

Belajar.io

Beradaptasi dengan metode belajar
para pelajar

Kelompok D2:

Alvin Rizqi Alfisyahrin 13519126

Muhammad Fadli Gunardi 13519130

Frederic Ronaldi 13519134

Bintang Fajarianto 13519138



Table of Contents

Scope of
Application

Metaphor and
Conceptual Model

Essential
Requirements

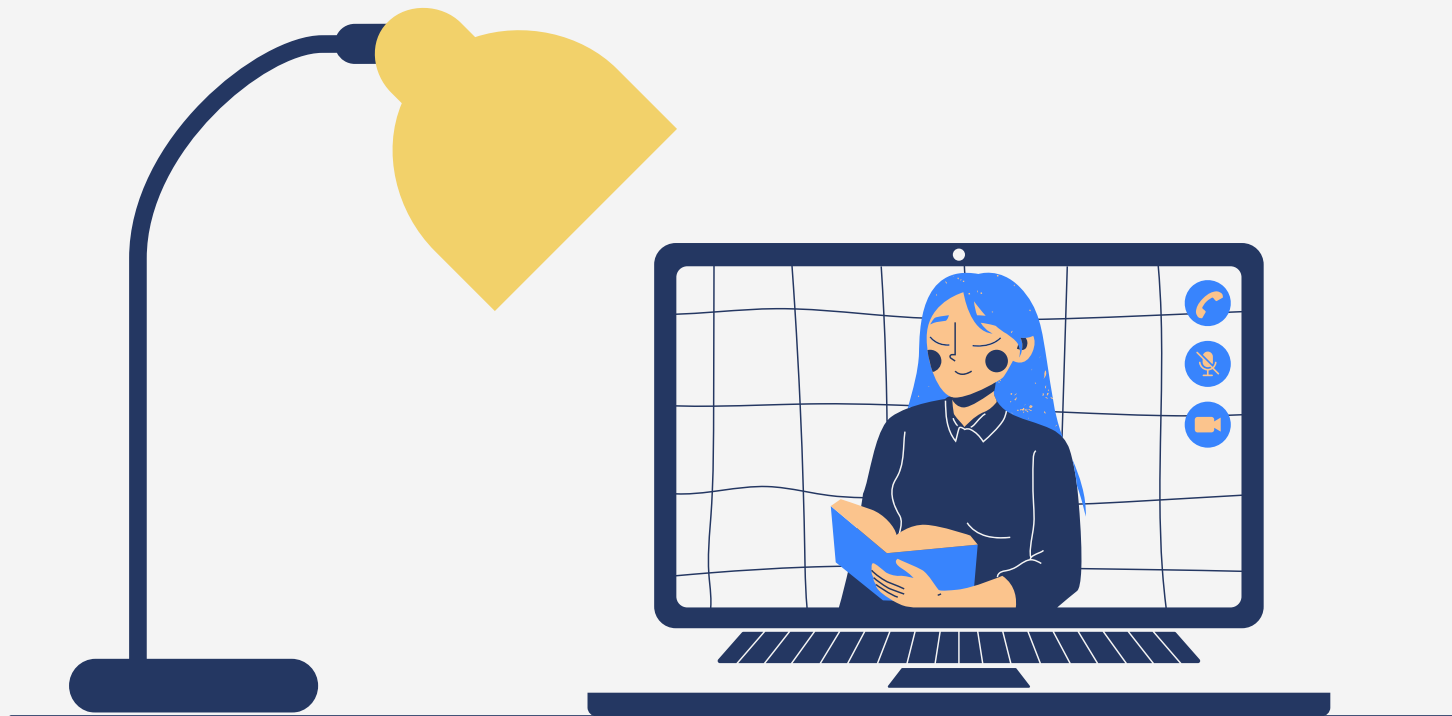
Individual Results



Scope of Application

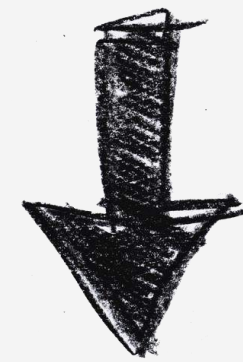
Tujuan

Belajar.io adalah sebuah platform yang bertujuan untuk membantu serta memaksimalkan potensi siswa dan mahasiswa dalam pembelajaran di bidang akademik



Permasalahan utama

Pandemi sehingga pelajar harus mengikuti pembelajaran secara online yang mengakibatkan kepada penurunan performa belajar mereka



- Metode belajar orang yang berbeda-beda
- Alur pembelajaran yang kurang jelas
- Mudah bosan
- Mudah terdistraksi saat menyimak materi

Visual

pelajar dengan metode pembelajaran visual lebih mudah mengingat dari yang dilihat daripada yang didengar dan lebih suka membaca daripada dibacakan

→ Rangkuman materi per bab

Audio

pelajar dengan metode pembelajaran auditori lebih mudah memahami informasi atau pengetahuan dari apa yang mereka dengar dibandingkan apa yang mereka lihat

→ Kumpulan podcast dari tutor secara lisan

Audio-visual

pelajar dengan metode pembelajaran Audio-visual lebih mudah memahami pembelajaran yang melibatkan gabungan kedua indra yang ada diatas, yaitu dengan mendengar sambil melihat

→ Video pembahasan soal dan materi

Kinestetik

pelajar dengan metode pembelajaran kinestetik lebih mudah memahami pembelajaran dengan metode praktik

→ Hands on terhadap materi seperti case study

Fitur Belajar.io





Metaphor and Conceptual Model

Login & Register



Metafora

Sistem ini dibuat berdasarkan analogi name tag, dimana setiap pengguna akan memiliki nametagnya sendiri yang menjadi tanda siapa pengguna tersebut.

Learning Journey & Pembelajaran Teradaptasi



Metafora

Sistem ini dibuat berdasarkan analogi pohon, dimana bidang akan memiliki course-course, dan course akan memiliki bab bahkan subbab. Suatu bidang adalah sebuah pohon, dan course, bab dan subbab adalah cabang pohon. Pengguna akan memulai dari akar, dan sesuai metode pembelajarannya, pengguna akan memanjat pohon ini untuk mencapai puncak pohon.

Discussion Forum

Metafora

Sistem ini dibuat berdasarkan analogi demokrasi. Untuk mencapai keputusan, para peserta akan melakukan diskusi dan pemilihan suara untuk mencapai satu keputusan. Sistem forum juga merupakan suatu tempat dimana pengguna dapat bersuara dan berdiskusi, maka dari itu dapat dikatakan bahwa forum adalah salah satu bentuk demokrasi.

Penilaian Kemampuan



Metafora

Sistem ini dibuat berdasarkan analogi pertarungan. Pengguna akan bertarung dengan dirinya sendiri untuk memastikan bahwa dirinya mengerti materi yang diajarkan.



Essential Requirements

Login & Register



Design ideas

Pertama, dengan memasukkan email dan password yang telah terdaftar pada kolom **input text** di tengah halaman atau dapat juga dengan menekan tombol login **via akun google** di bawahnya. Tombol registrasi juga disediakan di bagian bawah halaman bagi pengguna yang belum memiliki akun Belajar.io sebelumnya. Halaman registrasi mirip dengan login akan tetapi ada **tambahan form input**.

Usability goals

Usability goals utama yang ingin dicapai dari requirement ini adalah **effective to use** karena kita harus memastikan informasi user tersimpan secara efektif dan role berjalan secara efektif berdasarkan batasan yang telah ditentukan.

User experience

User experience yang paling krusial adalah **experiencing flow** karena fitur ini merupakan tahap awal yang harus dilakukan jika user ingin mengakses keseluruhan platform yang kami buat.

Learning Journey



Design ideas

Pada sisi kanan atas, pengguna dapat melihat informasi mengenai pelajaran atau journey yang ingin diambil beserta perkiraan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikannya. Sementara itu, pengguna dapat melihat urutan course yang akan dipelajari pada **sisi kiri** halaman yang juga disertai perkiraan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan tiap course yang ada. Untuk mengakses course yang tersedia, pengguna dapat menekan **tombol recall** untuk melihat kembali course yang sudah pernah dipelajari atau menekan tombol start untuk melihat course yang belum pernah dipelajari

Usability goals

Usability goals utama yang ingin dicapai dari *requirement* ini adalah **effective to use** karena kita harus memastikan bahwa aplikasi menyediakan bahan pembelajaran yang ingin dipelajari pelajar secara terurut dengan pengelompokan bab yang tepat.

User experience

User Experience yang paling krusial adalah **motivating** karena pelajar akan semakin terinspirasi untuk menyelesaikan suatu materi setelah melihat *learning journey* dan alur pembelajaran akan semakin jelas untuk pelajar.

Discussion Forum

Design ideas

Kebutuhan ini didesain sebagai daftar **dropdown menu** yang berisi topik yang relevan dengan course yang sedang dipelajari. Pada halaman ini juga disediakan **kolom pencarian** di bagian tengah teratas halaman agar pengguna dapat mencari topik yang serupa dengan permasalahan yang sedang ia cari. Selain itu, akan disediakan tombol untuk pengguna agar dapat **menambahkan topik baru** atas permasalahannya.

Usability goals

Usability goals utama yang ingin dicapai dari *requirement* ini adalah ***have a good utility*** karena fitur ini dapat menjadi sarana bagi pelajar untuk bertanya, mencari pertanyaan serupa dari pengguna lain, dan memberikan komentar pada pertanyaan-pertanyaan tersebut.

User experience

User Experience yang paling krusial adalah ***helpful*** karena fitur ini dapat mempermudah user dalam memperoleh jawaban atau tanggapan-tanggapan dari user lain atas materi pelajaran yang dinilai sulit atau soal-soal yang tidak dimengerti.

Pembelajaran Teradaptasi



Design ideas

Sistem pembelajaran terintegrasi ini **menampilkan kuesioner** bagi pengguna baru sehingga sistem dapat menyesuaikan rekomendasi bahan ajar sesuai gaya belajar pengguna tersebut. Kuesioner berisi satu pertanyaan yang berisikan empat gambar yang merepresentasikan **video, audio, audio-visual, dan kinestetik** untuk dipilih salah-satunya. Gambar akan tersedia di bagian tengah halaman disertai **tombol continue dan skip** di sudut kanan bawah halaman.

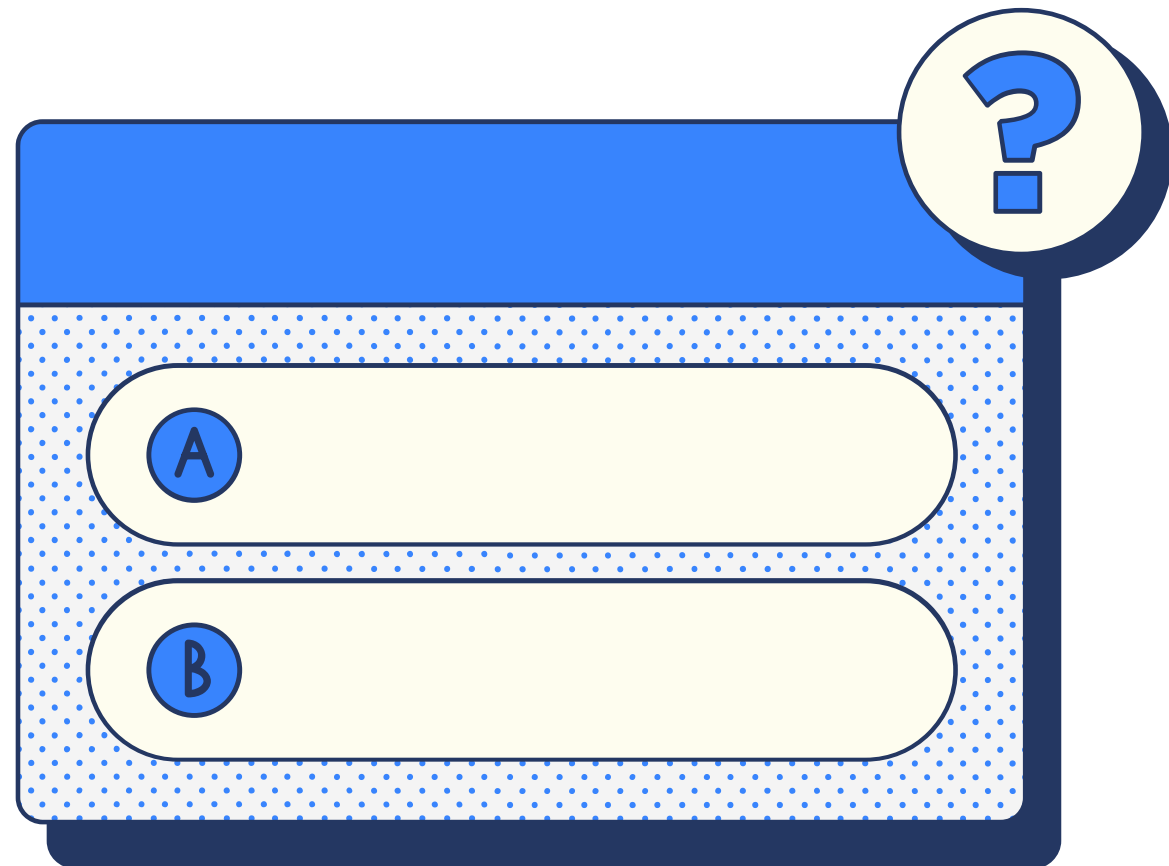
Usability goals

Usability goals utama yang ingin dicapai dari requirement ini adalah **easy to learn** karena kita diharapkan fitur ini dapat membantu user untuk memahami materi pembelajaran dengan lebih baik sesuai minat metode pembelajarannya.

User experience

User Experience yang paling krusial adalah **cognitively stimulating** karena fitur ini diharapkan dapat membuat user untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran karena materi disediakan dalam bentuk yang paling diminati user.

Penilaian Kemampuan



Deskripsi

Sistem penilaian dipisahkan berdasarkan course yang telah diambil oleh pengguna. Daftar course beserta subcourse-nya didesain berada di **sidebar kiri** sehingga pengguna mudah untuk pindah ke course yang lain. Pada halaman utama suatu course, subcourse disimpan pada suatu **menu** yang akan terbuka jika diklik oleh pengguna dan pengguna dapat menekan **tombol start atau continue** untuk masuk ke menu tampilan soal

Usability goals

Usability goals utama yang ingin dicapai adalah **efficient to use** karena diharapkan fitur ini dapat membantu user untuk memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dengan memberi pertanyaan yang dapat membantu user dalam memahami materi tertentu, sebelum melanjutkan ke materi yang lebih kompleks.

User experience

User Experience yang paling krusial adalah **cognitively stimulating** karena fitur ini diharapkan dapat membuat user untuk lebih mengetahui hal apa saja yang belum ia kuasai dan pemahamannya sudah sejauh apa sehingga user dapat belajar lebih lagi pada materi tersebut.




Individual Results



Sistem Login dan Register - 1

Frederic Ronaldi



[SIGN UP](#)[LOGIN](#)

Login to your Belajar.io account

Email

Password

☒ Remember me [Forgot Password](#)

[LOGIN](#)

or

 [LOGIN WITH GOOGLE](#)

[Don't have an account?](#) [Sign Up Here](#)



Sistem Login dan Register - 2

Frederic Ronaldi

Deskripsi

Desain low fidelity akan diperdetail dan diperjelas sehingga desain tersebut menjadi desain high fidelity. Design low fidelity sebelumnya tidak berwarna sehingga pada desain high fidelity akan dipilih warna primer dan sekunder lalu desain akan diberikan warna agar desain menjadi lebih hidup dan berkesan. Selanjutnya, pada halaman login, desain low fidelity tidak memiliki tombol remember me. Selain itu, tombol untuk berpindah ke halaman sebaliknya pada masing-masing halaman dibuat menjadi link kecil pada bagian bawah form sehingga tidak terlalu mencolok dan menjadi perhatian utama saat pertama kali melihat halaman sistem ini.

Usability Goals yang paling krusial dalam sistem ini adalah effective to use. Halaman yang dibuat sudah memenuhi usability goals ini karena halaman yang didesain sangat sederhana sehingga pengguna dapat langsung mengetahui bahwa ia harus mengisi form yang disediakan di tengah halaman saat mengunjungi halaman tersebut. User Experience yang paling krusial adalah experiencing flow. Halaman yang dibuat juga sudah memenuhi User Experience karena setelah pengguna melakukan registrasi atau login, pengguna akan dibawa ke halaman selanjutnya yang hanya dapat diakses setelah melakukan registrasi atau login, disini pengguna dapat merasakan alur dari website.

The screenshot shows the 'Create an account' form on the Belajar.io website. The form is centered on a light gray background. At the top, there is a blue header with the Belajar.io logo, a search bar, and 'SIGN UP' and 'LOGIN' buttons. The form itself has a white background with rounded corners. It includes fields for 'Email' and 'Password', a checkbox for terms and conditions, a blue 'SIGN UP' button, and a 'SIGN UP WITH GOOGLE' button. At the bottom, there is a link for 'Already have an account?' and a 'Login' button.

!

Sistem Learning Journey - 1

Frederic Ronaldi

Belajar.io

Search for Users, Courses, Tracks, etc.

HOME

LEARNING

FORUM

ASSESSMENT

Iqbal

Novice

50% OFF

Welcome to Belajar.io!

The platform that adapts to your learning style

CAT

Cara baru dan

Recent Activities

Recent activities by your college friends.

Sasuke Uchiha

Just finished

Front End Web Development

10 mins ago

Naruto Uzumaki

Just finished

Beginning Python

22 mins ago

Kisame Hoshigaki

Just finished

Full Stack JavaScript

44 mins ago

Itachi Uchiha

Just finished

Web Design

1 hour ago

Most Popular

I want to learn Coding

Find tracks based on your topic

SEE ALL

33 hours

Front End Web Development

Learn to code websites using HTML, CSS, and JavaScript

34%

14 hours

Beginning Python

Learn the general purpose programming language Python and build large and small program

75%

79 hours

Full Stack JavaScript

Learn JavaScript, Node.js, Express to become a professional JavaScript developer

34%

Browse Tracks

Can't find what you want?

Let us know what you want to learn

REQUEST

33 hours

Front End Web Development

Learn to code websites using HTML, CSS, and JavaScript

34%

33 hours

Front End Web Development

Learn to code websites using HTML, CSS, and JavaScript

34%

33 hours

Front End Web Development

Learn to code websites using HTML, CSS, and JavaScript

34%

33 hours

Front End Web Development

Learn to code websites using HTML, CSS, and JavaScript

34%

33 hours

Front End Web Development

Learn to code websites using HTML, CSS, and JavaScript

34%

33 hours

Front End Web Development

Learn to code websites using HTML, CSS, and JavaScript

34%

Belajar.io

Search for Users, Courses, Tracks, etc.

HOME

LEARNING

FORUM

ASSESSMENT

Iqbal

Novice

Know some of this material already?

Skip over the course you've mastered by taking an assessment

Start Assessment >

No Thanks

Course

Complete

Introduction to HTML and CSS

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Orci ut dolor condimentum rutrum vel amet.

Recall >

Course

3 Hours Left (49% Done)

HTML Basics

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Orci ut dolor condimentum rutrum vel amet.

Resume >

Course

Not Started

Introduction to HTML and CSS

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Orci ut dolor condimentum rutrum vel amet.

Start >

Journey

100 hours

Front end web development

34%

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Viverra pharetra odio ultricies scelerisque fermentum turpis commodo. Lectus convallis quis non dui sit consequat. Aliquam nunc id viverra ultricies ut. Nec nisl imperdiet ante sollicitudin eget sed fermentum. Pharetra odio ac arcu sed tortor. Et arcu consequat, sem quis. Semper elementum, dui sed dui in. Parturient sed morbi aliquet feugiat sem purus, ante. Convallis non libero, sit tempor pharetra, enim. Id feugiat vitae in sit purus odio eu eget ullamcorper. Praesent sodales lectus sit eget. Gravida in leo, egestas aliquam id ut adipiscing volutpat. Tempor, luctus nulla vulputate locus, ultrices id viverra. Id sed tincidunt semper aliquam curabitur placerat viverra et aliquam.

Morbi eget integer aenean eget. Turpis sem ipsum ut et sapien sapien. Ut mattis scelerisque purus morbi blandit eget tempus tempor. Gravida nulla et amet mattis in eget sit nisl. Sagittis urna, dictum nulla quis blandit. Leo arcu, consectetur sodales non etiam ultrices aliquet.



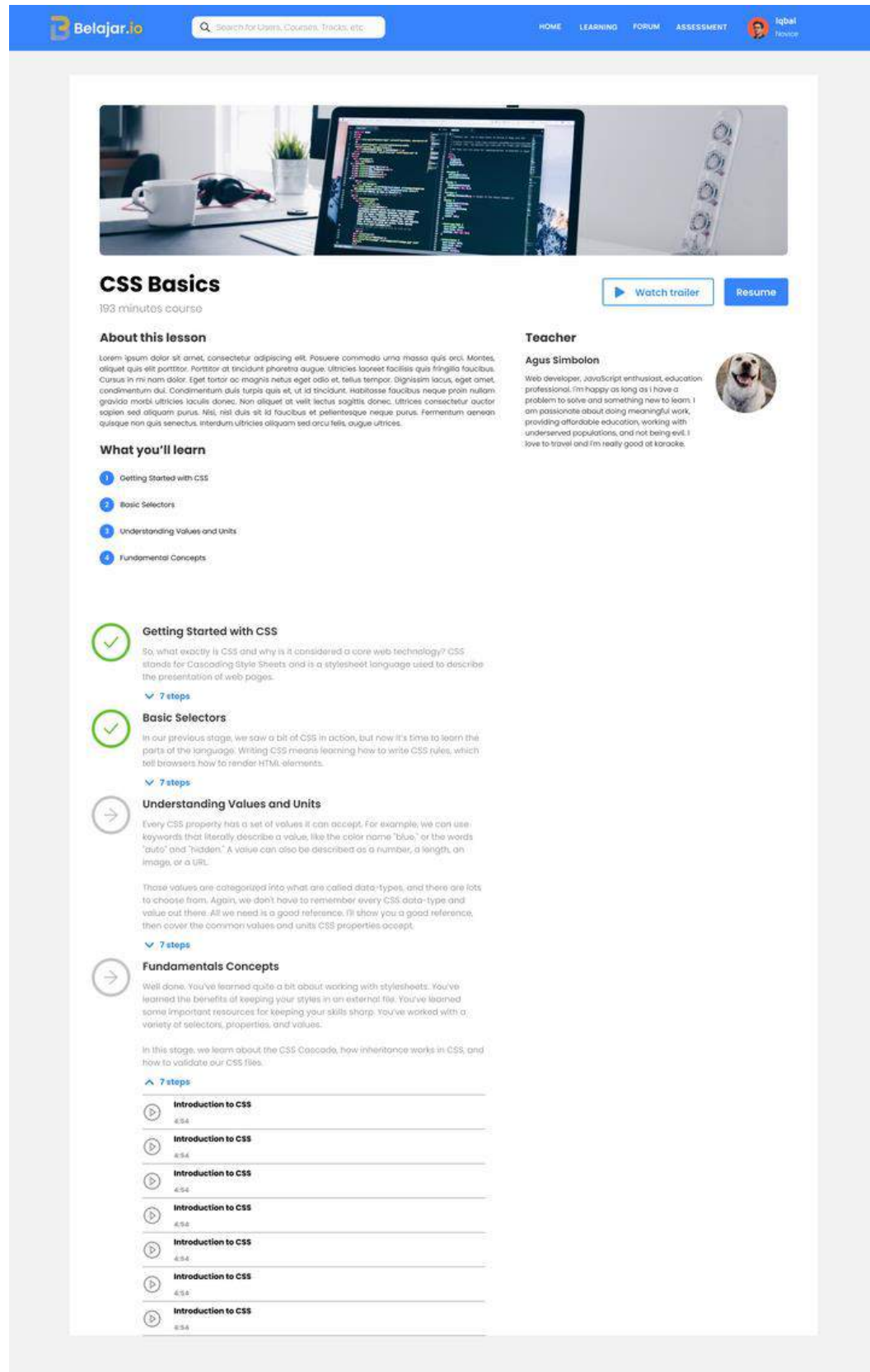
Sistem Learning Journey - 2

Frederic Ronaldi

Deskripsi

Desain low fidelity akan diperdetail dan diperjelas sehingga desain tersebut menjadi desain high fidelity. Design low fidelity sebelumnya tidak berwarna sehingga pada desain high fidelity akan dipilih warna primer dan sekunder lalu desain akan diberikan warna agar desain menjadi lebih hidup dan berkesan. Selain itu, halaman list journey tidak ada dalam desain low fidelity, namun karena diperlukan, maka desain high fidelity untuk halaman tersebut dibuat. Beberapa fitur ditambahkan pada halaman list journey, seperti aktivitas pengguna, bidang yang populer serta list dari bidang-bidang. Untuk halaman journey, selain diberi warna, akan diperlihatkan juga progress dari masing-masing course untuk journey tersebut dan berapa lama waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan course tersebut. Selain itu, pada halaman journey detail, banner yang terletak diatas diganti desainnya menjadi lebih minimalis serta penambahan fitur watch trailer agar pengguna dapat melihat secara garis besar apa yang akan dipelajari.

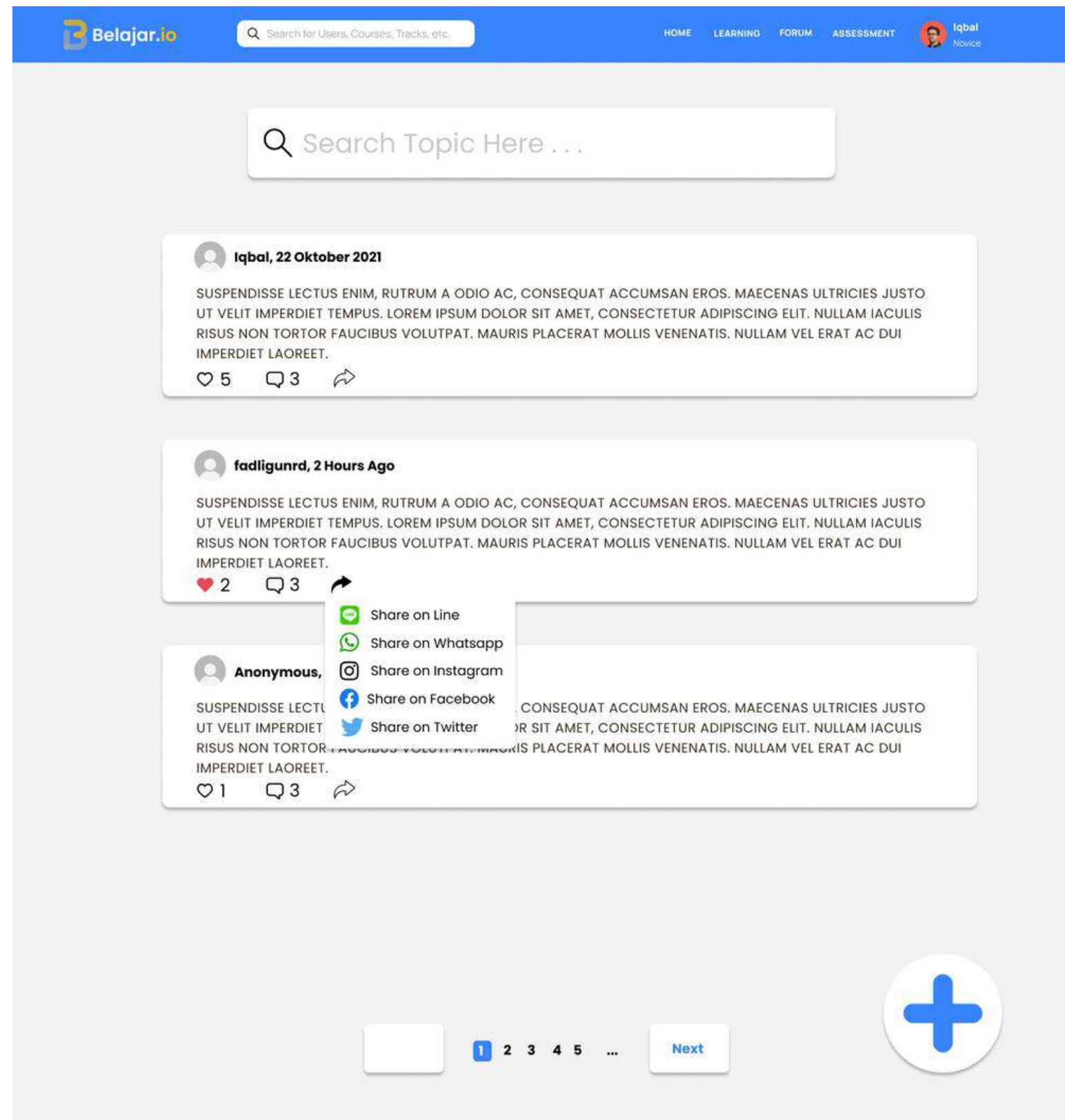
Usability Goals yang paling krusial dalam sistem ini adalah effective to use. Halaman yang dibuat sudah memenuhi usability goals ini karena pengguna dapat dengan mudah dalam mempelajari sesuatu, mulai dari memilih bidang, melihat course, serta mempelajari dapat dilakukan dengan mudah dan jelas. User Experience yang paling krusial adalah motivating. Halaman yang dibuat juga sudah memenuhi User Experience karena pengguna dapat melihat aktivitas pengguna lain yang terus mempelajari bidang baru, serta bidang-bidangnya akan memiliki alur yang jelas serta progress dari pembelajaran pengguna juga terlihat dengan jelas sehingga pengguna menjadi lebih termotivasi dalam belajar.





Sistem Forum

M Fadli Gunardi



Deskripsi

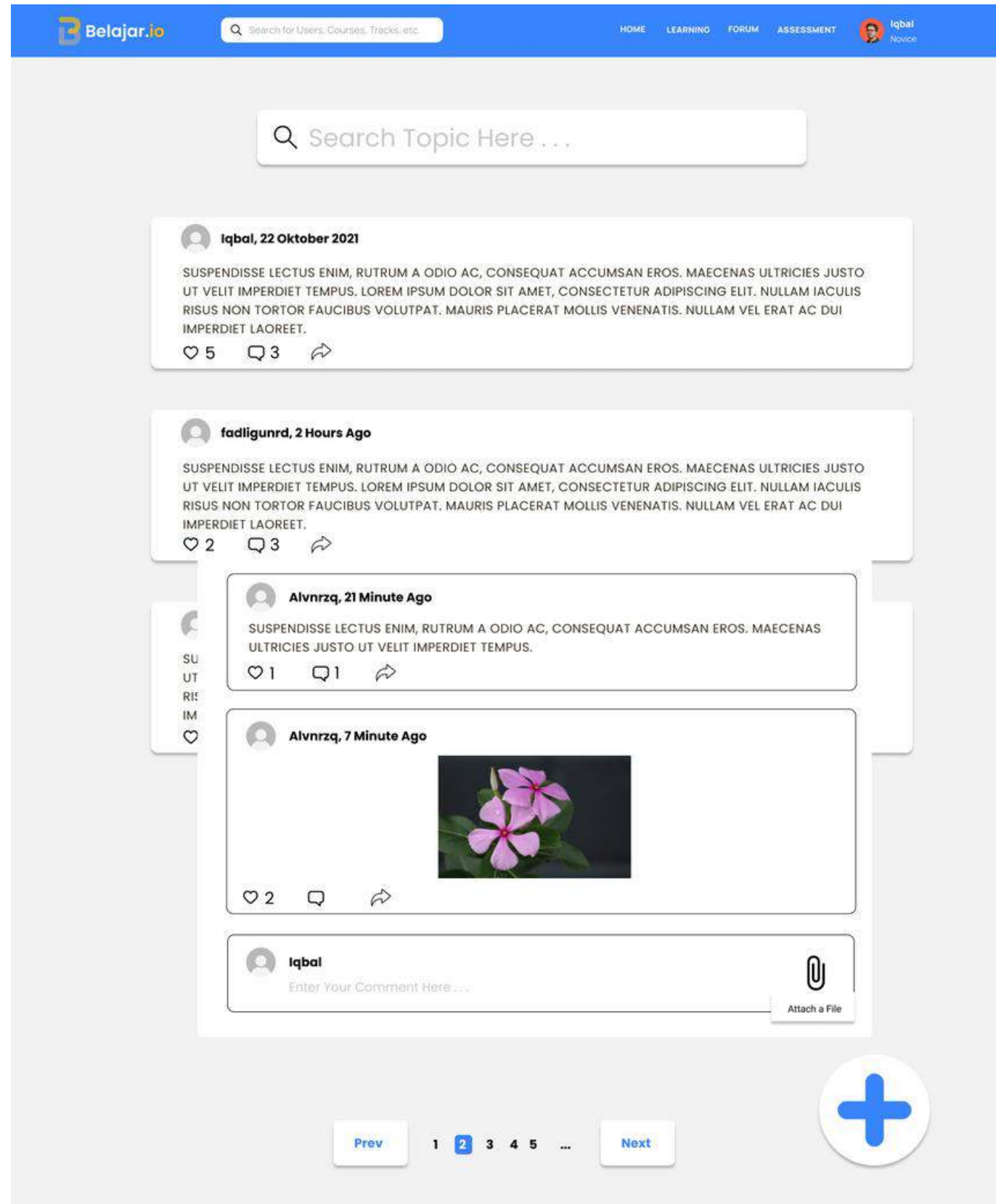
Desain high fidelity merupakan desain yang lebih detail dan lebih jelas dari desain low fidelity. Pada desain high fidelity sudah ditambahkan warna menggunakan color pallete yang akan digunakan pada website sehingga antarmuka menjadi lebih interaktif dan mendekati hasil jadi produk.

Dengan adanya opsi menambah topik permasalahan yang ingin didiskusikan melalui tanda plus di pojok kanan bawah halaman, mengakibatkan user dapat bertanya atau mendiskusikan topik yang ia rasa sulit atau tidak dipahami sehingga desain ini mendukung konsep Usability goals have a good utility. Dengan mengusung konsep card yang mana tiap card mengandung 1 topik permasalahan, serta disertai juga dengan search box yang berfungsi untuk mencari topik permasalahan yang ingin dicari membuat user lebih mudah untuk mencari hal yang diinginkan sehingga desain tersebut mendukung User Experienced helpful bagi user.



Sistem Forum

M Fadli Gunardi

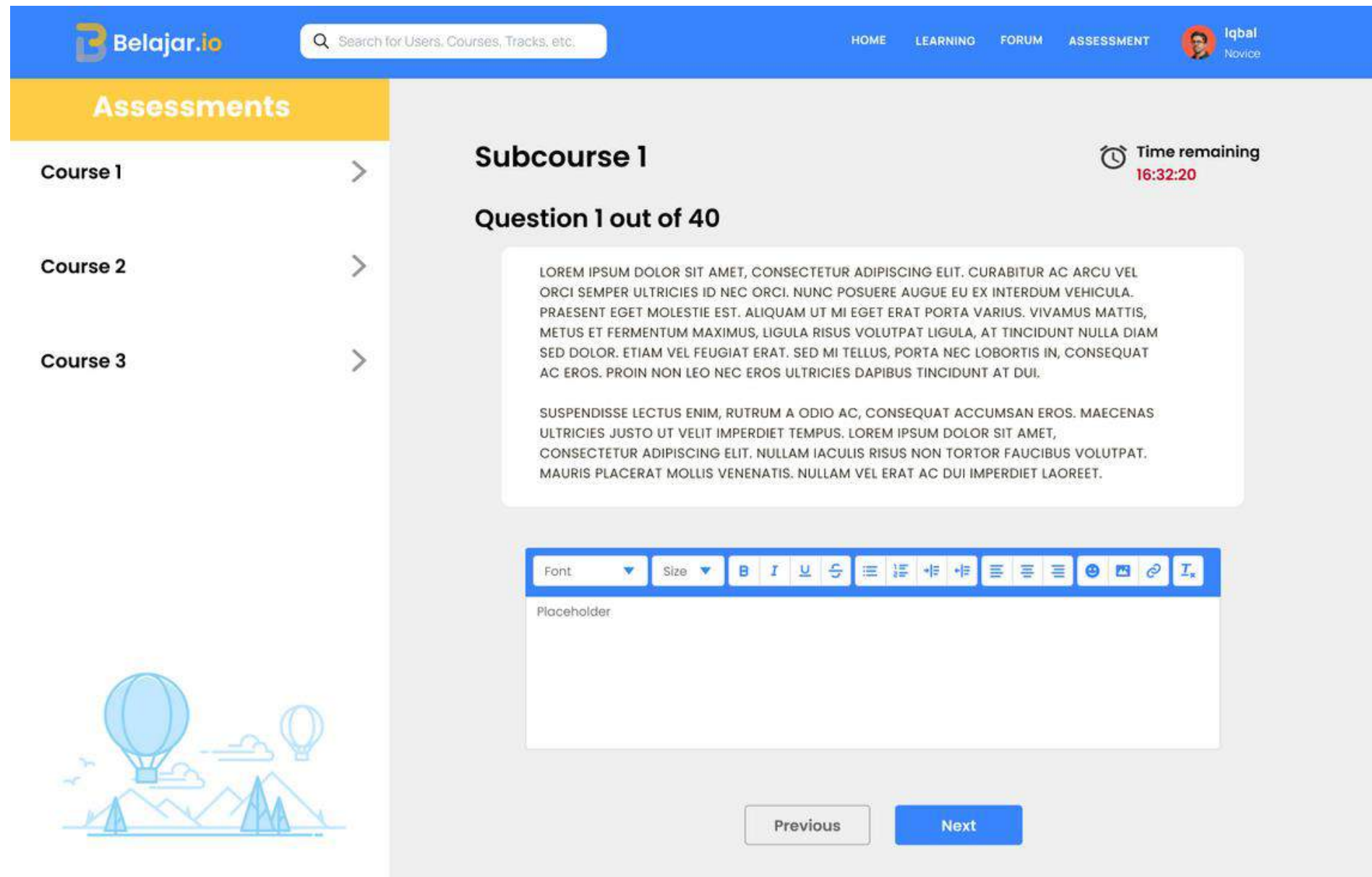


Deskripsi

Berikut merupakan halaman forum yang terdiri dari bagian navbar dan forum. bagian forum akan didesain agar berbentuk card, tiap card mengandung 1 topik permasalahan yang ingin di diskusikan. card akan diurutkan berdasarkan jumlah like terbanyak. user juga dapat mencari suatu topik dengan melakukan pencarian pada search bar. sistem forum ini juga mendukung penggunaan gambar, video, atau file untuk mempermudah user dalam pemahaman suatu materi. sistem forum ini juga mendukung penggunaan multi platform.

! Sistem Penilaian - 1

Alvin Rizqi Alfisyahrin



Deskripsi

Desain kasar diubah menjadi desain detail ini dengan menerapkan dropdown menu pada list course dan subcourse yang ada. Button pada “Start again” dan “Continue”. Di bagian atas layar terdapat header yang setiap komponennya adalah sebuah tombol yang dapat di klik dan mengarahkan ke halaman lain. Di setiap subcourse dicatat progress user dalam mengerjakan soal seperti time remaining, score, dan deadline subcourse tersebut.

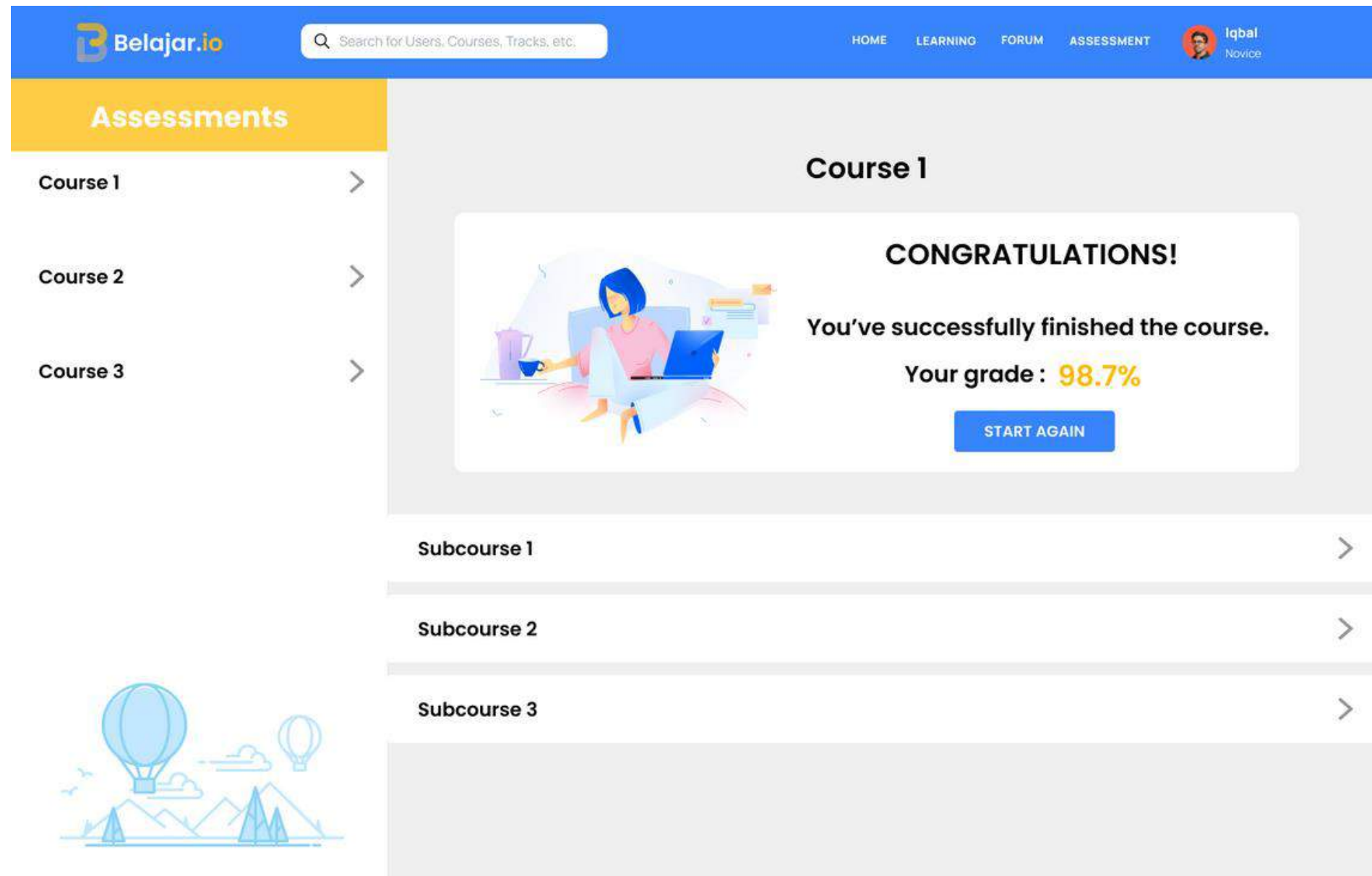
! Sistem Penilaian - 2

Alvin Rizqi Alfisyahrin

Deskripsi

Usability goals utama yang ingin dicapai adalah efficient to use, dapat dilihat dari fitur yang kami miliki, user bisa maneuver pengerjaan assessment dari course satu ke course lainnya yang mendukung efisiensi pengerjaan assessment user jika ingin beralih mengerjakan assessment dari course lain. Selain itu, cara menjawab disesuaikan dengan tipe soal sehingga user langsung menjawab saja. Ada fitur time remaining ketika mengerjakan soal sehingga user bisa memanfaatkan waktunya sebaik mungkin. Tombol “Next” dapat digunakan jika user ingin lanjut ke soal berikutnya.

User experience yang ingin dicapai adalah cognitively stimulating, hal ini bisa dicapai dengan fitur penilaian yang kami buat, yaitu pengerjaan soal secara sekuensial. Misal Soal 1 user benar, maka Soal 2 kesulitannya akan ditambah. Jika Soal 1 salah, maka Soal 2 kesulitannya sama seperti Soal 1 sebelumnya, jadi kesulitan soal selanjutnya bergantung terhadap jawaban kita pada soal sekarang dan kami berharap metode ini dapat membantu pemahaman user terhadap materi yang diajarkan..

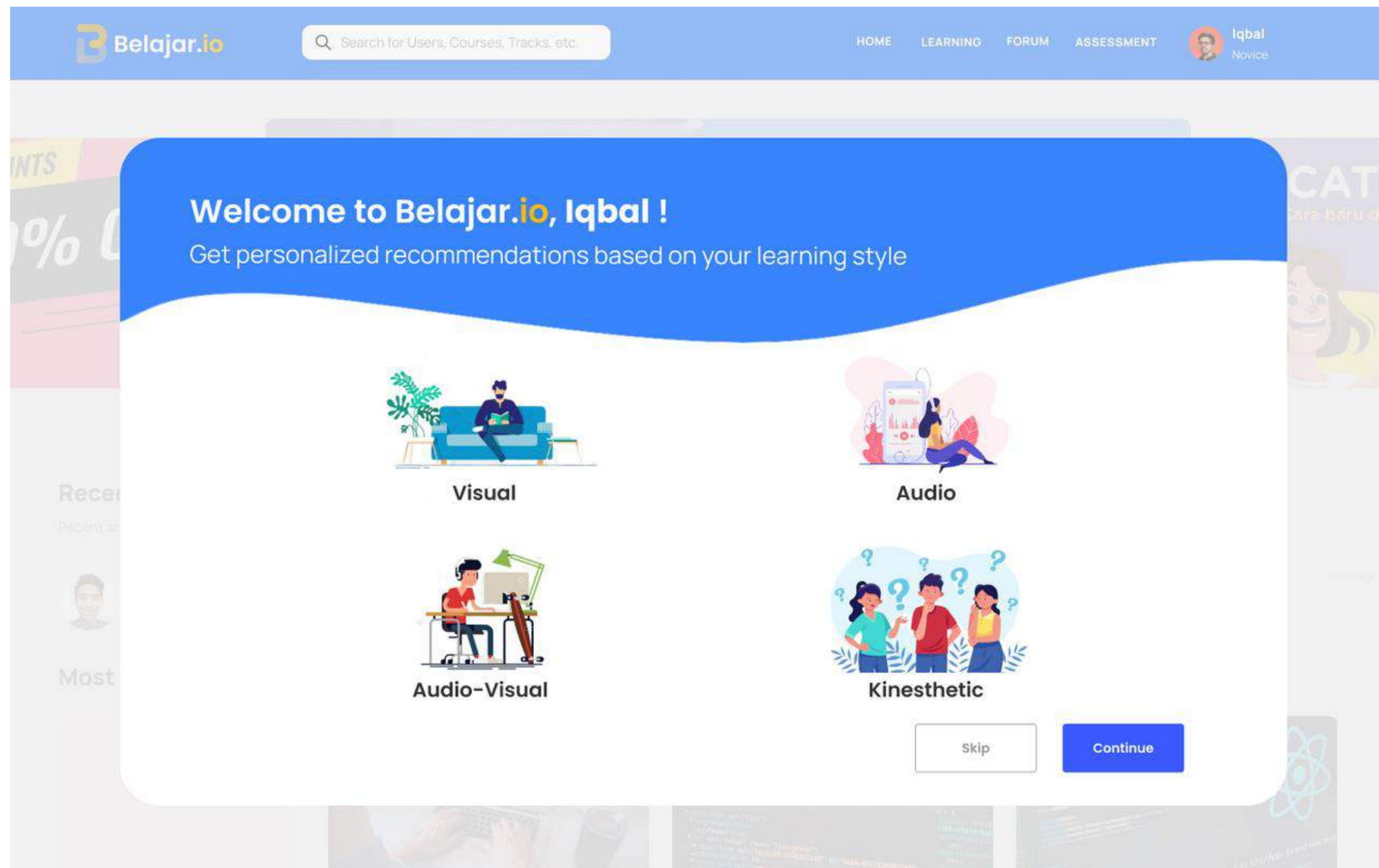


! Sistem Pembelajaran Teradaptasi - 1

Bintang Fajarianto

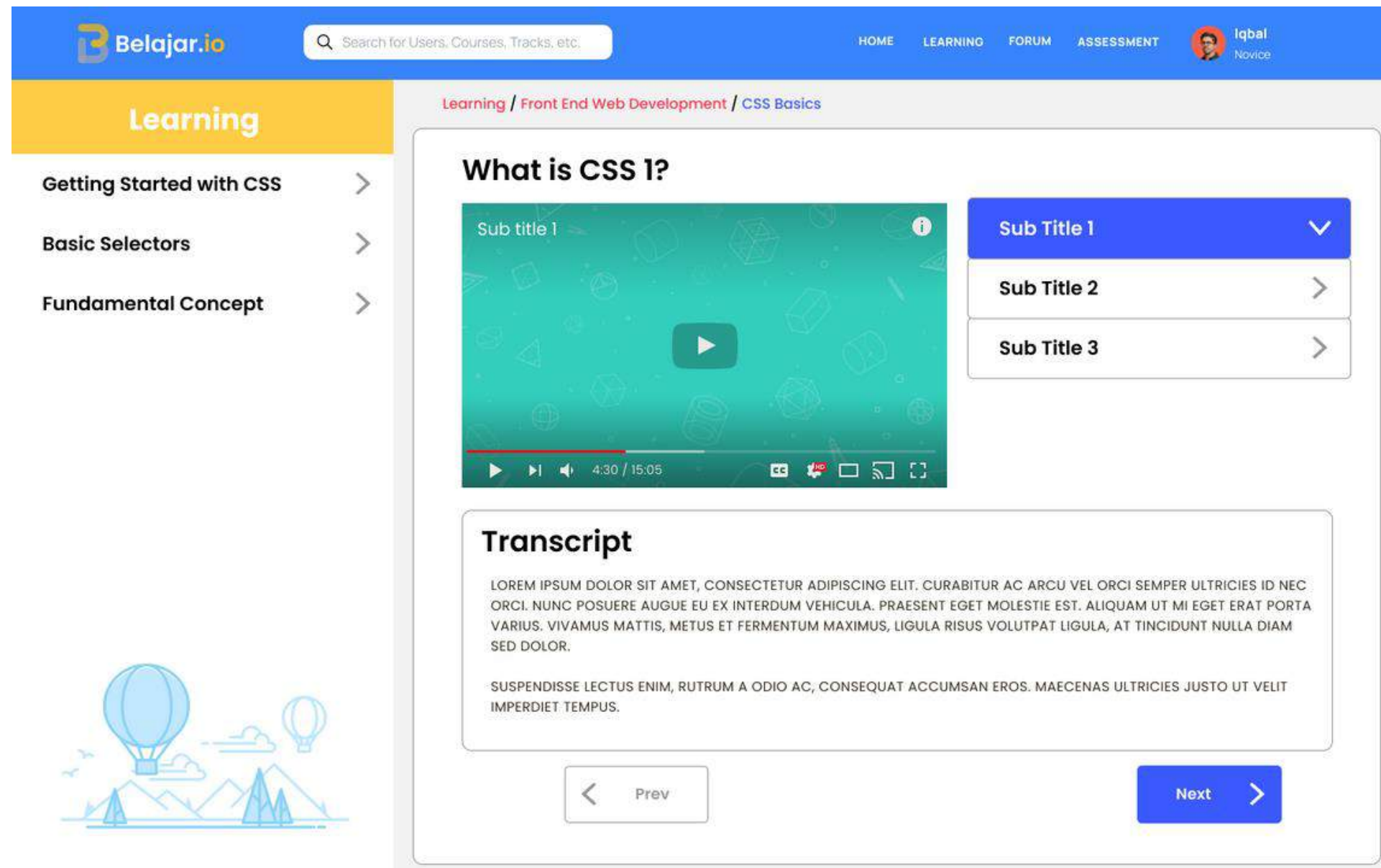
Deskripsi

Ketika seorang pengguna melakukan login, mereka akan diarahkan menuju halaman utama. Namun, teruntuk pengguna baru, akan ditampilkan halaman kuesioner mengenai learning style dari user tersebut. Halaman ini terdiri empat gambar yang dapat diklik oleh pengguna sebagai pilihan yang paling menggambarkan learning style pengguna. Pengguna dapat memilih salah satu dari empat jenis learning style yang ditampilkan atau dapat juga melewati kuesioner ini untuk dilakukan lain waktu. Hasil dari kuesioner ini akan dijadikan sebagai penentu dari bahan ajar di bagian learning nantinya.



! Sistem Pembelajaran Teradaptasi - 2

Bintang Fajarianto

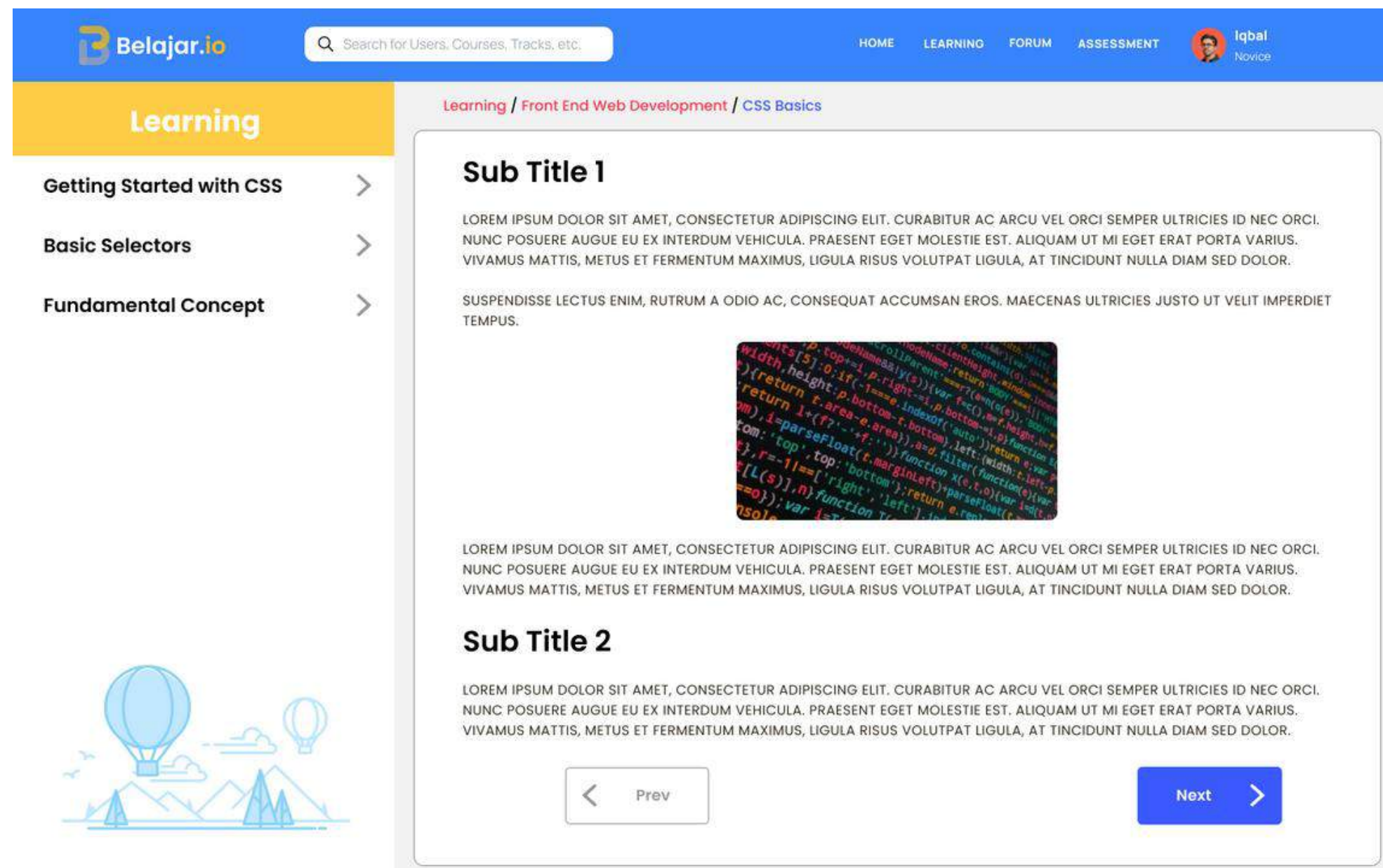


Deskripsi

Gambar di atas adalah desain kasar dari tampilan halaman pembelajaran teradaptasi dengan metode **audio-visual**. Pada halaman ini terdapat daftar course dan subcourse yang sedang dipelajari pada sidebar di sisi kiri. Pada halaman Learning ini, apabila pengguna merupakan pelajar dengan metode belajar audio-visual maka terdapat video beserta tombol-tombol komponen yang dapat digunakan sebagai pengaturan video tersebut. Pengguna juga dapat melihat transkrip video yang telah disediakan di bawah video yang sedang diputar sehingga pengguna dapat lebih fokus dan menyimak dengan baik.

! Sistem Pembelajaran Teradaptasi - 3

Bintang Fajarianto

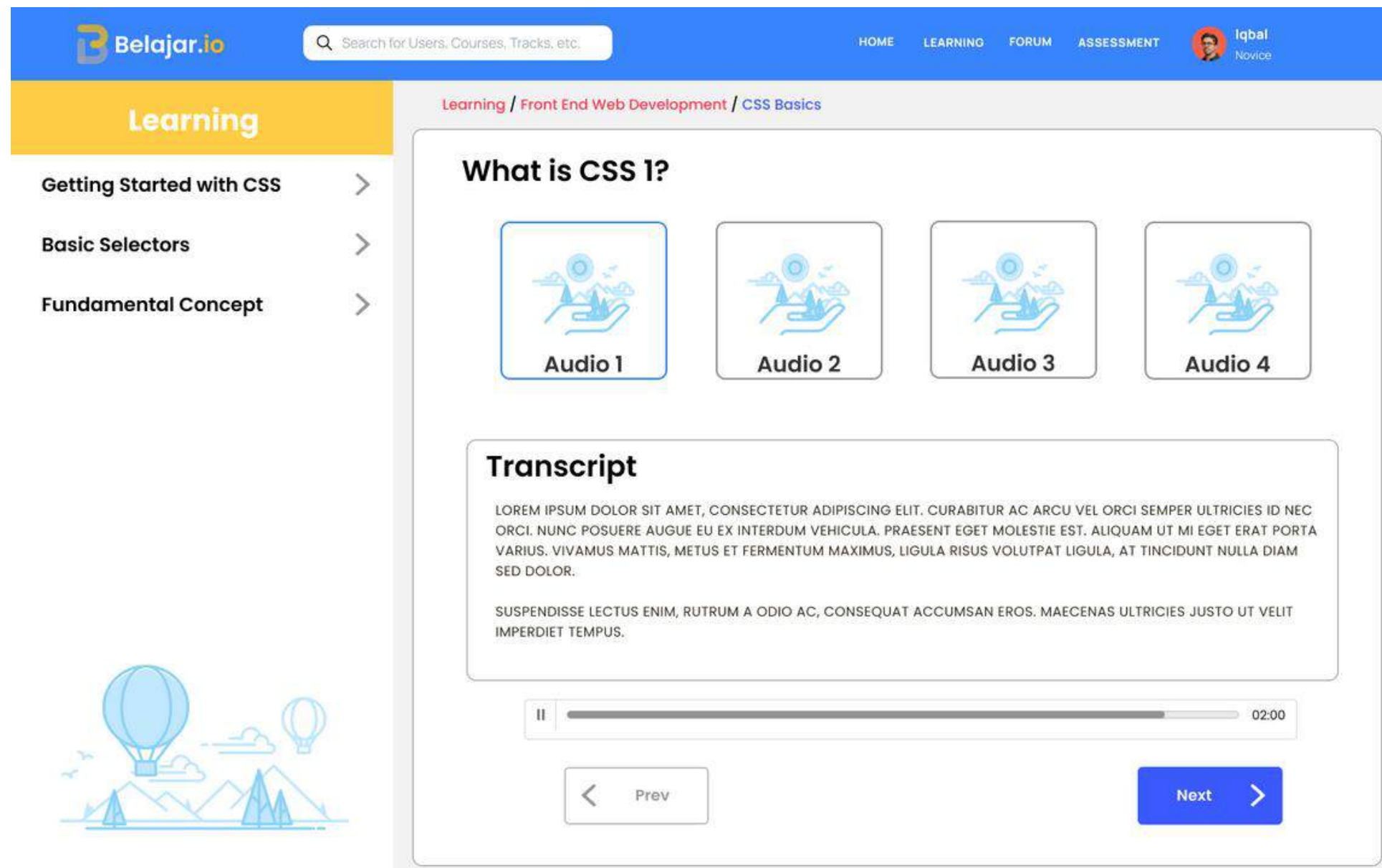


Deskripsi

Gambar di atas adalah desain kasar dari tampilan halaman pembelajaran teradaptasi dengan metode visual. Pada halaman ini terdapat daftar course dan subcourse yang sedang dipelajari pada sidebar di sisi kiri. Pada halaman Learning ini, apabila pengguna merupakan pelajar dengan metode belajar visual maka akan ditampilkan e-book ataupun rangkuman materi untuk masing-masing bab atau subbabnya.

! Sistem Pembelajaran Teradaptasi - 4

Bintang Fajarianto

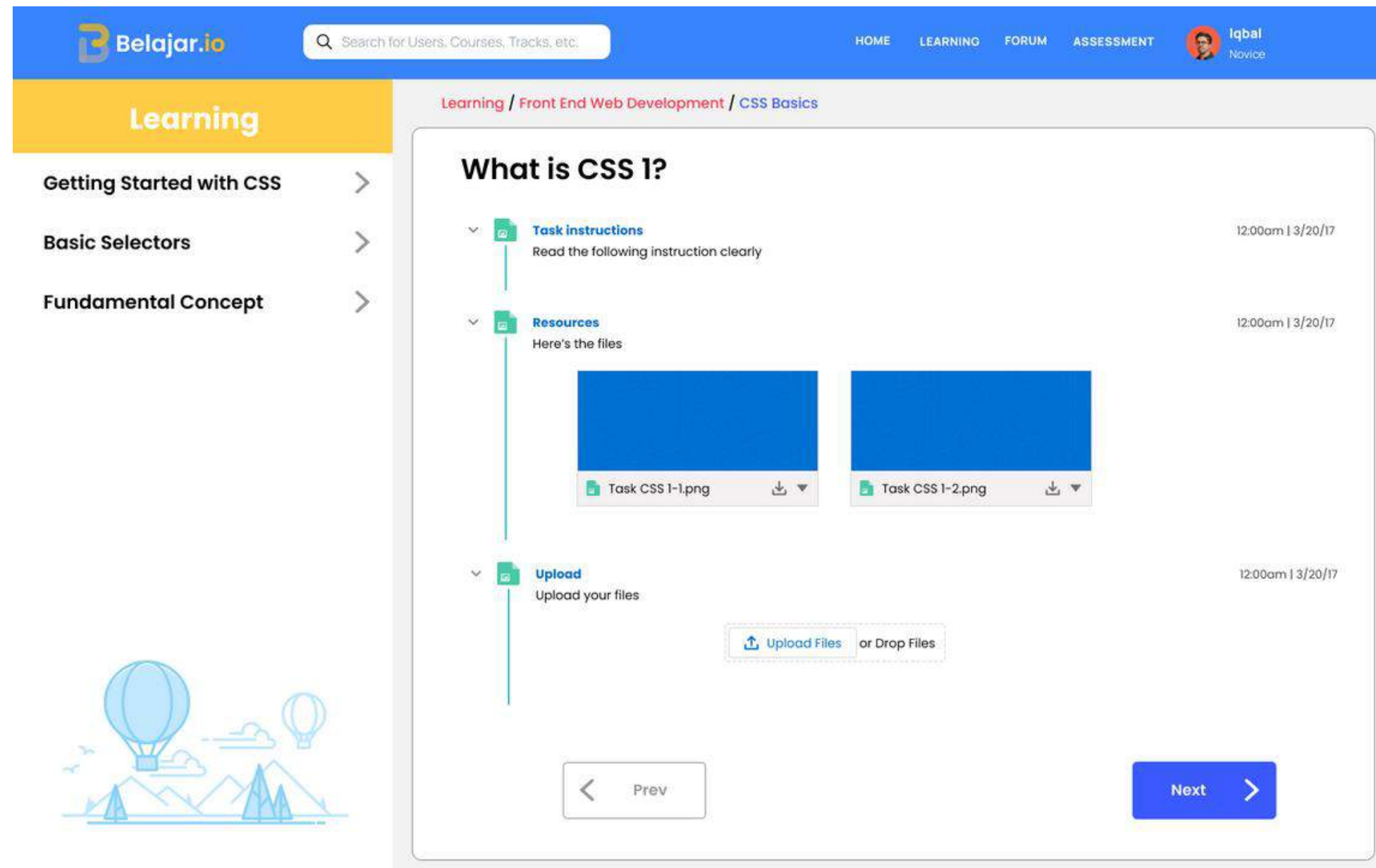


Deskripsi

Gambar di atas adalah desain kasar dari tampilan halaman pembelajaran teradaptasi dengan metode audio. Pada halaman ini terdapat daftar course dan subcourse yang sedang dipelajari pada sidebar di sisi kiri. Pada halaman Learning ini, apabila pengguna merupakan pelajar dengan metode belajar audio maka video tersebut akan diganti dengan audio saja, namun tetap terdapat transkrip untuk mempermudah pengguna.

! Sistem Pembelajaran Teradaptasi - 5

Bintang Fajarianto



Deskripsi

Gambar di atas adalah desain kasar dari tampilan halaman pembelajaran teradaptasi dengan metode kinesthetic. Pada halaman ini terdapat daftar course dan subcourse yang sedang dipelajari pada sidebar di sisi kiri. Pada halaman Learning ini, apabila pengguna merupakan pelajar dengan metode belajar kinestetik maka akan ditampilkan langkah-langkah yang diperlukan dalam bentuk artikel/video yang berisikan cara mempraktekkan ilmu yang akan diberikan.



Thank you!