

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Bank Jago adalah layanan finansial digital yang memiliki fokus pada keseharian pengguna, dengan jaringan ekosistem terbesar di Indonesia. Di Jago, walaupun bisnis utamanya adalah bidang finansial, namun Jago juga berusaha untuk memikirkan integrasi ke layanan yang bisa memberikan barang atau jasa yang dibutuhkan pengguna.

Saat ini, Jago berencana untuk membuat dan memperkenalkan fitur yang berkaitan dengan asuransi jiwa. Selama ini, asuransi jiwa sudah terkenal fungsinya sebagai bentuk tindakan pencegahan atas hal-hal buruk yang mungkin terjadi di masa depan. Banyak orang enggan untuk menggunakan layanan ini karena mereka ingin lebih optimis dan tidak mau berpikiran negatif (seperti memikirkan kematian di masa depan).

Bayangkan jika ada sebuah fitur yang bisa membuat wasiat secara digital, yang isi dari wasiat tersebut bisa berisi keinginan apapun saja hal yang ingin diwujudkan dan pelaksanaannya bisa dijamin oleh produk asuransi terkenal yang sudah bekerja sama di belakangnya. Tidak hanya itu saja, fitur ini juga bisa memotivasi user untuk hidup lebih sehat dan berpikiran positif tanpa perlu mengkhawatirkan hal-hal buruk yang mungkin terjadi di masa depan. Untuk mewujudkan hal-hal tersebut, dibuatlah sebuah fitur baru yang bisa mengabdikan apapun keinginanmu, yaitu **Jago Last Wish**

Berdasarkan masalah yang ada diatas, Penulis bersama Tim Magang & Study independen di Skilvul ingin membuat rancangan UI/UX yang bisa mewujudkan fitur yang ingin dibuat di atas, yaitu fitur Jago Last Wish.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1. Pandangan negatif masyarakat mengenai layanan asuransi jiwa.
2. Resiko kematian yang lebih tinggi bagi orang yang jarang berolahraga.
3. Sulitnya menyingkirkan pikiran-pikiran negatif yang akan terjadi di masa depan.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang fitur UI/UX terbaru aplikasi yang bisa menghilangkan stigma negatif masyarakat terhadap asuransi jiwa?
2. Bagaimana cara merancang fitur UI/UX terbaru aplikasi yang bisa memotivasi user untuk rutin berolahraga supaya tubuhnya tetap sehat?
3. Bagaimana cara membuat UX yang bisa membantu menghilangkan pikiran-pikiran negatif user tentang hal-hal buruk yang mungkin terjadi di masa depan?

1.4 BATASAN MASALAH

Perancangan desain UI/UX fitur jago last wish memiliki batasan masalah sebagai berikut :

1. Pembuatan desain yang dilaksanakan hanya berdasarkan *challenge* yang telah diberikan oleh pihak Skilvul.
2. Pembuatan desain menggunakan metode *Design Thinking*
3. Pembuatan desain berupa *Low-Fidelity Wireframe* dan *High Fidelity* aplikasi *mobile*.
4. Terdapat prototype yang akan digunakan untuk melakukan *Usability Testing*.

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Ada beberapa hal yang ingin kami capai yang dalam pembuatan fitur **Jago Last Wish**, seperti:

1. Memotivasi pengguna untuk menjalani hidupnya tanpa perlu khawatir akan hal-hal buruk yang terjadi di masa depan.
2. Membuat fitur dan yang sejelas mungkin dan meminimalisir kemungkinan yang bisa membuat pengguna kebingungan.
3. Membuat pengguna mulai menjalani hidup sehat dengan cara berolahraga dengan fitur yang telah kami sediakan.
4. Membuat sistem perhitungan otomatis untuk menentukan biaya bulanan yang harus digunakan ketika menggunakan fitur ini.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Memotivasi user untuk berolahraga supaya terjaga kesehatannya.
2. Menghilangkan pikiran-pikiran negatif user tentang kemungkinan hal-hal buruk yang dapat terjadi di masa depan.
3. Membuat user bisa menjalani hidupnya dengan optimis dan pikiran yang lebih positif.