



Talent Scouting Academy – IT Perbankan

# HOMework


MOCHAMMAD VAIF DWI ALIFKHAN

MODUL : UI/UX DESIGN

NOTE : SOAL 1 – OBSERVASI (UX RESEARCH)

**SOAL 1****Observasi dan memikirkan cara untuk meningkatkan kualitas suatu produk atau layanan perbankan**

Tahapan	Kegiatan & Hasil Kegiatan
Empathy	<p><b>1. Penggunaan Riset Kualitatif dengan Wawancara Langsung:</b> Kami memilih menggunakan riset kualitatif dengan wawancara langsung kepada pengguna DANA karena metode ini memberikan wawasan mendalam tentang pengalaman pengguna secara pribadi. Dengan berfokus pada interaksi langsung, kami dapat menggali perasaan, pandangan, dan konteks nyata yang melatarbelakangi penggunaan aplikasi. Ini akan membantu kami memahami lebih baik tantangan dan kebutuhan pengguna serta memberikan landasan kuat dalam mengembangkan solusi yang memenuhi kebutuhan mereka dengan lebih baik.</p> <p><b>2. Metode Heuristic Evaluation:</b> Kami memilih metode Heuristic Evaluation karena ini adalah pendekatan yang efektif untuk mengidentifikasi masalah potensial dalam desain UI/UX. Pendekatan ini dapat dengan cepat mengidentifikasi aspek-aspek yang mungkin menyebabkan kesulitan atau kebingungan bagi pengguna. Dengan mengidentifikasi masalah ini, kami dapat mengambil langkah konkret untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.</p> <p><b>3. Pengguna yang Ditemui:</b> Kami akan berinteraksi dengan pengguna aplikasi DANA yang menggunakan platform untuk menerima uang dari klien sebagai hasil dari pekerjaan mereka. Pengguna ini mungkin termasuk freelancer, profesional lepas, atau individu yang menerima pembayaran secara teratur melalui aplikasi. Fokus pada kelompok pengguna ini penting karena kami ingin memahami bagaimana aplikasi DANA mendukung mereka dalam mengelola transaksi dan memastikan bahwa interaksi dengan aplikasi berjalan dengan lancar.</p> <p><b>4. Hasil Riset:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengguna mengungkapkan bahwa terkadang mereka tidak menerima notifikasi saat uang masuk dari klien. Ini bisa menyebabkan kekhawatiran dan keterlambatan dalam merespons transaksi tersebut. Perlu dilakukan perbaikan dalam sistem notifikasi untuk memastikan bahwa notifikasi penerimaan uang selalu diterima dengan konsisten.</li> <li>• Pengguna melaporkan bahwa notifikasi penerimaan uang sering kali tercampur dengan notifikasi promosi atau informasi lainnya. Hal ini dapat membuat pengguna kesulitan dalam mengidentifikasi notifikasi yang relevan. Perlu ditingkatkan tampilan notifikasi agar notifikasi penerimaan uang lebih mudah dikenali dan dibedakan dari notifikasi lainnya.</li> <li>• Pengguna merasa bahwa melacak riwayat transaksi lebih sulit daripada yang diharapkan. Perlu disediakan fitur pencarian dan filter yang lebih kuat.</li> <li>• Pengguna juga mengungkapkan bahwa ada beberapa icon yang ketika disentuh tidak ada umpan balik (shadow/transisi) dari icon yang kita buka itu benar. Sehingga pengguna berpikiran bahwa gadget yang dipakai itu lemot, dan terkadang disentuh beberapa kali.</li> </ul>

Tahapan	Kegiatan & Hasil Kegiatan
Define	<p><b>1. Mengelola Data Riset:</b></p> <p><i>a. Identifikasi Temuan Utama</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Beberapa pengguna tidak menerima notifikasi saat uang masuk, menyebabkan keterlambatan dan kekhawatiran.</li> <li>Notifikasi penerimaan uang sering bercampur dengan notifikasi lain, mengganggu identifikasi.</li> <li>Ketersulitan dalam melacak riwayat transaksi.</li> <li>Kurangnya umpan balik saat menyentuh icon, menyebabkan persepsi lemotnya aplikasi.</li> </ul> <p><i>b. Organisasi Data</i></p>  <pre> graph LR     A[NOTIFIKASI] --&gt; B[RIWAYAT TRANSAKSI]     B --&gt; C[UMPAN BALIK ICON SAAT DISENTUH] </pre> <p><b>2. Mendefinisikan Masalah dan Peluang Desain:</b></p> <p><i>a. Masalah Utama</i></p> <p>Pengguna merasakan ketidaknyamanan dan kebingungan terkait dengan notifikasi penerimaan uang dan riwayat transaksi dalam aplikasi DANA.</p> <p><i>b. Peluang Desain</i></p> <p>Terdapat peluang untuk meningkatkan konsistensi notifikasi, meningkatkan visualisasi notifikasi penerimaan uang, serta meningkatkan kemudahan melacak riwayat transaksi. Selain itu, ada peluang untuk meningkatkan responsivitas visual saat menyentuh icon.</p> <p><b>3. Menyusun Insight:</b></p> <p><i>a. Insight dari Data</i></p> <p>Pengguna menghadapi tantangan dalam menerima notifikasi penting, membedakan notifikasi promosi, serta menemukan dan melacak riwayat transaksi. Selain itu, pengguna juga memerlukan umpan balik visual yang lebih kuat saat berinteraksi dengan elemen UI.</p> <p><i>b. HMW (How Might We):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- HMW membuat pengalaman menerima notifikasi lebih konsisten dan dapat diandalkan bagi pengguna?</li> <li>- HMW merancang tampilan notifikasi yang membedakan notifikasi penting, seperti penerimaan uang, dari notifikasi lain?</li> <li>- HMW memudahkan pengguna dalam melacak riwayat transaksi dengan fitur pencarian dan filter yang lebih kuat?</li> <li>- HMW meningkatkan responsivitas visual icon untuk menghindari persepsi bahwa aplikasi bekerja lambat?</li> </ul>



Tahapan	Kegiatan & Hasil Kegiatan
Ideate	<p><b>1. Ide untuk Mengatasi Masalah Notifikasi yang Tidak Konsisten:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Idea:</b> Menerapkan sistem notifikasi ganda (push notification dan in-app notification) untuk setiap transaksi uang masuk. Jika pengguna tidak menerima push notification, mereka tetap dapat melihat notifikasi dalam aplikasi.</li> <li>• <b>Alasan:</b> Dengan menggunakan dua jenis notifikasi, kita memberikan alternatif jika satu di antaranya tidak berhasil. Ini meningkatkan peluang pengguna untuk mengetahui setiap transaksi uang masuk.</li> </ul> <p><b>2. Ide untuk Membedakan Notifikasi Penting:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Idea:</b> Menggunakan warna dan ikon yang khas untuk notifikasi penerimaan uang. Misalnya, notifikasi penerimaan uang bisa memiliki latar belakang berwarna hijau dan ikon dompet.</li> <li>• <b>Alasan:</b> Dengan memberikan visual yang berbeda dan mudah dikenali, pengguna akan dengan cepat mengidentifikasi notifikasi penting dan mengurangi kebingungan.</li> </ul> <p><b>3. Ide untuk Meningkatkan Melacak Riwayat Transaksi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Idea:</b> Menghadirkan fitur pencarian dengan filter yang lebih canggih dalam hal jenis transaksi, tanggal, dan jumlah. Selain itu, menambahkan opsi penyimpanan pencarian favorit.</li> <li>• <b>Alasan:</b> Fitur pencarian dan filter yang lebih kuat memberikan kontrol lebih besar kepada pengguna untuk menemukan riwayat transaksi yang diperlukan dengan cepat dan mudah.</li> </ul> <p><b>4. Ide untuk Meningkatkan Responsivitas Visual Icon:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Idea:</b> Mengaplikasikan animasi transisi halus saat pengguna menyentuh ikon, seperti efek bayangan atau perubahan warna yang cepat.</li> <li>• <b>Alasan:</b> Animasi transisi memberikan umpan balik visual segera saat pengguna berinteraksi dengan icon, mengurangi persepsi lambatnya aplikasi dan memberikan pengalaman yang lebih responsif.</li> </ul>

Tahapan	Kegiatan & Hasil Kegiatan
Prototype	<p><b>1. Tujuan Utama MVP:</b> Meningkatkan konsistensi antarmuka dan navigasi aplikasi DANA untuk pengalaman pengguna yang lebih intuitif.</p> <p><b>2. Fitur Utama MVP:</b>  <b>Konsistensi Antarmuka:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyesuaikan ukuran, bentuk, dan penempatan elemen antarmuka di seluruh aplikasi.</li> <li>2. Menggunakan palet warna yang konsisten untuk elemen-elemen penting.</li> </ol> <b>Navigasi yang Jelas:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menampilkan tanda visual yang jelas pada elemen navigasi yang sedang aktif.</li> <li>2. Mengurutkan opsi dalam menu utama ke dalam kategori yang terorganisir.</li> </ol> <b>Umpan Balik Visual:</b> Menambahkan respons visual saat tombol ditekan untuk memberikan umpan balik instan.</p> <p><b>3.Desain Umum:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tata letak sederhana dengan menu utama di bagian atas dan tombol akses cepat ke fitur utama di bawahnya.</li> <li>• Gunakan ikon yang jelas untuk mewakili setiap fitur.</li> <li>• Peningkatan kontras warna untuk memastikan bacaan yang nyaman.</li> </ul> <p><b>4. Halaman Prototype MVP:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Header: Nama Aplikasi dan Tautan Menu Utama.</li> <li>• Menu Utama: Opsi-opsi terorganisir dalam kategori.</li> <li>• Grafik Transaksi: Desain grafik yang lebih jelas dan informatif.</li> <li>• Tombol Respons Visual: Tombol-tombol dengan efek visual saat ditekan.</li> <li>• Panduan Langkah-demi-Langkah: Panduan yang ringkas untuk tugas umum.</li> </ul>

## PROTOTYPE APLIKASI DANA BERDASARKAN DATA

