

Desain Pengalaman Pengguna **User Experience Design**







Pendidikan untuk anak Indonesia

Aplikasi untuk menunjang faktor pendukung dari proses pembelajaran jarak jauh

LATAR BELAKANG

- Perubahan sistem pendidikan di Indonesia akibat pandemi Covid-19
- Sistem pembelajaran jarak jauh
- Kemampuan teknologi yang tidak merata untuk seluruh siswa

HASIL

Pengujian dilakukan dengan melibatkan

 Hasil pengujian sudah dominan lancar, namun ada beberapa pengguna yang

Keterbatasan bantuan yang diberikan

Waktu Pelaksanaan:

30 orang penguji.

03 Oktober - 11 Oktober

TUJUAN

- Membantu siswa SMA yang kesulitan untuk mengikut sistem pembelajaran iarak jauh
- Bergotong royong untuk memecahkan masalah yang terjadi pada pandemi Covid-19 pada bidang pendidikan

METODE

Understand Context of Use (Non Participant Observation)



Specify User Requirements (User Interview and User



Design Solution (Wireframe, High Fidelity, and Prototype)



Evaluation)



KESIMPULAN

Dari hasil pengujian sebelumnya telah diketahui adanya beberapa kekurangan dari aplikasi, dan perlu pengujian lebih lanjut agar pengalaman pengguna lebih baik dan ramah pengguna.



Apa Kata Mereka?



Nadya Alya Pelajar, 17 tahun.

Diksia sangat mudah digunakan, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, Saya sendiri akan menggunakan aplikasi Diksia untuk mencari WIFI atau buka donasi.



Nova Haasiani Pekerja Swasta, 25 tahun.

Aplikasi nya unik, aplikasinya sangat mudah untuk digunakan dan sangat membantu adik-adik siswa SMA di masa pandemi seperti ini, semoga dapat direalisasikan.

TIM CLOVER



🗷 agneshata68@ gmail.com

PEMBIMBING

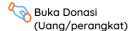


FITUR UNGGULAN



Sebagai Siswa







Sebagai Pendonasi



