

Design Thinking: Empathize - Secondary Research

UIX [17] - Kelompok [99]					
No	Hasil Temuan Riset (Nama Artikel/Data)	Deskripsi	Tipe/Jenis Data	Sumber (opsional)	Diisi oleh (Nama Anggota Kelompok)
1	User Feedback Binar	Aplikasi ini memiliki keluhan dari segi responsif dan untuk ukuran fontnya agak diperbesar agar nyaman saat membaca materi.	Kualitatif	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.binar	Farid Ajie Syahputra
2	User Feedback Coursera	"Anda harus melakukan pembayaran mungkin selain Kartu kredit seperti membayar dengan "google pay" membayar lebih mudah. tolong dengarkan saya. itu sulit untuk membayar dengan kartu kredit untuk saya"	Kualitatif	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.coursera.android	Abdul Aziz Muhammad Ghifari
3	User Feedback Udemy	Aplikasi ini mendapat beberapa keluhan seperti tidak adanya fitur untuk mengatur resolusi video sehingga lebih banyak menghabiskan kuota, serta variasi metode pembayaran yang terbatas dan seringkali mengalami kendala verifikasi.	Kualitatif	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.udacity.android	Intan Octano Budi
4	Penggunaan Live chat	Aplikasi Coursera tidak dilengkapi Fitur Live chat jika terdapat pengguna dalam hal kendala aplikasi	Kualitatif	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.coursera	Abdul Aziz Muhammad Ghifari
5	Penambahan Fitur Gamifikasi	Gamifikasi dalam pembelajaran merupakan pendekatan yang efektif untuk membuat perubahan positif pada perilaku dan sikap siswa terhadap pembelajaran, terbukti dapat meningkatkan motivasi dan engagement siswa. Teknik gamifikasi berkisar dari memanfaatkan keinginan alami pelajar untuk bersosialisasi, kompetisi, penguasaan, pencapaian, ekspresi diri, dan banyak lagi. Melalui fitur ini, siswa juga berkesempatan mendapatkan reward sebagai hasil dari peringkat yang diperoleh.	Kualitatif	13 fitur alat EdApp Microlearning	Intan Octano budi
6	ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI DUOLINGO BERBASIS GAMIFIKASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN BAHASA DI SEKOLAH HOMESCHOOLING PRIMAGAMA MADIUN	Penggunaan unsur gamification pada aplikasi duolingo ini dapat menarik dan memotivasi serta meningkatkan keefektifan proses pembelajaran bahasa di Sekolah Homeschooling Primagama Madiun ini.	Kualitatif	https://ejournal.upi.edu/index.php/MethodikDj/article/view/34201/19789	Farid Ajie Syahputra
7	Fitur Microlearning	Penggunaan unsur Microlearning pada aplikasi Coursera dan Udemy dengan "based on video" sehingga memiliki minat atau ketertarikan untuk belajar	Kualitatif	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.coursera.android & https://play.google.com/store/apps/details?id=com.udacity.android	Abdul Aziz Muhammad Ghifari
8	Progress Tracking	Fitur ini membantu pola belajar peserta/siswa menjadi teratur dan memotivasi mereka untuk berprogress setiap harinya. Progress Tracking juga dapat membantu mentor memantau perkembangan dan memberi penilaian kepada peserta/siswa.	Kualitatif	Fitur-Fitur Bermanfaat pada LMS yang Wajib Diketahui - GurauGurau	Intan Octano Budi
9	User Feedback Ruangguru	Aplikasi yang memiliki fitur belajar yang membuat siswa interaktif dengan guru dan juga sangat efisien dapat diakses dimana saja dan kapan saja tetapi sering terjadi error yang mengakibatkan pengurangan poin yang merugikan user	Kualitatif	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ruangguru	Dara Fadilah
10	Competitor Analysis	Menganalisis kompetitor dari tiga aplikasi yaitu Udemy, Coursera, dan Binar Academy.	Kualitatif & Kuantitatif	https://docs.google.com/	Abdul Aziz Muhammad Ghifari, Dara Fadilah, Farid Ajie Syahputra, Intan Octano Budi

How To

- Silahkan salah satu anggota kelompok untuk duplicate file spreadsheet ini
- Klik File > Make a Copy > Pilih folder dan nama > OK
- Mulai untuk melakukan riset dengan metode berikut
 - Competitor Analysis
 - Feedback User dari App Store/Play Store dari aplikasi serupa
 - Mencari referensi case terkait di website seperti Medium, IEEE, ACM, dll
- Tulis hasil temuan kamu ke dalam tabel di sebelah kiri
 - Data analitik dari pemerintah/instansi riset

Seluruh peserta wajib mengumpulkan dokumen ini di dalam Google Classroom