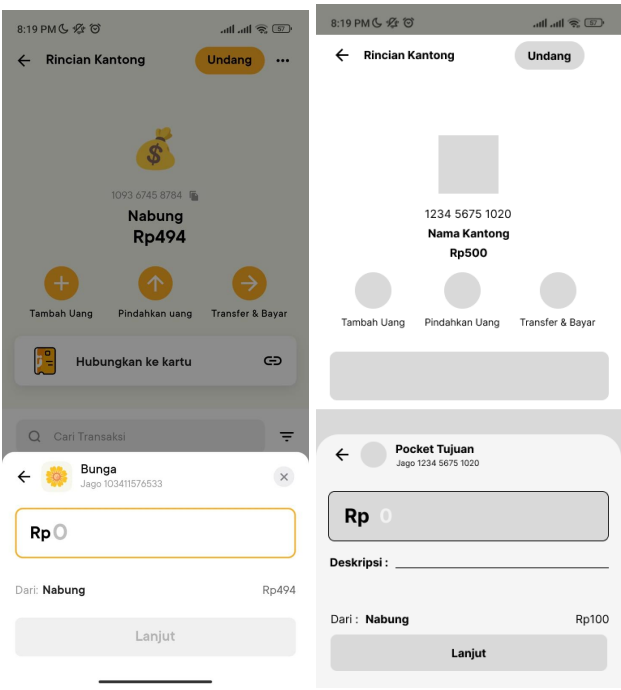


## Soal 1

Tahapan	Kegiatan & Hasil Kegiatan
Empathy	<p>Pada tahapan ini, saya melakukan pengamatan menggunakan metode interview (in depth) dan online survey (snowball sampling), dengan memanfaatkan feedback dari pengguna di Playstore. Pengguna merupakan wanita/pria yang aktif menggunakan digital bank. Melalui riset ini ada beberapa penemuan positif dan negatif terhadap Aplikasi Bank Jago, yaitu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fitur “Spend Analisis” is “really spotty” atau menggambarkan sesuatu yang tidak konsisten atau buruk.</li> <li>- Aplikasi tidak menampilkan nilai “cent” meskipun tampaknya dianggap digunakan dibelakang layar, namun hal ini terlihat berbeda pada saat terjadi transaksi secara manual. Hal ini tidak menunjukkan transparansi dan keakuratan.</li> <li>- Aplikasi Bank Jago ini mudah digunakan, desain bagus dan membantu milenials dengan fitur “JagoRameRame”.</li> <li>- Masih ada hal yang harus ditingkatkan pada fitur “pocket”</li> <li>- Pada fitur transfer, tidak bisa ditambahkan deskripsi ketika ingin memindahkan tabungan dari satu saku ke saku lain. Akan lebih baik jika ditambahkan deskripsi ditiap kategori.</li> <li>- Aplikasi memberikan kemudahan dalam mengatur keuangan, dengan fitur “pocket”</li> </ul>
Define	<p>Melalui data dari pengguna diatas, dilakukan analisis dari feedback user dan melakukan pendefinisian terhadap masalah yang ada. Pain point user terdiri atas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fitur “Spend Analysis” yang dianggap buruk karena tidak konsisten, sering kali tidak bekerja.</li> <li>- Nilai “cent” yang tidak ditampilkan, sehingga mengurangi transparansi dan keakuratan dalam menghitung.</li> <li>- Fitur “Pocket” yang bisa ditingkatkan dengan menambahkan deskripsi saat memindahkan tabungan antar saku.</li> <li>- Fitur “JagoRameRame” disukai pengguna, karena mereka bisa mendapatkan bonus dengan mengundang teman.</li> </ul> <p>Dari insight di atas, Anda dapat merumuskan beberapa pertanyaan HMW yang mengarah pada perbaikan produk, seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagaimana kita bisa meningkatkan kinerja sistem fitur “Spend Analysis” agar dapat lancar digunakan?</li> <li>- Bagaimana jika kita memunculkan nilai “cent” pada tabungan pengguna sehingga transparansi dan keakuratan lebih meningkat?</li> <li>- Bagaimana jika kita menambahkan deskripsi pada fitur “Pocket” ketika memindahkan tabungan antar poket?</li> <li>- Bagaimana jika kita memanfaatkan fitur "JagoRameRame"</li> </ul>

	<p>untuk memberikan nilai tambah bagi pengguna?</p>
Ideate	<p>Dalam mendapatkan ide, dilakukan dengan melakukan benchmarking beberapa aplikasi serupa baik secara langsung maupun tidak langsung, seperti dana, ovo, dan livin by Mandiri. Ide-ide akan disajikan sebagai berikut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Meningkatkan user interface dengan menambahkan nilai “cent” agar pengguna tidak kebingungan dengan hasil perhitungan dan lebih transparan serta akurat.</li> <li>- Meningkatkan fungsionalitas fitur “pocket” dengan menambahkan deskripsi saat melakukan pemindahan tabungan di saku.</li> <li>- Meningkatkan integrasi aplikasi social media dalam fitur “JagoRameRame” pengguna bisa lebih banyak mengundang rekan.</li> </ul>
Prototype	<p><b>Before &amp; After</b></p>  <p><b>Note :</b> Menambahkan fitur deskripsi pada saat akan memindahkan uang di kantong. Deskripsi diletakkan dibawah nominal pemindahann uang, sehingga setelah user memasukan nominal uang yang akan dipindahkan , user juga memasukan detail pemindahan tersebut.</p>

## Soal 2

	<p><b>Bio dan Demografis</b>  <b>Nama :</b> Melda Fitriani  <b>Usia :</b> 19 Tahun  <b>Domisili :</b> Bandung  <b>Status Pekerjaan :</b> Mahasiswa  <b>Generasi :</b> GenZ  <b>Pengguna :</b> Native Technology  <b>Emosional:</b> Mudah Beradaptasi  Terorganisir  Aktif Bergaul</p>	<p><b>Perilaku</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mahasiswa yang tinggal di perantauan dan sedang belajar manajemen keuangan.</li> <li>- Aktif menggunakan aplikasi perbankan digital</li> <li>- Fokus dalam pendidikan</li> <li>- Kemampuan belajar dan berkembang dalam kemajuan teknologi</li> <li>- Kurang suka memegang uang cash (prefer cashless)</li> </ul>
	<p><b>Cerita dan Skenario</b>  Sarah menerima transfer uang dari orang tuanya untuk biaya kuliah dan kebutuhan sehari-harinya. Dia menggunakan aplikasi bank konvensional untuk menerima dana tersebut. Setelah menerima uang, dia ingin memindahkan dan mengatur uangnya secara digital melalui aplikasi perbankan yang menyediakan fitur kantong. Sebagian dana dimasukan ke kantong utama, sebagian selanjutnya adalah tabungan khusus untuk biaya kuliah agar tidak tergoda untuk menghabiskannya.</p>	<p><b>Tujuan dan kebutuhan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ingin memaksimalkan uang saku yang diberikan oleh orang tua, selama satu bulan.</li> <li>- Ingin memiliki memiliki tabungan darurat yang digunakan untuk jaga-jaga apabila ada kebutuhan mendadak.</li> <li>- Membutuhkan pocket pembagi kebutuhan</li> <li>- Peningat dan nontifikasi agar tabungan terjaga.</li> <li>- Membutuhkan ketelitian rincian pengeluaran, agar bisa membuat perencanaan keuangan dengan baik.</li> </ul>

**Soal 3**

	<b>Nama Pesaing</b>	<b>Deskripsi</b>
<b>Pesaing 1</b>	MyBCA	<ul style="list-style-type: none"><li>- Merupakan aplikasi mobile banking dari bank konvensional di Indonesia.</li><li>- Memudahkan akses ke rekening dan transaksi, myBCA memberikan kemudahan akses ke rekening dan transaksi perbankan kepada nasabah BCA.</li><li>- Keuntungan myBCA adalah integrasi yang kuat dengan jaringan ATM BCA.</li><li>- Ada peluang dalam meningkatkan aplikasi, yaitu meningkatkan pengalaman pengguna dan fitur-fitur inovatif, seperti fitur analisis pengeluaran yang lebih kuat dan pengembangan fitur-fitur finansial tambahan (pengaturan alokasi keuangan).</li></ul>
<b>Pesaing 2</b>	Jenius	<ul style="list-style-type: none"><li>- Aplikasi layanan solusi perbankan digital inovatif yang menggabungkan fintech dengan perbankan tradisional untuk memberikan pengalaman yang lebih modern dan mudah digunakan.</li><li>- Menghadirkan solusi perbankan yang lebih bersahabat dengan teknologi seperti menghadirkan solusi perbankan yang lebih bersahabat dengan teknologi.</li><li>- UI Jenius yang inovatif yang memungkinkan nasabah untuk mengatur rekening mereka dengan mudah.</li><li>- Ekosistem pembayaran luas dengan mengintegrasikan dengan lebih banyak merchant dan penyedia layanan.</li><li>- Memiliki program pendidikan keuangan dan alat pengelolaan keuangan untuk membantu nasabah mengambil keputusan finansial yang lebih baik.</li></ul>
<b>Pesaing 3</b>	OVO	<ul style="list-style-type: none"><li>- Aplikasi pembayaran digital yang hadir di pasar untuk mempermudah pembayaran online dan offline.</li><li>- OVO memecahkan masalah kemudahan pembayaran dan pengumpulan poin hadiah melalui penggunaan aplikasi.</li><li>- Mereka memudahkan pembayaran tagihan, belanja online, dan memberikan insentif kepada pengguna.</li><li>- Kelebihan OVO adalah integrasi yang kuat dengan berbagai mitra bisnis, membuatnya mudah digunakan dalam berbagai situasi</li></ul>