

Udin



Umur : 9 Tahun

Kelas : 3 SD

Sekolah : SDN Cempaka Putih 01

Latar Belakang

Udin adalah anak yang suka bermain game di smartphonennya. Dia cukup pintar di sekolah, tapi cepat merasa bosan dengan pelajaran yang banyak membaca atau menghafal. Dia lebih suka belajar kalau ada gambar-gambar lucu atau tantangan seperti di game. Kadang dia kesulitan fokus saat belajar mandiri di rumah.

TUJUAN

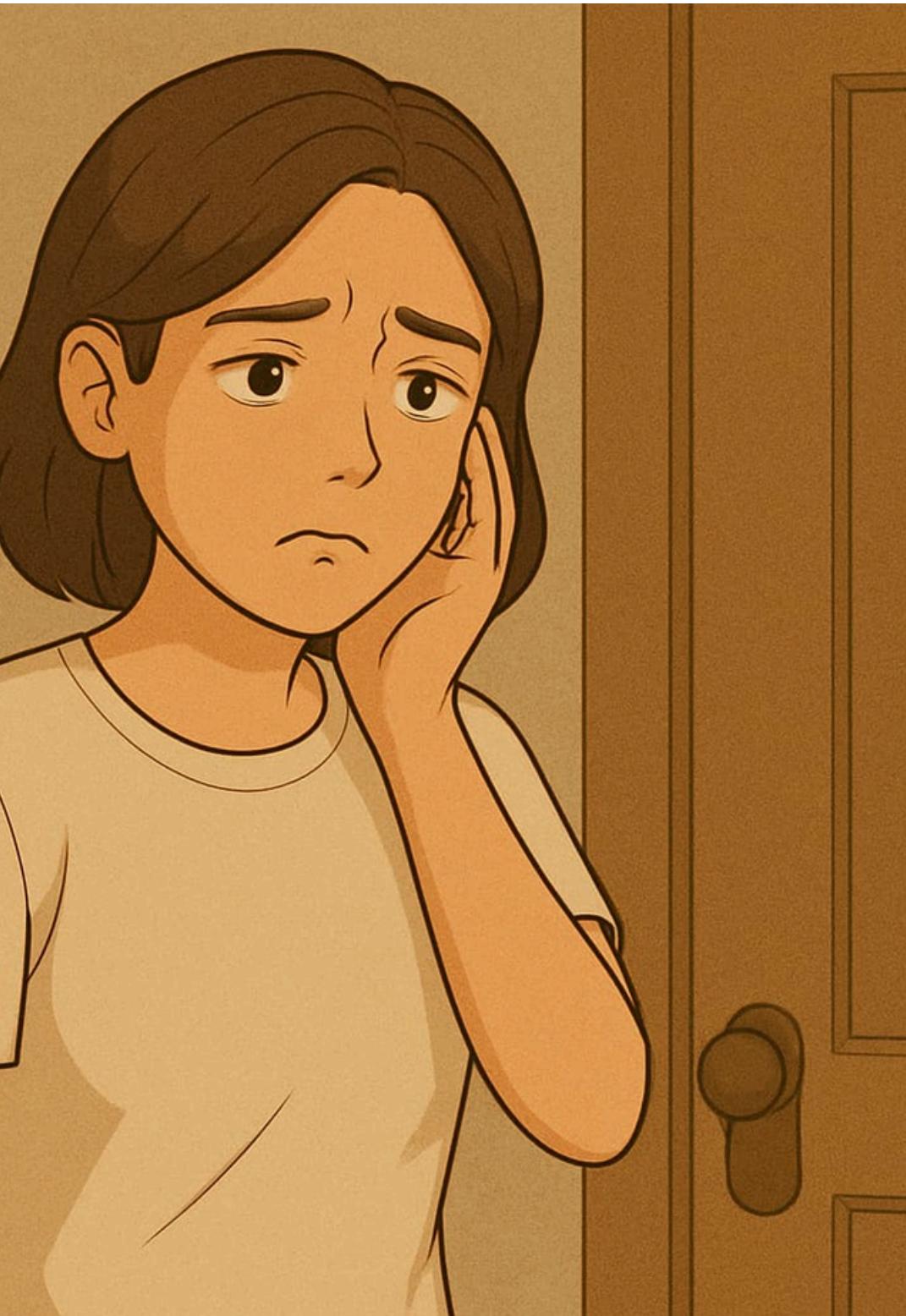
- Ingin belajar seperti bermain game
- Ingin materi pelajaran bosan terasa lebih menyenangkan dan interaktif terhadap siswa
- Ingin mendapatkan nilai bagus di sekolah agar orang tua senang.

PAIN POINT

- Merasa cepat bosan dengan buku teks yang monoton
- Kesulitan memahami penjelasan guru yang terlalu cepat atau abstrak.
- Tidak suka aplikasi belajar yang terlalu banyak tulisan dan sedikit gambar/animasi.
- Kesal jika game/aplikasi tiba-tiba berhenti karena koneksi internet jelek.

Kutipan Khas

"Belajar sangat membosankan... saya lebih suka main game karena lebih interaktif dan banyak gambar."



Ibu Udin

Umur : 35 Tahun

Perkerjaan : Ibu Rumah Tangga

Anak : Ibu dari Udin

Latar Belakang

Ibu Udin sangat peduli dengan pendidikan Udin. Dia berusaha mendampingi Udin belajar di rumah, tapi kadang kesulitan karena harus mengurus rumah. Ibu Udin khawatir Udin hanya main game yang tidak edukatif. Dia juga sadar fasilitas di sekolah negeri Bima mungkin tidak secanggih sekolah swasta. Anggaran keluarga cukup terbatas, jadi dia sangat mempertimbangkan biaya jika harus membeli buku tambahan.

TUJUAN

- Ingin Udin lebih termotivasi dan tidak kesulitan belajar
- menemukan alat bantu belajar digital yang aman, edukatif, dan menarik bagi Bima.
- Memastikan screen time Udin lebih produktif.
- Mendapatkan solusi belajar yang terjangkau atau gratis yang berkualitas.

PAIN POINT

- Sulit membuat Udin fokus belajar di rumah.
- Kesulitan mengetahui apakah Udin benar-benar belajar atau hanya bermain saat menggunakan aplikasi edukasi.
- Khawatir konten di aplikasi tidak sesuai untuk usia Bima (iklan, konten kekerasan).
- Keterbatasan biaya untuk membeli aplikasi premium atau langganan.

Kutipan Khas

"Saya ingin Udin lebih semangat belajar,tapi kadang susah. Udin hanya gemar bermain game sehariannya,saya harap ada aplikasi belajar dengan elemen game agar Udin bisa lebih giat belajar."

Think

*“Sekarang belajar jadi seru”
“Soalnya menantang”
“Skor ku harus lebih bagus”
“Gambar menunya sangat cerah”
“Suaranya satisfying”*

Feel

Terkena Dopamine Saat menyelesaikan task
Termotivasi Saat mendapatkan reward untuk belajar
Senang Saat mendapatkan high score baru
Frustasi Saat masih bingung navigasi dan fitur aplikasi
Tidak Sabar Saat aplikasi kurang responsif



Navigasi Menu (Materi,Latihan,Permainan,Profil)
Memperhatikan Gambar dan Warna yang Vibrant
Menunjukkan layar tablet ke orang tua saat berhasil/bingung.

*“Yay aku berhasil menamatkan kuis 1”
“Hore nilai kuis ku bagus/ Ya.. nilai ku jelek”
“Ini gimana sih caranya?” (Saat Pertama Kali Navigasi Menu Aplikasi)
“Lama amet” (Saat Loading Lama/Performa Lambat)*

Does

Says