



SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI LMS
BERBASIS *MOBILE* UNTUK BIMBINGAN
BELAJAR BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN
METODE *DOUBLE DIAMOND***

AFRIDA LAILIYAH HANIM

NPM 21082010131

DOSEN PEMBIMBING

Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom

Prasasti Karunia Farista Ananto, S.Kom., M.Kom., M.IM.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SURABAYA
2025**



SKRIPSI

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI LMS BERBASIS *MOBILE* UNTUK BIMBINGAN BELAJAR BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN METODE *DOUBLE DIAMOND*

AFRIDA LAILIYAH HANIM

NPM 21082010131

DOSEN PEMBIMBING

Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.

Prasasti Karunia Farista Ananto, S.Kom., M.Kom., M.IM.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN
JAWA TIMUR FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SURABAYA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI LMS BERBASIS *MOBILE* UNTUK BIMBINGAN BELAJAR BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN METODE *DOUBLE DIAMOND*

Oleh :
AFRIDA LAILIYAH HANIM
NPM. 21082010131

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada tanggal 11 Juni 2025

Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19940929 202203 1008



(Pembimbing I)

Prasasti Karunia F. A., S.Kom., M.Kom., M.IM.
NIP. 199707042024062001



(Pembimbing II)

Nur Cahyo Wibowo, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19790317 2021211 002



(Ketua Penguji)

Dr. Eng. Agussalim, S.Pd., M.T.
NIP. 19850811 2019031 005



(Penguji II)

Iqbal Ramadhani Mukhlis, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199303052024061002



(Penguji III)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT
NIP. 19681126 199403 2 001

Halaman ini sengaja dikosongkan

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI LMS BERBASIS *MOBILE* UNTUK
BIMBINGAN BELAJAR BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN
METODE *DOUBLE DIAMOND***

Oleh:

AFRIDA LAILIYAH HANIM

NPM: 21082010131

Menyetujui,

**Koordinator Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer**


Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom.

NIP. 198511242021211003

Halaman ini sengaja dikosongkan

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Afrida Lailiyah Hanim
NPM : 21082010131
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 18 Juni 2025

Yang Membuat Pernyataan,



AFRIDA LAILIYAH HANIM

NPM. 21082010131

Halaman ini sengaja dikosongkan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan karunia-Nya kepada penulis sehingga skripsi dengan judul **“Perancangan UI/UX Aplikasi LMS Berbasis Mobile Untuk Bimbingan Belajar Bahasa Inggris Menggunakan Metode Double Diamond”** dapat terselesaikan dengan baik.

Ucapan terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi berarti dalam proses penyusunan skripsi ini. Tanpa dukungan mereka, perjalanan ini tidak akan berjalan dengan lancar. Oleh karena itu, penulis ingin mengapresiasi:

1. Bapak, Ibu, dan Mas Syafri, yang menjadi sumber kekuatan, semangat, dan doa tanpa henti dalam setiap proses yang penulis jalani.
2. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi, yang telah memberikan arahan dan dukungan selama masa perkuliahan.
3. Bapak Abdul Rezha Efrat Najab, S.Kom., M.Kom., sebagai Dosen Pembimbing I dan P. Karunia Farista Ananto, S.Kom., M.Kom., M.I., sebagai Dosen Pembimbing II, atas arahan dan dukungan yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi.
4. Ibu Rizka Hadiwiyanti, S.Kom., M.Kom., MBA, selaku Dosen Wali yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan perhatian selama masa studi penulis.
5. Seluruh dosen di Program Studi Sistem Informasi yang telah membagikan ilmu, wawasan, dan pengalaman yang memperkaya proses belajar penulis selama menempuh pendidikan.
6. Madani English House selaku tempat studi kasus yang telah bersedia menjadi sumber data dan memberikan semangat serta dukungan selama proses penelitian.
7. Para evaluator yang telah meluangkan waktu untuk melakukan evaluasi aplikasi dan memberikan masukan yang sangat berarti.
8. Seluruh mahasiswa Sistem Informasi angkatan 2021, atas kebersamaan, dukungan, serta kerja sama yang telah terjalin dengan baik selama masa studi.
9. Teman-teman dari kelas D yang telah menjadi teman seperjuangan dalam menjalani perkuliahan dan turut memberikan semangat selama penyusunan

skripsi.

10. Dhavina Ocxa Dwiyantie, Radhyana Gayatri Faradilla, dan Aisyatuz Zahroh terima kasih atas momen-momen indah selama perkuliahan.
11. Marchela Putri Darmawati, teman baik penulis sejak SMP. Terima kasih atas dukungannya selama ini.

Surabaya, 18 Juni 2025

Penulis

ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : Afrida Lailiyah Hanim / 21082010131
Judul Skripsi : Perancangan UI/UX Aplikasi LMS Berbasis *Mobile*
Untuk Bimbingan Belajar Bahasa Inggris
Menggunakan Metode *Double Diamond*
Dosen Pembimbing : 1. Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.
2. Prasasti Karunia F. A., S.Kom., M.Kom., M.IM.

Platform pembelajaran digital kini semakin penting dalam mendukung proses belajar mengajar, termasuk pada layanan bimbingan belajar bahasa Inggris. Namun, sistem yang digunakan oleh Madani English House masih menghadapi tantangan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX aplikasi *Learning Management System* (LMS) berbasis *mobile* untuk bimbingan belajar bahasa Inggris, dengan pendekatan *Double Diamond*. Metode ini dipilih untuk memastikan eksplorasi kebutuhan pengguna, perumusan masalah secara sistematis, pengembangan solusi, dan penyampaian desain yang terstruktur serta iteratif. Proses desain meliputi tahapan *Discover*, *Define*, *Develop*, dan *Deliver*, dengan pengumpulan data melalui wawancara, pembuatan *empathy map*, *user persona*, serta evaluasi *usability*. Pengujian tahap pertama melibatkan siswa dan tutor, menghasilkan skor *Effectiveness* sebesar 89,5% untuk siswa dan 87,04% untuk tutor, *Efficiency* sebesar 80,99% untuk siswa dan 85,3% untuk tutor, serta *Satisfaction* sebesar 85,6% untuk siswa dan 85% untuk tutor. Selanjutnya, evaluasi dilakukan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* mengidentifikasi masalah pada prinsip *Consistency and Standards* (skala 2), serta pada *Visibility of System Status*, *Match Between System and the Real World*, *Recognition Rather Than Recall*, *Flexibility and Efficiency of Use*, *Aesthetic and Minimalist Design*, dan *Help and Documentation* (skala 1). Setelah dilakukan iterasi desain berdasarkan hasil evaluasi heuristik, pengujian *usability* tahap akhir menunjukkan peningkatan pada seluruh aspek, di mana *Effectiveness* siswa mencapai 92,5% dan tutor 94,44%, *Efficiency* siswa 83,13% dan tutor 86,34%, serta *Satisfaction* siswa 88,5% dan tutor 89,17%, menunjukkan hasil *usability* yang sangat baik.

Kata kunci: *Learning Management System* (LMS), Bimbingan Belajar, Bahasa Inggris, UI/UX, *Double Diamond*, *Usability Testing*, *Heuristic Evaluation*.

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRACT

Student Name / NPM : Afrida Lailiyah Hanim / 21082010131
Thesis Title : UI/UX Design of a Mobile-Based English Tutoring
LMS Application Using the Double Diamond
Method
Advisors : 1. Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.
2. Prasasti Karunia F. A., S.Kom., M.Kom., M.IM.

Digital learning platforms are becoming increasingly important in supporting the teaching and learning process, including in English tutoring services. However, challenges related to user interface and user experience (UI/UX) are still commonly found in the systems used. This study aims to design the UI/UX of a mobile-based Learning Management System (LMS) application for English tutoring at Madani English House using the Double Diamond approach. This method was chosen to ensure a structured and iterative design process that includes user needs exploration, problem definition, solution development, and final design delivery. The design process consists of the stages: Discover, Define, Develop, and Deliver, with data collection carried out through interviews, the creation of empathy maps, user personas, and usability evaluations. The initial usability testing involved both students and tutors, resulting in Effectiveness scores of 89.5% for students and 87.04% for tutors, Efficiency scores of 80.99% for students and 85.3% for tutors, and Satisfaction scores of 85.6% for students and 85% for tutors. Further evaluation was conducted using the Heuristic Evaluation method, identifying issues in the Consistency and Standards principle (severity level 2), as well as in Visibility of System Status, Match Between System and the Real World, Recognition Rather Than Recall, Flexibility and Efficiency of Use, Aesthetic and Minimalist Design, and Help and Documentation (severity level 1). After an iterative redesign based on the heuristic evaluation results, the final usability testing showed improvements in all aspects: student Effectiveness reached 92.5% and tutor 94.44%, student Efficiency 83.13% and tutor 86.34%, and student Satisfaction 88.5% and tutor 89.17%, indicating excellent usability outcomes.

Keywords: Learning Management System (LMS), English Language, Tutoring, UI/UX, Double Diamond, Usability Testing, Heuristic Evaluation.

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Dasar Teori	7
2.1.1 <i>Learning Management System</i>	7
2.1.2 Gamifikasi	7
2.1.3 <i>Double Diamond</i>	7
2.1.4 Wawancara.....	9
2.1.5 <i>User Journey Map</i>	9
2.1.6 <i>Empathy Map</i>	9
2.1.7 Diagram Afinitas	11
2.1.8 <i>User Persona</i>	11
2.1.9 <i>Information Architecture</i>	12

2.1.10	<i>User Flow</i>	12
2.1.11	<i>Wireframe</i>	13
2.1.12	<i>Mockup</i>	13
2.1.13	<i>Prototype</i>	13
2.1.14	<i>Usability Testing</i>	14
2.1.15	<i>System Usability Scale</i>	15
2.1.16	<i>Heuristic Evaluation</i>	16
2.1.17	<i>Figma</i>	16
2.1.18	<i>Maze</i>	17
2.2	Penelitian Terdahulu	17
BAB III METODOLOGI		21
3.1	Identifikasi Masalah.....	21
3.2	Studi Literatur	22
3.3	<i>Discover</i>	22
3.3.1	<i>Research Plan</i>	22
3.3.2	Wawancara Calon Pengguna	24
3.3.3	<i>Empathy Map</i>	26
3.4	<i>Define</i>	26
3.4.1	<i>User Requirements</i>	26
3.4.2	<i>User persona</i>	27
3.4.3	<i>User Journey Maps</i>	27
3.4.4	<i>Information Architecture</i>	27
3.4.5	Pain & Gain	27
3.4.6	Menentukan Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional	28
3.5	<i>Develop</i>	28
3.5.1	<i>Moodboard</i>	28

3.5.2 <i>User Flow</i>	28
3.5.3 <i>Design Guideline</i>	28
3.5.4 <i>Wireframe</i>	29
3.5.5 <i>Mockup</i>	29
3.6 <i>Deliver</i>	29
3.6.1 <i>Usability Testing</i>	29
3.6.2 <i>Heuristic Evaluation</i>	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Hasil Metode <i>Double Diamond</i> 1.....	33
4.1.1 <i>Discover</i>	33
4.1.2 <i>Define</i>	43
4.1.3 <i>Develop</i>	64
4.1.4 <i>Deliver</i>	90
4.2 Hasil Metode <i>Double Diamond</i> 2.....	109
4.2.1 <i>Discover</i>	109
4.2.2 <i>Define</i>	111
4.2.3 <i>Develop</i>	113
4.2.4 <i>Deliver</i>	114
4.3 Hasil Metode <i>Double Diamond</i> 3.....	132
4.3.1 <i>Discover</i>	132
4.3.2 <i>Define</i>	145
4.3.3 <i>Develop</i>	155
4.3.4 <i>Deliver</i>	168
4.4 Perbandingan Hasil Pengujian.....	179
4.4.1 Perbandingan <i>Effectiveness</i>	179
4.4.3 Perbandingan <i>Efficiency</i>	180

4.4.3 Perbandingan <i>Satisfaction</i>	181
4.5 <i>Mockup</i> Final	181
4.5.1 <i>Mockup</i> Final Siswa	182
4.5.2 <i>Mockup</i> Final Tutor	192
4.6 Hasil <i>Generate Front-End</i>	198
4.7 Pembahasan	201
BAB V KESIMPULAN	203
5.1 Kesimpulan	203
5.2 Saran	203
DAFTAR PUSTAKA.....	205
LAMPIRAN	209

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	17
Tabel 3. 1 <i>Problem Statement</i>	22
Tabel 3. 2 <i>Research Objective</i>	23
Tabel 3. 3 <i>Participant Criteria</i> Tutor.....	23
Tabel 3. 4 <i>Participant Criteria</i> Siswa.....	24
Tabel 3. 5 Daftar Pertanyaan Untuk Siswa	24
Tabel 3. 6 Daftar Pertanyaan Untuk Tutor	25
Tabel 3. 7 Daftar Pertanyaan <i>System Usability Scale (SUS)</i>	30
Tabel 3. 8 Skala Severity Rating.....	32
Tabel 4. 1 Tabel Detail <i>Empathy Map</i> Siswa.....	34
Tabel 4. 2 Tabel Detail <i>Empathy Map</i> Tutor	39
Tabel 4. 3 Kebutuhan Fungsional Siswa.....	53
Tabel 4. 4 Kebutuhan Fungsional Tutor	58
Tabel 4. 5 Kebutuhan Non-Fungsional Siswa & Tutor	61
Tabel 4. 6 Tabel Skenario Siswa Pada Tempat Bimbingan Belajar	91
Tabel 4. 7 Tabel Skenario Tutor Pada Tempat Bimbingan Belajar	96
Tabel 4. 8 <i>Success Task</i> Siswa Pada Tempat Bimbingan Belajar 1.....	98
Tabel 4. 9 <i>Success Task</i> Siswa Pada Tempat Bimbingan Belajar 2.....	99
Tabel 4. 10 <i>Success Task</i> Siswa Pada Tempat Bimbingan Belajar 3.....	99
Tabel 4. 11 <i>Success Task</i> Tutor Pada Tempat Bimbingan Belajar 1	100
Tabel 4. 12 <i>Success Task</i> Tutor Pada Tempat Bimbingan Belajar 2	100
Tabel 4. 13 <i>Processing Time</i> Siswa Pada Tempat Bimbingan Belajar 1 (1)	101
Tabel 4. 14 <i>Success Rate</i> Siswa Pada Tempat Bimbingan Belajar 1 (1)	101
Tabel 4. 15 <i>Processing Time</i> Siswa Pada Tempat Bimbingan Belajar 2 (1)	102
Tabel 4. 16 <i>Success Rate</i> Siswa Pada Tempat Bimbingan Belajar 2 (1)	102
Tabel 4. 17 <i>Processing Time</i> Siswa Pada Tempat Bimbingan Belajar 3 (1)	102
Tabel 4. 18 <i>Success Rate</i> Siswa Pada Tempat Bimbingan Belajar 3 (1)	103
Tabel 4. 19 <i>Processing Time</i> Tutor Pada Tempat Bimbingan Belajar 1 (1).....	104
Tabel 4. 20 <i>Success Rate</i> Tutor Pada Tempat Bimbingan Belajar 1 (1).....	104
Tabel 4. 21 <i>Processing Time</i> Tutor Pada Tempat Bimbingan Belajar 2 (1).....	104
Tabel 4. 22 <i>Success Rate</i> Tutor Pada Tempat Bimbingan Belajar 2 (1).....	105

Tabel 4. 23 Data Pengujian SUS Siswa Pada Tempat Bimbingan Belajar	105
Tabel 4. 24 Hasil Konversi Data Kuesioner SUS Siswa Pada Tempat Bimbingan Belajar.....	106
Tabel 4. 25 Hasil Perhitungan SUS Siswa Pada Tempat Bimbingan Belajar	106
Tabel 4. 26 Data Pengujian SUS Tutor Pada Tempat Bimbingan Belajar	107
Tabel 4. 27 Hasil Konversi Data Kuesioner SUS Tutor Pada Tempat Bimbingan Belajar.....	107
Tabel 4. 28 Hasil Perhitungan SUS Tutor Pada Tempat Bimbingan Belajar.....	107
Tabel 4. 29 <i>Pain & Gain</i> Iterasi 1	111
Tabel 4. 30 Profil Evaluator <i>Heuristic Evaluation</i> dari Ahli UI/UX.....	115
Tabel 4. 31 Profil Evaluator <i>Heuristic Evaluation</i> dari Perwakilan Persona	116
Tabel 4. 32 Hasil Penilaian <i>Severity Rating Heuristic</i>	117
Tabel 4. 33 Hasil Pengujian <i>Heuristic Evaluation</i>	117
Tabel 4. 34 <i>Pain & Gain Heuristic Evaluation</i> Evaluator 1	145
Tabel 4. 35 <i>Pain & Gain Heuristic Evaluation</i> Evaluator 2	146
Tabel 4. 36 <i>Pain & Gain Heuristic Evaluation</i> Evaluator 3	148
Tabel 4. 37 <i>Pain & Gain Heuristic Evaluation</i> Evaluator 4	150
Tabel 4. 38 <i>Pain & Gain Heuristic Evaluation</i> Evaluator 5	152
Tabel 4. 39 <i>Pain & Gain Heuristic Evaluation</i> Evaluator 6	154
Tabel 4. 40 <i>Pain & Gain Heuristic Evaluation</i> Evaluator 7	155
Tabel 4. 41 <i>Success Task</i> Siswa Pada Tempat Bimbingan Belajar 1 Iterasi 2	168
Tabel 4. 42 <i>Success Task</i> Siswa Pada Tempat Bimbingan Belajar 2 Iterasi 2	169
Tabel 4. 43 <i>Success Task</i> Siswa Pada Tempat Bimbingan Belajar 3 Iterasi 2	169
Tabel 4. 44 <i>Success Task</i> Tutor Pada Tempat Bimbingan Belajar 1 Iterasi 2	170
Tabel 4. 45 <i>Success Task</i> Tutor Pada Tempat Bimbingan Belajar 2 Iterasi 2	171
Tabel 4.46 <i>Processing Time</i> Siswa Pada Tempat Bimbingan Belajar 1 Iterasi 2	171
Tabel 4. 47 <i>Success Rate</i> Siswa Pada Tempat Bimbingan Belajar 1 Iterasi 2	172
Tabel 4. 48 <i>Processing Time</i> Siswa Pada Tempat Bimbingan Belajar 2 Iterasi 2	172
Tabel 4. 49 <i>Success Rate</i> Siswa Pada Tempat Bimbingan Belajar 2 Iterasi 2	172
Tabel 4. 50 <i>Processing Time</i> Siswa Pada Tempat Bimbingan Belajar 3 Iterasi 2	173

Tabel 4. 51 <i>Success Rate</i> Siswa Pada Tempat Bimbingan Belajar 3 Iterasi 2	173
Tabel 4. 52 <i>Processing Time</i> Tutor Pada Tempat Bimbingan Belajar 1 Iterasi 2	174
Tabel 4. 53 <i>Success Rate</i> Tutor Pada Tempat Bimbingan Belajar 1 Iterasi 2.....	175
Tabel 4. 54 <i>Processing Time</i> Tutor Pada Tempat Bimbingan Belajar 2 Iterasi 2	175
Tabel 4. 55 <i>Success Rate</i> Tutor Pada Tempat Bimbingan Belajar 2 Iterasi 2.....	175
Tabel 4. 56 Data Pengujian SUS Siswa Pada Tempat Bimbingan Belajar Iterasi 2	176
Tabel 4. 57 Hasil Konversi Data Kuesioner SUS Siswa Pada Tempat Bimbingan Belajar Iterasi 2	176
Tabel 4. 58 Hasil Perhitungan SUS Siswa Pada Tempat Bimbingan Belajar Iterasi 2.....	176
Tabel 4. 59 Data Pengujian SUS Tutor Pada Tempat Bimbingan Belajar Iterasi 2	177
Tabel 4. 60 Hasil Konversi Data Kuesioner SUS Tutor Pada Tempat Bimbingan Belajar Iterasi 2	177
Tabel 4. 61 Hasil Perhitungan SUS Tutor Pada Tempat Bimbingan Belajar Iterasi 2.....	178
Tabel 4. 62 Perbandingan Hasil Aspek <i>Effectiveness</i>	179
Tabel 4. 63 Perbandingan Hasil Aspek <i>Efficiency</i>	180
Tabel 4. 64 Perbandingan Hasil Aspek <i>Satisfaction</i>	181

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode <i>Double Diamond</i>	8
Gambar 2. 2 Contoh <i>Empathy Map</i>	10
Gambar 2. 3 Contoh <i>User Persona</i>	12
Gambar 2. 4 Skala Hasil Penilaian SUS	16
Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian.....	21
Gambar 4. 1 <i>Empathy Map</i> Siswa.....	34
Gambar 4. 2 <i>Empathy Map</i> Tutor	38
Gambar 4. 3 <i>User Persona</i> Siswa 1	43
Gambar 4. 4 <i>User Persona</i> Siswa 2	44
Gambar 4. 5 <i>User Persona</i> Siswa 3	45
Gambar 4. 6 <i>User Persona</i> Siswa 4	46
Gambar 4. 7 <i>User Persona</i> Siswa 5	47
Gambar 4. 8 <i>User Persona</i> Tutor 1.....	48
Gambar 4. 9 <i>User Persona</i> Tutor 2.....	49
Gambar 4. 10 <i>User Persona</i> Tutor 3.....	50
Gambar 4. 11 <i>User Journey Maps</i> Siswa.....	51
Gambar 4. 12 <i>User Journey Maps</i> Tutor	51
Gambar 4. 13 <i>Information Architecture</i>	52
Gambar 4. 14 <i>Moodboard</i>	64
Gambar 4. 15 <i>User Flow Splash Screen & Onboarding</i>	65
Gambar 4. 16 <i>User Flow</i> Daftar atau Masuk Akun	66
Gambar 4. 17 <i>User Flow</i> Materi & Tugas	66
Gambar 4. 18 <i>User Flow</i> Kuis Interaktif	67
Gambar 4. 19 <i>User Flow</i> Hari Beruntun (<i>Daily Streak</i>)	67
Gambar 4. 20 <i>User Flow</i> Progres Belajar	68
Gambar 4. 21 <i>User Flow</i> Sistem Penghargaan (<i>Achievements</i>).....	68
Gambar 4. 22 <i>User Flow</i> Chat / Obrolan.....	69
Gambar 4. 23 <i>User Flow</i> Pengumuman.....	69
Gambar 4. 24 <i>User Flow</i> Kalender Belajar.....	69
Gambar 4. 25 <i>User Flow</i> Evaluasi dan Umpan Balik Pembelajaran	70
Gambar 4. 26 <i>User Flow</i> Daftar atau Masuk Akun	70

Gambar 4. 27 <i>User Flow</i> Materi & Tugas	71
Gambar 4. 28 <i>User Flow</i> Kuis Interaktif	71
Gambar 4. 29 <i>User Flow</i> Hari Beruntun (<i>Streak</i>)	72
Gambar 4. 30 <i>User Flow</i> Progres Belajar.....	72
Gambar 4. 31 <i>User Flow</i> Sistem Penghargaan (<i>Achievements</i>)	73
Gambar 4. 32 <i>User Flow</i> Chat atau Obrolan.....	73
Gambar 4. 33 <i>User Flow</i> Pengumuman	73
Gambar 4. 34 <i>User Flow</i> Kalender Belajar	74
Gambar 4. 35 <i>User Flow</i> Evaluasi dan Umpan Balik Pembelajaran.....	74
Gambar 4. 36 <i>Brand Identity</i>	74
Gambar 4. 37 <i>Colors</i>	75
Gambar 4. 38 <i>Typography</i>	75
Gambar 4. 39 <i>Iconography</i>	76
Gambar 4. 40 <i>Buttons</i>	76
Gambar 4. 41 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Splash Screen & Onboarding</i>	77
Gambar 4. 42 <i>Wireframe</i> Halaman Daftar atau Masuk Akun Siswa.....	78
Gambar 4. 43 <i>Wireframe</i> Halaman Lupa Password Siswa.....	79
Gambar 4. 44 <i>Wireframe</i> Halaman Tur Aplikasi	79
Gambar 4. 45 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda	80
Gambar 4. 46 <i>Wireframe</i> Halaman Materi Siswa.....	80
Gambar 4. 47 <i>Wireframe</i> Halaman Tugas Siswa	81
Gambar 4. 48 <i>Wireframe</i> Halaman Kalender Belajar Siswa	81
Gambar 4. 49 <i>Wireframe</i> Halaman Kuis Interaktif Siswa.....	82
Gambar 4. 50 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Daily Streak</i> Siswa	83
Gambar 4. 51 <i>Wireframe</i> Halaman Penghargaan (<i>Achievements</i>) Siswa.....	83
Gambar 4. 52 <i>Wireframe</i> Halaman Pengumuman Siswa	84
Gambar 4. 53 <i>Wireframe</i> Halaman Chat atau Obrolan Siswa.....	84
Gambar 4. 54 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Report</i> Siswa	85
Gambar 4. 55 <i>Wireframe</i> Halaman Profil Siswa	85
Gambar 4. 56 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Home</i>	86
Gambar 4. 57 <i>Wireframe</i> Halaman Materi & Tugas	87
Gambar 4. 58 <i>Wireframe</i> Halaman Progres Belajar	87

Gambar 4. 59 <i>Wireframe</i> Halaman Kuis Interaktif.....	88
Gambar 4. 60 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Chat</i> atau Ruang Obroalan.....	89
Gambar 4. 61 <i>Wireframe</i> Halaman Pengumuman	89
Gambar 4. 62 <i>Wireframe</i> Halaman Evaluasi dan Umpan Balik Pembelajaran.....	90
Gambar 4. 63 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Profile & Setting</i> Tutor.....	90
Gambar 4. 64 <i>Pain Point</i> Siswa <i>Task</i> SS1	109
Gambar 4. 65 <i>Pain Point</i> Siswa <i>Task</i> SS18.....	110
Gambar 4. 66 <i>Pain Point</i> Siswa <i>Task</i> SS21	110
Gambar 4. 67 <i>Mockup Solution</i> SS1	113
Gambar 4. 68 <i>Mockup Solution</i> SS17	113
Gambar 4. 69 <i>Mockup Solution</i> SS20	114
Gambar 4. 70 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE1	132
Gambar 4. 71 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE2.....	132
Gambar 4. 72 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE3.....	133
Gambar 4. 73 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE4.....	133
Gambar 4. 74 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE5.....	134
Gambar 4. 75 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE6.....	134
Gambar 4. 76 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE7	135
Gambar 4. 77 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE8.....	135
Gambar 4. 78 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE9.....	136
Gambar 4. 79 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE10.....	136
Gambar 4. 80 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE11	137
Gambar 4. 81 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE12.....	137
Gambar 4. 82 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE13.....	138
Gambar 4. 83 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE14.....	138
Gambar 4. 84 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE15.....	139
Gambar 4. 85 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE16.....	139
Gambar 4. 86 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE17	140
Gambar 4. 87 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE18.....	140
Gambar 4. 88 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE19.....	141
Gambar 4. 89 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE20.....	141
Gambar 4. 90 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE21.....	142

Gambar 4. 91 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE22	142
Gambar 4. 92 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE23	143
Gambar 4. 93 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE24	143
Gambar 4. 94 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE25	144
Gambar 4. 95 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE26	144
Gambar 4. 96 <i>Pain Point Heuristic Evaluation</i> HE27	145
Gambar 4. 97 <i>Mockup Solution</i> HE1.....	155
Gambar 4. 98 <i>Mockup Solution</i> HE2.....	156
Gambar 4. 99 <i>Mockup Solution</i> HE3.....	156
Gambar 4. 100 <i>Mockup Solution</i> HE4.....	157
Gambar 4. 101 <i>Mockup Solution</i> HE5.....	157
Gambar 4. 102 <i>Mockup Solution</i> HE6.....	158
Gambar 4. 103 <i>Mockup Solution</i> HE7.....	158
Gambar 4. 104 <i>Mockup Solution</i> HE8.....	159
Gambar 4. 105 <i>Mockup Solution</i> HE9.....	159
Gambar 4. 106 <i>Mockup Solution</i> HE10	160
Gambar 4. 107 <i>Mockup Solution</i> HE11.....	160
Gambar 4. 108 <i>Mockup Solution</i> HE12.....	161
Gambar 4. 109 <i>Mockup Solution</i> HE13.....	161
Gambar 4. 110 <i>Mockup Solution</i> HE14.....	162
Gambar 4. 111 <i>Mockup Solution</i> HE15.....	162
Gambar 4. 112 <i>Mockup Solution</i> HE16.....	163
Gambar 4. 113 <i>Mockup Solution</i> HE17.....	163
Gambar 4.114 <i>Mockup Solution</i> HE18.....	164
Gambar 4. 115 <i>Mockup Solution</i> HE19.....	164
Gambar 4. 116 <i>Mockup Solution</i> HE20.....	165
Gambar 4. 117 <i>Mockup Solution</i> HE21.....	165
Gambar 4. 118 <i>Mockup Solution</i> HE22.....	166
Gambar 4. 119 <i>Mockup Solution</i> HE23.....	166
Gambar 4. 120 <i>Mockup Solution</i> HE24.....	167
Gambar 4. 121 <i>Mockup Solution</i> HE25.....	167
Gambar 4. 122 <i>Mockup Solution</i> HE26.....	168

Gambar 4. 123 <i>Mockup</i> Halaman <i>Splash Screen & Onboarding</i>	182
Gambar 4. 124 <i>Mockup</i> Halaman Daftar atau Masuk Akun.....	183
Gambar 4. 125 <i>Mockup</i> Halaman Lupa Password	184
Gambar 4. 126 <i>Mockup</i> Halaman Tur Aplikasi	184
Gambar 4. 127 <i>Mockup</i> Halaman Home	185
Gambar 4. 128 <i>Mockup</i> Halaman Materi.....	186
Gambar 4. 129 <i>Mockup</i> Halaman Tugas.....	187
Gambar 4. 130 <i>Mockup</i> Halaman Kalender Belajar	187
Gambar 4. 131 <i>Mockup</i> Halaman Kuis Interaktif	188
Gambar 4. 132 <i>Mockup</i> Halaman Daily Streak	189
Gambar 4. 133 <i>Mockup</i> Halaman Penghargaan (<i>Achievement</i>).....	190
Gambar 4. 134 <i>Mockup</i> Halaman Pengumuman.....	190
Gambar 4. 135 <i>Mockup</i> Halaman Chat atau Obrolan	191
Gambar 4. 136 <i>Mockup</i> Halaman <i>Report</i>	191
Gambar 4. 137 <i>Mockup</i> Halaman Profile & Pengaturan.....	192
Gambar 4. 138 <i>Mockup</i> Halaman Login	192
Gambar 4. 139 <i>Mockup</i> Halaman Home.....	193
Gambar 4. 140 <i>Mockup</i> Halaman Edit Materi Tutor	194
Gambar 4. 141 <i>Mockup</i> Halaman Status Belajar Tutor	194
Gambar 4. 142 <i>Mockup</i> Halaman Edit Kuis Interaktif Tutor.....	195
Gambar 4. 143 <i>Mockup</i> Halaman Chat atau Obrolan Tutor	196
Gambar 4. 144 <i>Mockup</i> Halaman Edit Tugas Tutor	196
Gambar 4. 145 <i>Mockup</i> Halaman Pengumuman Tutor.....	197
Gambar 4. 146 <i>Mockup</i> Halaman Report Pembelajaran Tutor	197
Gambar 4. 147 <i>Mockup</i> Halaman Profile & Pengaturan Tutor.....	198
Gambar 4. 148 <i>Generate</i> Desain Halaman Materi.....	199
Gambar 4. 149 <i>Generate</i> Desain Halaman Tugas.....	199
Gambar 4. 150 <i>Generate</i> Desain Halaman Detail Materi	200
Gambar 4. 151 <i>Generate</i> Desain Halaman Detail Tugas	200

Halaman ini sengaja dikosongkan