

# User Journey Map

User Persona : Udin  
Perjalanan Udin menjadi pengguna antusias aplikasi belajar

Stage	AWARENESS	CONSIDERATION	DECISION	RETENTION	LOYALTY
CUSTOMER ACTION	Sadar harus belajar untuk ujian matematika besok. Udin mencoba aplikasi belajar yang mungkin dapat membantunya.	Membuka aplikasi dengan tujuan belajar atas kemauan sendiri/diminta orang tua.	Mencoba aplikasi pertama kali	Membuka aplikasi dengan rutin	Memberitahu aplikasi kepada orang lain
TOUCHPOINTS	Handphone pribadi/keluarga, tablet pribadi/keluarga	pembuatan profil	Beranda,Mapel,Materi,Latihan, Kuis	Aplikasi belajar	Keluarga,saudara,teman
NAVIGATION	Memencet ikon aplikasi	Membuat profil dengan bantuan orang tua	melihat berbagai macam mapel dan materinya,mencoba kuis untuk mencapai skor tinggi	Menavigasi aplikasi dengan mudah karena sudah kenal dengan fiturnya	bercerita kepada keluarga/saudara/teman bahwa aplikasinya dapat membuat belajar menjadi menyenangkan
FEELING	Penasaran,berekspetasi tinggi karena ikon menarik	Penasaran,antusias dengan banyaknya gambar dan warna yang vibrant	Senang,terantang,termotivasi, kesulitan	Sangat senang,giat belajar	Bangga,ingin berbagi
PAIN POINT	Masih merasa malas, belum bisa menentukan apakah aplikasi bosan atau menyenangkan	Kesulitan dalam membuat profil	Konten repetitif,tingkat kesulitan tinggi	Mulai kehilangan motivasi untuk belajar lewat aplikasi	Keluarga/saudara/teman tidak tertarik
EVALUATIONS	Ibu Udin mengenalkan aplikasi belajar kepada Udin, Ikon unik dengan warna vibrant memungkinkan Udin untuk menjadi penasaran	Kemudahan navigasi visual yang jelas	Konten yang bervariasi dengan visualnya,tingkat kesulitan bertahap	Sistem prograss gamifikasi dengan level,reward dan badge	leaderboard visual yang dapat membuat keluarga,saudara,teman tertraik dengan elemen kompetitif