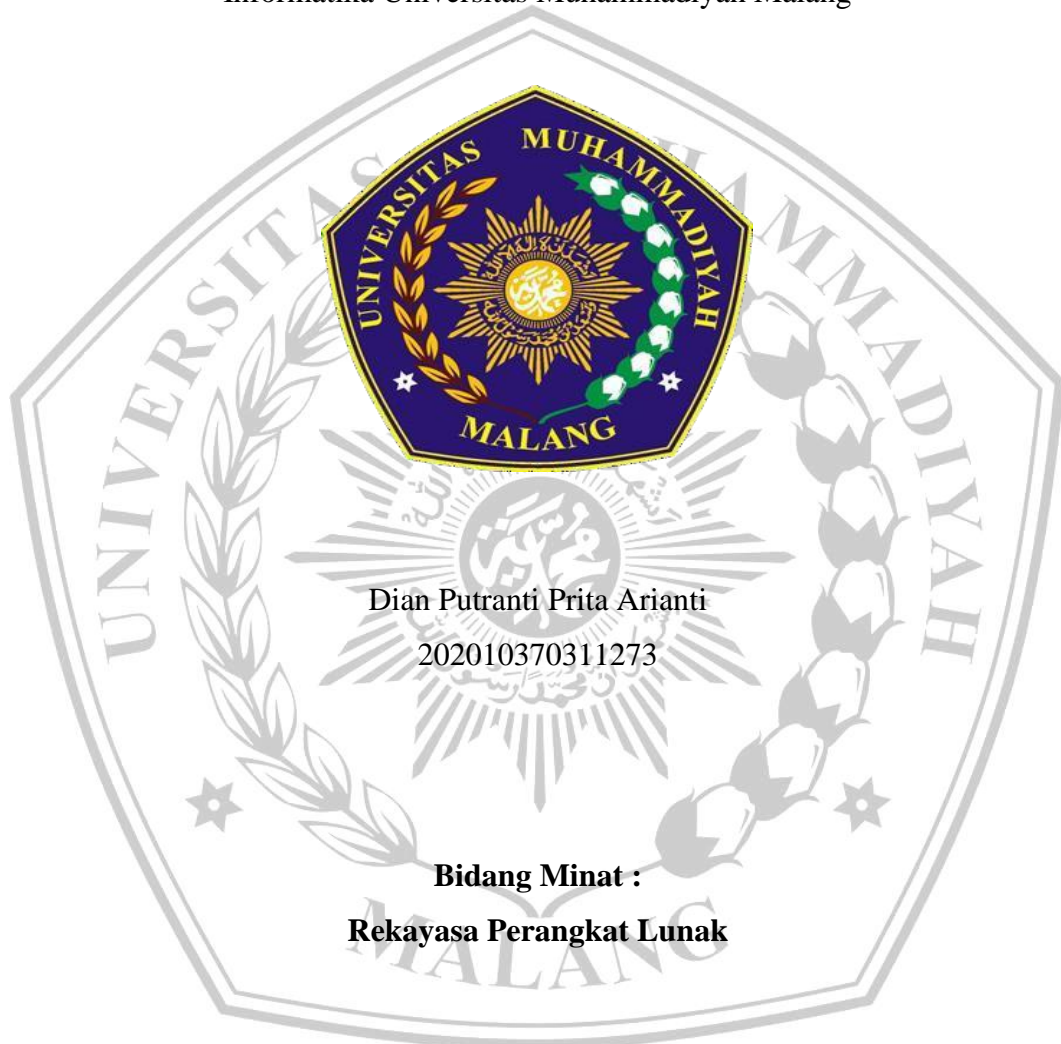


202010370311273
Dian Putranti Prita Arianti
Prodi Informatika

**Perancangan User Interface Membaca Cepat Dengan
Menggunakan Metode UX Journey
Tugas Akhir**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang



Dian Putranti Prita Arianti
202010370311273

Bidang Minat :
Rekayasa Perangkat Lunak

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

**Perancangan User Interface Membaca Cepat Dengan
Menggunakan Metode UX Journey**

TUGAS AKHIR

**Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang**

Menyetujui,
Malang, 16 April 2026

Dosen Pembimbing 1



Ir. Wahvu Andhyka Kusuma S.Kom.,
M.Kom.
NIP. 10814100543PNS.

Dosen Pembimbing 2



Ir. Ilyas Nurvasin S.Kom., M.Kom.
NIP. 10814100561PNS.

LEMBAR PENGESAHAN

Perancangan User Interface Membaca Cepat Dengan Menggunakan Metode UX Journey

TUGAS AKHIR

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata I
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Disusun Oleh :

DIAN PUTRANTI PRITA ARIANTI

202010370311273

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji
pada tanggal 16 April 2026

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Hardianto Wibowo S.Kom., MT.
NIP. 10816120592PNS.

Dosen Penguji 2



Briansyah Setio Wiyono S.Kom., M.Kom
NIP. 190913071987PNS.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Informatika



Ir. Agus Eko Minarto S.Kom., M.Kom. IPM.
NIP. 10814100540PNS.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : DIAN PUTRANTI PRITA ARIANTI

NIM : 202010370311273

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan User Interface Membaca Cepat Dengan Menggunakan Metode UX Journey”** beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan bukan merupakan karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini maka saya siap menanggung segala bentuk resiko/sanksi yang berlaku.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom, M.Kom.

Malang, 16 April 2026
Yang Membuat Pernyataan



DIAN PUTRANTI PRITA ARIANTI

Abstrak

Masalah: Perkembangan Teknologi Informasi di era modern ini telah mengubah cara manusia mengakses informasi dan konten secara signifikan, sehingga kemampuan membaca cepat menjadi keterampilan yang sangat penting, meskipun penerapannya masih menjadi tantangan bagi setiap individu. **Metode:** Dalam penelitian ini digunakan metode UX Journey dalam perancangan user stories dengan pendekatan yang berfokus pada pemahaman kebutuhan, tujuan, dan pengalaman pengguna. **Hasil:** Melalui analisis kebutuhan pengguna menggunakan survei dan wawancara, kemudian pengembangan user stories serta perancangan tahapan UX Journey seperti onboarding, interaksi pembelajaran, latihan, dan evaluasi, dihasilkan desain aplikasi yang interaktif dengan tetap memperhatikan prinsip desain UX. Pengujian prototipe dan umpan balik pengguna menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan pengalaman pengguna dalam pembelajaran membaca cepat. **Kesimpulan dan Pengembangan:** Penelitian ini menghasilkan aplikasi membaca cepat yang inovatif, ramah pengguna, serta efektif dan efisien dalam membantu pengguna meningkatkan keterampilan membaca cepat secara lebih menarik.

Kata kunci: desain, pembelajaran, aplikasi, metode ux journey

Abstract

Problem: The development of Information Technology in the modern era has significantly changed the way people access information and content, making speed reading an increasingly important skill, although its implementation remains a challenge for individuals. **Method:** This study applies the UX Journey method in designing user stories, focusing on understanding user needs, goals, and experiences. **Results:** Through user needs analysis using surveys and interviews, followed by the development of user stories and the design of UX Journey stages such as onboarding, learning interaction, practice, and evaluation, an interactive application design was produced while adhering to good UX design principles. Prototype testing and user feedback indicate that this approach effectively improves user experience in learning speed reading. **Conclusion and Development:** This study results in an innovative, user-friendly, effective, and efficient speed reading application that can help users improve their reading skills in a more engaging way.

Keywords: design, learning, application, UX Journey method

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan penuh syukur dan kerendahan hati, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT, taburan cinta dan kasih sayang-Nya telah memberikanku kekuatan dan membekaliku dengan ilmu. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar dan baik.
2. Teristimewa untuk cinta pertama dan pintu surgaku, Bapak Supriyadi dan Ibu Rina Agustiningrum. Meskipun bapak dan ibu tidak pernah merasakan bangku perkuliahan, namun terimakasih atas segala usaha yang Engkau berikan kepada penulis sejak dalam kandungan hingga penulis bisa mendapatkan gelar Sarjana pertama di keluarga kecil ini. Doa, dukungan, motivasi, kasih sayang tak pernah terlewatkan sehingga membuat penulis bertahan sampai pada titik ini. Semoga balasan surga tanpa hisab untuk kedua orangtuaku karena telah mengusahakan Pendidikan yang terbaik untuk penulis. Semoga bapak dan ibu sehat, Panjang umur, dan Bahagia selalu
3. Kepada kedua adikku, Dian Keyla Prisca Arumi dan Desiana Aulia Harismi. Terimakasih telah menjadi penyemangat dan menjadi motivasi untuk penulis dalam menyelesaikan studi ini. Seperti kata Nina-Feast “Tumbuh lebih baik, cari panggilanmu. Jadi lebih baik dibanding diriku”.
4. Kepada Dosen Pembimbing 1 Bapak Ir. Wahyu Andhyka Kusuma, S. Kom. M. Kom. Dan Dosen Pembimbing 2 Bapak Ir. Ilyas Nuryasin, S. Kom, M. Kom. Yang telah dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, serta ilmu yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen beserta civitas akademika yang telah memberikan dukungan, kebersamaan, serta kenangan yang tidak terlupakan.
6. Khusus kepada teman kandung penulis, Natalia Ayu Wardani dan Fariza Eky Putri Rahmadita. Penulis sangat berterimakasih atas motivasi, dukungan, nasihat, dan arahan yang diberikan kepada penulis. Dua manusia

yang sudah kebersamai penulis dari jaman SMA, semoga pertemanan
kandung ini bertahan sampai kapanpun.

7. Kepada Inpo bagian Malang (Natalia, Fariza, Putri, Rama, Sam), Peserta Dadakan (Alm Ardi, Valen, Ibe, Palhan, Opal, Raka, Zaki, Dika, Dapa, Fikri Bocil, Rakha, Doni), Mbak Dipa, serta teman-teman seperjuangan Informatika Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2020. Terimakasih sudah memberi warna selama awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan penulis. Semoga kita semua sukses dan kaya raya.
8. Kepada seseorang tercinta yang bernama Muhamad Beny Sihabudin, terimakasih telah kebersamai, memberi doa, motivasi, arahan, nasihat, dukungan kepada penulis. Terimakasih sudah bersabar melawan ego anak perempuan pertama ini. Hidup lebih lama dan semoga kita tetap bersama sampai menempuh jenjang serius.
9. Last but not least, anak perempuan pertama dan harapan orang tuanya yaitu diri saya sendiri Dian Putranti Prita Arianti. Apresiasi sebesar-besarnya untuk diri sendiri yang telah berjuang tanpa henti, menghabiskan setiap malam dengan overthinking, menyambut pagi hari dengan kekhawatiran, namun tetap dijalani dan berhasil untuk dilalui. Terimakasih kepada hati yang ikhlas, jiwa yang kuat meskipun berapa kali mencoba menyerah. Terimakasih kepada raga yang terus melangkah, meski lelah namun tetap diperjuangkan. Penulis berdoa agar langkah kecilmu selalu diperkuat, dilindungi, dikelilingi orang-orang baik dan hebat, serta mimpimu satu persatu akan terjawab. Aamiin.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 dengan judul :

“Perancangan User Interface Membaca Cepat Dengan Menggunakan Metode UX Journey”

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini masih memiliki kekurangan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta dapat menjadi referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna.

Malang, 05 April 2026

Dian Putranti Prita Arianti

DAFTAR ISI

Lembar Persetujuan.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
Abstrak	v
Abstract	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan.....	5
1.4. Batasan Masalah.....	5
BAB II STUDI LITERATUR	6
2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.2. Kerangka Teori.....	6
2.2.1. Media Pembelajaran.....	7
2.2.2. UX Journey	7
2.2.3. Implementasi Aplikasi Pembelajaran.....	8
2.3. Konteks Penelitian.....	10
2.4. Studi Kelayakan	12
2.5. Teknik Pengumpulan Data	15
2.6. Validasi dan Verifikasi	16
BAB III METODOLOGI	20
3.1. Desain Penelitian	20
3.2. Alur Metode Penelitian	21
3.3. Populasi dan Sampel	22
3.4. Prosedur Pengumpulan Data	25
3.5. Teknik dan Prosedur Analisis Data	27
3.6. Penjaminan Keabsahan Data	28
3.7. Penarikan Kesimpulan.....	30

3.8. Goals.....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1. Discover.....	32
4.1.1 Hypothesis	32
4.1.2 Identify Behavioral Variable	33
4.2. Explore	34
4.2.1 Prepared questions	34
4.2.2 Meet Stakeholders.....	36
4.2.3 Findings	37
4.2.4 Index cards/sticky notes.....	39
4.2.5 Map interview	42
4.2.6 Significant behavior pattern.....	43
4.2.7 Synthesize characteristics and relevant goals	44
4.2.8 Check for redundancy and completeness.....	46
4.2.9 Persona.....	49
4.2.10 Customer Journey	49
4.2.11 User Scenarios and user stories.....	52
4.2.1 Site map	53
4.2.2 Wireframing.....	53
4.3. Test.....	59
4.3.1 Qualitative & Quantitative selection.....	59
4.3.2 A/B Testing.....	60
4.3.3 Verification	67
4.3.4 Objective Behavioural Variables.....	69
4.3.5 Acceptance Criteria.....	69
4.4. Listen (Follow-up).....	70
4.5. Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan.....	72
4.6. Metrik Persyaratan	79
4.7. Metrik Kecacatan	81
4.8. Diskusi.....	83
BAB V Kesimpulan dan Saran	87
5.1. Kesimpulan.....	87
5.2. Saran.....	88
Daftar Pustaka.....	89
LAMPIRAN.....	93

Daftar Tabel

Tabel 2-1 Konteks Penelitian	11
Tabel 2-2 SWOT Analysis	13
Tabel 2-3 User Requirement Metric	18
Tabel 3-1 Populasi dan Karakteristik	23
Tabel 3-2 Kisi-kisi Instrumen Wawancara A/B Testing	25
Tabel 3-3 Kriteria	26
Tabel 3-4 Penggolongan tingkat kecepatan efektif membaca (KEM)	29
Tabel 3-5 Goals dan Aktivitas	31
Tabel 4-1 Hyphotesis	33
Tabel 4-2 Daftar Periksa Kebutuhan	34
Tabel 4-3 Prepared Questions	35
Tabel 4-4 Skor Hasil Tes Membaca Cepat	37
Tabel 4-4 Significant Behaviour Patterns	43
Tabel 4-5 Komponen Desain Belajar Membaca Cepat	55
Tabel 4-6 Komponen Desain Belajar Membaca Cepat	56
Tabel 4-7 Komponen Desain Belajar Membaca Cepat	58
Tabel 4-8 Komponen Desain Belajar Membaca Cepat	59
Tabel 4-9 Aspek Penilaian	65
Tabel 4-10 Perbandingan Desain A/B Testing	66
Tabel 4-11 Objective Behavioral Variables	69
Tabel 4-12 Daftar Periksa Kebutuhan	73
Tabel 4-13 Metrik Persyaratan	80
Tabel 4-14 Metrik Kecacatan	81

Daftar Gambar

Gambar 2-1 Acceptance Criteria.....	18
Gambar 3-1 Alur Penelitian UX Journey.....	22
Gambar 4-1 Sticky Notes untuk siswa Sekolah Dasar.....	39
Gambar 4-2 Sticky Notes untuk siswa Sekolah Dasar.....	40
Gambar 4-3 Sticky Notes siswi Sekolah Dasar.....	40
Gambar 4-4 Sticky Notes untuk siswi Sekolah Dasar.....	40
Gambar 4-5 Sticky Notes untuk siswi Sekolah Dasar.....	41
Gambar 4-6 Map Interview.....	43
Gambar 4-7 Synthesize characteristics and relevant goals.....	46
Gambar 4-8 Persona.....	49
Gambar 4-9 Customer Journey Mapping.....	51
Gambar 4-10 Persona.....	51
Gambar 4-11 User Scenario and user stories.....	52
Gambar 4-12 Site map.....	53
Gambar 4-13 (a) Referensi Desain (b) Solusi Desain HomeScreen.....	54
Gambar 4-14 (a) Referensi Desain (b) Solusi Desain HomeScreen.....	56
Gambar 4-15 (a) Referensi Desain (b) Solusi Desain HomeScreen.....	58
Gambar 4-16 (a) Referensi Desain (b) Solusi Desain HomeScreen.....	59
Gambar 4-17 (a) MarBel (b) Solusi Desain.....	61
Gambar 4-18 (a) MarBel (b) Solusi Desain.....	62
Gambar 4-19 (a) MarBel (b) Solusi Desain.....	63
Gambar 4-20 (a) MarBel (b) Solusi Desain.....	64
Gambar 4-21 Positive Case.....	70
Gambar 4-22 Negative Case.....	70
Gambar 4-23 Grafik Daftar Periksa Kebutuhan.....	79
Gambar 4-24 Grafik Metrik Persyaratan.....	81

Daftar Pustaka

- [1] A. S. Febriani, E. H. Mulyana, and T. Rahman, "Pengembangan Educative Game Berbasis Aplikasi Android Untuk Memfasilitasi Keterampilan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Paud Agapedia*, vol. 2, no. 2, pp. 187–196, 2020, doi: 10.17509/jpa.v2i2.24544.
- [2] W. Ode Halmia Pasrahmayana and S. Fatimah, "Aplikasi Edukasi Interaktif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini," *J. Inform.*, vol. 5, no. 1, pp. 3–6, 2016.
- [3] N. Nurdin, "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Mendongeng di Masa Pandemi Covid 19," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 43–52, 2022, doi: 10.37985/murhum.v3i1.75.
- [4] L. Nisa', "Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini," *ThufuLA J. Inov. Pendidik. Guru Raudhatul Athfal*, vol. 8, no. 1, p. 001, 2020, doi: 10.21043/thufula.v8i1.6283.
- [5] A. R. Novianto and S. Rani, "Pengembangan Desain UI/UX Aplikasi Learning Management System dengan Pendekatan User Centered Design," vol. 2, 2022.
- [6] Wisesa Ngurah Rangga, "User interface dan user experience untuk mengelola kepuasan pelanggan," *J. Sos. Hum. Terap.*, vol. 3, no. 2, pp. 17–31, 2021.
- [7] M. I. Sidiq and D. Antoni, "Mengidentifikasi Kebutuhan Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Dalam Penerapan Blockchain Pada Universitas Bina Darma Palembang," *J. Pengemb. Sist. Inf. dan Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 43–57, 2021, doi: 10.47747/jpsii.v2i1.545.
- [8] U. Pendidikan Indonesia, "Ovie Nurkholizah Saputri, 2022 ANALISIS APLIKASI GAME EDUKASI DALAM MENGENALKAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN," 2022.
- [9] A. Ananjeva, J. S. Persson, and A. Bruun, "Integrating UX work with agile development through user stories: An action research study in a small

- software company,” *J. Syst. Softw.*, vol. 170, pp. 1–12, 2020, doi: 10.1016/j.jss.2020.110785.
- [10] Y. Herlambang Cahya Pratama, M. Al Hafidz, N. Lazuardy, and K. Naristi, “Application Of User Centered Design (Ucd) Method For Ui/Ux Design At Husqy Petshop,” *MSJ Major. Sci. J.*, vol. 2, no. 2, pp. 62–70, 2024, doi: 10.61942/msj.v2i2.152.
- [11] M. W. Sarah Johnson, “User Stories Design for Speed Reading Applications: An Evaluation of UX Journey Method,” *Proc. Int. Conf. Human-Computer Interact.*, 2019.
- [12] M. Raschintasofi and H. Yani, “Perancangan UI/UX Aplikasi Learning Management System Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Manaj. Teknol. Dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 343–353, 2023, doi: 10.33998/jms.2023.3.1.753.
- [13] H. T. Amin Fadilah, “Perancangan User Experience Aplikasi Online Course berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Dicoding.com),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 2, pp. 981–990, 2023, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [14] and M. N. W. A. Kusuma, A. Hazri Bin Jantan, N. Indriaty Admodisastro, N. Binti, “Reframed Design Thinking and Feasibility Analysis of UX Journey: Integrating User Experience and User Requirement for Solo Software Development,” 2023.
- [15] F. Rohman, “Implementasi Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Gerak Dasar Tari SigeH Pengunten,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 4, pp. 464–472, 2022, doi: 10.33365/jatika.v2i4.1604.
- [16] and F. F. K. M. Ghufro, W. A. Kusuma, “Penggunaan User Persona Untuk Evaluasi Dan Meningkatkan Ekspektasi Pengguna Dalam Kebutuhan Sistem Informasi Akademik,” vol. 3, 2020.
- [17] and H. Y. S. E. Dwi Wahyuni, W. Andhyka Kusuma, H. Rais Abdillah, “PERSPEKTIF AWAM DALAM IMPLEMENTASI ELISITASI KEBUTUHAN MENGGUNAKAN USER PERSONA,” 2020.

- [18] M. W. S. Johnson, "User Stories Design for Speed Reading Applications: An Evaluation of UX Journey Method," 2019.
- [19] J. Shafira, "Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Website Manajemen Material Scaffolding Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus PT. Graha Mandala Sakti)," pp. 38–43, 2022, [Online]. Available: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/40441>
- [20] S. V. Susilo and T. F. Prasetyo, "Bahan Ajar Mobile Learning 2D Berbasis Android: Sebuah Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0," *Nat. J. Kaji. Penelit. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 2b, pp. 587–592, 2020, doi: 10.35568/naturalistic.v4i2b.767.
- [21] G. App, "Reader Pro - Membaca Cepat." [Online]. Available: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Store.ReaderPro>
- [22] eReflect P. Ltd, "Spreeder- Speed Reading." [Online]. Available: <https://apps.apple.com/id/app/spreeder-speed-reading/id1556368352?l=id>
- [23] "Youtube Kidz." [Online]. Available: <https://www.youtubekids.com/>
- [24] R. Elfira, H. Oki, S. P. Kettipusem, and J. Heikal, "SWOT Analysis At Inspektorat Of Kota Payakumbuh Through Grounded Theory Research Methods," *Bus. Invest. Rev.*, vol. 1, no. 4, pp. 45–50, 2023, doi: 10.61292/birev.v1i4.38.
- [25] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- [26] and R. D. N. W. Andhika, M. Iqbal, M. Nur, "Teknik Representasi Kebutuhan Pengguna Menggunakan User Persona (Studi Kasus: Relasi antara Presensi dengan Kemampuan Kompetensi)," vol. 8, 2021.
- [27] J. T. M. Davis, "User-Centered Design of Speed Reading Applications using UX Journey Framework," vol. 25, 2021.
- [28] E. Yusanti and Z. Al, "Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA CEPAT DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK SKIMMING PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III DI SDIT (ISLAM TERPADU) NURUL ISHLAH," vol. 2, 2021.

- [29] J. Nielsen, "Test Users in a Usability Study?" [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>
- [30] C. . Educa Sisfomedia Indonesia, "Marbel : Lancar Membaca." [Online]. Available: <https://apps.apple.com/id/app/marbel-lancar-membaca/id961468131?l=id>
- [31] M. Nurfadhillah, "Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Melalui Media Video dan Media Gambar di RA Al Hikmah Ambon," *Aksara J. Ilmu Pendidik. Nonform.*, vol. 9, no. 2, pp. 1409–1420, 2023.
- [32] G. S. Almukhlisah, "Pengaruh Lingkungan Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa," 2022.
- [33] A. R. Novianto and S. Rani, "Pengembangan Desain UI/UX Aplikasi Learning Management System dengan Pendekatan User Centered Design," *J. Sains, Nalar, dan Apl. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, 2022, doi: 10.20885/snati.v2i1.16.
- [34] S. 1 KOTO, "PENGARUH ERA DIGITAL. Retrieved from PENGARUH ERA DIGITAL TERHADAP PENDIDIKAN".
- [35] P. S. Informatika, F. Teknik, and U. M. Malang, "SOLUSI DESAIN APLIKASI PEMBELAJARAN ANAK DENGAN UX JOURNEY : ANALISIS KEBUTUHAN UNTUK," 2024.



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FAKULTAS TEKNIK

INFORMATIKA
informatika.umm.ac.id | informatika@umm.ac.id

FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : DIAN PUTRANTI PRITA ARIANTI
NIM : 202010370311273
Judul TA : Perancangan User Interface Membaca Cepat Dengan Menggunakan Metode UX Journey

Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	6%
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	12%
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	11%
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	5%
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	5%
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	2%

*) Hasil cek plagiarisme diisi oleh pemeriksa (staf TU)

*) Maksimal 5 kali (4 Kali sebelum ujian, 1 kali sesudah ujian)

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)

(.....)



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutami No.166 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)
F. +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tiogomas No.240 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E. webmaster@umm.ac.id