

**PERANCANGAN TAMPILAN DESIGN UI/UX PADA
PLATFORM WEBSITE MEDIA PEMBELAJARAN ANAK
MARICA.ID MENGGUNAKAN METODE AGILE**

LAPORAN NON-REGULER

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



Disusun oleh :

BAGUS ADHI LAKSANA

21.11.4439

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN TAMPILAN DESIGN UI/UX PADA PLATFORM
WEBSITE MEDIA PEMBELAJARAN ANAK MARICA.ID
MENGUNAKAN METODE AGILE**

LAPORAN NON-REGULER

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



Disusun oleh :

BAGUS ADHI LAKSANA

21.11.4439

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR NON-REGULER

**PERANCANGAN TAMPILAN DESIGN UI/UX PADA PLATFORM WEBSITE
MEDIA PEMBELAJARAN ANAK MARICA.ID MENGGUNAKAN METODE
AGILE**

yang disusun dan diajukan oleh

Bagus Adhi Laksana

21.11.4439

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 27 Mei 2025

Dosen Pembimbing,



Raditya Wardhana, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302208

HALAMAN PENGESAHAN

JALUR NON-REGULER

PERANCANGAN TAMPILAN DESIGN UI/UX PADA PLATFORM WEBSITE MEDIA PEMBELAJARAN ANAK MARICA.ID MENGGUNAKAN METODE AGILE

yang disusun dan diajukan oleh

Bagus Adhi Laksana
21.11.4439

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Mei 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom., M.T.
NIK. 190302289

Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302375

Raditya Wardhana, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302208

Laporan ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Mei 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Bagus Adhi Laksana

NIM : 21.11.4439

Menyatakan bahwa Laporan dengan judul berikut:

Perancangan Tampilan Design UI/UX Pada Platform Website Media Pembelajaran Anak Marica.id Menggunakan Metode Agile

Dosen Pembimbing : Raditya Wardhana, S.Kom., M.Kom.

Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

1. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan kegiatan SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
2. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
3. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak-benaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 27 Mei 2025

Yang Menyatakan,



Bagus Adhi Laksana

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan dengan menyelesaikan laporan skripsi non reguler untuk syarat memperoleh gelar sarjana informatika dengan sebaik-baiknya. Sebagai ungkapan terima kasih dan penghormatan, skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Orang tua dan keluarga saya, yang selalu memberikan harapan, perhatian dan do'a dalam proses menyelesaikan penulisan skripsi ini,
2. Dosen pembimbing dan penguji, untuk semua ilmu, waktu, dukungan dan bimbingan yang telah diberikan dengan penuh kesabaran.
3. PT. Sebangku Jaya Abadi, sebagai tempat penelitian, yang telah memberikan pengalaman berharga dalam perancangan serta pengembangan desain *website* Marica.
4. Seluruh teman magang Kampus Merdeka batch 7 Marica, yang telah bersama-sama selama 4 bulan dengan menjalin koneksi yang kuat, menemani, memotivasi dan membantu dalam pengerjaan perancangan *website* Marica.
5. Teman-teman saya, yang senantiasa menemani, membimbing dan membantu proses perjalanan dalam perancangan *website* Marica.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, atas limpahan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya yang tak terhingga, sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Skripsi non reguler yang berjudul “Perancangan Tampilan Design UI/UX Pada Platform Website Media Pembelajaran Anak Marica.id Menggunakan Metode Agile” yang dapat diselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof, Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Prof. Dr. Kusriani, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. Eli Pujastuti, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Informatika.
4. Raditya Wardhana, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang memberikan saran, arahan dan bimbingan selama pembuatan skripsi.
5. Seluruh mentor perusahaan Marica dan PT. Sebangku Jaya Abadi, yang senantiasa membimbing dan membantu mengarahkan proses perancangan *website*.

Yogyakarta, 21 Mei 2025

Penulis

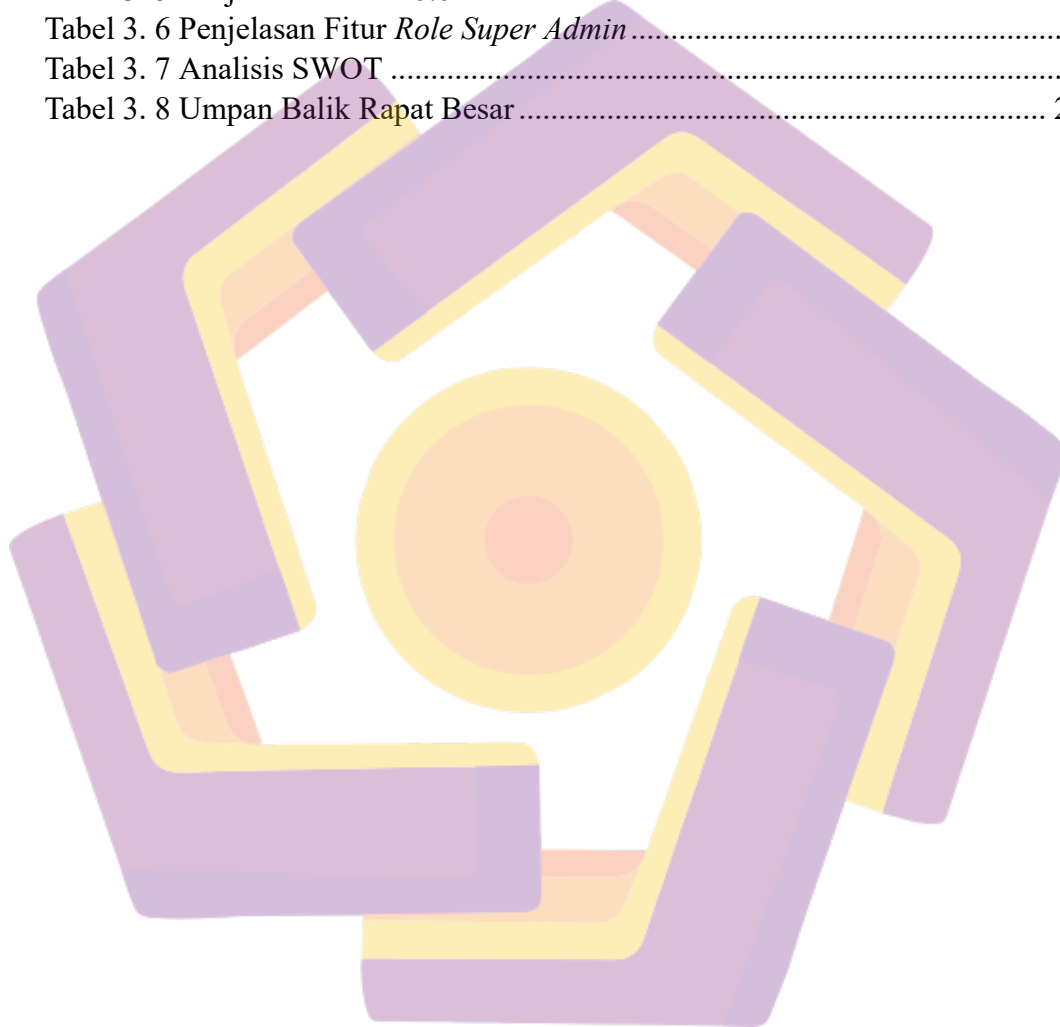
DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan Keaslian Karya.....	iv
Halaman Persembahan	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel.....	ix
Daftar Gambar.....	x
Daftar Lampiran	xiv
Daftar Lambang dan Singkatan.....	xv
Intisari	xvi
<i>Abstract</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Gambaran Umum.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
BAB II TEORI DAN METODE	4
2.1 Dasar Teori	4
2.1.1 PT. Sebangku Jaya Abadi.....	4
2.1.2 Marica	6
2.1.3 Pendidikan Anak Usia Dini.....	9
2.1.4 Figma	9
2.1.5 <i>User Interface (UI)</i>	11
2.1.6 <i>User Experience (UX)</i>	11
2.1.6 <i>Agile</i>	12
2.1.7 <i>Design Thinking</i>	14
2.2 Analisis.....	16

2.2.1	Penjelasan Mentor Mengenai Permasalahan Website	17
2.2.2	Perancangan dan Analisis Kebutuhan Fitur Website Marica.id	19
2.2.3	Membuat Rancangan Desain Awal Berdasarkan Kebutuhan	21
2.2.4	Pengembangan Desain <i>Landing Page</i> dan <i>Website</i> Marica.id	22
2.2.5	Proses Penerapan dan Deployment Hasil Desain Website	22
2.2.6	Uji Coba dan Penilaian Akhir	23
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN		24
3.1	Hasil	24
3.1.1	Permasalahan	24
3.1.2	Pembagian <i>Role</i> Perancangan <i>Website</i> Marica.id	26
3.1.3	Perancangan Kebutuhan Sistem <i>Website</i> Marica.id	27
3.1.4	User Persona	38
3.1.5	Information Architecture	43
3.1.6	Task Flow	46
3.1.7	<i>User Flow</i>	66
3.1.8	<i>Design System</i>	78
3.1.9	<i>Wireframe</i>	88
3.1.10	High Fidelity	149
3.1.11	Protoyping	197
3.2	Evaluasi	199
BAB IV KESIMPULAN		201
4.1	Kesimpulan	201
4.2	Saran	202
Referensi		204
Curiculum Vitae		206
Lampiran dan Bukti Pendukung		208

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pembagian <i>Role</i> Divisi Teknologi	26
Tabel 3. 2 Penjelasan Halaman Role User	28
Tabel 3. 3 Penjelasan Fitur <i>Role User</i>	32
Tabel 3. 4 Penjelasan Halaman <i>Role Admin</i>	33
Tabel 3. 5 Penjelasan Fitur <i>Role Admin</i>	36
Tabel 3. 6 Penjelasan Fitur <i>Role Super Admin</i>	37
Tabel 3. 7 Analisis SWOT	42
Tabel 3. 8 Umpan Balik Rapat Besar	200



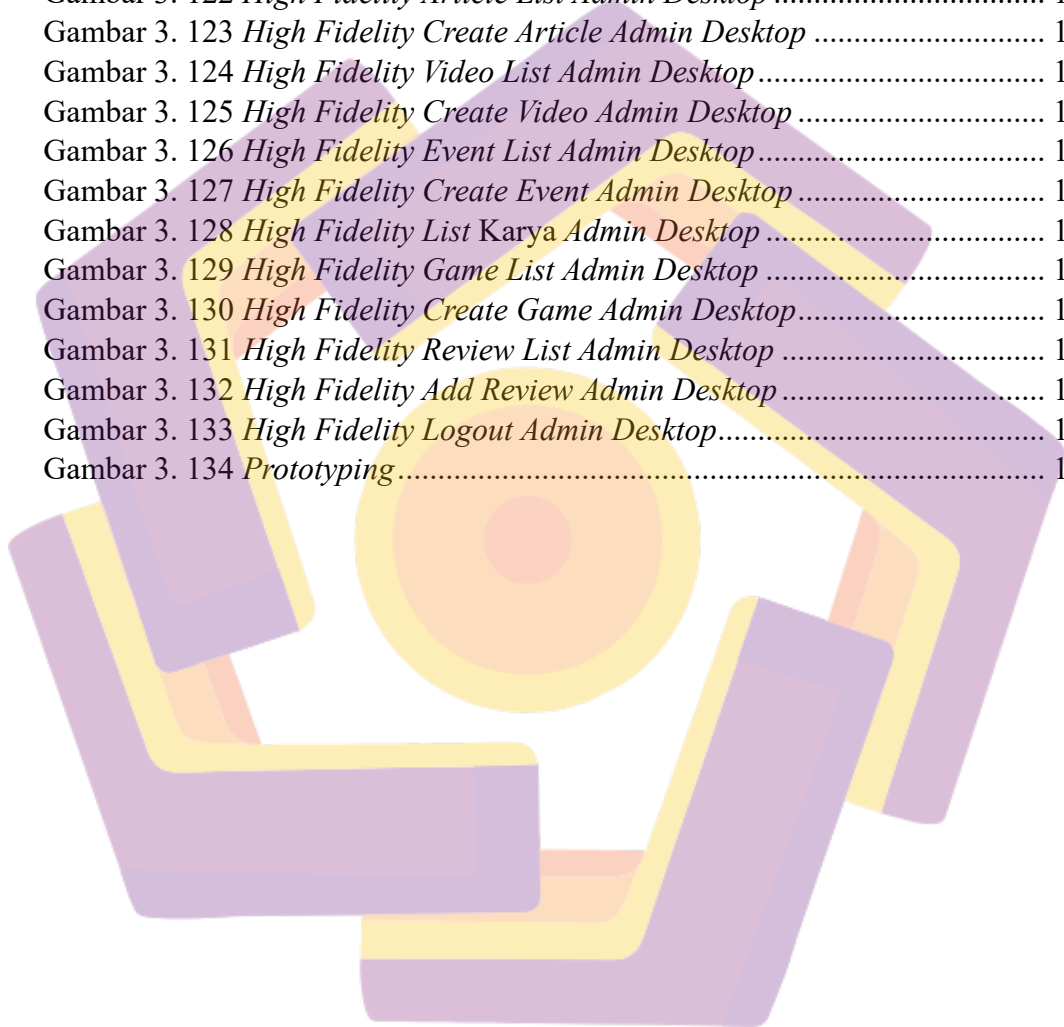
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kantor PT. Sebangku Jaya Abadi	5
Gambar 2. 2 Struktur Perusahaan Marica	6
Gambar 2. 3 <i>Problem And Solution</i> Marica.id	7
Gambar 2. 4 Desain Karakter Mari	8
Gambar 2. 5 Desain Karakter Caca	8
Gambar 2. 6 Tampilan Antarmuka Figma	10
Gambar 2. 7 Alur Pengerjaan <i>Agile</i>	13
Gambar 2. 8 Alur Pengerjaan <i>Design Thinking</i>	14
Gambar 2. 9 Target Capaian Pengerjaan <i>Project</i> Divisi Teknologi	16
Gambar 2. 10 <i>Flowchart</i> Analisis Divisi UI/UX <i>Designer</i>	17
Gambar 2. 11 Surat Penunjukkan Mentor	18
Gambar 3. 1 <i>User Persona</i> 1	39
Gambar 3. 2 <i>User Persona</i> 2	40
Gambar 3. 3 <i>Diagram Information Architecture</i> <i>User</i>	44
Gambar 3. 4 <i>Diagram Information Architecture</i> <i>Admin</i>	45
Gambar 3. 5 <i>Task Flow</i> <i>User Page</i> <i>Login</i>	47
Gambar 3. 6 <i>Task Flow</i> <i>User Page</i> <i>Product</i>	48
Gambar 3. 7 <i>Task Flow</i> <i>User Page</i> <i>Event</i>	49
Gambar 3. 8 <i>Task Flow</i> <i>User Page</i> <i>Creativity</i>	50
Gambar 3. 9 <i>Task Flow</i> <i>User Page</i> <i>Game</i>	51
Gambar 3. 10 <i>Task Flow</i> <i>User Page</i> <i>Article</i>	52
Gambar 3. 11 <i>Task Flow</i> <i>User Page</i> <i>FAQ</i>	52
Gambar 3. 12 <i>Task Flow</i> <i>User Page</i> <i>About Us</i>	53
Gambar 3. 13 <i>Task Flow</i> <i>User Page</i> <i>Logout</i>	54
Gambar 3. 14 <i>Task Flow</i> <i>Admin Page</i> <i>Login</i>	55
Gambar 3. 15 <i>Task Flow</i> <i>Admin Page</i> <i>Product</i>	56
Gambar 3. 16 <i>Task Flow</i> <i>Admin Page</i> <i>Wishlist</i>	57
Gambar 3. 17 <i>Task Flow</i> <i>Admin Page</i> <i>User</i>	58
Gambar 3. 18 <i>Task Flow</i> <i>Admin Page</i> <i>Article</i>	59
Gambar 3. 19 <i>Task Flow</i> <i>Admin Page</i> <i>Video</i>	60
Gambar 3. 20 <i>Task Flow</i> <i>Admin Page</i> <i>Event</i>	61
Gambar 3. 21 <i>Task Flow</i> <i>Admin Page</i> <i>Karya</i>	62
Gambar 3. 22 <i>Task Flow</i> <i>Admin Page</i> <i>Games</i>	63
Gambar 3. 23 <i>Task Flow</i> <i>Admin Page</i> <i>Games</i>	64
Gambar 3. 24 <i>Task Flow</i> <i>Admin Page</i> <i>Logout</i>	65
Gambar 3. 25 <i>User Flow</i> <i>User</i>	67
Gambar 3. 26 <i>User Flow</i> <i>Admin</i>	71
Gambar 3. 27 <i>Typography</i>	79
Gambar 3. 28 <i>Color Guide</i>	80
Gambar 3. 29 <i>Button</i>	82

Gambar 3. 30 Logo	83
Gambar 3. 31 <i>Navigation Bar</i>	84
Gambar 3. 32 <i>Components</i>	85
Gambar 3. 33 <i>Book Components</i>	86
Gambar 3. 34 <i>Cards</i>	87
Gambar 3. 35 <i>Wireframe Login User Desktop dan Mobile</i>	89
Gambar 3. 36 <i>Wireframe Sign Up User Desktop dan Mobile</i>	90
Gambar 3. 37 <i>Wireframe Forgot Password Fill Email User Desktop dan Mobile</i>	91
Gambar 3. 38 <i>Wireframe Forgot Password User Desktop dan Mobile</i>	92
Gambar 3. 39 <i>Wireframe Landing Page Bagian 1 User Desktop dan Mobile</i>	93
Gambar 3. 40 <i>Wireframe Landing Page Bagian 2 User Desktop dan Mobile</i>	94
Gambar 3. 41 <i>Wireframe Landing Page Bagian 3 User Desktop dan Mobile</i>	95
Gambar 3. 42 <i>Wireframe Landing Page Bagian 4 User Desktop dan Mobile</i>	96
Gambar 3. 43 <i>Wireframe Free Book User Desktop</i>	98
Gambar 3. 44 <i>Wireframe Homepage User Desktop dan Mobile</i>	100
Gambar 3. 45 <i>Wireframe Product User Desktop dan Mobile</i>	101
Gambar 3. 46 <i>Wireframe Preview Product User Desktop dan Mobile</i>	102
Gambar 3. 47 <i>Wireframe Lihat Product User Desktop dan Mobile</i>	104
Gambar 3. 48 <i>Wireframe Baca Product User Desktop dan Mobile</i>	105
Gambar 3. 49 <i>Wireframe Event User Desktop dan Mobile</i>	107
Gambar 3. 50 <i>Wireframe Detail Event User Desktop dan Mobile</i>	108
Gambar 3. 51 <i>Wireframe Creativity User Desktop dan Mobile</i>	110
Gambar 3. 52 <i>Wireframe Upload Karya User Desktop dan Mobile</i>	112
Gambar 3. 53 <i>Wireframe Detail Karya User Desktop dan Mobile</i>	113
Gambar 3. 54 <i>Wireframe Upload Success User Desktop dan Mobile</i>	114
Gambar 3. 55 <i>Wireframe Games User Desktop dan Mobile</i>	115
Gambar 3. 56 <i>Wireframe Article User Desktop dan Mobile</i>	117
Gambar 3. 57 <i>Wireframe Konten Article User Desktop dan Mobile</i>	119
Gambar 3. 58 <i>Wireframe See More Article User Desktop dan Mobile</i>	121
Gambar 3. 59 <i>Wireframe FAQ User Desktop dan Mobile</i>	122
Gambar 3. 60 <i>Wireframe About Us User Desktop dan Mobile</i>	124
Gambar 3. 61 <i>Wireframe Wishlist User Desktop dan Mobile</i>	125
Gambar 3. 62 <i>Wireframe Privacy Policy User Desktop dan Mobile</i>	126
Gambar 3. 63 <i>Wireframe Disclaimer User Desktop dan Mobile</i>	127
Gambar 3. 64 <i>Wireframe Login Admin Desktop</i>	128
Gambar 3. 65 <i>Wireframe Dashboard Admin Desktop</i>	130
Gambar 3. 66 <i>Wireframe Product Admin Desktop</i>	131
Gambar 3. 67 <i>Wireframe Wishlist Admin Desktop</i>	132
Gambar 3. 68 <i>Wireframe Create Wishlist Admin Desktop</i>	133
Gambar 3. 69 <i>Wireframe User Admin Desktop</i>	134
Gambar 3. 70 <i>Wireframe User Export Admin Desktop</i>	135
Gambar 3. 71 <i>Wireframe Create User Admin Desktop</i>	136
Gambar 3. 72 <i>Wireframe Article List Admin Desktop</i>	137

Gambar 3. 73 Wireframe Create Article Admin Desktop	138
Gambar 3. 74 Wireframe Video List Admin Desktop.....	139
Gambar 3. 75 Wireframe Create Video Admin Desktop	140
Gambar 3. 76 Wireframe Event List Admin Desktop	141
Gambar 3. 77 Wireframe Create Event Admin Desktop	142
Gambar 3. 78 Wireframe List Karya Admin Desktop	143
Gambar 3. 79 Wireframe Game List Admin Desktop	144
Gambar 3. 80 Wireframe Create Game Admin Desktop	145
Gambar 3. 81 Wireframe Review List Admin Desktop	146
Gambar 3. 82 Wireframe Add Review Admin Desktop	147
Gambar 3. 83 Wireframe Confirm Logout Admin Desktop	148
Gambar 3. 84 High Fidelity Login User Desktop dan Mobile	150
Gambar 3. 85 High Fidelity Sign Up User Desktop dan Mobile	150
Gambar 3. 86 High Fidelity Forgot Password Fill Email User Desktop dan Mobile	151
Gambar 3. 87 High Fidelity Forgot Password User Desktop dan Mobile.....	151
Gambar 3. 88 High Fidelity Landing Page Bagian 1 User Desktop dan Mobile	152
Gambar 3. 89 High Fidelity Landing Page Bagian 2 User Desktop dan Mobile	153
Gambar 3. 90 High Fidelity Landing Page Bagian 3 User Desktop dan Mobile	154
Gambar 3. 91 High Fidelity Landing Page Bagian 4 User Desktop dan Mobile	155
Gambar 3. 92 High Fidelity Free Book User Desktop dan Mobile.....	156
Gambar 3. 93 High Fidelity Home User Desktop dan Mobile.....	157
Gambar 3. 94 High Fidelity Product User Desktop dan Mobile	158
Gambar 3. 95 High Fidelity Preview Product User Desktop dan Mobile	159
Gambar 3. 96 High Fidelity Lihat Product User Desktop dan Mobile	160
Gambar 3. 97 High Fidelity Baca Product User Desktop dan Mobile	161
Gambar 3. 98 High Fidelity Baca Product User Desktop dan Mobile	162
Gambar 3. 99 High Fidelity Detail Event User Desktop dan Mobile	163
Gambar 3. 100 High Fidelity Creativity User Desktop dan Mobile	164
Gambar 3. 101 High Fidelity Upload Karya Event User Desktop dan Mobile ..	165
Gambar 3. 102 High Fidelity Detail Karya Event User Desktop dan Mobile	166
Gambar 3. 103 High Fidelity Upload Success Event User Desktop dan Mobile	167
Gambar 3. 104 High Fidelity Games Event User Desktop dan Mobile	168
Gambar 3. 105 High Fidelity Article Event User Desktop dan Mobile	169
Gambar 3. 106 High Fidelity Konten Article User Desktop dan Mobile.....	170
Gambar 3. 107 High Fidelity See More Article User Desktop dan Mobile	171
Gambar 3. 108 High Fidelity FAQ User Desktop dan Mobile	172
Gambar 3. 109 High Fidelity About Us User Desktop dan Mobile	173
Gambar 3. 110 High Fidelity Wishlist User Desktop dan Mobile.....	174
Gambar 3. 111 High Fidelity Privacy Policy User Desktop dan Mobile.....	175
Gambar 3. 112 High Fidelity Disclaimer User Desktop dan Mobile.....	176
Gambar 3. 113 High Fidelity Logout User Desktop dan Mobile	177
Gambar 3. 114 High Fidelity Login Admin Desktop.....	178

Gambar 3. 115 <i>High Fidelity Dashboard Admin Desktop</i>	179
Gambar 3. 116 <i>High Fidelity Product Admin Desktop</i>	180
Gambar 3. 117 <i>High Fidelity Wishlist Admin Desktop</i>	181
Gambar 3. 118 <i>High Fidelity Create Wishlist Admin Desktop</i>	182
Gambar 3. 119 <i>High Fidelity User List Admin Desktop</i>	183
Gambar 3. 120 <i>High Fidelity User Export Admin Desktop</i>	184
Gambar 3. 121 <i>High Fidelity Create User Admin Desktop</i>	185
Gambar 3. 122 <i>High Fidelity Article List Admin Desktop</i>	186
Gambar 3. 123 <i>High Fidelity Create Article Admin Desktop</i>	187
Gambar 3. 124 <i>High Fidelity Video List Admin Desktop</i>	188
Gambar 3. 125 <i>High Fidelity Create Video Admin Desktop</i>	189
Gambar 3. 126 <i>High Fidelity Event List Admin Desktop</i>	190
Gambar 3. 127 <i>High Fidelity Create Event Admin Desktop</i>	191
Gambar 3. 128 <i>High Fidelity List Karya Admin Desktop</i>	192
Gambar 3. 129 <i>High Fidelity Game List Admin Desktop</i>	193
Gambar 3. 130 <i>High Fidelity Create Game Admin Desktop</i>	194
Gambar 3. 131 <i>High Fidelity Review List Admin Desktop</i>	195
Gambar 3. 132 <i>High Fidelity Add Review Admin Desktop</i>	196
Gambar 3. 133 <i>High Fidelity Logout Admin Desktop</i>	197
Gambar 3. 134 <i>Prototyping</i>	198

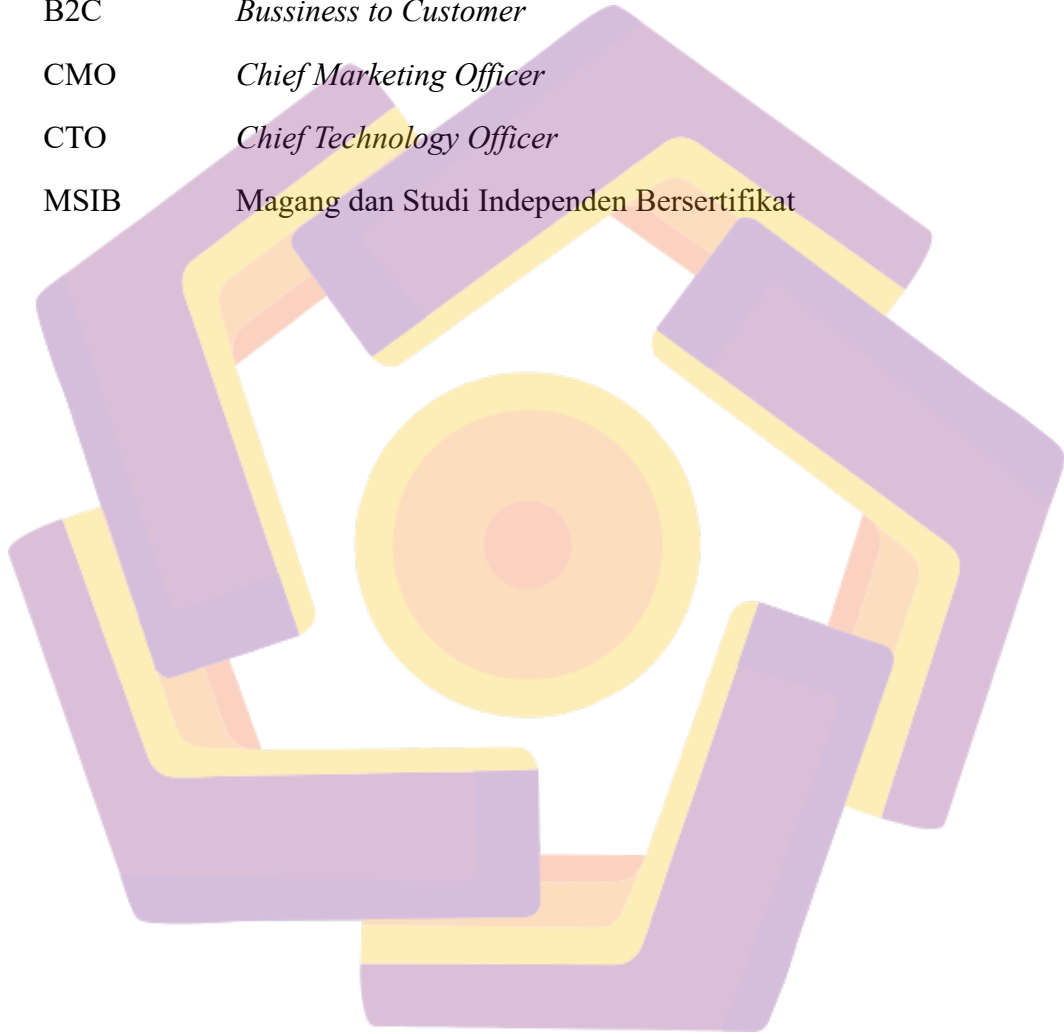


DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Sertifikat Kelulusan Magang Merdeka.....	208
Lampiran 2 Hasil Nilai Kegiatan Magang Merdeka	208
Lampiran 3 Bantuan Biaya Hidup Termin 1	209
Lampiran 4 Bantuan Biaya Hidup Termin 2	209
Lampiran 5 Surat Tugas	210
Lampiran 6 Kegiatan Marica Mengikuti Event GIFTS 2024	211
Lampiran 7 Kegiatan Marica Mengadakan Event FGD x IGI.....	211
Lampiran 8 Kegiatan Marica Mengikuti Event UI Innovation Festival	212
Lampiran 9 Suasana Kantor Kolaborasi Bersama Divisi Lain	212
Lampiran 10 Kegiatan Marica Mengikuti Event ICFEST 2024	213
Lampiran 11 Suasana Ruangan Tim Magang	213
Lampiran 12 User Flow User	214
Lampiran 13 User Flow Admin	215
Lampiran 14 Powerpoint Report Sprint 1-7.....	216
Lampiran 15 Detail Penggunaan Agile Pada Notion	216
Lampiran 16 Data Feedback Dari CEO Marica	217
Lampiran 17 Aktivitas Logbook Bulanan Pada Website Kampus Merdeka	217

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI	<i>User Interface</i>
UX	<i>User Experience</i>
B2B	<i>Bussiness to Bussiness</i>
B2C	<i>Bussiness to Customer</i>
CMO	<i>Chief Marketing Officer</i>
CTO	<i>Chief Technology Officer</i>
MSIB	<i>Magang dan Studi Independen Bersertifikat</i>



INTISARI

Minimnya inovasi platform pembelajaran digital berbasis anak di Indonesia, khususnya dalam aspek antarmuka pengguna (user interface) dan strategi keterlibatan (engagement), menjadi faktor penghambat perkembangan literasi dan numerasi usia dini. Studi ini bertujuan merancang solusi berbasis web (Marica.id) yang mengintegrasikan pendekatan desain berpusat pengguna (user-centered design) dan analisis komparatif produk untuk menciptakan lingkungan belajar interaktif, aman, dan sesuai kebutuhan kognitif anak, dengan fokus pada penguatan numerasi melalui buku anak yang berbasis cerita. Kerangka kerja hybrid Agile-Design Thinking diadopsi melalui empat tahap: (1) identifikasi kebutuhan pengguna via observasi pengguna dan target pasar, (2) analisis kompetitif platform edukasi global, (3) desain antarmuka berbasis prinsip cognitive load theory dengan prototyping iteratif (Figma), serta (4) implementasi teknis menggunakan Laravel dan Unity. Platform yang dikembangkan menawarkan sistem multi-role (admin/pengguna), koleksi buku anak interaktif yang mengintegrasikan cerita naratif dengan konsep matematika dasar, dan mekanisme reward berbasis pencapaian. Penelitian ini memperkenalkan kerangka inovatif yang memadukan analisis produk kompetitif dengan desain iteratif berorientasi pengguna, menghasilkan solusi berbasis cerita untuk pembelajaran matematika yang kontekstual bagi anak Indonesia. Temuan mengonfirmasi bahwa pendekatan hybrid Agile-Design Thinking efektif dalam menghasilkan solusi ed-tech yang skalabel, dengan desain visual naratif yang mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran matematika. Implikasi praktis mencakup rekomendasi integrasi konten berbasis cerita dan evaluasi berbasis pengguna (user-driven evaluation) dalam pengembangan platform pendidikan di Indonesia.

Kata kunci: Metode Agile, UI/UX, User-centered Design, Design Thinking, Edukasi Anak

ABSTRACT

The lack of innovation in child-centric digital learning platforms in Indonesia, particularly in user interface (UI) design and engagement strategies, hinders the development of early literacy and numeracy skills. This study aims to design a web-based solution, Marica.id, integrating user-centered design (UCD) and comparative product analysis to create a safe, interactive, and cognitively appropriate learning environment, with a focus on strengthening numeracy through story-based children's books. A hybrid Agile-Design Thinking framework was adopted through four stages: (1) user needs identification via user observation and market analysis, (2) competitive analysis of global educational platforms, (3) UI design based on cognitive load theory principles with iterative prototyping (Figma), and (4) technical implementation using Laravel (backend) and Unity (gamification). The developed platform features a multi-role system (admin/user), a collection of interactive storybooks integrating narrative storytelling with foundational mathematics concepts (e.g., addition, measurement), and an achievement-based reward mechanism. This study introduces an innovative framework combining competitive product analysis with iterative user-oriented design, delivering a contextually relevant story-based mathematics learning solution for Indonesian children. Findings confirm that the hybrid Agile-Design Thinking approach effectively produces scalable ed-tech solutions, with narrative visual designs fostering active engagement in mathematics learning. Practical implications include recommendations for integrating story-driven content and user-driven evaluation in developing educational platforms in Indonesia.

Keyword: Agile Methodology, UI/UX, User-centered Design, Design Thinking, Children's Education