

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI SIMPAN PINJAM KOPERASI AZKA BERBASIS *MOBILE* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*,**  
dibawah bimbingan Ari Putra Wibowo, M.Kom., M.Kom dan Devi Sugianti,  
M.Kom. jumlah hal: 149, jumlah gambar: 87, jumlah tabel: 16, 26 pustaka (2021 – 2025).

## **ABSTRAK**

Operasional layanan di Koperasi Azka saat ini masih menghadapi kendala efisiensi akibat proses pengelolaan data simpanan, pinjaman, dan transaksi yang dilakukan secara manual. Keterbatasan akses informasi keuangan secara *real-time* dan ketiadaan fitur pembayaran digital menyebabkan nasabah kesulitan dalam memantau saldo dan melakukan kewajiban pembayaran tepat waktu. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) aplikasi *mobile* Koperasi Azka sebagai solusi digitalisasi layanan. Metode yang digunakan adalah *design thinking*, dengan tahapan *Empathize, Define, Ideate, prototype, dan test*. Melalui pendekatan ini, kebutuhan pengguna diterjemahkan ke dalam rancangan fitur utama meliputi *dashboard* Simpanan, Mutasi Transaksi, Pembayaran Digital, dan Notifikasi Pengingat. Hasil perancangan prototipe diuji menggunakan tiga instrumen pengukuran. Pengujian efektivitas menggunakan *maze Usability Metrics* menghasilkan skor rata-rata (MAUS) sebesar 91 yang tergolong dalam kategori Sangat Baik. Evaluasi kepuasan pengguna menggunakan *System Usability Scale (SUS)* memperoleh skor 81 (kategori *Excellent*), sedangkan pengukuran pengalaman pengguna menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)* menunjukkan predikat *Excellent* pada aspek *pragmatis* dan *hedonis*, serta masuk dalam *benchmark* 10% produk terbaik. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa rancangan aplikasi Koperasi Azka memiliki tingkat usability yang tinggi dan mampu menjawab kebutuhan nasabah akan layanan koperasi yang transparan, fleksibel, dan mudah digunakan.

**Kata Kunci:** *UI/UX Design, Koperasi Azka, design thinking.*

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI SIMPAN PINJAM KOPERASI AZKA BERBASIS *MOBILE* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*, under the supervision of Ari Putra Wibowo, M.Kom., M.Kom and Devi Sugianti, M.Kom. Total pages: 149, total figures: 87, total tables: 16, references: 26 (2021–2025).**

### ***ABSTRACT***

*The operational services of Koperasi Azka currently face efficiency challenges due to the manual management of savings, loans, and transaction data. Limited access to real-time financial information and the absence of digital payment features make it difficult for members to monitor their balances and fulfill payment obligations on time. This study aims to design the user interface (UI) and user experience (UX) of the Koperasi Azka mobile application as a solution for service digitalization. The research employs the design thinking method, which consists of the stages Empathize, Define, Ideate, prototype, and test. Through this approach, user needs are translated into the design of key features, including the Savings dashboard, Transaction History, Digital Payments, and Reminder Notifications. The prototype design was evaluated using three measurement instruments. Effectiveness testing using maze Usability Metrics produced an average score (MAUS) of 91, categorized as Very Good. User satisfaction evaluation using the System Usability Scale (SUS) resulted in a score of 81 (Excellent category), while user experience measurement using the User Experience Questionnaire (UEQ) showed an Excellent rating for both pragmatic and hedonic aspects and was included in the benchmark of the top 10% of products. The study concludes that the Koperasi Azka application design demonstrates high usability and effectively addresses members' needs for cooperative services that are transparent, flexible, and easy to use.*

***Keywords:*** *UI/UX Design, Azka Cooperative, design thinking.*