

Rongga



Aplikasi Rombel dengan Gaya Belajar

Background

History

Gaya belajar siswa penting agar dapat memudahkan **cara belajar** siswa dan cara mengajar guru yang tepat, dan setiap **rombel siswa** perlu diketahui seperti apa **setiap gaya belajar siswa** di suatu rombel

General Overview

Suatu sekolah SMP yang diteliti disini **memerlukan optimisasi** dalam membentuk **suatu rombel siswa** untuk setiap tahun ajaran baru



Solution

Rongga merupakan aplikasi yang dirancang dengan tujuan **membantu guru BK** di SMP dalam **mengelompokkan rombel siswa** dengan **gaya belajar** siswa, serta **bantuan rata-rata nilai akhir** dari siswa pada semester sebelumnya. Aplikasi ini berbasis *android* dan *website*



Tools

Aplikasi dikembangkan menggunakan **Flutter** dan **Android Studio**. Kemudian, tahapan **desain antarmuka** dirancang menggunakan **Figma**, dan rangkaian **tahap perancangan** dibantu dengan metode **UX Design Thinking**



UX Empathize



Wawancara

Guru BK di SMP menjelaskan **kendala** dalam proses **pembentukan rombel** ini

Angket Kuesioner

Menelaah **kebutuhan siswa dan guru** terhadap suatu gaya belajar

Pain Points

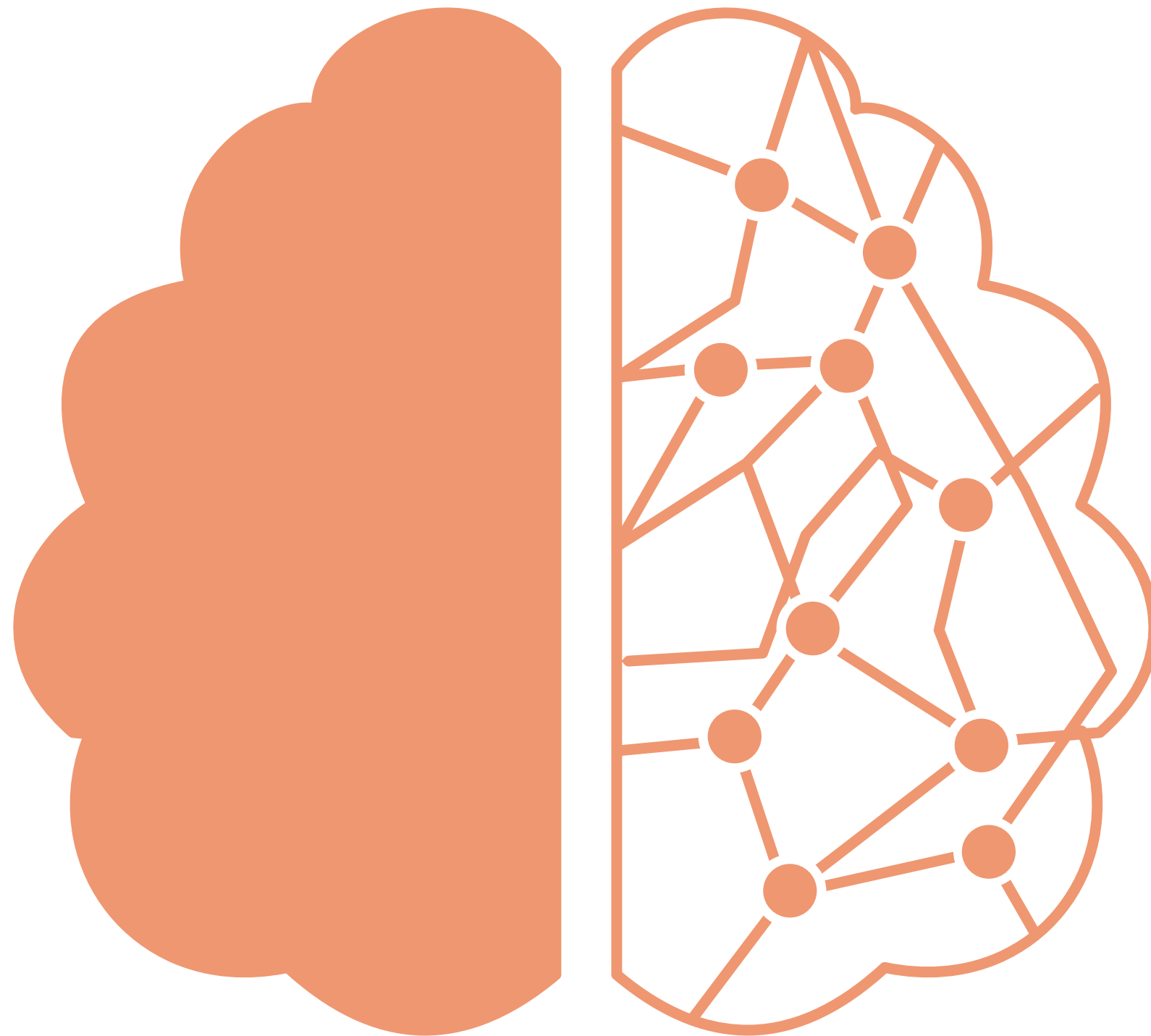
Berbagai kendala didapat, seperti proses **pembentukan rombel** yang **masih manual**

UX Define

Proses membentuk **persona**, **journey**, atau **user story** dari calon pengguna. Ada 3 jenis pengguna utama, yaitu **siswa**, **guru mata pelajaran umum**, dan **guru BK**. **Guru BK** memiliki keunikan untuk **membentuk rombel siswa baru**, yang **tidak dapat dilakukan** oleh guru mata pelajaran umum



UX Ideate



Ide Komponen

Pembuatan *radio button* sebagai **pilihan jawaban siswa** di tes gaya belajar

Ide Algoritma

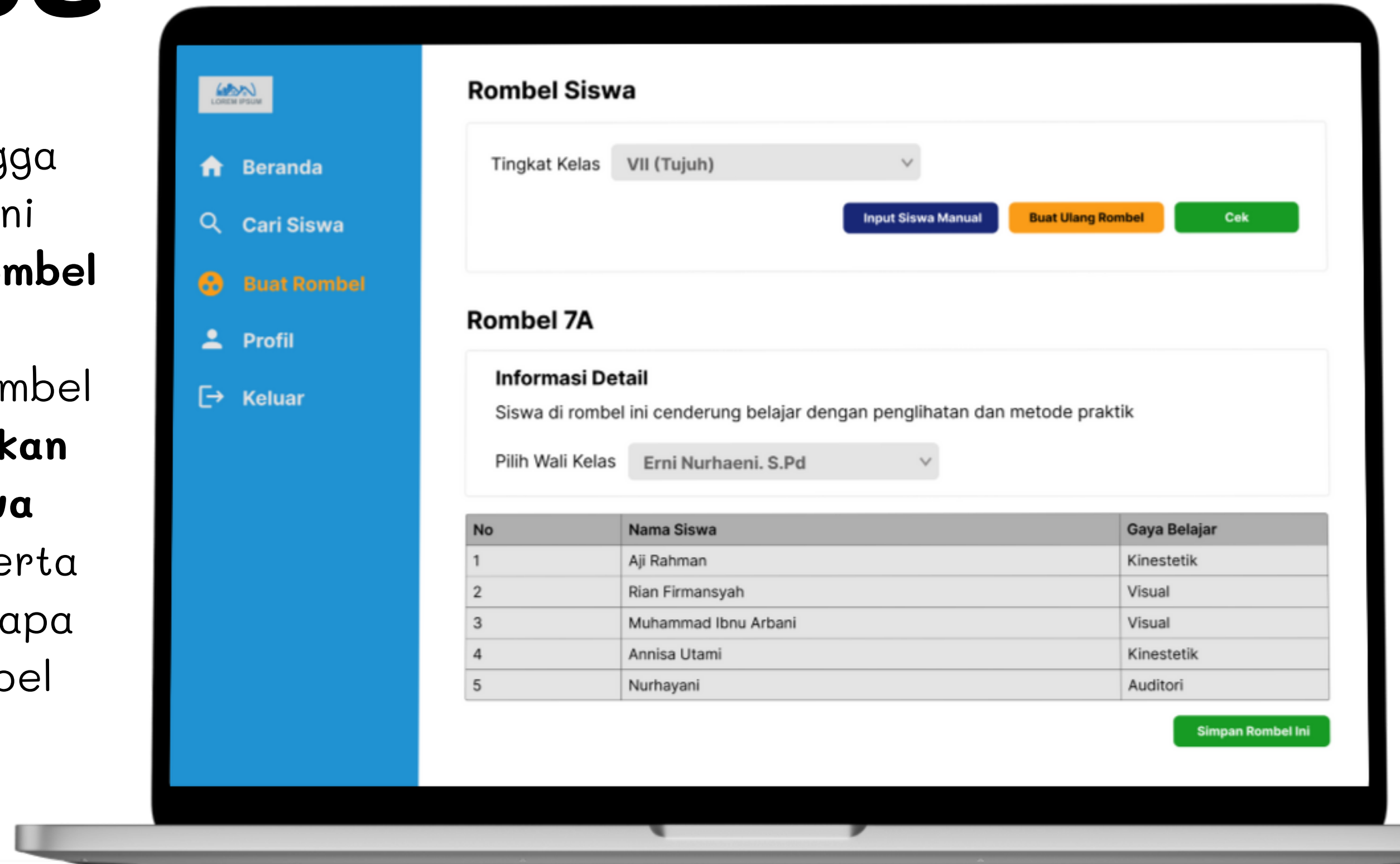
Merancang algoritma **mengelompokkan gaya belajar** melalui pilihan jawaban siswa

Ide Fitur

Membuat menu bagi guru BK untuk **mencetak rombel siswa** secara **otomatis**

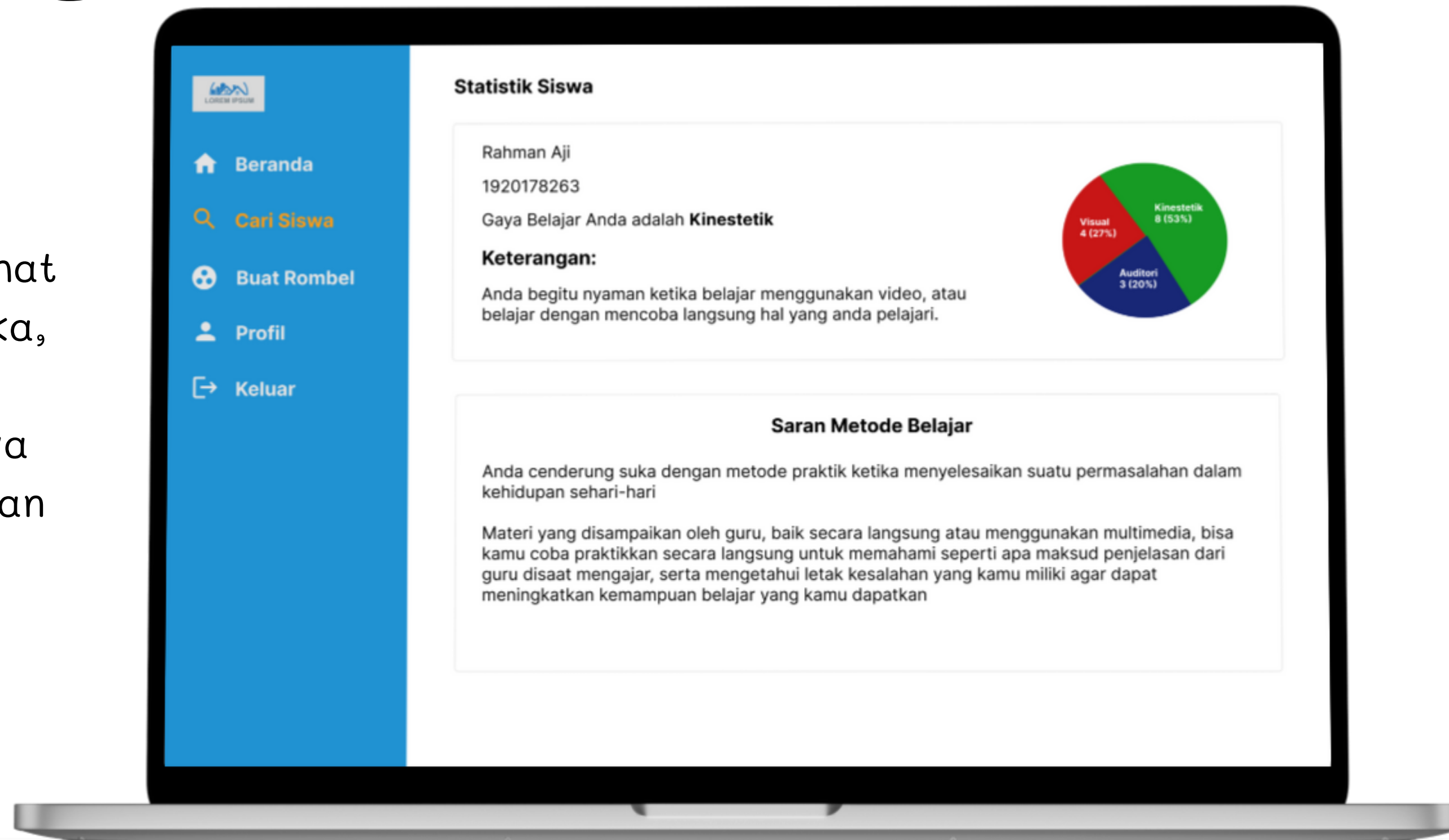
UX Prototype

Aplikasi dikembangkan hingga memiliki beberapa fitur. Ini adalah fitur **pembentukan rombel siswa** di guru BK secara **otomatis**. Hasil akhir dari rombel yang dibuat akan **menampilkan rombel siswa, daftar siswa beserta gaya belajarnya**, serta guru BK mampu **mengatur siapa wali kelas** dari setiap rombel



UX Prototype

Dari siswa, mereka bisa melihat **hasil tes gaya belajar** mereka, serta seperti apa **metode belajar** yang tepat dari gaya belajar yang mereka dapatkan



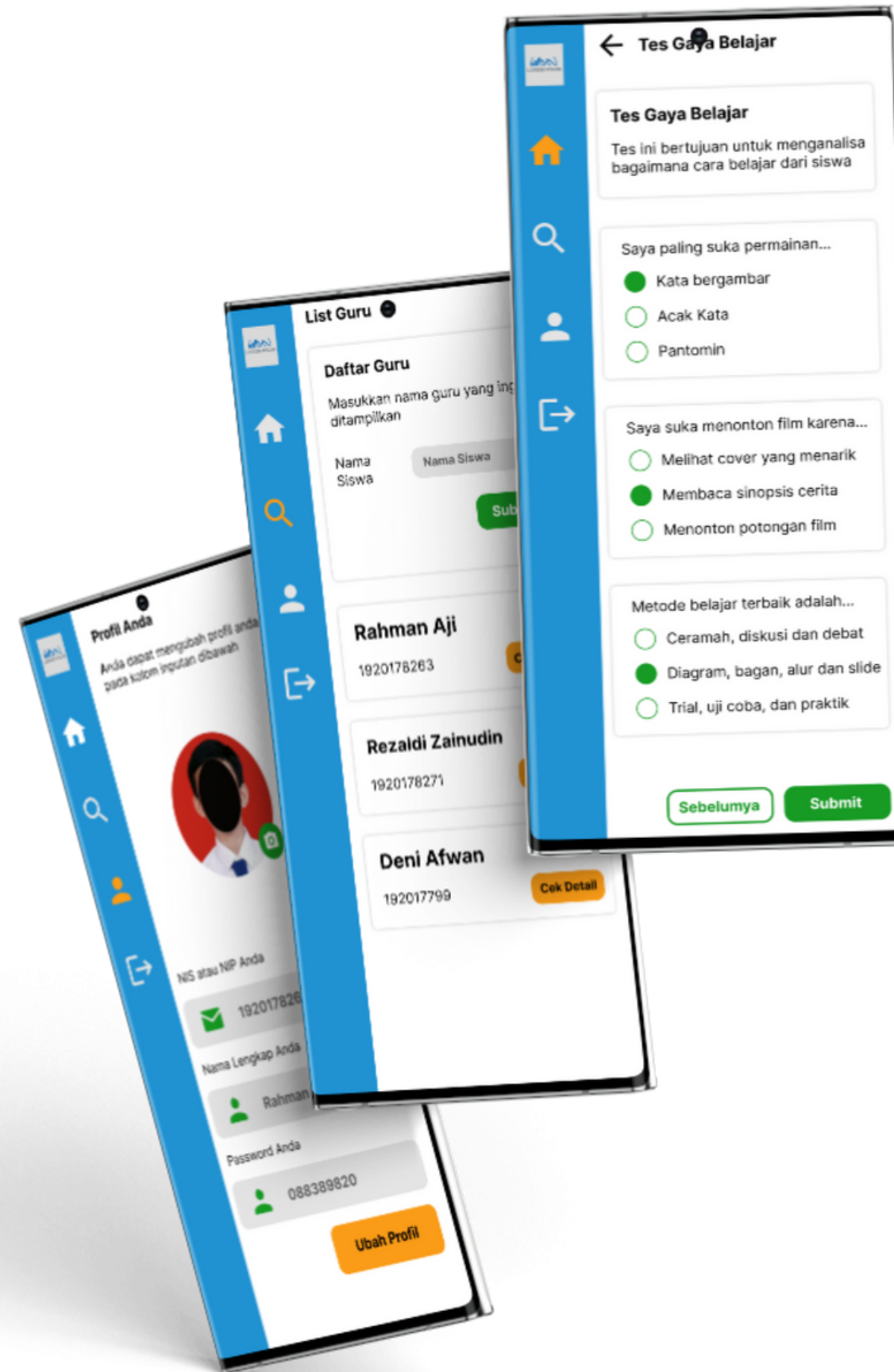
Fitur Lain

Onboarding & Authentikasi



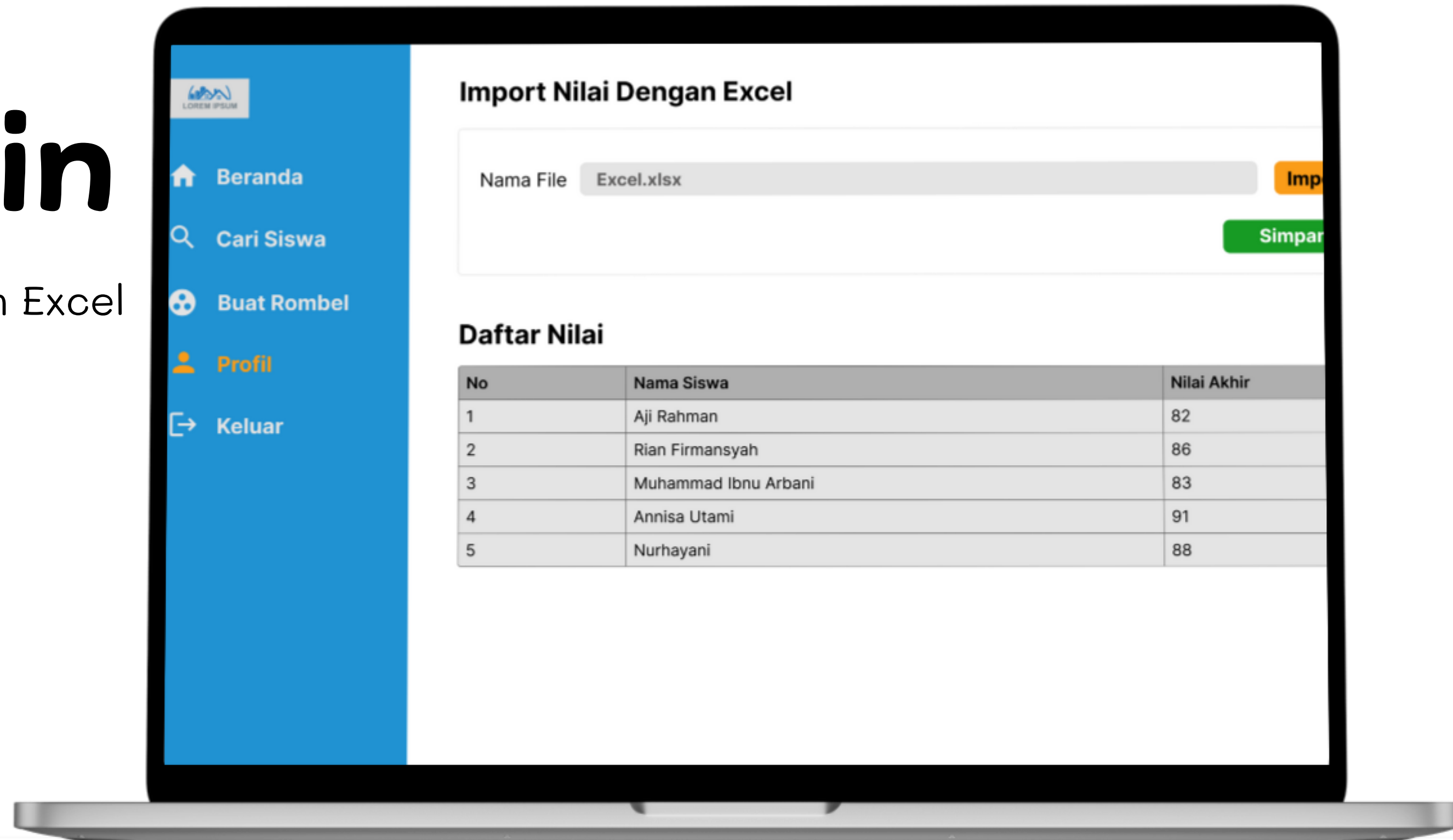
Fitur Lain

Tes Gaya Belajar, List Pencarian Siswa dan Guru, Profil Pengguna



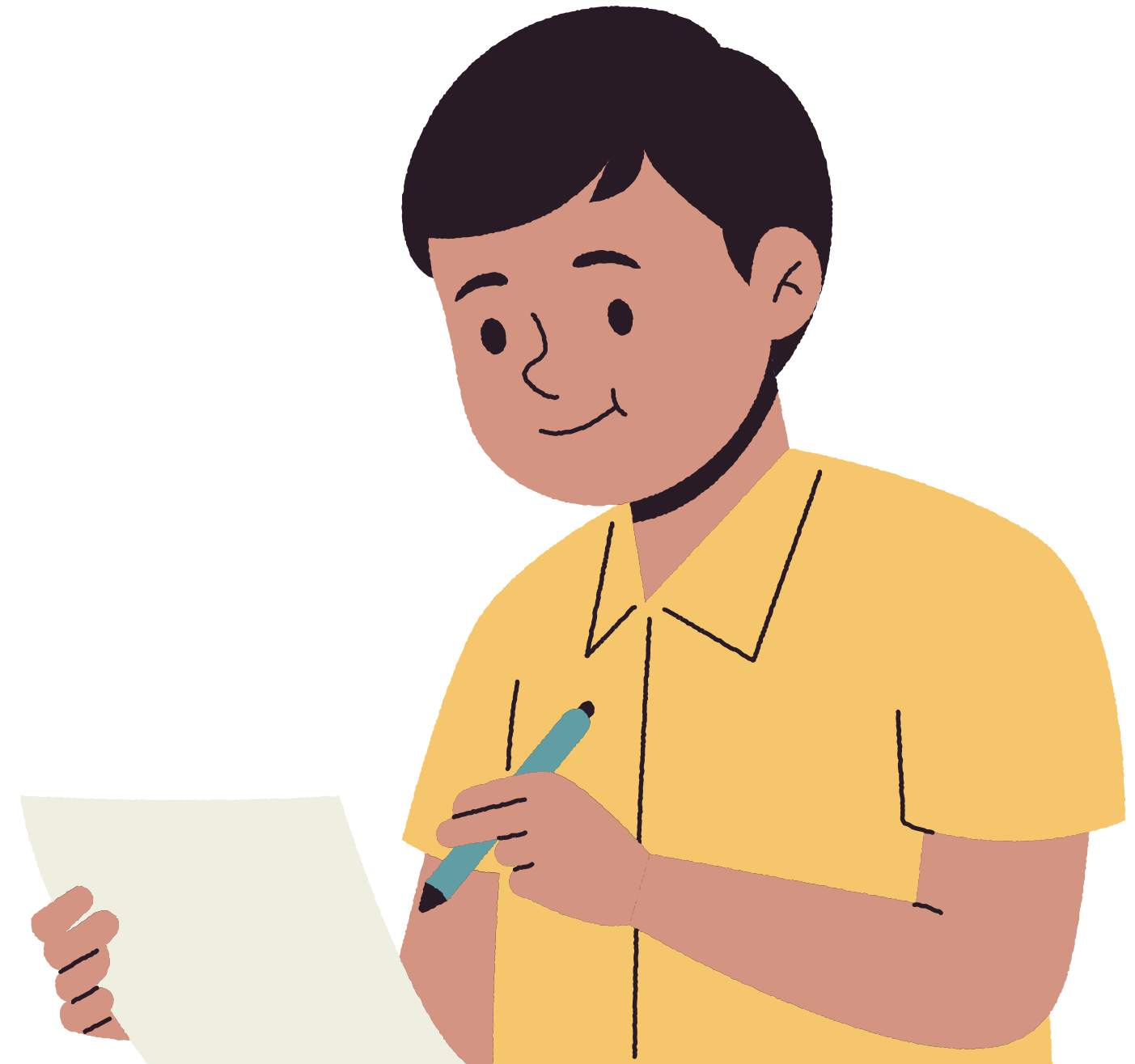
Fitur Lain

Import Nilai Siswa dengan Excel



UX Test

Melalui pengujian *User Experience Questionnaire*, aplikasi mampu mencapai level *excellent* untuk seluruh aspek UX, dan mencapai skor 79,57% dalam uji kelayakan menggunakan *System Usability Scale*



Thank You



[linkedin.com/in/aldi-saepurahman](https://www.linkedin.com/in/aldi-saepurahman)