pengukuran *usability* dari fitur-fitur aplikasi BNI Mobile Banking saat ini dengan 10 pertanyaan standar yang menjadi pengukur.

Langkah selanjutnya yang dilakukan setelah mengisi kuisioner pertama oleh partisipan adalah menjalani wawancara singkat yang bertopik keterkaitan desain aplikasi dengan kebutuhan pengguna yang telah diteliti sebelumnya. Partisipan lalu melakukan *Usability Testing* secara *moderated. Testing* ini dijalankan dengan mengikuti serangkaian skenario mengenai apa saja yang harus dicapai saat tampilan baru aplikasi digunakan. Kemudian, para partisipan akan mengisi kuesioner kedua untuk mengukur kepuasan atas fitur baru yang telah diciptakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

User Persona Requirements

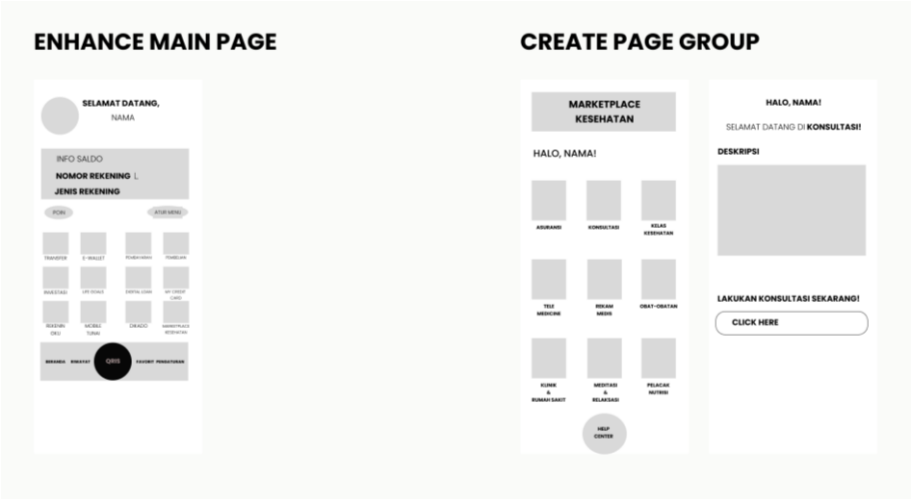


Gambar 1. *User Persona* dalam Penelitian

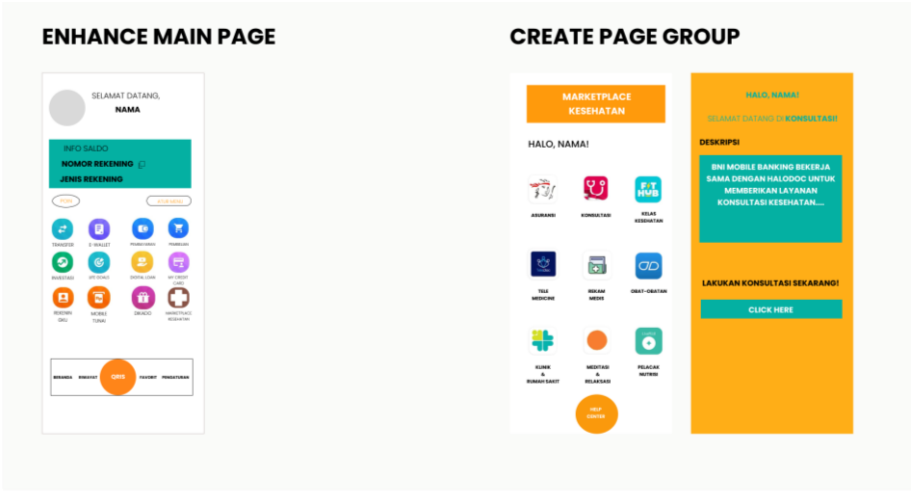
Anna adalah seorang mahasiswa berusia 21 tahun yang aktif menggunakan BNI Mobile Banking untuk mengelola keuangannya sehari-hari. Dia melakukan berbagai transaksi seperti membayar uang kuliah, berbelanja, dan menabung dengan harapan dapat mempermudah hidupnya melalui teknologi. Anna memiliki ketertarikan untuk mengintegrasikan aplikasi *mobile banking* dengan aplikasi kesehatan dan gaya hidup sehingga dia dapat melacak pengeluarannya berdasarkan aktivitas sehari-hari. Dalam pencariannya, Anna lebih memilih aplikasi yang dapat menyederhanakan pengelolaan keuangannya dan sering meminta rekomendasi dari teman-teman tentang aplikasi yang inovatif, bermanfaat, dan aman. Kebutuhan ini mencerminkan keinginannya untuk memiliki pengalaman yang lebih baik dalam mengelola keuangan. Anna sangat mendukung adanya integrasi *mobile banking* dengan aplikasi lain yang bermanfaat.

Wireframe dan *Design System*

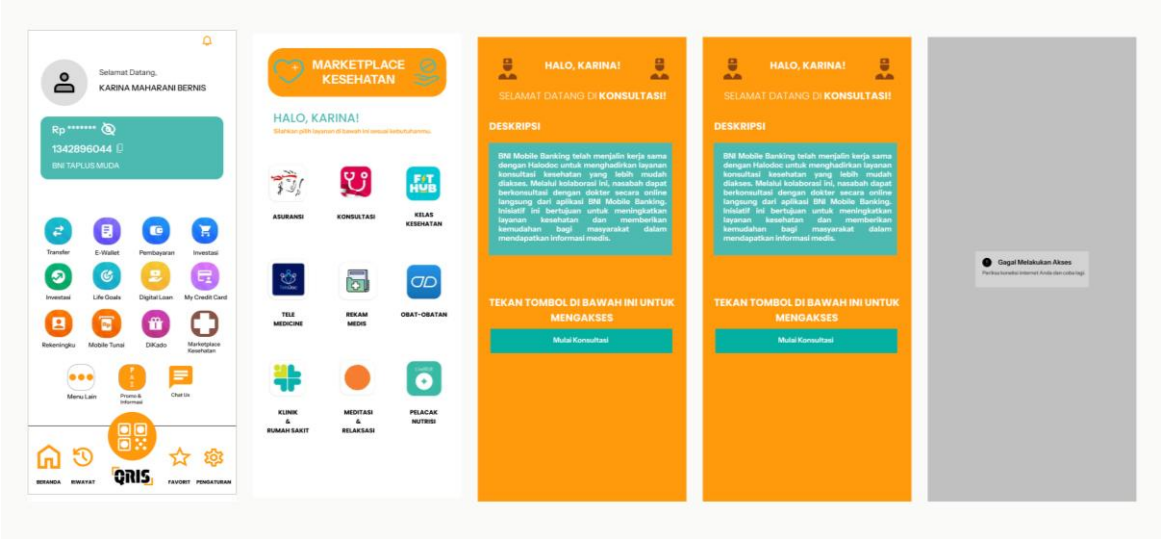
Informasi kebutuhan pengguna yang telah terkumpul kemudian mengarahkan penelitian menuju langkah selanjutnya. Menggunakan metode UCD, penciptaan *design* dan *prototype* diperlukan untuk bisa mewujudkan fitur baru yang dibutuhkan para pengguna. Tahap awal adalah pembuatan *wireframe* sebagai prototype dengan *low fidelity* yang adalah sebuah kerangka sebelum terciptanya prototype dengan *high fidelity* sebagai hasil akhir penelitian ini. Dilakukan juga penyususnan sistem *design* sebagai pedoman dalam memiliki elemen-elemen visual yang penerapannya akan terjadi dalam *design* sehingga tercipta keharmonisan. Komponen yang digunakan meliputi palet warna, tipografi, *font*, serta elemen-elemen lainnya.



Gambar 2. *Low Fidelity Prototype*



Gambar 3. ***Medium Fidelity Prototype***



Gambar 4. ***High Fidelity Prototype***

Testing Task

1) Menemukan dan mengklik tombol "Marketplace Kesehatan" di halaman utama.
2) Memilih kategori (misalnya: konsultasi) dan meninjau informasi yang disajikan.
3) Mengklik tombol untuk mengakses aplikasi kesehatan dan melaporkan pengalaman.
4) Membahas kemungkinan merekomendasikan fitur ini kepada teman atau keluarga.

Scenario

1) Skenario 1: Menemukan Tombol Marketplace Kesehatan
   a) Tugas: Mencari tombol "Marketplace Kesehatan" di halaman utama.
   b) Hasil yang Diharapkan: Pengguna seharusnya dapat menemukan tombol dengan mudah tanpa bantuan.
2) Skenario 2: Menavigasi ke Kategori Tertentu
   a) Tugas: Memilih kategori "Konsultasi" dan meninjau informasi yang ditampilkan.
   b) Hasil yang Diharapkan: Pengguna memahami informasi dan merasa navigasi intuitif.
3) Skenario 3: Mengakses Aplikasi Kesehatan
   a) Tugas: Mengklik tombol untuk membuka aplikasi kesehatan yang terhubung.
   b) Hasil yang Diharapkan: Pengguna mengalami transisi yang lancar ke aplikasi tanpa kesulitan teknis.

4) Skenario 4: Merekomendasikan Fitur
   a) Tugas: Diskusikan apakah mereka akan merekomendasikan fitur ini kepada orang lain dan mengapa.
   b) Hasil yang Diharapkan: Pengguna memberikan wawasan tentang kesediaan mereka untuk merekomendasikan berdasarkan kemudahan penggunaan dan manfaat.

Hasil Penelitian dan Nilai SUS

Tabel 1. Nilai SUS Sebelum Perancangan Fitur Baru

Responden	Nilai SUS
1	55
2	50
3	45
4	57,5
5	52,5
Rata-Rata	52,5

Tabel 2. Nilai SUS Setelah Perancangan Fitur Baru

Responden	Nilai SUS
1	85
2	70
3	80
4	80
5	85
Rata-Rata	80

Penelitian ini membahas mengenai perancangan fitur baru di BNI Mobile Banking yang berfokus pada fitur kesehatan dan gaya hidup yang bertujuan untuk meningkatkan kepuasan pengguna. Fitur ini dirancang untuk memberikan kemudahan dalam melacak pengeluaran dan pemasukan, sehingga pengguna dapat mengelola keuangan mereka dengan lebih efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fitur baru ini tidak hanya berguna, tetapi juga sangat mudah digunakan menjadi salah satu faktor utama pengalaman pengguna meningkat secara keseluruhan.

Salah satu indikator keberhasilan dari fitur baru ini adalah meningkatnya skor *System Usability Scale* yang diperoleh, di mana skor rata-rata meningkat dari 52,5 menjadi 80 setelah implementasi fitur kesehatan dan gaya hidup. Peningkatan skor ini mencerminkan bahwa pengguna merasa lebih puas dan nyaman saat menggunakan aplikasi. Dengan skor SUS yang kini mencapai 80, aplikasi BNI Mobile Banking berhasil masuk dalam kategori baik sehingga menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hal *usability* dibandingkan dengan kondisi sebelumnya. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pengguna merasa fitur ini sangat membantu mereka dalam mengelola keuangan sehari-hari. Dengan adanya kemudahan dalam melacak pengeluaran dan pemasukan, keputusan keuangan dapat diciptakan pengguna dengan lebih baik dan terinformasi. Pencapaian ini tidak hanya menunjukkan keberhasilan dari segi teknis, tetapi juga menandakan bahwa BNI Mobile Banking telah memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna yang merupakan tujuan utama dari pengembangan fitur baru ini.

Penelitian Terdahulu

"Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode *User Centered Design*" (Ravelino & Susetyo, 2023) mencatumkan bahwa sejatinya, asuransi termasuk instrument dominan dalam bagaimana rencana keuangan dikelola. Sebagai penambahan, saat

ini masyarakat telah masuk dalam era finansial memiliki risiko yang bisa terjadi kapan dan dimana saja. Pengimplementasian asuransi di Indonesia sayangnya masih kekurangan perhatian dari masyarakat. Penelitian ini diciptakan dengan tujuan melakukan pembuatan *prototype* fitur baru dalam aplikasi Bank Jago yaitu "asuransi" berbasis *User Centered Design*. Dengan mengedepankan prinsip *usability*, diharapkan pemahaman masyarakat tentang pentingnya asuransi meningkat lewat aplikasi ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prototipe yang dihasilkan menerima respon positif dari pengguna dengan masing-masing skor *learnability*, *memorability*, *satisfaction*, dan *efficiency* adalah 65%, 50%, 70%, dan 55% yang menandakan efektivitas desain dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

Penelitian dengan judul "Perancangan UI/UX *Design* pada Aplikasi Jasa *Freelancer* Berbasis Android Menggunakan Metode *User Centered Design*" (Rizal & Saputra, 2023) menjatuhkan fokusnya pada kondisi klien saat menghadapi tantangan dalam melakukan interaksi dengan *freelancer*. Masalah yang dibahas antara lain adalah sistem pembayaran, waktu penyelesaian, dan komunikasi. Pertumbuhan sektor teknologi informasi membuat kesuksesan proyek terhambat karena kebutuhan tinggi akan freelancer. Penelitian ini diciptakan dengan tujuan melakukan pengembangan desain aplikasi yang bisa menyelesaikan ketiga masalah yang telah disebutkan sebelumnya tersebut dengan metode *User Centered Design*. Desain dilakukan dengan proses yang meliputi analisis kebutuhan pengguna, pembuatan prototipe, dan *testing*.

Penelitian berjudul "*Usability Evaluation and Interface Design Improvement for the Maxim Application with User-Centered Design Approach*" (Saksono et al., 2024) berfokus pada peningkatan kemudahan penggunaan aplikasi *ride-hailing* Maxim yang menghadapi tantangan besar dalam bersaing dengan layanan seperti Gojek dan Grab. Melalui survei online dan wawancara, 77 kategori masalah diidentifikasi dan 93 solusi desain dikembangkan berdasarkan prinsip *Usability Heuristic* dan *Shneiderman's Eight Golden Rules* serta ditambah metode *User Centered Design*. Proses melibatkan dua iterasi desain yang menghasilkan prototipe berfidelity tinggi. Evaluasi melalui uji usabilitas terukur dan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan peningkatan keberhasilan tugas, pengurangan waktu penyelesaian, dan peningkatan skor SUS disertai umpan balik positif dari pengguna mengenai kemudahan penggunaan. Penelitian ini memberikan rekomendasi penting untuk pengembangan lebih lanjut dan studi di masa depan guna meningkatkan pengalaman pengguna aplikasi *ride-hailing* di Indonesia.

KESIMPULAN

Dari penelitian yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa penelitian bertujuan untuk mengembangkan UI/UX dalam menciptakan fitur kesehatan pada aplikasi BNI Mobile Banking dengan menerapkan metode *User Centered Design*. Melalui riset yang dilakukan terhadap pengguna BNI Mobile Banking, lebih dari 50% pengguna menginginkan integrasi antara aplikasi tersebut dengan aplikasi kesehatan dan gaya hidup yang mereka gunakan sehari-hari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah perancangan fitur baru, skor *System Usability Scale* naik dari 52,5 menjadi 80. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna merasa lebih puas dalam menggunakan aplikasi setelah adanya tambahan fitur kesehatan dan gaya hidup.

Dengan peningkatan skor SUS yang mencapai 80, aplikasi BNI Mobile Banking berhasil masuk dalam kategori baik dalam hal *usability*. Fitur baru yang ditambahkan dirancang untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melacak pengeluaran dan pemasukan, sehingga membantu pengguna dalam mengelola keuangan sehari-hari secara lebih efektif. Pengguna juga merasa bahwa fitur tersebut sangat membantu mereka dalam mengambil keputusan keuangan yang lebih baik dan terinformasi. Terdapat pula beberapa perbaikan minor yang harus dilakukan dari sisi *prototype* dan *design* aplikasi dari hasil *testing*.

Penelitian ini menghasilkan kontribusi positif dalam pengembangan aplikasi perbankan yang lebih responsif karena menunjukkan bahwa integrasi antara layanan kesehatan dan keuangan dalam satu platform dapat membawa manfaat besar bagi pengguna. Hasil penelitian ini mendorong masyarakat untuk lebih memperhatikan kesehatan dan gaya hidup mereka. Dengan adanya aplikasi yang memudahkan akses informasi dan layanan kesehatan diharapkan masyarakat dapat lebih proaktif dalam menjaga kesehatan dan kesejahteraan mereka sekaligus mengelola keuangan dengan lebih baik.

REFERENSI

Alfredo, B., Inan, D. I., Juita, R., Sanglise, M., & Baisa, L. Y. (2024). JOISIE licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0) UI/UX DESIGN OF BPMP INFRASTRUCTURE RENTAL USING GOAL DIRECTED DESIGN METHOD. *Journal Of Information Systems And Informatics Engineering*, *8*(1), 112–123. https://doi.org/10.35145/joisie.v8i1.4201

Aulia, D., Gimmy, A., Siswadi, P., Fitri, D., Abidin, A., Psikologi, M., Psikologi, F., Padjadjaran, U., Raya, J., Sumedang, B., 21, K. M., & Barat, J. (n.d.). Gambaran Gaya Hidup Sehat Dewasa Indonesia dalam Perspektif Sosiodemografi. *Agustus*, *8*(2), 168–176. https://jurnal.unpad.ac.id/jpsp/

Daniel Saksono, R., Sulistyorini, D., Rizka Sagita, S., & Sadita, L. (2024). Usability Evaluation and Interface Design Improvement for the Maxim Application with User-Centered Design Approach. In *Journal of Information System)* (Vol. 20, Issue 1).

Deli, D. (2021). Analisis User Interface pada Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Game Visual Novel. In *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)* (Vol. 5, Issue 1). http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC

Eka Achyani, Y., Hardy Saputra, Y., & History, A. (n.d.). Quality Analysis of the BNI Mobile Banking Application for Customers Using Webqual 4.0 ARTICLE INFORMATION ABSTRACT Analysis of Quality BNI Mobile Banking Webqual SPSS Application Corresponding Author. *Maret*, *25*(1). https://doi.org/10.31294/paradigma.v25i1.1723

Fitriana, R., & Darmawan, D. R. (2021). Workout sebagai gaya hidup sehat wanita modern. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, *5*(2), 199–213. https://doi.org/10.22219/satwika.v5i2.17571

Karnawan, G. (2021). IMPLEMENTASI USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PROTOTYPE APLIKASI CLEANSTIC. *Jurnal Teknoinfo*, *15*(1), 61. https://doi.org/10.33365/jti.v15i1.540

Laga, S. A., Hermansyah, D., & Alifkhan, M. V. D. (2023). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI JOBHUB LAYANAN APLIKASI FREELANCE MENGGUNAKAN FIGMA. *INTI Nusa Mandiri*, *17*(2), 64–69. https://doi.org/10.33480/inti.v17i2.4056

Mulyani, S. (2021). Prevention of the Spread of COVID-19 through Health Promotion. *PLACENTUM Jurnal Ilmiah Kesehatan Dan Aplikasinya*, *9*(1), 2021.

Negeri Subang, P. (2024). UI/UX Design of The ENC Application as Electronic Nursing Care in Clinical Practice Education for Nursing Students in Hospitals. Minanton 1) , Habsyah Saparidah Agustina 2) , Nurfitria Khoirunnisa 3) * 1)2)3). *Architecture and High Performance Computing*, *6*(1). https://doi.org/10.47709/cnahpc.v6i1.3307

Nugraha, I., & Fatwanto, A. (2021). User Experience Design Practices in Industry (Case Study from Indonesian Information Technology Companies). *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, *6*(1), 49–60. https://doi.org/10.21831/elinvo.v6i1.40958

Nugroho, D. P., & Sari, R. (n.d.). Analisis UI/UX menggunakan Metode User Centered-Design Pada Aplikasi TSP Mobile. In *Jurnal Infortech* (Vol. 5, Issue 2). http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech

Nurdin, M. I., Ashar, M., Akbar, M. I., Putu, I., & Lesmana, D. (n.d.). User Interface and User Experience Design in Digital Learning Applications for Autistic Users with the Human-Centered Design Method. In *Journal of Disruptive Learning Innovation (JODLI)* (Vol. 4, Issue 1).

Puspita Hannah, M., & Nur Kholiza, R. (2024). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Perancangan UI/UX Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design. *Media Online*, *4*(4), 2342–2356. https://doi.org/10.30865/klik.v4i4.1722

Ravelino, C., Alfa Susetyo, Y., & Satya Wacana, K. (2023). Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, *7*(1), 2023. https://doi.org/10.35870/jti

Rizal, S., & Saputra, S. A. (2023). Dosen Universitas Bina Darma 1 , Mahasiswa Universitas Bina Darma 2 Jalan Jenderal Ahmad Yani No.3 Palembang Sur-el : syahril.rizal@binadarma.ac.id 1 , suryaadisaputra@gmail.com 2. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, *25*(1).

Rusydi, M. H., Nuryasin, I., Informatika, P., Malang, U. M., Raya, J., No, T., 246, K., & Lowokwaru, K. M. (2024). JOISIE licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0) PERANCANGAN UI/UX APLIKASI HIDUP SEHAT BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Journal Of Information Systems And Informatics Engineering*, *8*(1), 54–64. https://doi.org/10.35145/joisie.v8i1.4168

Santoso, N. A., Virginia, G., & Susanto, B. (2017). Evaluation Interface Design to Build User Experience on SInTA Service Christian Duta Wacana University Yogyakarta. *TRANSFORMATIKA*, *15*(1), 26–35. www.ueq-online.org.

Sinaga, J., & Sembiring, E. (2018). Self Efficacy dan Gaya Hidup Pasien Hipertensi. In *Jurnal Kesehatan* (Vol. 9, Issue 3). Online. http://ejurnal.poltekkes-tjk.ac.id/index.php/JK

Triyono, A., Hartika, D., & Rahayu, T. (2024). *SULTANIST: Jurnal Manajemen dan Keuangan Volume: 12 No: 1 Tahun 2024 Page (1-11) WORK MOTIVATION MEDIATES THE INFLUENCE OF EDUCATIONAL LEVEL AND WORK EXPERIENCE ON EMPLOYEE PERFORMANCE AT KUALA CENAKU PUBLIC HEALTH CENTER OF INDRAGIRI HULU REGENCY*. https://sultanist.ac.id/index.php/sultanist

Wijaya, A., Azhiman, F., Yani, A., 03, N., & Selatan, S. (2023). *Indonesian Scientific Index (SINTA) journal-level of S3*. *11*(2), 207. https://doi.org/10.33558/piksel