

Nama : Reynaldi Ananda Putra

Kelompok : 9

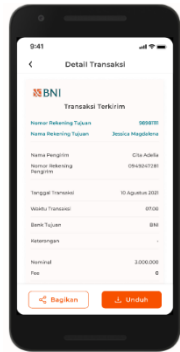
Program : IT Perbankan (Homework UI/UX Design)

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.

Jawab :

BNI Mobile Banking melakukan update aplikasi menjadi versi terbaru, untuk smartphone sendiri saat ini (02/24/2021) ialah versi 3.1.0.1. Namun saya merasa tampilan aplikasi ini perlu diperbaiki, agar lebih nyaman dan mudah digunakan. Kemudian saya teliti dan membaca review feedback Aplikasi BNI Mobile Banking di play store untuk mengetahui pendapat pengguna terhadap aplikasi ini. Saya menemukan beberapa ulasan dan komentar yang kurang baik. Pengguna mengkritik aplikasi yang diperbarui, terlihat tidak ramah, berantakan, dan aplikasi masih sering crash. Oleh karena itu, saya memilih aplikasi ini sebagai studi kasus untuk proyek akhir desain UI/UX. Proyek akhir ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah pengguna, meningkatkan antarmuka aplikasi dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

Tahapan	Kegiatan & Hasil Kegiatan
Empathy	<p>Pada tahap ini, saya berempati kepada pengguna untuk memahami dan mengetahui permasalahan pengguna, sehingga saya dapat menemukan solusi untuk membantu mereka mencapai tujuannya.</p> <ul style="list-style-type: none">• Pengamatan Umpan Balik Pada langkah ini saya mengamati review feedback dari Aplikasi BNI Mobile Banking untuk menemukan permasalahan pengguna.• Research Plan<ul style="list-style-type: none">- Background- Objective- Methodology- Sample Specification- Key Information Area- Discussion Guide- Conducting the research
Define	<ul style="list-style-type: none">- Affinity diagram Setelah melakukan wawancara, wawasan yang diperoleh dari hasil tersebut direpresentasikan menggunakan Affinity diagram. Affinity diagram digunakan untuk mengumpulkan dan mengelompokkan ide, opini, masalah, dan solusi.- User Persona User Pesona adalah karakter fiksi yang mewakili pengguna target, yang dikumpulkan dari wawancara pengguna sebenarnya. Hal ini bertujuan untuk melakukan penelitian dalam membuat produk yang nyaman dan menjadi solusi permasalahan yang dihadapi pengguna.- User Journey Map User Journey Map adalah alat desain penting untuk memahami produk dari sudut pandang pengguna. Peta perjalanan pengguna menggambarkan visualisasi langkah-langkah yang diambil pengguna untuk mencapai tujuan.- Competitive Analysis

	<p>merupakan metode penelitian dengan cara membandingkan aplikasi dengan aplikasi kompetitor. Analisis Kompetitif dilakukan untuk mengetahui kelemahan suatu aplikasi dan menyajikan perbedaan yang dapat memberikan nilai lebih pada aplikasi secara kreatif.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Problem setelah wawancara dan melakukan analisis menggunakan affinity diagrams, user personas, user journey maps, dan competitive analysis, ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi pengguna saat menggunakan aplikasi Mobile Banking BNI.
Ideate	<p>Didalam desain thinking ideate ini terdiri dari user flow, information architecture, wireframe, mockup, design system.</p> <ul style="list-style-type: none"> - User Flow User Flow digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah pengguna dalam menyelesaikan tugas dalam menggunakan produk. - Information Architecture metode yang digunakan untuk mengelola semua aliran, konten, dan persyaratan desain dalam suatu aplikasi. - Wireframe merupakan kerangka dasar sebelum membuat mockup, yang berfungsi sebagai gambaran desain yang sedang dikerjakan. - Mockup Setelah membuat wireframe, saya membuat mockup. Maket adalah konsep yang lebih dalam untuk menyampaikan berbagai aspek desain visual, seperti gambar, warna, dan tipografi - Design system kumpulan komponen desain yang dapat digunakan berulang kali, sehingga menghasilkan desain yang konsisten dan menyederhanakan pekerjaan.
Prototype	<p>Prototipe ini meliputi perjalanan pengguna dalam menggunakan aplikasi BNI Mobile Banking. Berikut salah satu halaman prototype dari bank BNI berupa halaman "detail Transaksi"</p> 

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.

Jawab :

Nama	Bio dan Demografis	Perilaku	Cerita dan Skenario	Tujuan dan kebutuhan
Rany Putri marsinah	Age : 23 y.o Location : Jakarta Job : Ilustrator	Mudah dan nyaman saat menggunakan	- Sulit melihat riwayat transaksi	- New Interface design

		aplikasi mobile banking	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak dapat menemukan fitur download struk transaksi 	<ul style="list-style-type: none"> - Fitur notifikasi jika ada transaksi masuk
Sandra nur putri	Age : 26 y.o Location : Bandung Job : Illustrator	Aplikasi yang Sangat user friendly	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak menyukai antarmuka yang baru diperbarui - Tidak mendapat notifikasi jika ada yang transfer 	<ul style="list-style-type: none"> - Mudah melihat riwayat transaksi tanpa harus memfilter terlebih dahulu - Mudah untuk menemukan fitur lupa kata sandi transaksi

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.

Jawab :

	NAMA	DESKRIPSI
PESAING 1	BRIImo	<p>BRIImo merupakan aplikasi keuangan digital Bank BRI terbaru berbasis data internet yang memberikan kemudahan bagi nasabah maupun non nasabah BRI untuk dapat bertransaksi dengan User Interface dan User Experience.</p> <p>Product Features :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembayaran QR - Fitur buka rekening digital saving untuk membuka rekening melalui aplikasi BRIImo <p>Product Strength :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pendaftaran internet banking tanpa harus ke bank - Bisa melakukan penarikan tunai di ATM tanpa menggunakan kartu <p>Product Weakness :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplikasi masih sering error - Jika ada halaman yang error maintenance aplikasi lama
PESAING 2	OCBC SG	<p>OCBC SG merupakan digital bank service singapore yang memudahkan nasabah bertransaksi perbankan hanya melalui ponsel.</p> <p>Product Features :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Talk to banking assistant - Fitur Invest - Fitur Apply Credit <p>Product Strength :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bisa lihat setiap aktivitas transaksi - Transfer antar bank tidak ada biaya administrasi <p>Product Weakness :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Belum bisa membuka rekening melalui aplikasi

PESAING 3		<p>BCA Mobile merupakan aplikasi perbankan dari Bank BCA yang bertujuan untuk memudahkan nasabah dalam melakukan transaksi atau pun melihat tabungan.</p> <p>Product Features :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tingkat keamanan nasabah yang cukup tinggi - Fitur untuk melihat aktivitas transaksi <p>Product Strength :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sudah bisa membuka rekening melalui aplikasi sehingga tidak perlu mendatangi kantor cabang. - Memiliki fitur yang lengkap <p>Product Weakness :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dalam mengakses aplikasi masih sering mengalami beberapa gangguan
------------------	--	---