

**Nama : Danis Setiawan**  
**Kelompok 6**

**Tugas 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.

## 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 & Hasil Kegiatan
Empathy	<ul style="list-style-type: none"><li>- Tipe Riset apa yang akan anda lakukan = Kualitatif</li><li>- Siapa pengguna yang akan ditemui = Mahasiswa</li><li>- Tuliskan hasil data dari riset disini = OVO karna aplikasi e wallet sangat ringan digunakan hp yang bisa dikatakan kentang atau ram yang kurang memadai. Proses transaksi juga cukup cepat, soalnya kalo mau bayar suka ada timeout di aplikasi lain yang dimana suka gak kebayar hanya gara gara ngelag saking berat aplikasi nya. Sedangkan buka OVO sangat cepat proses transaksi, OVO juga kalo kita lama gak buka aplikasi nanti otomatis akun kita ke logout sendiri. Untuk fitur masih ada yang harus ditingkatkan karna fitur pembayaran wifi/internet I Connet masih belum komplit ingin transaksi lewat ovo belum ada provider tersebut.</li></ul>

# Template

Tahapan	Kegiatan & Hasil Kegiatan
Define	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apa yang akan kalian lakukan dengan data yang kalian dapatkan = Hasil wawancara oleh pengguna setia aplikasi OVO akan melakukan pengujian prototipe untuk memastikan bahwa perubahan yang diusulkan akan memberikan dampak ke depan</li> <li>- Tuliskan bagaimana kalian akan mengolah data yang didapat = Data dari riset akan diolah dengan menganalisis setiap aspek yang diidentifikasi, seperti performa, kecepatan transaksi, dan kebijakan otomatis logout. Selain itu, data mengenai kebutuhan pengguna terhadap fitur pembayaran wifi/internet yang belum lengkap juga akan dipertimbangkan dalam pengolahan data.</li> <li>- Buatlah insight berdasarkan data yang didapat = 1. Ringannya performa dan kecepatan transaksi pada aplikasi OVO, terutama dibandingkan dengan aplikasi lain yang cenderung lambat dan memerlukan waktu lama untuk bertransaksi. 2. Proses otomatis keluar (logout) jika tidak aktif untuk waktu yang lama adalah fitur yang diterima baik, tetapi mungkin ada kebutuhan untuk memberikan pemberitahuan sebelum logout otomatis terjadi. 3. Ada kebutuhan untuk meningkatkan pilihan pembayaran, terutama untuk pembayaran wifi/internet I Connet, dengan menambahkan provider yang belum ada dalam opsi transaksi.</li> <li>- Buat kalimat HMW dari insight yang telah dibuat = Bagaimana kita dapat mengoptimalkan fitur pembayaran di OVO untuk mencakup semua provider wifi/internet yang ada, sehingga pengguna dapat dengan mudah melakukan transaksi melalui OVO</li> </ul>

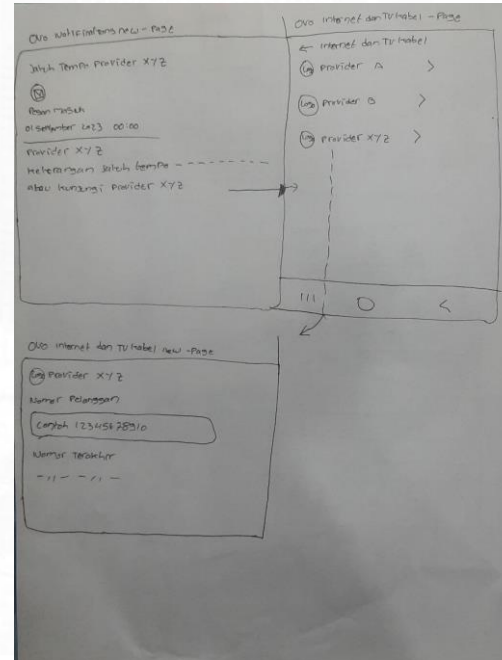
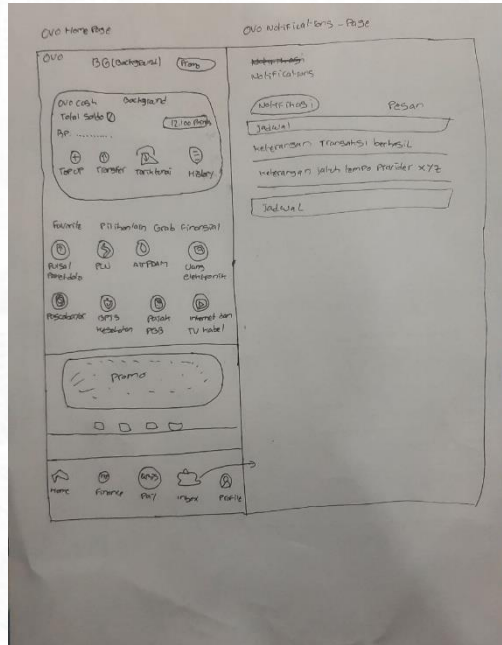
# Template

Tahapan	Kegiatan & Hasil Kegiatan
Ideate	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Bagaimana cara kalian mendapatkan ide untuk menyelesaikan masalah tersebut = Mengembangkan fitur yang memungkinkan pengguna melakukan pembayaran tagihan wifi/internet melalui OVO, termasuk integrasi dengan berbagai provider yang saat ini belum didukung. Hal ini akan memungkinkan pengguna untuk mengatur dan membayar tagihan mereka dengan lebih mudah melalui platform OVO.</i></li> <li>- <i>Tuliskan ide ide yang kalian dapatkan = 1. Integrasi Pembayaran Provider Wifi/Internet: Mengembangkan fitur yang memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran tagihan wifi/internet dari berbagai provider, sehingga pengguna dapat mengatur pembayaran secara efisien melalui OVO. 2. Notifikasi Tagihan Wifi/Internet: Menambahkan fitur notifikasi yang mengingatkan pengguna tentang jatuh tempo pembayaran tagihan wifi/internet, sehingga mereka tidak melewati pembayaran.</i></li> </ul>



# Template

Tahapan	Kegiatan & Hasil Kegiatan
Prototype	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Buatlah prototipe sederhana (1 halaman saja), berdasarkan ide yang didapat dari tahap sebelumnya</i></li> <li>- <i>Jangan lupa tentukan konsep desain MVP terlebih dahulu</i></li> <li>- <i>Gunakan pena dan kertas, foto kemudian upload disini</i></li> </ul>





## 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.

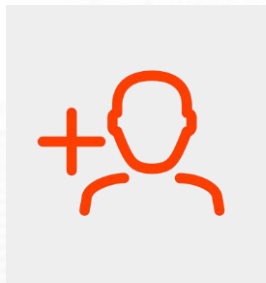
Persona harus mencakup campuran informasi dari orang yang Anda wawancarai dengan tujuan dan kebutuhan yang sama.

**Saran:**

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



# Template Persona



**Nama**

## Bio dan Demografis

Bio dan Demografis (Bio and Demographics)

Nama : Muhammad Islaturrahman

Usia : 23 Tahun

Pendapatan : 1-3 Juta

Domisili : Palu, Sulawesi Tengah

Pekerjaan : Mahasiswa & Freelancer

## Perilaku

1. Menyukai course WFH/WFO mengeksplorasi aspek TI dengan pengembangan web sebagai Frontend and Backend
2. Aktif edukasi teknologi kepada teman kerja kelompok dalam tugas - tugas yang diberikan oleh guru maupun course

## Cerita dan Skenario

Sebagai laki laki di usia produktif, Islaturrahman yang dimana mempunyai cita cita membuka bisnis keluarga maupun teman terdekat dan punya ambisi yang cukup kuat untuk sukses kedepan nya membangun Startup.

## Tujuan dan kebutuhan

Tujuan :

1. Mempunyai Startup
2. Mengembangkan bisnis yang sudah dijalankan

Kebutuhan :

1. Menjadi orang teladan dan bisa memperkenalkan Startup di Indonesia maupun luar
2. Menciptakan produk web app yang optimal dan dinamis





### 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
<b>Pesaing 1</b>	Muhammad Islaturrahman	Islaturrahman adalah teman kampus saya yang dimana mempunyai berbagai macam keahlian di bidang FrontEnd and BackEnd dan alhamdulillah saya sangat bangga saat ini juga mendirikan Startup ToruFarm yang ada di kota palu sulawesi tengah yang dimana Startup ini dibangun saat Pandemic 2020. Keseharian beliau selalu mengikuti Course Online dan edukasi kepada kerabat yang ingin focus berbisnis kedepan nya.
<b>Pesaing 2</b>	Andres Suhendrawan	Andres adalah teman organisasi kampus sewaktu menjadi mahasiswa baru yang kebetulan mengambil jurusan Sastra Jepang yang dimana beliau ini mempunyai jiwa semangat belajar FrontEnd maupun BackEnd. Cita cita beliau ingin menjadi seorang Developer perusahaan jepang dan edukasi kepada kerabat yang ingin belajar bahasa jepang.
<b>Pesaing 3</b>	Ketik nama pesaing disini.	Jelaskan kenapa mereka adalah seorang pesaing disini.

**Terima kasih!**