

**ANALISIS DAN PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI  
PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG PADA *SMARTPHONE*  
BERBASIS *ANDROID* MENGGUNAKAN METODE *USER-  
CENTERED DESIGN (UCD)* DI SMA NEGERI 21 BANDUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik pada  
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik  
Universitas Islam Nusantara

Oleh

**YOAN NURAZIZAH**

**41037006211004**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS ISLAM NUSANTARA**

**2025**

## **LEMBAR PENGESAHAN**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI PEMBELAJARAN  
BAHASA JEPANG PADA *SMARTPHONE* BERBASIS *ANDROID*  
MENGUNAKAN METODE *USER-CENTERED DESIGN* (UCD) DI SMA  
NEGERI 21 BANDUNG**

**YOAN NURAZIZAH**

**41037006211004**

**Bandung, 28 Juli 2025**

Pembimbing I

Pembimbing II

**Siti Nur, S.ST., M.Kom.**

**NIDN : 0425058705**

**Dr. Tedjo Darmanto, M.T.**

**NIDN : 8959250022**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik  
Universitas Islam Nusantara

Ketua Program Studi Teknik Informatika  
Universitas Islam Nusantara

**Dr. Ricky Yosepty, M.M.Pd.**

**NIDN : 0419097201**

**Dr. Tedjo Darmanto, M.T.**

**NIDN : 8959250022**

## **LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI PEMBELAJARAN  
BAHASA JEPANG PADA *SMARTPHONE* BERBASIS *ANDROID*  
MENGUNAKAN METODE *USER-CENTERED DESIGN* (UCD) DI SMA  
NEGERI 21 BANDUNG**

**YOAN NURAZIZAH**

**41037006211004**

**Bandung, 28 Juli 2025**

Penguji Sidang I

Penguji Sidang II

**Yenni Fatman, S.T., M.T.**  
**NIDN : 0403048106**

**Galih, S.T., M.Kom.**  
**NIDN: 0427068707**

Ketua Sidang,

**Rahmi Rismayani Deri, S.Psi., M.T.**  
**NIDN : 0420058703**

## RIWAYAT HIDUP PENULIS



Yoan Nurazizah, putri pertama dari Bapak Adjo Sumardjo dan Ibu Euis Herawati, lahir di Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat, pada tanggal 24 November 2002. Penulis bertempat tinggal di Jl. Cipagalo Girang, Kelurahan Margasari, Kecamatan Buahbatu, Kota Bandung. Perjalanan pendidikan penulis dimulai pada tahun 2007 di TK Sanggar Iqra Al-Amanah. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan di bangku sekolah dasar pada tahun 2009 di SDS Budi Asih.

Setelah menyelesaikan pendidikan dasar, penulis menempuh pendidikan menengah pertama di SMPN 18 Bandung dan lulus pada tahun 2018. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di SMKN 14 Bandung dengan mengambil jurusan Animasi, dan lulus pada tahun 2021. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan studinya di jenjang perguruan tinggi dengan menjadi mahasiswi Universitas Islam Nusantara Bandung pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik. Selama menempuh pendidikan, penulis mendapatkan beragam pengalaman berharga yang bermanfaat. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua, Bapak Adjo Sumardjo dan Ibu Euis Herawati, atas segala dukungan dan doa yang tak pernah putus. Terima kasih juga kepada Fakultas Teknik Universitas Islam Nusantara yang telah memberikan kesempatan untuk menimba ilmu dan menyelesaikan studi, serta kepada Program MSIB yang telah memberikan pengalaman berharga melalui partisipasi penulis dalam Studi Independen Batch 5 di MyEduSolve.

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yoan Nurazizah

NIM : 41037006211004

Fakultas/Jurusan : Fakultas Teknik/Teknik Informatika

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**ANALISIS DAN PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI PEMBELAJARAN  
BAHASA JEPANG PADA *SMARTPHONE* BERBASIS *ANDROID*  
MENGUNAKAN METODE *USER-CENTERED DESIGN (UCD)* DI SMA  
NEGERI 21 BANDUNG**

Yang dibuat untuk melengkapi sebagai pernyataan menjadi sarjana (S1) pada jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Islam Nusantara Bandung, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari buku tugas akhir yang sudah di publikasikan dan atau pernah di pakai untuk mendapatkan jenjang Sarjana (S1) di Lingkungan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Islam Nusantara Bandung maupun Perguruan-perguruan Tinggi atau Instansi manapun kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Bandung, Juli 2025

Yoan Nurazizah  
NIM. 41037006211004

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati, rasa syukur yang tak bertepi, dan keyakinan bahwa setiap langkah adalah bagian dari skenario terbaik yang telah ditetapkan oleh Sang Maha Kuasa, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah Subhanahu wa Ta'ala, Zat Yang Maha Mengetahui, Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Atas izin, rahmat, dan ridha-Nya, penulis diberi kesempatan untuk menempuh jalan ilmu hingga titik ini. Dalam tiap desah nafas, penulis bersyukur atas setiap kemudahan yang diberikan, atas kekuatan saat lelah menyerang, serta atas petunjuk di kala ragu melanda.
2. Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wa sallam, teladan sempurna dalam segala aspek kehidupan, yang ajaran dan perjuangannya akan selalu menjadi cahaya dalam setiap langkah umatnya. Semoga shalawat dan salam senantiasa tercurah kepadanya, keluarganya, dan para sahabatnya.
3. Ayah dan Ibu tercinta, pahlawan sejati dalam hidup penulis. Terima kasih atas cinta yang tulus tanpa syarat, atas setiap doa yang mengiringi siang dan malam, atas kerja keras, peluh, dan air mata yang tak pernah penulis lihat sepenuhnya, tetapi selalu penulis rasakan dampaknya dalam setiap pencapaian ini. Semoga Allah membalas semua pengorbanan kalian dengan surga tertinggi-Nya.
4. Keluarga besar penulis, yang senantiasa menjadi rumah dalam segala arti tempat kembali, tempat berbagi, dan tempat berteduh dari segala kelelahan. Terima kasih atas semangat dan cinta yang tak pernah lekang oleh waktu.
5. Dosen pembimbing, para pengajar, dan seluruh civitas akademika, yang telah membagikan ilmu, memberikan bimbingan, dan menjadi bagian penting dalam perjalanan akademik penulis. Semoga setiap ilmu yang telah ditanamkan menjadi amal jariyah yang mengalir abadi.
6. Sahabat-sahabat seperjuangan, yang hadir sebagai pelengkap dalam setiap proses ini. Dalam lelah dan tawa, kalian menjadi pengingat bahwa perjalanan ini bukan semata soal tujuan, tapi juga tentang kebersamaan

dalam melangkah. Teruntuk Annisa Fitri Utami, sosok yang telah menemani sejak bangku SMP, lalu semakin dekat di masa SMK, hingga kini tetap berjalan bersama dalam setiap kisah. Engkau adalah tempat cerita, tempat berbagi gelisah dan tawa, dan menjadi saksi tumbuhnya semangat di tengah letih. Juga untuk Febiana Fajrin Salim, teman yang sejak awal masa kuliah telah menjadi bagian dari hari-hari penuh perjuangan, berbagi semangat, mendampingi dalam lelah, dan memberi warna dalam sunyinya proses. Terima kasih atas kehadiran, ketulusan, dan persahabatan yang tak ternilai.

7. Untuk Manusia Langit, yang telah mengabadikan momen-momen indah di balik langit malam lewat bidikan lensa, puisi diam cahaya bintang, dan keheningan yang tak semua orang pahami. Teristimewa untuk "Saturnus", karya Soegi Bornean yang bukan sekadar lagu, melainkan pelipur lara dalam sunyi, dan pelarian lembut ketika bumi terlalu riuh untuk dipijak. Menjadi penat tak selalu soal tubuh yang lelah oleh kerasnya aktivitas fisik. Kadang, justru pikiranlah yang paling bising oleh bayangan masa lalu yang menggantung, ketidakpastian masa depan yang menyesak, serta kenyataan hari ini yang kerap tak sejalan dengan harapan. Dalam ruang batin yang sempit, semuanya menyesak, menekan, dan memojokkan. Lalu, langit pun menjadi tempat bertanya: "Ada siapa di luar sana? Ada apa di balik sana?" Semua terasa jauh, samar, tak terekam. Namun saat "Saturnus" mengalun, seakan dunia berhenti sebentar untuk memberi ruang bernapas. Lagu itu dengan liriknya yang lembut dan harmoni yang menenangkan menjadi pintu penghubung antara gelisah di dada dan tenang yang ingin diraih. Ia mengajarkan bahwa tak apa menjadi lelah, tak apa merasa kosong, karena semesta pun punya sunyinya sendiri. Karenanya, untuk setiap malam yang berat, untuk setiap tangis yang diam-diam jatuh bersama hujan atau bintang, lagu itu hadir bukan sekadar sebagai bunyi, tapi sebagai pelukan. Terima kasih, telah menciptakan ruang kecil di antara bintang-bintang, tempat di mana saya bisa diam sejenak... dan pulih.
8. Dan untuk diriku sendiri untukmu, Yoan Nurazizah, yang telah memilih untuk tetap bertahan, bahkan ketika dunia terasa terlalu sunyi untuk

dimengerti. Di tengah malam-malam panjang yang dingin dan pikiran yang tak henti berisik, kau tetap memilih untuk tidak menyerah. Terima kasih, karena kau tak berhenti berjalan meski hatimu lelah. Terima kasih karena tetap menulis, tetap merasa, tetap hidup meski semuanya sering terasa berat dan tak adil. Kau telah melewati hari-hari di mana kepercayaan diri nyaris menghilang, dan dunia seakan menutup telinganya untuk tangisan yang tak bersuara. Namun kau tetap berdiri, tak selalu tegak, tapi cukup untuk membuktikan bahwa kekuatan bukan soal seberapa keras kau menggenggam, tapi seberapa sering kau memilih untuk tidak melepaskan. Terima kasih, Yoan, karena telah percaya bahwa luka bukan akhir dari segalanya. Bahwa setiap bekasnya akan menjelma menjadi peta penunjuk arah menuju dirimu yang lebih utuh, lebih tenang, dan lebih bijaksana. Kau tak hanya selamat, tapi juga tumbuh. Dari kegagalan, dari kehilangan, dari semua rasa yang pernah membuatmu ingin menyerah. Dan itulah keberanian yang sesungguhnya. Semoga ini bukan penutup, tapi bab pembuka dari kisah yang lebih dalam. Perjalanan yang akan membawamu bukan hanya lebih jauh, tapi juga lebih dekat pada siapa dirimu sebenarnya. Teruslah berjalan, sekalipun pelan. Tak apa. Dunia punya waktunya sendiri untuk memahami prosesmu.

**Motto:**

"Hidup bukan tentang seberapa cepat kau sampai, tapi tentang keberanian untuk tetap melangkah meski tertatih, meski sendiri, meski takut."

**ANALISIS DAN PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI PEMBELAJARAN  
BAHASA JEPANG PADA *SMARTPHONE* BERBASIS *ANDROID*  
MENGUNAKAN METODE *USER-CENTERED DESIGN* (UCD) DI SMA  
NEGERI 21 BANDUNG**

Yoan Nurazizah  
Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika  
Universitas Islam Nusantara

**ABSTRAK**

Pembelajaran bahasa Jepang di tingkat SMA masih menghadapi berbagai tantangan, khususnya dalam penguasaan huruf (Hiragana, Katakana, Kanji), tata bahasa, serta keterbatasan waktu belajar di kelas. Berdasarkan observasi dan kuesioner awal, siswa SMA Negeri 21 Bandung mengalami kesulitan memahami materi secara efektif melalui metode konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka dan pengalaman pengguna (*UI/UX*) aplikasi pembelajaran bahasa Jepang berbasis *Android* dengan pendekatan *User-Centered Design* (UCD). Proses pengembangan dimulai dari pengumpulan kebutuhan, pembuatan *user persona*, *user flow*, *wireframe*, hingga desain prototipe menggunakan Figma. Evaluasi dilakukan melalui *usability testing* menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur kepuasan dan kelayakan desain. Hasil pengujian menunjukkan bahwa desain *UI/UX* aplikasi mampu menjadi solusi terhadap kendala pembelajaran yang dihadapi siswa. Aplikasi memiliki fitur utama berupa materi huruf Jepang, kuis interaktif, dan flashcard untuk mendukung pembelajaran mandiri. Skor SUS yang diperoleh menunjukkan kategori “baik” dan “diterima”, menandakan bahwa aplikasi ini layak untuk dikembangkan lebih lanjut.

**Kata Kunci:** *UI/UX Design*, *User-Centered Design* (UCD), Aplikasi Pembelajaran, Bahasa Jepang, *Android*, SMA Negeri 21 Bandung.

***ANALYSIS AND UI/UX DESIGN OF JAPANESE LANGUAGE LEARNING  
APPLICATION ON ANDROID-BASED SMARTPHONES USING THE  
USER-CENTERED DESIGN (UCD) METHOD AT STATE SENIOR HIGH  
SCHOOL 21 BANDUNG***

Yoan Nurazizah

*Faculty of Engineering, Informatics Engineering Study Program  
Islamic University of Nisantara*

***ABSTRACT***

*Japanese language learning at the high school level still faces various challenges, particularly in mastering characters (Hiragana, Katakana, Kanji), grammar, and limited classroom time. Based on initial observations and questionnaire results, students at SMA Negeri 21 Bandung have difficulty understanding the material effectively through conventional methods. This study aims to design the user interface (UI) and user experience (UX) of a Japanese language learning application for Android smartphones using the User-Centered Design (UCD) approach. The development process includes gathering user needs, creating user personas, user flows, wireframes, and high-fidelity prototypes using Figma. Evaluation was conducted through usability testing using the System Usability Scale (SUS) to measure user satisfaction and design feasibility. The results indicate that the UI/UX design provides a solution to the learning challenges faced by students. The application includes main features such as Japanese character material, interactive quizzes, and flashcards to support self-directed learning. The SUS score achieved falls into the “good” and “acceptable” categories, indicating that the application is feasible for further development.*

***Keywords:*** *UI/UX Design, User-Centered Design (UCD), Learning Application, Japanese Language, Android, SMA Negeri 21 Bandung.*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Analisis dan Perancangan *UI/UX* Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang pada *Smartphone* berbasis *Android* menggunakan Metode *User-Centered-Design* (UCD) di SMA Negeri 21 Bandung” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Nusantara. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Ricky Yoseptry, S.T.,M.M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik, Universitas Islam Nusantara.
2. Bapak Dr. Tedjo Darmanto, S.T.,M.T. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, yang telah memberikan arahan dan kesempatan dalam proses penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Siti Nur, SST., M.Kom. , selaku dosen pembimbing utama yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Tedjo Darmanto, S.T.,M.T. selaku dosen pembimbing pendamping yang turut memberikan kontribusi dalam bentuk saran dan masukan berharga bagi penyempurnaan skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan staf administrasi di Fakultas Teknik yang telah memberikan ilmu, bantuan, dan pelayanan selama penulis menempuh pendidikan.
6. Kedua orang tua tercinta, yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral dan material, serta menjadi sumber semangat yang tiada henti dalam setiap langkah penulis.

7. Sahabat, rekan seperjuangan, dan seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan, semangat, dan bantuan dalam berbagai bentuk selama proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan skripsi ini di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Desain Antarmuka Pengguna (UI) dan Pengalaman Pengguna (UX), serta menjadi referensi yang berguna bagi pihak-pihak yang memerlukannya.

Bandung, Juli 2025

Penulis

Yoan Nurazizah

41037006211004

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b>	
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b><i>ABSTRACT</i> .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.7 Metodologi Penelitian.....	6
1.7.1 Tempat Penelitian.....	6
1.7.2 Metode Penelitian .....	6

1.7.3 Jadwal Penelitian .....	7
1.8 Sistematika Penulisan .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
2.1 State Of The Art.....	10
2.2 Tinjauan Pustaka.....	16
2.2.1 Metode <i>User-Centered-Design</i> .....	16
2.2.2 <i>System Usability Scale (SUS)</i> dan <i>Design Thinking</i> .....	19
2.2.3 Desain UI/UX .....	21
2.2.4 Figma .....	22
2.2.5 <i>Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML)</i> .....	23
2.2.6 <i>Retrieval Practice</i> .....	25
2.2.7 <i>Human-Computer Interaction (HCI)</i> .....	26
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>28</b>
3.1 Gambaran Umum SMA Negeri 21 Bandung.....	28
3.1.1 Ekstrakurikuler Bahasa Jepang.....	30
3.2 Kerangka Berpikir .....	32
3.3 Metode Penelitian.....	34
3.4 Prosedur Penelitian.....	36
3.5 Jenis Penelitian .....	39
3.6 Rancangan Sistem .....	40
3.6.1 Metode Perancangan UIUX.....	40
3.6.2 Proses Pengumpulan Data .....	43
3.6.3 Tahapan Perancangan Desain .....	56
3.6.4 Alat dan Teknik Perancangan.....	71
3.6.5 Rencana Pengujian dan Evaluasi Desain .....	73

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>75</b>
4.1. Minimum Viable Product (MVP).....	75
4.1.1 High-fidelity Design UI.....	75
4.1.2 Prototype.....	81
4.2 Pengujian dan Evaluasi (Test) .....	82
4.2.1 Pengujian .....	82
4.2.2 Evaluasi.....	84
4.3 Implementasi ( <i>Implement</i> ).....	94
4.3.1 UI/UX Documentation.....	95
4.4 Evaluasi dan Perbaikan ( <i>Evaluate</i> ).....	100
4.4.1 Feedback Pengguna Setelah Peluncuran Aplikasi .....	100
4.4.2 Analisis Metrik Pengguna Aplikasi GoNihongo! .....	102
4.4.3 Analisis Iterasi Desain Aplikasi GoNihongo! .....	103
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>106</b>
5.1 Kesimpulan.....	106
5.2 Saran.....	107
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>108</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>111</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
<b>Gambar 3. 1</b> SMA Negeri 21 Bandung.....	28
<b>Gambar 3. 2</b> Ekstrakurikuler Nihon no Kazoku .....	30
<b>Gambar 3. 3</b> Kegiatan Nihon no Kazoku .....	31
<b>Gambar 3. 4</b> Kerangka Berpikir .....	33
<b>Gambar 3. 5</b> Tahapan User-Centered-Design .....	36
<b>Gambar 3. 6</b> Information Arsitektur .....	57
<b>Gambar 3. 7</b> User Flow Beranda .....	57
<b>Gambar 3. 8</b> User Flow Detail Tata Bahasa.....	58
<b>Gambar 3. 9</b> User Flow Detail Huruf Jepang .....	59
<b>Gambar 3. 10</b> User Flow Kosa Kata.....	60
<b>Gambar 3. 11</b> User Flow Percakapan Singkat .....	60
<b>Gambar 3. 12</b> User Flow Quiz.....	61
<b>Gambar 3. 13</b> Wireframe Halaman Beranda .....	62
<b>Gambar 3. 14</b> Wireframe Halaman Detail Tata Bahasa.....	63
<b>Gambar 3. 15</b> Wireframe Halaman Detail Huruf Jepang .....	64
<b>Gambar 3. 16</b> Wireframe Halaman Kosa Kata .....	65
<b>Gambar 3. 17</b> Wireframe Halaman Percakapan Singkat .....	66
<b>Gambar 3. 18</b> Wireframe Halaman Quiz .....	67
<b>Gambar 3. 19</b> High-fidelity Design UI Halaman Beranda .....	68
<b>Gambar 3. 20</b> High-fidelity Design UI Halaman Detail Tata Bahasa .....	69
<b>Gambar 3. 21</b> High-fidelity Design UI Halaman Detail Huruf Jepang .....	69
<b>Gambar 3. 22</b> High-fidelity Design UI Halaman Kosa Kata.....	70
<b>Gambar 3. 23</b> High-fidelity Design UI Halaman Percakapan Singkat.....	70
<b>Gambar 3. 24</b> High-fidelity Design UI Halaman Quiz.....	71
<b>Gambar 4. 1</b> Gambar Logo GoNihongo!.....	95
<b>Gambar 4. 2</b> Image on Design .....	95
<b>Gambar 4. 3</b> Palet Warna .....	96
<b>Gambar 4. 4</b> Font Style Aplikasi GoNihongo! .....	97
<b>Gambar 4. 5</b> Komponen UI (User Interface).....	97

<b>Gambar 4. 6</b> Jarak Antar Elemen (Spacing) GoNihongo! .....	99
<b>Gambar 4. 7</b> Tata Letak (Layout dan Grid System).....	99

## DAFTAR TABEL

	Halaman
<b>Tabel 1. 1</b> Jadwal Penelitian .....	7
<b>Tabel 2. 1</b> Sate of the Art .....	10
<b>Tabel 2. 2</b> Penelitian .....	15
<b>Tabel 2. 3</b> Perbandingan Metode .....	18
<b>Tabel 3. 1</b> Hasil Wawancara .....	45
<b>Tabel 3. 2</b> Hasil Kuesioner .....	46
<b>Tabel 3. 3</b> Hasil Observasi.....	47
<b>Tabel 3. 4</b> Hasil Data Kebutuhan Pengguna .....	48
<b>Tabel 3. 5</b> Hasil Data Kendala Pengguna .....	49
<b>Tabel 3. 6</b> Fokus Perancangan Aplikasi.....	49
<b>Tabel 3. 7</b> Pengembangan User Persona.....	50
<b>Tabel 3. 8</b> Analisis Temuan .....	51
<b>Tabel 3. 9</b> Brand Elements.....	53
<b>Tabel 3. 10</b> Logo.....	54
<b>Tabel 3. 11</b> Palet Warna Utama.....	54
<b>Tabel 3. 12</b> Typografy.....	55
<b>Tabel 3. 13</b> Fitur Utama MPV .....	55
<b>Tabel 4. 1</b> High-Fidelity Design UI.....	75
<b>Tabel 4. 2</b> Pengujian dan Evaluasi.....	82
<b>Tabel 4. 3</b> Task Scenario GoNihongo!.....	83
<b>Tabel 4. 4</b> Task Success Rate GoNihongo!.....	85
<b>Tabel 4. 5</b> Hasil Task Succes Rate .....	86
<b>Tabel 4. 6</b> Rekapitulasi Total Task Success Rate.....	86
<b>Tabel 4. 7</b> Time on Task GoNihongo! .....	87
<b>Tabel 4. 8</b> Rekapitulasi Total Time on Task.....	88
<b>Tabel 4. 9</b> Error Rate GoNihongo! .....	89
<b>Tabel 4. 10</b> Rekapitulasi Error Rate.....	89
<b>Tabel 4. 11</b> User Satisfaction GoNihongo! .....	90
<b>Tabel 4. 12</b> Rekapitulasi Metrik Usability.....	91

<b>Tabel 4. 13</b> Analisis Feedback Pengguna (Think -Aloud).....	91
<b>Tabel 4. 14</b> Feedback Pengguna Setelah Peluncuran Aplikasi .....	101
<b>Tabel 4. 15</b> Analisis Metrik Penggunaan Aplikasi GoNihongo! .....	102
<b>Tabel 4. 16</b> Analisis Iterasi Desain Aplikasi GoNihongo!.....	103

## DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

<b>Lampiran 1</b> Surat Balasan Penelitian .....	111
<b>Lampiran 2</b> Kegiatan Observasi & Wawancara .....	112
<b>Lampiran 3</b> Hasil Kuesioner.....	113
<b>Lampiran 4</b> Hasil Skor System Usability Testing (SUS) .....	114
<b>Lampiran 5</b> Finalisasi Desain UI/UX Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang ...	114
<b>Lampiran 6</b> Kegiatan Serah Terima Aplikasi oleh Rekan Saya .....	115
<b>Lampiran 7</b> Kanvas Project GoNihongo!.....	116