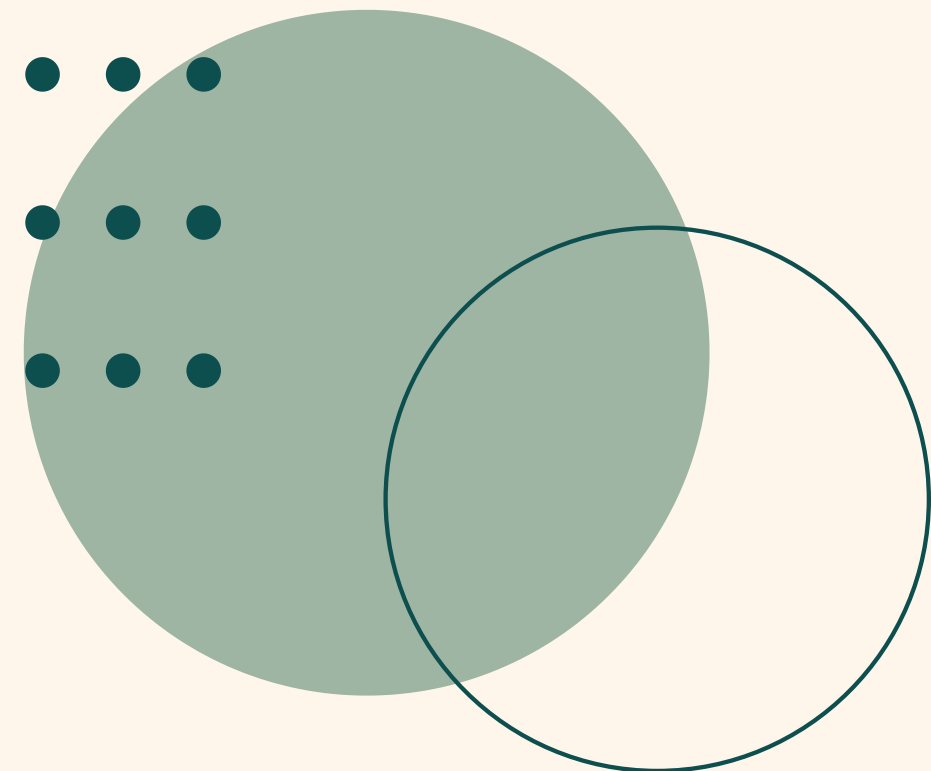
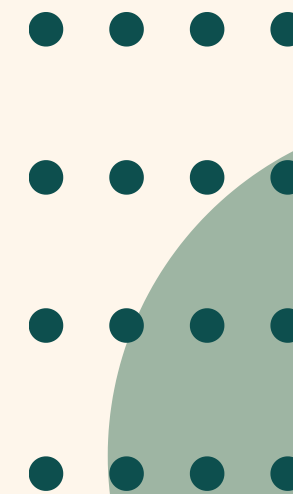


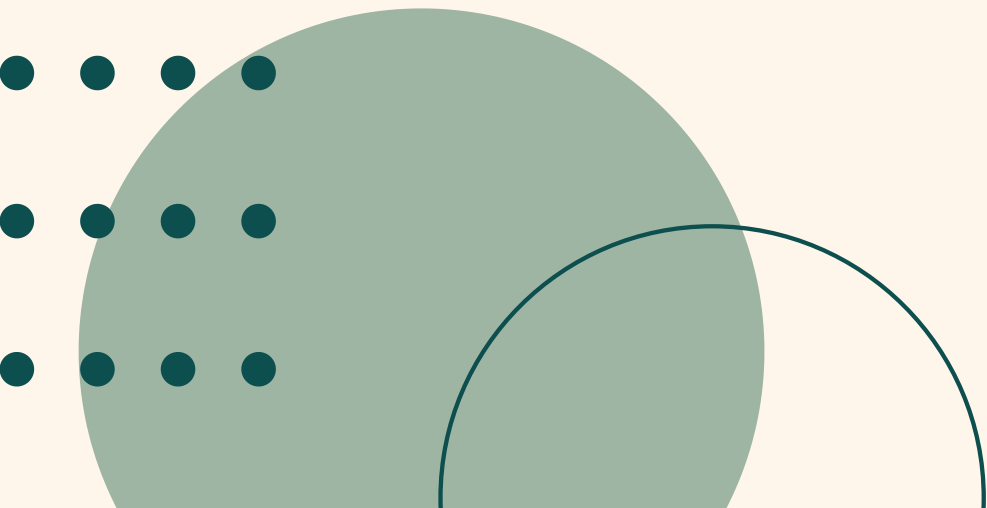
HOMEWORK UI UX DESIGN

CHASETYO IVAN YUSAGA



SOAL - 1

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.



JAWABAN - 1

EMPATHY

Untuk memecahkan masalah yang di alami oleh pengguna atau user, maka digunakan tipe riset secara kualitatif. Tidak hanya itu digunakan juga metode Heuristic Evaluation sehingga diharapkan pengguna atau user bisa langsung menyampaikan permasalahan yang dimiliki selama menggunakan layanan tersebut. Pada masalah ini, sasaran yang akan dipilih seperti seorang pengusaha yang memiliki sebagian pegawai ataupun pengusaha umkm. Dari data yang di dapat, banyak user yang memiliki masalah seperti mengalami masalah ketika pembayaran, masalah ketika login kedalam aplikasi, Tidak ada fitur dalam penjadwalan transfer, error waktu ketika sudah melakukan transfer

JAWABAN - 1

DEFINE

Dari data yang diperoleh, kita bisa melihat bahwa pengguna menghadapi banyak masalah. Di antara masalah tersebut, kita dapat mengelompokkan masalah tersebut sesuai dengan kategorinya. Setelah melakukan pengkelompokan, terlihat bahwa masalah terbanyak terkait dengan penjadwalan transfer. Masalah ini muncul karena tidak adanya fitur yang memungkinkan pengguna untuk menjadwalkan transfer secara otomatis, seperti mengirim gaji kepada pegawai atau menyisihkan sebagian hasil usaha untuk investasi. Jadi, Bagaimana cara kita membantu user dalam mengatur keuangan secara otomatis sesuai jadwal yang diinginkan oleh user?

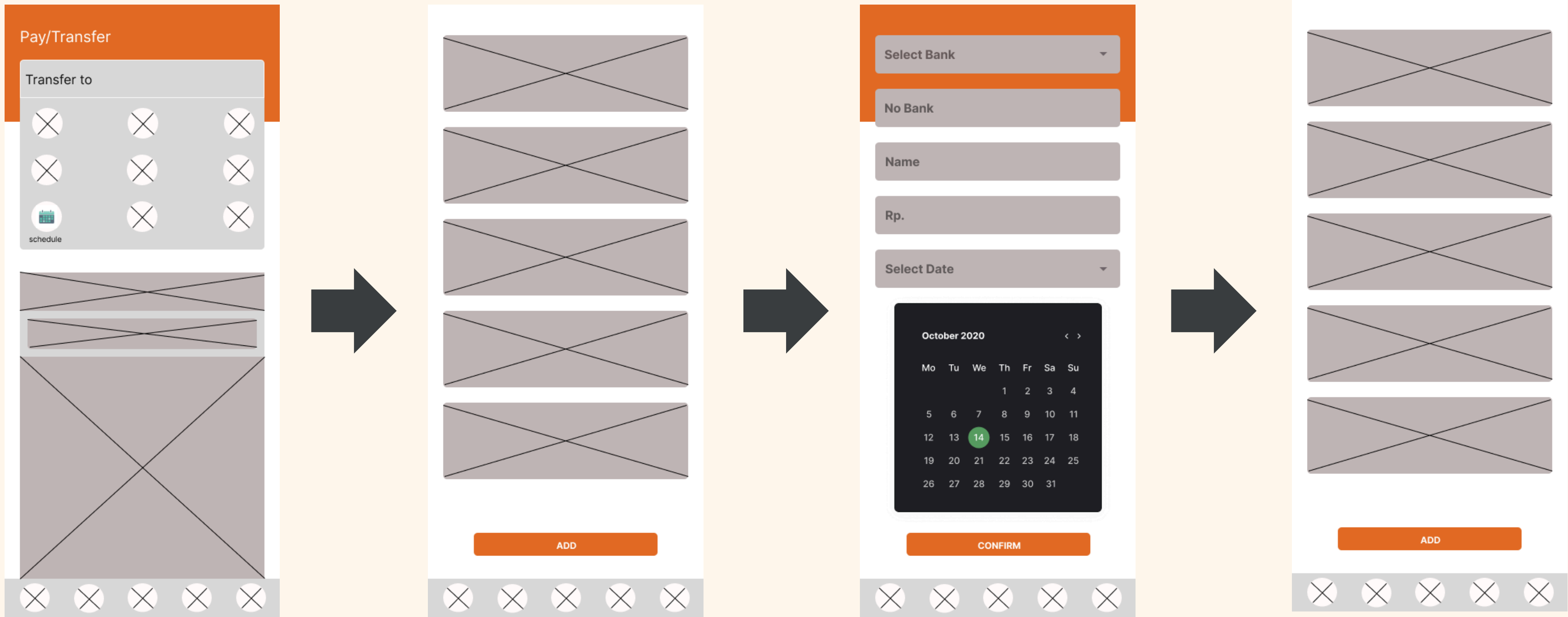
JAWABAN - 1

IDEATE

Berdasarkan masalah yang dialami oleh pengguna, solusi yang dapat ditawarkan adalah menyediakan fitur jadwal transfer, baik untuk mengirim uang kepada pegawai maupun ke rekening bank lain. Dengan fitur ini, diharapkan pengguna dapat dengan mudah mengatur keuangan mereka sesuai jadwal yang diinginkan. Fitur ini akan membantu mengotomatiskan pengelolaan keuangan dan memberikan kenyamanan lebih bagi pengguna.

JAWABAN - 1

PROTOTYPE



SOAL - 2

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.



JAWABAN - 2

USER PERSONA



ABDI PRANAWA

BUSINESSMAN
INVESTOR

BIO AND DEMOGRAFIS

UMUR : 20 TAHUN
PENGALAMAN : PERNAH BEKERJA
FREELANCE SEBAGAI WEB
DEVELOPER
PEKERJAAN : SEORANG
PENGUSAHA

PERILAKU

SERING MENGIKUTI BOOTCAMP
IT
MEMPOSTING BARANG YANG
DIJUAL KE SOSMED
MEMPOSTING UPDATE TERBARU
HARGA PASAR CRYPTO

CERITA DAN SKENARIO

ABDI ADALAH ORANG YANG SANGAT SUKA
MENGOLA KEUANGAN. SETIAP MINGGUNYA SELALU
MENYISIHKAN SEBAGIAN UANG NYA UNTUK
DIINVESTASIKAN. TAPI KADANG LUPA KETIKA TERLALU
SIBUK DENGAN URUSANNYA, SEHINGGA
MEMERLUKAN TABUNGAN YANG BISA MENGATUR
KEUANGANNYA SECARA OTOMATIS SESUAI
DENGAN JUMLAH DAN TANGGAL YANG DIINGINKAN.

TUJUAN DAN KEBUTUHAN

BENCI MEMILIKI TABUNGAN
DENGAN SISTEM YANG RIBET
SUKA MEMINDAHKAN UANG KE
BERBAGAI TABUNGAN

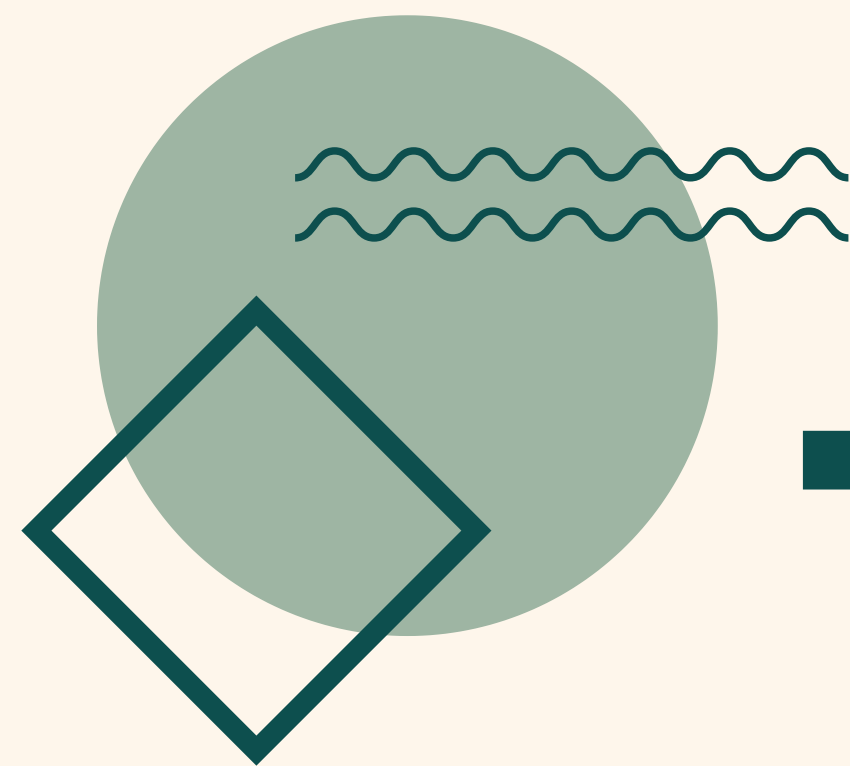
SOAL - 3

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.

JAWABAN - 3

PESAING (KOMPETITOR)

	Nama	Deskripsi
Pesaing 1	BCA	Pada Aplikasi MyBCA sudah memiliki fitur penjadwalan transfer, sehingga dapat mempermudah pengguna dalam penjadwalan transfer
Pesaing 2	MANDIRI	Pada Aplikasi Livin sudah memiliki fitur penjadwalan transfer, sehingga sebagian besar pengguna akan memilih aplikasi ini karena memiliki fitur yang diperlukan



TERIMA KASIH

CHASETYO IVAN YUSAGA

