

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. 10 Negara Pelajar Digital Learning terbanyak	2
Gambar 1.2. Perkembangan adopsi online learning.....	2
Gambar 1.3. Jumlah Poulasi Muslim di Indonesia.....	4
Gambar 2. 1 Model Belajar Gen Z.	20
Gambar 2.2. Perbedaan Karakteristik dari Setiap Generasi	21
Gambar 2.3. Komponen User Experience UX.....	32
Gambar 2.4. Model Pembelajaran Jarak Jauh	39
Gambar 2. 5. Bacaan Mad Dalam Ilmu Tajwid	43
Gambar 2. 6. Hubungan Manajemen UX dengan Motivasi Belajar Tajwid	50
Gambar 3. 1. Action Research Life Cycle model.....	60
Gambar 3.2. Model Konseptual Desain Penelitian	63
Gambar 3.3. RSM Design Approach.....	64
Gambar 3.4. Tahapan Desain Sprint	65
Gambar 3.5. Alur Penelitian.....	66
Gambar 4.1. Tahapan Proses Penelitian	85
Gambar 4.2. Desain GAP Analisis Aplikasi LearnTajwid.....	86
Gambar 4. 3. Proses Perancangan Aplikasi dengan RSM sampai Evaluasi.....	87
Gambar 4.4. Empathy Maps dalam identifikasi aplikasi LearnTajwid.....	89
Gambar 4.5. Persona Ustadz atau Ustadzah pengajar	90
Gambar 4.6. Persona Pelajar Pemula	91
Gambar 4.7. Persona Pelajar Menengah	91
Gambar 4.8. Persona Pelajar Lanjut.....	92
Gambar 4. 9. <i>User Journey Mapping</i> pelajar Taman Pendidikan Al-Quran.....	93
Gambar 4.10. Prototipe Aplikasi LearnTajwid	94
Gambar 4.11. Flowchart Aplikasi LearnTajwid	100
Gambar 5.1. Hubungan User Experience dengan Kepuasan Belajar	113
Gambar 5.2. Grafik Pengujian Aplikasi sebagai Pra-Tes	114
Gambar 5.3. Aplikasi Yang dibandingkan	118
Gambar 5.4. Hasil Angket Kinerja Aplikasi learn Tajwid.....	127
Gambar 5.5. Hasil Angket Kenyamanan Aplikasi	130