
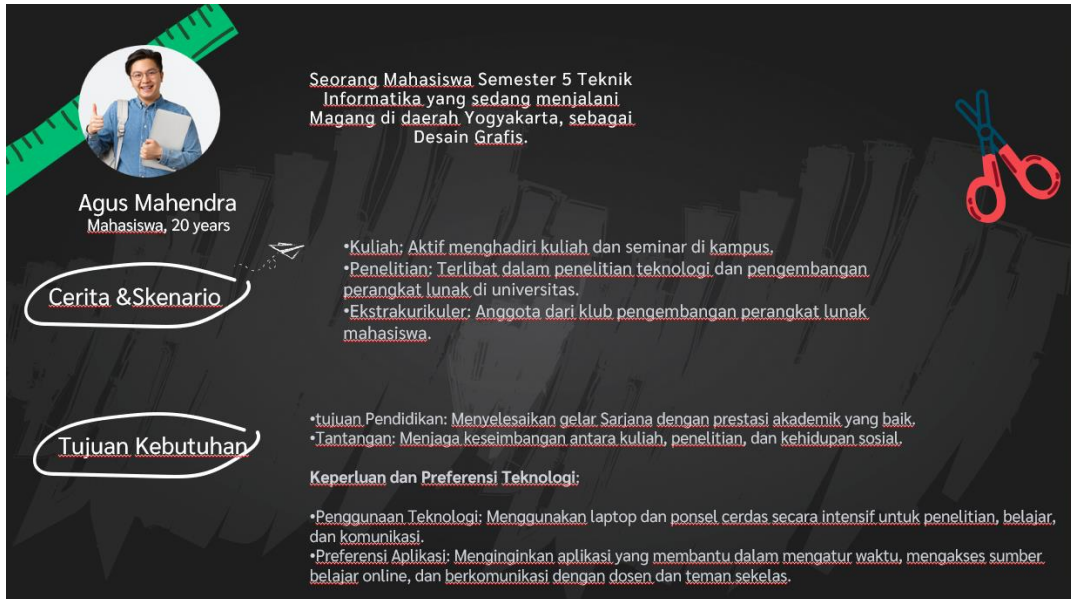


1. Produk LineBank

Tahapan	Kegiatan&hasil
Empathy	<ul style="list-style-type: none"> • Tipe Riset yang dilakukan: Analisis • Metode : Heuristic Evaluation • Pengguna: Remaja & Orang dewasa • Hasil: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aesthetic and Minimalist Design <p>Temuan: Antarmuka aplikasi terlalu kompleks dan penuh dengan elemen yang tidak perlu. Ini membuat pengguna merasa kewalahan dan kesulitan untuk menemukan informasi yang mereka cari.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Help and DocumentationTemuan: Tidak ada bantuan yang cukup tersedia dalam aplikasi untuk mengatasi masalah atau pertanyaan pengguna. Pengguna merasa kesulitan mendapatkan bantuan saat dibutuhkan.
Define	<p>Yang akan dilakukan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembaruan Antarmuka Pengguna (UI) • Peninjauan Visual Design • Pengembangan Bantuan dan Dokumentasi • Implementasi Fitur Bantuan Kontekstual <p>Langkah 1: Mengolah Data</p> <p>1.1. Identifikasi Temuan: Mulailah dengan mengidentifikasi temuan atau hasil evaluasi heuristic dari seluruh data yang dikumpulkan selama riset. Misalnya, temuan mungkin termasuk masalah dengan tampilan antarmuka, kesulitan pengguna dalam menemukan informasi, atau kekurangan dalam bantuan dan dokumentasi.</p> <p>1.2. Klasifikasikan Temuan: Kelompokkan temuan berdasarkan kesamaan atau temuan yang terkait satu sama lain. Ini dapat membantu dalam analisis yang lebih terperinci.</p> <p>Langkah 2: Membuat Insight</p> <p>2.1. Identifikasi Pola: Perhatikan pola atau tren yang muncul dari temuan yang diklasifikasikan. Apakah ada masalah yang sering muncul? Apakah ada aspek tertentu dari aplikasi yang sering kali menjadi fokus kritik?</p> <p>2.2. Temukan Penyebab Akar: Cobalah untuk memahami mengapa masalah-masalah ini terjadi. Apakah mereka disebabkan oleh keputusan desain, kurangnya panduan, atau masalah teknis lainnya? Identifikasi penyebab akar dapat membantu dalam merencanakan solusi yang efektif.</p> <p>2.3. Buat Insight: Dari pola yang teridentifikasi dan pemahaman tentang penyebab akar, buat insight yang ringkas dan jelas tentang</p>

	<p>apa yang dapat diperbaiki dalam pengalaman pengguna aplikasi LineBank. Contoh insight bisa seperti: "Pengguna sering merasa kewalahan dengan antarmuka yang berantakan, yang mengakibatkan frustrasi dalam penggunaan."</p> <p>Langkah 3: Membuat Pertanyaan HMW</p> <p>3.1. Konversi Insight menjadi Pertanyaan HMW: Ambil setiap insight yang telah dibuat dan ubahnya menjadi pertanyaan HMW yang lebih spesifik. Pertanyaan HMW dirancang untuk merangsang pemikiran kreatif dalam merancang solusi.</p> <p>3.2. Contoh Pertanyaan HMW: Berdasarkan insight di atas, sebuah pertanyaan HMW bisa menjadi: "Bagaimana mungkin kita menyederhanakan antarmuka aplikasi agar pengguna merasa lebih nyaman dan mudah dalam penggunaannya?"</p>
Ideate	<ul style="list-style-type: none"> Jalannya UX pada aplikasi dapat dipermudah agar pengguna pada golongan dewasa bisa menjalankan aplikasi dengan mudah. Membuat fitur baru seperti ChatAdmin yang dapat digunakan pengguna semisal terdapat permasalahan pada aplikasi, dengan bertanya langsung pada admin.
Prototype	

2. User Persona



Agus Mahendra
Mahasiswa, 20 years

Cerita & Skenario

Seorang Mahasiswa Semester 5 Teknik Informatika yang sedang menjalani Magang di daerah Yogyakarta, sebagai Desain Grafis.

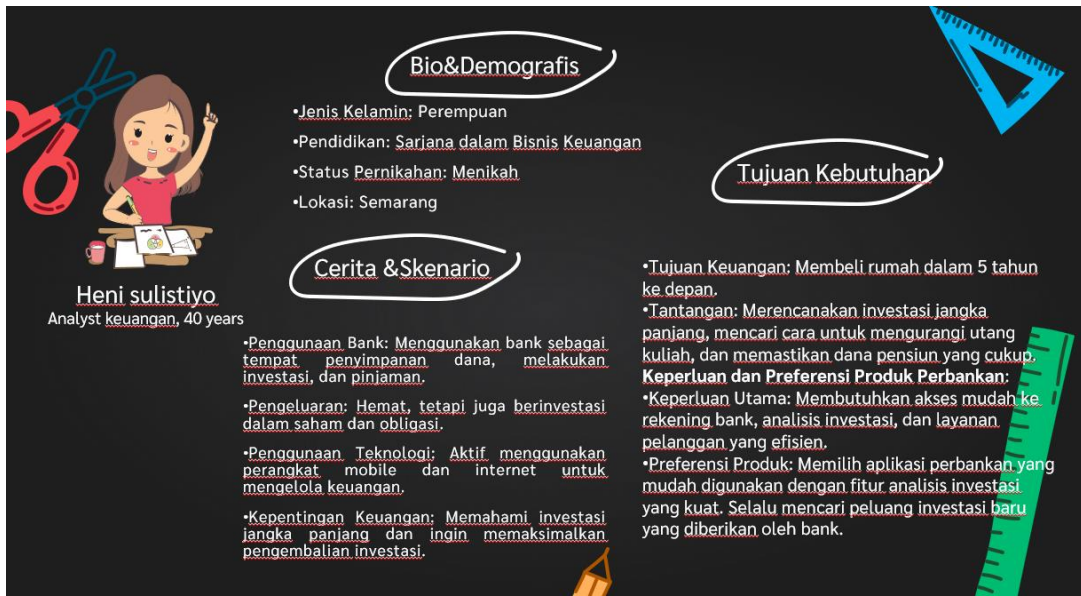
- Kuliah: Aktif menghadiri kuliah dan seminar di kampus.
- Penelitian: Terlibat dalam penelitian teknologi dan pengembangan perangkat lunak di universitas.
- Ekstrakurikuler: Anggota dari klub pengembangan perangkat lunak mahasiswa.

Tujuan Kebutuhan

- tujuan Pendidikan: Menyelesaikan gelar Sarjana dengan prestasi akademik yang baik.
- Tantangan: Menjaga keseimbangan antara kuliah, penelitian, dan kehidupan sosial.

Keperluan dan Preferensi Teknologi:

- Penggunaan Teknologi: Menggunakan laptop dan ponsel cerdas secara intensif untuk penelitian, belajar, dan komunikasi.
- Preferensi Aplikasi: Menginginkan aplikasi yang membantu dalam mengatur waktu, mengakses sumber belajar online, dan berkomunikasi dengan dosen dan teman sekelas.



Heni sulistiyo
Analyst keuangan, 40 years

Bio&Demografis

- Jenis Kelamin: Perempuan
- Pendidikan: Sarjana dalam Bisnis Keuangan
- Status Pernikahan: Menikah
- Lokasi: Semarang

Cerita & Skenario

- Penggunaan Bank: Menggunakan bank sebagai tempat penyimpanan dana, melakukan investasi, dan pinjaman.
- Pengeluaran: Hemat, tetapi juga berinvestasi dalam saham dan obligasi.
- Penggunaan Teknologi: Aktif menggunakan perangkat mobile dan internet untuk mengelola keuangan.
- Kepentingan Keuangan: Memahami investasi jangka panjang dan ingin memaksimalkan pengembalian investasi.

Tujuan Kebutuhan

- Tujuan Keuangan: Membeli rumah dalam 5 tahun ke depan.
- Tantangan: Merencanakan investasi jangka panjang, mencari cara untuk mengurangi utang kuliah, dan memastikan dana pensiun yang cukup.

Keperluan dan Preferensi Produk Perbankan:

- Keperluan Utama: Membutuhkan akses mudah ke rekening bank, analisis investasi, dan layanan pelanggan yang efisien.
- Preferensi Produk: Memilih aplikasi perbankan yang mudah digunakan dengan fitur analisis investasi yang kuat. Selalu mencari peluang investasi baru yang diberikan oleh bank.

3. Pesaing

	Nama	Deskripsi
Pesaing 1	Brimo	Pada aplikasi Brimo memiliki aplikasi yang ringan dan dapat pada gadget spek rendah.alur penggunaan pada brimo sangat mudah dipahami selain itu desain UI pada aplikasi sangat menarik.
Pesaing 2	Dana	Fitur pada aplikasi dana yang sudah lengkap disertai UI/UX yang sudah bagus.