

TSA IT Perbankan

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.

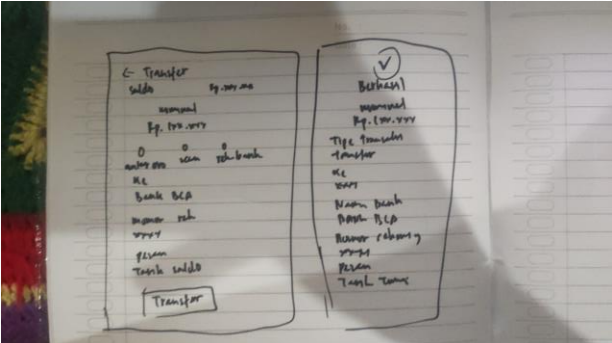
Studi Case : OVO

Tahapan	Kegiatan & Hasil Kegiatan
Empathy	<p>User research yang digunakan merupakan bagian dari metode Behavioral dengan Qualitative, yaitu Metode Analytcs. Yang mana riset dilakukan dengan observasi melihat apa yang dilakukan oleh user berdasarkan riset online dengan menganalisis umpan balik pengguna pada apps store dan interview pengguna, hal ini dilakukan agar yang dikatakan oleh pengguna pada apps store sama dengan pengguna yang telah diinterview.</p> <p>Partisipan adalah seorang pekerja dan seorang mahasiswa yang selalu menggunakan OVO diwaktu jam operasional kerja, dikarenakan terburu-buru dalam melakukan transaksi Tarik tunai ketika bekerja dan terjadi error atau transaksi Tarik tunai tidak bisa terproses, hal ini dikarenakan adanya keterlambatan dalam sistem Tarik tunai pada OVO ,sehingga hal ini membuat pengguna merasa cemas dan kurang puas terhadap OVO.</p>
Define	<p>Data yang kami kumpulkan melalui observasi online dan wawancara dengan user OVO akan diolah untuk memahami masalah utama yang dihadapi user dalam penggunaan aplikasi ini, yatu :</p> <p>Analisis umpan balik pengguna di Apps Store, mencari pola keluhan atau masalah yang sering diungkapkan.</p> <p>Interview, mencari data yang konkret dengan menyoroti dan tantangan yang dihadapi pengguna</p> <p>Identifikasi masalah utama, menggabungkan masalah yang serupa untuk memahami seberapa signifikan masalah tersebut.</p>

Studi Case : OVO

Tahapan	Kegiatan & Hasil Kegiatan
Define	<p>Insight yang didapat : Keterlambatan atau error pada saat transaksi tarik tunai pada OVO.</p> <p>Kalimat HMW (How Might We) : HMW meningkatkan kualitas fitur dalam transaksi tarik tunai dalam aplikasi?</p>
Ideate	<p>Untuk dapat menyelesaikan masalah-masalah yang didapat saya melibatkan anggota tim dalam menghasilkan ide-ide kreatif dan pemikiran desain yang baik. Berikut adalah beberapa ide yang dihasilkan :</p> <p>Peningkatan kualitas dan efisiensi dalam transaksi tarik tunai pada OVO</p>

Studi Case : OVO

Tahapan	Kegiatan & Hasil Kegiatan
Prototype	



Hint

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.

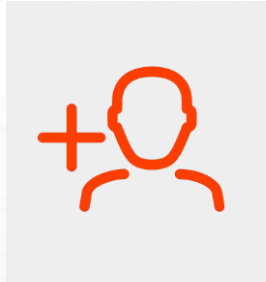
Saran:

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

Template Persona



Latihan



Nama

Bio dan Demografis

Nama : Revita
 Umur : 22 Tahun
 Alamat : Jakarta Timur
 Pekerjaan : Mahasiswi
 Jenis Kelamin : Perempuan

Perilaku

- Revita adalah seorang mahasiswa aktif dari Universitas Siliwangi
- Dia merantau di Tasikmalaya sehingga cenderung sering memanfaatkan layanan perbankan untuk melakukan transaksi jarak jauh
- Revita adalah pengguna OVO yang berpengalaman dalam mengelola transaksi keuangan pribadinya

Cerita dan Skenario

- Revita sering menggunakan OVO untuk melakukan transaksi keuangan sehari-hari, termasuk transfer dari dan kepada keluarga, membayar tagihan kost dan lain-lain.
- Revita mengalami error atau keterlambatan pada saat transaksi Tarik tunai

Tujuan dan kebutuhan

- Ia membutuhkan efisiensi dan kualitas yang jelas dalam transaksi Tarik tunai pada OVO



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
Pesaing 1	GOPAY	Karena Gopay adalah aplikasi e-wallet yang memiliki efisiensi dan kecepatan waktu pada saat transaksi Tarik tunai dari e-wallet ke bank yg dituju.
Pesaing 2	DANA	Karena DANA adalah penyedia layanan e-wallet yang memiliki kejelasan dan tidak ada error pada saat transaksi Tarik tunai.

Terima kasih!