

Homework - UI/UXDesign

Nama : Yohanes Serpiyanto Elo
Kelas : IT Full Stack Developer
Batch : MSIB Batch 7



1. Soal & Instruksi

Soal

Kalian akan diminta untuk melakukan observasi dan memikirkan cara untuk meningkatkan kualitas suatu produk atau layanan perbankan.

Rancangan Project harus sesuai dengan tahapan design thinking yang sudah dipaparkan dalam kelas.

PR ini akan menilai bagaimana pemahaman kalian tentang design thinking baik secara teori dan pengaplikasiannya.

Instruksi Pengerjaan

Pilih salah satu produk/layanan perbankan yang kalian kenal

Tuliskan rancangan kegiatan kalian sesuai dengan framework design thinking dalam template yang sudah disediakan di halaman berikutnya.

Template

Tahapan	Kegiatan
Empathy	<p>Untuk mengidentifikasi permasalahan dalam ShopeePay, saya akan melakukan beberapa metode penelitian:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis Penelitian: <ul style="list-style-type: none"> ○ Melakukan wawancara dan survei kepada pengguna aktif ShopeePay. ○ Mempelajari ulasan pengguna di platform seperti Google Play Store, App Store, dan forum online. • Metode Penelitian: <ul style="list-style-type: none"> ○ Menggunakan evaluasi heuristik untuk menilai UI/UX ShopeePay berdasarkan prinsip-prinsip kegunaan. • Sasaran Pengguna: <ul style="list-style-type: none"> ○ Mahasiswa dan profesional muda yang sering menggunakan transaksi digital untuk belanja online dan pembayaran tagihan. ○ Pengguna yang memanfaatkan ShopeePay untuk mendapatkan diskon dan cashback. • Hasil Pengamatan: <ul style="list-style-type: none"> ○ Banyak pengguna yang mengalami keterbatasan fitur transfer dan pencairan dana, serta keterbatasan pembayaran di luar ekosistem Shopee. ○ Beberapa pengguna merasa antarmuka ShopeePay agak rumit dalam pengelolaan saldo, pembayaran, dan cashback.
Define	<p>Setelah mengumpulkan data, tahap selanjutnya adalah mengolah informasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengolahan Data: <ul style="list-style-type: none"> ○ Mengkategorikan keluhan berdasarkan frekuensi, seperti batasan fitur transfer atau kesulitan dalam menggunakan antarmuka.

	<ul style="list-style-type: none"> • Temuan: <ul style="list-style-type: none"> ○ Pengguna ingin integrasi ShopeePay yang lebih luas dengan merchant offline dan layanan di luar Shopee. ○ Pengguna juga menginginkan pengelolaan transfer dan cashback yang lebih sederhana. • Pertanyaan Utama: <ul style="list-style-type: none"> ○ Bagaimana ShopeePay dapat memfasilitasi transaksi di luar ekosistem Shopee dengan lebih baik? ○ Bagaimana cara menyederhanakan antarmuka ShopeePay untuk pengelolaan saldo dan cashback yang lebih intuitif?
Ideate	<p>Untuk mengatasi permasalahan tersebut, beberapa solusi yang dapat diterapkan adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan fitur pembayaran ShopeePay agar bisa digunakan di lebih banyak merchant offline dan online melalui QRIS. • Menyederhanakan antarmuka ShopeePay dengan tampilan yang lebih minimalis, berfokus pada fitur utama seperti pembayaran, transfer, dan pengelolaan cashback. • Menambahkan fitur yang secara otomatis mengalokasikan cashback ke saldo utama atau tabungan ShopeePay.
Prototype	<p>Berikut ini adalah konsep dasar prototipe untuk ShopeePay:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Halaman utama dirancang dengan dua komponen utama: "Saldo Utama" dan "Cashback", serta ikon besar untuk pembayaran dan transfer. • Menambahkan menu tambahan untuk akses QRIS yang lebih mudah dari halaman utama.

Ide Sketsa UX ShopeePay 😊

SHOPE
PAY

- Halaman utama dirancang dengan 2 komponen utama "Saldo utama" dan "Cashback". Serta ikon besar untuk pembayaran transfer.
- Menambahkan menu tambahan untuk akses Qris yang lebih mudah dari halaman utama.





Hint

2. Soal & Instruksi

Ubah persona yang Anda identifikasi selama penelitian menjadi alat yang dapat Anda gunakan untuk membuat keputusan desain. Anda sebaiknya hanya mendesain maksimal untuk dua persona, meskipun riset Anda menghasilkan lebih dari dua persona.

Persona harus mencakup campuran informasi dari orang yang Anda wawancarai dengan tujuan dan kebutuhan yang sama.

Saran:

- Kembangkan model yang Anda mulai di kelas.
- Gunakan template yang sudah disediakan.

Template Persona



Dewa Firmansyah

Bio dan Demografis <ul style="list-style-type: none"> Nama: Dewa Firmansyah, 24 tahun, seorang programmer yang tinggal di bekasi Pekerjaan: Odoo Developer Kebiasaan: Sering menggunakan ShopeePay untuk membayar tagihan Listrik dan berbelanja makanan online. 	Perilaku <ul style="list-style-type: none"> Dewa Firmansyah lebih suka menggunakan ShopeePay karena promo cashback, namun terkadang kesulitan dalam mengelola saldo dan cashback.
Cerita dan Skenario <ul style="list-style-type: none"> Dewa Firmansyah ingin pembayaran di merchant offline lebih mudah tanpa banyak langkah, dan ia juga berharap ShopeePay dapat terhubung dengan lebih banyak layanan di luar Shopee. 	Tujuan dan kebutuhan <ul style="list-style-type: none"> Dewa Firmansyah memerlukan antarmuka yang mudah digunakan serta fitur transfer yang lebih luas untuk keperluan mengirim uang ke rekening bank.



3. Competitor Analysis

Lanjutkan analisis kompetitif Anda. **Identifikasi siapa** 2-3 pesaing Anda dan **apa** yang mereka lakukan. Ingat, Anda **bertanggung jawab** untuk **memilih kriteria** yang ingin Anda **bandingkan**. Pilih salah satu struktur yang ditampilkan dalam kelas: Prioritas Fitur atau Pro/Kontra.

Saran:

- Mengapa pesaing ada di pasar?
- Masalah apa yang mereka pecahkan?
- Bersikaplah objektif dan tunjukkan apa yang dilakukan pesaing dengan baik dan apa yang dapat mereka lakukan dengan lebih baik.
- Jika perlu, gunakan screenshot untuk menjelaskan poin Anda.
- Temukan peluang untuk peningkatan.

Pesaing (Kompetitor)

	Nama	Deskripsi
Pesaing 1	Dana	<ul style="list-style-type: none"> Dana lebih banyak digunakan untuk pembayaran di merchant offline. Kelebihan: Integrasi yang luas dengan QRIS dan merchant offline. Kekurangan: Tidak terlalu fokus pada promo cashback.
Pesaing 2	OVO	<ul style="list-style-type: none"> OVO memiliki integrasi yang baik dengan banyak merchant offline dan menyediakan fitur investasi yang belum dimiliki oleh ShopeePay. Kelebihan: Menawarkan fitur investasi serta cashback. Kekurangan: Proses verifikasi pengguna yang lebih panjang dibanding ShopeePay.

Keunggulan/ Dompet Digital	Integrasi Yang Luas Dengan QRIS	Menawarkan fitur investasi serta cashback	Verifikasi pengguna Lebih Muda
Dana	Yes	No	Yes
Ovo	Yes	Yes	No
Shopee Pay	No	No	Yes

Peluang bagi ShopeePay:

Meningkatkan kemitraan dengan merchant offline melalui QRIS serta memperbaiki pengalaman pengguna dalam mengelola saldo dan cashback.

Terima kasih!