

Nama: Akhmad Rizki Prayoga

NIM: 1801020011

Prodi: Teknik Informatika

Tugas Rangkuman/Resume How We Built UX Design Process For e-Wallet Product

DANA adalah layanan pembayaran digital berbasis aplikasi, yang mana aplikasinya telah tersedia untuk platform Android melalui Google Play Store maupun platform iOS melalui App Store. Dengan menggunakan aplikasi ini, para orang atau pengguna dana dapat melakukan berbagai macam transaksi pembayaran, dari mulai untuk membeli pulsa, membayar tagihan (listrik, telepon, air hingga BPJS), membeli voucher Google Play, membayar cicilan, dan berbelanja secara online. DANA juga telah banyak bekerja sama dengan platform lain, seperti buka lapak, ramayana store dan lain lain. Aplikasi ini juga memiliki keunggulan yaitu layanan dan dukungan transaksi yang sangat lengkap di dalamnya. Platform ini juga menjamin setiap penggunaanya dapat bertransaksi secara aman dan terpercaya, dengan menggunakan teknologi keamanan kelas dunia dan sistem jaringan yang diawasi selama 24 jam. Operasional Dana juga tidak lepas dari koordinasi dengan Bank Indonesia selaku lembaga pengawas.

Ada 167 pemain fintech lainnya, mereka confident karena memiliki teknologi, keamanan, dan kepercayaan yang melebihi lainnya. Mereka tidak menggunakan atau mengandalkan promosi dan potongan harga, DANA mengandalkan teknologi dan keandalan platformnya yang diklaim sangatlah aman. Bagi mereka kalau promosi, bisa dapat customer cepat tetapi setelah itu customer akan pergi. Pihak DANA mengandalkan strategi jangka panjang berbasis aplikasi yang smart dan keamanan. Itu jadi strategi kami. Pihak DANA memberikan insentif, tetapi pihak DANA yakin konsumen akan terus kembali karena DANA memiliki trust dan safety yang tidak dimiliki oleh platform yang

lain. Pihak DANA juga menyarankan kepada generasi milenial untuk menggunakan dompet digital sebagai pembayaran utama. Dengan itu masyarakat atau generasi milenial lebih mudah dalam melakukan transaksi dimana saja tanpa menggunakan uang tunai lagi. Pihak DANA juga memberikan banyak promo dan diskon layaknya kartu kredit sehingga masyarakat atau generasi milenial bukan hanya mendapatkan kemudahan dalam bertransaksi akan tetapi banyak keuntungan yang mereka dapatkan seperti cashback atau diskon dalam pembelian barang dan lainnya.

Untuk membuat UX kita harus melakukan research, karena research itu sendiri sangatlah penting karena product kita kelak digunakan oleh user. Maka dari itu terdapat 3 market research:

1. Market Demographic
2. Target Persona
3. Awareness

Dari ketiganya yang sangat vital adalah user research dimana nanti kita akan mendapat banyak insights langsung dari user, ini sangat penting sebelum kita melakukan post production. Setelah itu UX juga akan bekerja dengan UI untuk mempercantik tampilan agar user friendly.