

**PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*
APLIKASI *MOBILE* PEMBELAJARAN BAHASA ASING DENGAN
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

TUGAS AKHIR



Oleh :

ZULFA LUTFIAH

**PROGRAM STUDI D3 SISTEM INFORMASI
DEPARTEMEN TEKNIK
FAKULTAS VOKASI
UNIVERSITAS AIRLANGGA
2023**

**PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*
APLIKASI *MOBILE* PEMBELAJARAN BAHASA ASING DENGAN
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

HALAMAN JUDUL



Oleh :

ZULFA LUTFIAH

NIM 152011513010

PROGRAM STUDI D3 SISTEM INFORMASI

DEPARTEMEN TEKNIK

FAKULTAS VOKASI

UNIVERSITAS AIRLANGGA

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Bagian atau keseluruhan isi Tugas Akhir ini tidak pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademis pada bidang studi / atau Universitas lain dan tidak pernah dipublikasikan/ditulis oleh individu selain penyusun, kecuali bila dituliskan dengan format dalam isi Tugas Akhir.

Apabila ditemukan bukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Airlangga.

Surabaya, Juli 2023

Penulis,



Zulfa Lutfiah

NIM. 152011513010

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*
APLIKASI *MOBILE* PEMBELAJARAN BAHASA ASING DENGAN
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

TUGAS AKHIR

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Dinyatakan Lulus
Program Studi D3 Sistem Informasi pada Fakultas Vokasi
Universitas Airlangga

Oleh:
Zulfa Lutfiah
NIM. 152011513010

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing,



Tesa Eranti Putri, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198904232016033201

**LEMBAR PENGESAHAN NASKAH
TUGAS AKHIR**

Judul : Perancangan Desain *User Interface* Dan *User Experience*
Aplikasi *Mobile* Pembelajaran Bahasa Asing Dengan
Menggunakan Metode *Design Thinking*

Penulis : Zulfa Lutfiah

NIM : 152011513010

Pembimbing : Tesa Eranti Putri, S.Kom., M.Kom.

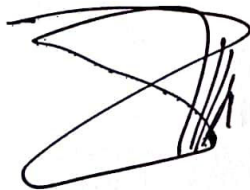
Tanggal Ujian : 20 Juli 2023

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing,



Tesa Eranti Putri, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198904232016033201

Ketua Departemen Teknik,



Drs. Eto Wuryanto, DEA
NIP. 196609281991021001

Koordinator Program Studi D3
Sistem Informasi,



Fitri Retrialisca, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199303302018083201

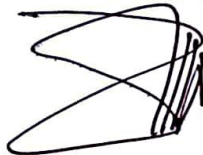
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA PENGUJI

Tugas Akhir ini Telah Diujikan dan Disahkan dihadapan Komisi Penguji

Program Studi : DIII Sistem Informasi
Departemen : Teknik
Fakultas : Vokasi – Universitas Airlangga
Hari/Tanggal : Kamis, 20 Juli 2023
Pukul : 11.19 – 12.49
Tempat : Ruang Rapat Pimpinan 2

Panitia Penguji terdiri dari:

Ketua Penguji



Drs. Eto Wuryanto, DEA
NIP. 196609281991021001

Penguji I



Fitri Retrialisca, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199303302018083201

Penguji II



Tesa Eranti Putri, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198904232016033201

PEDOMAN PENGGUNAAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini tidak dipublikasikan, namun tersedia di perpustakaan dalam lingkungan Universitas Airlangga. Diperkenankan untuk dipakai sebagai referensi kepustakaan, tetapi pengutipan harus seizin penulis dan harus menyebutkan sumbernya sesuai kebiasaan ilmiah.

Dokumen Tugas Akhir ini merupakan hak milik Universitas Airlangga.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Desain *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi *Mobile* Pembelajaran Bahasa Asing Dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*”. Tugas Akhir ini ditulis untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Ahli Madya Komputer.

Tugas Akhir ini bertujuan untuk membuat sebuah rancangan *user interface* dan *user experience* aplikasi yang digunakan untuk belajar bahasa asing yaitu aplikasi MaSa (Mari Belajar Bahasa). Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Tesa Eranti Putri, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing, serta semua pihak yang terlibat dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini sehingga dapat menyelesaikannya dengan baik. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat, serta tidak lupa kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kebaikan di masa mendatang.

Surabaya, Juli 2023

Penulis,



Zulfa Lutfiah

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, hingga saat ini masih diberi kesehatan sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **“PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI *MOBILE* PEMBELAJARAN BAHASA ASING DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*”**. Tugas akhir ini ditulis untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Ahli Madya Komputer.

Dalam pembuatan laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, terima kasih diantaranya:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis senantiasa diberi kelancaran dan kemudahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Prof. Dr. Anwar Ma'aruf, drh., M.Kes. selaku Dekan Fakultas Vokasi Universitas Airlangga.
3. Bapak Drs.Eto Wuryanto, DEA. selaku Ketua Departemen Teknik, Fakultas Vokasi Universitas Airlangga.
4. Ibu Fitri Retrialisca, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi Fakultas Vokasi Universitas Airlangga.
5. Ibu Tesa Eranti Putri, S.Kom., M.Kom selaku Dosen pembimbing yang senantiasa membimbing dan memberikan arahan saat melaksanakan Tugas Akhir.

6. Kedua orang tua saya yang telah memberikan dorongan, baik itu moral dan materil, serta memberikan perhatian dan semangat untuk Penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.
7. Teman-teman penulis di MSIB Binar Academy Batch 3, kelas UI/UX *Design & Research*, terutama kak Almaas, Savira, dan Dinita yang telah memberikan waktu luangnya untuk bertukar pikiran dan bantuan kepada penulis selama menyelesaikan pengerjaan proyek Tugas Akhir ini.
8. Teman-teman angkatan 2020 D3 Sistem Informasi yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis untuk segera menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.
9. Semua pihak yang ikut ambil peran dalam penyusunan proyek dan laporan Tugas Akhir ini, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Surabaya, Juli 2023

Penulis,



Zulfa Lutfiah

Zulfa Lutfiah, 2023. *Perancangan Desain User Interface dan User Experience Aplikasi Mobile Pembelajaran Bahasa Asing dengan Menggunakan Metode Design Thinking*. Tugas Akhir ini dibawah bimbingan Tesa Eranti Putri, S.Kom., M.Kom. Program Studi Diploma Sistem Informasi, Fakultas Vokasi, Universitas Airlangga.

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju, penguasaan bahasa terutama bahasa asing sangat penting untuk dimiliki oleh setiap orang. Penguasaan bahasa asing yang baik dapat mempermudah seseorang untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain yang bukan dari negara sendiri serta bagi generasi dapat menunjang kebutuhan di masa mendatang. Oleh karena itu, penting bagi seseorang dapat mempelajari bahasa asing dengan baik. Kemajuan teknologi telah memudahkan pembelajaran bahasa asing melalui aplikasi pembelajaran online yang dapat diakses dengan mudah. Namun, sebagian besar aplikasi tersebut masih kurang interaktif dan tidak mendukung interaksi dua arah antara pengguna. Tujuan dari pengerjaan tugas akhir ini yakni membuat sebuah rancangan *user interface* dan *user experience* aplikasi pembelajaran bahasa asing yaitu aplikasi MaSa sebagai solusi perbaikan dari aplikasi yang sudah ada. Perancangan desain UI/UX aplikasi ini menggunakan metode *design thinking*. Tahapan yang digunakan pada pengerjaan proyek ini yaitu tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahap *empathize* digunakan untuk memahami permasalahan dan kebutuhan pengguna. Tahap *define* digunakan untuk mendefinisikan dan menganalisis permasalahan dan kebutuhan pengguna. Tahap *ideate* dilakukan analisis kebutuhan dari produk yang ingin dibuat dan menghasilkan ide-ide untuk produk. Selanjutnya tahap *prototype* melakukan pembuatan desain yang dapat berinteraksi satu sama lain. Tahap terakhir yaitu tahap test dilakukan *usability testing* untuk mengetahui perilaku, perasaan, dan pikiran pengguna ketika menggunakan aplikasi. Hasil dari proyek ini berupa prototype rancangan *user interface* dan *user experience* dari aplikasi MaSa sebagai aplikasi pembelajaran bahasa asing. Hal ini diharapkan dapat menghasilkan user interface dan user experience yang mudah digunakan serta dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam belajar bahasa asing.

Kata Kunci : Bahasa Asing, Aplikasi Pembelajaran Bahasa, UI/UX Design, *User Interface*, *User Experience*, *Design Thinking*.

Zulfa Lutfiah, 2023. Designing User Interface Design and User Experience of Foreign Language Learning Mobile Applications Using Design Thinking Methods. This Final Project is under the guidance of Tesa Eranti Putri, S.Kom., M.Kom. Diploma of Information Systems Study Program, Faculty of Vocational Studies, Universitas Airlangga.

ABSTRACT

Along with the development of an increasingly advanced era, mastery of languages, especially foreign languages, is very important for everyone to have. Good mastery of a foreign language can make it easier for someone to communicate and interact with other people who are not from their own country and for generations can support future needs. Therefore, it is important for someone to be able to learn a foreign language well. Advances in technology have made it easier to learn foreign languages through online learning applications that can be accessed easily. However, most of these applications are still less interactive and do not support two-way interaction between users. The aim of this final project is to design a user interface and user experience for foreign language learning applications, namely the MaSa application as a solution for improving existing applications. The UI/UX design of this application uses the design thinking method. The stages used in this project are empathize, define, ideate, prototype, and test stages. The empathize stage is used to understand the problems and needs of users. The define stage is used to define and analyze the problems and needs of users. The ideate stage is carried out by analyzing the needs of the product you want to make and generating ideas for the product. Furthermore, the prototype stage makes designs that can interact with each other. The last stage, namely the test stage, usability testing is carried out to find out the behavior, feelings, and thoughts of users when using the application. The result of this project is a prototype design of the user interface and user experience of the MaSa application as a foreign language learning application. This is expected to produce a user interface and user experience that is easy to use and can meet the needs of users in learning foreign languages.

Keywords : Foreign Language, Language Learning Application, UI/UX Design, User Interface, User Experience, Design Thinking

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN NASKAH.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA PENGUJI.....	v
PEDOMAN PENGGUNAAN TUGAS AKHIR	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Manfaat.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Bahasa Asing	5
2.2 Aplikasi Mobile	6
2.3 User Interface (UI)	6
2.4 User Experience (UX)	7
2.5 Design Thinking	9
2.6 Aplikasi MaSa (Mari Belajar Bahasa).....	14
2.7 Figma.....	14
2.8 Aplikasi Maze.....	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	16

3.1 Tempat dan Waktu Pelaksanaan	16
3.2 Alat dan Bahan yang Digunakan	16
3.3 Prosedur Penelitian.....	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	21
4.1 Tahap Empathize	21
4.2 Tahap Define.....	25
4.3 Tahap Ideate.....	30
4.4 Tahap Prototype.....	39
4.5 Tahap Test.....	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	67
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan-Tahapan Design Thinking.....	10
Gambar 4.1 User Persona 1	27
Gambar 4.2 User Persona 2.....	28
Gambar 4.3 User Persona 3.....	29
Gambar 4.4 How Might We	29
Gambar 4.5 Information Architecture Aplikasi MaSa	32
Gambar 4.6 User Flow Kelas Gratis dan Pembelian Kelas Bersama Mentor.....	34
Gambar 4.7 User Flow Proses Melakukan Challenge	35
Gambar 4.8 User Flow pada Fitur Koneksi	36
Gambar 4.9 Wireflows Proses Pembelian Kelas dan halaman Kelas Saya.....	37
Gambar 4.10 Wireflows Fitur Challenge dan Koneksi	38
Gambar 4.11 Wireflows Profile	39
Gambar 4.12 Tipografi.....	41
Gambar 4.13 Warna.....	43
Gambar 4.14 Komponen	45
Gambar 4.15 Tampilan Splash Screen dan Onboarding Screen.....	46
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Sign Up	47
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Login.....	48
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Reset Password	49
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Beranda dan Notifikasi	50
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Self Assessment	51
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Kelas Gratis.....	52
Gambar 4.22 Tampilan Kelas Bersama Mentor - MaSa Group	53
Gambar 4.23 Tampilan Kelas bersama Mentor - MaSa Private.....	54
Gambar 4.24 Tampilan Fitur Tes Sertifikasi	55
Gambar 4.25 Tampilan Fitur Challenge.....	56
Gambar 4.26 Tampilan Fitur Obrolan dan Koneksi.....	57
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Menu Kelas	58
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Detail Kelas Gratis.....	59

Gambar 4.29 Tampilan Halaman Detail Kelas Bersama Mentor.....	60
Gambar 4.30 Tampilan Menu Profile.....	61
Gambar 4.31 Hasil Usability Testing	65
Gambar 4.32 Hasil Perbaikan Desain	66

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Daftar Research Question.....	22
Tabel 4.2 Analisis Kompetitor.....	24
Tabel 4.3 Daftar Ide Fitur untuk Aplikasi MaSa	30
Tabel 4.4 Daftar Tipografi.....	41
Tabel 4.5 Detail Warna	43
Tabel 4.6 Detail Komponen	45
Tabel 4.7 Task Tahap Pengujian	62
Tabel 4.8 Daftar Feedback dari Partisipan	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jawaban Hasil Kuesioner

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju, penguasaan bahasa terutama bahasa asing sangat penting untuk dimiliki oleh setiap orang. Dengan penguasaan bahasa asing yang baik, seseorang akan dapat dengan mudah berkomunikasi dan menjalin interaksi dengan orang lain yang bukan dari negaranya sendiri. Selain itu, bagi generasi muda, memiliki penguasaan bahasa asing dapat menjadi kesempatan atau poin tambah dalam menunjang kebutuhan di masa mendatang, baik itu kebutuhan untuk pendidikan maupun pekerjaan. Oleh karena itu, agar dapat menunjang kebutuhan diatas, penting bagi seseorang untuk mempelajari bahasa asing.

Sejalan dengan perkembangan teknologi yang ada membuat pembelajaran bahasa asing semakin mudah untuk dilakukan. Kemudahan tersebut dapat dilihat dari semakin banyak aplikasi pembelajaran bahasa asing yang dapat dengan mudah diakses dimanapun dan kapanpun. Aplikasi belajar bahasa asing adalah salah satu bentuk pemanfaatan teknologi untuk mempermudah pembelajar dalam belajar bahasa asing secara online.

Pada aplikasi belajar bahasa asing yang sudah ada memiliki fitur, layanan, dan ciri khas sendiri. Sebagai contoh, aplikasi Duolingo yang memiliki desain antarmuka yang menarik dan mudah digunakan, serta menyediakan pembelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan gamifikasi untuk memotivasi para pengguna

agar terus berlatih dan belajar bahasa. Selanjutnya, terdapat aplikasi Busuu yang menyediakan pembelajaran interaktif dengan menggunakan video, audio, dan juga gambar. Selain itu tersedia fitur komunitas yang memudahkan pengguna untuk mendapatkan teman dalam meningkatkan kemampuan bahasa. Selain dua aplikasi tersebut, terdapat juga aplikasi Cakap yang menawarkan pembelajaran bahasa dengan bimbingan mentor serta menyediakan kebutuhan yang berhubungan dengan belajar bahasa. Namun, dari beberapa aplikasi tersebut, terdapat kekurangan yang sering dirasakan oleh pengguna. Beberapa aplikasi memiliki tampilan desain antarmuka yang kurang optimal, menyajikan materi pembelajaran yang tidak sesuai dengan tingkatan kemampuan pengguna, dan memiliki batasan dalam konten yang disediakan. Selain itu, beberapa aplikasi cenderung menggunakan metode pembelajaran satu arah yang menyulitkan pengguna untuk berinteraksi atau bertanya. Hal-hal tersebut menyebabkan para pengguna menggunakan beberapa aplikasi belajar bahasa asing secara bersamaan, untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih optimal dan mengisi kekurangan antar aplikasi belajar bahasa lainnya.

Berdasarkan uraian diatas, dengan mempertimbangkan kekurangan dan kelebihan dari aplikasi yang sudah ada, maka diciptakanlah sebuah rancangan desain *user interface* dan *user experience* aplikasi pembelajaran bahasa asing yang baru dengan menggunakan metode *design thinking*. Metode *design thinking* dipilih karena merupakan sebuah pendekatan berbasis solusi yang digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah dengan berpusat pada pengguna. Selain itu, metode ini dapat memungkinkan tim untuk memahami kebutuhan dan permasalahan pada

pengguna, menciptakan ide-ide dari sesi brainstorming, dan menghasilkan sebuah prototype yang nantinya akan dilakukan pengujian (Rikke Friis Dam, 2022).

Demikian dengan adanya pengerjaan tugas akhir ini, diharapkan dapat menghasilkan user interface dan user experience yang mudah digunakan serta dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam belajar bahasa asing.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada Tugas Akhir ini adalah bagaimana merancang desain *user interface* dan *user experience* aplikasi MaSa untuk belajar bahasa asing dengan menggunakan metode *design thinking*?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah merancang desain *user interface* dan *user experience* aplikasi MaSa untuk belajar bahasa asing dengan menggunakan metode *design thinking*.

1.4 Manfaat

Manfaat dari penulisan Tugas Akhir ini yang mengangkat judul “Perancangan Desain *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi Mobile Pembelajaran Bahasa Asing dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*” adalah sebagai berikut.

1. Menjadi sebuah inovasi dan solusi baru bagi perancangan UI/UX aplikasi pembelajaran bahasa asing.

2. Memudahkan calon pengguna dalam melakukan pembelajaran bahasa asing melalui fitur-fitur yang disediakan.
3. Memberikan pengalaman yang baik dan dapat memenuhi kebutuhan bagi calon pengguna aplikasi dalam pembelajaran bahasa asing.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibuat pada Tugas Akhir ini guna membatasi ruang lingkup pengerjaan agar tidak terlalu luas. Berikut adalah batasan masalahnya.

1. Desain Antarmuka fitur kelas gratis.
2. Desain Antarmuka fitur pembelian kelas bersama mentor.
3. Desain Antarmuka fitur challenge.
4. Desain Antarmuka fitur koneksi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Bahasa Asing

Menurut Kamus Linguistik, Kridalaksana (Samsu, 2014), bahasa asing (*foreign language*) adalah bahasa yang dikuasai oleh bahasawan, biasanya melalui pendidikan formal yang secara sosiokultural tidak dianggap bahasa sendiri. Pendapat lain juga dikemukakan Savilla-Troike (Baihaqie, 2009), menurutnya bahasa asing adalah bahasa yang tidak digunakan secara luas oleh pembelajar bahasa karena hanya digunakan untuk bepergian, komunikasi lintas budaya, atau mata pelajaran pilihan di sekolah yang tidak diterapkan secara langsung. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bahasa asing merupakan bahasa yang dikuasai oleh seseorang sebagai bahasa kedua yang didapatkan melalui pendidikan formal dan hanya digunakan saat kondisi tertentu saja.

Tujuan dari adanya pembelajaran bahasa asing adalah menurut Ghazali (Lathifah, 2014) dengan menguasai bahasa asing diharapkan peserta didik dapat mengetahui dan mempelajari tentang perkembangan teknologi, ilmu pengetahuan, dan budaya dari negara-negara lain. Selain itu, Ghoring (Lathifah, 2014) menjelaskan tujuan umum pembelajaran bahasa asing yaitu untuk mengadakan komunikasi timbal balik antara kebudayaan (*cross cultural communication*) dan saling pengertian antar bangsa (*cross cultural understanding*).

2.2 Aplikasi Mobile

Menurut Pressman dan Bruce (2014:9), aplikasi *mobile* adalah aplikasi yang telah dirancang khusus untuk *platform mobile* (misalnya *iOS*, *android*, atau *windows mobile*). Dalam banyak kasus, aplikasi *mobile* memiliki *user interface* dengan mekanisme interaksi unik yang disediakan oleh *platform mobile*, interoperabilitas dengan sumber daya berbasis *web* yang menyediakan akses ke beragam yang relevan dengan aplikasi, dan kemampuan pemrosesan lokal untuk pengumpulan, analisis, dan *format* informasi dengan cara yang paling cocok untuk *platform mobile*. Selain itu aplikasi *mobile* menyediakan kemampuan penyimpanan persisten dalam *platform*.

2.3 User Interface (UI)

User interface merupakan sesuatu yang dapat berinteraksi dengan pengguna dalam menggunakan produk atau layanan secara digital. *User interface* juga dapat didefinisikan sebagai tampilan visual dari sebuah produk digital seperti aplikasi mobile maupun website. Maka dari itu, *user interface* akan lebih berpusat pada aspek desain visual seperti pemilihan warna, tipografi, penentuan tata letak, dan juga grafik yang digunakan serta komponen-komponen lain yang dapat menimbulkan interaksi dalam penggunaannya. Tujuan dari *user interface* adalah menyediakan tampilan antarmuka yang dapat membuat pengalaman pengguna yang intuitif, efisien, dan menyenangkan saat menggunakan aplikasi atau sistem. Oleh karena itu, perancangan sebuah *user interface* perlu untuk diperhatikan dengan baik

agar menghasilkan tampilan yang bagus. Adapun beberapa karakteristik UI yang baik yang telah dikutip oleh (Javier, 2022) diantaranya sebagai berikut.

1. *Consistent* : desain dan perilaku yang ditampilkan harus konsisten
2. *Intuitive* : sebuah desain harus dapat berfungsi seperti yang diharapkan dan dibutuhkan oleh pengguna
3. *Responsive* : tata letak pada tampilan antarmuka harus dapat menyesuaikan ukuran device
4. *Familiar* : sebuah desain dan *behavior* yang dirancang harus terlihat akrab bagi pengguna
5. *Clean* : desain yang dirancang harus dapat terorganisis dengan baik dan ditampilkan secara sederhana
6. *Elegant* : desain dan tata letak ditampilkan secara estetik
7. *Efficient* : sebuah desain yang dirancang harus dapat mengerjakan tugas dengan tepat tanpa harus membuang waktu penggunanya
8. *Content-Focused* : konten, teks, dan visual yang disajikan harus sangat kuat dan dapat menambah nilai

2.4 User Experience (UX)

User experience atau pengalaman pengguna merupakan seluruh aspek yang berkaitan dengan pengalaman seorang pengguna dalam menggunakan sebuah produk, seberapa mudah cara kerjanya dapat dipahami, bagaimana perasaan ketika menggunakan produk, dan bagaimana pengguna dapat mencapai tujuannya melalui produk digital yang dirancang (Ar Razi, 2018). Perancangan *user experience*

bertujuan untuk mengutamakan kebutuhan dan preferensi pengguna dengan mengoptimalkan elemen-elemen antarmuka dan interaksi sehingga pengguna dapat merasa mudah, nyaman, dan terbantu saat menggunakan produk digital yang dirancang. Menurut Peter Morville (Firdausi, 2021) sebagai pelopor dalam bidang *User Experience* menyebutkan tentang beberapa faktor yang mempengaruhi *User Experience* yang terbagi menjadi tujuh yaitu

1. *Useful*

Suatu produk harus memiliki manfaat dan tujuan agar dapat bersaing mendapatkan perhatian penuh pada produknya. Permainan komputer mungkin dianggap berguna bahkan jika tidak memungkinkan pengguna untuk mencapai tujuan yang dianggap penting oleh orang lain.

2. *Usability*

Memungkinkan pengguna untuk mencapai tujuan akhir dengan produk secara efektif dan efisien.

3. *Findable*

Findable merujuk pada gagasan bahwa produk harus mudah untuk ditemukan. Contoh produk digital dan informasi yang memiliki konten yang harus mudah ditemukan.

4. *Credible*

Credible berkaitan dengan kemampuan pengguna untuk mempercayai produk yang diberikan dan melakukan pekerjaan yang seharusnya dilakukan, akan berlangsung selama waktu yang wajar dan informasi yang diberikan akurat dan cocok untuk tujuan.

5. *Desirable*

Desirable disampaikan dalam desain melalui banding, gambar, identitas, estetika dan desain emosional. Semakin pengguna menginginkan suatu produk, semakin besar kemungkinan bahwa pengguna memilikinya dan menciptakan keinginan pada pengguna lain.

6. *Accessible*

Accesible adalah tentang memberikan pengalaman yang dapat diakses oleh pengguna dengan berbagai tingkat kemampuan.

7. *Valuable*

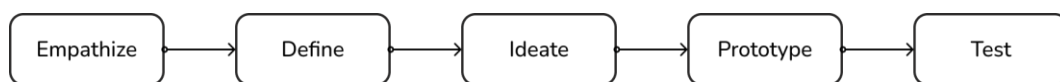
Valuable berarti produk yang diciptakan harus memiliki sebuah nilai. Produk harus mempunyai nilai pada bisnis yang telah menghasilkan produk itu serta pengguna yang telah membeli atau menggunakan produk tersebut. Tanpa adanya nilai produk, besar kemungkinan awal kesuksesan sebuah produk pada akhirnya akan merusak realitas ekonomi yang mulai menggagalkan produk tersebut.

2.5 Design Thinking

Design thinking merupakan sebuah metode pendekatan yang dapat dilakukan secara berulang dan non-linear untuk memecahkan permasalahan dengan praktis dan kreatif dengan berfokus pada pengguna. Dengan menggunakan *design thinking*, seorang desainer akan berusaha untuk memahami pengguna, menantang asumsi, mendefinisikan kembali masalah, dan menciptakan solusi yang inovatif yang dapat dibuat dalam bentuk prototipe. Pendekatan ini akan melibatkan eksperimen yang

berkelanjutan melalui sketsa, prototipe, pengujian konsep dan ide baru (Dam, 2022).

Institut Desain Hasso Plattner di Stanford (d.school) mengusulkan 5 tahapan yang dapat digunakan dalam *design thinking*. Lima tahapan tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Tahapan-Tahapan Design Thinking

2.5.1 Empathize

Tahapan *empathize* adalah tahapan pertama yang dilakukan dalam *design thinking*. Tahapan ini bertujuan untuk mengembangkan pemahaman terbaik tentang pengguna, kebutuhan pengguna, dan masalah yang mendasari pengembangan produk atau layanan yang akan dibuat (Dam, 2022). Untuk dapat memahami kebutuhan dan masalah yang terjadi pada pengguna, pada tahapan ini dilakukan sebuah proses pengumpulan data dan informasi dengan cara wawancara, observasi, survei, atau metode riset lainnya. Selain itu juga, pada tahap ini dapat dilakukan analisis pada kompetitor yang ada. Tahap ini terdiri dari bagian :

1. Survey kuesioner untuk mencari data dan informasi mengenai wawasan pada pengguna terkait kebutuhan dan pengalaman pengguna.
2. Analisis kompetitor dengan melakukan analisis pada aplikasi yang sudah ada yang memiliki tujuan yang serupa untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan aplikasi kompetitor.

2.5.2 Define

Tahapan kedua dalam *design thinking* yaitu tahapan define. Tahap Define merupakan tahapan yang digunakan untuk mengumpulkan semua data dan informasi yang didapatkan dari hasil pengamatan pada tahap sebelumnya. Hasil pengamatan tersebut kemudian akan dianalisis dan diidentifikasi hingga menghasilkan sebuah pernyataan masalah atau problem statement yang dapat menjadi sudut pandang terhadap permasalahan yang akan dipecahkan. Proses pada tahapan define ini akan membantu tim desain untuk mengumpulkan ide-ide hebat untuk menetapkan fitur, fungsi, dan elemen lain untuk menyelesaikan masalah yang ada (Dam, 2022). Tahap ini terdiri dari bagian :

1. Menyatakan permasalahan atau *problem statement* dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan inti atau utama dari pengguna yang didapatkan hasil riset tahapan sebelumnya.
2. *User persona*. Pembuatan *user persona* digunakan untuk menganalisis pengguna guna mendapatkan wawasan berupa masalah, tujuan, dan kebutuhan pengguna. Dalam *user persona* memudahkan dalam menganalisis target *user* seperti mengetahui *user goals*, perilaku *user*, dan *pain point*/frustasi dari pengguna tersebut (Wiratama, 2022).
3. *How Might We* merupakan cara untuk mengubah sebuah permasalahan menjadi pertanyaan. Pembuatan *How Might We (HMW)* bertujuan untuk dapat mengubah pemikiran desain bahwa masalah dapat terselesaikan.

2.5.3 Ideate

Tahapan ideate merupakan sebuah tahapan untuk menghasilkan ide-ide terbaik yang dapat menyelesaikan masalah. Pada prosesnya, dilakukan fase *brainstorming* oleh tim desain untuk dapat menghasilkan ide dan solusi kreatif sebanyak mungkin yang dapat menyelesaikan masalah. Hasil dari proses *brainstorming* kemudian dapat dibuat dalam bentuk *information architecture*, *userflow*, dan *wireframe low-fidelity* yang mana berguna untuk tahap berikutnya.

1. *Information Architecture* adalah gambaran suatu model atau konsep informasi yang digunakan dalam aktivitas-aktivitas yang membutuhkan detail eksplisit dari suatu sistem yang kompleks. *Information Architecture* dibuat dengan tujuan untuk menata informasi yang ada agar membantu pengguna dalam menemukan informasi yang akurat.
2. *Userflows* pada tahapan ini dibuat dalam bentuk *task flow*. Menurut Unger & Chandler (Wiratama, 2022), *task flow* merupakan cara untuk mengidentifikasikan proses yang dilakukan pengguna pada setiap halaman tampilan aplikasi.
3. *Wireflows* adalah bentuk presentasi dari kumpulan *wireframe* yang sudah ditambahkan dengan flow atau alur penggunaan dan perpindahan screen. *Wireframe* pada pembuatan *wireflows* ini berupa *wireframe low-fidelity* yaitu sketsa dasar dari tampilan antarmuka yang akan dibuat.

2.5.4 Prototype

Tahap prototype adalah tahapan untuk mengimplementasikan ide yang sudah didapat dalam tahap sebelumnya menjadi sebuah aplikasi atau produk uji coba

(Wibowo & Setiaji, 2020). Tujuan dari tahap *prototype* adalah untuk memvalidasi ide, mendapatkan umpan balik dari pengguna dan mengidentifikasi masalah atau kekurangan yang perlu diperbaiki (Hovhanisyan, 2022). Hasil dari tahapan *prototype* adalah *design system*, *wireframe high-fidelity*, dan *prototyping*.

1. Desain sistem merupakan sebuah sumber atau kelompok elemen yang berisikan komponen-komponen dan aset desain berupa warna, logo, tipografi dan lainnya. Pembuatan desain sistem bertujuan untuk mempercepat tim desain dalam mendesain antarmuka dan juga untuk menjaga konsistensi di setiap tampilan aplikasi.
2. *Wireframe High-Fidelity* merupakan tampilan antarmuka pengguna dari suatu aplikasi. Tampilan ini dirancang dari hasil *wireframe* yang dibuat pada tahap sebelumnya. Hasil dari *wireframe high-fidelity* akan lebih detail dari segi visual dan juga informasi yang ada.

2.5.5 Test

Tahapan *test* adalah tahapan final dari semua tahapan *design thinking*. Pada tahapan test akan dilakukan pengujian prototipe yang sudah dihasilkan. Pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman sedalam mungkin mengenai pengalaman pengguna terhadap produk yang sudah dirancang. Biasanya hasil dari pengujian yang berupa masukan dari pengguna akan digunakan untuk melakukan perbaikan pada produk. Proses tersebut yang dinamakan iterasi.

2.6 Aplikasi MaSa (Mari Belajar Bahasa)

MaSa (Mari Belajar Bahasa) merupakan aplikasi yang dibuat untuk melakukan pembelajaran bahasa asing dengan berbagai pilihan bahasa seperti bahasa inggris, bahasa korea, bahasa jepang, dan lain sebagainya dengan harapan dapat membantu pengguna untuk mendapatkan pengalaman belajar bahasa yang terbaik, baik itu secara mandiri maupun bersama-sama. Pada aplikasi ini memiliki fitur keunggulan yaitu menyediakan kursus online secara gratis dan juga berbayar dengan beberapa pilihan paket dan mentor professional, menyediakan layanan tes untuk sertifikasi bahasa dan self assessment, fitur koneksi untuk dapat menghubungkan pengguna dengan native speaker atau pengguna lainnya, serta fitur challenge yang dapat digunakan untuk melakukan latihan-latihan berdasarkan topik yang ada dengan memanfaatkan gamifikasi.

2.7 Figma

Figma merupakan salah satu alat yang digunakan para desainer untuk membuat sebuah desain antarmuka seperti antarmuka aplikasi, website, maupun yang lainnya. Namun seiring berjalannya waktu, figma digunakan oleh para desainer untuk mendesain sebuah desain grafis juga. Figma dapat diakses melalui web browser maupun aplikasi dekstop yang dapat diunduh di laman website Figma. Selain itu, Figma juga menyediakan aplikasi mobile yang bernama Figma Mirror yang berguna untuk melihat tampilan antarmuka yang sudah dibuat melalui *smartphone*. Figma memiliki keunggulan yaitu pengguna dapat berkolaborasi dengan pengguna lain secara real time di dalam satu file. Pengguna juga dapat

membuat sebuah file team project yang memudahkan untuk berkolaborasi satu sama lain.

2.8 Aplikasi Maze

Aplikasi Maze atau Maze.design merupakan sebuah alat yang digunakan untuk melakukan pengujian kegunaan atau *usability testing* secara online. Alat ini menyediakan layanan secara gratis namun dengan memiliki batasan hanya dapat membuat tiga project untuk setiap akun. Maze mempermudah tim desain untuk melakukan pengujian pada prototype yang sudah didesain pada tools desain seperti Figma, Marvel, Invision, Adobe XD, atau Sketch. Hasil akhir dari pengujian menggunakan Maze adalah berupa data presentase penyelesaian tugas, kesalahan klik, waktu yang digunakan ketika menyelesaikan tugas yang dibuat oleh tim desain, dan masih banyak lagi (Khoirunnisa, 2023).

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Tempat pelaksanaan dari perancangan desain aplikasi pada tugas akhir ini adalah PT Lentera Benderang Bangsa atau Binar Academy yang. Sedangkan untuk waktu pelaksanaan yaitu selama 1 bulan sesuai dengan durasi waktu pelaksanaan project akhir pada program Studi Independen Kampus Merdeka.

3.2 Alat dan Bahan yang Digunakan

Dalam pengerjaan proyek pada tugas akhir ini terdapat alat dan bahan yang digunakan untuk mendukung penyelesaian proyek. Alat yang digunakan diantaranya adalah.

1. Aplikasi Whimsical sebagai aplikasi yang digunakan untuk membuat sketsa dasar atau wireframe low-fidelity dari tampilan antarmuka aplikasi yang akan dirancang.
2. Aplikasi Figma sebagai aplikasi desain yang berguna untuk membuat *user persona*, *user flow*, *design system*, *wireframe high-fidelity* dan melakukan *prototyping*.
3. Aplikasi Maze Design sebagai aplikasi yang digunakan untuk melakukan *usability testing* pada pengguna secara online.
4. Aplikasi Figma Mirror sebagai aplikasi yang digunakan untuk melihat hasil dari antarmuka yang sudah dirancang melalui layar *smarthphone*.

Sedangkan untuk bahan yang digunakan pada pengerjaan proyek tugas akhir ini adalah *design file* yang berisikan desain antarmuka yang telah dibuat.

3.3 Prosedur Penelitian

Pada pengerjaan tugas akhir ini, prosedur penelitian yang digunakan adalah dengan metode pendekatan design thinking yang mana terdapat tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan juga *test*.

3.3.1 Tahap Empathize

Tahap *Empathize* merupakan tahapan awal dalam memulai metode *design thinking*. Pada tahapan ini dilakukan aktivitas riset kepada calon pengguna untuk mendapatkan data dan informasi tentang calon pengguna. Informasi yang didapatkan dari riset ini berguna bagi tim desain dalam mengembangkan pemahaman tentang penggunaannya mengenai kebutuhan dan masalah yang mereka hadapi. Agar riset dapat berjalan dengan baik, diperlukan perencanaan riset yang baik juga dengan menentukan *research objective* diawal dan *research question*. Penentuan *research objective* berguna dalam menentukan alasan utama dilakukannya riset ini dan juga dapat digunakan sebagai dasar pembuatan suatu pertanyaan penelitian. Pada tahap ini juga ditentukan metode riset yaitu dengan menggunakan survey kuesioner dan analisis kompetitor. Hasil dari tahap *empathize* adalah berupa kumpulan data dan informasi yang nantinya akan digunakan untuk pendefinisian masalah pada tahap selanjutnya.

3.3.2 Tahap Define

Tahapan berikutnya adalah tahapan *Define*. Pada tahapan ini dilakukan pendefinisian dan analisis masalah berdasarkan data riset yang diperoleh dari tahapan sebelumnya dengan menentukan problem statement terlebih dahulu. Dari pernyataan masalah yang ada, kemudian dilakukan pembuatan user persona sebagai bentuk representasi profil dari target pengguna aplikasi yang akan didesain. Hasil dari user persona dapat memudahkan tim dalam mengambil sampel data pengguna seperti foto dan nama yang nantinya dibutuhkan pada desain aplikasi yang dibuat. Adapun beberapa komponen selain profil pengguna yang perlu dijabarkan pada user persona, diantaranya yaitu kebutuhan atau keinginan dari pengguna (*wants/needs*), kesulitan yang dihadapi pengguna (*frustrations*), motivasi dari pengguna (*motivation*).

Selanjutnya yang terakhir dilakukan pada tahap *define* yaitu pembuatan “*How Might We?*”. *How might we* dibuat dengan tujuan untuk membantu dalam menghasilkan solusi dan ide-ide yang dapat menyelesaikan permasalahan pengguna.

3.3.3 Tahap Ideate

Setelah mengetahui permasalahan dan kebutuhan pengguna dari dua tahapan sebelumnya, selanjutnya pada tahapan ini dapat dilakukan brainstorming untuk menghasilkan ide-ide yang dapat membantu pengguna. Hasil dari *brainstorming* merupakan hasil pengembangan dari *How Might We* yang telah disusun pada tahapan *define*. Hasil brainstorming kemudian akan dijadikan ke dalam bentuk *user flows*, *information architecture*, dan *wireflows*. *User flow* dibuat untuk menentukan

langkah-langkah atau alur yang dilalui oleh pengguna saat menyelesaikan suatu task pada aplikasi atau produk. *Information Architecture* dibuat untuk melakukan penataan informasi apa saja yang mungkin dibutuhkan dalam suatu aplikasi yang akan dirancang. Penataan tersebut dapat berupa suatu kerangka yang terstruktur. *Wireflows* digunakan untuk menjelaskan tahapan-tahapan yang akan dilalui pengguna ketika menggunakan aplikasi MaSa. *Wireflows* ini merupakan gabungan *wireframe low-fidelity* dan *userflows*.

3.3.4 Tahap Prototype

Dari *wireframe* yang dibuat pada tahap *ideate*, selanjutnya pada tahap *prototype* ini akan dibuat *wireframe high-fidelity* yang mana tampilan desain dari *wireframe* ini sudah lebih detail dan sudah dilakukan penambahan komponen-komponen visual seperti warna, tipografi, gambar, dan lain sebagainya. Dalam penambahan komponen visual pada *wireframe high-fidelity*, diperlukan pembuatan desain sistem terlebih dahulu untuk mempermudah proses perancangannya dan menghasilkan desain yang konsisten. Desain sistem ini digunakan untuk mengorganisir tipografi, warna, dan juga komponen lainnya yang dibutuhkan pada aplikasi MaSa. Setelah pembuatan *wireframe high-fidelity* dirasa cukup, maka kemudian akan dirancang prototype yang mana tampilan desain antarmuka sudah dapat berinteraksi satu sama lain dan siap untuk dilakukan pengujian kepada pengguna.

3.3.5 Tahap Test

Pada tahapan test ini dilakukan pengujian pada prototipe yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Pengujian ini dilakukan dengan tujuan menguji kegunaan

(*usability*) pada sebuah sistem, apakah sudah memenuhi standar kegunaan atau masih belum memenuhinya. Pada proses pengujian, penulis menggunakan bantuan *tools* Maze yang mana memudahkan pengguna dapat langsung menguji *prototype* yang ada dan hasil *usability* skor pada *prototype* tersebut akan dapat langsung terlihat.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tahap Empathize

Sebagai tahapan awal dari design thinking, pada tahap empathize ini dimulai dengan melakukan *research* kepada calon pengguna. Sebelum melakukan riset diperlukan sebuah perencanaan dengan menentukan *research objective* yaitu alasan atau tujuan utama dilakukannya riset ini. *Research objective* disusun berdasarkan hasil diskusi tim desain yang mana menghasilkan *research objective* sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi pengalaman seseorang dalam belajar bahasa asing.
2. Mengidentifikasi kendala atau hambatan yang dialami seseorang dalam belajar bahasa asing.
3. Memahami kebutuhan seseorang terhadap aplikasi atau platform pembelajaran bahasa asing.

Setelah ditentukan dan disusun *research objective* diatas, selanjutnya adalah pembuatan *research question* dengan berdasarkan pada tujuan-tujuan yang ingin dicapai pada riset ini. Hasil pembuatan *research question* dapat dilihat pada Tabel 4.1. Berikutnya, setelah dibuat *research question*, dapat ditentukan metode riset yang mana pada penelitian ini digunakan metode *survey* kuesioner menggunakan google form dan juga analisis kompetitor. Survey kuesioner dipilih karena dapat menghasilkan data dengan cepat dalam durasi waktu yang tidak lama. Penyebaran

kuesioner dilakukan melalui aplikasi *chatting* seperti WhatsApp dan Telegram serta menargetkan sebanyak 15 responden yang dapat mengisi kuesioner. Responden yang diharapkan memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Berusia 16 – 30 tahun.
2. Tertarik untuk belajar bahasa asing.
3. Pernah menggunakan aplikasi untuk belajar bahasa asing.

Berikut adalah daftar *research question* yang telah dibuat.

Tabel 4.1 Daftar Research Question

No	Pertanyaan	Metode
1.	Apakah kamu tertarik untuk belajar bahasa?	Kuesioner
2.	Bahasa apa yang ingin/sudah kamu kuasai?	Kuesioner
3.	Darimana kamu mempelajari bahasa asing tersebut?	Kuesioner
4.	Apa motivasi atau alasan kamu mempelajari bahasa asing tersebut?	Kuesioner
5.	Apakah kamu pernah menggunakan platform digital untuk mempelajari bahasa asing?	Kuesioner
6.	Jika pernah, platform digital apa yang kamu gunakan?	Kuesioner
7.	Apa kelebihan dari platform tersebut?	Kuesioner
8.	Apa kekurangan dari platform tersebut?	Kuesioner
9.	Apa kendala yang kamu alami selama mempelajari bahasa asing?	Kuesioner
10.	Berapa lama waktu yang kamu butuhkan untuk belajar bahasa asing?	Kuesioner

No	Pertanyaan	Metode
11.	Cara belajar apa yang kamu sukai untuk mempelajari bahasa asing?	Kuesioner
12.	Fitur apa yang akan kamu gunakan untuk belajar bahasa asing secara digital?	Kuesioner
13.	Apakah kamu membutuhkan sebuah fitur yang menyediakan soal latihan tes bahasa asing?	Kuesioner
14.	Apakah kamu membutuhkan sebuah fitur yang menyediakan tempat diskusi dengan pengguna lain untuk membantu meningkatkan kemampuan bahasa asing kamu?	Kuesioner
15.	Jika kamu diberikan kesempatan untuk membuat aplikasi pembelajaran bahasa asing, ide atau fitur apa yang akan kamu masukan ke dalam aplikasi tersebut?	Kuesioner

Pada tahap ini, riset dilakukan selama 3 hari dan berhasil diisi oleh sebanyak 36 responden yang sesuai dengan kriteria yang telah diharapkan diatas. Dari ke 36 responden yang mengisi, dipilih sebanyak 15 responden yang akan dijadikan sebagai target pengguna dan dilakukan pemecahan masalah. Jawaban kuesioner dari 15 responden yang dipilih dapat dilihat pada lampiran 1.

Selain melakukan survey kuesioner, selanjutnya juga dilakukan analisis kompetitor dengan tujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang sudah ada, sehingga dapat dijadikan bahan evaluasi dalam merancang desain aplikasi MaSa. Dalam penelitian ini analisis kompetitor dilakukan dengan

membandingkan 3 aplikasi yang sudah ada yaitu Duolingo, Busuu, dan juga Cakap.

Hasil analisis kompetitor dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Analisis Kompetitor

Duolingo	Busuu	Cakap
Kelebihan : • Memanfaatkan gamifikasi dalam pembelajaran • Penggunaan gratis • Desain aplikasi yang menarik	Kelebihan : • Pembelajaran yang dilakukan interaktif • Memiliki banyak pilihan bahasa • Dapat berinteraksi dengan pengguna lain • Terdapat evaluasi perkembangan siswa • Desain aplikasi yang mudah digunakan	Kelebihan : • Pembelajaran dapat dilakukan dua arah dengan mentor • Menyediakan webinar/pelatihan diluar lingkup pembelajaran bahasa • Menyediakan tes simulasi untuk sertifikasi bahasa dan tes untuk mengetahui tingkatan level
Kekurangan : • Dalam proses pembelajaran dilakukan secara mandiri/satu arah • Terdapat iklan • Tidak dapat berkomunikasi dengan pengguna lain	Kekurangan : • Untuk mendapatkan akses semua fitur, pengguna perlu membayar • Pembelajaran masih dilakukan secara mandiri tanpa ada bantuan dari pembimbing/pengajar	Kekurangan : • Sangat terbatas untuk kelas gratis • Tidak bisa terhubung dengan pengguna lain selain mentor kelas

4.2 Tahap Define

Pada tahapan define ini, setelah terkumpul data dan informasi yang didapatkan dari tahapan sebelumnya, dilakukan pendefinisian masalah dengan membuat sebuah *problem statement* atau pernyataan masalah. *Problem statement* dibuat dengan menggunakan metode 5W (*Who, What, Where, When, dan Why*) yang disusun seperti berikut:

1. Siapa yang mengalami masalah? Masyarakat khususnya pembelajar bahasa
2. Apa masalah yang terjadi? Kesulitan dalam memahami materi belajar bahasa asing yang dipelajari dan mencari orang yang dapat diajak bicara dengan menggunakan bahasa asing
3. Dimana masalah itu terjadi? Di Indonesia
4. Kapan masalah itu terjadi? Ketika sedang mempelajari atau mendalami bahasa asing
5. Mengapa masalah tersebut dapat terjadi? Dikarenakan ketidaksesuaian metode pembelajaran yang dipilih dan kurangnya tempat untuk dapat berkomunikasi menggunakan bahasa asing yang sedang dipelajari.

Dari 5W yang telah dibuat, dapat disimpulkan bahwa *problem statement* dari hasil kuisioner pada riset ini adalah masyarakat indonesia khususnya pembelajar bahasa asing masih memiliki kesulitan dalam memahami materi belajar bahasa asing yang sedang mereka pelajari dan mencari teman yang dapat diajak berkomunikasi dengan menggunakan bahasa asing. Hal itu dikarenakan

ketidaksesuaian metode pembelajaran yang dipilih dan kurangnya wadah untuk melakukan komunikasi dengan menggunakan bahasa asing. Maka dari itu dibutuhkan solusi yang dapat membantu menyelesaikan masalah tersebut.

Setelah mengetahui permasalahan yang terjadi dengan membuat *problem statement* seperti diatas, selanjutnya dilakukan pembuatan *user persona* yang mana merupakan representasi profil yang mewakili target pengguna aplikasi yang akan dirancang. *User persona* ini dipilih dengan berdasarkan hasil dari riset yang telah dilakukan. Pada pembuatan *user persona* akan berisi mengenai data dan informasi dari calon pengguna seperti biodata singkat calon pengguna, frustasi/*pain point* dari calon pengguna, keinginan (*wants/needs*) dari calon pengguna, dan motivasi yang dimiliki dari calon pengguna. Dalam penelitian ini, *user persona* akan dibuat sebanyak 3 persona yang mana memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

User persona yang pertama yaitu Olivia Jones, seorang mahasiswa yang berusia 20 tahun dan tinggal di Indonesia. Dia memiliki hobi menonton film-film luar negeri yang mana membuatnya tertarik untuk dapat mengerti bahasa asing. Hal yang menjadi motivasi Olivia untuk belajar bahasa asing adalah selain karena hobinya menonton film, Olivia merasa kebutuhan untuk dapat berbicara bahasa asing sangat dibutuhkan di masa depan dan juga dia ingin dapat berkomunikasi langsung dengan orang luar. Namun, terdapat kendala yang dihadapi oleh Olivia saat ini yaitu Olivia belum menguasai materi-materi bahasa asing terutama dalam struktu bahasanya, tidak ada mentor/guru/orang yang ahli diluar pendidikan formalnya yang dapat Olivia tanyai jika terdapat kesulitan, dan tidak ada teman yang dapat diajak berbicara dengan menggunakan bahasa asing yang dia pelajari.

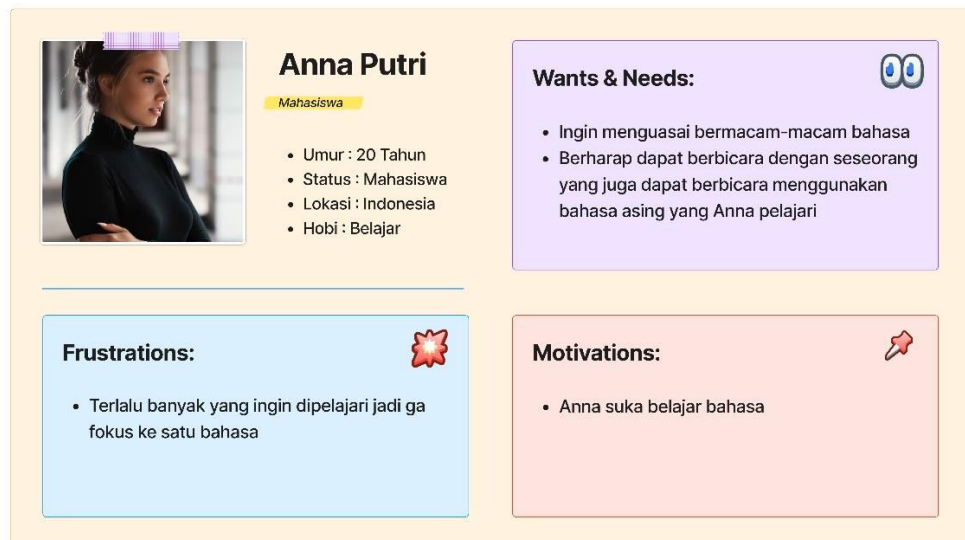
Hal yang dia inginkan yaitu mendapatkan materi pembelajaran yang mudah dipahami dan pendampingan oleh orang/mentor yang ahli di bahasa, serta mendapatkan tempat atau wadah untuk terhubung ke pengguna lain/native speaker. Hasil *user persona* 1 dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 *User Persona 1*

User persona yang kedua yaitu Anna Putri, seorang mahasiswa berusia 20 tahun dan tinggal di Indonesia. Anna memiliki hobi belajar apapun yang dia sukai. Hal yang menjadi motivasi Anna untuk belajar bahasa asing yaitu karena Anna suka belajar bahasa. Namun, terdapat kendala yang dihadapi oleh Anna yaitu terlalu banyak bahasa yang ingin dia pelajari sehingga dia tidak dapat fokus untuk satu bahasa. Hal yang menjadi keinginan Anna adalah ingin dapat menguasai bermacam-macam bahasa dan berharap dapat berbicara dengan seseorang yang

jago berbicara dengan menggunakan bahasa asing yang dia pelajari. Hasil dari *user persona* kedua dapat dilihat pada Gambar 4.2.



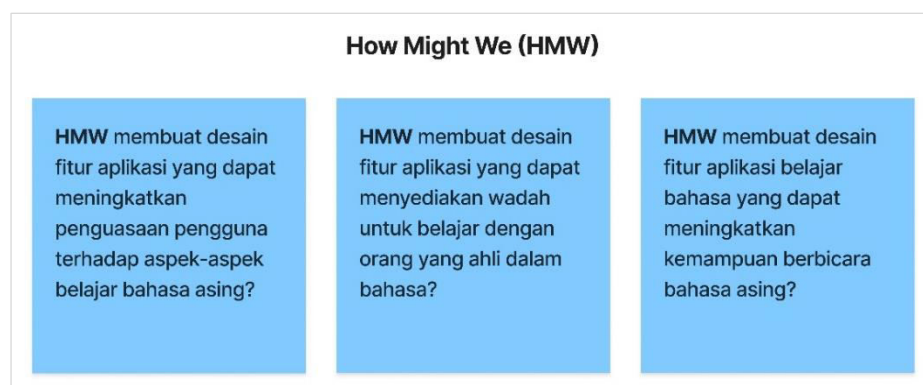
Gambar 4.2 *User Persona 2*

User persona yang ketiga yaitu Intan Amalia, seorang mahasiswa yang berusia 20 tahun dan tinggal di Indonesia. Intan memiliki hobi yaitu melakukan streaming video K-Pop khususnya idol K-Pop yang dia sukai. Hal yang menjadi motivasi Intan untuk belajar bahasa asing yaitu Intan ingin menjadi seorang translator bahasa khususnya bahasa korea agar dapat membuka kesempatan untuk mewawancari idol K-Pop kesukaannya. Namun, terdapat kendala yang dihadapi Intan yaitu karena dia belajar secara otodidak membuat Intan bingung untuk bertanya kepada siapa jika dia mengalami kesulitan. Hal yang menjadi keinginan Intan adalah ingin mendapatkan mentor yang dapat memudahkan dia untuk bertanya-tanya terkait bahasa korea. Hasil dari *user persona* dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 User Persona 3

Proses terakhir pada tahapan ini adalah pembuatan *How Might We* (HMW). *How Might We* merupakan sebuah proses merubah permasalahan yang ada menjadi sebuah pertanyaan yang membantu desainer dalam menggali ide-ide untuk pemecahan masalah yang terjadi. Untuk detail *How Might We* dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 How Might We

4.3 Tahap Ideate

Pada tahapan ini dilakukan proses menghasilkan ide-ide dari permasalahan dan kebutuhan pengguna dari dua tahapan sebelumnya, yang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *information architecture*, *userflows*, dan juga *wireflows*.

Pada tahapan ini, diawali dengan desainer dan tim melakukan *brainstorming* bersama dengan memperhatikan hasil *how might we* yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Hal itu bertujuan untuk dapat mempermudah tim dalam menghasilkan ide dan solusi yang dapat menyelesaikan permasalahan. Hasil dari sesi *brainstorming* ini adalah sekumpulan usulan fitur yang akan dimasukkan pada desain aplikasi MaSa. Usulan fitur tersebut termuat pada Tabel 4.3 di bawah ini.

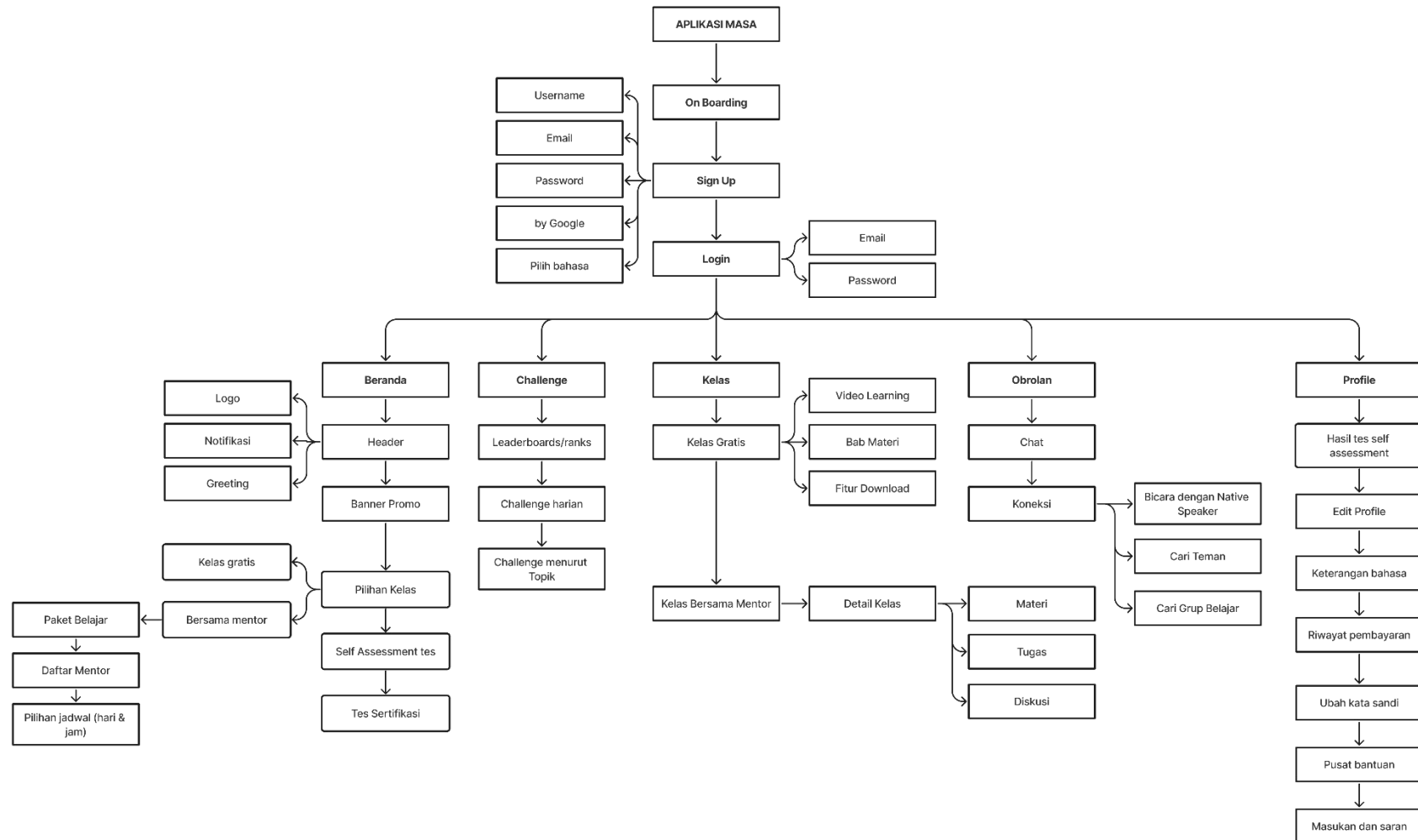
Tabel 4.3 Daftar Ide Fitur untuk Aplikasi MaSa

No	Nama Fitur	Tujuan
1.	Fitur <i>Sign Up</i>	Memudahkan pengguna untuk mendaftarkan akun pada aplikasi MaSa dengan memasukkan beberapa data yang diperlukan
2.	Fitur <i>Login</i>	Memudahkan pengguna untuk masuk ke aplikasi MaSa ketika sudah mempunyai akun
3.	Fitur Kelas Gratis	Menyediakan daftar kelas gratis dengan materi sesuai tingkatannya berupa video learning
4.	Fitur Kelas Bersama Mentor	Menyediakan kelas MaSa Group dan MaSa Private dengan pilihan paket yang beragam dan dibimbing oleh mentor secara langsung. - MaSa Group dikhususkan untuk pengguna yang ingin belajar secara berkelompok.

No	Nama Fitur	Tujuan
		- MaSa Private dikhususkan untuk pengguna yang ingin belajar secara 1 on 1 dengan mentor.
5.	Fitur <i>Challenge</i>	Menyediakan latihan-latihan setiap hari nya dan berdasarkan topik yang tersedia dengan memanfaatkan gamifikasi.
6.	Fitur Obrolan	Menyediakan tempat untuk bertukar pesan dengan mentor dari kelas dan pengguna lain
7.	Fitur Koneksi	Memudahkan pengguna untuk mencari dan menambah koneksi baik secara individu maupun berkelompok
8.	Fitur Tes <i>Self Assessment</i>	Fitur pelengkap dengan menyediakan tes untuk mengetahui tingkatan kemampuan bahasa pengguna
9.	Fitur Tes sertifikasi	Fitur pelengkap dengan menyediakan tes sertifikasi bahasa yang sesuai

4.3.1 Information Architecture

Setelah mendapatkan ide-ide fitur yang akan dimasukkan dalam desain aplikasi MaSa seperti yang ada pada Tabel 4.3, selanjutnya dibuatlah sebuah *information architecture* yang digunakan untuk mengklasifikasi dan menata informasi serta fitur apa saja yang akan ditampilkan dalam aplikasi MaSa. *Information Architecture* yang ada pada pengerjaan proyek ini disusun berdasarkan proses awal sebelum masuk ke halaman utama aplikasi, menu-menu yang ada di dalam aplikasi dan informasi-informasi yang nantinya ada dalam aplikasi. *Information Architecture* (IA) dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.5 *Information Architecture* Aplikasi MaSa

4.3.2 User Flow

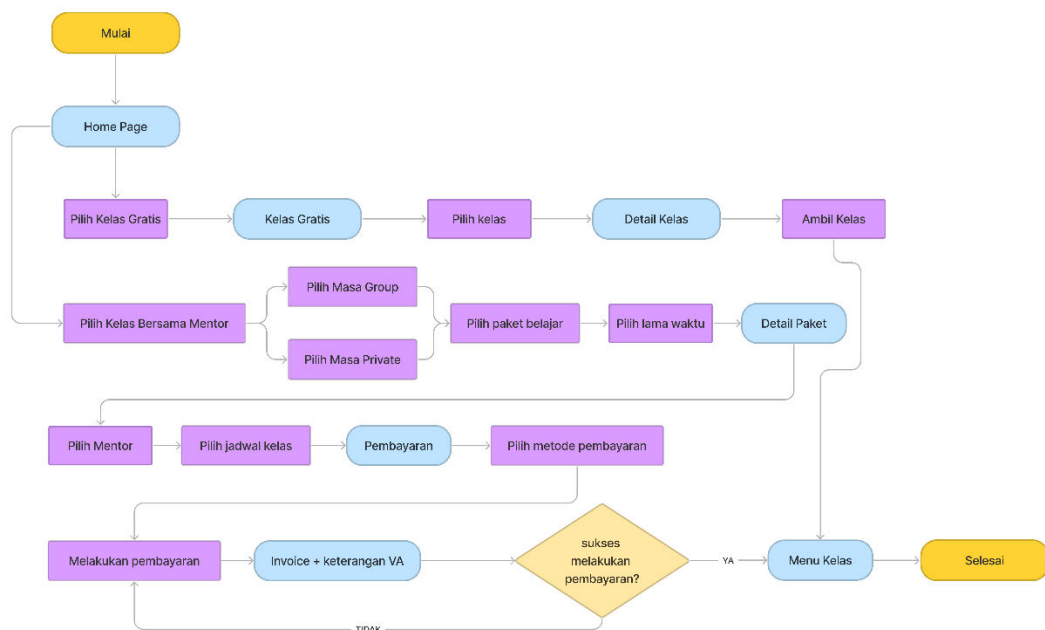
Setelah pembuatan *information architecture*, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *user flow* untuk setiap proses yang akan ada pada aplikasi MaSa. Terdapat 6 *user flow* yang dibuat pada tahap *ideate*, namun dalam pembuatan tugas akhir ini, *user flow* yang ditampilkan hanya 3 *userflows* yakni *userflow* kelas gratis dan pembelian kelas bersama mentor, *userflow* fitur melakukan *challenge*, dan *userflow* pada fitur obrolan dan koneksi.

Userflow yang pertama yaitu *userflow* kelas gratis dan pembelian kelas bersama mentor. Dimulai dari halaman beranda atau *home*, jika pengguna ingin melakukan pembelian kelas, maka pengguna dapat memilih kategori kelas sesuai dengan keinginannya. Terdapat dua kategori kelas yaitu kelas gratis dan kelas bersama mentor.

Jika pengguna memilih kategori kelas yaitu kelas gratis, maka setelah pengguna menekan tombol atau sejenisnya akan masuk ke halaman kelas gratis yang mana ditampilkan daftar-daftar kelas yang tersedia. Selanjutnya pengguna dapat memilih salah satu kelas yang diinginkan dan melakukan pengambilan kelas pada halaman detail kelasnya. Setelah berhasil melakukan pengambilan kelas, pengguna akan masuk ke halaman Kelas Saya dan melihat daftar kelas yang sudah dibeli atau didaftar.

Sedangkan jika pengguna memilih kategori kelas yaitu kelas bersama mentor, pengguna dapat memilih sub kategori kelas yaitu kelas MaSa Group dan MaSa Private. Setelah pengguna memilih salah satunya, pengguna dapat memilih paket belajar dan kemudian memilih durasi waktu pembelajarannya. Kemudian akan

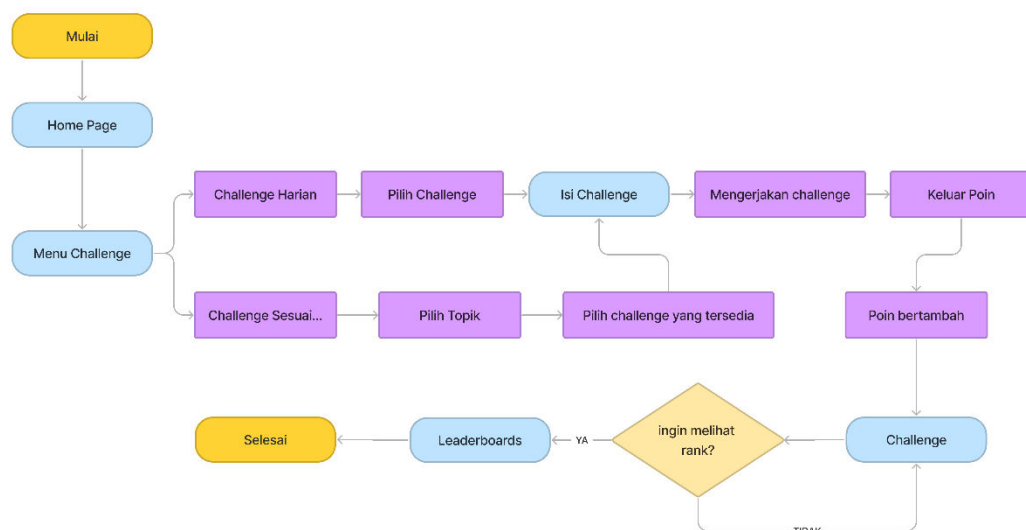
muncul detail paket yang sudah dipilih. Ketika pengguna berhasil melihat detail dari paket yang sudah dipilih pada halaman detail paket, pengguna dapat melanjutkan untuk memilih mentor dan jadwal kelasnya. Setelah itu melakukan pembayaran dengan memilih metode pembayaran yang ada. Kemudian muncul invoice dengan keterangan no tujuan pembayarannya. Jika sudah berada di halaman invoice, pengguna dapat melakukan pembayaran dan masuk ke halaman Kelas Saya apabila berhasil melakukan pembayaran. Detail dari *user flow* pembelian kelas dapat dilihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 User Flow Kelas Gratis dan Pembelian Kelas Bersama Mentor

User flow yang kedua yaitu proses melakukan *challenge*. Pada proses ini, dimulai dari halaman beranda atau *home*. Ketika pengguna ingin melakukan *challenge*, pengguna dapat berpindah ke halaman *challenge*. Pada halaman tersebut, terdapat dua pilihan jenis *challenge* yang dapat pengguna kerjakan yaitu *challenge* harian dan berdasarkan topik. Ketika pengguna memilih untuk

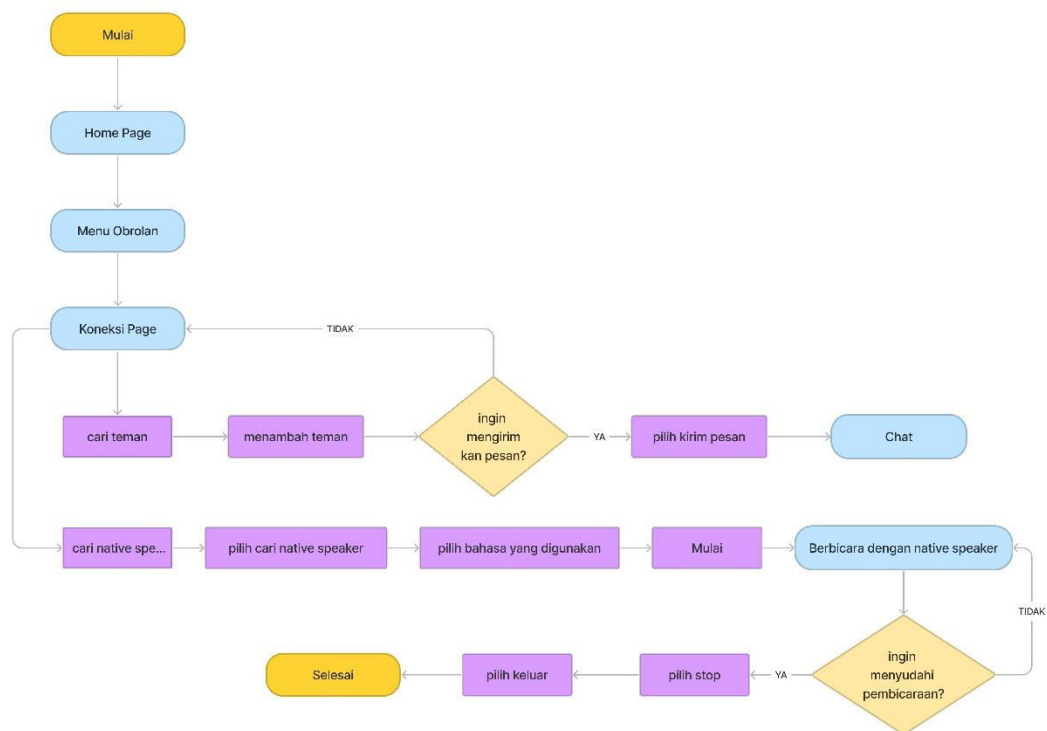
melakukan *challenge* harian, maka akan masuk ke halaman dari pengerjaan *challenge* yang mana kemudian pengguna dapat mengerjakan *challenge* hingga selesai. Setelah berhasil melakukan *challenge* hingga selesai, maka akan muncul poin yang didapatkan dan poin yang dimiliki pengguna akan bertambah. Setelah itu pengguna dapat kembali ke halaman *challenge*. Jika pengguna ingin melihat ranking yang diperoleh, pengguna dapat melihat pada halaman *leaderboards* yang tersedia di halaman *challenge*. Detail dari proses diatas dapat dilihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 *User Flow* Proses Melakukan *Challenge*

Userflow yang terakhir yaitu pada fitur obrolan dan koneksi. Dimulai dari halaman beranda atau *home*, pengguna jika ingin menggunakan fitur koneksi dapat menuju ke menu obrolan. Kemudian pada halaman menu obrolan, pengguna dapat memilih tab koneksi untuk menuju ke halaman koneksi. Setelah berhasil menuju ke halaman koneksi, pengguna dapat menambahkan teman dan berbicara dengan

native speaker. Jika ingin menambahkan teman, pengguna dapat melakukannya dengan cara mengikuti teman yang dipilih, setelah itu pengguna juga dapat bertukar pesan satu sama lain. Sedangkan untuk berbicara dengan native speaker, pengguna dapat memilih menu untuk cari native speaker kemudian pengguna memilih bahasa yang ingin digunakan untuk berbicara. Jika sudah, pengguna dapat memulai untuk melakukan pembicaraan. Apabila pengguna ingin berhenti, pengguna dapat melakukan *stop* dan keluar untuk kembali ke halaman koneksi. Detail dari *Userflow*-nya dapat dilihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 User Flow pada Fitur Koneksi

4.3.3 Wireflows

Proses selanjutnya yaitu pembuatan *wireflows* yang berguna untuk menjelaskan tahapan-tahapan di tiap halaman yang nantinya akan dilalui oleh

pengguna ketika menggunakan aplikasi MaSa. *Wireflows* ini masih dibuat dalam bentuk sketsa yang mana masih berupa gambaran kasar dari aplikasi MaSa.

- a. *Wireflows* Pembelian Kelas (Kelas Gratis dan Kelas Bersama Mentor) dan Detail Kelas Saya



Gambar 4.9 Wireflows Proses Pembelian Kelas dan halaman Kelas Saya

Pada Gambar 4.9 menampilkan *wireflows* untuk proses pembelian kelas bersama mentor dan kelas gratis serta *wireflows* halaman kelas saya. Pada *wireflows* tampilan kelas gratis menampilkan halaman daftar pilihan kelas gratis dan detail dari kelas gratis, dan apabila berhasil mengambil kelas akan menuju ke halaman kelas saya pada menu kelas.

Sedangkan *wireflows* kelas bersama mentor menampilkan halaman pilihan kategori kelas dan paket kelas, halaman pilih durasi belajar, halaman detail kelas yang diambil, halaman pilih mentor, halaman pilih jadwal kelas, halaman pembayaran dan halaman pembayaran berhasil. Pada halaman pilihan kategori dan paket kelas, terdapat dua kategori kelas yaitu MaSa Group dan MaSa Private. Dua kategori tersebut masing-masing memiliki pilihan paket yang

sama. Sedangkan untuk *wireflows* halaman Kelas Saya pada menu kelas terdiri dari halaman kelas saya yang isinya terdapat daftar kelas yang sudah diambil atau dibeli oleh pengguna, halaman detail kelas gratis yang sudah diambil dan halaman detail kelas bersama mentor yang sudah dibeli.

b. *Wireflows* Fitur *Challenge* & Koneksi

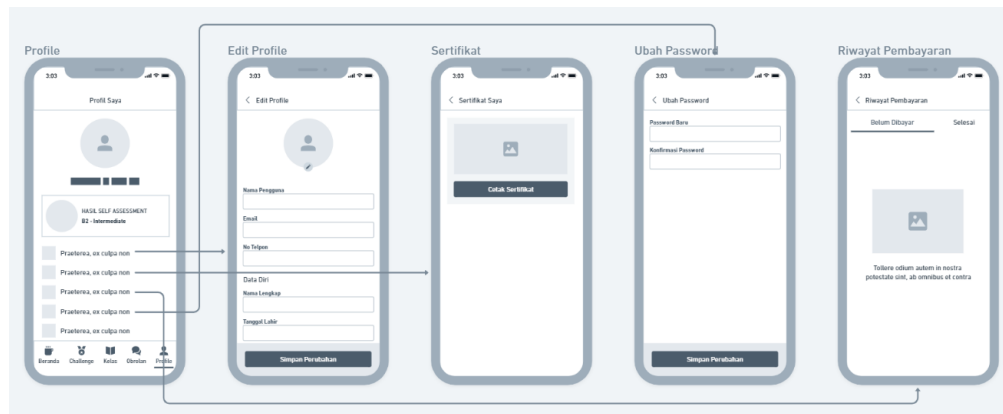


Gambar 4.10 Wireflows Fitur Challenge dan Koneksi

Pada Gambar 4.10 menampilkan *wireflows* dari fitur *challenge* dan fitur koneksi. Pada *wireflows* fitur *challenge* menampilkan halaman yang dilalui oleh pengguna ketika melakukan *challenge*. Halaman tersebut terdiri dari halaman daftar *challenge* yang mana menampilkan pilihan *challenge* harian dan berdasarkan topik, halaman *leaderboard* untuk menampilkan peringkat, dan halaman pengerjaan *challenge* serta terakhir halaman untuk menampilkan *challenge* berhasil dikerjakan dengan terdapat keterangan poin yang ditambahkan. Sedangkan untuk *wireflows* fitur koneksi menampilkan halaman dari menu obrolan yang mana terdapat dua *tabs* yaitu chat dan koneksi,

halaman obrolan dengan pengguna lain, halaman koneksi, halaman ketika ingin menambah teman, halaman proses ketika berbicara dengan *native speaker*.

c. Wireflows Profile



Gambar 4.11 Wireflows Profile

Pada Gambar 4.11 menampilkan *wireflows* dari menu profile yang terdiri dari halamana profile yang mana terdapat foto profile, keterangan hasil tes self assessment dan menu-menu untuk menuju ke halaman seperti halaman edit profile, halaman sertifikat untuk melihat semua sertifikat yang diperoleh, halaman ubah password untuk mengubah password dari pengguna, halaman riwayat pembayaran untuk melihat pembayaran yang belum terbayar maupun yang selesai terbayar.

4.4 Tahap Prototype

Pada tahap *prototype* ini dilakukan pembuatan *wireframe high-fidelity* yang mana menampilkan desain antarmuka yang lebih detail dari *wireframe* pada tahapan

ideate. Selain itu akan dilakukan penambahan interaksi pada tiap *wireframe* yang dibuat agar tercipta sebuah prototype utuh dari aplikasi MaSa.

4.4.1 Design System

Pada tahap ini, sebelum membuat *wireframe high-fidelity*, desainer perlu untuk membuat sebuah *design system* yang berguna dalam mengorganisir tipografi, warna, dan komponen yang akan digunakan dalam *prototype* sebuah aplikasi. Berikut merupakan daftar dari *design system* yang telah dibuat.

a. Tipografi

Design system tipografi dibuat dengan tujuan untuk mengorganisir font huruf yang akan digunakan. Pada pengerjaan proyek ini, jenis font yang digunakan adalah Nunito yang dipilih karena memiliki *style* yang tidak terlalu kaku dan cocok untuk digunakan dalam sebuah desain aplikasi pembelajaran. Tipografi disusun berdasarkan skala tipografi, jenis font, *font weight*, dan ukuran *font*-nya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.12 dan Tabel 4.4 di bawah ini.

Heading	Font	Weight	Size	Caption Text	Font	Weight	Size
Heading1	Nunito	Extrabold	32px	Large Caption	Nunito	Medium	12px
Heading2	Nunito	Extrabold	24px	Large Caption	Nunito	Regular	12px
Heading3	Nunito	Extrabold	20px	Small Caption	Nunito	Bold	10px
Heading4	Nunito	Extrabold	16px	Small Caption	Nunito	Medium	10px
Heading5	Nunito	Extrabold	14px	Small Caption	Nunito	Regular	10px
Body Text	Font	Weight	Size	Button	Font	Weight	Size
Large Text	Nunito	Bold	16px	Large Button	Nunito	Bold	16px
Large Text	Nunito	Semibold	16px	Large Button	Nunito	Semibold	16px
Large Text	Nunito	Regular	16px	Small Button	Nunito	Semibold	14px
Based Text	Nunito	Bold	14px	Small Button	Nunito	Medium	14px
Based Text	Nunito	Semibold	14px				
Based Text	Nunito	Regular	14px				
Small Text	Nunito	Bold	12px				
Small Text	Nunito	Semibold	12px				
Small Text	Nunito	Regular	12px				

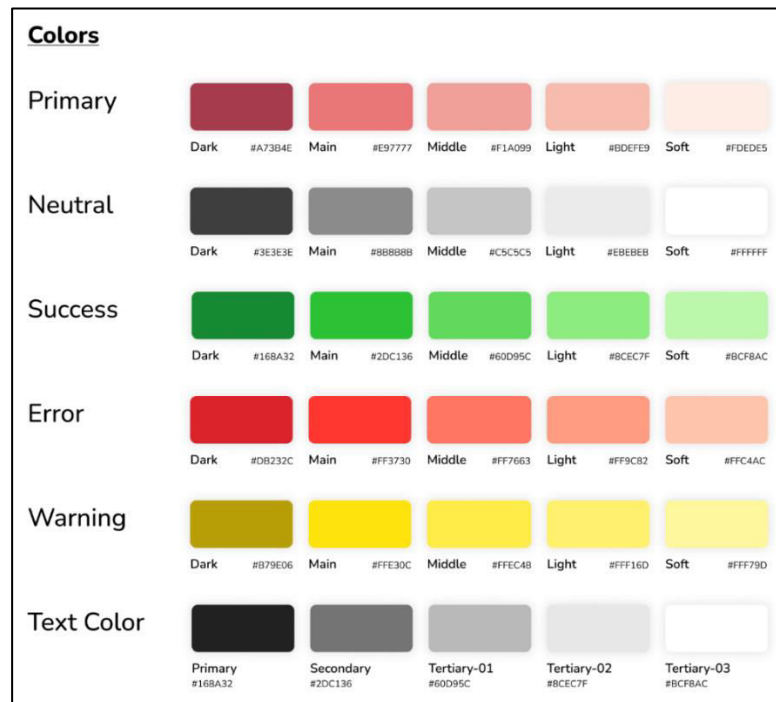
Gambar 4.12 Tipografi

Tabel 4.4 Daftar Tipografi

Jenis Font	Skala Tipografi	Detail
Nunito	Heading 1	32 px
	Heading 2	24 px
	Heading 3	20 px
	Heading 4	16 px
	Heading 5	14 px
	Body 1	16 px
	Body 2	14 px
	Body 3	12 px
	Caption 1	12 px
	Caption 2	10 px
	Button 1	16 px
	Button 2	14 px

b. Warna

Design system warna dibuat untuk mengorganisir warna-warna yang akan digunakan pada aplikasi MaSa. Tujuannya untuk menjaga warna agar tetap konsisten dan tidak berubah-ubah. Warna yang digunakan pada aplikasi MaSa terbagi menjadi warna *primary*, *neutral*, *success*, *error*, *warning*, dan *text color*. Warna *primary* merupakan warna dasar yang dipakai pada aplikasi MaSa. Warna *neutral* merupakan warna monokrom yang digunakan untuk warna pendukung pada latar belakang. Warna *success*, *error*, dan *warning* merupakan warna tambahan atau pendukung untuk digunakan pada tampilan antarmuka aplikasi MaSa, khususnya pada saat kondisi sukses, error, dan peringatan. Kemudian terdapat warna untuk text dengan kombinasi warna hitam, abu-abu, dan putih. Untuk detail lengkap dari *design system* warna dapat dilihat pada Gambar 4.13 dan Tabel 4.5.



Gambar 4.13 Warna

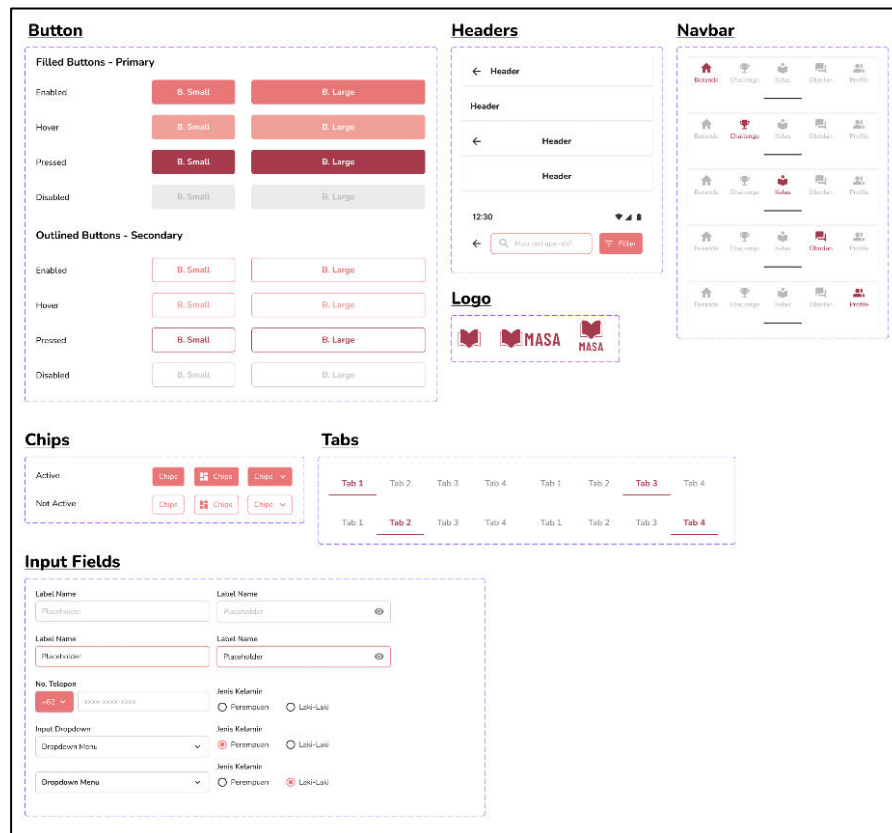
Tabel 4.5 Detail Warna

Jenis Warna	Tipe Warna	Detail Hex
Primary	Dark	A73B4E
	Main	E97777
	Middle	F1A099
	Light	BDEFEB
	Soft	FDEDE5
Neutral	Dark	3E3E3E
	Main	8B8B8B
	Middle	C5C5C5
	Light	EBEBEB
	Soft	FFFFFF
Success	Dark	168A32
	Main	2DC136

Jenis Warna	Tipe Warna	Detail Hex
	Middle	60D95C
	Light	8CEC7F
	Soft	BCF8AC
Error	Dark	DB232C
	Main	FF3730
	Middle	FF7663
	Light	FF9C82
	Soft	FFC4AC
Warning	Dark	B79E06
	Main	FFE30C
	Middle	FFEC48
	Light	FFF16D
	Soft	FFF79D
Text Color	Primary	168A32
	Secondary	2DC136
	Tertiary-01	60D95C
	Tertiary-02	8CEC7F
	Tertiary-03	BCF8AC

c. Komponen

Design system komponen digunakan untuk mengorganisir komponen-komponen yang digunakan pada aplikasi MaSa. Terdapat beberapa komponen utama yang dibuat pada pengerjaan proyek ini seperti *button*, *header*, *navbar*, *chips*, *tabs*, *input fields*, dan *logo*. Komponen yang dibuat dapat dilihat pada Gambar 4.14 dan untuk fungsi dari tiap komponen dapat dilihat pada Tabel 4.6.



Gambar 4.14 Komponen

Tabel 4.6 Detail Komponen

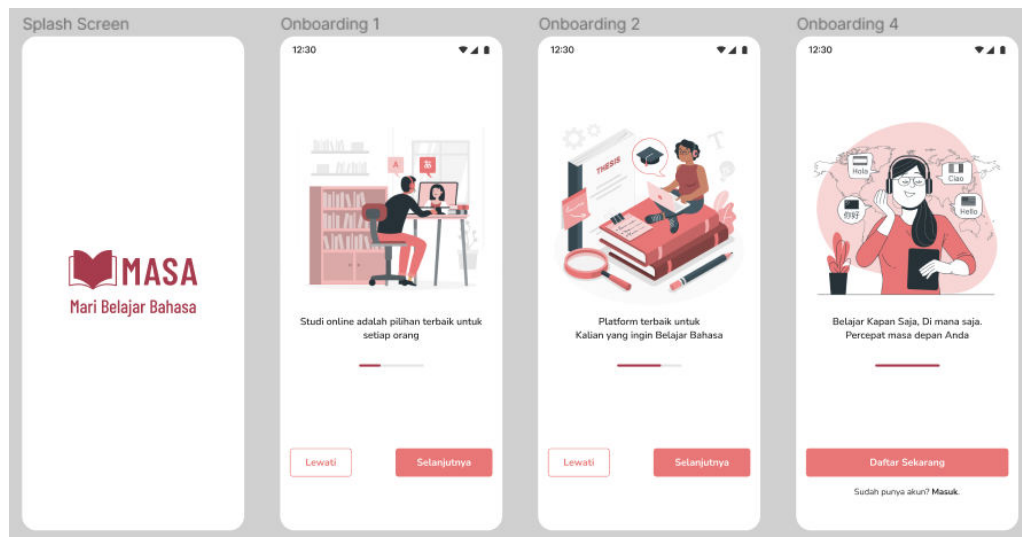
No	Jenis Komponen	Fungsi
1.	Buttons	Untuk memberikan tombol
2.	Chips	Untuk memudahkan pembuatan label pengkategorian
3.	Headers	Untuk memberikan judul tiap halaman pada tampilan antarmuka
4.	Navigation Bar	Untuk memberikan informasi menu-menu yang ada pada aplikasi
5.	Input Fields	Untuk memasukkan data atau informasi
6.	Logo	Sebagai brand identity dari aplikasi MaSa
7.	Tabs	Untuk memudahkan pengelompokkan konten

4.4.2 Prototype

Setelah pembuatan design system selesai dilanjutkan dengan pembuatan prototype atau *wireframe high-fidelity* yang sudah ditambahkan interaksi antar *frame*-nya. Pada *project* ini, *prototype* terbagi menjadi beberapa tampilan yaitu sebagai berikut.

a. Tampilan *Splash Screen* dan *Onboarding Screen*

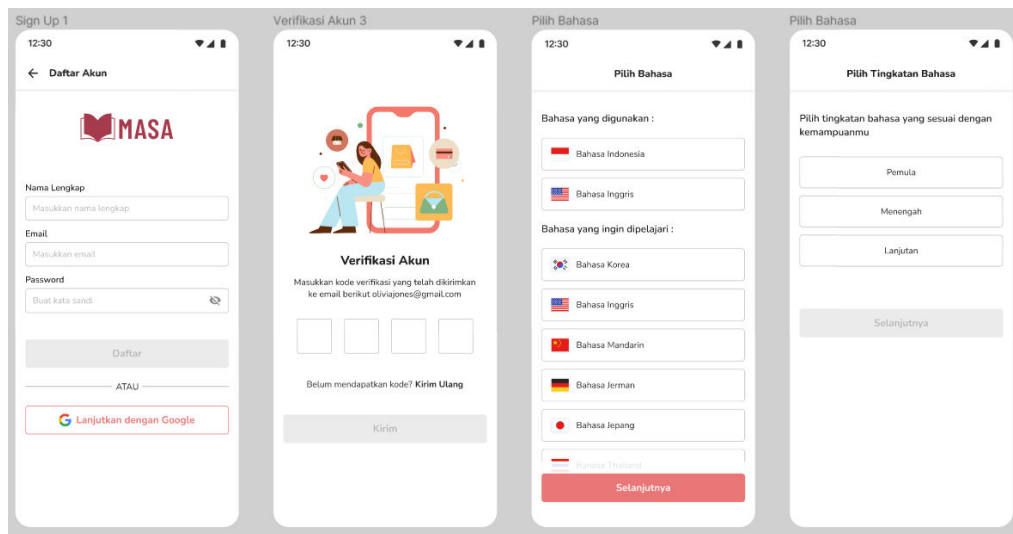
Tampilan ini merupakan tampilan awal ketika pengguna pertama kali mengakses aplikasi MaSa. *Splash screen* menampilkan logo dari aplikasi MaSa sedangkan *onboarding screen* menampilkan hal-hal yang berhubungan dengan aplikasi. Tampilan *splash screen* dan *onboarding screen* dapat dilihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15 Tampilan *Splash Screen* dan *Onboarding Screen*

b. Tampilan *Sign Up*

Tampilan *Sign Up* menampilkan halaman yang digunakan ketika pengguna ingin melakukan daftar akun pada aplikasi MaSa. Pengguna dapat mendaftar dengan mengisi nama lengkap, email, dan juga password. Setelah itu pengguna perlu memasukkan kode yang telah dikirim melalui email untuk verifikasi akun. Lalu pengguna juga perlu memilih bahasa yang digunakan, bahasa yang akan dipelajari, dan tingkatan bahasa. Apabila pengguna belum mendapatkan kode verifikasi akun dapat menekan kirim ulang. Selain itu pada saat register pengguna dapat mendaftar akun melalui akun google. Detail tampilan dari halaman *sign up* dapat dilihat pada Gambar 4.16.

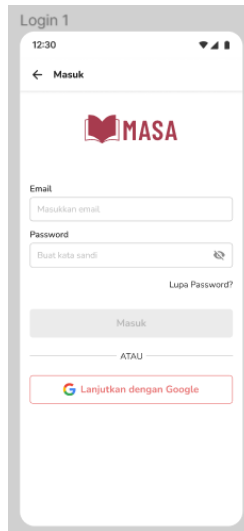


Gambar 4.16 Tampilan Halaman Sign Up

c. Tampilan *Login*

Tampilan *login* menampilkan halaman yang digunakan ketika pengguna ingin melakukan *login* pada aplikasi MaSa. Pengguna dapat login ke aplikasi dengan mengisi email dan *password* yang sudah didaftarkan pada saat *sign*

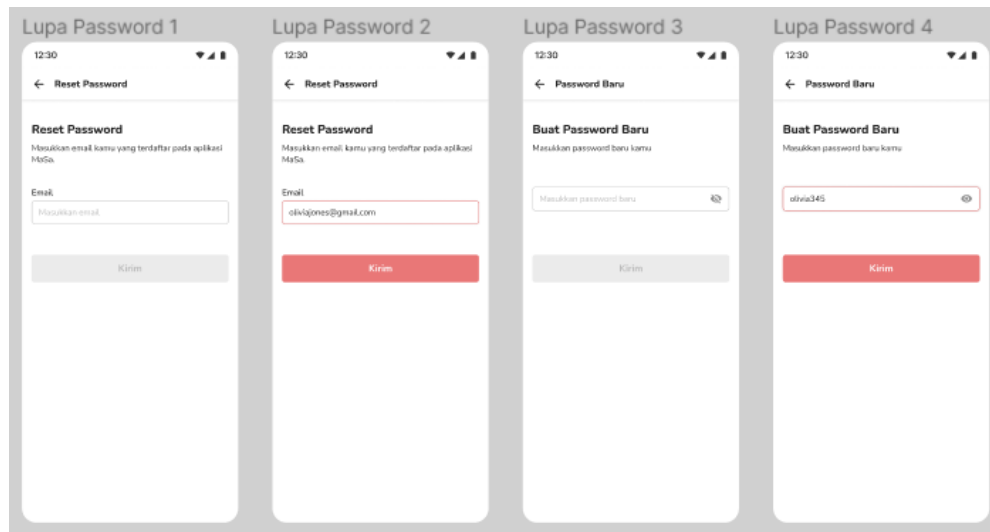
up. Pengguna juga dapat *login* melalui akun google dengan menekan tombol yang ada di bawah. Apabila pengguna lupa dengan password, pengguna dapat menekan lupa password yang terdapat di bawah form. Detail dari tampilan *login* dapat dilihat pada Gambar 4.17.



Gambar 4.17 Tampilan Halaman Login

d. Tampilan *Reset Password*

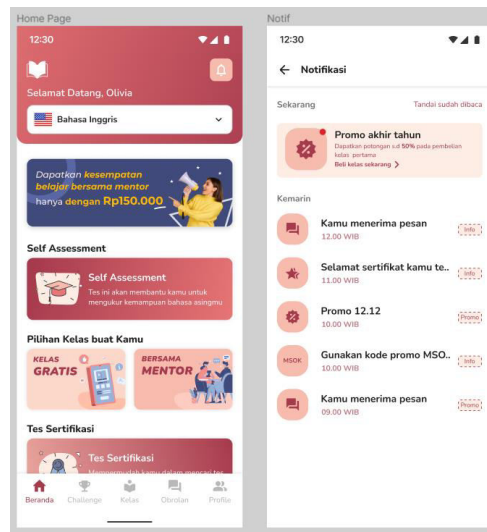
Tampilan *reset password* menampilkan halaman yang digunakan ketika pengguna lupa dengan *password* dari akun yang telah terdaftar sebelumnya pada aplikasi MaSa. Pengguna perlu untuk mengisi email terlebih dahulu untuk dapat membuat *password* baru. Detail tampilan dari halaman *reset password* dapat dilihat pada Gambar 4.18.



Gambar 4.18 Tampilan Halaman Reset Password

e. Tampilan Beranda

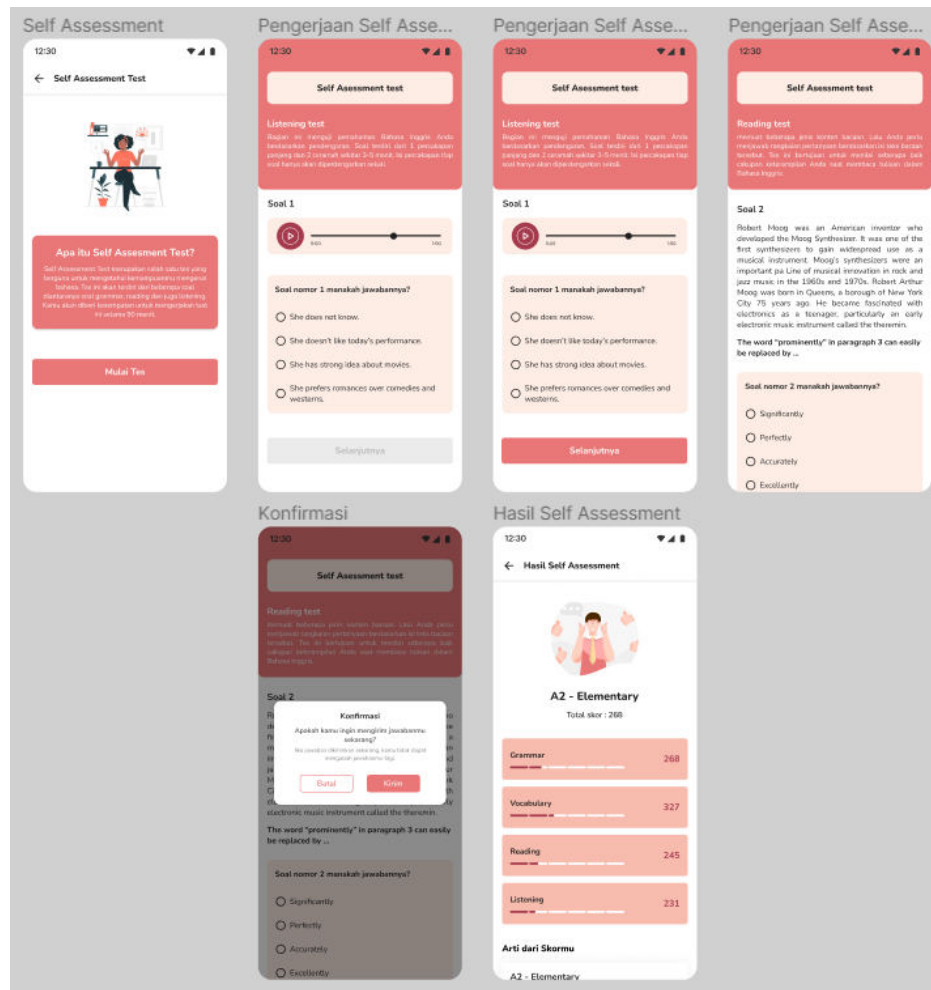
Tampilan beranda merupakan tampilan awal ketika pengguna berhasil masuk pada aplikasi MaSa. Pada tampilan ini menampilkan beberapa fitur yang ada pada aplikasi MaSa seperti fitur tes *self-assessment*, fitur pembelian kelas, fitur tes sertifikasi. Selain itu, di bagian atas terdapat dropdown untuk memilih bahasa yang dipelajari, logo, dan notifikasi. Detail dari tampilan beranda dapat dilihat pada Gambar 4.19.



Gambar 4.19 Tampilan Halaman Beranda dan Notifikasi

f. Tampilan Fitur Self Assessment

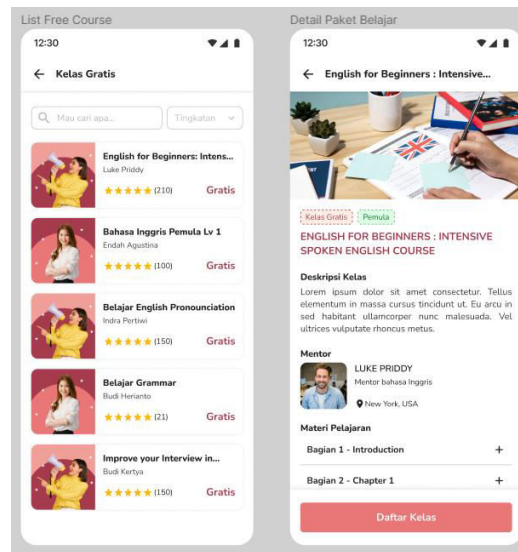
Pada fitur *self assessment* terdapat beberapa tampilan yaitu tampilan halaman penjelasan singkat mengenai tes *self assessment*, halaman pengerjaan tes *self assessment*, dan halaman hasil nilai tes *self assessment*. Pada pengerjaan tes akan menampilkan kategori pertanyaan, pertanyaan, dan juga pilihan jawaban berupa *multiple choice*. Kemudian jika pengguna selesai mengirimkan jawaban akan muncul tampilan halaman hasil tes *self-assessment*. Detail dari tampilan pada fitur *self-assessment* dapat dilihat pada Gambar 4.20.



Gambar 4.20 Tampilan Halaman Self Assessment

g. Tampilan Fitur Kelas Gratis

Tampilan kelas gratis berisikan daftar pilihan kelas gratis yang tersedia pada aplikasi MaSa. Apabila ingin melakukan pendaftaran kelas gratis, pengguna dapat menekan pilihan kelasnya dan akan ditampilkan halaman detail dari kelas tersebut. Pada halaman detail kelas gratis berisikan informasi berupa deskripsi singkat terkait kelas tersebut, mentor yang mengajar, materi pelajaran yang akan diajarkan, dan juga terdapat keterangan tingkatan dan jenis kelasnya pada bagian atas. Detail tampilan dari kelas gratis dapat dilihat pada Gambar 4.21.

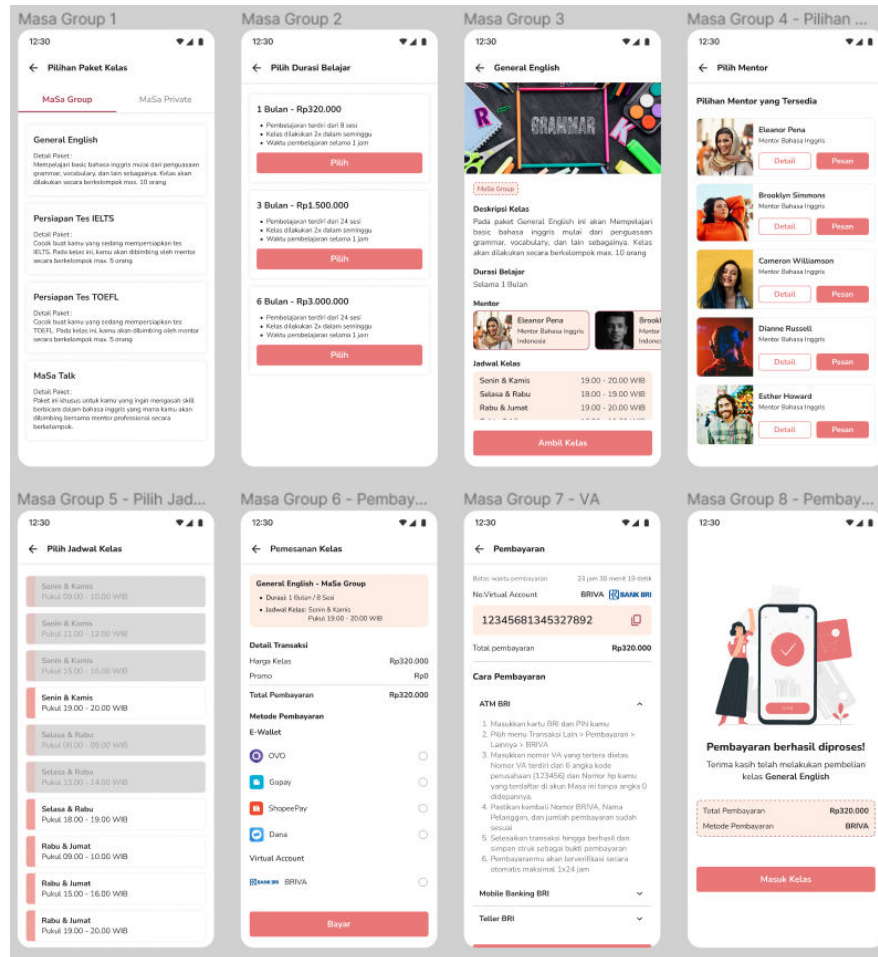


Gambar 4.21 Tampilan Halaman Kelas Gratis

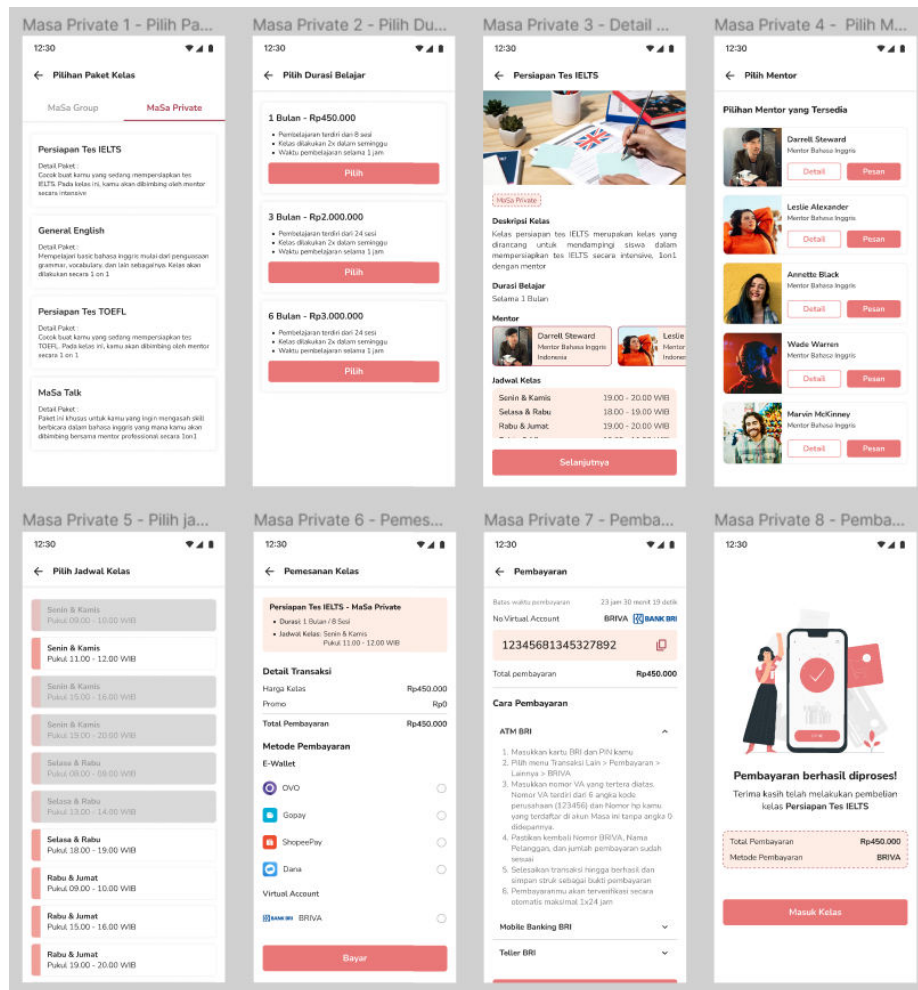
h. Tampilan Fitur Kelas bersama Mentor

Tampilan fitur kelas bersama mentor menampilkan halaman awal yaitu halaman pilih paket kelas. Pada halaman tersebut terbagi menjadi dua sub halaman yaitu MaSa Group dan MaSa Private yang masing-masing terdapat pilihan paket kelas dan juga deskripsi singkat dari detail paket. Jika pengguna mengklik salah satu dari pakatnya maka akan tampil halaman pilih durasi kelas, halaman detail paket yang sudah dipilih yang mana termuat informasi deskripsi kelas, mentor, durasi, dan materi pembelajaran, kemudian halaman pilih mentor dan halaman pilih jadwal kelas. Setelah pengguna berhasil melewati halaman-halaman tersebut maka akan tampil halaman pemesanan kelas yang mana termuat informasi paket yang dipilih dan metode pembayaran. Setelah itu, jika pengguna berhasil melakukan pemesanan kelas, akan tampil halaman pembayaran dan halaman pembayaran berhasil jika pengguna berhasil melakukan pembayaran. Detail dari tampilan fitur kelas bersama mentor dapat

dilihat pada Gambar 4.22 untuk kelas MaSa Group dan Gambar 4.23 untuk kelas MaSa Private.



Gambar 4.22 Tampilan Kelas Bersama Mentor - MaSa Group

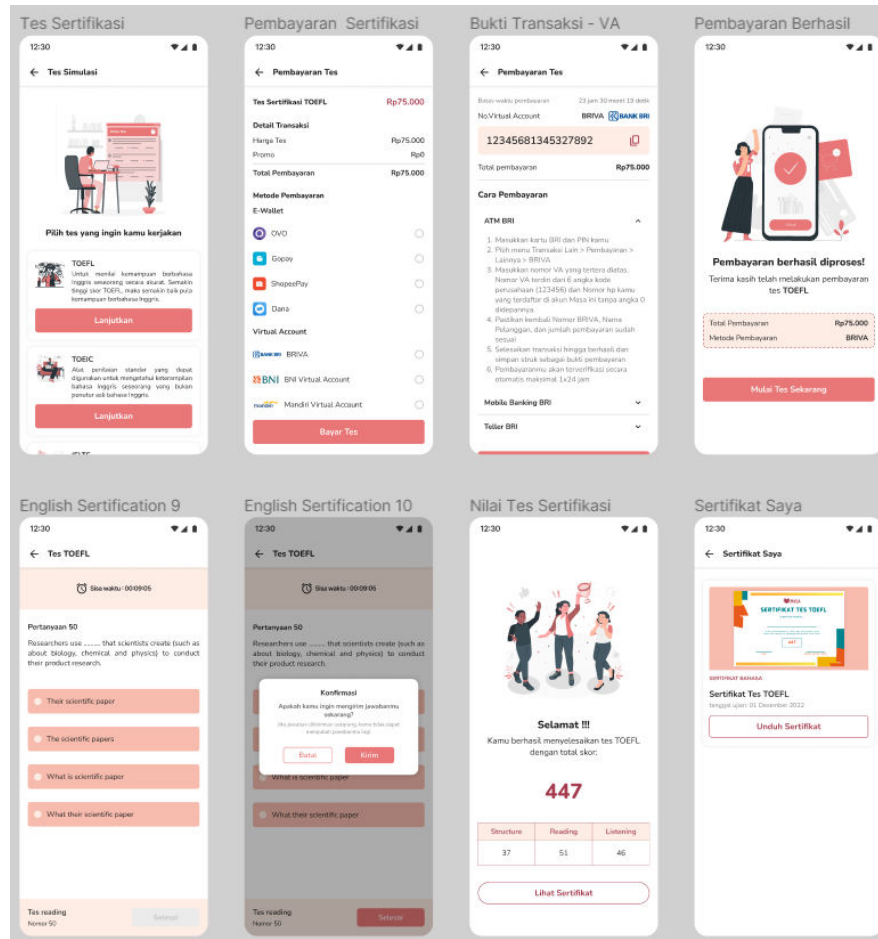


Gambar 4.23 Tampilan Kelas bersama Mentor - MaSa Private

i. Tampilan Fitur Tes Sertifikasi

Pada fitur tes sertifikasi terdapat beberapa tampilan diantaranya yaitu halaman daftar pilihan tes sertifikasi yang berguna untuk memberikan informasi terkait pilihan tes yang tersedia, tampilan halaman pembayaran untuk mempermudah pengguna dalam melihat detail harga dan metode pembayaran yang tersedia, halaman pengerjaan tes yang memuat pertanyaan tes dan pilihan jawaban, halaman hasil tes sertifikasi yang memuat informasi terkait nilai yang didapatkan selesai melakukan tes, selain itu pengguna juga dapat melihat

sertifikat yang didapatkan dengan mengklik tombol lihat sertifikat pada halaman hasil tes. Detail dari tampilan fitur tes sertifikasi dapat dilihat pada Gambar 4.24.

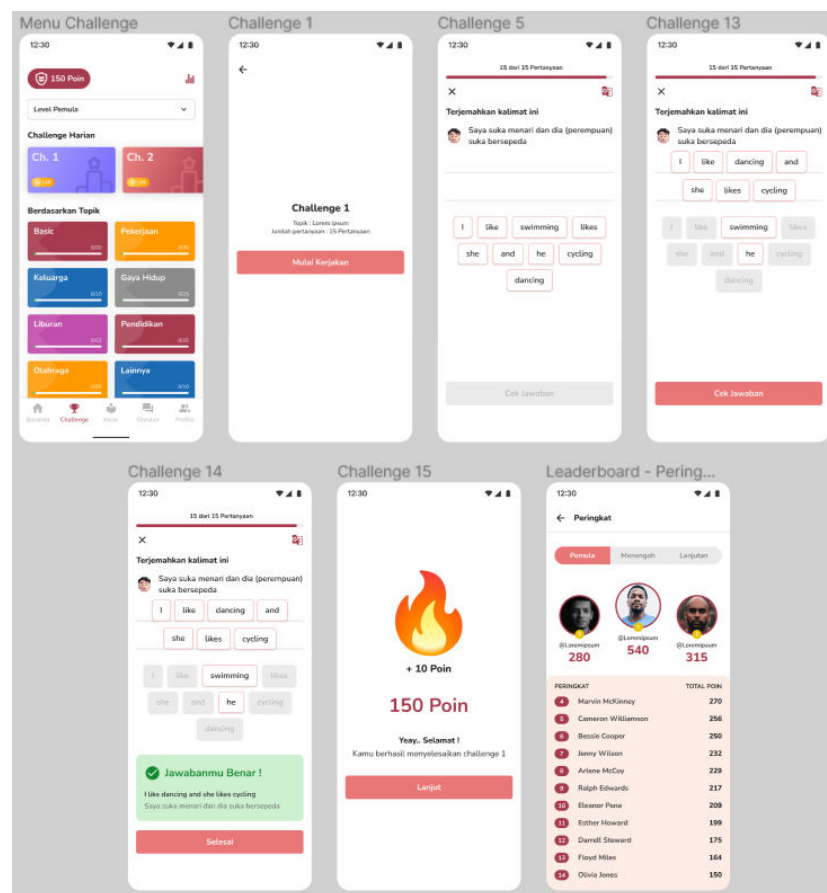


Gambar 4.24 Tampilan Fitur Tes Sertifikasi

j. Tampilan Fitur Challenge

Pada fitur challenge ini terdapat beberapa tampilan halaman yaitu halaman pertama saat pengguna mengklik menu challenge akan tampil kategori-kategori dari challenge yaitu challenge harian dan berdasarkan topik. Pada bagian atas halaman tersebut pengguna akan menemui informasi terkait peraian poin dan juga menu untuk menuju ke halaman leaderboard yang berisi informasi terkait peringkat. Jika pengguna mengklik salah satu challenge, maka akan tampil

halaman untuk memulai challenge yang berisi informasi mengenai topik challenge, jumlah pertanyaan dan tombol untuk memulai. Tampilan pengerjaan challenge akan muncul apabila pengguna mengklik tombol mulai. Apabila pengguna selesai mengerjakan, maka akan tampil perolehan poin dari challenge tersebut. Untuk lebih detail dari tampilan fitur challenge dapat dilihat pada Gambar 4.25 di bawah ini.

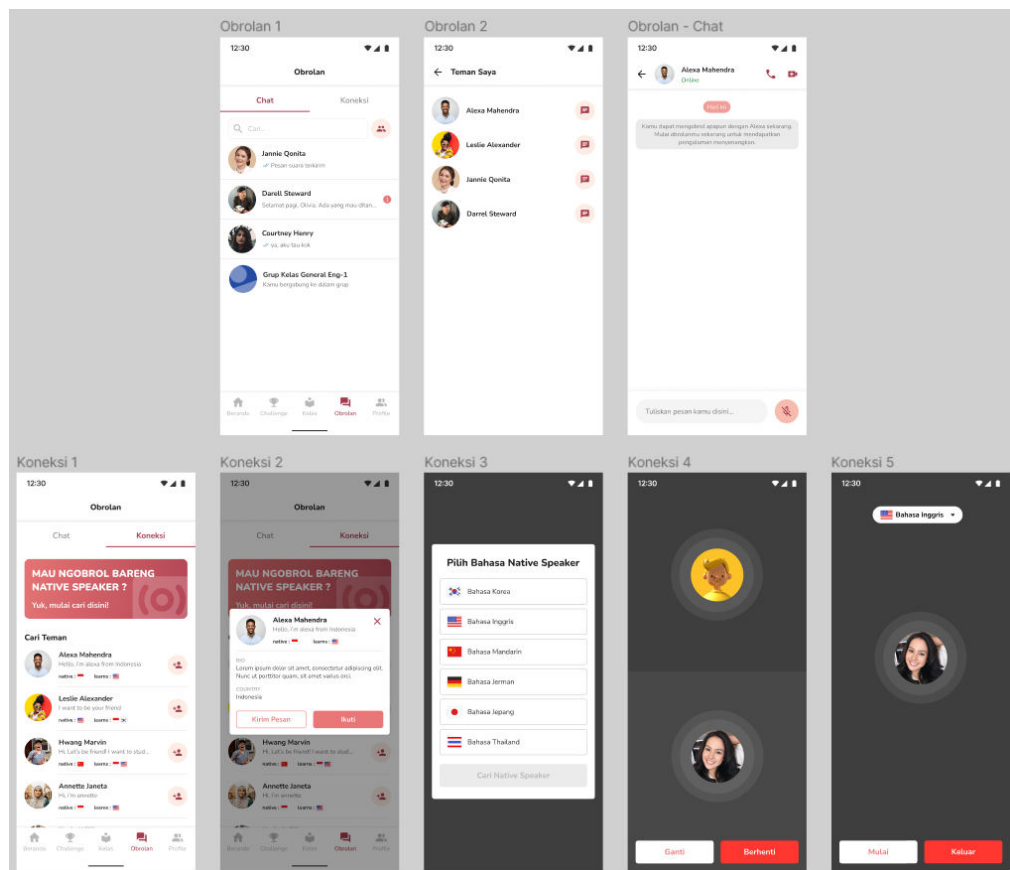


Gambar 4.25 Tampilan Fitur Challenge

k. Tampilan Fitur Obrolan dan Koneksi

Pada tampilan fitur obrolan terbagi menjadi 2 sub fitur yaitu fitur chat dan fitur koneksi. Untuk fitur chat, pengguna akan melihat tampilan halaman chat

yang memuat fitur pencarian, menu untuk ke halaman daftar teman, dan riwayat pesan. Sedangkan untuk fitur koneksi, akan tampil halaman koneksi yang didalamnya memuat rekomendasi teman, rekomendasi grup belajar, dan fitur untuk berbicara pada native speaker yang terletak pada bagian atas. Pada halaman koneksi ini pengguna dapat mencari dan menambah teman serta bergabung pada grup belajar yang tersedia. Detail pada tampilan fitur obrolan dan koneksi dapat dilihat pada Gambar 4.26.

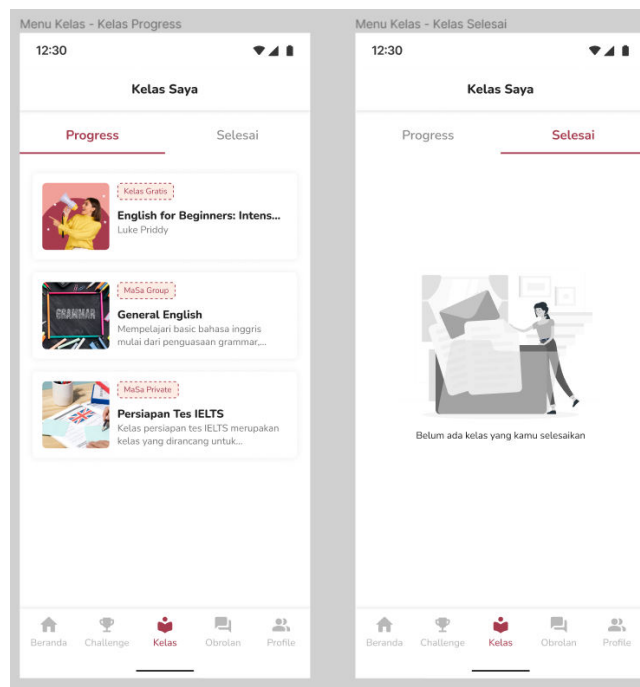


Gambar 4.26 Tampilan Fitur Obrolan dan Koneksi

1. Tampilan Kelas Saya

Tampilan Kelas Saya merupakan tampilan halaman dari menu kelas. Pada tampilan ini terdapat dua sub halaman yaitu halaman dari kelas yang sedang

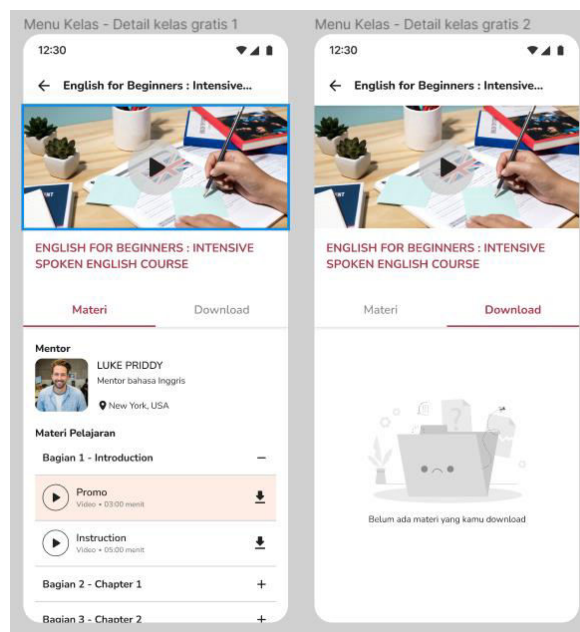
berjalan atau progres dan halaman dari kelas selesai. Untuk halaman dari kelas yang sedang berjalan akan menampilkan daftar kelas yang sedang dijalani oleh pengguna. Daftar kelas yang sedang dijalani akan ditampilkan dalam bentuk card yang mana terdapat keterangan jenis kelas di atasnya, nama kelas, dan juga deskripsi kelas untuk kelas bersama mentor serta keterangan nama mentor untuk kelas gratis. Detail dari tampilan halaman menu kelas dapat dilihat pada Gambar 4.27.



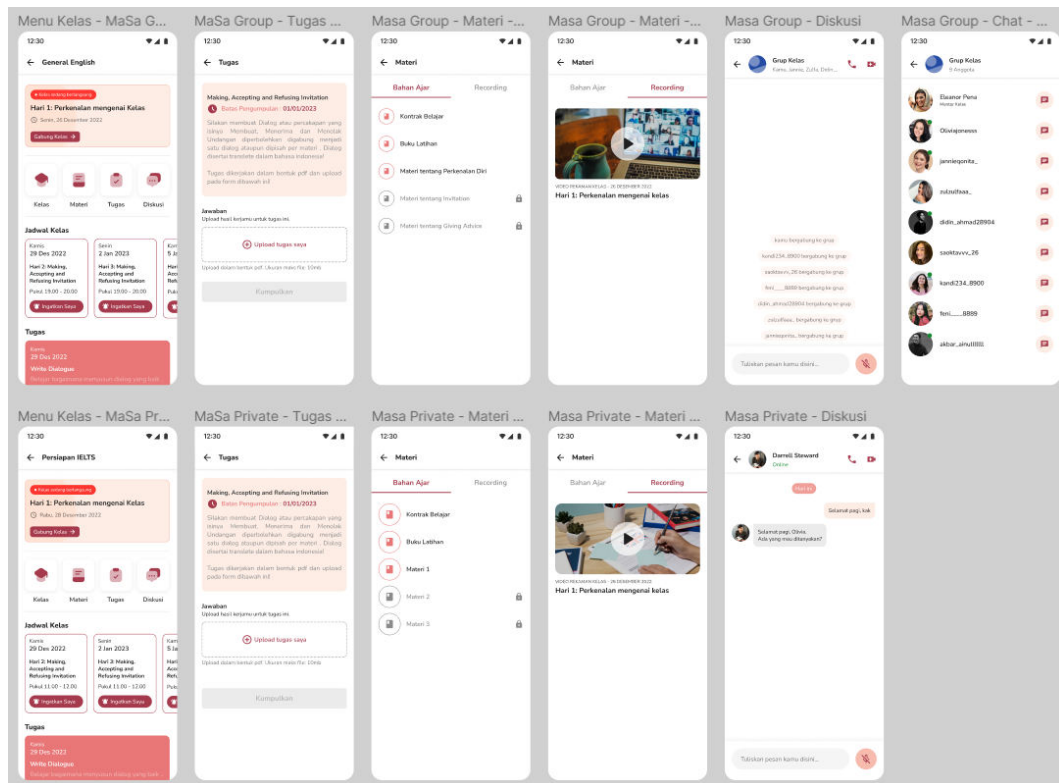
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Menu Kelas

Selain tampilan pada Gambar 4.27, terdapat juga tampilan detail kelas yang dapat diakses oleh pengguna jika mengklik pada salah satu kelas. Pada tampilan detail kelas gratis dan kelas bersama mentor (MaSa Group dan MaSa Private) memiliki perbedaan tampilan yang ditunjukkan seperti pada Gambar 4.28 dan Gambar 4.29. Untuk tampilan kelas Gratis terdapat akses untuk video learning

dan dua sub halaman yaitu halaman materi dan halaman download. Halaman materi berisikan informasi mengenai identitas mentor dan materi pembelajaran. Sedangkan halaman *download* digunakan untuk menyimpan hasil unduhan materi. Untuk tampilan halaman detail kelas bersama mentor yaitu kelas MaSa Group dan MaSa Private memiliki tampilan yang sama. Pada halaman tersebut terdapat informasi mengenai kelas yang sedang berlangsung, jadwal kelas, tugas yang tersedia dan empat sub menu diantaranya menu kelas, menu materi, menu tugas, dan menu diskusi. Pada kelas MaSa Group, jika pengguna mengklik menu diskusi, maka akan dialihkan ke tampilan halaman obrolan grup dari kelas tersebut. Sedangkan pada kelas MaSa Private, akan dialihkan ke tampilan halaman obrolan bersama mentornya. Detail pada halaman detail kelas bersama mentor dapat dilihat pada Gambar 4.29.



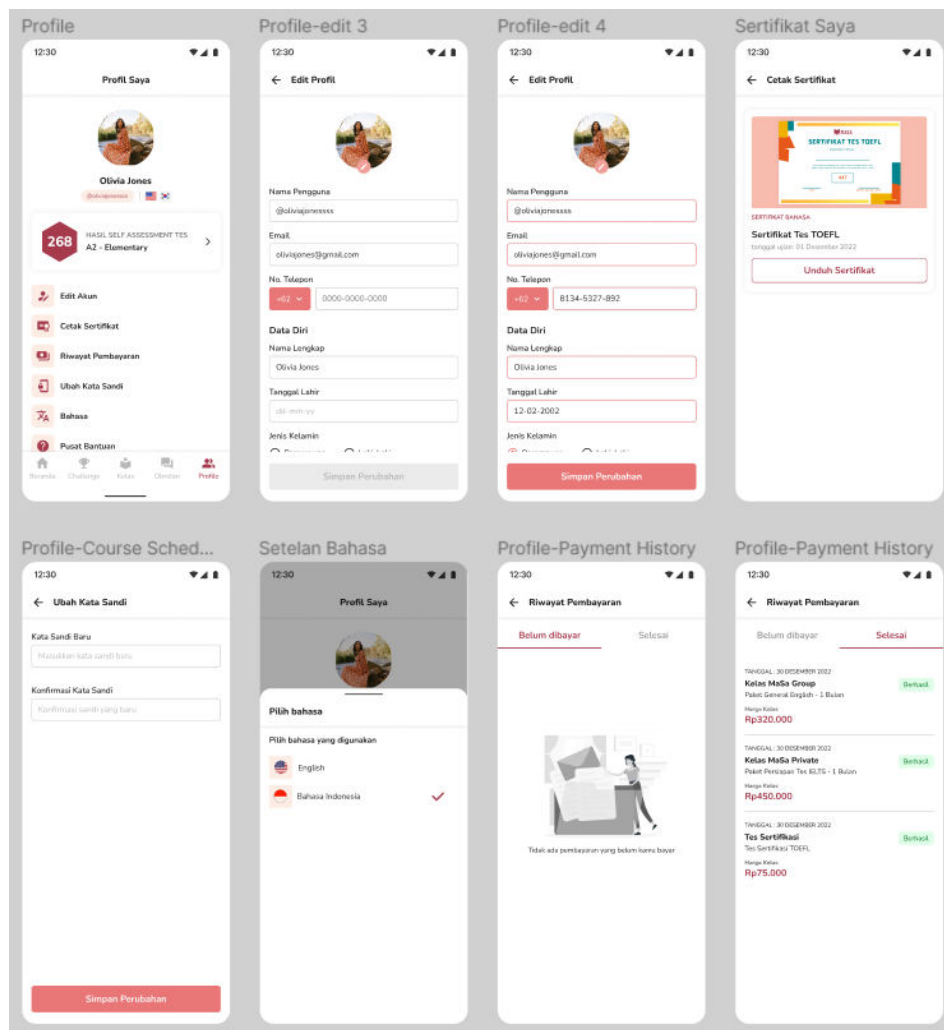
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Detail Kelas Gratis



Gambar 4.29 Tampilan Halaman Detail Kelas Bersama Mentor

m. Tampilan Menu Profile

Tampilan menu profile pada bagian atas terdapat informasi profil pengguna berupa nama lengkap dan username dan keterangan bahasa yang dipelajari. Kemudian dibawahnya terdapat tampilan hasil tes self assessment, beberapa sub menu seperti *edit profile*, cetak sertifikat, riwayat pembayaran, ubah kata sandi, bahasa, pusat bantuan, dan terakhir tombol untuk *logout*. Detail tampilan menu profile dapat dilihat pada Gambar 4.30.



Gambar 4.30 Tampilan Menu Profile

4.5 Tahap Test

Pada tahap ini dilakukan pengujian kepada 6 orang partisipan yang berguna untuk mengetahui perilaku, pikiran, dan perasaan mereka ketika menggunakan aplikasi MaSa. Dalam pengujian ini, pengujian dilakukan kepada 6 orang partisipan yaitu 3 orang partisipan yang pernah mengisi kuesioner pada tahapan sebelumnya dan 3 orang dipilih secara acak berdasarkan kriteria yang ada pada tahap *empathize* yaitu tertarik untuk belajar bahasa asing.

Pengujian dibantu dengan menggunakan tools Maze Design yang merupakan sebuah tools testing yang memungkinkan dapat dengan mudah mengetahui nilai *usability testing* secara langsung dari apa yang dilakukan oleh partisipan. Oleh sebab itu, pada pengujian ini dilakukan secara *online* dengan bantuan tools Maze untuk memudahkan melihat hasil nilai *usability testing* dan aplikasi Zoom Meeting dan WhatsApp agar mudah dalam mendapatkan feedback dari partisipan setelah melakukan pengujian. Dalam proses pengujian, terdapat beberapa task atau tugas yang diujikan diantaranya seperti yang termuat pada Tabel 4.7 dibawah ini.

Tabel 4.7 Task Tahap Pengujian

No	Task	Keterangan
1.	Melakukan <i>Sign Up</i>	- Pengguna melewati <i>splash screen</i> dan <i>onboarding screen</i> - Pengguna menekan button daftar sekarang dan melakukan pendaftaran akun - Pengguna memasukkan OTP - Pengguna memilih bahasa yang diinginkan - Pengguna memilih tingkatan kemampuan berbahasa - Pengguna berhasil masuk ke halaman beranda
2.	Mencoba Tes <i>Self Assessment</i>	- Pengguna masuk ke halaman beranda - Pengguna memilih fitur tes <i>self assessment</i> - Pengguna memulai dan mengerjakan tes hingga selesai - Pengguna mendapatkan hasil tes
3.	Mengerjakan tes sertifikasi	- Pengguna masuk ke halaman beranda - Pengguna memilih tes sertifikasi pada halaman beranda - Pengguna memilih tes sertifikasi yang diinginkan

No	Task	Keterangan
		- Pengguna melakukan pembayaran hingga berhasil - Pengguna mengerjakan tes yang dipilih - Pengguna melihat hasil tes - Pengguna melihat sertifikat tes yang didapatkan
4.	Mendaftar Kelas Gratis dan Melihat Detail Kelas yang Diambil	- Pengguna masuk ke halaman beranda - Pengguna memilih kelas Gratis - Pengguna melihat detail kelas gratis - Pengguna mengambil atau mendaftar kelas gratis - Pengguna melihat detail kelas gratis yang berhasil diambil
5.	Melakukan Pembelian Kelas Bersama Mentor	- Pengguna masuk ke halaman beranda - Pengguna memilih kelas bersama mentor - Pengguna memilih paket kelas berdasarkan kategorinya - Pengguna memilih durasi belajar - Pengguna melihat detail paket kelas yang dipilih - Pengguna memilih mentor yang sesuai dengan keinginan - Pengguna memilih jadwal kelas yang tersedia - Pengguna melakukan pembelian kelas - Pengguna melakukan pembayaran
6.	Mengakses Kelas – Kelas Masa Group – Melihat Materi	- Pengguna masuk ke halaman menu kelas - Pengguna masuk ke halaman detail kelas dari MaSa Group - Pengguna melihat materi
7.	Mengakses Kelas – Kelas Masa Group – Bergabung ke Diskusi	- Pengguna masuk ke halaman menu kelas - Pengguna masuk ke halaman detail kelas dari MaSa Group - Pengguna bergabung ke diskusi
8.	Mengerjakan Challenge	- Pengguna masuk ke halaman menu challenge - Pengguna melakukan eksplorasi challenge - Pengguna melakukan pengerjaan challenge Harian - Pengguna mendapatkan poin

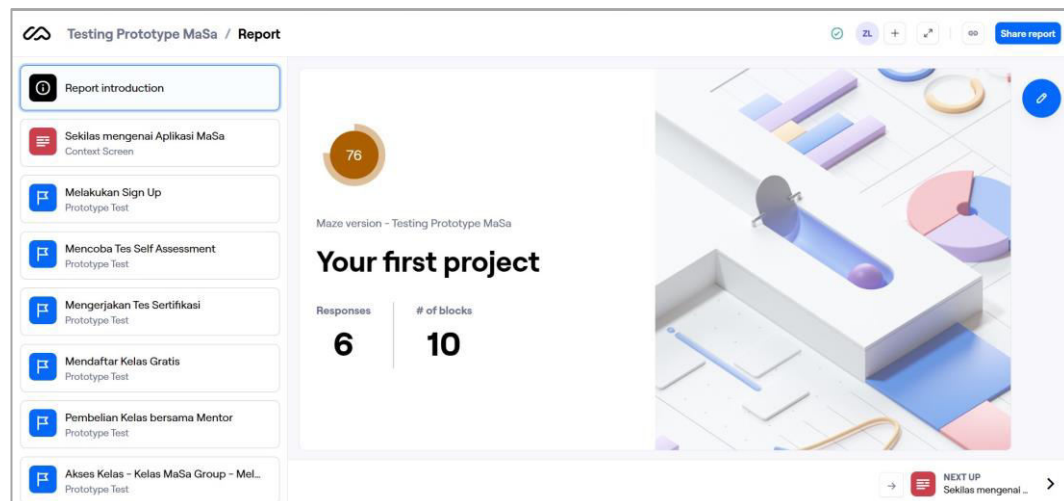
No	Task	Keterangan
		- Pengguna melihat hasil ranking yang didapatkan
9.	Mengobrol dengan Native Speaker	- Pengguna masuk ke halaman menu obrolan - Pengguna memilih fitur berbicara dengan native speaker - Pengguna melakukan komunikasi dengan native speaker

Dari pengujian task pada Tabel 4.7 dengan menggunakan aplikasi *Maze* mendapatkan hasil akhir dengan nilai rata-rata sebesar 76 secara keseluruhan yang mana dapat dilihat pada Gambar 4.34. Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa setiap partisipan cukup baik dalam memahami tugas dan petunjuk yang diberikan pada tiap tasknya sehingga menghasilkan nilai rata-rata yang cukup baik juga. Kemudian untuk bahan evaluasi dari pengujian ini, penulis juga meminta *feedback* kepada partisipan dari segi proses dan tampilan pada aplikasi. Berikut pada Tabel 4.8 adalah daftar *feedback* yang diberikan.

Tabel 4.8 Daftar *Feedback* dari Partisipan

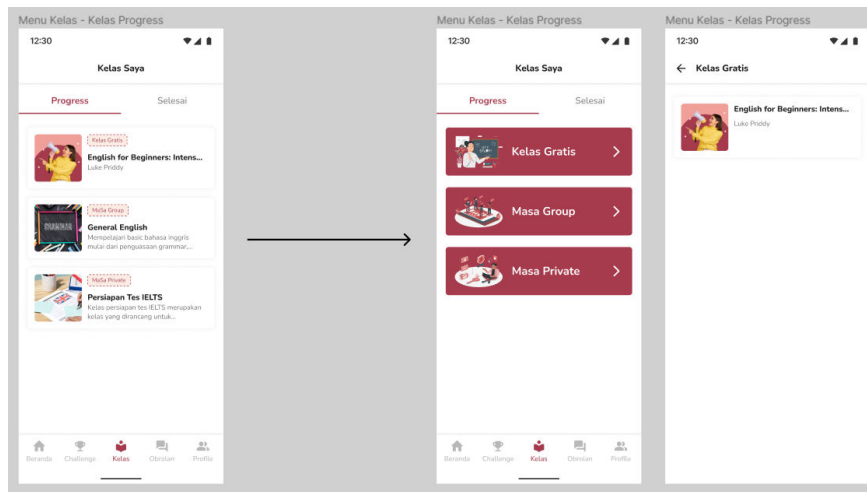
Partisipan	Feedback
P1	Tampilannya sudah oke, namun ada beberapa instruksi pada task yang ada di maze perlu diperjelas dan ditambahi
P2	Proses yang ada di prototypenya sudah cukup oke dan mudah dipahami
P3	Untuk alurnya sudah oke, tapi untuk tampilannya pada halaman menu kelas lebih baik terdapat pengkategorian menurut jenis kelasnya terlebih dahulu baru muncul daftar kelasnya

Partisipan	Feedback
P4	Sebenarnya sudah bagus semua dari tampilan dan proses, hanya saja tadi terjadi sedikit missskom antara saya dan task yang diberikan
P5	Untuk keseluruhan fitur keren mudah ditemukan dengan cepat hanya saja untuk cari teman native speaker saya harus mengeksplor lebih dahulu untuk menemukannya. Tampilan keren konsisten dan sangat clear designnya
P6	Sejauh ini belum ada masukan, karena aplikasi MaSa masih masih mudah dan cukup baik dalam standar aplikasi pembelajaran



Gambar 4.31 Hasil Usability Testing

Dari hasil testing yang didapatkan pada gambar 4.31 dan juga *feedback* dari partisipan pada Tabel 4.8 , desainer dan tim perlu untuk melakukan perbaikan pada desain *user interface* dan *user experience* yang telah dirancang. Namun, dalam pengerjaan proyek ini, desainer dan tim akan melakukan perbaikan pada sisi desain *user interface*-nya saja yaitu pada halaman menu Kelas yang mana dilakukan perubahan dengan menampilkan kategori tiap kelas terlebih dahulu. Berikut adalah hasil perbaikan yang telah dilakukan.



Gambar 4.32 Hasil Perbaikan Desain

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembahasan Tugas Akhir Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Mobile Pembelajaran Bahasa Asing, dapat disimpulkan bahwa dalam pengerjaan tugas akhir ini menghasilkan sebuah desain *user interface* dan *user experience* aplikasi mobile pembelajaran bahasa asing yang bernama MaSa (Mari Belajar Bahasa) dengan menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari lima tahapan yaitu tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*.

Pada tahapan *empathize* dilakukan riset kepada pengguna untuk memahami apa kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh pengguna. Riset dilakukan melalui survey kuesioner dan hasilnya didefinisikan pada tahapan *define* dengan menyatakan sebuah *problem statement*. Kemudian membuat *user persona* dan *how might we* untuk mengidentifikasi profil dari target pengguna dan *insight* dari permasalahan pengguna. Berikutnya pada tahapan *ideate* dilakukan proses *brainstorming* untuk menghasilkan usulan fitur-fitur baru, pembuatan *information architecture*, *userflows*, dan *wireflows* untuk memberikan gambaran dasar dari ide-ide yang telah dihasilkan dari proses *brainstorming*. Setelah mengetahui gambaran dasar dari aplikasi, pada tahapan *prototype* dilakukan pembuatan *wireframe* yang lebih detail yang sudah berisikan informasi, komponen-komponen, dan warna serta interaksi antar *wireframe*. Tahapan terakhir yaitu tahapan test dilakukan *usability testing* untuk menguji *prototype* yang telah dibuat dengan tujuan mengetahui perilaku, pikiran, dan perasaan mereka ketika menggunakan aplikasi MaSa.

Pengujian dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Maze.Design* dan berhasil mendapatkan hasil akhir dengan nilai sebesar 76. Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa setiap partisipan sudah cukup baik dalam memahami tugas dan petunjuk yang diberikan pada tiap tasknya.

5.2 Saran

Pada perancangan desain *user interface* dan *user experience* aplikasi MaSa terdapat beberapa saran yang diusulkan yaitu dapat melakukan tahapan iterasi sebanyak lebih dari satu kali dengan tujuan untuk dapat meningkatkan kualitas dan pengalaman pengguna ketika menggunakan aplikasi MaSa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ar Razi, A. M. (2018). *Penerapan Metode Design Thinking pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer* (Vol. 03). Bandung: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan.
- Baihaqie, H. (2009). *Pembelajaran Bahasa Literatur*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Dam, R. F. (2022). *The 5 Stages in the Design Thinking Process*. Dipetik Mei 31, 2023, dari <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- Firdausi, F. A. (2021). *Analisa Dan Desain Kembali UI/UX Aplikasi Marketplace UMKM Digidesa Menggunakan Metode Design Thinking*. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Hovhanisyan, T. (2022). *Prototype testing - the complete guide*. Dipetik Juli 24, 2023, dari Bootcamp (uxdesign.cc): <https://bootcamp.uxdesign.cc/prototype-testing-the-complete-guide-15b28d7a3efc>
- Javier, A. (2022). *UX vs UI: What's the Difference? (And How They Apply to WordPress)*. Diambil kembali dari WPMU Dev: <https://wpmudev.com/blog/ux-ui-wordpress/>
- Khoirunnisa. (2023). *Pemodelan UI/UX Aplikasi Melatih Menggunakan Metode Design Thinking*. Depok: Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
- Lathifah, N. (2014). *UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA JERMAN PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 1 JETIS BANTUL MELALUI METODE EVERYONE IS A TEACHER HERE*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Samsu. (2014). *EFEKTIFITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL MELALUI PENGGUNAAN BAHASA ASING (ARAB DAN INGGRIS) DI PONDOK MODERN AL-KAUTSAR*. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Sarif Kasim Riau.
- Wibowo, M. R., & Setiaji, H. (2020). *Perancangan Website Bisnis Thriftdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.

Wiratama, B. A. (2022). *Perancangan Ulang Antarmuka Web E-Government Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Website Info Layanan Badan Pendapatan Daerah Provinsi Jawa Timur)*. Surabaya: Universitas Airlangga.

LAMPIRAN 1
JAWABAN HASIL KUESIONER

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu tertarik untuk belajar bahasa?	Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
2.	Bahasa apa yang ingin/sudah kamu kuasai?	Inggris, Jepang, Korea
		Inggris
		Inggris
		Inggris, Jepang, Korea, Spanish, France
		Inggris, Jepang
		Inggris
		Inggris
		Inggris, Jepang
		Inggris
		Inggris
		Korea
		Inggris, Jerman, Spanyol
		Inggris, Jepang, Korea
		Inggris
		Inggris
3.	Darimana kamu mempelajari bahasa asing tersebut?	Sekolah, Otodidak
		Belajat Independet
		Bimbel

No	Pertanyaan	Jawaban
		Online
		Sekolah, e-learning platform, sosial media, streaming service
		Youtube, lirik lagu
		Dari bimbel dan Youtube
		Dari film-film, video konten
		Film dan Lagu
		Youtube
		Youtube, Duolingo
		Sosial media, Duolingo
		Les, Duolingo, Youtube
		Film, Youtube, Course
		Internet dan Sosial Media
4.	Apa motivasi atau alasan kamu mempelajari bahasa asing tersebut?	Mengingat peluang di masa depan yang mungkin bahasa asing sangat dibutuhkan, ingin bisa berkomunikasi dengan orang luar Hobi nonton film barat terutama yang berbahasa inggris Untuk menunjang komunikasi di masa yang akan datang Suka belajar bahasa Perkiraan akan kebutuhan di masa yang akan datang Movitasinya karena bahasa inggris penting, banyak perusahaan-perusahaan yang membutuhkan persyaratan bahasa inggris Karena dibutuhkan untuk tes toefl Ingin menguasai bahasa tersebut agar dapat diterapkan pada dunia kerja Untuk membuka banyak peluang pekerjaan Karena diperlukan untuk kerja Saya ingin menjadi translator bahasa korea dan semoga (aamiin) diberikan kesempatan untuk mewawancarai idol kpop terutama exo Agar memiliki wawasan yang luas dan bisa dipakai jika bertemu dengan org dari negara luar Suka kpop and kdrama, suka anime dan game Karena itu bahasa internasional utama, jadi sebagai alat komunikasi lintas negara

No	Pertanyaan	Jawaban
		Ingin menambah wawasan
5.	Apakah kamu pernah menggunakan platform digital untuk mempelajari bahasa asing?	Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Tidak
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
6.	Jika pernah, platform digital apa yang kamu gunakan?	Duolingo
		Duolingo
		Hello english
		Duolingo
		Duolingo
		Tidak Pernah
		Duolingo
		Duolingo
		Duolingo
		Youtube
		Duolingo, YouTube
		Youtube, duolingo, instagram, whatsapp
		Duolingo, youtube
		YouTube
		Youtube
7.	Apa kelebihan dari platform tersebut?	Aplikasinya menyenangkan, terdapat game
		Mudah dipelajari
		Mudah digunakan
		Bisa bljr banyak bahasa

No	Pertanyaan	Jawaban
		Interaktif dan memiliki tampilan seperti casual game
		-
		Mudah dipahami
		Bagus bagi pemula dimana terdapat pembelajaran kosakata pada level-level yang berbeda dan membantu pengguna mudah untuk menghafal
		Tampilan menarik seperti bermain games
		Banyak referensi
		Di duolingo kita bisa mempelajari step by step nya
		Kekinian dan praktis
		Youtube: bisa diulang2, duo: belajar tulisan dan cara bacanya
		Mudah diakses kapan saja, kontennya variatif, dan jangkauannya luas
		Mudah diakses dan dapat memilih creator sesuai keinginan
8.	Apa kekurangan dari platform tersebut?	Duolingo tidak ada interaksi selain dengan aplikasinya sendiri
		Karena terlalu mudah jadi tidak ada tantangan
		Berbayar
		Bisa bikin bosan lama kelamaan
		Terlalu ramai dan kurang "formal"
		-
		Banyak iklan
		Apknya lebih cocok untuk mengajari pengguna menghafal kosakata namun belum cocok untuk mengajari cara berdialog sehari-hari dengan menggunakan grammar yang tepat
		Banyak kata2 yg diulang
		Tidak ada course
		Untuk saat ini heart ada batasannya jadi diarahkan untuk ke premium
		Tidak bisa bertemu tatap muka
		Youtube dan duolingo interaksinya satu arah (jadi gabisa nanya)
		Keterbatasan dalam berinteraksi dua arah secara langsung

No	Pertanyaan	Jawaban
		Banyak iklan
9.	Apa kendala yang kamu alami selama mempelajari bahasa asing?	Belum menguasai materi bahasa asing terutama dalam struktur bahasanya, Tidak adanya mentor/guru diluar sekolah jadi tidak tau mau nanya kesiapa kalo ada kesulitan, Tidak ada teman untuk diajak berbicara dengan bahasa asing
		Tidak bisa berbicara langsung untuk melatih kemampuan speaking
		Kurangnya support dari teman-teman
		Terlalu banyak yang ingin dipelajari jadi ga fokus ke satu bahasa
		Kesulitan dalam pengucapan (speaking), terutama voice recognition oleh device yang digunakan
		Masih belum bisa cepat memahami
		Kurang vocabulary jadi tidak bisa mengartikan
		Masih belum menguasai speaking dan listening yang tepat
		Banyaknya kosakata
		Tidak ada penilaian untuk mengukur apa yg sudah dipelajari
		Karena belajar otodidak jadi bingung kalau ada pertanyaan mau nanya kesiapa
		Tidak bisa tatap muka jadi sulit untuk bertanya jawab dengan baik
		Kadang suka kurang konsisten (tidak setiap hari)
		Pronunciation setiap kata bisa berbeda, walaupun susunan katanya mirip2
		Tidak adanya teman berbicara bahasa asing untuk memperlancar
10.	Berapa lama waktu yang kamu butuhkan untuk belajar bahasa asing?	1 jam
		>1 jam
		2 jam
		20 menit
		30 menit - 1 jam
		1jam
		15 menit
		30 menit
		30 menit

No	Pertanyaan	Jawaban
		1 jam
		Tidak menentu tapi kurang lebihnya sekitar 1jam
		1 jam
		15 menit/hari
		kurang lebih 30 menit-1 jam
		30 menit
11.	Cara belajar apa yang kamu sukai untuk mempelajari bahasa asing?	Kelompok
		Mandiri
		Kelompok
		Mandiri
		Kelompok
		Mandiri
		Mandiri
		Mandiri
		Mandiri
		Kelompok
		Mandiri
		Mandiri
		Mandiri
		Mandiri
		Mandiri
12.	Fitur apa yang akan kamu gunakan untuk belajar bahasa asing secara digital?	Live session bersama mentor, Video learning, Games/Quiz
		Games/Quiz
		Live session bersama mentor, Video learning, Games/Quiz
		Live session bersama mentor, Video learning, Bacaan, Games/Quiz
		Video learning, Bacaan, Games/Quiz
		Video learning
		Live session bersama mentor, Bacaan, Games/Quiz
		Video learning, Bacaan, Games/Quiz
		Games/Quiz
		Live session bersama mentor, Bacaan, Games/Quiz

No	Pertanyaan	Jawaban
		Live session bersama mentor, Video learning, Games/Quiz
		Live session bersama mentor, Video learning, Bacaan, Games/Quiz
		Video learning, Bacaan, Games/Quiz
		Video learning, Games/Quiz
		Video learning
13.	Apakah kamu membutuhkn sebuah fitur yang menyediakan soal latihan tes bahasa asing?	Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
14.	Apakah kamu membutuhkn sebuah fitur yang menyediakan tempat diskusi dengan pengguna lain untuk membantu meningkatkan kemampuan bahasa asing kamu?	Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Tidak
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya
		Ya

No	Pertanyaan	Jawaban
		Ya
15.	Jika kamu diberikan kesempatan untuk membuat aplikasi pembelajaran bahasa asing, ide atau fitur apa yang akan kamu masukan ke dalam aplikasi tersebut?	Fitur terhubung dengan native speaker atau pengguna lain yang sedang belajar bahasa, bimbingan belajar dengan mentor
		Fitur untuk terkoneksi dengan native speaker sehingga bisa mengasah kemampuan speaking
		Video conference
		Fitur berbicara dengan seseorang utk berlatih bahasa itu (berbayar tpi dgn harga masuk akal)
		fitur comparison dengan bahasa lokal yang lebih lengkap
		-
		Terdapat pengkoreksian dalam menulis bahasa inggris yang salah, ada mentor yang bisa di ajak berdiskusi. Listening
		Menambahkan fitur latihan berdialog menggunakan voice, yaitu pengguna dapat seolah-olah mengobrol dengan sistem apk dimana pengguna akan membalas dialog dengan memilih dan mengucapkan kata-kata sudah disediakan sistem apk
		interaktif dan berformat gamification
		fitur chat, jadi sapat komunikasi langsung dengan manusia
		Saya ingin mengada fitur percakapan dengan mentor. Jadi ketika ada pertanyaan saya bisa langsung menanyakannya di apl tsb
		Di dalam aplikasi terdapat musik dan film terkait bahasa asing yang diminati
		Kalau reach suatu goal bisa dapet poin yang nanti poinnya bisa dituker mungkin untuk session belajar langsung sama mentor/bisa bahasa yang ingin dipelajari
		speaking practice yang disesuaikan dengan accent yang ingin diasah
		fitur percakapan satu sama lain dengan pengakses yang lain