Nama : Mila Yuliani Asal Kampus : Universitas Budi Luhur

Kelompok : 8 (Delapan) Homework : UI/UX Design

Soal Pertama

• Kalian akan diminta untuk melakukan observasi dan memikirkan cara untuk meningkatkan kualitas suatu produk atau layanan perbankan

- 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.

Jawaban:

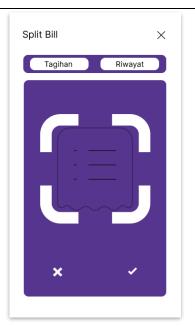
Dalam menjawab pertanyaan ini, Saya memilih Produk Layanan Keuangan Berbasis Mobile yaitu Aplikasi OVO . Aplikasi OVO (PT Visionet Internasional) adalah sebuah layanan dompet elektronik yang memiliki fitur penyimpan uang elektronik, serta untuk pembayaran transaksi di Indonesia. Alasan saya memilih Ovo karna aplikasi ini memiliki keuntungan ovo point, dapat inverstasi, dapat transfer ke rekening Bank serta transaksi lainnya. Namun beberapa fitur juga masih belum ada seperti Opsi Pembayaran yang terbatas dan belum memiliki fitur split bill yang memudahkan pengguna untuk pembagian tagihan secara bersama.

Karena fitur aplikasi yang sangat beragam, pengembang aplikasinya juga harus bisa memberikan user experience yang baik untuk penggunanya. Sehingga untuk mengatasi hal tersebut kami melakukan observasi dengan design thingking, berikut penjelasanya:

Tahapan	Kegiatan & Hasil Kegiatan		
Empathy	 Pada Tahap ini saya melakukan Riset Wawancara dengan metode Heuristic Evaluation menggunakan tipe kualitatif kepada mahasiswa yang sering makan bersama di sebuah restoran. Hal ini dikarenakan saya membutuhkan data yang objektif dari tanggapan pengguna . Hasil yang saya dapatkan adalah mereka masih terkendala dalam pembagian pembayaran untuk masing-masing individu . 		
Define	 Pada Tahap ini saya akan mengolah data hasil wawancara dengan pembuatan user persona. Insight yang saya dapat dari user persona yaitu: "Pengguna OVO merasa bahwa aplikasi kurang lengkap karena tidak memiliki fitur split bill. Mereka menganggap fitur ini sangat penting dalam melakukan pembagian biaya dengan teman atau keluarga". 		

	 "Pengguna menginginkan solusi yang mempermudah proses patungan atau pembagian biaya, terutama dalam konteks seperti makan di restoran atau berbelanja bersama." HMW: Bagaimana mungkin kita dapat merancang fitur pembagian tagihan yang mempermudah pengguna untuk berpatungan atau melakukan pembagian biaya dengan mudah melalui aplikasi OVO? 		
Ideate	Berdasarkan HMW dan hasil pengolahan data diatas saya akan nenbuat ide dalam menambahkan Fitur Split Bill Otomatis pada aplikasi OVO: fitur ini merupakan rancangan yang pengguna untuk memasukkan jumlah total tagihan dan jumlah orang yang terlibat melalui scan Bill pembayaran. Aplikasi secara otomatis akan menghitung pembagian proporsional dan mengirimkan permintaan pembayaran kepada masing-masing anggota.		
Prototype	Berikut merupakan konsep desain MVP yang dapat diimplementasikan: Nama Fitur: Split Bill Otomatis Tujuan Fitur: Memungkinkan pengguna OVO untuk dengan mudah membagi tagihan dengan teman-teman atau keluarga setelah melakukan transaksi bersama.		
	 User Flow: Setelah pengguna melakukan pembayaran, maka akan medapatkan struk pembelian atau Bill. Pengguna dapat menscan Bill tersebut kemudian memilih teman yang terlibat dalam pembagian tagihan tersebut. Fitur split bill ini akan otomatis membuat pembagian yang adil Aplikasi akan mengirimkan notifikasi jumlah pembayaran kepada teman yang terlibat. Setelah sukses melakukan pembayaran pengguna dapat melihat riwayat transaksi patungan dalam aplikasi. 		
	Prototype yang dihasilkan : Tampilan depan Tampilan Scan		

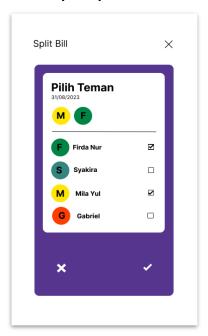


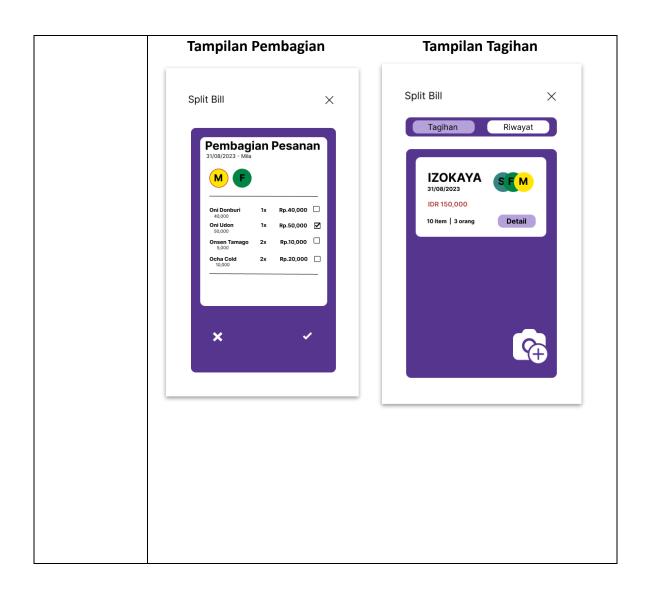


Tampilan Bill item



Tampilan pilih teman





Soal Kedua

- 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.

Jawaban:

Berikut adalah Hasil User Persona



Demografi

Nama : Mela Yuliani

Umur : 21 Tahun

Pekerjan: Mahasiswa dan Partime

Domisili : Jakarta selatan

Pendapatan : 2-3 juta/bulan

Bic

Saya Mela Yuliani mahasiswa semester 7 jurusan Teknik Informatika di Universitas Budi Luhur. Saya berkonsentrasi di bidang Artificial intelegent. Mela juga aktif dalam organisasi dikampus dan sering mengambil kegiatan volunteer dalam proyek-proyek sosial.

Cerita dan Skenario

Cerita

 Mela adalah seorang yang terjun dalam bidang teknologi. Dia senang dengan tantangan, dan dia sering menghadapi proyek-proyek besar dalam membuat fitur-fitur sebuah aplikasi digital.

Scenario

Mela mendengar tentang aplikasi OVO yang merupakan salah satu dompet digital. Aplikasi ini menawarkan transaksi secara mudah melalui handpone. Banyak fitur yang sangat bermanfaat dalam melakukan transaksi, Namun saat Mela ingin melakukan pembagian Bill fitur tersebut belum tersedia . Sehingga Mela berinovasi untuk mmebuat fitur Split Bill. Berkat Fitur ini, Mela dapat membuat Pembagian Bill secara adil, tepat dan cepat.

Perilaku

Sebagai seorang mahasiswa , Mela memiliki banyak keinginan untuk terus belajar hal-hal baru dan punya ambisi yang kuat untuk sukses. Mela juga memiliki karakteristik yang sangat hangat dan ceria sehingga mudah beradaptasi dilingkungan baru. Mela sangat suka dengan hal yang disiplin.

Tujuan dan kebutuhan

Tuiuan

 Mela memiliki impian besar untuk menciptakan sebuah startup teknologi yang inovatif. Dia ingin mengembangkan solusi yang dapat membantu memecahkan masalah Layanan Keuangan menggunakan teknologi Digital

Kebutuhan

- Peningkatan Pengetahuan dengan mengikuti pelatihan dan course.
- Manajemen Waktu

Soal Ketiga 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

Jawaban:

	Nama Pesaing	Deskripsi
Pesaing 1	Dana	DANA merupakan uang elektronik berbasis layanan pembayaran secara digital dengan menggunakan aplikasi. Keuntungan/kekuatan Menggunakan dana yaitu: - Dapat melakukan transfer dan menerima uang dari sesama pengguna Dana dengan begitu mudah dan cepat - Cara top up saldo yang mudah dan cepat - Informasi data yang terjamin keamanannya - Memiliki fitur yang lengkap dan sudah di lengkapi dengan fitur split bill dimana fitur tersebut tidak dimiliki oleh aplikasi OVO Dapat digunakan untuk tarik cash di ATM, dimana hal ini masih belum dapat dilakukan oleh aplikasi OVO. Dana juga memiliki kekurangan yang harus diperbaiki dari segi Tampilan UX/UI yang kurang
Pesaing 2	Go-pay	nyaman dan Pinjaman dana paylater terbatas. Gopay adalah dompet digital yang bisa digunakan untuk pembayaran layanan Gojek. Selain itu Keuntungan apk ini adalah: - Adanya Pinjaman Gopay Paylater - Punya Fitur History Evaluasi Pengeluaran - Memiliki fitur split bill dimana fitur tersebut tidak dimiliki oleh aplikasi OVO. - Untuk keamanan sistem gopay hanya menggunakan PIN sedangkan Ovo dapat menggunakan fingerprint dan security kode sehingga keamanan di Ovo lebih terjamin. Gopayy juga memiliki kekurangan seperti Kalah Promo dari Pesaing, dimana masih banyakan promo di aplikasi ovo dibandingkan di gopay.

Pesaing 3	Link aja	LinkAja juga merupakan sebuah layanan keuangan elektronik yang berbasis oleh sebuah aplikasi. Keuntungan/kekuatan Menggunakan LinkAja yaitu: - Memiliki berbagai cara pengisian saldo, mulai dari transfer antar rekening, minimarket, Kantor Pos, dan lain-lain - Mudah dalam pembayaran tagihan seperti bpjs, Pdam dimana ovo masih kurang maksimal dalam penggunaannya Tarik tunai tanpa kartu ATM - Memiliki fitur split bill dimana fitur tersebut tidak dimiliki oleh aplikasi OVO.
		LinkAja masih memiliki kekurangan dimana
		Masih terdapat banyak merchant yang belum
		bekerjasama dengan LinkAja.