

HOMework 2 - UI/UX DESIGN RAKAMIN ACADEMY

NAMA : MUHAMMAD DAFFA ADITYA
KELOMPOK : 10

Soal 1:

- 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 1:

- 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.

Jawab:

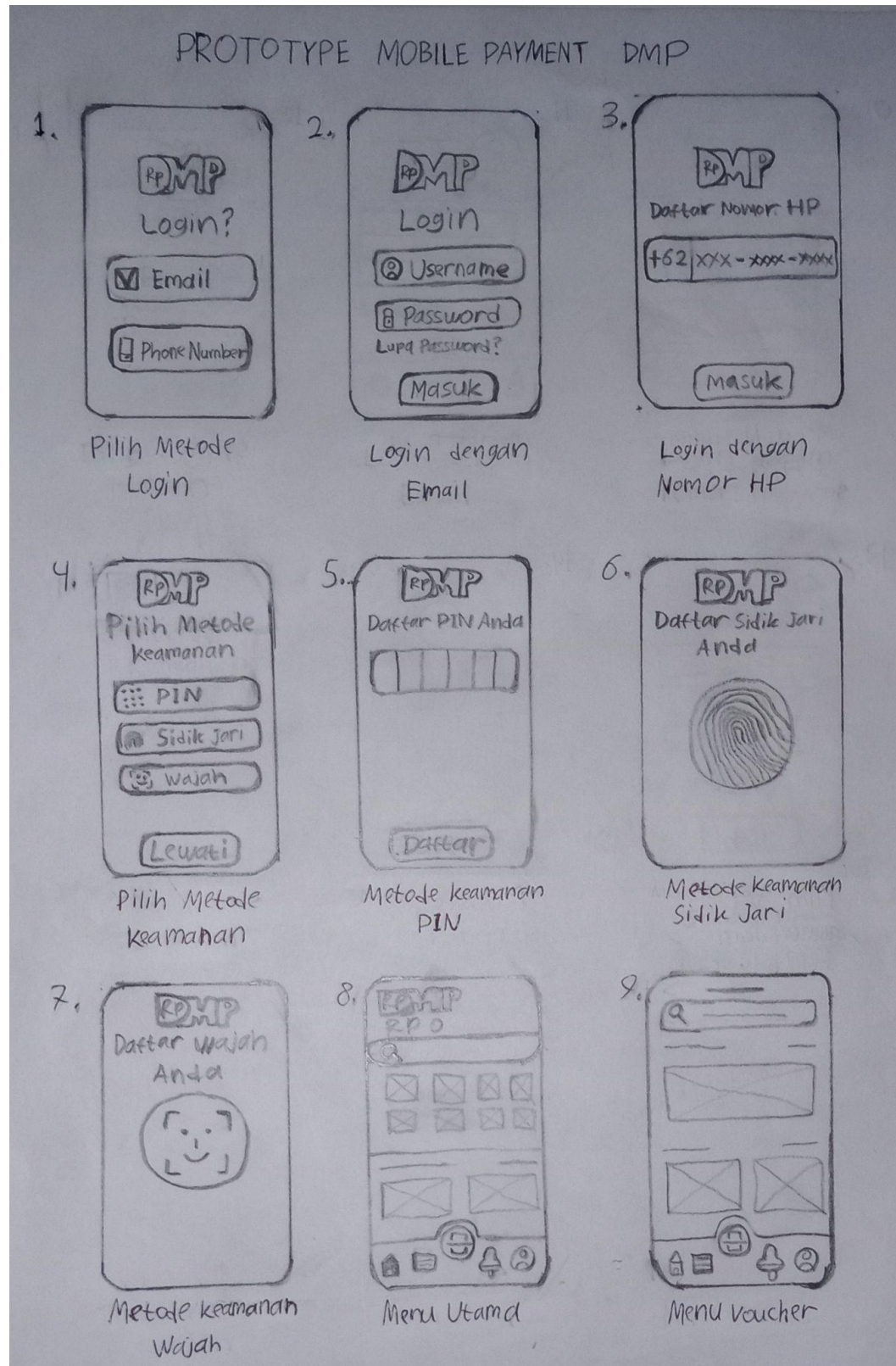
Produk/layanan perbankan yang saya pilih yaitu *Mobile Payment* atau pembayaran melalui *Smartphone*.

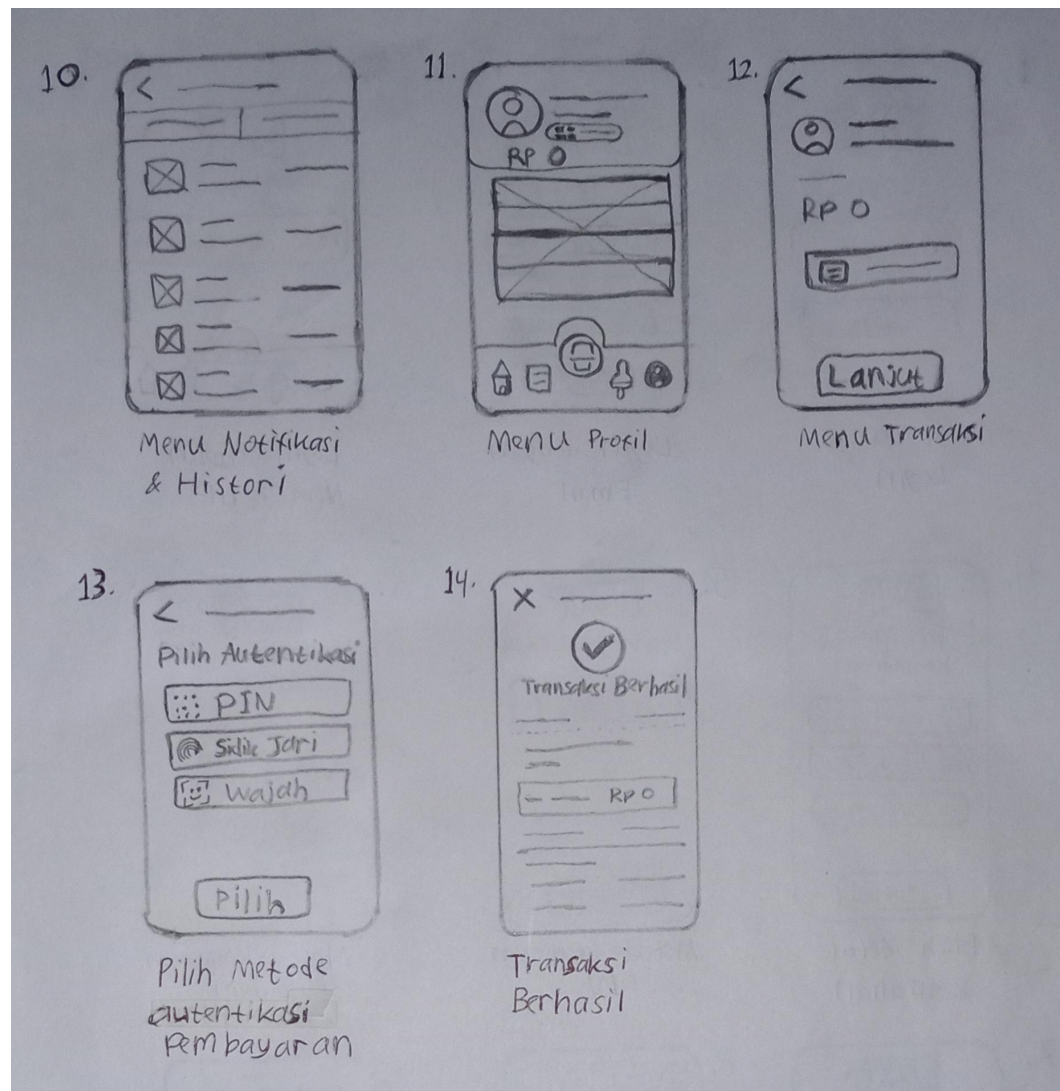
Template

Tahapan	Kegiatan & Hasil Kegiatan
Empathy	<p>Tipe Riset: Observasi secara online, wawancara dengan pengguna, dan menganalisis data transaksi <i>mobile payment</i> di aplikasi kompetitor yang lainnya. Tipe riset tersebut bertujuan untuk memudahkan saya dalam melakukan observasi tanpa perlu berhubungan langsung dengan pengguna tersebut, sekaligus memudahkan saya dalam mengumpulkan data riset tersebut.</p> <p>Metode: <i>Heuristic Evaluation</i> untuk mengidentifikasi potensi masalah atau hambatan yang dihadapi pengguna dalam menggunakan suatu layanan atau produk.</p> <p>Pengguna: Para mahasiswa yang sering menggunakan layanan sistem <i>Mobile Payment</i> seperti: <i>e-wallet</i>, <i>e-money</i>, atau <i>mobile banking</i>.</p> <p>Hasil Data Riset: Ditemukan bahwa beberapa pengguna mengalami kesulitan saat melakukan transaksi, terutama terkait dengan keamanan dan proses pembayaran yang tidak mudah dimengerti orang awam.</p>
Define	<p>Hal yang Dilakukan: Semua data yang diperoleh, kemudian diolah untuk menemukan masalah utama dalam penggunaan layanan <i>mobile payment</i>.</p> <p>Insight: Sebagian besar pengguna ingin memiliki kenyamanan dan keamanan dalam menggunakan layanan <i>mobile payment</i>.</p> <p>HMW (How Might We): Bagaimana cara meningkatkan keamanan dan kemudahan saat proses pembayaran dalam layanan <i>mobile payment</i>?</p>
Ideate	<p>Ide yang Didapatkan: Melakukan <i>Brainstorming</i> untuk menghasilkan ide-ide seperti berikut ini:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Penggunaan fitur biometrik (sidik jari atau wajah) untuk otentikasi transaksi.2. Pengoptimalan antarmuka pengguna untuk proses pembayaran yang lebih mudah dimengerti orang awam.

3. Meningkatkan fitur pelaporan transaksi.

Prototype





Prototype Mobile Payment "Daffa Mobile Payment"

Soal 2:

- 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.

Jawab:

Template Persona

Persona 1

 <p>Adrian Santoso</p>	Bio dan Demografis <ul style="list-style-type: none"> • Adrian adalah seorang mahasiswa berusia 22 tahun. • Bergelar bidang Teknik Komputer di sebuah Universitas terkemuka. • Adrian adalah pengguna aktif teknologi dan sangat terbiasa dengan aplikasi <i>smartphone</i> dan layanan <i>online</i>. 	Perilaku <ul style="list-style-type: none"> • Adrian cenderung mencari opsi yang paling nyaman dan cepat dalam melakukan transaksi keuangan. • Dia selalu mencari aplikasi yang mudah digunakan dan dapat menghemat waktu. • Dia ingin menggunakan aplikasi dengan pembayaran yang mudah dan terpercaya.
	Cerita dan Skenario <ul style="list-style-type: none"> • Adrian sering melakukan pembayaran <i>online</i> untuk berbagai keperluan, termasuk belanja <i>online</i>, membayar tagihan dan keperluan bayaran lainnya. • Dia ingin mengelola keuangan secara lebih efisien. • Dan dia ingin memperoleh keuntungan dari cashback atau reward, ketika ia melakukan pembelian. 	Tujuan dan kebutuhan <ul style="list-style-type: none"> • Tujuan utama Adrian yaitu mengontrol pengeluarannya dan menghindari pengeluaran yang tidak perlu. • Dia juga mencari cara untuk mendapatkan nilai tambah dari pembelian yang dilakukannya, seperti cashback atau diskon khusus. • Dan juga sebagai cara yang efisien, mudah, dan cepat dalam melakukan pembayaran secara <i>online</i>.

Persona 2

 <p>Rina Sintiani</p>	Bio dan Demografis <ul style="list-style-type: none"> • Rina adalah seorang mahasiswi berusia 21 tahun. • Dia bergelar bidang Bisnis Internasional di sebuah Universitas ternama. • Rina memiliki kehidupan yang aktif di kampus dan sering terlibat dalam organisasi dan kegiatan sosial. 	Perilaku <ul style="list-style-type: none"> • Rina cenderung memanfaatkan teknologi dan aplikasi <i>mobile</i> untuk membuat hidupnya lebih teratur. • Dia sering mencari layanan mobile payment yang dapat memudahkan proses pembayaran dan membantu mengelola anggaran mahasiswanya. • Dia selalu melakukan pembayaran melalui transaksi <i>online</i>.
	Cerita dan Skenario <ul style="list-style-type: none"> • Rina menggunakan <i>mobile payment</i> untuk membayar biaya kuliah, belanja pakaian, makan di luar, dan berbagai keperluan pribadi lainnya. • Dia selalu mencari cara yang praktis dan efisien dalam mengelola keuangan. • Dan dia sering bertransaksi setiap hari, sambil tetap aktif dalam kegiatan kampus. 	Tujuan dan kebutuhan <ul style="list-style-type: none"> • Tujuan utama Rina yaitu berhasil dalam studinya sambil tetap menjalani kehidupan sosial yang aktif di kampus. • Dia selalu mencari cara untuk mengelola keuangan dengan efektif tanpa harus banyak repot dalam melakukan transaksi sehari-hari. • Dan juga menginginkan pengalaman yang nyaman dalam melakukan pembayaran secara <i>online</i>.

Soal 3:

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.

Jawab:

Pesaing (Kompetitor)

	Nama	Deskripsi
Pesaing 1	GoPay	<p>Deskripsi: GoPay merupakan layanan dompet digital yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi terkemuka di Indonesia. Layanan ini memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran berbagai jenis transaksi, belanja online, pembayaran tagihan, dan transfer uang ke teman.</p> <p>Prioritas Fitur:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Memudahkan pembayaran di berbagai <i>merchant</i> dan platform <i>e-commerce</i>.2. Integrasi dengan berbagai layanan transportasi umum dan pembelian tiket.3. Program cashback dan promosi khusus untuk pengguna yang sering bertransaksi. <p>Potensi Peningkatan: Adanya peluang dalam meningkatkan pengalaman pengguna dengan memperluas jangkauan layanan transportasi dan menawarkan fitur manajemen anggaran yang lebih kuat.</p>
Pesaing 2	OVO	<p>Deskripsi: OVO merupakan platform dompet digital yang mencakup berbagai fitur seperti pembayaran, transfer uang, investasi, dan transaksi berbagai layanan.</p> <p>Struktur Pro/Kontra:</p> <p>Pro:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Fitur investasi yang menawarkan peluang untuk menghasilkan pendapatan tambahan.2. Penawaran cashback dan diskon di berbagai merchant mitra yang menarik bagi pengguna.3. Integrasi yang baik dengan layanan transportasi dan pembelian tiket. <p>Kontra:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Beberapa pengguna merasa kurang yakin dalam menggunakan fitur investasi dan membutuhkan lebih banyak edukasi.

		<p>2. Beberapa laporan tentang masalah keamanan dan privasi dalam penggunaan OVO.</p> <p>3. Aplikasi ini masih memiliki keterbatasan dalam layanan pembayaran <i>online</i>.</p> <p>Potensi Peningkatan: Aplikasi ini, bisa lebih fokus pada memberikan edukasi tentang fitur investasi kepada pengguna dan memastikan keamanan yang lebih kuat untuk transaksi dan data pengguna.</p>
Pesaing 3	Dana	<p>Deskripsi: Dana merupakan platform dompet digital atau <i>e-wallet</i> dan layanan keuangan yang memiliki fokus kuat pada ekosistem pembayaran yang luas. Layanan ini mencakup pembayaran, transfer uang, belanja online, investasi, dan asuransi.</p> <p>Prioritas Fitur:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menawarkan fitur investasi yang beragam dan mudah diakses oleh pengguna. 2. Cashback dan promosi untuk berbagai transaksi, termasuk belanja online dan pembayaran tagihan. 3. Integrasi dengan layanan transportasi dan penyedia jasa lainnya. <p>Potensi Peningkatan: Aplikasi ini, bisa meningkatkan keterlibatan pengguna dengan menawarkan fitur manajemen keuangan yang lebih kuat, seperti pelacakan pengeluaran dan perencanaan anggaran.</p>