

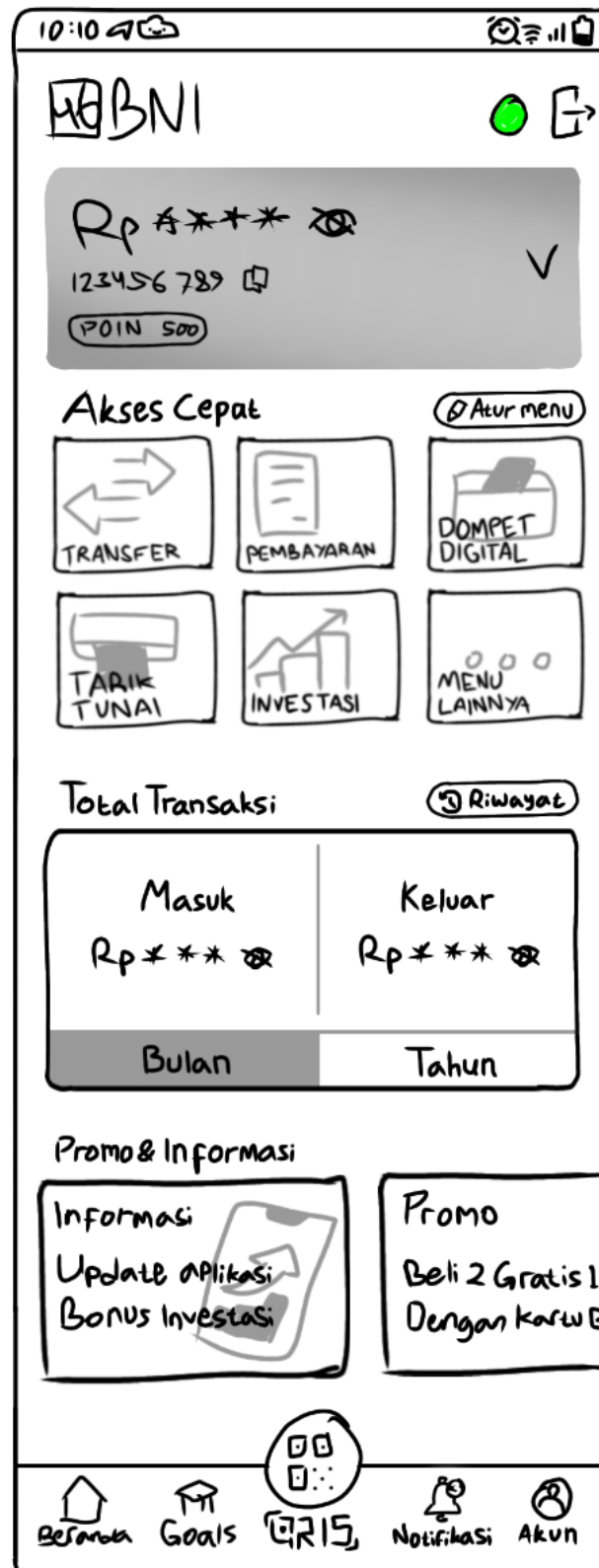
1. Research

Aplikasi: BNI Mobile Banking

| Tahapan | Kegiatan dan Hasil   |
|---------|--|
| Empathy | <p>Tipe Riset:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kualitatif (User Interview)</li></ul> <p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Heuristic Evaluation</li></ul> <p>Pengguna yang akan ditemui:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Masyarakat sekitar kampus</li></ul> <p>Hasil riset:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Pengguna merasa kesulitan menemukan pengaturan akun dan manajemen informasi pribadi.</li><li>2. Pilihan mitra untuk pembayaran sangat sedikit (contoh: hanya terdapat satu mitra pada pembayaran internet).</li><li>3. Tidak ada notifikasi jika terdapat transaksi keluar atau masuk.</li><li>4. Sulit digunakan untuk menabung jangka lama karena progress tidak terlihat, hanya menampilkan jumlahnya saja.</li><li>5. Tampilan kurang informatif, hanya menampilkan tombol yang pengguna juga tidak tahu apa fungsinya.</li></ol>   |
| Define  | <p>Apa yang akan dilakukan pada data yang dikumpulkan?</p> <p>Data akan digunakan untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mengidentifikasi masalah utama yang dihadapi oleh pengguna dalam penggunaan aplikasi.</li><li>• Sebagai dasar untuk merancang solusi yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan efektivitas aplikasi.</li></ul> <p>Bagaimana kalian akan mengolah data yang didapat?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Melakukan pengelompokkan untuk hasil data yang sama.</li><li>• Memberikan prioritas pada masalah yang memiliki tingkat keparahan pada UX.</li><li>• Melakukan pengurutan berdasarkan kategori masalah dan prioritas, seperti navigasi, fitur-fitur perbankan, notifikasi.</li></ul> <p>Buatlah insight berdasarkan data yang didapat!</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengguna mengalami kesulitan dalam menemukan pengaturan akun dan manajemen informasi pribadi. Maka diperlukan improvisasi tata letak antarmuka dan memberikan panduan yang lebih baik.</li><li>• Keterbatasan pilihan mitra untuk pembayaran membuat proses transaksi terbatas. Diperlukan perluasan dan kerja sama dengan mitra untuk memudahkan pembayaran.</li><li>• Tidak adanya notifikasi transaksi keluar atau masuk</li></ul> |

|        |   |
|--------|---|
|        | <p>mengurangi informasi keuangan. Diperlukan sistem notifikasi yang efektif.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Fitur tabungan (life goals) yang tampilannya kurang bersahabat menyulitkan dan membingungkan pengguna. Dibutuhkan desain ulang tampilan tabungan.</li><li>• Tampilan yang hanya tombol-tombol dan sedikit informasi justru menyulitkan pengguna, Dibutuhkan menu yang informatif sekaligus menampilkan fitur dari BNI mobile banking.</li></ul> <p>Kalimat HMW dari insight yang didapat</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Bagaimana kita dapat menyederhanakan tata letak dan navigasi aplikasi sehingga pengguna dapat dengan mudah mengakses pengaturan akun dan informasi pribadi?</li><li>• Bagaimana kita dapat meningkatkan pilihan mitra pembayaran dalam aplikasi untuk memberikan lebih banyak opsi kepada pengguna?</li><li>• Bagaimana kita dapat menyediakan notifikasi yang jelas dan tepat waktu untuk setiap transaksi yang dilakukan oleh pengguna?</li><li>• Bagaimana kita dapat menyederhanakan tampilan life goals sehingga menaikkan minat pengguna untuk menabung?</li><li>• Bagaimana kita dapat memberikan informasi yang lebih jelas dan mudah dipahami pada halaman menu?</li></ul> |
| Ideate | <p>Bagaimana cara mendapatkan ide untuk menyelesaikan masalah tersebut?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Melakukan sesi brainstorming dari hasil riset dan insight yang diperoleh dari tahap define</li></ul> <p>Tuliskan ide yang didapat!</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Mendesain ulang tombol pada bottom bar</li><li>2. Menambah kerjasama mitra dan mendesain ulang bagian pemilihan mitra</li><li>3. Mengembangkan sistem notifikasi real time dan menambah fitur keamanan serta privasi pengguna</li><li>4. Mendesain ulang life goals dengan progress bar dan riwayat tabungan</li><li>5. Mengurangi dan memperbesar ukuran tombol serta menambahkan informasi mengenai total transaksi pada bulan atau tahun ini</li></ol>   |

Prototype





10:10


Internet  
123456789 v


Nama Provider  
v

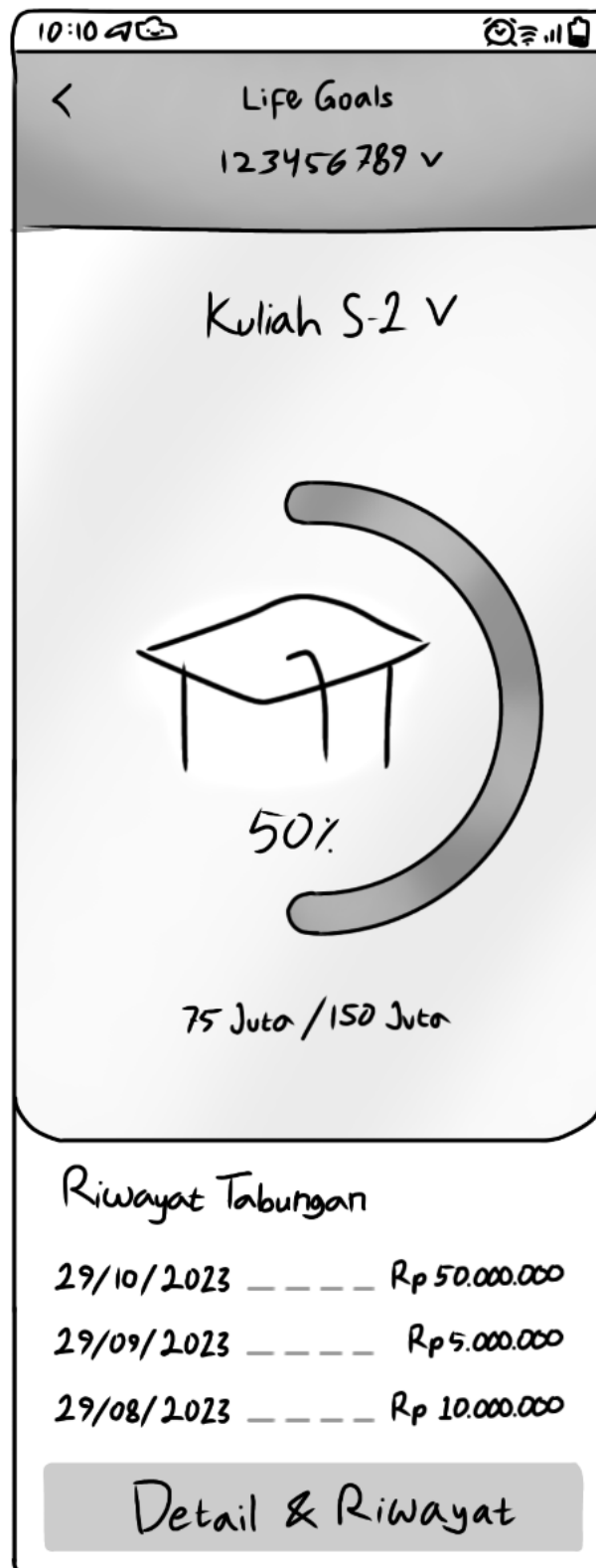
Nomor Pelanggan  
v

 Indihome


 MyRepublic

 Biznet

 MNC



2. User Persona (Nama dan Foto Disamarkan):

| <br>Budi | Bio dan Demografis  | Perilaku   |
|---|---|--|
|   | Usia: 21 Tahun<br>Pendapatan: 1-2 Juta<br>Domisili: Tangerang Selatan, Banten<br>Pekerjaan: Kasir<br>Penghasilan: 2-3 Juta<br>Status: Belum Menikah   | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Lebih sering menggunakan aplikasi mobile daripada desktop.</li><li>2. Suka menggunakan aplikasi sosial media dan game mobile selama waktu luang di kos dan di antara jadwal kuliah dan kerja.</li></ol>   |
|   | Cerita dan Skenario   | Tujuan dan Kebutuhan   |
|   | Budi adalah mahasiswa yang baru saja masuk ke tahun akhir dan sedang masa liburan. Budi tinggal di kost dan untuk membantu menambah pemasukannya ia menekuni pekerjaan sebagai kasir di suatu koperasi. | Tujuan:<br><ol style="list-style-type: none"><li>1. Dapat menyelesaikan kuliah tepat waktu.</li><li>2. Mampu mengembangkan bisnisnya sendiri</li><li>3. Dapat berkontribusi dalam perubahan zaman</li></ol> Hambatan:<br><ol style="list-style-type: none"><li>1. Sulit mengatur waktu</li><li>2. Sulit untuk menabung</li></ol> |

| <br>Zaki | Bio dan Demografis   | Perilaku  |
|---|--|---|
|   | Usia: 32 Tahun<br>Pendapatan: 3-4 Juta (bervariasi)<br>Domisili: Tangerang Selatan, Banten<br>Pekerjaan: Pemilik usaha warung kedai<br>Penghasilan: 7-8 Juta (bervariasi)<br>Status: Menikah | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Menggunakan ponsel untuk berkomunikasi dengan pemasok, dan mengelola keuangan bisnis.</li><li>2. Sering berinteraksi dengan pelanggan melalui media sosial untuk promosi dan menerima pesanan.</li></ol> |
|   | Cerita dan Skenario  | Tujuan dan Kebutuhan  |
|   | Zaki adalah pengusaha kedai dengan harga murah untuk mahasiswa. Dia adalah orang yang melek teknologi bahkan   | Tujuan:<br><ol style="list-style-type: none"><li>1. Dapat meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan bisnisnya.</li></ol>   |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | sering mengajak pelanggan nya untuk melakukan transaksi cashless menggunakan QR. Menurut nya anak muda zaman sekarang wajib memahami dan menguasai teknologi. | <ol style="list-style-type: none"><li>2. Meningkatkan penggunaan teknologi di lingkungannya.</li><li>3. Mampu berkontribusi dalam perkembangan zaman di Indonesia.</li></ol> Hambatan: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Terkadang kewalahan mengatur rumah tangga dan bisnisnya.</li><li>2. Sulit menghubungi pemasok kedai nya sehingga terkadang harus tutup lebih awal bahkan tidak buka.</li></ol> |
|--|---|--|

### 3. Competitor Analysis

| Nama  | Deskripsi  |
|-------|--|
| BRImo | <ul style="list-style-type: none"><li>• Memiliki fitur dasar perbankan seperti cek saldo, transfer dana, pembayaran tagihan, dan pembelian pulsa. Tetapi memiliki fitur catatan keuangan</li><li>• Memiliki lebih banyak mitra.</li><li>• Teknologi keamanan yang lebih baik dan lebih privasi.</li><li>• Tampilan yang lebih ringkas dan langsung dimunculkan di menu utama dengan ikon yang menarik, cocok untuk kalangan muda</li></ul> |

|                   |   |
|-------------------|---|
|                   |   |
| <p>BCA mobile</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat fitur dasar perbankan, tetapi memiliki fitur limit penarikan dan transaksi</li> <li>• Memiliki tampilan dengan tombol besar, nyaman untuk pengguna dewasa ke atas.</li> </ul> |



