

ANALISIS ELEMEN VISUAL DESAIN ANTARMUKA DOMPET DIGITAL DI INDONESIA

Abdurrahman Sidik¹, Imam Santosa¹

¹Program Studi Doktor Ilmu Seni Rupa dan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung

²Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi,

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari

e-mail: ^{1,2}abdurrahmansidik30@gmail.com

ABSTRAK

Dompot digital menjadi populer semenjak menjadi salah satu alternatif pembayaran pengganti uang tunai. Dompot digital yang beredar di pasaran pun juga puluhan jumlahnya. Kemudahan dalam mengoperasikan harus menjadi pertimbangan dalam merancang dompot digital agar pengguna menjadi nyaman ketika menggunakannya. Penelitian ini mencoba untuk menguraikan elemen-elemen visual desain antarmuka dompot digital lalu kemudian mengaitkannya dengan teori-teori desain. Penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi desain antarmuka dompot digital di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan tahapan penelitian yang dilakukan yaitu menguraikan elemen-elemen visual desain antarmuka pada dompot digital, lalu kemudian membandingkannya dengan teori-teori desain yang berkaitan dengan kemudahan dalam menggunakan. Hasil menunjukkan terdapat perbedaan standar pada setiap dompot digital di Indonesia. Ketidak konsistensian elemen-elemen visual desain antarmuka yang disajikan dapat membuat pengguna menjadi sulit mengenali setiap fungsi dan menu pada dompot digital tersebut.

Kata Kunci: *Desain Antarmuka, Dompot Digital, Kemudahan, Desain Visual.*

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi menyebabkan banyaknya perusahaan yang bergerak dibidang keuangan (*financial techonogy – fintech*) saling bersaing untuk memperebutkan pasar. Persaingan ini kemudian melahirkan inovasi yang disebut dompot digital. Dompot digital tidak populer begitu saja, setidaknya ada 3 hal yang pada akhirnya membuat dompot digital tercipta. Mulai dari internet yang membawa berbagai macam sumber daya dan layanan pertukaran informasi, perangkat komunikasi *smartphone* yang memungkinkan menjalankan aplikasi, hingga tuntutan dari manusia itu sendiri dalam meningkatkan kualitas kehidupannya menjadi lebih mudah, bermakna, dan produktif agar sejalan dengan paradigma baru di era globalisasi ini.

Pada hakikatnya dompot digital adalah aplikasi yang berfungsi sebagai alat pembayaran non tunai berbasis elektronik yang dapat dijalankan pada *smartphone*. Nilai uang pada dompot digital disimpan dalam bentuk saldo yang nilainya sama dengan uang tunai, hanya saja tidak terlihat fisiknya (*cashless money*). Pengguna dompot digital dimudahkan dalam bertransaksi tanpa perlu membawa uang yang banyak. Bank Indonesia secara resmi mencetuskan istilah Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) pada tahun 2014 dengan tujuan untuk menciptakan ekosistem pembayaran yang aman, efisien, dan lancar. Bank Indonesia melalui GNNT berharap dapat meminimalisasi kendala ketika bertransaksi menggunakan uang tunai, seperti uang tidak layak edar dan efisiensi masyarakat dengan tidak perlu membawa uang dengan jumlah yang besar.

Penggunaan dompot digital di Indonesia juga sudah diatur melalui regulasi dan aturan dalam Peraturan Bank Indonesia No.18/40/PBI/2016 dan Surat Edaran Bank Indonesia No.18/41/DKSP tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran. Hingga saat ini sudah ada 38 dompot digital yang mendapatkan lisensi resmi dari Bank Indonesia seperti GoPay, ShopeePay, OVO, Dana, LinkAja, Sakuku, Jenius, Doku, iSaku, dll. [1]. Banyaknya pilihan dompot digital di Indonesia tidak serta merta membuat masyarakat menggunakan semua aplikasinya. Hasil survei yang dilakukan oleh Kadence [2] menunjukkan bahwa rata-rata masyarakat Indonesia di kota-kota besar mengetahui 5-6 dompot digital dan hanya 3-4 dompot digital saja yang mereka gunakan untuk keperluan transaksi. Selain reputasi dan kepercayaan, banyak faktor yang mempengaruhi masyarakat dalam memilih dan menggunakan dompot digital, salah satunya yaitu berkaitan dengan kemudahan (*ease of use*) [3,4,5,6,7].

Pengguna biasanya terburu-buru ketika menggunakan aplikasi yang baru ia *install*, hanya perlu waktu 10-20 detik agar pengguna bertahan dan melanjutkan untuk menggunakan aplikasi tersebut [8]. Bahkan sumber lain mengatakan hanya perlu 2,6 detik saja untuk membuat pengguna bertahan pada aplikasi [9]. Jika aplikasi dipersepsikan pengguna sulit untuk digunakan maka pengguna akan berpindah ke aplikasi lain yang serupa. Hal ini dikarenakan banyaknya pilihan dompot digital yang tersedia pada *marketplace* seperti *Google Play Store* dan *Apple App Store*. Maka dari itu kesan pertama mudah untuk digunakan pada dompot digital menjadi sangat penting. Dalam

keilmuan desain, kemudahan dapat dibangun dari elemen-elemen visual desain antarmuka (*visual interface design*) yang ada pada dompet digital.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan tahapan penelitian yang dilakukan yaitu (1) menguraikan elemen-elemen visual desain antarmuka pada dompet digital populer di Indonesia, lalu kemudian (2) membandingkannya dengan teori-teori desain yang berkaitan dengan kemudahan dalam menggunakan. Penelitian deskriptif dilakukan untuk mengetahui gambaran, keadaan, atau suatu hal dengan cara mendeskripsikannya sedetail mungkin berdasarkan fakta yang ada. Menurut Sugiyono [10] penelitian deskriptif adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkannya dengan variabel lain, yang mana peneliti berperan sebagai instrumen kunci dan melukiskan suatu keadaan secara objektif atau berdasarkan fakta-fakta yang tampak. Sedangkan menurut Narbuko dan Achmadi [11] penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada saat ini berdasarkan data-data, dengan menyajikan, menganalisis, dan menginterpretasikannya. Dengan kata lain, penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan fenomena yang ada yaitu dompet digital, lalu kemudian hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Agar penelitian objektif, standar alat dan aplikasi yang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2. Sedangkan untuk memfokuskan penelitian maka hanya diambil 4 aplikasi dompet digital saja sebagai sampel berdasarkan dari hasil survei dari Badan Pusat Statistik (BPS) 2022, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2022, serta beberapa penelitian sebelumnya mengenai dompet digital populer di Indonesia [12,13,14,15].

Tabel 1. Alat Penelitian.

No	Alat Penelitian	Deskripsi/Spesifikasi
1	Smartphone	Realme 3 Pro OS Android 11 Layar 6.3” Resolusi 1080x2340 pixels Rasio 19.5:9 (~409 ppi density)

Tabel 2. Aplikasi Pendukung Penelitian.

No	Dompot Digital	Versi	Screenshot
1	GoPay	4.53.1	

2	Shopee Pay	2.94.13	
3	Dana	2.22.0	
4	OVO	3.67.2	

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Visual desain antarmuka berfokus pada pengaturan dari elemen-elemen visual untuk mengkomunikasikan perilaku pengguna beserta informasi yang ada di dalamnya. Setiap elemen visual memiliki komposisinya masing-masing, misalnya elemen visual bentuk (*shape*) dan warna yang apabila digabungkan akan memiliki sebuah makna. Setiap elemen visual yang diterapkan memungkinkan pengguna untuk memahami konten dan antarmuka (*user interface*) pada aplikasi tersebut. Ketika dua elemen visual memiliki warna yang serupa, maka pengguna akan mengasumsikan bahwa kedua objek tersebut berelasi atau saling berkaitan. Sebaliknya ketika dua objek memiliki warna yang berbeda, maka pengguna juga menganggap bahwa objek tersebut memiliki fungsi yang tidak sama. Visual desain antarmuka membantu menajamkan kemampuan manusia untuk membedakan antar objek secara tampilan visual dan memperkaya maknanya walaupun hanya dengan melihat saja. Berikut adalah elemen-elemen desain antarmuka yang terdapat pada aplikasi [16] :

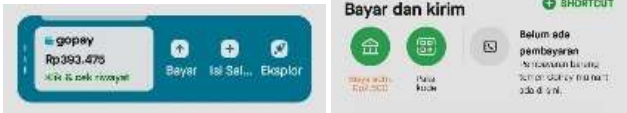

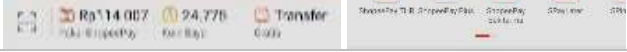
a) Konteks

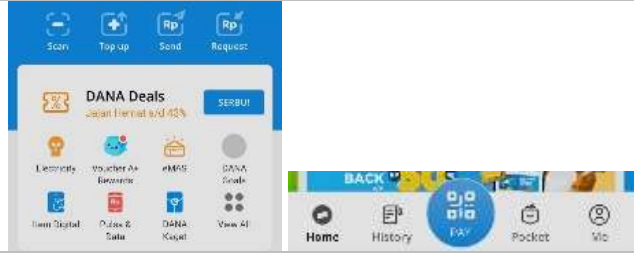

Berhubungan dengan bagaimana aplikasi menyesuaikan dengan konsep yang telah dirancang ketika pengembangan awal. Misalnya seperti pertimbangan atas pengguna bahwa pengguna akan lebih sering menggunakan aplikasi di bawah terik matahari dibandingkan di dalam ruangan, atau pertimbangan bahwa rata-rata pengguna aplikasi adalah usia 45 tahun ke atas.

- b) Bentuk
Berhubungan dengan bagaimana pengguna mengenali bentuk dari objek tersebut. Misalnya siluet bentuk burger akan dipahami pengguna sebagai menu.
- c) Ukuran
Berhubungan dengan ukuran sebuah objek dan kaitannya dengan objek lainnya pada layar. Semakin besar objeknya maka semakin besar juga atensinya terhadap pengguna.
- d) Warna
Berhubungan dengan warna yang terdiri dari *value*, *hue*, dan *saturation* dan kaitannya dengan objek lainnya. Misalnya seperti warna biru yang identik dengan tombol beli dan warna merah dengan tombol jual.
- e) Orientasi
Berhubungan dengan informasi yang ditampilkan pada layar apakah horizontal atau vertikal dan kaitannya dengan objek lain.
- f) Tekstur
Berhubungan dengan jumlah pixel dan resolusi yang digunakan pada sebuah objek.
- g) Posisi
Berhubungan dengan penempatan posisi objek dan kaitannya dengan hirarki suatu informasi ditampilkan.
- h) Teks dan Tipografi
Berhubungan dengan *font*, *typeface*, ukuran, serta bahasa yang digunakan pada aplikasi.

Setelah memahami setiap elemen desain antarmuka maka tahapan selanjutnya adalah mengidentifikasi elemen tersebut pada masing-masing dompet digital kemudian menginterpretasikan dan mengaitkannya dengan teori-teori desain.

Tabel 3. Identifikasi Elemen Desain Antarmuka Dompot Digital.

No	Elemen Desain Antarmuka	Dompot Digital	Identifikasi
1	Konteks	GoPay	Target audiens keempat dompet digital merupakan kelompok usia muda (15-24 tahun), kelompok usia pekerja awal (25-34 tahun), kelompok usia paruh baya (35-44 tahun) yang tidak menyukai membawa banyak uang tunai, suka berbelanja <i>online</i> , dan <i>mobile</i> .
		ShopeePay	
		Dana	
		OVO	
2	Bentuk	GoPay	GoPay menggunakan bentuk sederhana untuk setiap <i>icon</i> -nya. 
		ShopeePay	ShopeePay menggunakan bentuk sederhana untuk setiap <i>icon</i> -nya. 
		Dana	Dana menggunakan bentuk yang sedikit lebih kompleks untuk setiap <i>icon</i> -nya. 

			
		OVO	<p>OVO menggunakan bentuk yang sedikit lebih kompleks untuk setiap <i>icon</i>-nya.</p> 
3	Ukuran	GoPay	<i>Icon</i> pada GoPay berukuran sedikit lebih besar dibandingkan dompet digital lainnya.
		ShopeePay	<i>Icon</i> pada ShopeePay, Dana, dan OVO berukuran standar aplikasi pada umumnya.
		Dana	
		OVO	
4	Warna	GoPay	Warna tema keseluruhan dan <i>icon</i> dominan berwarna hijau dan putih.
		ShopeePay	Warna tema keseluruhan dan <i>icon</i> dominan berwarna jingga dan putih.
		Dana	Warna tema keseluruhan dominan berwarna biru, putih, dan abu-abu. Sedangkan warna <i>icon</i> beragam dari jingga, merah, dan biru.
		OVO	Warna tema keseluruhan dominan berwarna gradasi biru muda dan biru tua, putih, dan abu-abu. Sedangkan warna <i>icon</i> beragam dari biru, hijau, jingga, dan kuning.
5	Orientasi	GoPay	Keempat dompet digital menggunakan orientasi vertikal dan tidak dapat digunakan secara horizontal.
		ShopeePay	
		Dana	
		OVO	
6	Tekstur	GoPay	Keempat dompet digital menggunakan gaya desain <i>flat</i> dengan sedikit tambahan <i>shadow</i> di beberapa bagian.
		ShopeePay	
		Dana	
		OVO	
7	Posisi	GoPay	GoPay menggunakan sistem <i>grid</i> 4 baris. Pada bagian atas terdapat jumlah saldo, tombol bayar, dan isi saldo. Sedangkan pada bagian tengah dan bawah merupakan menu utama GoJek.
		ShopeePay	ShopeePay menggunakan sistem <i>grid</i> 3 baris. Pada bagian atas terdapat jumlah saldo. Sedangkan pada bagian tengah terdapat menu bayar, transfer, dan kode bayar. Pada bagian bawah terdapat riwayat penggunaan.
		Dana	Dana menggunakan sistem <i>grid</i> 4 baris. Pada bagian atas terdapat jumlah saldo, tombol <i>scan</i> , <i>top up</i> , <i>send</i> , dan <i>request</i> . Sedangkan pada bagian tengah terdapat menu bayar tagihan, pulsa, dan investasi. Pada bagian bawah terdapat <i>banner</i> promosi dan riwayat penggunaan.

		OVO	OVO menggunakan sistem <i>grid</i> 4 baris. Pada bagian atas terdapat jumlah saldo, tombol <i>top up</i> , transfer, tarik tunai, dan <i>history</i> . Sedangkan pada bagian tengah terdapat menu bayar tagihan, pulsa, dan investasi.
8	Teks dan Tipografi	GoPay	GoPay menggunakan <i>font</i> GoTo Sans dengan ukuran yang sedikit lebih besar dibandingkan dompet digital lainnya.
		ShopeePay	ShopeePay menggunakan <i>font</i> Shopee Display dengan ukuran standar aplikasi pada umumnya.
		Dana	Dana dan OVO menggunakan <i>font</i> yang sama yaitu Roboto dengan ukuran standar aplikasi pada umumnya.
		OVO	

Berdasarkan hasil identifikasi, banyaknya menu pada dompet digital dapat menjadi kelebihan sekaligus kekurangan. Kelebihannya dompet digital menjadi kaya akan fitur, hanya dengan satu aplikasi saja maka pengguna dapat melakukan apapun, mulai dari pembayaran, pembelian voucher, bayar tagihan, transfer, hingga investasi. Namun kekurangannya, terlalu banyak menu justru akan menyulitkan pengguna, khususnya pada pengguna baru. Banyaknya menu dapat memicu terjadinya kefrustrasian karena pengguna disajikan dengan berbagai macam fitur yang sebenarnya tujuan utama mereka sebenarnya hanya untuk melakukan pembayaran saja. Menu utama seharusnya ditampilkan pada halaman utama dompet digital, sedangkan menu fitur disembunyikan supaya tampilan terlihat rapi dan membuat pengguna menjadi lebih fokus.

Aplikasi yang dijalankan pada *smartphone* pada umumnya dapat menggunakan interaksi banyak sentuhan (*multi-touch*) yang dapat diaktifkan dengan menekannya menggunakan jari. Maka perlu pertimbangan terhadap posisi dan kerapatan setiap *icon* yang satu dengan *icon* yang lainnya agar pengguna dapat meminimalisasi kesalahan ketika menekan menunya. Begitu juga dengan penggunaan satu jari, walaupun sebuah aplikasi dirancang untuk dapat menggunakan hingga sepuluh jari, namun kebiasaan pengguna juga perlu dipertimbangkan. Misalnya ketika dompet digital digunakan untuk membayar di kasir dengan kondisi pengguna tidak bisa menggunakan aplikasi tersebut, karena satu tangan harus memegang belanjaan. Sehingga dompet digital sudah seharusnya meletakkan menu-menunya agar mudah dijangkau dengan jempol pengguna. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa Dana dan OVO dapat diakses dengan menggunakan satu tangan karena tombol bayar diletakkan paling bawah, sedangkan GoPay dan ShopeePay sebaliknya (terletak di bagian atas).

Berikutnya adalah bagian *icon*, setiap dompet digital memiliki *icon* yang berbeda-beda, seperti tombol bayar GoJek menggunakan bentuk tanda panah ke atas, ShopeePay menggunakan bentuk *scan*, Dana menggunakan bentuk *QR code*, dan OVO menggunakan tulisan QRIS. Walaupun hingga sekarang belum ada standar atau patokan mengenai bentuk seperti apa yang harus digunakan untuk menu-menu tersebut, ada baiknya referensi bentuk didasari dari hal-hal yang lumrah dan dipikirkan oleh kebanyakan pengguna sehingga pengguna juga familiar hanya dengan melihat *icon* saja. Penggunaan animasi, *pop up*, dan *sliding panel* memang membuat aplikasi terlihat bagus. Namun juga dapat membuat pengguna terdistraksi dan membuat digital menjadi berat ketika digunakan. Begitu juga dengan keleluasaan pengguna dalam mengatur aplikasinya, seperti yang ada pada dompet digital Dana dan OVO yang tidak terdapat pilihan untuk mengubah bahasa. Sehingga bahasa menu yang ditampilkan pada dompet digital tersebut akhirnya terkesan mencampur-campur bahasa Indonesia dengan bahasa Inggris.

4. KESIMPULAN

Ketidak konsistensian elemen-elemen desain visual pada dompet digital di Indonesia membuat pengguna menjadi tidak memahami sepenuhnya fungsi dari menu-menunya. Pengguna dompet digital yang beragam mulai dari usia muda hingga tua, penglihatan normal atau menggunakan kacamata, senang berbelanja *online* di rumah atau *mobile* yang suka berpindah-pindah tempat, atau kondisi-kondisi lainnya, perlu menjadi perhatian dalam merancang sebuah dompet digital. Hal-hal ini walaupun terlihat kecil dan sepele ternyata memiliki dampak yang besar kepada pengguna. Kesan pertama yang mereka lihat ketika menggunakan aplikasi sangat menentukan apakah dompet digital tersebut akan digunakan terus menerus atau hanya sekali saja. Pertimbangan pengguna sudah seharusnya menjadi faktor paling utama dalam merancang aplikasi, mulai dari memfasilitasi kebutuhan mereka hingga menyesuaikan dengan kebiasaan mereka dalam menggunakan dompet digital.

5. SARAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang hanya bertumpu pada teori-teori desain yang sudah ada. Penelitian selanjutnya dapat memperluas objektifitas dari penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan wawancara mendalam untuk mengetahui alasan-alasan pengguna kesulitan ketika mengoperasikan dompet digital. Metode penelitian berikutnya yaitu kuantitatif menggunakan kuesioner yang bertumpu kepada hasil analisis

statistik dengan melibatkan banyak responden. Kedua metode penelitian ini dapat digabung untuk mendapatkan hasil yang lebih objektif. Penelitian ini juga dapat dikolaborasi dengan bidang keilmuan lain seperti teknik informatika, ilmu komunikasi, psikologi, ekonomi, ekonomi syariah, dsb.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI (Kemendikbudristek), Kementerian Keuangan RI (Kemenkeu), Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) melalui Beasiswa Pendidikan Indonesia (BPI), serta Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari yang telah memberi dukungan finansial terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fainusa, A. F., Nurcahyo, R., dan Dachyar, M. 2019. *Conceptual Framework for Digital Wallet User Satisfaction*. ICETAS 2019 6TH IEEE International Conference on Engineering, Technologies and Applied Sciences.
- [2] Kadence. 2021. *Digital Payment and Financial Services Usage and Behavior in Indonesia*.
- [3] Handayani, T. dan Novitasari. 2020. *A. Digital Wallet as a Transaction Media*. IOP Conf. Ser.: Mater. Sci. Eng. 879 012001.
- [4] Nabila, M., Purwandari, B. Nazief, B. A. A., Chalid, D. A., Wibowo, S. S., dan Solichah, I. 2018. *Finance Technology Acceptance Factors of E-Wallet and Digital Cash in Indonesia*. International Conference on Information Technology Systems and Innovation (ICITSI), 284-289.
- [5] Pertiwi, D., Suprpto, W., dan Pratama, E. 2021. *Perceive Usage of E-Wallet Among the Y Generation in Surabaya Based on Technology Acceptance Model*. Jurnal Teknik Industri, 22(1) 17-24.
- [6] Purnama, S. Bangun, C., dan Faaroek, A. 2021. *The Effects of Transaction Experience Using Digital Wallets on User Satisfaction in Millennial Generation*. ATM, 5(2) 161-168.
- [7] Kustono, A. S., Nanggala, A. Y. A., dan Mas'ud, I. 2020. *Determinants of the Use of E-Wallet for Transaction Payment Among College Students*. Journal of Economics, Business, and Accountancy Ventura, 23(1) 85-95.
- [8] Nielsen, J. *How Long Do Users Stay on Web Pages?* <https://www.nngroup.com/articles/how-long-do-users-stay-on-web-pages/>
- [9] Laja, P. *First Impressions Matter: Why Great Visual Design Is Essential*. <https://cxl.com/blog/first-impressions-matter-the-importance-of-great-visual-design/>
- [10] Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [11] Narbuko, C. dan Achmadi, A. 2015. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [12] Badan Pusat Statistik. *Statistik Indonesia 2022*. <https://www.bps.go.id/publication/2022/02/25/0a2afea4fab72a5d052cb315/statistik-indonesia-2022.html>
- [13] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. *Laporan Survei Internet Indonesia 2022*. <https://apjii.or.id/content/read/39/559/Laporan-Survei-Profil-Internet-Indonesia-2022/>
- [14] Ciptarianto, A. dan Anggoro Y. 2022. *E-Wallet Application Penetration for Financial Inclusion in Indonesia*. International Journal of Current Science Research and Review, 5(2) 319-332.
- [15] Fadhilah, J., Layyinna, C. A. A., Khatami, R., dan Fitroh. 2021. *Pemanfaatan Teknologi Digital Wallet sebagai Solusi Alternatif Pembayaran Modern: Literature Review*. Journal of Computer Science an Engineering (JCSE), 2(2) 89-97.
- [16] Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., dan Noessel, C. 2014. *About Face: The Essentials of Interaction Design Fourth Edition*. John Wiley & Sons, Inc.