



## ARIEL ALVINDO WIJAYA

Mahasiswa Semester 2, Jurusan Sistem Informasi di Universitas Binasarana Informatika

Ariel adalah seorang mahasiswa yang baru memulai belajar pemrograman, khususnya bahasa Python, sebagai bagian dari mata kuliah di kampusnya. Sejak SMA, ia memiliki ketertarikan untuk menciptakan game dan memilih Python karena kemudahan dalam membuat game sederhana.

### TUJUAN PENGGUNA

- Belajar pemrograman Python dengan cara yang lebih praktis dan visual.
- Menciptakan game atau aplikasi sederhana menggunakan Python.
- Memahami teori pemrograman dengan bantuan media visual, seperti animasi 3D, untuk mempermudah pemahaman konsep-konsep abstrak.

### KUTIPAN PENGGUNA

- "Saya lebih senang belajar praktik, karena lebih cepat mengerti dibandingkan hanya membaca teori saja."
- "Jika ada aplikasi yang bisa membantu saya belajar Python dengan animasi 3D, pasti akan lebih menarik dan lebih mudah untuk dipahami."

### PAIN POINTS

- Kesulitan dalam memahami teori pemrograman, terutama dalam hal teori yang lebih abstrak seperti struktur data dan logika cabang.
- Terkadang merasa frustrasi dengan kesalahan dalam kode (error debugging) yang sulit ditemukan dan diperbaiki.

### KEBUTUHAN PENGGUNA

- Fitur Visual: Memahami konsep pemrograman melalui tampilan interaktif dan objek 3D.
- Pengalaman Praktik: Menyediakan latihan dan proyek yang memungkinkan Aril mempraktikkan apa yang telah dipelajari, seperti membuat game sederhana.
- Akses Gratis dan Mudah: Aplikasi edukasi yang gratis dan mudah diakses dari berbagai perangkat.

### MOTIVASI

- Ingin memahami pemrograman secara lebih mendalam dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
- Meningkatkan keterampilan dalam menciptakan game atau aplikasi berbasis Python.