

# Introduction:

# Homework Week 4



# About Homework Week 4.

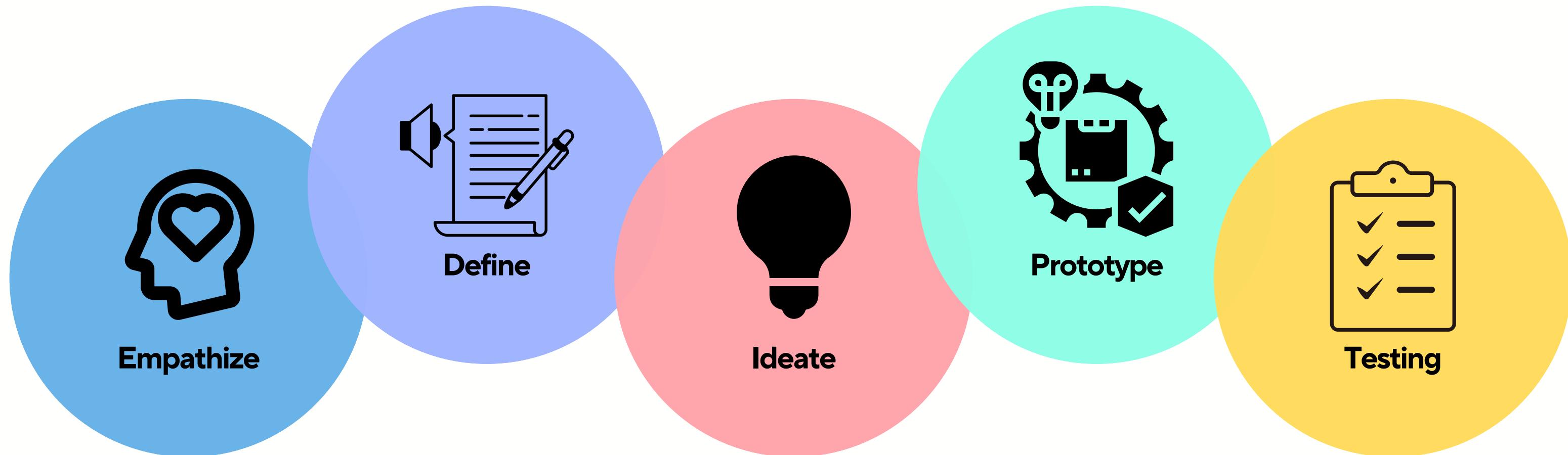
Idea Development and Prototype Apps

**NEXT →**



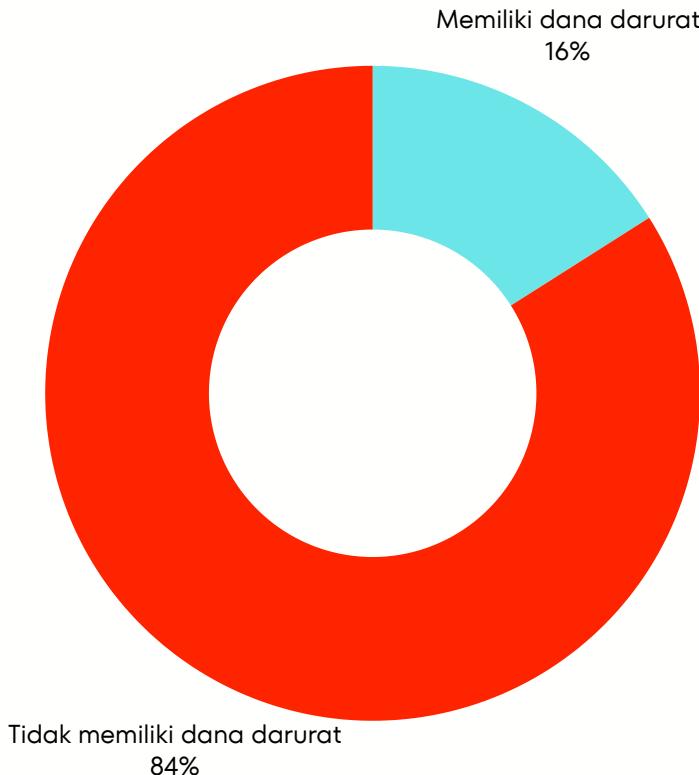
**ABOUT**

# Design Thinking Framework

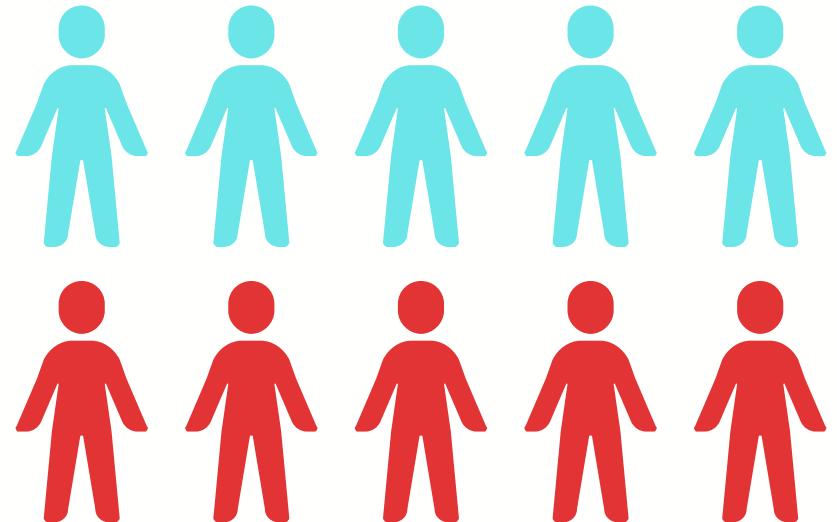


# EMPATHIZE

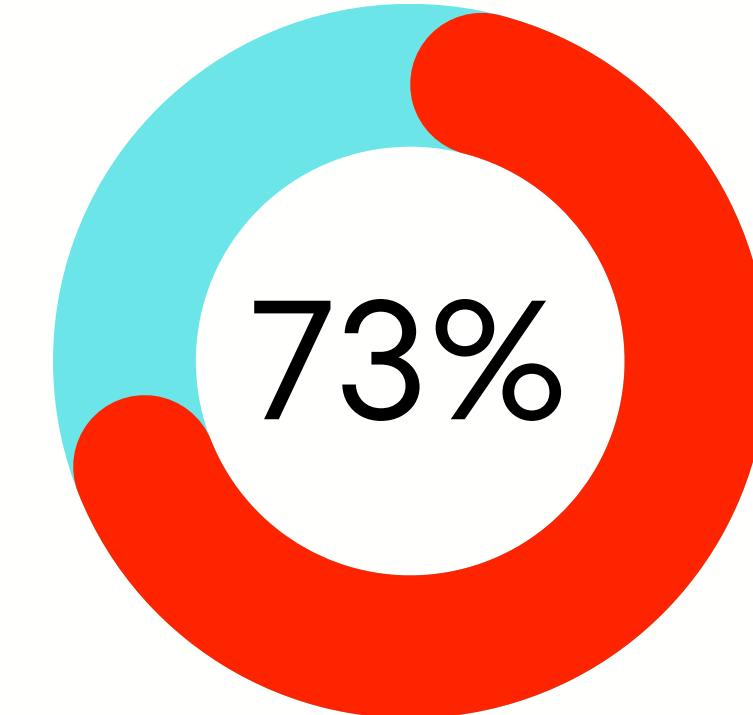
the process of **understanding** and observing the **potential market's**



Sekitar 84% penduduk Indoensia tidak memiliki dana darurat



5 dari 10 Generasi muda merasa pendapatannya tidak akan mampu menutupi pengeluaran mereka



73% Gen Z lebih memilih uangnya untuk kualitas hidupnya daripada menabung.

## Target Market

- Young Adult Working People atau Generasi muda baik yang sedang bersekolah atau sudah bekerja dengan range umur 16-30 tahun.
- Seseorang yang aktif mengakses internet dan menggunakan gadget seperti HP.
- Generasi muda yang menggunakan mobile banking, e money, atau berbelanja online.
- Individu yang merasa ingin menabung dan mengelola keuangan dengan mudah dan praktis.

# EMPATHIZE

interview to gain initial problem insight

Interviewees Profile	Problems	Needs
<b>Nama: Sherlyna</b> <b>Umur : 22 tahun</b> <b>Pekerjaan: Research and Development</b> <b>Sumber Keuangan: Pekerjaan</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Sulit untuk menabung karena suka tertarik dengan trend atau ketika ingin berbelanja.</li><li>Merasa pemahaman finansial penting, tetapi jarang ditemukan hanya belajar melalui video yang lewat di sosmed.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Terdapat rekomendasi management keuangan. contoh: gajian sekian rekomendasi untuk apa saja.</li><li>Karena visual, lebih menginginkan yang visualnya menarik untuk summary keuangan.</li><li>Sistem target dalam menabung yang juga sama pentingnya</li></ul>
<b>Nama: Billy</b> <b>Umur: 23 tahun</b> <b>Pekerjaan: Fresh Graduate (Job Seeker)</b> <b>Sumber Keuangan: Orang Tua</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Merasa ragu dengan sistem pengelolaan keuangan yang dilakukannya.</li><li>Suka lupa untuk mencatat transaksi yang dimiliki.</li><li>Suka bingung target menabungnya seperti apa dan kelupaan.</li><li>Susah mendapatkan materi pembelajaran finansial.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Terdapat Sistem reminder,</li><li>Sistem progress dalam menabung,</li><li>Summary atau statistik transaksi yang pernah dilakukan dalam kurun waktu tertentu.</li></ul>
<b>Nama: Fetri</b> <b>Umur: 26 tahun</b> <b>Pekerjaan: Guru</b> <b>Sumber Keuangan: Pekerjaan</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Merasa lebih banyak kebutuhan daripada pengeluaran yang ada.</li><li>Merasa ragu dengan sistem keuangan yang digunakan saat ini.</li><li>Memiliki perilaku konsumtif.</li><li>Mendapatkan wawasan finansial hanya melalui webinar saja.</li></ul>	Menginginkan aplikasi keuangan yang memiliki fitur menarik, seperti point seru setiap transaksi dan integrasi dengan tabungan berjangka, serta tampilan yang bisa digunakan untuk berbagai kalangan.

Tautan Seluruh Hasil dan Analisis Interview

# DEFINE

overview of **user characteristics** for which we will create a product

**Sherly***"Explorer"*

Age : 22

Domicile : Bandung

Profession : Fresh Graduate

Annual Income : Rp 3 Million

**Pains:**

- Kurangnya pengetahuan dan pengalaman dalam mengelola keuangan pribadi.
- Mudah tergoda oleh sosial media untuk membeli barang-barang yang trend.
- Tidak disiplin dalam menabung dan tidak meningat untuk menabung.

**Bio:**

Sherly adalah seorang lulusan baru yang bersemangat, berusia 22 tahun, dan baru saja menyelesaikan gelar sarjananya di bidang teknologi. Ia memiliki tekad kuat untuk memahami dan mengelola keuangan pribadi dengan baik sejak usia muda. Tetapi, dia belum menemukan cara menabung dan memanajemen keuangan yang tepat.

**Gains:**

- Aplikasi yang bisa mengatur keuangan pribadi dengan mudah.
- Mendapatkan wawasan melalui konten edukatif mengenai literasi keuangan
- Fitur untuk membuat goals menabung dan terdapat sistem reminder agar disiplin menabung.



## Problem 1

User terkadang merasa bahwa uang yang mereka miliki tidak tau harus digunakan untuk apa.

## Problem 2

User merasa cara mengelola keuangan yang digunakan masih ragu dan cara yang digunakan tidak praktis.

## Problem 3

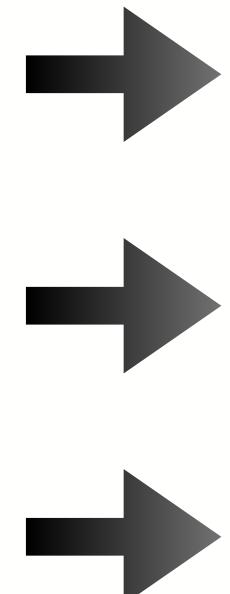
Dengan rasa ragu dan ketidaktahuan user mengenai finansial sehingga perlu untuk mendambah wawasan user.

## Problem 4

User menyukai dengan adanya reward atau promo yang ada terhadap beberapa produk.

## Problem 5

User merasa suka lupa dalam menabung, membayar tunggakan, dan mencatat transaksi keuangan.



## User Needs

Target Goals  
(Saving Money)

Pencatatan Transaksi  
Keuangan

Reminder Monthly  
Payment dan Saving

Video dan Artikel  
Interaktif (Academy)

Summary Keuangan  
(Statistik Keuangan)

Pemberian sistem poin  
untuk reward.

Fitur Finansial yang  
Praktis dan Pengingat

Tampilan UI yang User  
Friendly

# DEFINE

Benchmarking analysis (Compare With Direct Competitor)

Aplikasi\Fitur	Saving Goals	Sistem Pengelolaan Keuangan	Materi Interaktif	Summary Keuangan	Hal Menarik
Celenganku	✓	✗	✗	✗	Hanya fokus dalam goals menabung
Money+	✓	✓	✗	✓	Dapat melakukan save tempatt dan fiturnya banyak.
Bank Jago	✓	✓	✗	✗	Bank digital, fitur serasa mbanking
Blu	✓	✓	✗	✓	Bank digital dan bunga tabungan
Aladin	✓	✓	✗	✗	Bank digital fitur serasa mbanking
Our Product	✓	✓	✓	✓	Terdapat sistem reward.

**Bagaimana cara kami dalam meningkatkan gaya hidup menabung generasi muda?**

Problems

- Merasa ragu akan sistem mengelola keuangan.
- Sulit untuk konsisten menabung dan suka lupa.
- Mudah tergoda untuk berbelanja jika terdapat promo.

Pain Reliever

- Fitur Saving Goals.
- Fitur sistem reward.
- Fitur Pencatatan keuangan.

Gain Creator

- Review untuk pengembangan kualitas produk.
- Melihat progress dalam konsistensi untuk menabung.
- Mendapatkan reward yang banyak.

**Bagaimana cara kami membangun platform yang dapat membantu dalam menabung generasi muda melalui media online?**

- Malas untuk mencari informasi wawasan finansial dan hanya menonton melalui sosmed.
- Sistem pengelolaan yang manual dan tidak praktis

- Fitur materi interaktif seperti kelas online.
- Fitur summary keuangan statistik.

- Mendapatkan wawasan finansial melalui video pembelajaran yang menarik.
- Dapat mengatur keuangan dengan baik.

# IDEATE

to see how difficult and **impactful** an idea is **to implement**

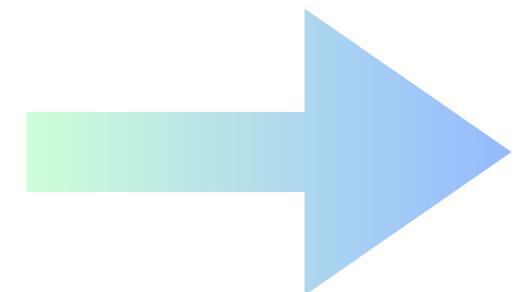
	Low Effort	High effort
High Impact	<ul style="list-style-type: none"><li>Terdapat summary keuangan. Jadi dalam suatu periode terdapat gambaran keuangnya.</li><li>Membuat fitur materi pembelajaran dengan berupa video interaktif.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Terdapat fitur goals dalam menabung. Jadi berupa seperti gamifikasi yang harus latihan tiap hari konsistensi menabung di fokuskan.</li></ul>
Low Impact	<ul style="list-style-type: none"><li>Fitur jika goals tercapai, maka akan mendapatkan promo atau reward dari hal yang dilakukannya.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Fitur kolom diskusi untuk bertukar pikiran mengenai video materi pembelajaran.</li></ul>

## Tautan CJM dan Idea Validations

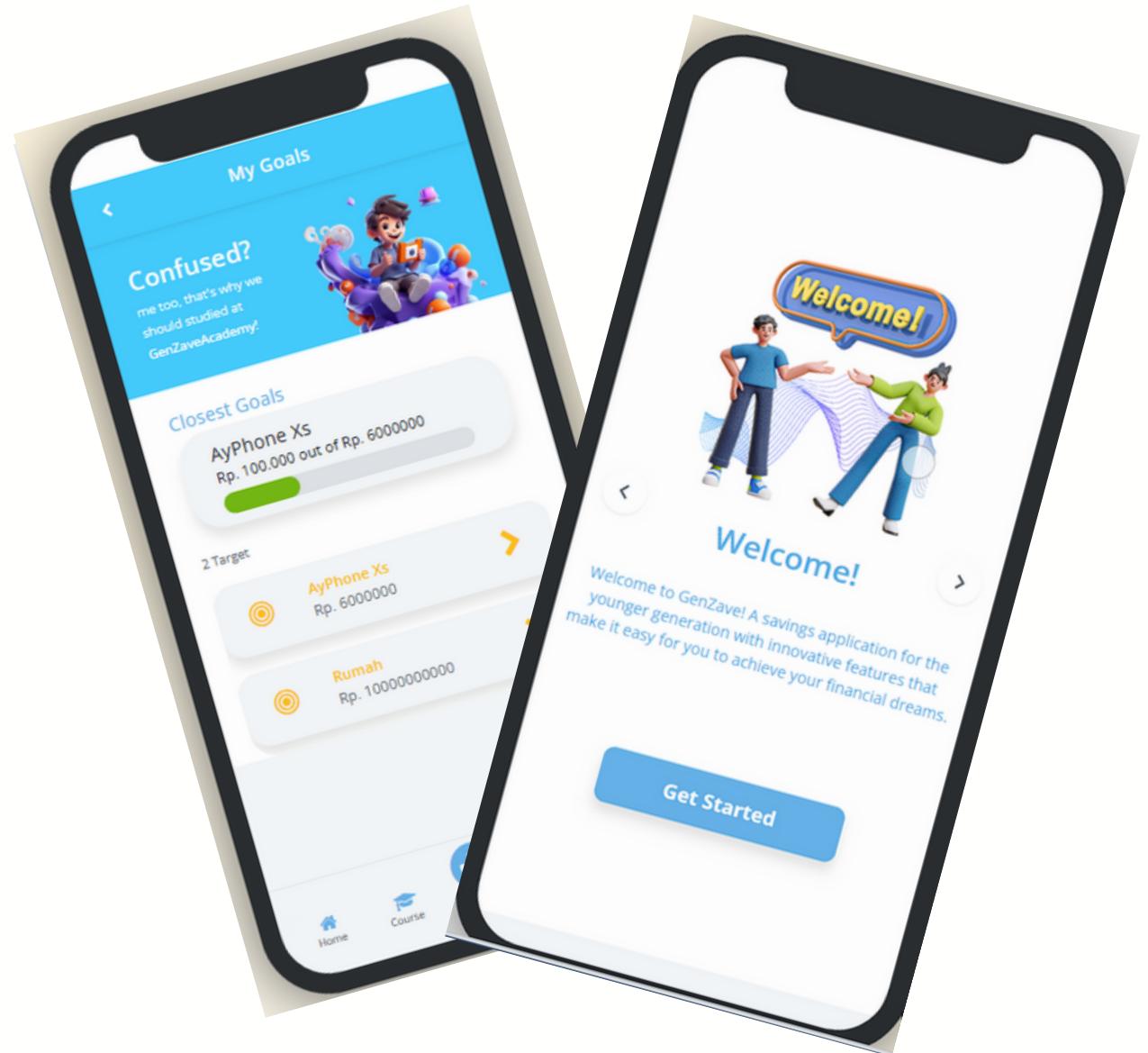
# IDEATE

the right solution to fulfil all problems and user needs

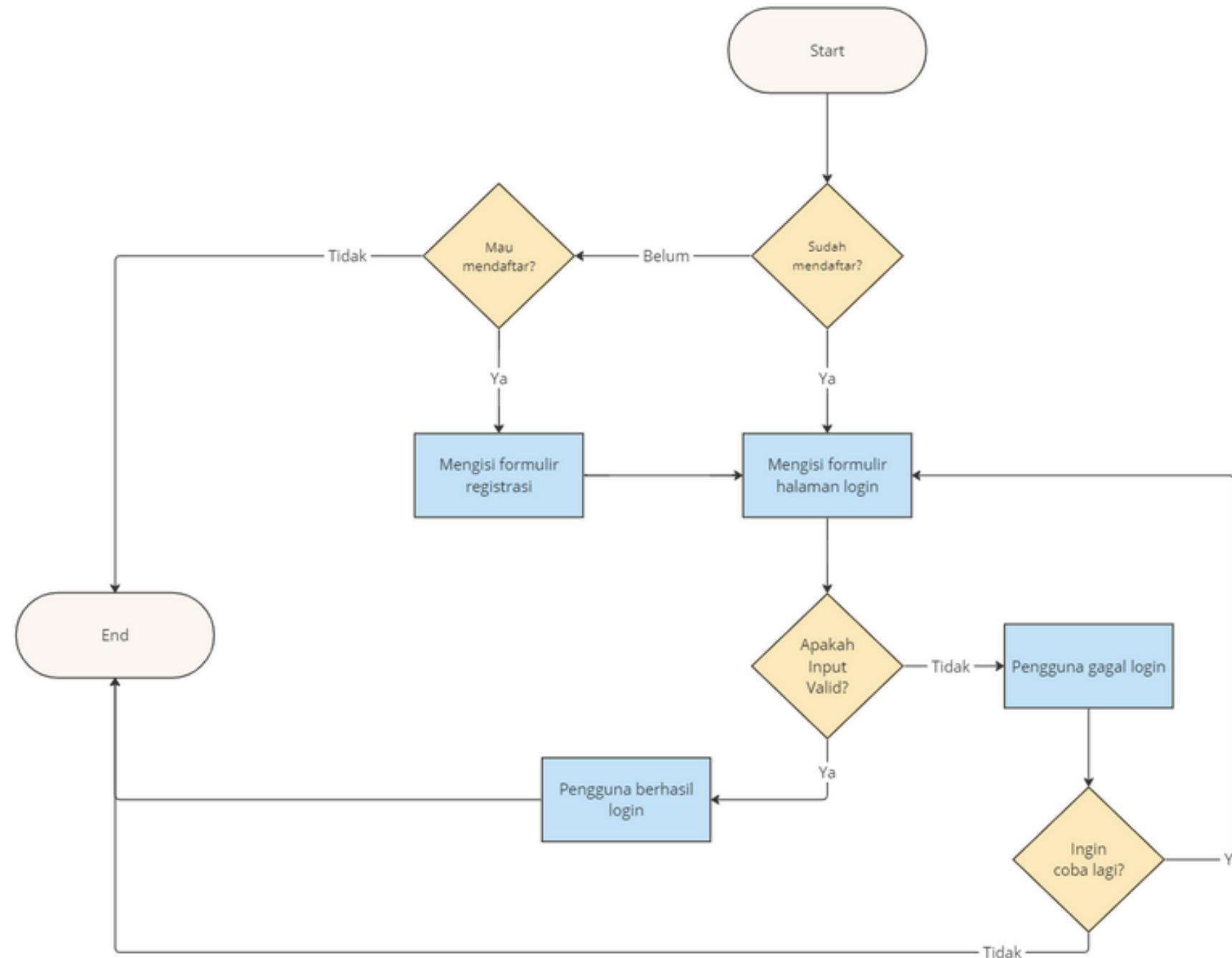
**BEFORE**



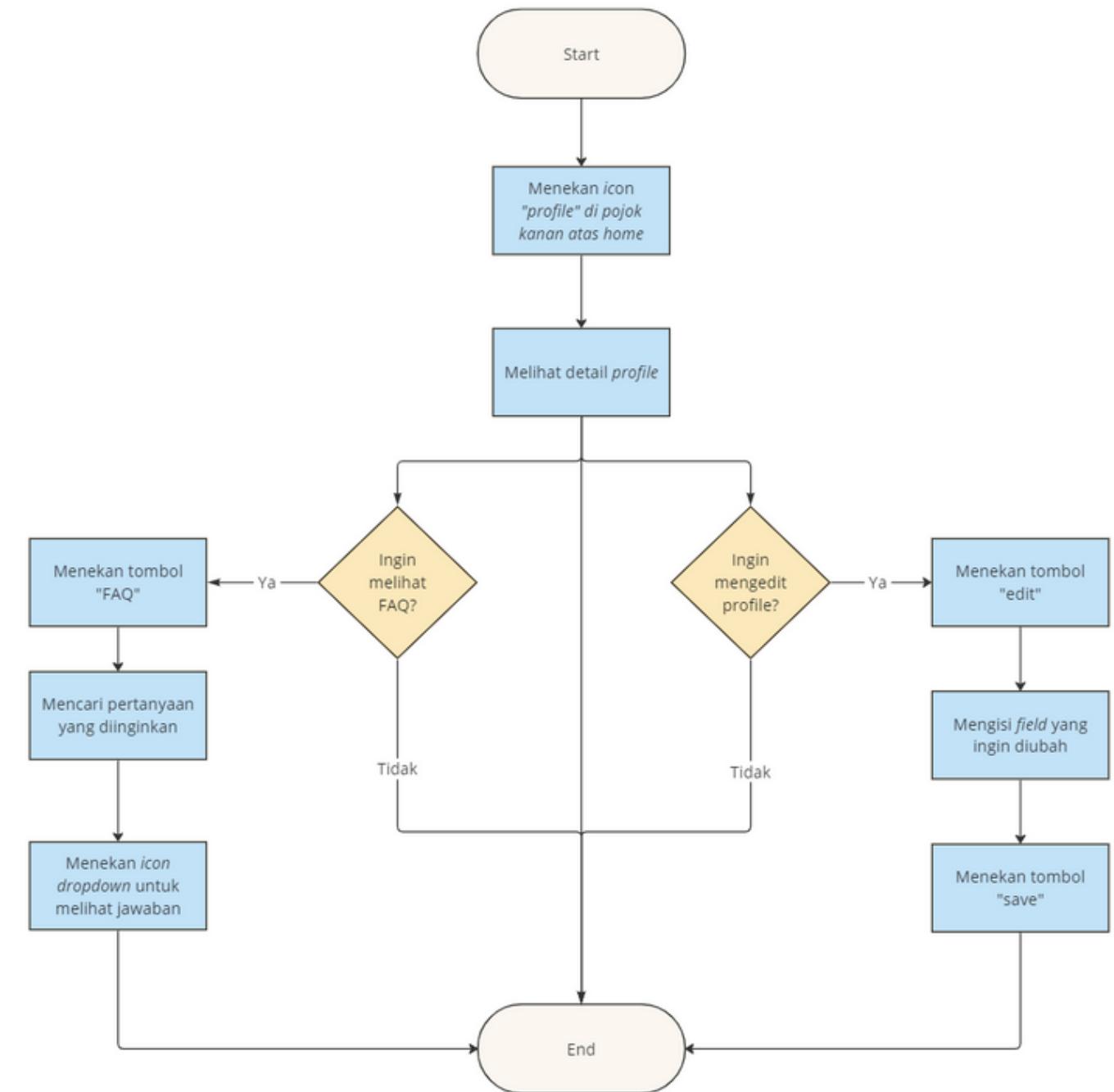
**AFTER**



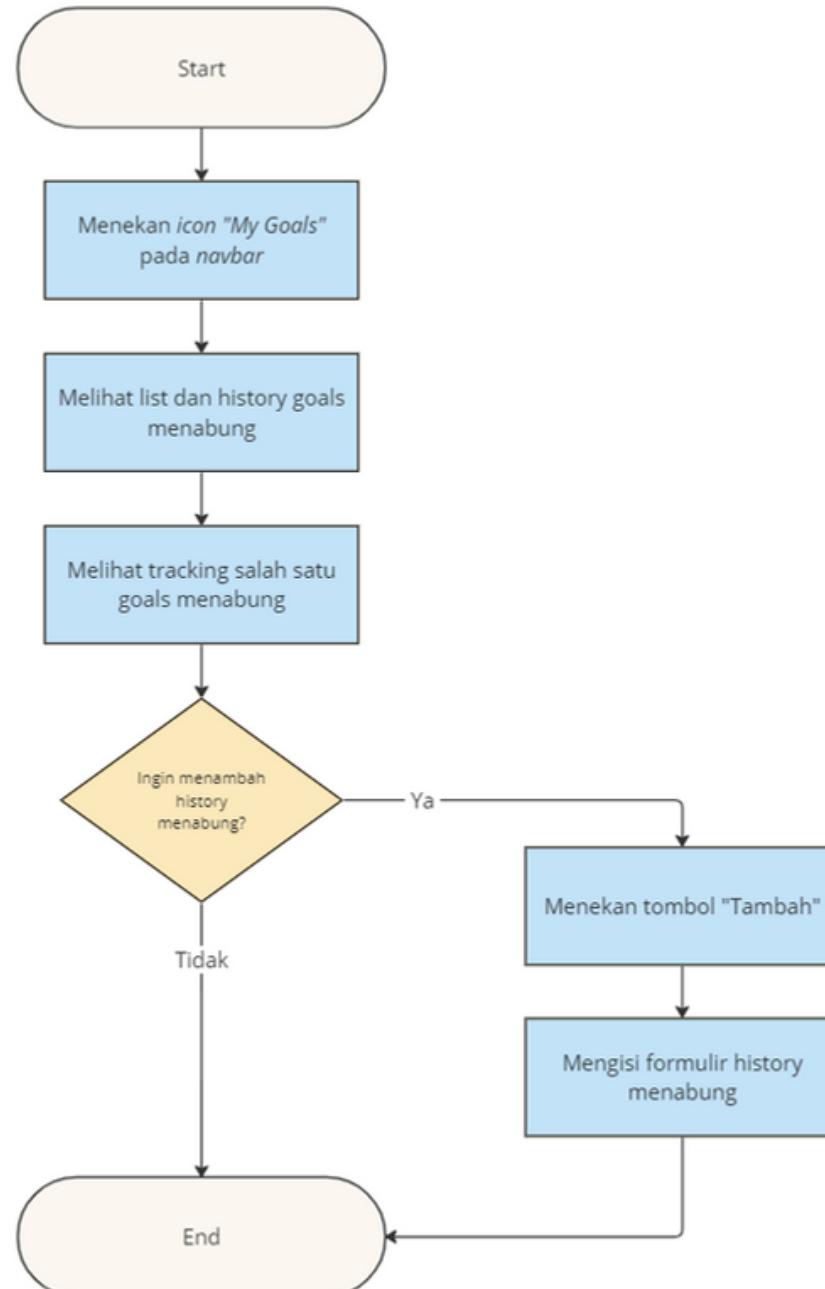
## LOGIN/REGISTER



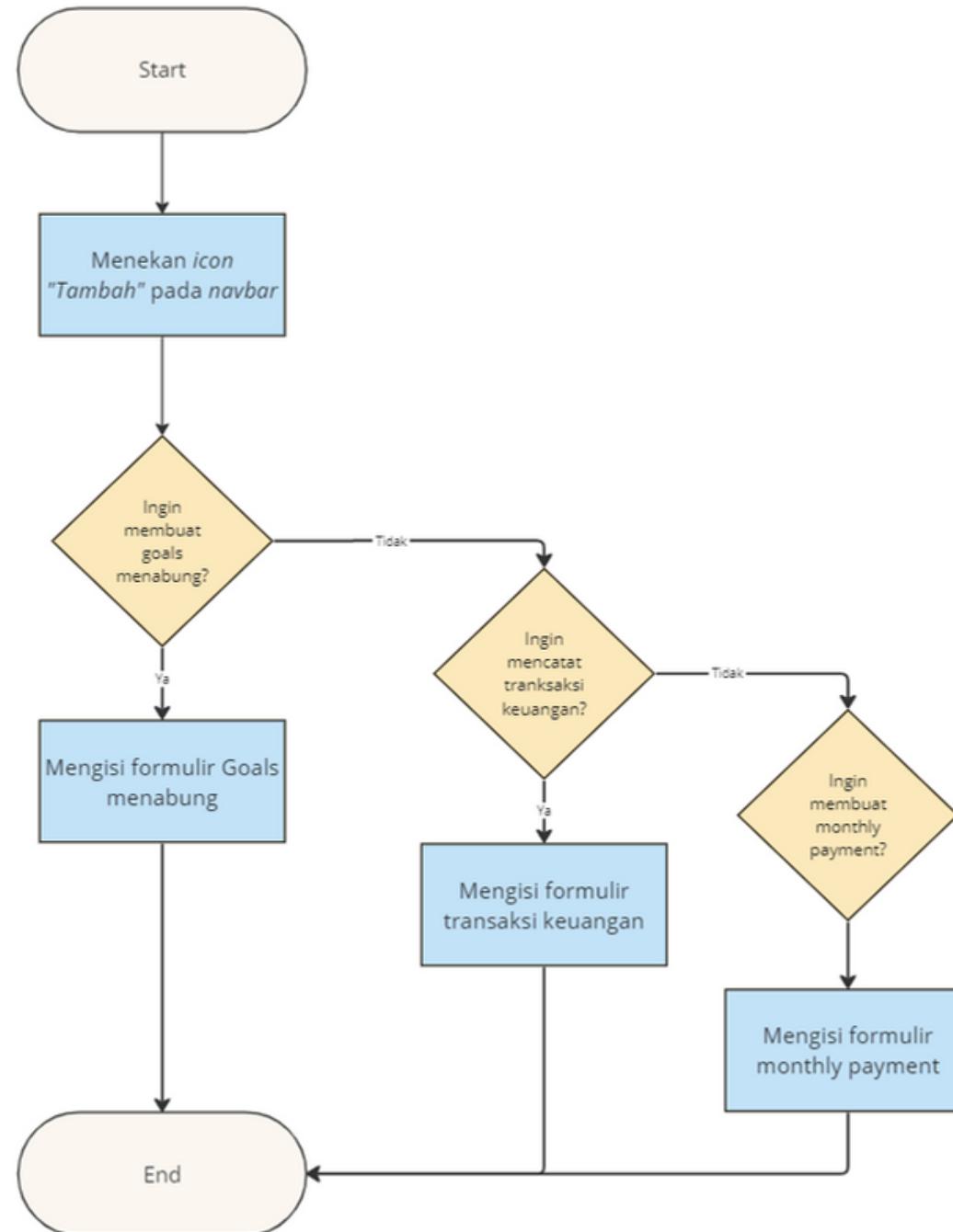
## PROFILE



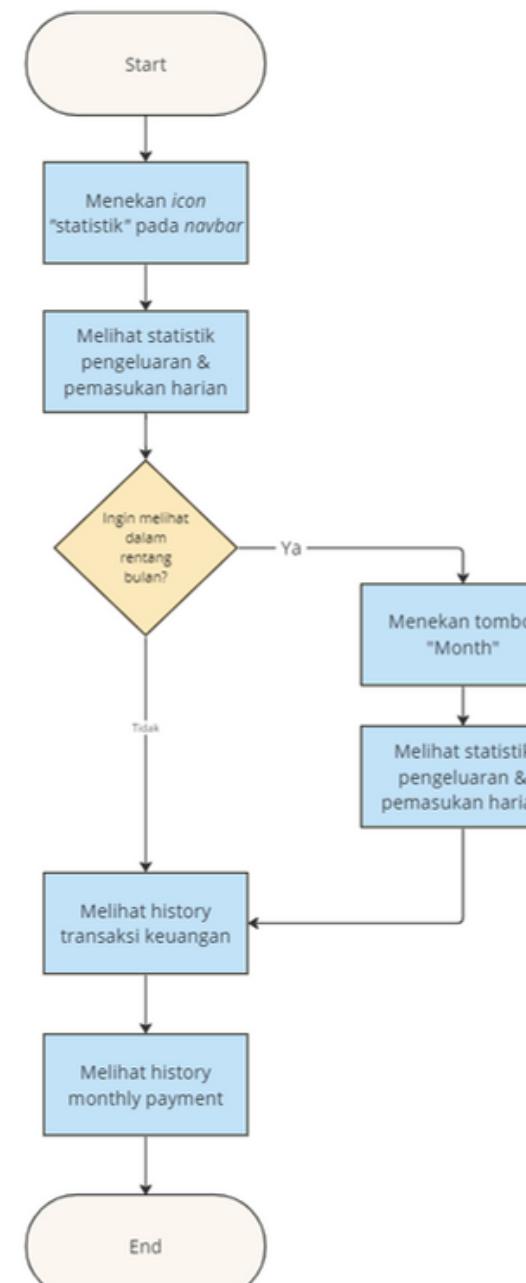
## MY GOALS



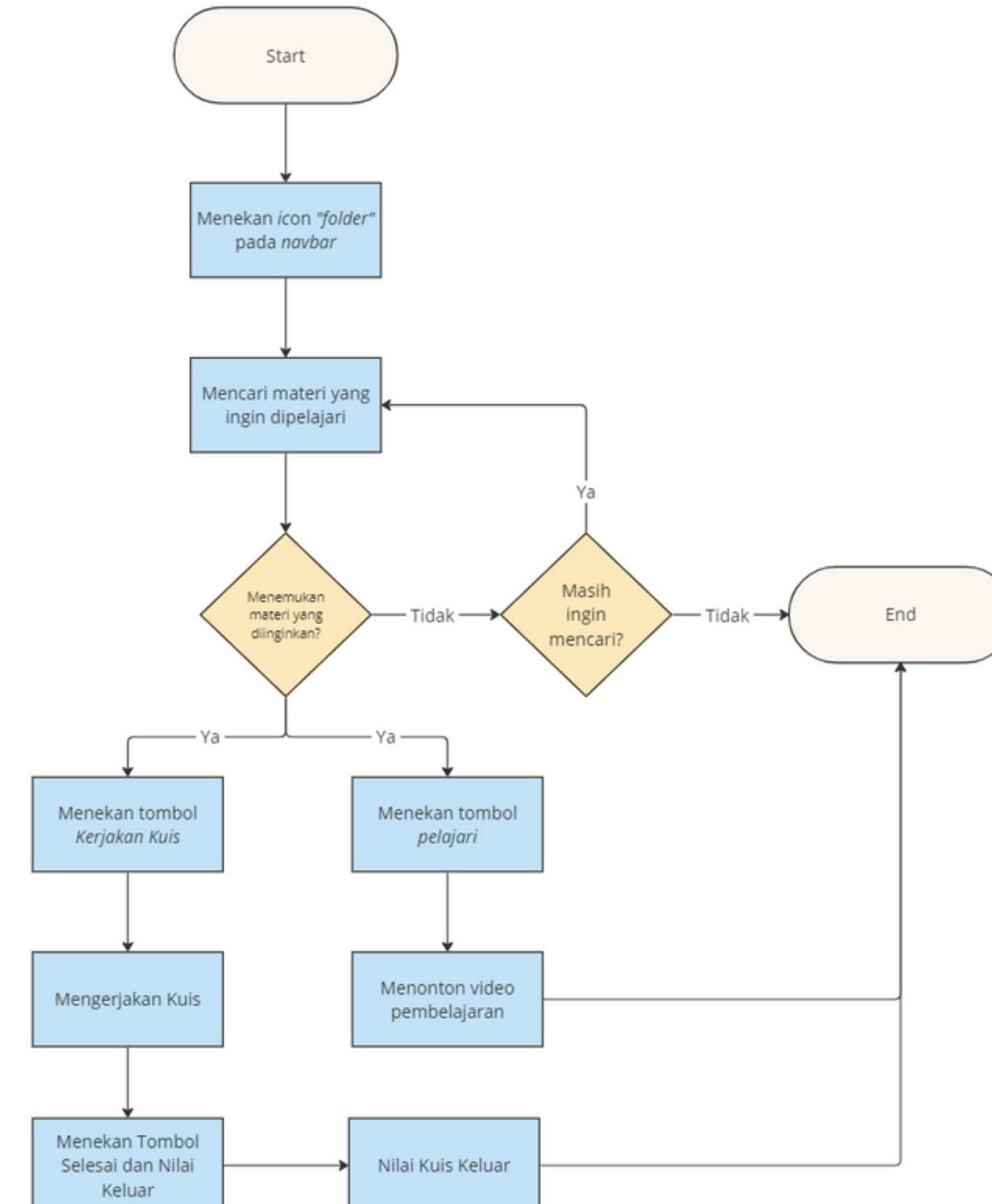
## ADD TARGET

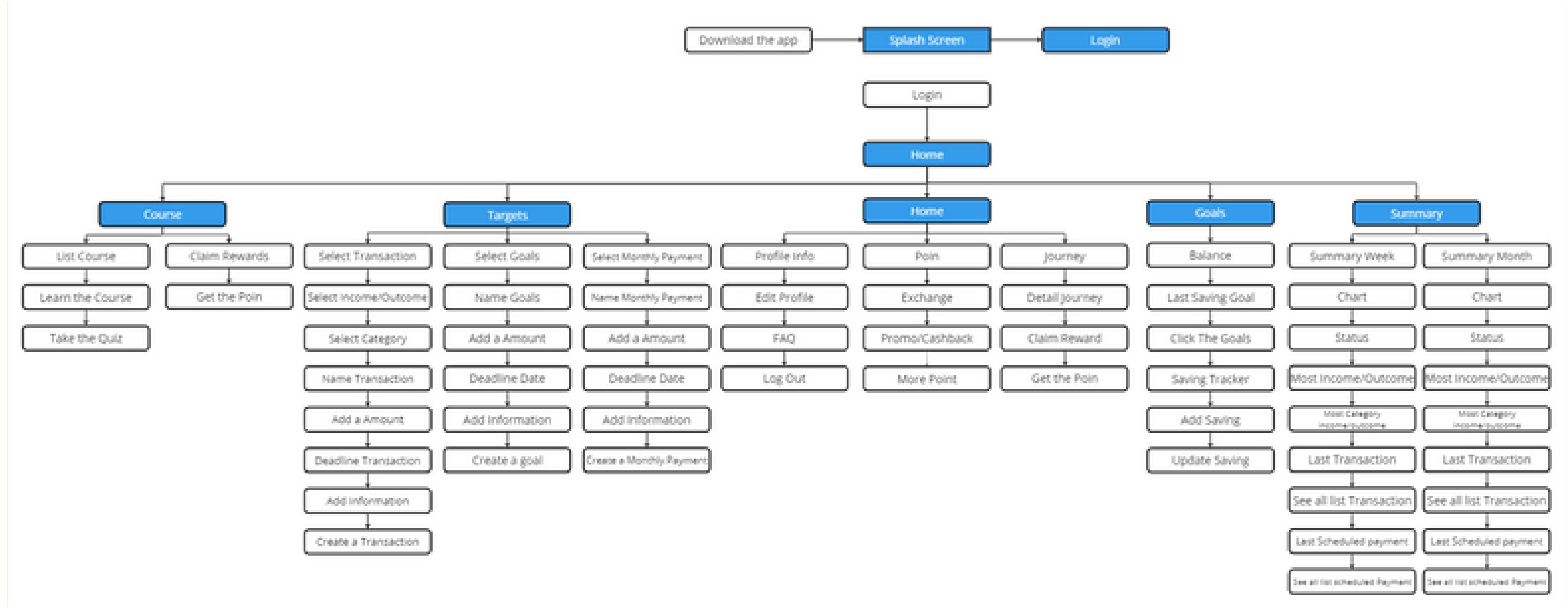


## SUMMARY STAT



## GENZAVE ACADEMY



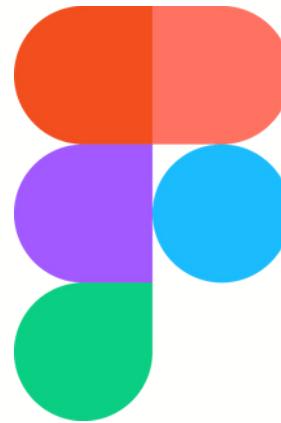


## Tautan Userflow dan Information Architecture

# PROTOTYPE

the process of transforming the defined solutions

## Platform



Figma

## Primary Color



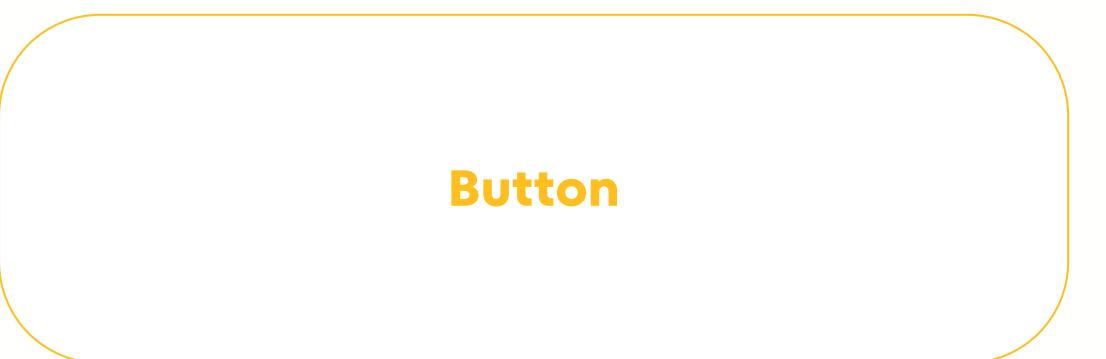
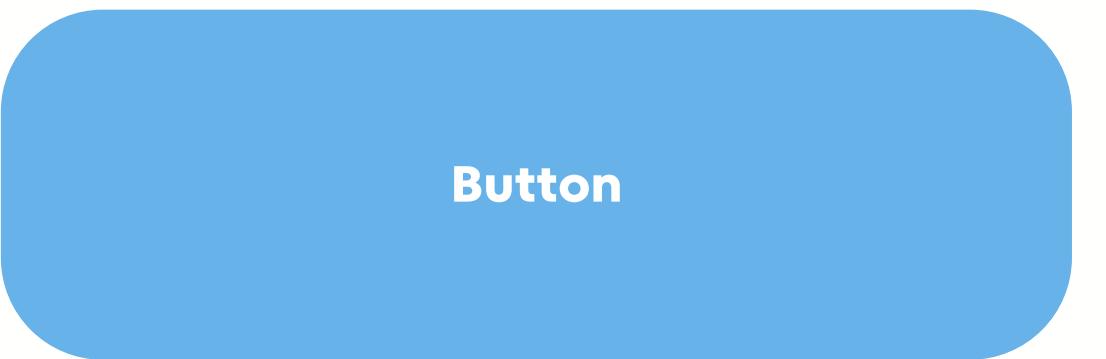
## Secondary Color



## Font

Montserrat

## Button Style



## Logo Style



# PROTOTYPE

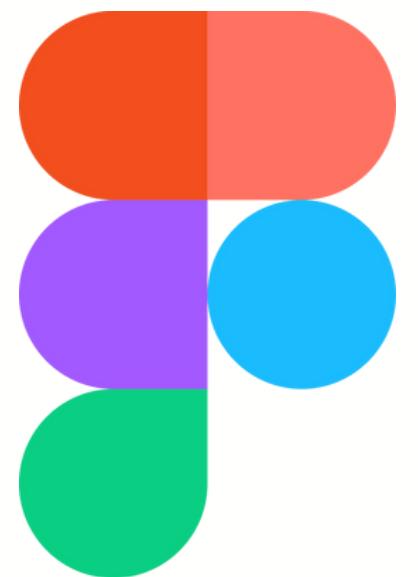
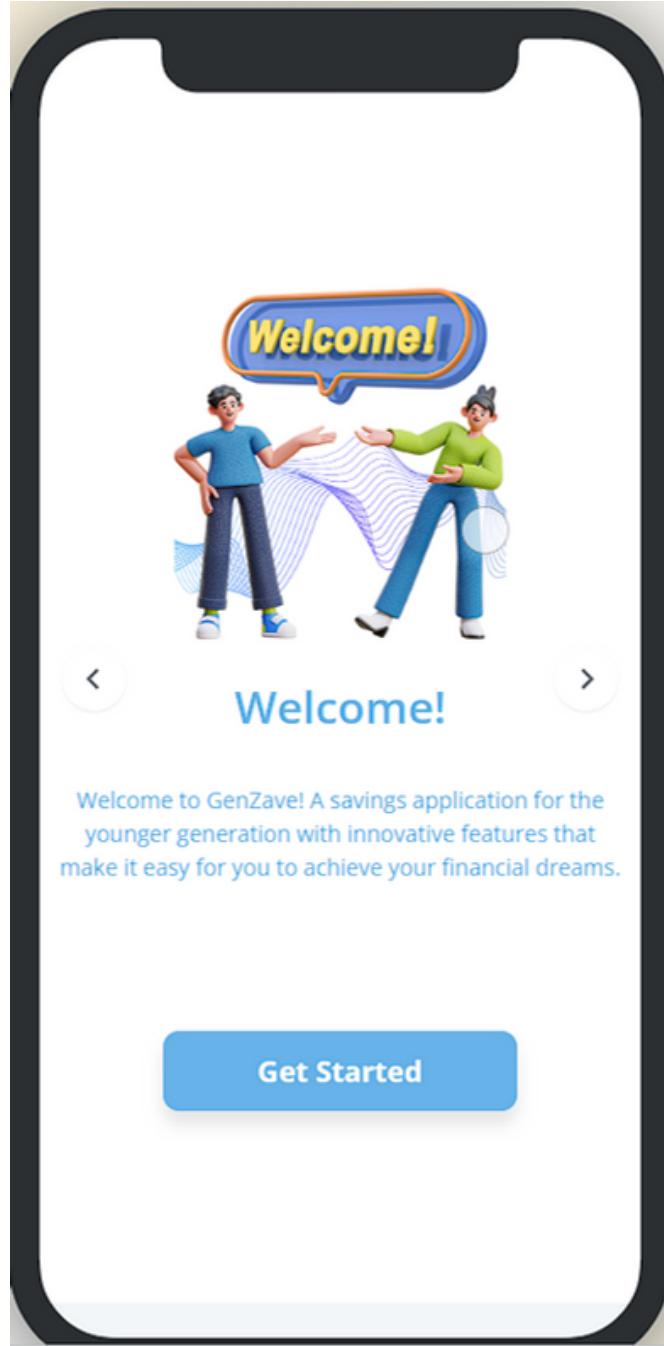
Wire Frame of the GenZave application



# PROTOTYPE

Wire Flow of the GenZave application





**"GenZave can help you reach  
your savings goals"**

**SCAN ME**



[Tautan Prototype](#)  
[GenZave Figma](#)

↑  
**KLIK**

# TESTING

the process of testing prototype GenZave on Potential users



## Metode Testing

- SEQ adalah metode penilaian kegunaan yang mengukur sejauh mana pengguna merasakan kemudahan penggunaan suatu sistem atau produk.
- SUS adalah kuesioner yang terdiri dari 10 pernyataan untuk menilai kegunaan suatu sistem atau produk.

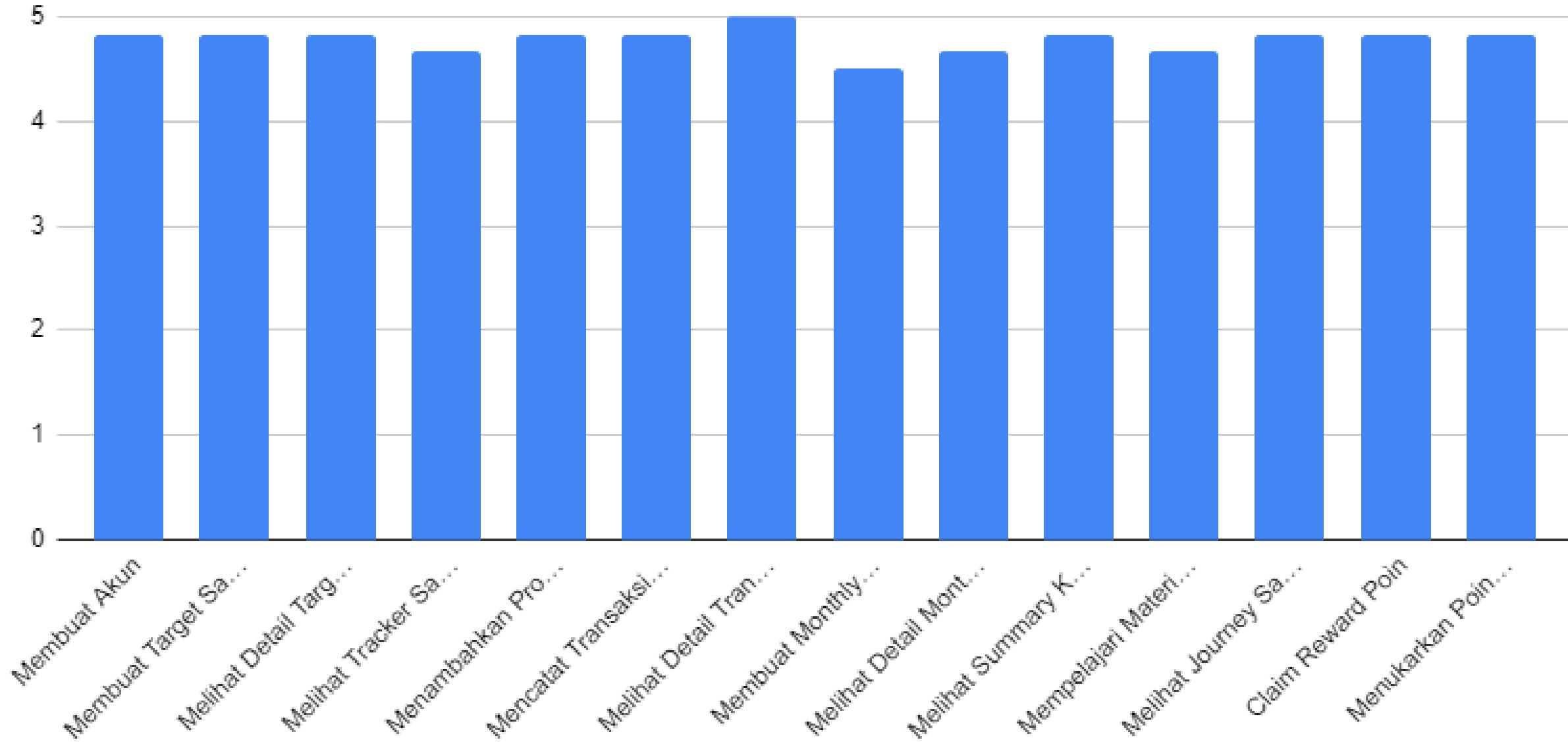
Platform yang digunakan adalah GoogleForm.

Dilakukan testing kepada beberapa orang yang dipilih sesuai dengan Target market.

[Tautan Google Form Testing GenZave](#)

# TESTING

analysis and insights from testing apps

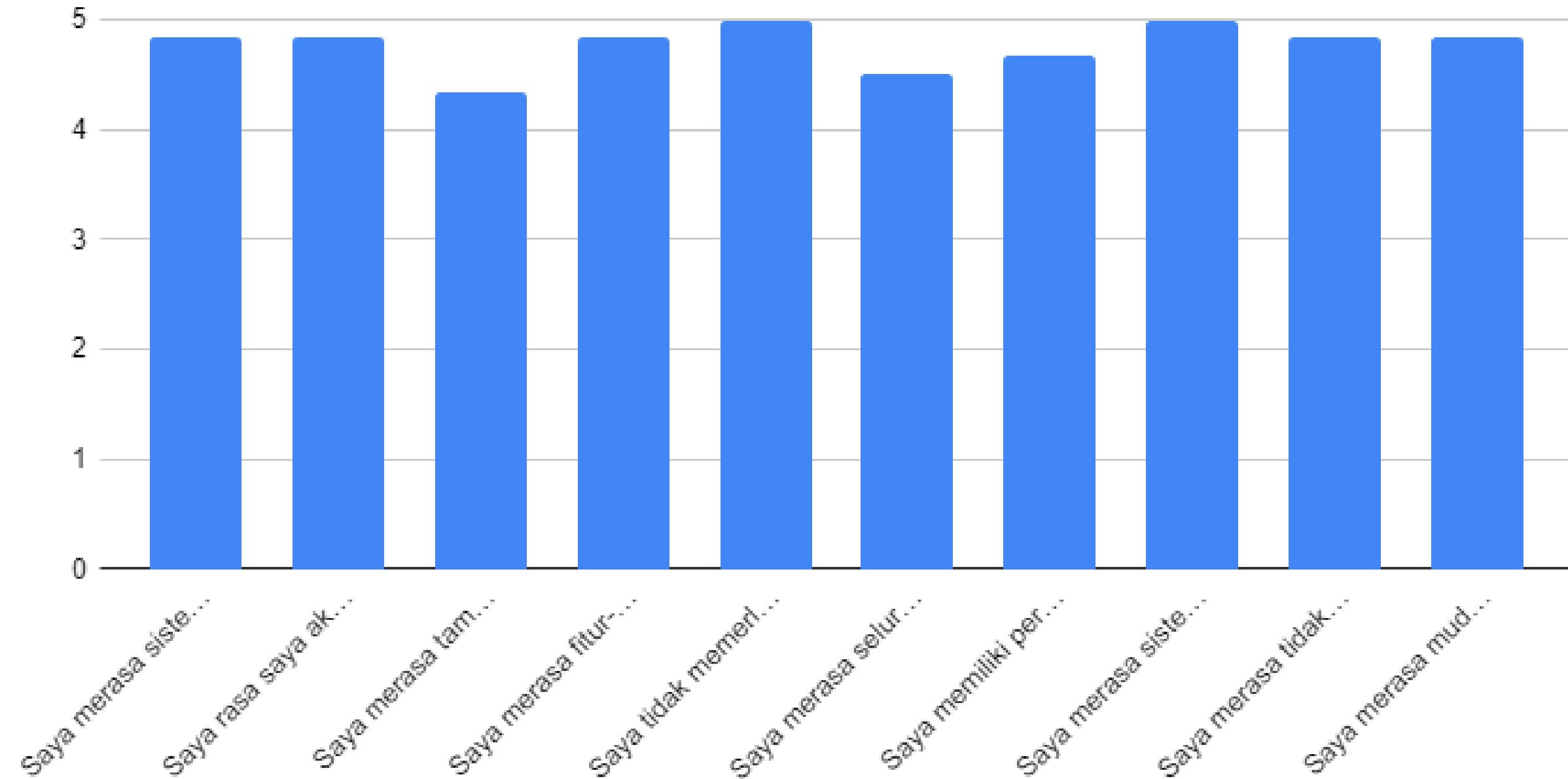


## Hasil Testing SEQ

Hasil uji SEQ menghasilkan skor rata-rata sebesar 4,7 yang mengindikasikan bahwa aplikasi GenZave dapat diklasifikasikan sebagai memiliki user experience (UX) yang baik.

# TESTING

analysis and insights from testing apps



## Hasil Testing SUS

Hasil uji SEQ menghasilkan skor rata-rata sebesar 4,76 yang mengindikasikan bahwa aplikasi GenZave relatif mudah digunakan oleh pengguna.

**Kelompok 6**

Kelas B

# Low-Code Development

to see how difficult and impactful an idea is to implement

**GenZave**

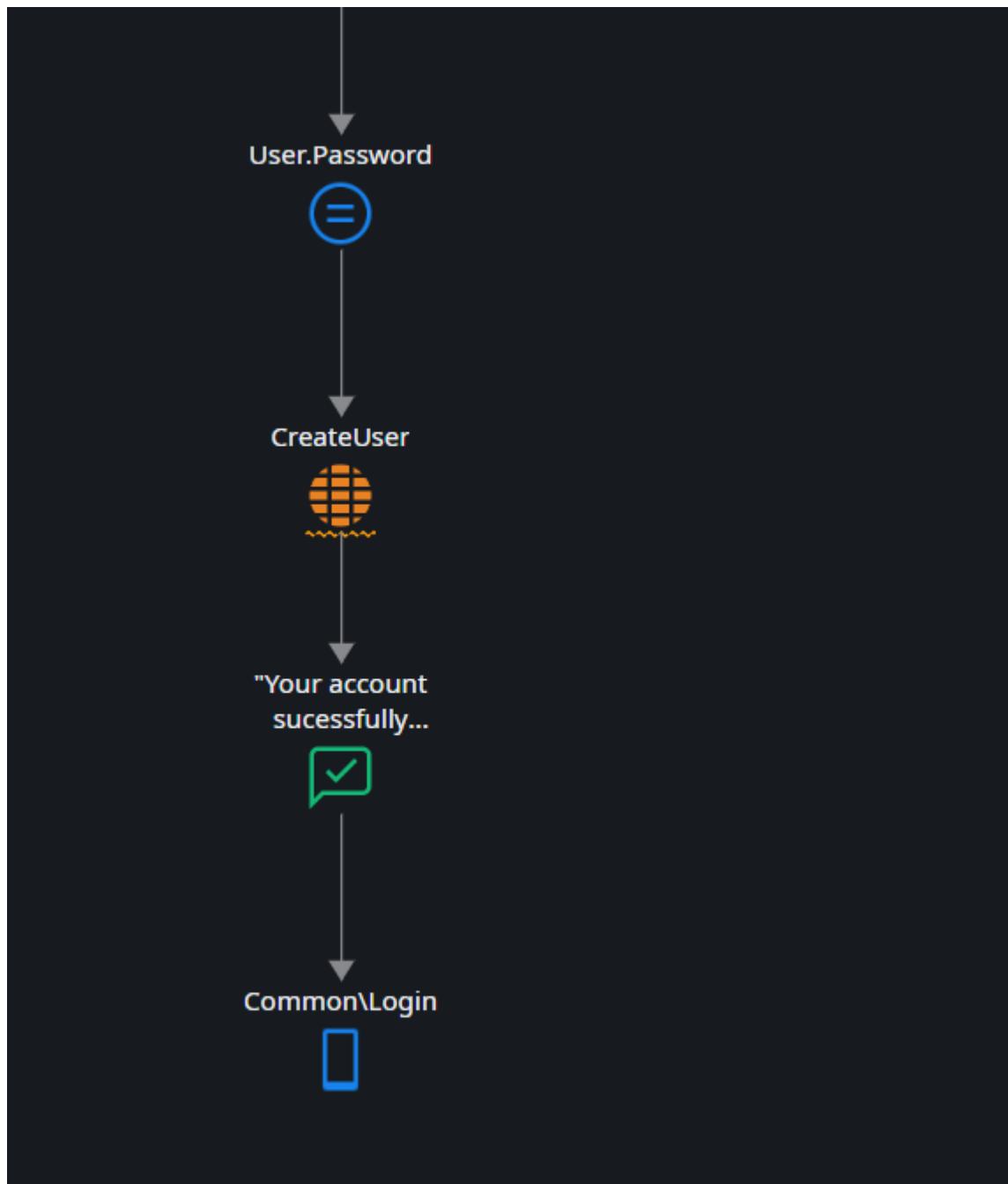
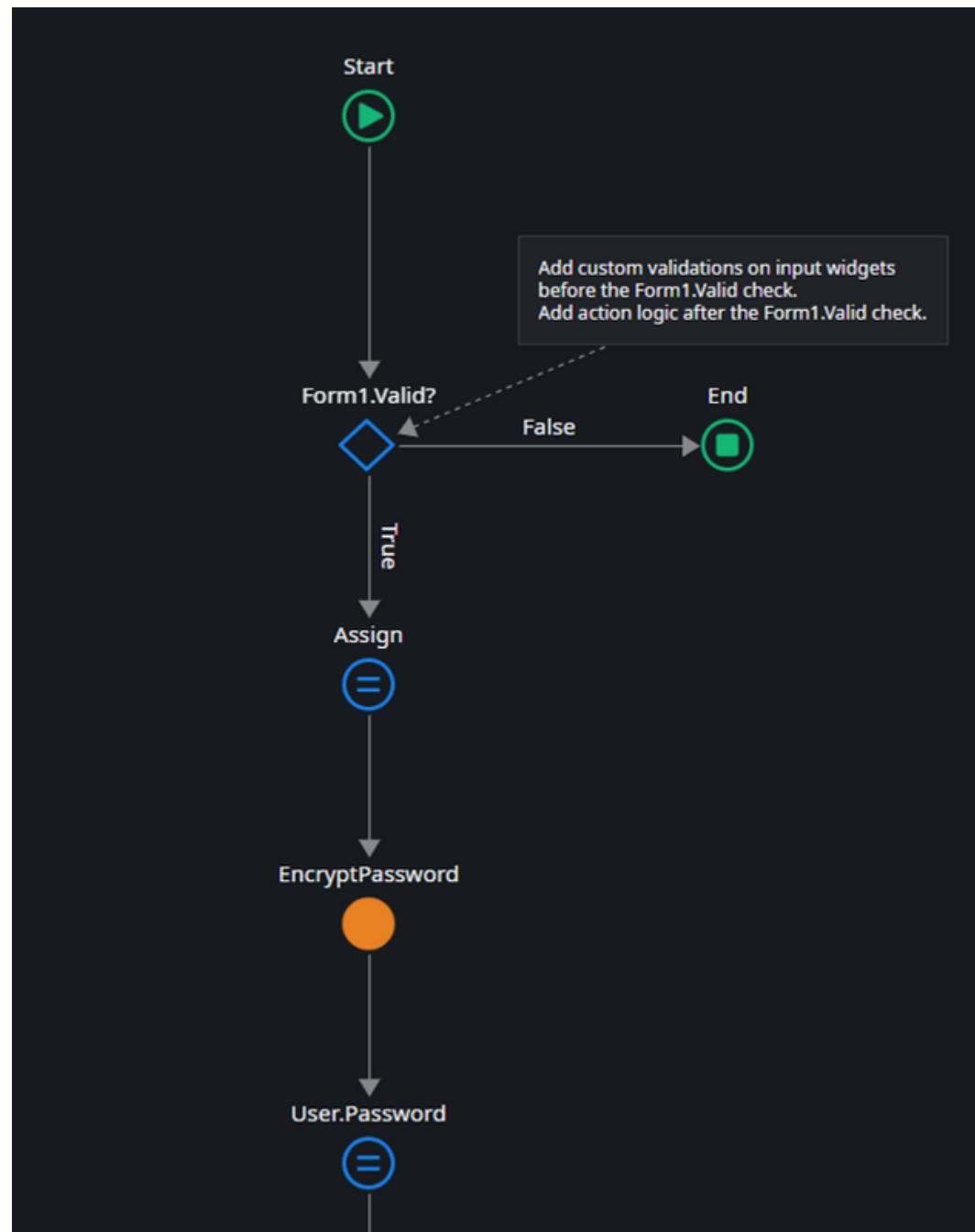
Invest in Your Tomorrow



**LOW-CODE DEVELOPMENT**

# Server Action

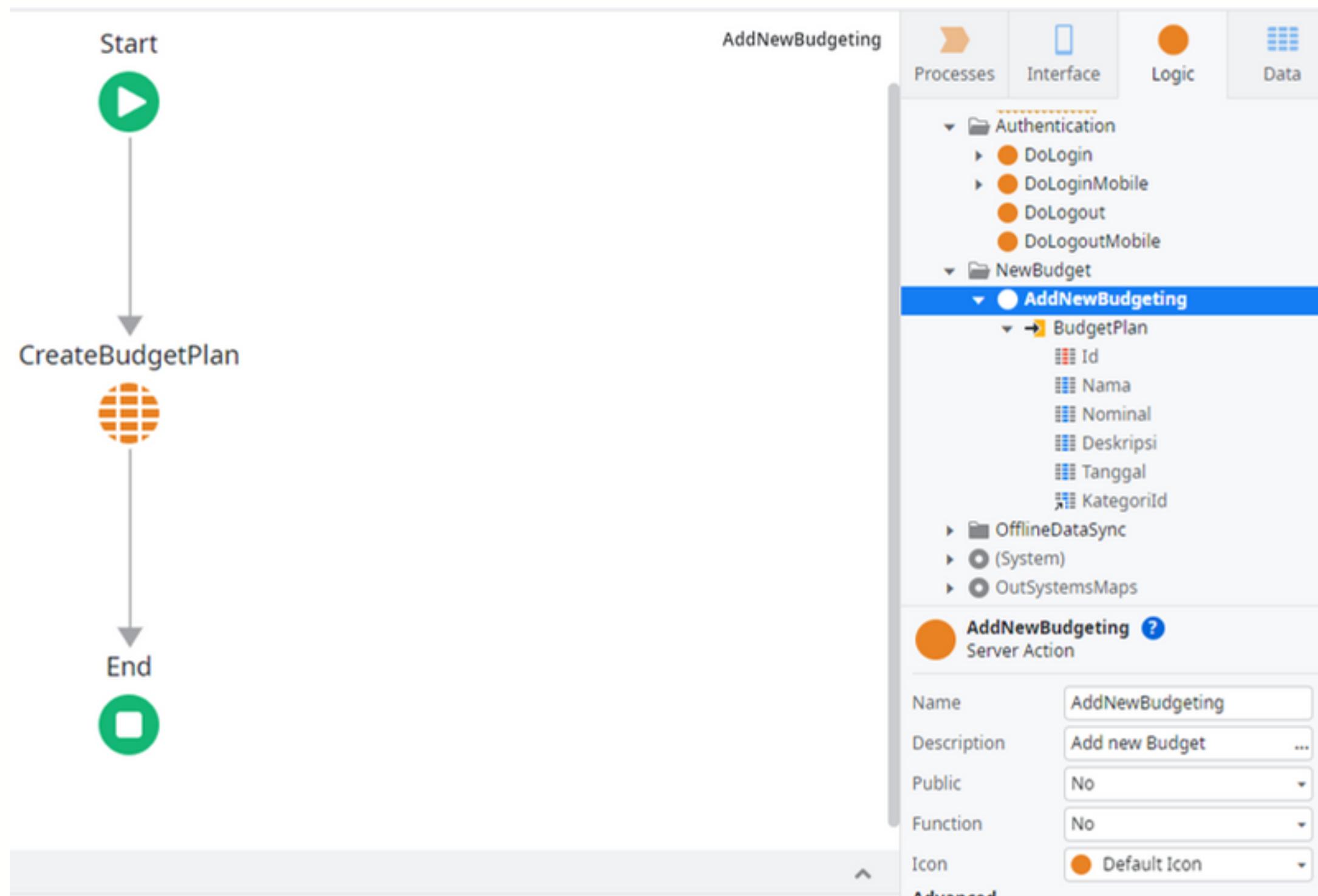
The logic of the GenZave application using Server Action



Berikut adalah server action yang digunakan saat pengguna akan melakukan sign up. user akan memasukan data pada form yang tertera. sistem akan menginput ke dalam database GenZave miliki. Data password yang user masukkan akan dienkripsi sehingga data password akan aman.

# Server Action

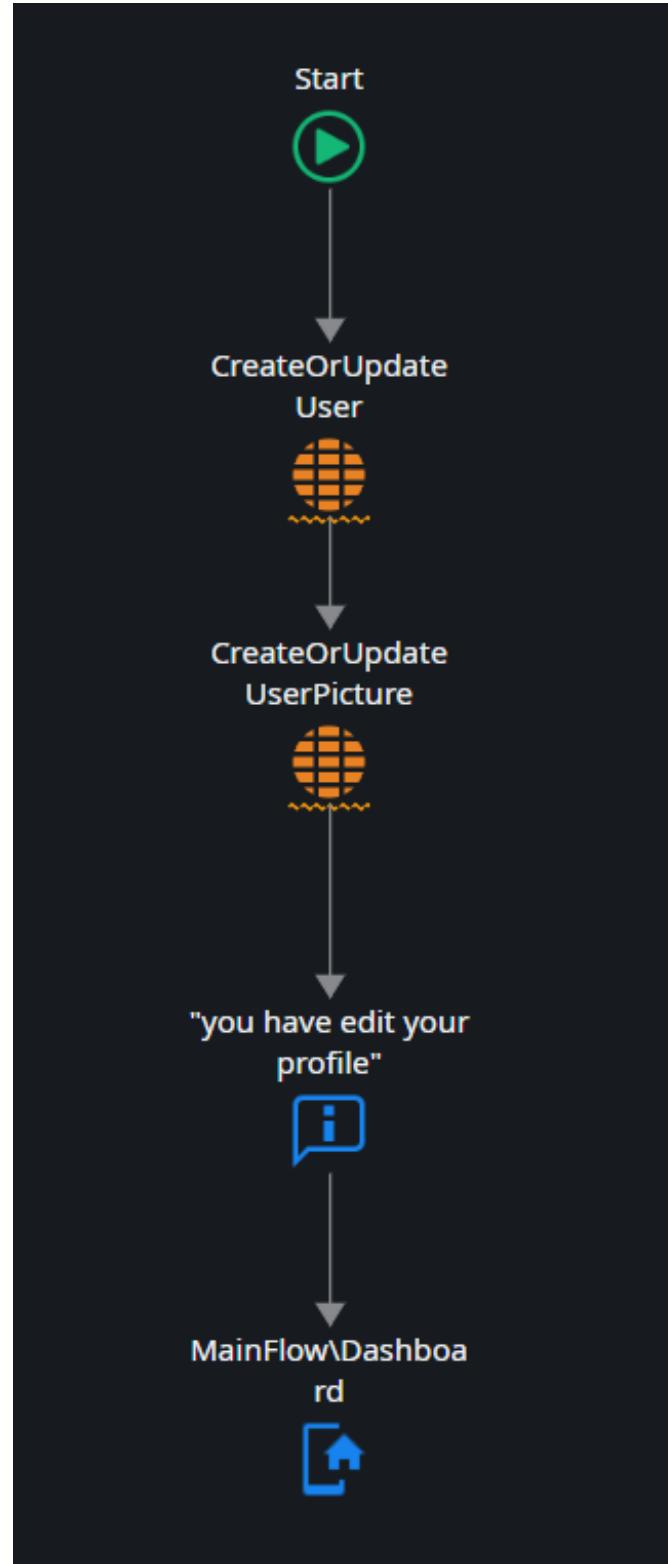
The logic of the GenZave application using Server Action



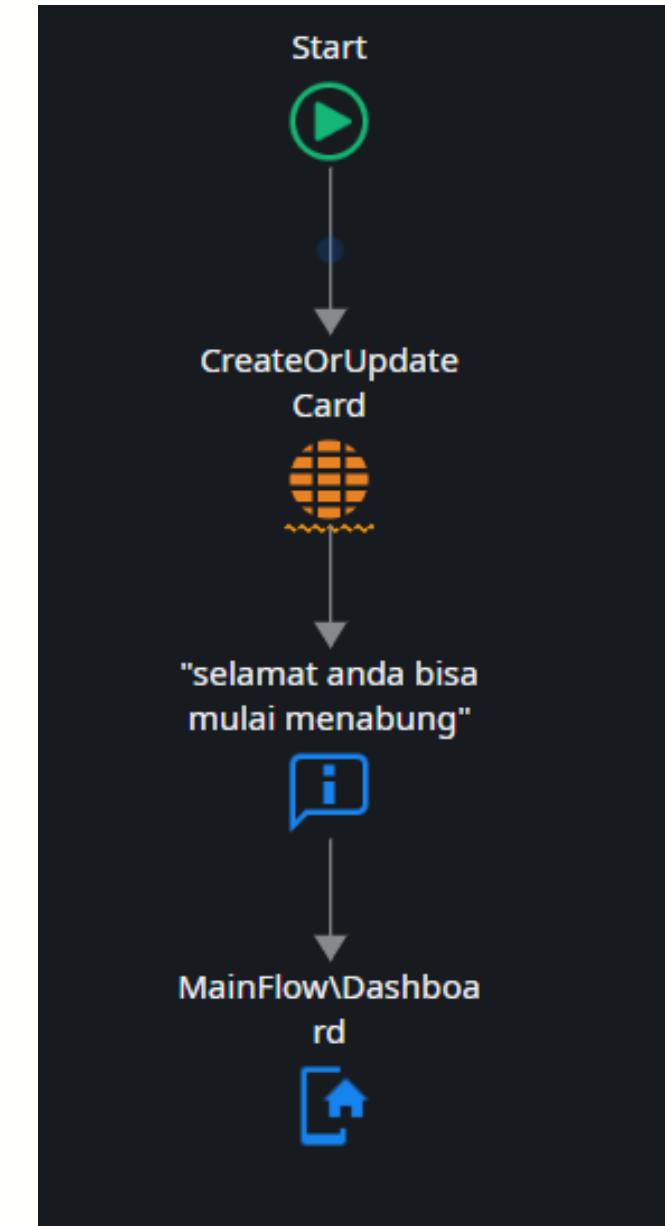
Berikut adalah logic action yang digunakan untuk menambahkan anggaran. Data yang diinputkan akan disimpan kedalam entity dan ditampilkan ke dalam bentuk chart.

# Client Action

The logic of the GenZave application using Client Action



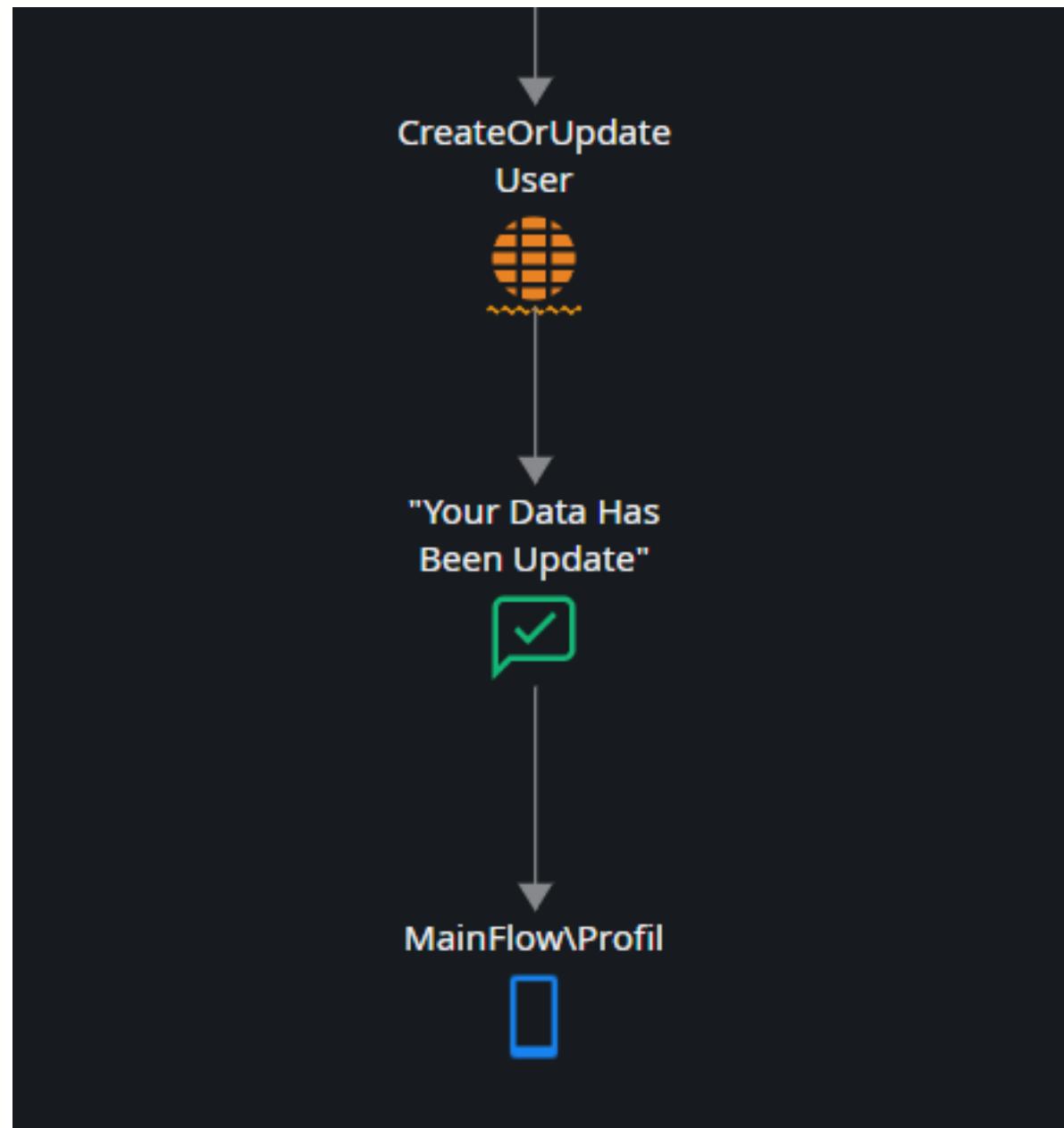
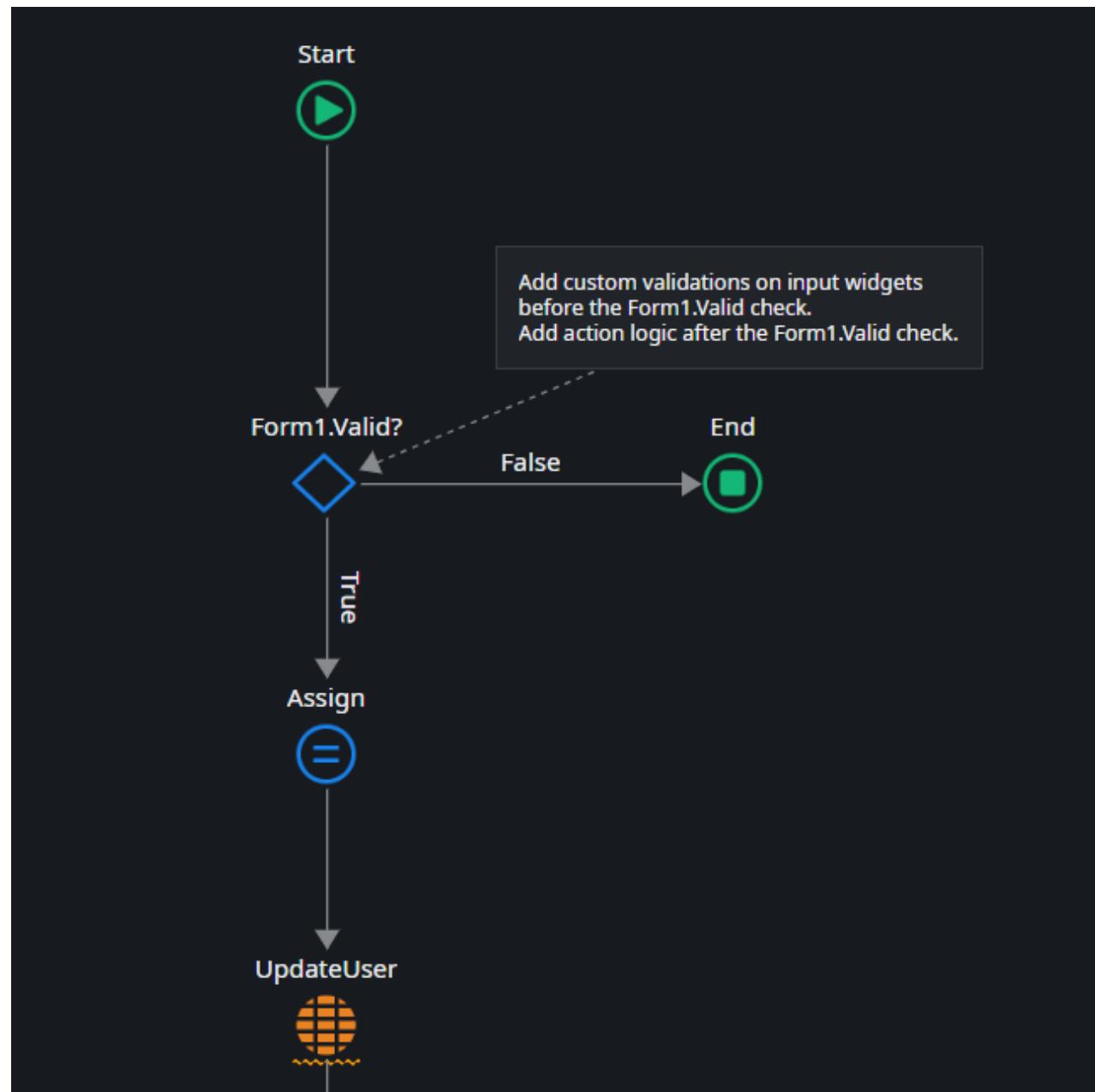
Berikut adalah client action yang digunakan untuk mengganti foto profil



Berikut adalah client action yang digunakan untuk menambahkan tabungan. Anda bisa memasukan lebih dari 1 tabungan yang anda miliki.

# Client Action

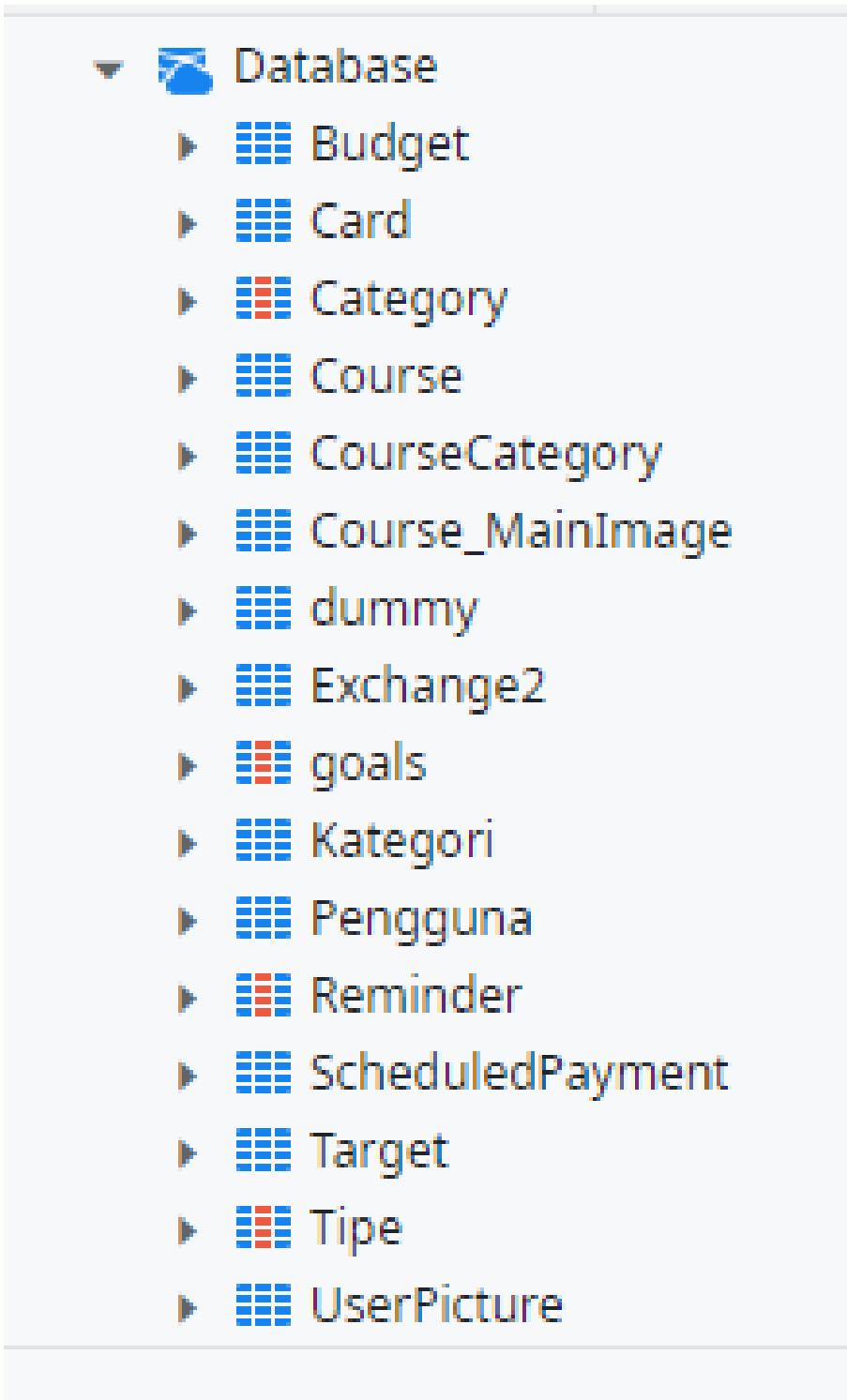
The logic of the GenZave application using Client Action



Berikut adalah action yang digunakan untuk merubah data pengguna

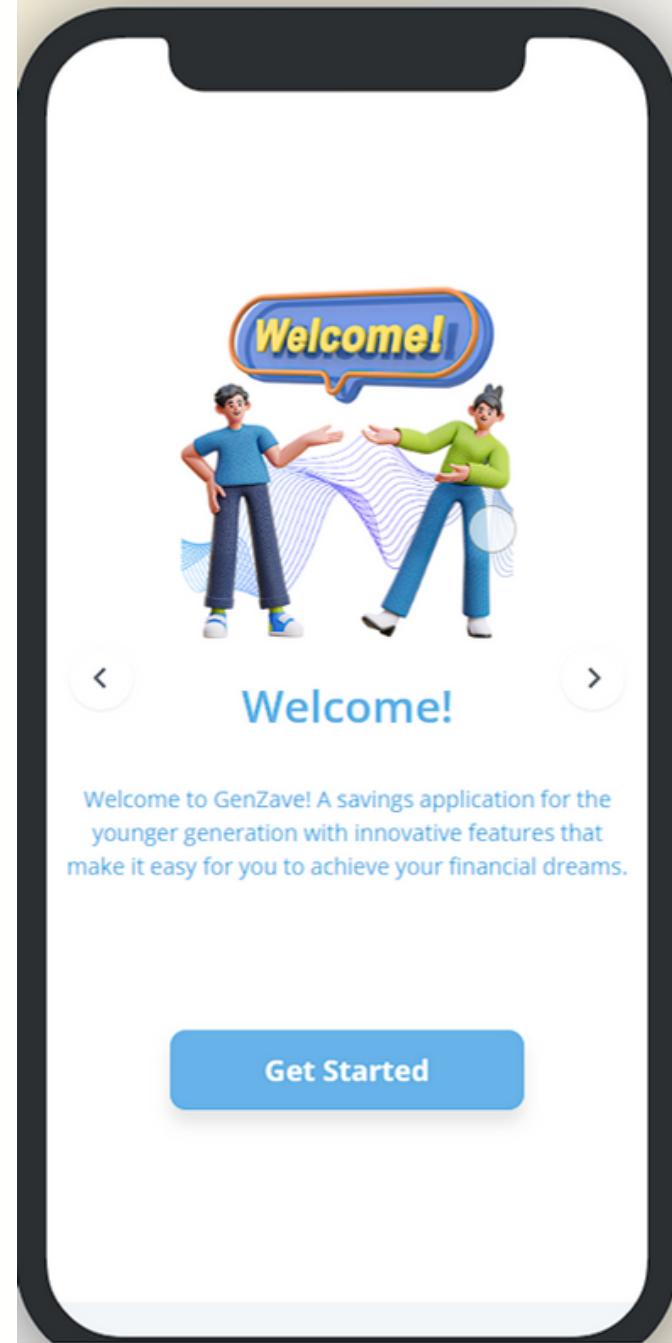
# Entities

Entities are the databases used in GenZave.



Berikut adalah entitas yang digunakan pada aplikasi GenZave:

1. Pada aps GenZave umumnya menggunakan data berupa numerik dan text yang digunakan.
2. Terdapat entitas untuk menyimpan course/materi pembelajaran yang tersedia di aplikasi
3. Terdapat entitas yang dapat menjadi database Foto pada UserPicture.
4. Serta terdapat Entitas Diagram.



 outsystems

**"GenZave can help you reach  
your savings goals"**

Install and test the application  
on your device.



Scan with your mobile device

[Tautan Preview Genzave  
OutSystem](#)

↑  
**KLIK**

# Thank You.

We're eager to **hear** from you!  
Your **suggestions** and **questions**.



**LAST BUT NOT LEAST**