

EDUTECH: DONGENG.IN

TABLE OF CONTENT

- ABOUT ME
 - RESEARCH FINDINGS
 - PROBLEM STATEMENT
 - BUSINESS MODEL CANVAS (BMC)
 - OBJECTIVE & KEY RESULT (OKR)
 - GOAL & TARGET USERS
 - USER PERSONA
 - PRODUCT REQUIREMENT DOCUMENT (PRD)
 - FLOWCHART
 - HIGH FIDELITY DESIGN
-

ABOUT ME

Hello! My name is Ridwan Firdaus. I am a fresh graduate of Management at Universitas Pendidikan Indonesia. I have experience in product management by attending Bootcamp at Binar Academy in 2022.



EDUCATION

UNIVERISTAS PENDIDIKAN INDONESIA (2019 - 2024)

- GPA (3.85/4.00)
- Become a member of the Ikatan Mahasiswa Management (IMAGE) UPI 2020-2022
- Participate in the MBKM Independent Study program from Kemendikbud 2022

BINAR ACADEMY KAMPUS MERDEKA BATCH 2 (2022)

- Worked with 4 people from the UI/UX team to create a prototype of an educational application called Dongeng.in.
- Conduct daily scrum, become a scrum master, and take notes on meetings.

**Dongeng.in**

The creation of the fairy tale platform is expected to help parents to provide an interesting, effective means of learning and entertainment, and can reduce the impact of playing conventional video games.



RESEARCH FINDINGS

- Based on data from the Badan Pusat Statistik (BPS), in 2021 there were 30.83 million early childhood in Indonesia.
- 62.43% of children aged 5-12 in Indonesia are internet users (Indonesian Internet Service Providers Association 2022).
- 63.08% of children aged 5 years and over access the internet for entertainment (BPS).

RESEARCH FINDINGS



- 94.5% of internet users in Indonesia play video games (We Are Social).
- 8.54 hours / week to play video games for Indonesians (Indonesian Gaming Association (AGI)).
- Games made for children are usually in the simulation, adventure, puzzle, and casual genres.
- Simulation, adventure, puzzle and casual games experienced the highest change with percentages exceeding 10% (Unity 2020-2021)

PROBLEM STATEMENT

**BASED ON A SURVEY OF 40
PARENTS:**

The problem faced by many parents is the lack of platforms for early childhood during the pandemic, especially interesting fairy tale platforms, so children are more likely to play conventional video games. This makes it less convenient for parents because of the negative impact of conventional video games.

83,3%

Parents rarely read
children fairy tales

65%

Their child often plays
conventional games

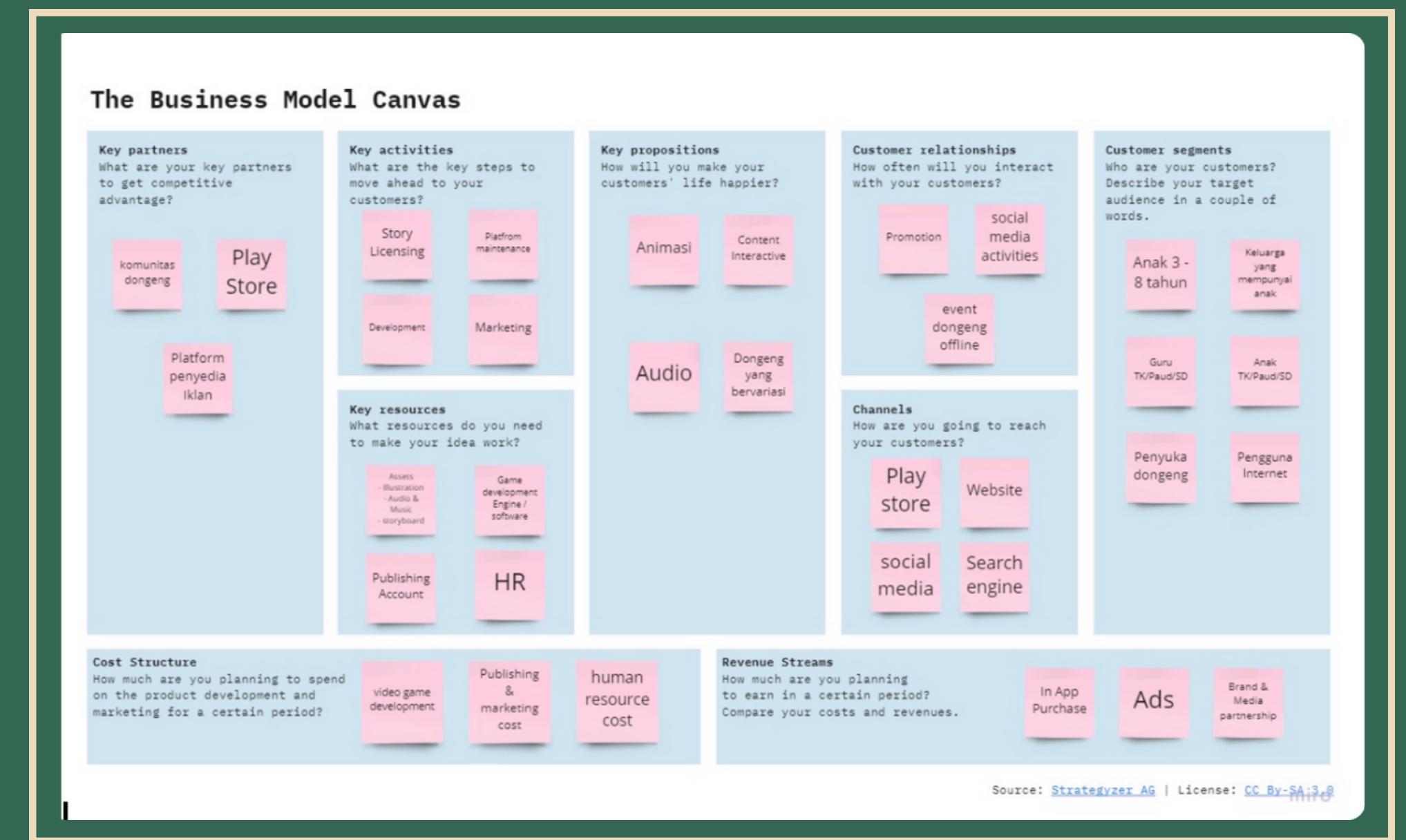
65%

Parents struggle to find
educational platforms
for early childhood

83,3%

Parents have never
seen a game-based
educational platform

BUSINESS MODEL CANVAS



[LINK TO BMC](#)

OBJECTIVE

Being a game-based educational platform that makes learning activities fun for children.

KEY RESULT

- Released a game that is easily played by children (3-8 years).
 - Create an interesting storyline for children (3-8 years).
-

GOALS & TARGET USERS

GOALS

- Creating a platform to help create interesting and effective learning media for early childhood.
- Reduce the negative impact of playing conventional video games for children.
- Being a solution to the lack of learning and reading media that is friendly to children digitally.
- Become a favorite app for early childhood.

TARGET USERS

- Early Childhood (3-8 years old)
- Early Childhood Parents

USER PERSONA

“ My mom and dad is the best parents in this world ! ”



Personality

- Kind: 61%
- Fun: 47%
- Extrovert: 56%

Technology

- Mobile Apps: 41%

Bio

Cilla merupakan seorang anak perempuan berumur 8 tahun dan anak satu-satunya. Cilla adalah pribadi yang menyukai hal-hal seni, seperti mewarnai dan menggambar, serta merupakan anak yang ceria.

Goals

- ✓ Bermain dan mempelajari hal baru.
- ✓ Mencari ide menggambar melalui cerita dongeng.
- ✓ Jadi anak pintar dan kebanggaan Mama dan Papa

Frustrations

- ✗ Tidak ada teman bermain
- ✗ Kekurangan buku teks book yang ada gambarannya
- ✗ Kesepian

Frequently used app

- YouTube

Devices

- Ipad
- Mum's Computer

Priscilla Giani
8, Elementary Student, Only Child

COLORING ART BOOKS

“ A Good Children raised by a good mom, also smart children represent how great their mom are. ”



About

Devi merupakan seorang Banker di salah satu Bank Ternama di Jakarta. Devi memiliki banyak kesibukan, sehingga ia seringkali pulang hingga larut malam. Devi merupakan wanita dengan satu anak dan ia sangat menjunjung tinggi pendidikan dan pembelajaran.

Personality Traits

- Motivational: 83%
- Teamwork: 77%
- Passionate: 84%

Technology

- Desktop: 83%
- Mobile App: 75%
- Social Media: 65%

Goals

- ✓ Mengenali anak dengan hal-hal yang bersifat edukasi yang dikemas dengan menarik
- ✓ Memiliki waktu untuk membacakan cerita sebelum tidur.

Frustrations

- ✗ Terlalu sering lembur sehingga quality time dengan anak sedikit.
- ✗ Kurang waktunya untuk mengajarkan anak mengenai pelajaran

Frequently used app

- WhatsApp
- Gmail
- Excel

Devices

- Laptop
- Tablet
- Handphone

Ayundari Devina
27, Banker, Mom of 1

BANK UNDERWRITING

LINK TO USER PERSONA

PRODUCT REQUIREMENT DOCUMENT (PRD)

Document Version	1.3.0
Project Name	Development Final Project Hifi Prototype / Build Feature Aplikasi Edukasi Bertemakan Dongeng "Dongeng.in"
Document Owner	PM-13 Kelompok 5
Designer	UI/UX Kelompok 5
Developer	DV
QE	QE

PROBLEM ALIGNMENT
Berdasarkan survei yang targetnya adalah para orang tua yang memiliki anak usia dini. Permasalahan yang dihadapi banyak orang tua adalah kurangnya platform untuk anak usia dini di masa pandemi terutama platform dongeng yang menarik, sehingga anak-anak lebih cenderung bermain video game yang konvensional. Hal tersebut membuat kurang nyaman bagi orang tua karena dampak negatif dari video game konvensional.

HIGH LEVEL APPROACH
Sebagai orang tua saya ingin mencari platform untuk usia dini khususnya dongeng untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan hiburan yang menarik.

BACKGROUND & GOAL
Background of the initiatives
Pembuatan platform dongeng diharapkan agar membantu orang tua untuk menyediakan sarana belajar dan hiburan yang menarik dan efektif serta dapat mengurangi dampak dari bermain video game konvensional. Apalagi di era sekarang ini pengguna aplikasi game konvensional semakin marak, apalagi mayoritas penggunanya adalah anak di usia dini, maka dari itu membuat sebuah platform aplikasi edukasi bertemakan dongeng anak ini sangat diperlukan, dimana didalamnya ada fitur game interaktif, audio, dan yang

lainnya. Platform ini akan dibuat senyaman mungkin agar anak usia dini tidak bosan untuk menggunakan aplikasi tersebut. Selain itu, di masa pandemi sekarang ini apa-apa dilakukan serba online, dan menyebabkan pembelajaran kurang interaktif, dan membuat anak cepat bosan. Maka dari itu, harapannya dengan adanya aplikasi edukasi ini bisa membantu sebagai sarana belajar yang interaktif bagi anak usia dini.

Goal:

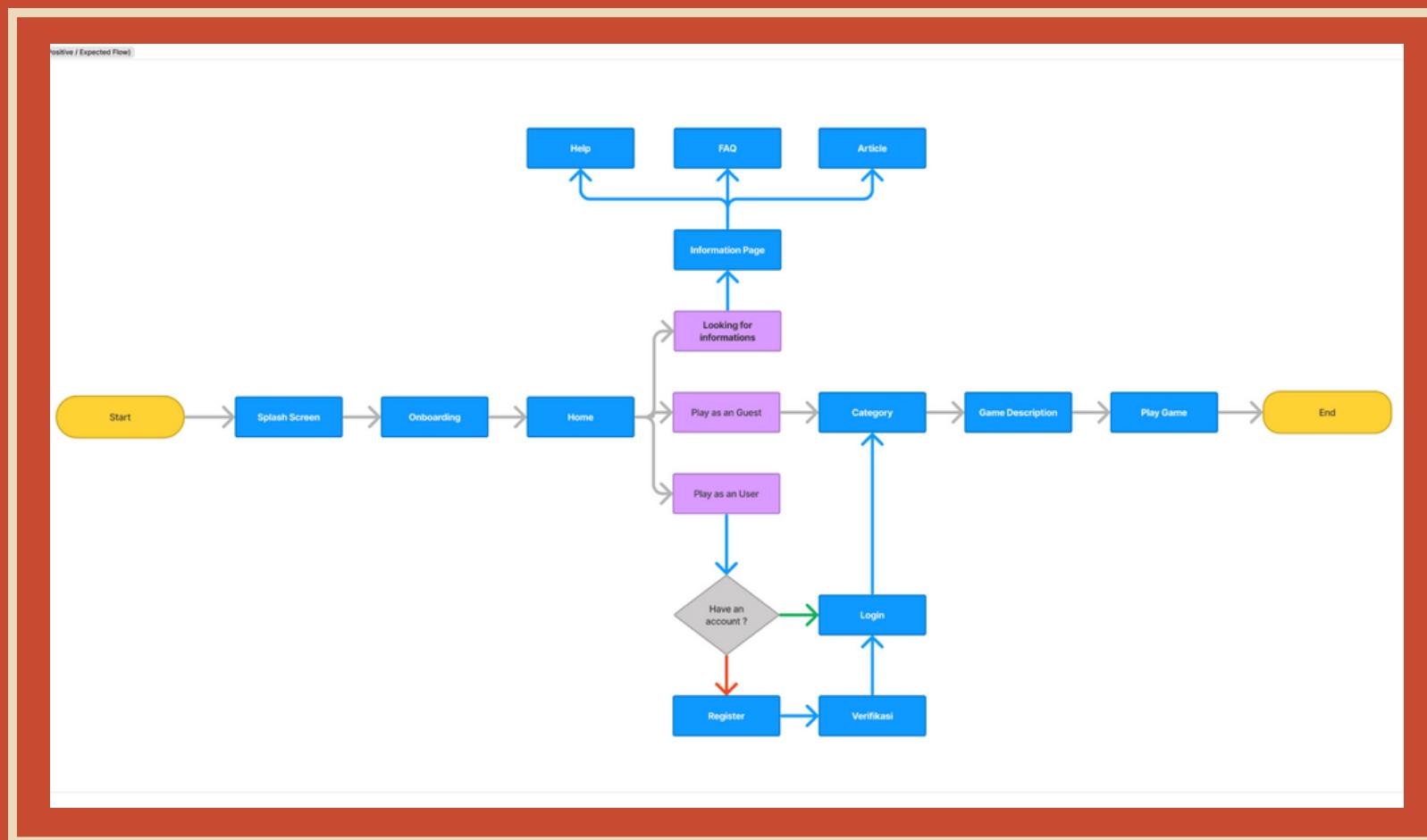
- Membuat platform untuk membantu menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi anak usia dini.
- Mengurangi dampak negatif bermain video game konvensional bagi anak-anak.
- Menjadi solusi dari kurangnya media belajar dan baca yang ramah untuk anak secara digital.
- Menjadi aplikasi favorit untuk anak usia dini.
- Meningkatkan kepercayaan orang tua terhadap aplikasi Dongeng.in.

Pages / Features

Sprint 1				
Page	Feature	Story	User Acceptance Criteria	Assumption
Homepage	Rekomendasi	Sebagai user saya ingin melihat berbagai macam dongeng yang tersedia dalam aplikasi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. User dapat membuka dan menjelajahi homepage dengan scrolling. 2. User dapat mengetuk banner dongeng yang direkomendasikan dan masuk ke halaman game description.. 3. User dapat melakukan sliding pada banner yang direkomendasikan. 	Dengan adanya fitur rekomendasi user dapat memainkan game yang yang direkomendasikan.
Account Page	Akun	Sebagai user saya ingin membuat akun agar saya dapat membuka dongeng yang inginkan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. User dapat mengetuk tombol setting pada account page untuk mengedit akun. 2. User dapat melihat, merubah, dan menghapus data informasi pengguna 	Dengan adanya fitur akun user dapat melakukan langganan aplikasi.

Payment Page	Subscription	Sebagai user saya ingin melakukan pembayaran agar saya bisa membuka dongeng yang terkunci.	<ol style="list-style-type: none"> 1. User dapat membuka halaman pembayaran dengan baik. 2. User dapat melihat detail pembayaran. 3. User dapat memilih metode pembayaran. 4. User dapat melakukan konfirmasi pembayaran. 	Dengan adanya fitur payment user dapat mengakses game dan dongeng dengan lebih lengkap.
Subscription Histories		Sebagai user saya ingin melihat riwayat pembayaran agar saya dapat mengetahui transaksi yang telah saya lakukan sebelumnya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Users dapat membuka halaman payment histories dengan baik. 2. User dapat melihat riwayat transaksi yang belum gagal dibayar dengan mengetuk tab "Unpaid". 3. User dapat melihat riwayat transaksi yang berhasil dibayar dengan mengetuk tab "Paid". 4. User dapat melihat riwayat transaksi secara keseluruhan dengan mengetuk tab "All". 5. User dapat melihat detail riwayat transaksi dengan mengetuk tombol "Detail" 	Dengan adanya fitur payment history aplikasi dapat lebih transparan dalam menampilkan rincian pembayaran yang telah dilakukan user.
Login Page	Login	Sebagai user saya ingin masuk ke aplikasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. User dapat membuka halaman login dengan baik. 	Dengan adanya fitur login dapat memudahkan user untuk masuk ke akun

[LINK TO PRD](#)



USER INTERACTION (FLOWCHART)

[LINK TO FLOWCHART](#)

HIGH FIDELITY DESIGN

LINK TO HIFI



SCRUM BOARD: TRELLO

LINK TO TRELLO

Trello Workspaces Recent Starred Templates Create

Final Project PM X UI/UX - Kel 5 Workspace visible Board

Power-Ups Automation Filters Share ...

RF AB EP EM +4

References ... Add a card

Product Backlog ... Add a card

Sprint Backlog ... Add a card

On Process ... Add a card

User Acceptance Test (UAT) ... Add a card

Done + Add another list

Pitch Deck 2

PRD Dongeng.In RF AB

User Scenario Testing AB RF

Portofolio AB

Prototyping & Animation Jul 17, 2022 12/12

Usability Test Jul 20, 2022 1 3/3

HIFI 3 Jul 16, 2022 6/6

Prototype Playable Game EP HA EM

Illustrations 4/4

+ Add a card

Search

THANK YOU!

Please reach out to me if you have any feedback or things to discuss



LINKEDIN
Ridwan Firdaus



EMAIL
ridwanfrdauss@gmail.com

