

PENGUNAAN APLIKASI PERBANKAN ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA BARU DENGAN PENDEKATAN INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER

Alvira Sabira¹, Syarifah Masfira², Khairal Ulfida³, Annida Salsabila⁴, Junaidi Salat⁵

^{1,2,3,4,5}Falkutas Teknik Informatika, Universitas Jabal Ghafur

Email:unigha@unigha.ac.id,virasabila64@gmail.com¹,syarifahmasfira6@gmail.com²,
khairalulfida342@gmail.com³,annidasalsabila710@gmail.com⁴,junaidisalat@unigha.ac.id⁵

Abstract

The use of online banking applications among students, such as Mobile Banking, is very relevant in an era where most activities are carried out online. This research aims to determine the determinant factors related to the use of banking application services. This research proves that performance expectations, comfort, security, simplicity, and then navigation are factors with a significant role in shaping interest in using application services. This finding is an important recommendation for banking to increase customer interest in using banking applications that study the relationship between humans and computers, which includes designing and implementing interfaces so that they are easy to use by users, such as mobile banking applications.

This research aims to examine the use of online banking applications among new students using a human-computer interaction approach. Human and computer interaction is a field of science that studies interactions between humans and computers. This approach is used to understand how humans interact with online banking applications, as well as the factors that influence the use of these applications.

Keywords : circle, online, customer, Implementation, significant, determinant, relevant,navigation.

Abstrak

Penggunaan Aplikasi Perbankan online dikalangan Mahasiswa seperti Mobile Banking yang penggunaannya sangat relevan ditengah masa di mana segala aktivitas banyak dilakukan secara daring. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor determinan terkait penggunaannya layanan Aplikasi Perbankan. Penelitian ini membuktikan bahwa harapan kinerjanya,

kenyamanan, keamanan, kesederhanaan, dan kemudian navigasi merupakan faktor dengan peran signifikan dalam membentuk minat penggunaan layanan Aplikasi. Temuan ini menjadi rekomendasi penting bagi pihak Perbankan untuk meningkatkan minat Nasabah dalam penggunaan Aplikasi Perbankan yang mempelajari hubungan antara Manusia dan Komputer yang meliputi perancangan dan Implementasi antar Muka agar mudah digunakan oleh Pengguna seperti Aplikasi Mobile Banking.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan aplikasi perbankan online di kalangan mahasiswa baru dengan menggunakan pendekatan interaksi manusia dan komputer. Interaksi manusia dan komputer merupakan bidang ilmu yang mempelajari interaksi antara manusia dan komputer. Pendekatan ini digunakan untuk memahami bagaimana manusia berinteraksi dengan aplikasi perbankan online, serta faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi tersebut.

Kata kunci : kalangan, daring, Nasabah, Implementasi, signifikan, determinan, relevan, navigasi.

PENDAHULUAN

Teknologi adalah hal utama yang dibutuhkan di kalangan Masyarakat yang telah di akses melalui Smartphone. Dengan adanya akses internet masyarakat dan mahasiswa lebih mudah untuk transaksi. Aplikasi adalah subkelas perangkat lunak computer yang memanfaatkan melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna seperti Aplikasi Perbankan contohnya Mobile Banking. Interaksi Manusia dan Komputer adalah disiplin ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia dan computer yang meliputi perancangan, evaluasi, dan implementasi antarmuka agar mudah digunakan oleh manusia.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa banyak perubahan dalam kehidupan masyarakat,

termasuk dalam bidang perbankan. Bank-bank di Indonesia kini telah menawarkan berbagai layanan perbankan online yang dapat diakses melalui perangkat elektronik, seperti smartphone dan komputer. Layanan perbankan online ini semakin populer, terutama di kalangan mahasiswa baru. Mahasiswa baru merupakan kelompok masyarakat yang memiliki karakteristik unik. Mereka umumnya memiliki tingkat literasi digital yang tinggi dan memiliki ketertarikan yang besar terhadap teknologi. Selain itu, mahasiswa baru juga memiliki

kebutuhan yang beragam, seperti kebutuhan untuk melakukan transaksi keuangan, membayar tagihan, dan mengakses informasi perbankan

METODE PENELITIAN

Metode ini akan dirancang untuk mengumpulkan data kuantitatif tentang penggunaan aplikasi perbankan online, preferensi pengguna, dan persepsi mereka terhadap interaksi dengan aplikasi tersebut. Selanjutnya, kami akan melakukan wawancara mendalam dengan sejumlah mahasiswa baru untuk mendapatkan wawasan lebih mendalam tentang pengalaman dan pandangan mereka terhadap aplikasi perbankan online. Selama wawancara, kami akan menggunakan panduan wawancara yang didasarkan pada prinsip-prinsip Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) untuk mengeksplorasi aspek interaksi manusia dan komputer. Data yang diperoleh dari survei dan wawancara akan dianalisis secara terpisah dengan menggunakan metode statistik dan analisis teks kualitatif. Hasil analisis ini akan digunakan untuk merumuskan temuan penelitian dan rekomendasi terkait dengan pengembangan aplikasi perbankan online

yang lebih sesuai dengan kebutuhan mahasiswa baru dalam konteks interaksi manusia dan komputer.

Identifikasi dan pilih kelompok mahasiswa baru yang akan menjadi responden dalam

penelitian ini. Gunakan berbagai metode pengumpulan data seperti survei, wawancara, atau observasi untuk memahami perilaku pengguna saat menggunakan aplikasi perbankan. Analisis Data yang sesuai untuk mengolah dan menganalisis hasil dari data yang terkumpul. Ini bisa meliputi teknik statistik atau analisis kualitatif tergantung pada jenis data yang Anda kumpulkan. Jika diperlukan, gunakan temuan dari analisis data untuk merancang atau memperbarui antarmuka aplikasi perbankan. Uji ulang aplikasi perbankan dengan pengguna mahasiswa baru untuk memastikan bahwa perubahan desain atau pembaruan antarmuka telah memberikan perbaikan. Tulis hasil penelitian dan temuan dalam bentuk laporan atau artikel ilmiah untuk publikasi dan dokumentasi. Terus lakukan evaluasi secara berkala untuk memastikan bahwa perubahan yang diterapkan memberikan manfaat yang diinginkan kepada pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Aplikasi Perbankan online memberikan akses yang lebih mudah untuk Mahasiswa baru untuk mengelola keuangan mereka. Penggunaan antar muka yang ramah dan intuitif meningkatkan kepuasan pengguna.

Pentingnya fitur - fitur utama Mahasiswa baru umumnya membutuhkan fitur dasar seperti pengecekan saldo, transfer dana, pembayaran tagihan dan cek mutasi rekening. Aplikasi yang menyediakan fungsionalitas ini dengan cara mudah dipahami akan lebih disukai. Keamanan dan privasi Mahasiswa baru seringkali memiliki kekhawatiran tentang keamanan data mereka.

Aplikasi perbankan online yang menekankan dan menyediakan lapisan keamanan yang kuat dapat membangun kepercayaan di antara pengguna. Edukasi finansial Aplikasi yang menyertakan fitur pendidikan finansial, seperti manajemen anggaran atau saran investasi, dapat membantu mahasiswa baru memahami dan mengelola keuangan mereka dengan baik.

Perusahaan perbankan yang merespons umpan balik dari pengguna untuk

meningkatkan antarmuka dan fungsionalitas aplikasi cenderung mendapat respon positif dari mahasiswa baru. Aplikasi perbankan online yang memungkinkan integrasi dengan sistem keuangan kampus seperti pembayaran biaya kuliah dapat mempermudah mahasiswa baru dalam mengelola transaksi Mereka.

Dukungan pelanggan yang responsif dan dapat di akses dengan mudah melalui aplikasi juga merupakan faktor penting dapat bervariasi tergantung faktor - faktor spesifik, seperti desain antarmuka, keandalan teknis, dan kebijakan keamanan dari setiap aplikasi perbankan.

Interaksi manusia dan komputer dalam perbankan online ini memungkinkan pengguna untuk mengelola enggan mereka dengan efisien tanpa harus pergi ke kantor fisik bank.

Penting untuk memastikan bahwa interaksi ini dilakukan dengan aman, termasuk penggunaan kata sandi yang kuat,

pengaktifan otentikasi dua faktor, dan memeriksa keamanan situs web atau aplikasi untuk melindungi informasi finansial pengguna.

GAMBAR



Gambar : Deretan Teknologi yang mengubah cara perbankan.



Gambar : Transformasi Digital Perbankan.



Gambar : Interaksi Manusia dan computer.



Gambar : Interaksi Manusia dengan Perbankan Online.

tentang transaksi, termasuk tanggal, deskripsi, dan jumlah yang terlibat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Aplikasi perbankan online adalah alat yang sangat berguna bagi mahasiswa baru dalam mengelola keuangan mereka. Dengan pendekatan interaksi manusia dan komputer, pengalaman pengguna dapat ditingkatkan, memungkinkan Mahasiswa untuk memanfaatkan layanan perbankan dengan lebih efisien dan aman.

Penelitian ini kami juga menemukan kepentingan dalam menyediakan panduan atau pelatihan awal kepada mahasiswa baru tentang cara menggunakan aplikasi perbankan online dengan baik dan aman ,pastikan aplikasi memiliki antarmuka yang mudah dipahami, dengan navigasi yang intuitif dan jelas untuk mempermudah pengguna dalam menavigasi fitur - fitur penting.

Dorong mahasiswa untuk mengaktifkan opsi otentikasi dua faktor dan menggunakan kata sandi yang kuat untuk melindungi akun mereka dari akses yang tidak sah. Pastikan aplikasi memberikan informasi yang jelas

Pastikan mahasiswa mengetahui cara menghubungi dukungan pelanggan hujan mereka mengalami masalah atau memiliki pertanyaan terkait aplikasi, selalu pastikan bahwa aplikasi perbankan online diperbarui secara teratur untuk mengatasi bug atau celah keamanan yang mungkin muncul. Sediakan sumber daya tambahan atau kelas pendidikan keuangan kepada mahasiswa baru untuk membantu mereka memahami dan mengelola keuangan mereka secara efektif

Dengan mengikuti saran ini dan memastikan penggunaan aplikasi perbankan online yang bijak, Mahasiswa baru dapat memanfaatkan teknologi untuk mengelola keuangan mereka dengan lebih baik dan membangun kebiasaan keuangan yang sehat sejak dini.

Kenneth K. E. Kim. (2012). *Commercial Banking: Practice, Regulation, Theory*.

Prof. Dr. Benny A. Pribadi, M.A. (2023) *Teknologi Pendidikan*.

DAFTAR PUSTAKA

Aminuddin. (2021). *Teknologi Informasi*

DR. dr. Bayu Prawira Hie, MBA (2021). *Konsep dan praktek dalam memimpin transformasi total*.

Barbara Casu. Claudia Girardone. Philip Molyneux. (2015). *Lintroudction to Banking*.

Beyon Human. Jenny Preece. Helen Sharp. Yvones Rogers. (2019). *Interaction Design: Referensi utama dalam studi tentang interaksi manusia dan computer*.

Brian P.Simpson. (2014). *Money, Banking, and the Business Cycle: Volume I: Integrating Theory and Praticce*.

James W. Kolari. Benton E. Gun. (2012). *Commeric Banking: The Management of Risk*.

Stina .H. (2017). *Penggunaan Teknologi Informasi, kemudahan dan fitur layanan terhadap Nasabah dalam menggunakan Internet Banking*.