

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA DAN
AKSARA LAMPUNG DENGAN METODE *DESIGN THINKING***

SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi
di Program Studi Sistem Informasi S1



Oleh

Ariana Herawati
NIM 09031181823016

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA DAN
AKSARA LAMPUNG DENGAN METODE *DESIGN THINKING***

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi
di Program Studi Sistem Informasi S1

Oleh :

Ariana Herawati
09031181823017

Pembimbing I,





Ken Ditha Tania, M.Kom.
NIP 198507182012122003

Indralaya, Juli 2023
Pembimbing II,



Ali Bardadi, M.Kom.
NIP 198806292019031007

Mengetahui
Ketua Jurusan Sistem Informasi,

Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP 197811172006042001

HALAMAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ariana Herawati
NIM : 09031181823016
Program Studi : Sistem Informasi Reguler
Judul Skripsi : Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Bahasa dan Aksara
Lampung dengan Metode *Design Thinking*

Hasil Pengecekan Software iThenticate/Turnitin: 10% (sepuluh persen)

Menyatakan bahwa laporan skripsi Saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka Saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada unsur paksaan dari siapapun.



Indralaya, Juli 2023



Ariana Herawati
NIM 09031181823016

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Jum'at

Tanggal : 28 Juli 2023

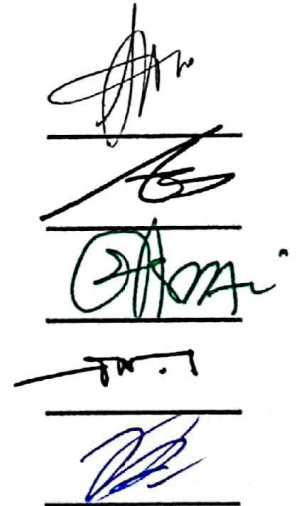
Nama : Ariana Herawati

NIM : 09031181823016

Judul : Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Bahasa dan
Aksara Lampung dengan Metode *Design Thinking*

Komisi Penguji:

1. Pembimbing I : Ken Ditha Tania, M.Kom.
2. Pembimbing II : Ali Bardadi, M.Kom.
3. Ketua : Endang Lestari Ruskan, M.T.
4. Sekretaris : Dwi Rosa Indah, M.T.
5. Penguji : Pacu Putra, M.CS.



Mengetahui
Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP 197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Motto:

“never be ashamed of trying. effortlessnes is a myth”

-taylorswift-

Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

- ∞ **Diri sendiri,**
- ∞ **Orang tua serta keluarga penulis,**
- ∞ **Dosen pembimbing penulis,**
- ∞ **Dosen penguji penulis,**
- ∞ **Teman terdekat penulis, serta**
- ∞ **Universitas Sriwijaya**

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA DAN AKSARA LAMPUNG DENGAN METODE *DESIGN THINKING*

Oleh

Ariana Herawati
NIM 09031181823016

ABSTRAK

Berdasarkan Peraturan Gubernur Lampung Nomor 39 Tahun 2014, Pemerintah Provinsi Lampung mengeluarkan kebijakan mengenai Bahasa dan Aksara Lampung sebagai mata pelajaran Muatan Lokal pada jenjang satuan pendidikan dasar sampai menengah. Namun, dalam pelaksanaannya belum berjalan dengan efektif. Tingkat penerimaan siswa terhadap pelajaran Bahasa dan Aksara Lampung masih kurang. Beberapa alasannya ialah materi yang diajarkan kurang menarik bagi siswa dan media pendukung yang belum memenuhi kebutuhan para siswa. Oleh karena itu, penelitian ini menerapkan konsep gamifikasi yang sesuai dengan kebutuhan serta pengalaman pengguna ke dalam sebuah rancangan *prototype* aplikasi pembelajaran. Dalam merancang *prototype* aplikasi dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode *Design Thinking* yang menitikberatkan pada perasaan dan kebutuhan pengguna serta memperhatikan teknologi yang layak dan sesuai untuk pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah rancangan *prototype* aplikasi pembelajaran yang kemudian diuji dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan mendapatkan hasil “*excellent*” pada keenam aspek UEQ yaitu *attractiveness*, *perpicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*.

Kata Kunci: Bahasa Lampung, Gamifikasi, *User Experience*, *Design Thinking*.

**UI/UX DESIGN OF LAMPUNG LANGUAGE AND SCRIPT LEARNING
APPLICATION USING DESIGN THINKING METHOD**

By

**Ariana Herawati
NIM 09031181823016**

ABSTRACT

Lampung Governor Regulation Number 39 of 2014 established a policy regarding Lampung Language and Script as Local Content topics at the primary to the high school unit levels. However, in practice, it has not been running effectively. Lampung language and script classes are still not well received by students. Some of the causes are that the material being taught is less appealing to the students, and the supporting media on the internet does not satisfy their needs. Therefore, this study applies the concept of gamification that fits the needs and experience of users into a learning application prototype design. The authors employed the Design Thinking technique to create the application prototype in this study, which focuses on the feelings and needs of users and pays attention to feasible and suitable technology for the end user. The results of this study were a learning application prototype design which was then tested using the User Experience Questionnaire (UEQ) and obtained "excellent" results on the six aspects of UEQ which are attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty.

Keywords: *Lampung Language, Gamification, User Experience, Design Thinking.*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbi 'alamin. Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas berkat, rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung dengan Metode *Design Thinking*”** ini hingga selesai. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis di program studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga dalam proses pengerjaan dan penyelesaian skripsi selalu diberikan ketabahan dan kekuatan.
2. Kedua orang tua keluarga besar penulis yang senantiasa memberikan doa, motivasi, nasihat, dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan studi S1.
3. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T., selaku Kepala Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Ibu Ken Ditha Tania, M.Kom. dan Bapak Ali Bardadi, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa memberikan arahan, bimbingan, dan

ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat kepada penulis dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini selesai. Semoga senantiasa diberikan kesehatan dan kebahagiaan oleh Allah SWT.

5. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T., selaku Ketua, Ibu Dwi Rosa Indah, M.T., selaku Sekretaris, dan Bapak Pacu Putra, M.CS., selaku Dosen Penguji atas saran dan masukan yang telah diberikan sehingga skripsi yang diselesaikan dapat menjadi lebih baik lagi.
6. Para Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya atas bimbingan dan ilmu pengetahuan yang telah diberikan kepada penulis selama masa perkuliahan.
7. Narasumber dari MI Al-Muttaqin yang mendukung kelancaran proses penelitian pada skripsi ini.
8. Kak Angga, selaku Admin Jurusan Sistem Informasi Reguler yang membantu dalam memberikan informasi terkait administrasi selama masa perkuliahan penulis.
9. Teman terdekat penulis Japa Prazuhende, Miftahurrohmah Haque, Royan Dwi Saputra, Retno Damayati, Septi Elliana dan Widia Permatasari yang senantiasa kebersamai dan mendengarkan keluh kesah penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih juga kepada Mba Mella, Sicillia, dan Atiqa atas semangat, dukungan, bantuan, serta masukan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman – teman penulis di *platform* media sosial, khususnya Lia, Aca, Kak Lova, Kak Din, dan Cha yang turut memberikan dukungan dan menemani masa-masa perkuliahan penulis.

11. Taylor Alison Swift, Kim Hanbin, dan seluruh member dari grup idola TREASURE dan Stray Kids yang secara tidak langsung memberikan motivasi, semangat dan dukungan melalui karya-karyanya.
12. Seluruh rekan Jurusan Sistem Informasi angkatan 2018 yang tidak dapat penulis tulis satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya dan jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis dengan senang hati menerima semua bentuk kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk kebaikan penulisan penulis di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada para pembaca untuk menambah ilmu pengetahuan serta melakukan penelitian selanjutnya yang sejenis.

Indralaya, Juli 2023
Penulis,

Ariana Herawati
NIM 09031181823016

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Muatan Lokal Bahasa dan Aksara Lampung	6
2.2. Design Thinking	7
2.3. User Interface	8
2.4. User Experience	8
2.5. Gamifikasi	9
2.6. Usability Testing	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	11
3.1 Objek Penelitian	11
3.2 Jenis dan Sumber Data	11
3.3 Metode dan Alur Penelitian.....	11
3.3.1 Studi Literatur	13
3.3.2 Wawancara Penelitian.....	13

3.3.3 Tahapan Design Thinking.....	13
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	16
4.1 Studi Literatur	16
4.2 Wawancara Penelitian	16
4.3 Empathize.....	16
4.4 Define	20
4.4.1. Point of View	20
4.4.2. Competitive Analysis	21
4.5 Ideate	22
4.5.1 Pengumpulan Ide	22
4.5.2 Penentuan ide.....	23
4.6 Prototype	25
4.6.1. Site Map (Information Architecture)	25
4.6.2. User Flow.....	30
4.6.3. Wireframe (Low Fidelity Prototype)	33
4.6.4. High Fidelity Prototype	41
4.7 Testing.....	54
4.7.1 Usability Testing.....	54
4.7.2 Analisis Usability Testing.....	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	64
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart alur penelitian.....	12
Gambar 4.1 Empathy Map Ibu Siti	17
Gambar 4.2 <i>Empathy Map</i> Deni Rizky	18
Gambar 4.3 <i>User Persona</i> Ibu Siti Kholijah.....	19
Gambar 4.4 <i>User Persona</i> Deni Rizky	19
Gambar 4.5 <i>Point of View</i> Pengguna	20
Gambar 4.6 <i>Competitive Analysis</i>	21
Gambar 4.7 Hasil pengumpulan ide <i>How Might We</i>	23
Gambar 4.8 Matriks <i>Now How Wow</i>	24
Gambar 4.9 <i>Site Map</i> Aplikasi Pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung	26
Gambar 4.10 <i>User Flow</i> Masuk Aplikasi Pembelajaran.....	30
Gambar 4.11 <i>User Flow Belajar di Aplikasi Pembelajaran</i>	31
Gambar 4.12 <i>User Flow</i> Mengambil Lencana.....	32
Gambar 4.13 <i>User Flow</i> Keluar Aplikasi Pembelajaran.....	32
Gambar 4.14 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Splash Screen</i>	34
Gambar 4.15 <i>Wireframe</i> Halaman Daftar dan Masuk	35
Gambar 4.16 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda.....	35
Gambar 4.17 <i>Wireframe</i> Halaman Materi Pelajaran.....	36
Gambar 4.18 <i>Wireframe</i> Halaman Video Pembelajaran.....	36
Gambar 4.19 <i>Wireframe</i> Halaman Latihan Soal dan Jawaban Benar	37
Gambar 4.20 <i>Wireframe</i> Halaman Latihan Soal dan Jawaban Benar	38
Gambar 4.21 <i>Wireframe</i> Halaman Perolehan Nilai	39
Gambar 4.22 <i>Wireframe</i> Halaman Aksara Lampung.....	39
Gambar 4.23 <i>Wireframe</i> Halaman Belajar Aksara Lampung	40
Gambar 4.24 <i>Wireframe</i> Halaman Papan Skor	40
Gambar 4.25 <i>Wireframe</i> Halaman Profil dan Pengaturan	41
Gambar 4.26 <i>Prototype</i> Halaman <i>Splash Screen</i>	42
Gambar 4.27 <i>Prototype</i> Halaman Daftar dan Masuk.....	43
Gambar 4.28 <i>Prototype</i> Halaman Beranda	44
Gambar 4.29 <i>Prototype</i> Halaman Materi Pelajaran	45

Gambar 4.30 <i>Prototype</i> Halaman Video Pembelajaran	46
Gambar 4.31 <i>Prototype</i> Halaman Latihan Soal	47
Gambar 4.32 <i>Prototype</i> Halaman Perolehan Nilai.....	48
Gambar 4.33 <i>Prototype</i> Halaman Aksara Lampung	49
Gambar 4.34 <i>Prototype</i> Halaman Belajar Aksara Lampung	50
Gambar 4.35 <i>Prototype</i> Halaman Papan Skor	51
Gambar 4.36 <i>Prototype</i> Halaman Profil.....	52
Gambar 4.37 <i>Prototype</i> Halaman Keluar.....	53
Gambar 4.38 Grafik Rata-rata Keseluruhan Skala UEQ	61
Gambar 4.39 <i>Prototype</i> Solusi Perbaikan Desain Aplikasi	63

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Tasks</i> Testing Prototype Aplikasi Pembelajaran.....	54
Tabel 4.2 <i>Success Rate</i>	56
Tabel 4.3 Estimasi Waktu	57
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner.....	58
Tabel 4.5 Hasil Transformasi Kuesioner	59
Tabel 4.6 Skala Rata-rata Per Partisipan.....	60
Tabel 4.7 Hasil Perhitungan UEQ <i>Prototype</i> Aplikasi Pembelajaran.....	60
Tabel 4.8 Daftar Perbaikan Solusi Desain	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Wawancara Narasumber	A-1
Lampiran B. Teknis dan <i>Usability Testing</i>	B-1
Lampiran C. Surat Kesiediaan Membimbing	C-1
Lampiran D. Surat Izin Pengambilan Data	D-1
Lampiran E. Kartu Konsultasi	E-1
Lampiran F. Lembar Rekomendasi Ujian Akhir	F-1
Lampiran G. Hasil Pengecekan Turnitin	G-1
Lampiran H. Dokumentasi	H-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia sebagai negara multikultural memiliki beraneka ragam budaya suku dan juga ras (Basari dalam Ma'unah et al., 2020), salah satunya adalah bahasa daerah. Berdasarkan data dari Kemendikbud, jumlah bahasa daerah di Indonesia adalah sebanyak 718 bahasa (Kemendikbud, 2019). Budaya Lampung merupakan salah satu budaya yang memiliki kedudukan yang tinggi. Seperti yang disebutkan oleh Abdul Wahab, budaya yang memiliki sistem tulisan sendiri menunjukkan bahwa budaya tersebut menempati urutan yang tinggi karena di dalam budaya tersebut semua pola pikir, keyakinan, dan perilaku pemiliknya dicatat untuk dipelajari dan kemudian diwariskan kepada generasi berikutnya tanpa batas ruang dan waktu (Rahayu, 2020). Karena hal itu, sangat disayangkan jika bahasa dan aksara Lampung tidak dijaga dan dilestarikan dengan baik.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk melestarikan bahasa daerah adalah melalui pendidikan mata pelajaran Muatan Lokal (Mulok) seperti yang disebutkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 79 Tahun 2014 tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013, bahwa Mulok merupakan bahan kajian atau mata pelajaran pada satuan pendidikan yang berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal yang dimaksudkan untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap keunggulan dan kearifan di daerah tempat tinggalnya (Permendikbud, 2014). Dengan adanya peraturan tersebut, maka Pemerintah Provinsi (Pemprov) melalui Gubernur diwajibkan untuk menetapkan Mulok yang sesuai untuk daerahnya masing-masing.

Pemprov Lampung mengeluarkan kebijakan mengenai Bahasa dan Aksara Lampung sebagai mata pelajaran Mulok pada jenjang satuan pendidikan dasar dan menengah yang diatur dalam Peraturan Gubernur Lampung Nomor 39 Tahun 2014 (Pergub, 2014). Dengan dijalankannya kebijakan tersebut, diharapkan siswa dapat mengenal dan menggunakan Bahasa Lampung untuk berkomunikasi dan tumbuh rasa mencintai dan keinginan untuk melestarikan salah satu budaya di Lampung tersebut. Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran Mulok Bahasa dan Aksara Lampung belum berjalan dengan efektif. Dari hasil wawancara terhadap beberapa guru Mulok Bahasa dan Aksara Lampung tingkat sekolah dasar di Kecamatan Sungkai Tengah, ditemukan bahwa tingkat penerimaan siswa terhadap materi pelajaran masih kurang. Menurut Masripah selaku guru Mulok Bahasa dan Aksara Lampung, para siswa menganggap pelajaran Mulok Bahasa dan Aksara Lampung tidak begitu penting dan kurang menarik, sehingga siswa cenderung tidak memperhatikan pelajaran. Beberapa guru Mulok Bahasa dan Aksara Lampung yang lain, menyebutkan para siswa kesulitan dalam mengingat materi yang telah dipelajari karena tidak adanya media pendukung untuk anak-anak belajar di rumah.

Dari masalah tersebut, konsep gamifikasi akan diterapkan ke dalam media pendukung pembelajaran untuk membantu meningkatkan minat para siswa dalam belajar Bahasa dan Aksara Lampung. Gamifikasi (Beemer et al., 2019) merupakan sebuah metode penerapan elemen-elemen yang ada pada game ke dalam konteks non-game yang bertujuan untuk mempengaruhi perilaku dan motivasi seseorang. Beberapa contoh penelitian yang menerapkan gamifikasi dalam bidang pendidikan adalah “Gamification for the Ancient Kingdom of Nusantara with User-Centered Design Approach” dari (Arifin et al., 2018), aplikasi tersebut menerapkan elemen

gamifikasi berupa penggunaan score dan juga badges. Dari hasil pengujian aplikasi terhadap 30 responden, didapatkan sebanyak 94% responden merasa pelajaran sejarah menjadi lebih mudah dimengerti, 81% responden merasa tertarik untuk belajar sejarah, dan 88% responden setuju bahwa aplikasi tersebut mudah dan menyenangkan untuk digunakan. Penelitian lainnya berjudul “Does educational gamification improve students’ motivation? If so, which game elements work best?” dari (Chapman & Rich, 2018), dalam penelitian tersebut 15 elemen game diujikan kepada 124 responden dan 4 elemen game terbukti mempengaruhi motivasi responden dalam belajar.

Untuk merancang sebuah aplikasi dengan elemen gamifikasi yang sesuai dengan kebutuhan serta pengalaman pengguna, digunakan pendekatan *design thinking*. Menurut Woolery (Faiq Faridani, 2020), *design thinking* menitikberatkan pada perasaan dan kebutuhan pengguna - pada tahap *empathize*, serta kepuasan pengguna menjadi acuan metode ini sehingga dapat tercipta solusi yang sesuai dengan *user experience* pengguna. Penelitian yang menerapkan *design thinking* sebagai metode perancangan UI/UX adalah penelitian yang dilakukan oleh Karlina pada tahun 2022 yaitu perancangan user interface dan user experience sistem informasi *e-learning* yang menghasilkan sebuah rancangan *prototype website e-learning* menggunakan metode *design thinking* dan memiliki *user experience* yang baik setelah diuji *usability* dan *user experience* kepada pengguna (Karlina & Indah, 2022). Oleh karena itu pendekatan *design thinking* digunakan pada penelitian ini untuk mengetahui lebih dalam seperti apa masalah yang dihadapi oleh para siswa - yang dalam hal ini merupakan calon pengguna aplikasi. Dengan hal tersebut akan

dihasilkan sebuah desain *prototype* aplikasi pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung yang sesuai dengan kebutuhan dan pengalaman pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dari tugas akhir ini adalah “Bagaimana merancang UI/UX aplikasi pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung yang sesuai dengan kebutuhan dan pengalaman pengguna.”

1.3 Tujuan Penelitian

- a. Membuat *high-fidelity prototype* aplikasi pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung yang sesuai dengan kebutuhan pengguna menggunakan metode pendekatan *design thinking*.
- b. Menerapkan konsep gamifikasi pada desain aplikasi pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa dan Aksara Lampung.

1.4 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Manfaat Praktis
Memberikan sebuah rekomendasi desain *prototype* Aplikasi Pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung yang mudah digunakan dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa dan Aksara Lampung.
- b. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dari pengembangan aplikasi pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung lebih mendalam dan dapat memberikan informasi mengenai perancangan *prototype* gamifikasi menggunakan metode design thinking.

1.5 Batasan Masalah

- a. Aplikasi dirancang sampai bentuk *High-Fidelity Prototype*
- b. Materi pada *prototype* aplikasi pembelajaran hanya dibuat untuk anak-anak kelas 4 Sekolah Dasar (SD) dengan panduan buku modul Bahasa dan Aksara Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

- Agatha, F., Calvin, L., & Zulkarnain, A. (2021). Implementasi Metode Gamification dalam Modul Belajar untuk Murid SDN Panongan 3. *Prosiding Seminar Nasional Desain Sosial 2021 (SNDS)*, 343–361.
- Arifin, Y., Martin, M., Ryan, R., & Dratama, R. (2018). Gamification for the Ancient Kingdom of Nusantara with User-Centered Design Approach. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 9(1), 9. <https://doi.org/10.21512/comtech.v9i1.4171>
- Beemer, L. R., Ajibewa, T. A., Dellavecchia, G., & Hasson, R. E. (2019). A pilot intervention using gamification to enhance student participation in classroom activity breaks. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(21). <https://doi.org/10.3390/ijerph16214082>
- Brown, T., & Katz, B. (2009). *Change by Design*. Harper Collins.
- Chapman, J. R., & Rich, P. J. (2018). Does educational gamification improve students' motivation? If so, which game elements work best? *Journal of Education for Business*, 93(7), 314–321. <https://doi.org/10.1080/08832323.2018.1490687>
- Faiq Faridani, M. (2020). *Desain Interaksi Aplikasi Pembelajaran Mitigasi Bencana Menggunakan Gamifikasi Dengan Metode Design Thinking*.
- Galitz, W. O. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design An Introduction to GUI Design Principles and Techniques Third Edition*.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. In *Jurnal TICOM* (Vol. 5, Issue 1).
- Karlina, D., & Indah, D. R. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Sistem Informasi E-learning Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(3). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v8i3.5412>
- Kemendikbud. (n.d.). *Data Bahasa - Peta Bahasa*. Retrieved March 21, 2022, from <https://petabahasa.kemdikbud.go.id/databahasa.php>
- Ma'unah, S., Ulfa, S., & Adi, E. (2020). Pengembangan Kurikulum Muatan Lokal Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Seni Musik Hadrah Al-Banjari. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 42–48. <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p042>
- Nielsen, J. (2012, January). *Usability 101: Introduction to Usability*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>

- Norman, D., & Nielsen, J. (n.d.). *The Definition of User Experience (UX)*. Nielsen Norman Group. Retrieved June 5, 2022, from <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>
- PERATURAN GUBERNUR No. 39 Tahun 2014 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Dan Aksara Sebagai Muatan Lokal Wajib Pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah, (2014).
- Permendikbud. (2014). *Permendikbud RI Nomor 79 Tahun 2014 tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013*.
- Rahayu, R. (2020). Pelaksanaan Mulok Bahasa Lampung Dalam Upaya Pelestarian Bahasa Lampung di Kabupaten Lampung Selatan. *Kelasa*, 15(No. 1), 46–63.
- Saputra, A. J., Chintana, V. R., Wulandari, I., & Yosepa, Y. (2022). Analisis Faktor Pergeseran Penggunaan Bahasa Lampung Pada Generasi Z Di Kota Bandar Lampung. *SOCIOLOGIE: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Sosiologi*, 1(1), 43–53. <https://jurnalsociologie.fisip.unila.ac.id>
- Wadhawan, K., Nangla, A., & Das, S. (2018). *UX Design for Enterprise Apps: Bridge the User Experience gap in Enterprise Applications for Financial Services & Insurance*. Synechron Inc.