

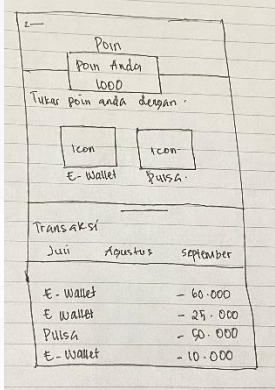
# Nur Haslinda

## Homework UI/UX Design



# Studi kasus Livin by Mandiri

Tahapan	Kegiatan & Hasil Kegiatan
Empathy	<p><i>Tipe riset : interview</i></p> <p><i>Pengguna : Usia 21 tahun yang memiliki kesibukan sebagai mahasiswa</i></p> <p><i>Hasil :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>1. Ketika melakukan transaksi loading aplikasi terlalu lama dan sering terjadi kegagalan transaksi</i></li> <li><i>2. Sering maintenance pada jam 00.00 - 05:00</i></li> <li><i>3. Livin by mandiri tidak memiliki fitur poin yang dapat ditukar menjadi saldo atau uang sebagai reward pengguna Ketika telah banyak transaksi.</i></li> </ol>
Define	<ol style="list-style-type: none"> <li><i>1. Mahasiswa menggunakan aplikasi livin by mandiri karena tampilan yang ditawarkan menarik dan mudah digunakan oleh pengguna baru, akan tetapi Ketika melakukan transaksi loading aplikasi terlalu lama dan sering terjadi kegagalan transaksi sehingga menghambat proses transaksi</i></li> <li><i>2. Mahasiswa tidak jarang memerlukan transaksi pada dini hari akan tetapi aplikasi livin by mandiri sering maintenance sehingga mahasiswa tidak dapat melakukan transaksi</i></li> <li><i>3. Livin by mandiri termasuk salah satu bank yang memiliki biaya admin cukup rendah, akan tetapi mahasiswa memerlukan fitur reward poin yang dapat ditukar mejadi saldo sehingga pengguna akan lebih sering transaksi menggunakan livin by mandiri</i></li> </ol>

Tahapan	Kegiatan & Hasil Kegiatan														
ideate	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Tim developer aplikasi livin by mandiri sebaiknya melakukan analisis kinerja aplikasi dan optimalisasi algoritma sehingga kinerja aplikasi dapat menjadi lebih optimal</i></li> <li>2. <i>Ketika tim developer aplikasi livin by mandiri melakukan maintenance dapat dilakukan penjadwalan yang teratur seperti 1 bulan sekali atau 2 minggu sekali (Kecuali case tertentu yang sangat mendesak) dan dilakukan pada dini hari sehingga pengguna tidak setiap hari mndapatkan gangguan dalam melakukan transaksi pada jam 00:00 - 05:00</i></li> <li>3. <i>Adanya fitur reward poin ketika pengguna telah melakukan beberapa kali transaksi pada aplikasi livin by mandiri yang dapat ditukar menjadi saldo atau pulsa apabila telah mencapai jumlah nominal tertentu</i></li> </ol>														
Prototype	 <p>The prototype shows a mobile app interface for a reward system. It includes a 'Poin' section with 'Poin Anda 1000', a 'Tukar poin anda dengan' section with 'E-Wallet' and 'Pulsa' options, and a 'Transaksi' table with columns for months and transaction amounts.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Transaksi</th> </tr> <tr> <th></th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>Juli Agustus September</td> </tr> <tr> <td>E-Wallet</td> <td>- 60.000</td> </tr> <tr> <td>E-Wallet</td> <td>- 25.000</td> </tr> <tr> <td>Pulsa</td> <td>- 50.000</td> </tr> <tr> <td>E-Wallet</td> <td>- 10.000</td> </tr> </tbody> </table>	Transaksi					Juli Agustus September	E-Wallet	- 60.000	E-Wallet	- 25.000	Pulsa	- 50.000	E-Wallet	- 10.000
Transaksi															
	Juli Agustus September														
E-Wallet	- 60.000														
E-Wallet	- 25.000														
Pulsa	- 50.000														
E-Wallet	- 10.000														

# Persona



**Salsabila Octavia  
Ningrum**



## Latihan

### Bio dan Demografis

Salsa adalah mahasiswa semester 7 di Universitas Negeri Surabaya dengan usia 21 tahun. Dia berasal dari luar kota Surabaya, salsa memiliki kebiasaan membeli makanan online dan cenderung melakukan pembayaran dengan non tunai.

### Perilaku

- Selalu melakukan pembayaran kos menggunakan fitur transfer livin by mandiri
- Sering melakukan transaksi pembelian menggunakan fitur Qris livin by mandiri
- Sering melakukan pembayaran e-commerce menggunakan fitur Virtual Account mandiri

### Cerita dan Skenario

- Salsa sebagai mahasiswa yang berasal dari luar kota Surabaya perlu untuk menyewa kos sebagai tempat tinggal, setiap bulan dia melakukan pembayaran kos menggunakan fitur transfer pada aplikasi livin by mandiri
- Setiap hari salsa melakukan pembelian makanan baik online maupun offline, karena salsa adalah kaum cashless maka salsa sering menggunakan fitur Qris dari aplikasi livin by mandiri untuk melakukan pembayaran makanan
- Setiap bulan salsa selalu melakukan pembelanjaan online melalui e-commerce untuk membeli keperluan pribadi. Dia menggunakan fitur virtual akun untuk melakukan transaksi pembayaran

### Tujuan dan kebutuhan

- Kelancaran dalam proses transaksi sehingga mempersingkat waktu
- Dapat melakukan transaksi dalam waktu 24 jam tanpa adanya gangguan
- Fitur reward poin bagi pengguna yang telah melakukan transaksi dalam intensitas dan jumlah tertentu



# Pesaing (Kompetitor)

	Transfer	Pembayaran Virtual Account	Qris	Top up	Setor/tarik tanpa kartu	Poin reward
<b>BRImo</b>	YA	YA	YA	YA	YA	YA
<b>myBCA</b>	YA	YA	YA	YA	YA	TIDAK
<b>Btn mobile</b>	YA	YA	YA	YA	YA	TIDAK

**Terima kasih!**