Para pengguna Shopee mungkin sudah tidak begitu asing dengan fitur pembayaran ShopeePay.

Shopeepay adalah fitur e-wallet atau dompet digital yang diluncurkan oleh marketplace Shopee. Fungsinya sama persis seperti OVO milik Grab, Gopay milik Gojek, Dana, atau LinkAja.

Bedanya, ShopeePay hanya bisa digunakan untuk pembayaran di aplikasi resmi Shopee atau merchant yang bekerja sama dengan Shopee. Fitur ini hadir bertujuan untuk memudahkan pengguna bertransaksi online.

Lantas, apa kegunaan ShopeePay? ShopeePay adalah uang elektronik yang bisa digunakan sebagai:

* metode pembayaran online di situs/aplikasi resmi Shopee.
* alat pembayaran offline di outlet atau shopeepay merchant, dan
* tempat menyimpan pengembalian dana untuk membayar transaksi selanjutnya.

Apa itu Design Thinking?

Design Thinking adalah proses berulang dimana kita berusaha memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat dengan tingkat awal pemahaman kita. Pada saat yang sama, Design Thinking menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah. Ini adalah cara berpikir dan bekerja serta kumpulan metode langsung.

1. Emphatize

Pada tahapan empathize ini dibagi menjadi 2 poin penting yaitu tahapan memahami dan tahapan pernyataan. Pada tahapan ini kita dituntut untuk memahami apa yang sebenaarnya dibutuhkan olrh user. Kemudian kita menciptakan produk yang benar bendibutuhn oleh banyak orang. Pada tahapan memahami ini akan dibagi menjadi 3 yaitu :

What => Apa yang dirasakan oleh customer .

* Costumer tidak punya banyak waktu untuk pergi ke ATM
* Tidak semua costumer mempunyai kartu ATM
* Perkembangan teknologi yang semakin pesat dimana masyarakat lebih tertarik ke hal yang serba praktis

Why => mengapa customer membutuhkan layanan tersebut

* Banyak costumer yang jarak rumah ke ATM jauh
* Tidak dapat berbelanja kapan pun dan dimana pun
* Banyaknya costumer yang sibuk, sehingga tidak punya waktu ke ATM

How => Bagaimana cara kita merealisasikan ide tersebut

* Costumer dapat berbelanja kapan pun dan dimana pun
* Costumer dapat menghemat waktu
* Costumer merasa praktis dan fleksible dalam berbelanja

Kemudian setelh kita memahami kebutuhan kebutuhan costumer , empati yang kita temukan tdai kita petakan ke beberapa poin

1. Apa yang kita pikirkan dan rasakan

* User terbantu dengan layanan yang akan kita bangun, user dapat berbelanja dengan cepat.

1. Apa yang kita dengar Dengar



1. APa yang kita lihat
2. Apa yang kita katakan dan lakukan
3. Apa yang harus kita hindari
4. APa yang kta impikan
5. Define

Setelah mengerti permasalahan dan keinginan target market, kita dapat mendefiniskan apa yang menjadi masalah utama dari costumer

Disini kita dapat membagi ke beberapa poin

1. Siapa user dari produk yang akan kita tawarkan

* Yang menjadi user dari produk yang akan kita bangun adalah Generasi melenial, orang sibuk yang ingin berbelanja

1. Apa yang dibuthkan dari target market

* Yang dibutuhkan adalah Sistem pembayran yang praktis dan system transakasi yang fleksibel dana man

1. Apa yang mendasari munculnya kebutuhan tersebut

* Yang menjadi dasar dari kebutuhan tersebut adalah Banyak user yang kesulitan unutk pergi ke ATM pada saar waktu tertentu ex: pada waktu larut malam. User tidak mempunyai banyak waktu untuk melakukan transaksi melalui ATM , dan yang terakhir adalah pergeseran behavior masyarakat kea rah serba digital dan serba praktis

1. Ideat(Visualisai ide)

Pada tahapan ini kita melakukan brainstorming ide ide solusi terhadap masalah utama dari target market kita.

Kemudian kita mengelompokkan solusi tersebut kedalam tiga hal:

1. Visible
2. Viable
3. Desirable

Pada tahapan ini akan mendefinisikan proses hubungan antara consumer dan produser. Dimana melalui applikasi shoope costumer dapat melakukan pembayran atau transaksi menggunakan layanan atau fitur yang akan dibangun

1. Prototype

Setelah menemukan solusi yang paling Visible, viable dan Desirable hal yang ita lakukan selanjutnya adalah prototyping. Dimana dalam prototype yang dibangun akan memudahkan user atau costumer dalam melakukan transaksi. Selain kemudahan kita juga diberikan keamanan dalam bertransaksi yaitu dengan menggunakan PIN atau finger print dalam setiap transaksi

1. Test

Setelah membangun prototype, hal yang selanjutnya kita lakukan adalah testing

Dalam Testing kita harus memperhatikan beberapa hal ini:

1. Problem Validation

Yaitu memastikan masalah yang harus dipecahkan dan seberapa penting masalah tersebut

1. Product Validation

Memastikan apa pendekatan yang digunakan, Dapatkah memecahkan masalah rds21yang ada serta apakah bisa menghadirkan solusi yang ideal

1. Market Validation

Memastikan apakah produk yang kita bangun dapat diterima dalam skala yang luas dan Apakah product yang kita bangun dapat diandalkan

1. Customer Validation

