# 1. Design Thingking

Tahapan	Kegiatan & Hasil Kegiatan				
Empathy	- Aplikasi yang dipilih : LINE Bank				
	- Tipe Riset : Sekunder				
	- Metode yang digunakan : Heuristic Evaluation Pengguna				
	yang ditemui : Mahasiswa yang menggunakan M-banking				
	LINE Bank				
	- Hasil Riset : pengguna merasa lebih memudahkan dalar bertransaksi online karena designnya yang simple akan tetapi masih merasa kurangnya fitur – fitur dalam M-				
D 00	banking ini.				
Define	- Mengelola data berdasarkan masalah yang dihadapi				
	pengguna				
	- Insight:				
	<ul> <li>pengguna kekurangan fitur – fitur yang dibutuhkan dalam memudahkan transaksi</li> </ul>				
	- pengguna membutuhkan kemudahan dalam				
	menggunakan mobile banking dan membutuhkan fitur – fitur yang untuk memudahkan dalam				
	bertransaksi lainnya.				
	- Kalimat HMW :				
	- Memberikan kemudahan pengguna dengan fitur				
	transfer otomatis dengan sidik jari.				
	- Memberikan tampilan UI yang lebih menarik				
	Weinberkun umphan er yang teom menank				
Ideate	Ide dalam menyelesaikan masalah tersebut.				
	- Menambah fitur – fitur seperti : share agar dapat				
	memudahkan berbagi bukti setelah bertransaksi-				
	- Membuat tampilan UI menjadi lebih menarik				
Prototype					
	Thre Bank				
	Line balk				
	Halo. wer!				
	(saldo Ky xxx xxx)				
	No. Kek XXXXXX 11 Julia				
	INV. PER TO SAIL				
	() ()				
	tagihan topup trunsper				
	July have				
	Quayen (airmyn				
	There				
	akun   GRIS				

#### 2. User Persona

### **Bio dan Demografis**

Nama: Raehan Ramadhan

Usia: 21

Pendapatan: 4.000.000 – 5.000.000/ Bulan

Domisili : Tangerang Selatan

Pekerjaan : Mahasiswa dan Admin Bansos

#### Perilaku

- Berbelanja online di berbagai marketplace
- Membeli kebutuhan pulsa/tagihan online di marketplace
- Menggunakan m-banking untuk deposit
- Membei makanan dan minuman secara online (pesan antar)

#### Cerita dan Skenario

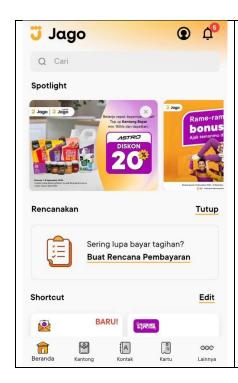
Raehan terbiasa hidup dengan gaya yang sederhana tidak sepert anak milenial kelahirannya. Seorang mahasiswa aktif disampingi dengan bekerja. Sebagai pekerja ia seringkali menggunakan mobile banking dalam bertransaksi, seperti untuk pengiriman gaji, berbelanja dan lainnya.

#### Tujuan dan Kebutuhan

- Membutuhkan transaksi dengan mobile banking yang cepat dan mudah digunakan
- Memantau saldo yang tersisa agar dapat memanajemen keuangan
- Membutuhkan layanan deposit yang mudah dan menguntungkan

# 3. Competitor Analysis

Pesaing				Nama Seabank	Deskripsi
1000000 000000	Rp ******  Pendapatan Bunga ① Suku Bunga ① Rp ****** 3,75% p.a.				Dengan tampilan beranda UI yang sederhana, aplikasi Seabank terdapat banyak fitur - fitur yang dibutuhkan user. Untuk
Transfer  Rp  Deposito	Top Up & Tagihan	Top Up E-Wallet  SPinjam by Shopee	Riwayat Transaksi +++ Tambah Saldo		melihat saldo dalam aplikasi seabank, pengguna hanya dengan mudah membuka aplikasi saja tanpa harus membuka halaman lainnya. Dalam
AMAN LAMA utan, Bunga 6% p.a.			CASH1 BACK PENGGUN,		aplikasi seabank terdapat banyak keuntungan dalam bertransaksi seperti
Riwayat T			>		berbelanja, deposit dan lainnya.
G Beranda Bay	yar/Transfer QR	Rp			



## Bank Jago

Dengan tampilan awal yang sangat sederhana, bank jago mempunyai banyak fitur – fitur yang dibutuhkan user. Adapun fitur shorcut yang dapat memudahkan user dalam mengelola keuangan. Fitur shorcut hanya terdapat dalam aplikasi bank jago, maka dari itulah aplikasi ini bisa menjadi pesaing.