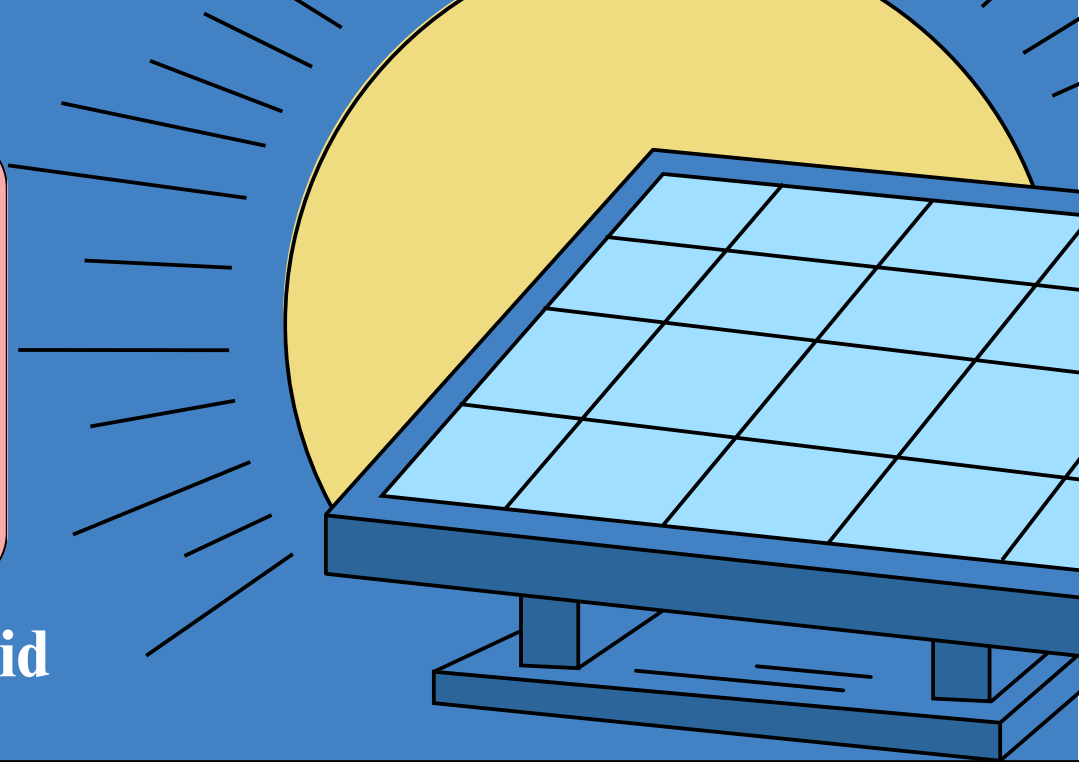


Analisis Kebutuhan Pengguna Terhadap Aplikasi E-Learning Berbasis Gamifikasi dengan UX Journey Methode

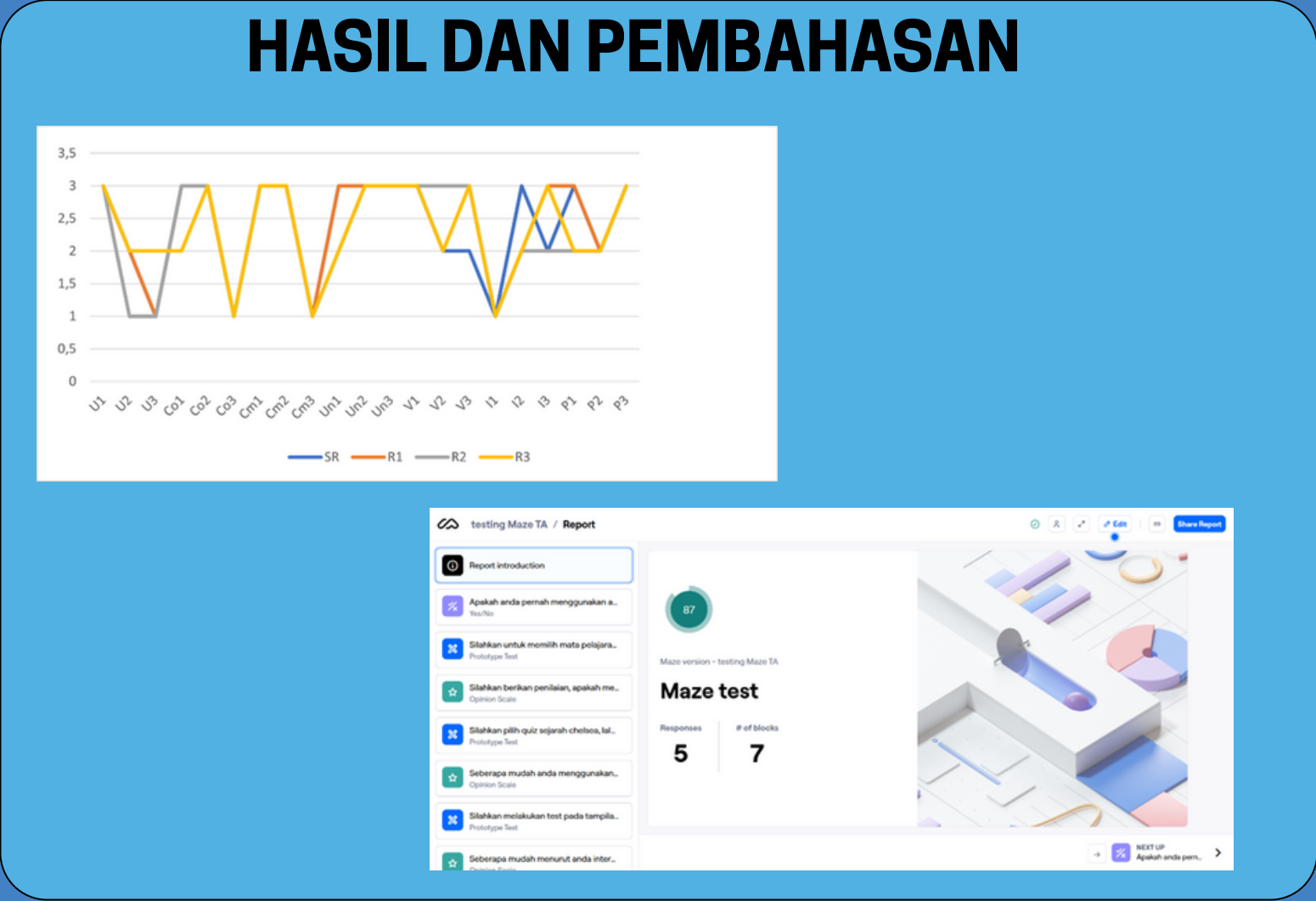
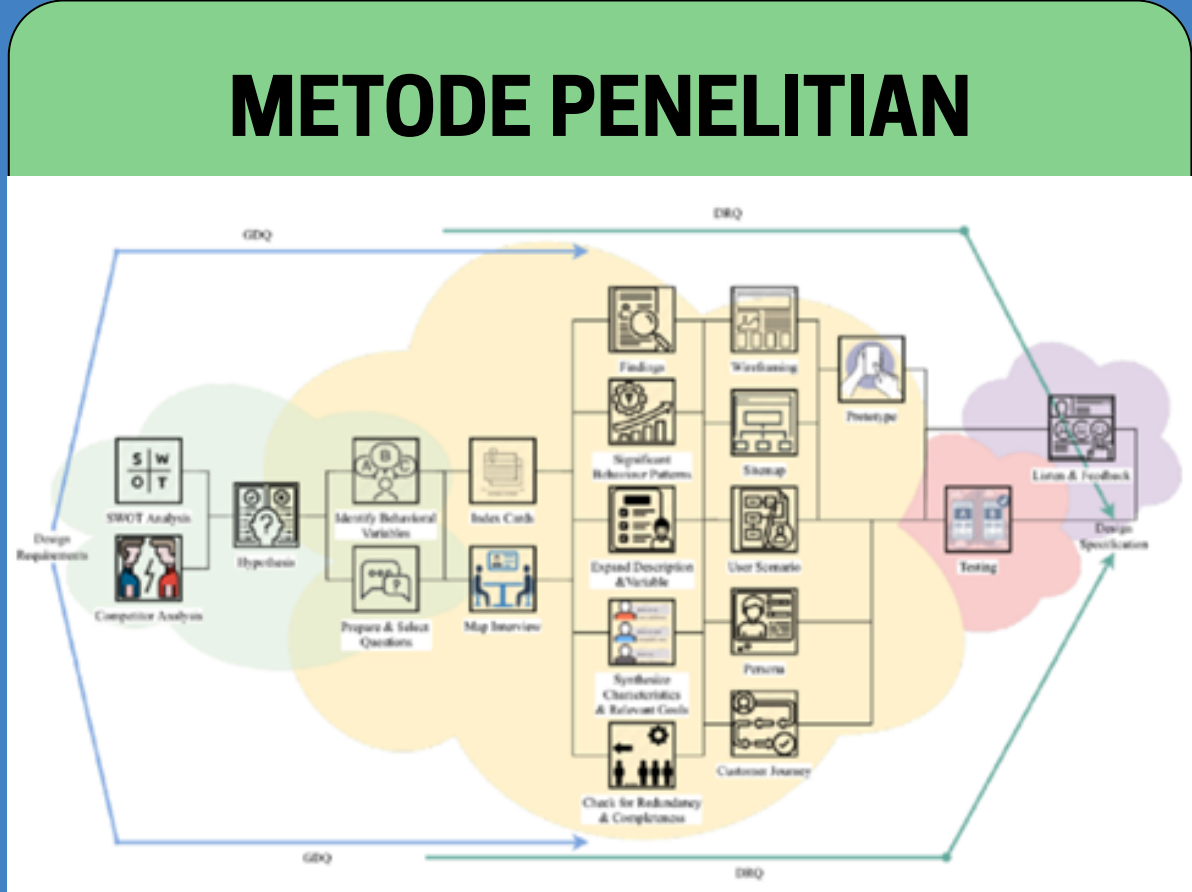
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Adrian Wildan Putra Wahyudin | 202110370311212 | adrianwildan@webmail.umm.ac.id



LATAR BELAKANG

Pengguna aplikasi E-Learning yang masih merasa kesulitan untuk menjalankan model Gamifikasi. Kurangnya efektifitas dalam model gamifikasi di aplikasi E-Learning dengan adanya elemen fitur yang tidak diperlukan. Tampilan aplikasi E-Learning yang masih kurang efektif dan interaktif terhadap pengguna. Pendekatan melalui metode UX Journey ini diharapkan bisa memberikan solusi yang tepat dan meningkatkan pengalaman pengguna.



RUMUSAN MASALAH

- Bagaimana melakukan analisa dan implementasi metode UX Journey untuk menangani permasalahan tampilan desain dan efektifitas fitur untuk gamifikasi model quiz pada mahasiswa?
- Bagaimana solusi dalam penyelesaian permasalahan kasus efektifitas dan interaksi pada mahasiswa sesuai dengan kebutuhan pengguna?
- Bagaimana melakukan validasi dan verifikasi dari permasalahan keefektifan,interaksi,dan tampilan untuk aplikasi E-Learning gamifikasi model quiz pada mahasiswa dengan menggunakan requirement metric, acceptance criteria, dan use case logic?

