

**Perancangan Desain *User Interface Mobile Technology for Child*
"Wonder Play" dengan Metode UX Journey**

Tugas Akhir

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



**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

Perancangan Desain User Interface Mobile Technology for Child Wonder Play dengan Metode UX Journey

TUGAS AKHIR

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1

Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Menyetujui,

Malang, 29 Desember 2023

Dosen Pembimbing 1



Dosen Pembimbing 2



Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom,

M.Kom.

NIP. 10814100543PNS.

Evi Dwi Wahyuni S.Kom., M.Kom.

NIP. 10817030595PNS.

LEMBAR PENGESAHAN

Perancangan Desain User Interface Mobile Technology for Child Wonder Play dengan Metode UX Journey

TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

Satriani Jatining Rahayu

202010370311399

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji
pada tanggal 29 Desember 2023

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Aminudin S.Kom., M.Cs.

NIP. 10817030594PNS.

Dosen Penguji 2



Luqman Hakim S.Kom., M.Kom.

NIP. 10819030658PNS.



**Mengetahui,
Jurusan Informatika**



In: Galih Wasis Wicaksono S.kom., M.Cs.

NIP. 10814100541PNS.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : Satriani Jatining Rahayu

NIM : 202010370311399

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul "**Perancangan Desain User Interface Mobile Technology for Child Wonder Play dengan 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, 29 Desember 2023
Yang Membuat Pernyataan



Satriani Jatining Rahayu

Abstrak

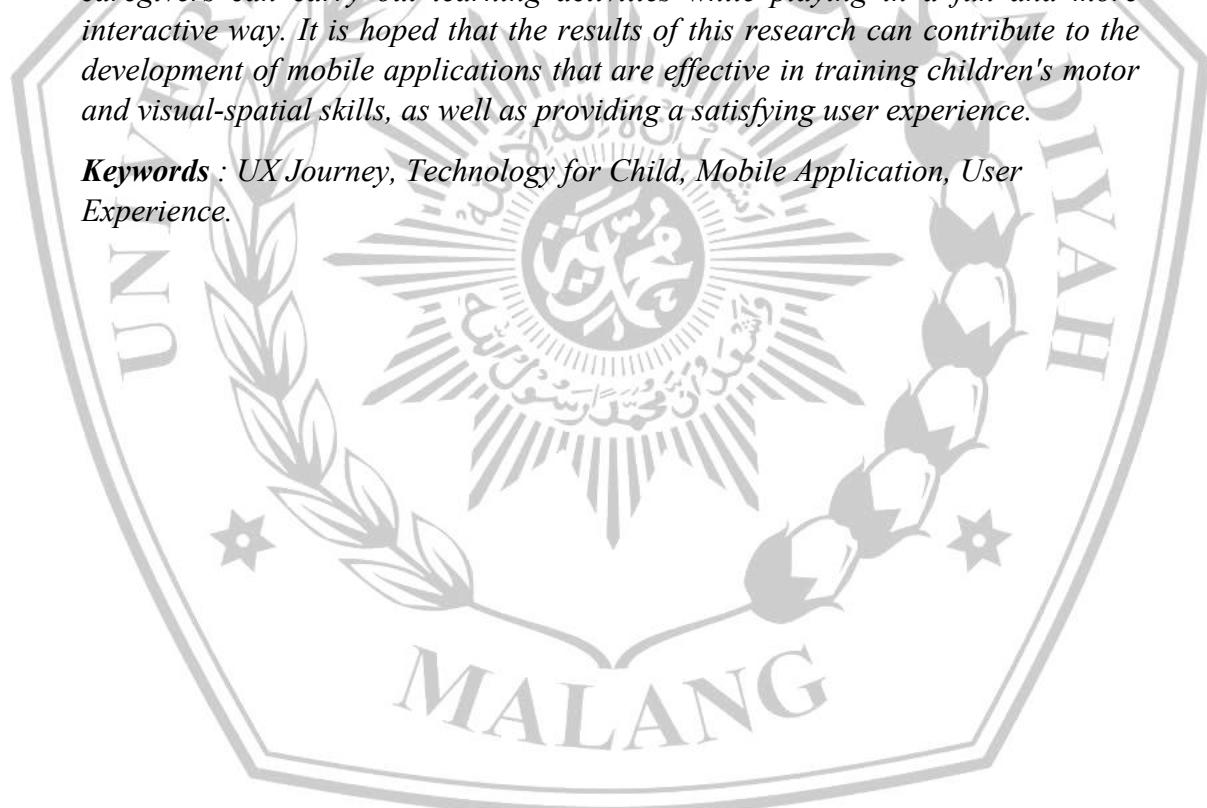
Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain antarmuka pengguna yang interaktif dan menarik untuk aplikasi *mobile* "Wonder Play" yang bertujuan untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik dan visual-spasial. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode UX Journey, yang memungkinkan pengembang untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan tantangan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi. Melalui analisis kebutuhan pengguna dan pengalaman pengguna yang telah ada, desain antarmuka pengguna yang interaktif, ramah anak, dan menarik visual akan diusulkan. Penelitian ini dilakukan dengan pengambilan data secara wawancara terhadap beberapa *stakeholder* yang sesuai dengan kriteria permasalahan. Setelah itu dilakukan juga pemrioritasan masalah oleh *stakeholder* sehingga bisa didapat masalah apa saja yang harus dimodelkan dengan prinsip-prinsip yang ada di metode UX Journey sehingga pemodelan nantinya dapat sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna atau stakeholder. Penelitian ini juga akan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain UX untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu para pengasuh anak dapat lebih mudah melakukan kegiatan belajar yang dimana disertai dengan bermain. Oleh karena itu, anak dan juga pengasuh anak dapat melakukan kegiatan belajar sambil bermain dengan menyenangkan dan lebih interaktif. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan aplikasi *mobile* yang efektif dalam melatih keterampilan motorik dan visual-spasial anak-anak, serta memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan.

Kata kunci: UX Journey, Technology for Child, Aplikasi Mobile, User Experience

Abstract

This research aims to design an interactive and attractive user interface design for the mobile application "Wonder Play" which aims to help children develop motor and visual-spatial skills. The method used in this research is the UX Journey Method, which allows developers to understand user needs, preferences and challenges in operating applications. Through analysis of user needs and existing user experiences, an interactive, child-friendly and visually appealing user interface design will be proposed. This research was carried out by collecting data through interviews with several stakeholders who met the problem criteria. After that, problem prioritization is also carried out by stakeholders so that we can find out what problems must be modeled using the principles in the UX Journey method so that the modeling can later be in accordance with the wishes and needs of users or stakeholders. This research will also consider UX design principles to ensure optimal user experience. The results of the research carried out are that child caregivers can more easily carry out learning activities which are accompanied by play. Therefore, children and child caregivers can carry out learning activities while playing in a fun and more interactive way. It is hoped that the results of this research can contribute to the development of mobile applications that are effective in training children's motor and visual-spatial skills, as well as providing a satisfying user experience.

Keywords : UX Journey, Technology for Child, Mobile Application, User Experience.



LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur saya sampaikan kepada Allah SWT atas berlimpahnya rahmat dan anugerah-Nya yang telah memungkinkan saya menyelesaikan Tugas Akhir ini. Saya juga ingin mengungkapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan petunjuk serta kekuatan bagi saya. Alhamdulillah, Allah telah memberi saya keteguhan hati dan kesabaran untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
2. Orang tua saya yang selalu memberikan dukungan, motivasi, bimbingan, dan doa dalam perjalanan pendidikan saya.
3. Keluarga saya yang senantiasa memberikan semangat dan dorongan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Ari sekeluarga yang juga senantiasa menyayangi dan memberi dukungan untuk saya.
5. Bapak Wahyu Andhyka Kusuma, S.Kom, M.Kom., dan Ibu Evi Dwi Wahyuni, S.Kom., M.Kom. yang telah menjadi pembimbing saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Bapak/Ibu Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Malang.
7. Bapak/Ibu Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang.
8. Asriani Annisa Amran, Jur'at Kiasatunnisa, Elrizfa Deviona, Elisa Oktaviola, Faradiba Honora, Tasnim Izza Azzahroh, Maulidya Rismawati, Patricia Khoirunnisa, Erika Agustiana Widi, Pungky Setyo Lestari, dan Defana Yoga Denandra yang telah senantiasa menemani dan memberi dukungan selama ini.
9. Miky dan Miko yang selalu menghibur dan memberi semangat kepada saya selama ini.
10. Seluruh teman seangkatan saya di Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang yang selalu memberikan dukungan.

Saya sadar bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, saya sangat menghargai segala kritik dan saran yang bersifat membangun, karena hal tersebut akan membantu memperbaiki kualitas penulisan skripsi ini dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi saya dan para pembaca.

Malang, 29 Desember 2023



Penulis

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas berkah, rahmat, dan petunjuk-Nya yang telah melimpahkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir berjudul:

"PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE MOBILE TECHNOLOGY FOR CHILD 'WONDER PLAY' DENGAN METODE UX JOURNEY"

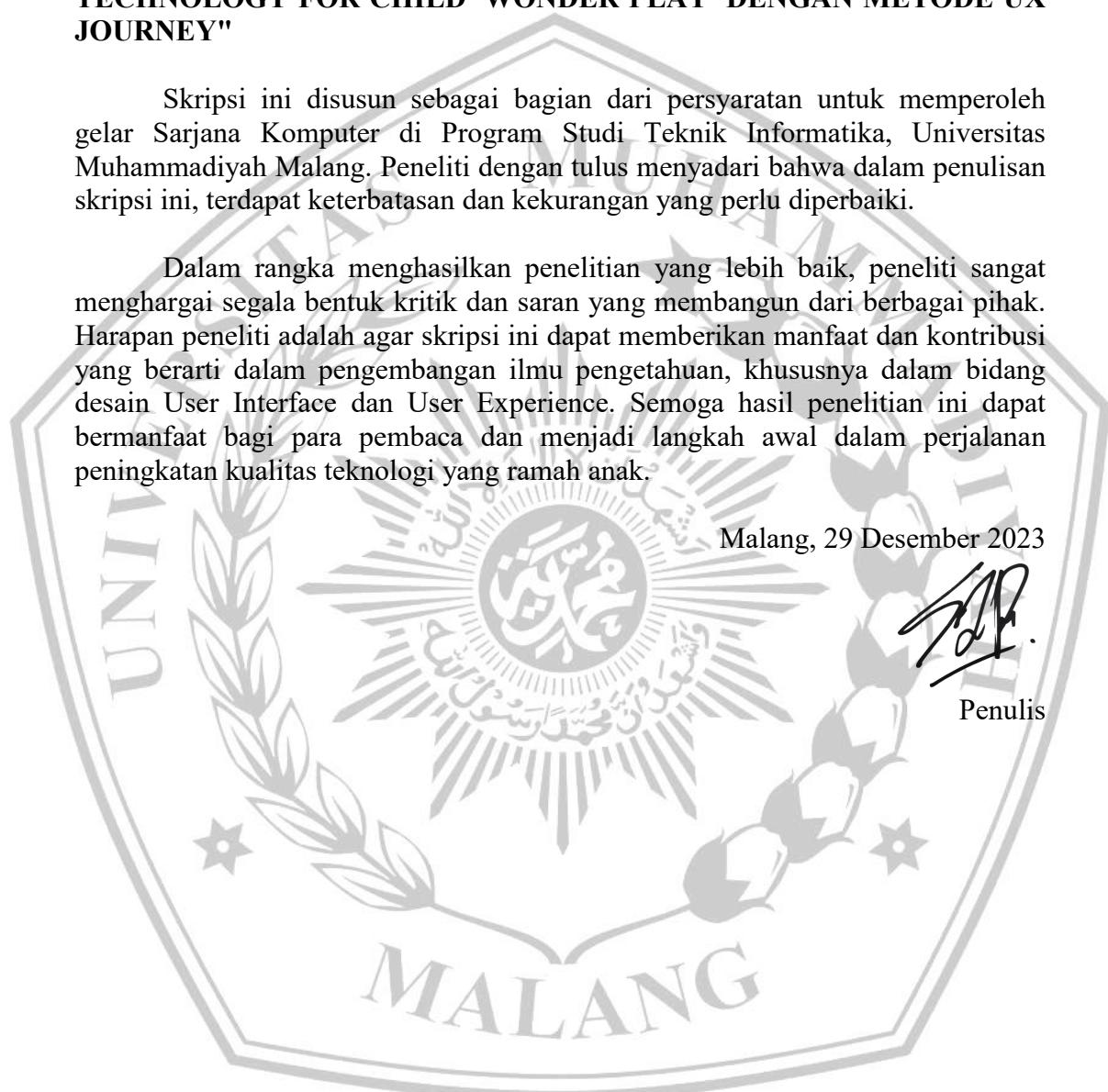
Skripsi ini disusun sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Malang. Peneliti dengan tulus menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini, terdapat keterbatasan dan kekurangan yang perlu diperbaiki.

Dalam rangka menghasilkan penelitian yang lebih baik, peneliti sangat menghargai segala bentuk kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Harapan peneliti adalah agar skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang desain User Interface dan User Experience. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan menjadi langkah awal dalam perjalanan peningkatan kualitas teknologi yang ramah anak.

Malang, 29 Desember 2023



Penulis



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
Abstrak	v
Abstract	vi
LEMBAR PERSEMBERAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan	3
1.4. Batasan Masalah	4
BAB II	5
LANDASAN TEORI	5
2.1. Konteks Penelitian	6
2.2. Studi Kelayakan	8
2.3. Research Gap	10
2.4. Teknik Pengumpulan Data	11
2.5. Validasi dan Verifikasi	11
BAB III	13
METODOLOGI PENELITIAN	13
3.1. Desain Penelitian	13
3.2. Alur Metode Penelitian	13
3.3. Populasi dan Sampel	15
3.4. Prosedur Pengumpulan Data	16
3.5. Teknik dan Prosedur Analisis Data	16
3.6. Penjaminan Keabsahan Data	17
3.7. Penarikan Kesimpulan	18
3.8. Goals	18
BAB IV	21
HASIL DAN PEMBAHASAN	21
4.1. Discover	21
4.1.1. Hypothesis	21

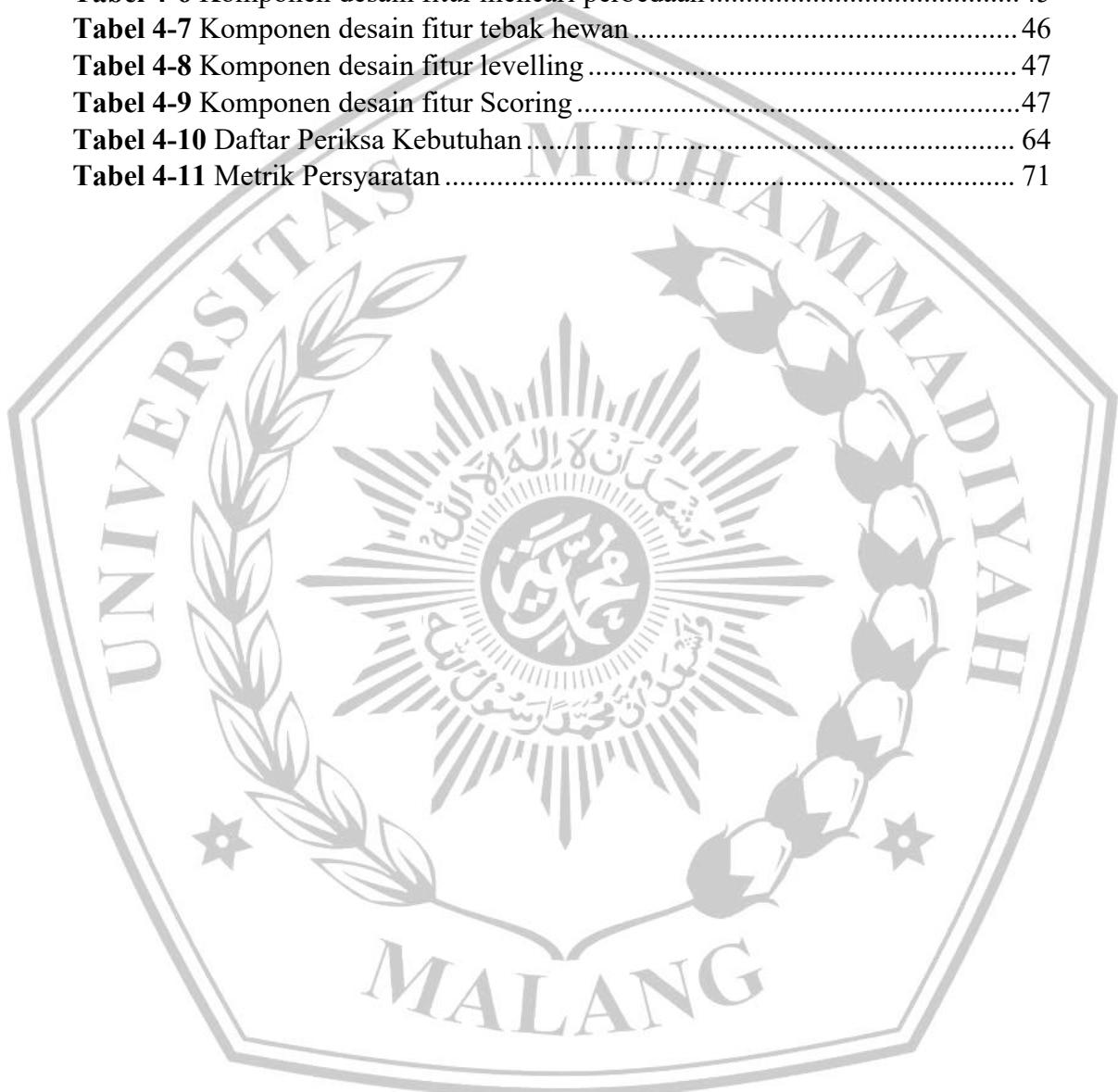
4.1.2. Identify Behavioral Variable	22
4.2. Explore	24
4.2.1. Prepared questions	24
4.2.2. Meet Stakeholders	26
4.2.3. Findings	27
4.2.4. Index cards/sticky notes	28
4.2.5. Map interview	31
4.2.6. Significant behavior pattern	32
4.2.7. Synthesize characteristics and relevant goals	33
4.2.8. Check for redundancy and completeness	34
4.2.8.1. Validation	34
4.2.8.2. Verification	35
4.2.9. Persona	36
4.2.10. Customer Journey	39
4.2.11. User Scenarios and user stories	42
4.2.12. Site map	43
4.2.13. Wireframing	49
4.3. Test	52
4.3.1. Qualitative & Quantitative selection	52
4.3.2. A/B Testing	52
4.3.3. Verification	59
4.3.4. Objective Behavioural Variables	60
4.3.5 Acceptance Criteria	60
4.4. Listen (Follow-up)	62
4.5. Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan	62
4.6. Metrik Persyaratan	71
4.7. Diskusi	73
BAB V	75
KESIMPULAN DAN SARAN	75
5.1. Kesimpulan	75
Daftar Pustaka	77
LAMPIRAN	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3-1 Alur Penelitian UX Journey	14
Gambar 3-2 Proses Analisis Data Penelitian Kualitatif	17
Gambar 3-3 Goals dan Aktivitas	20
Gambar 4-1 Identify Behavioral Variables	23
Gambar 4-2 Sticky Notes untuk persona pengasuh anak (Stakeholder 1)	28
Gambar 4-3 Sticky Notes untuk persona pengasuh anak (Stakeholder 2)	28
Gambar 4-4 Sticky Notes untuk persona pengasuh anak (Stakeholder 3)	29
Gambar 4-5 Sticky Notes untuk persona pengasuh anak (Stakeholder 4)	29
Gambar 4-6 Sticky Notes untuk persona pengasuh anak (Stakeholder 5)	30
Gambar 4-7 Map Interview	32
Gambar 4-8 Synthesize characteristics and relevant goals	34
Gambar 4-9 Persona 1	36
Gambar 4-10 Persona 2	37
Gambar 4-11 Persona 3	38
Gambar 4-12 Customer Journey Persona 1	39
Gambar 4-13 Customer Journey Persona 2	40
Gambar 4-14 Customer Journey Persona 3	41
Gambar 4-15 User Scenario and Stories	42
Gambar 4-16 Sitemap	43
Gambar 4-17 Referensi fitur menjiplak gambar (kanan) dan aplikasi yang dikembangkan (kiri)	44
Gambar 4-18 Referensi fitur mencari perbedaan (kanan) dan aplikasi yang dikembangkan (kiri)	45
Gambar 4-19 Referensi fitur tebak hewan (kanan) dan aplikasi yang dikembangkan (kiri)	46
Gambar 4-20 Referensi fitur Levelling (kanan) dan aplikasi yang dikembangkan (kiri)	47
Gambar 4-21 Referensi fitur Scoring (kanan) dan aplikasi yang dikembangkan (kiri)	47
Gambar 4-22 Wireframing Splash Screen, Menu, Leveling, Menjiplak Gambar49	
Gambar 4-23 Tutorial Tiru Gambar, Tutorial Tiru Gambar CTA, Mencari Perbedaan Gambar, Tutorial Mencari Perbedaan Gambar	50
Gambar 4-24 A/B Testing 1	53
Gambar 4-25 A/B Testing 2	54
Gambar 4-26 A/B Testing 3	55
Gambar 4-27 A/B Testing 4	56
Gambar 4-28 A/B Testing 5	57
Gambar 4-29 A/B Testing 6	58
Gambar 4-30 Verification	59
Gambar 4-31 Objective Behavioral Variables	60
Gambar 4-32 Positive Case 1-4	61
Gambar 4-33 Positive Case 5-6 & Negative Case 1-2	61
Gambar 4-34 Negative Case 4-6	62

DAFTAR TABEL

Tabel 4-1 Hipotesis	22
Tabel 4-2 Prepared Questions	24
Tabel 4-3 Hasil Wawancara	31
Tabel 4-4 Significant Behaviour Patterns	32
Tabel 4-5 Komponen desain fitur menjiplak gambar	44
Tabel 4-6 Komponen desain fitur mencari perbedaan	45
Tabel 4-7 Komponen desain fitur tebak hewan	46
Tabel 4-8 Komponen desain fitur levelling	47
Tabel 4-9 Komponen desain fitur Scoring	47
Tabel 4-10 Daftar Periksa Kebutuhan	64
Tabel 4-11 Metrik Persyaratan	71



DAFTAR GRAFIK

Grafik 4-1 A/B Testing	59
Grafik 4-2 Daftar Periksa Kebutuhan	69
Grafik 4-3 Metrik Persyaratan	72



Daftar Pustaka

- [1] M. Bolung and H. R. K. Tampangela, "Analisa Penggunaan Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak," *J. ELTIKOM*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2017, doi: 10.31961/eltikom.v1i1.1.
- [2] S. T. Acuña, J. W. Castro, and N. Juristo, "A HCI technique for improving requirements elicitation," *Inf. Softw. Technol.*, vol. 54, no. 12, pp. 1357–1375, 2012, doi: 10.1016/j.infsof.2012.07.011.
- [3] Sumartini and Disman, "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penyelesaian Studi Tepat Waktu serta Implikasinya terhadap Kualitas Lulusan," *Indones. J. Econ. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 43–54, 2018, doi: 10.17509/jurnal.
- [4] F. Anvari, D. Richards, M. Hitchens, and M. A. Babar, "Effectiveness of Persona with Personality Traits on Conceptual Design," *Proc. - Int. Conf. Softw. Eng.*, vol. 2, pp. 263–272, 2015, doi: 10.1109/ICSE.2015.155.
- [5] I. W. Juliawan, P. W. Bawa, and D. Qondias, "Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti," *J. Ilm. Pendidik. Citra Bakti*, vol. 9, no. 2, pp. 153–166, 2021, [Online]. Available: <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>
- [6] S. Syarifah and S. Sumar, "Motivasi Siswa Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab Dan Inggris Di Madrasah Aliyah Se-Provinsi Kepulauan Bangka Belitung," *Sci. J. Has. Penelit.*, vol. 4, no. 1, pp. 101–126, 2019, doi: 10.32923/sci.v4i1.1116.
- [7] M. R. Mufida, Ainul. Abidin, "Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun," *Barik*, vol. 8, no. 2, pp. 132–146, 2021.
- [8] P. Z. Rahmalah, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini," *Pros. Semin. Nas. Lppm Ump*, vol. 0, no. 0, pp. 302–310, 2019, [Online]. Available: <https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/52/52%0Ahttps://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/52>
- [9] M. A. Subarkah, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak," *Rausyan Fikr J. Pemikir. dan Pencerahan*, vol. 15, no. 1, pp. 125–139, 2019, doi: 10.31000/rf.v15i1.1374.
- [10] L. Nurmiyanti and B. Y. Candra, "Kepemimpinan Transformasional Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Anak Usia Dini," *Al-Tanzim J. Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 3, no. 2, pp. 13–24, 2019, doi: 10.33650/al-tanzim.v3i2.646.
- [11] M. Harmonis, F. Syafri, F. Widat, R. Rumlystiowati, and N. Agustin, "Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Media Game Gartic," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, pp. 3578–3589, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i4.2070.
- [12] H. Baharun and S. Adhimah, "Adversity Quotient: Complementary

- Intelligence in Establishing Mental Endurance Santri in Pesantren,” *J. Ilm. Islam Futur.*, vol. 19, no. 1, p. 128, 2019, doi: 10.22373/jiif.v19i1.3502.
- [13] E. P. Rini, “MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL-SPASIAL MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL ANAK TK KELOMPOK B,” *Naskah Publ.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–8, 2018, [Online]. Available: <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1120700020921110%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.reuma.2018.06.001%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.arth.2018.03.044%0Ahttps://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1063458420300078?token=C039B8B13922A2079230DC9AF11A333E295FCD8>
 - [14] A. Sutini, “Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional,” *Cakrawala Dini J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 67–77, 2018, doi: 10.17509/cd.v4i2.10386.
 - [15] R. . Agustin, R. Novianti, and E. Puspitasari, “Pengaruh Intensitas Penggunaan gadget terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun d,” *J. Rev. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 31–39, 2021.
 - [16] S. Haryoko, “Penerapan sistem,” pp. 1–8, 2012, [Online]. Available: <https://jurnal.akba.ac.id/index.php/inspiration/article/viewFile/20/20>
 - [17] W. A. Kusuma, A. Hazri Bin Jantan, N. Indriaty Admodisastro, N. Binti, and M. Norowi, “Reframed Design Thinking and Feasibility Analysis of UX Journey: Integrating User Experience and User Requirement for Solo Software Development,” 2023, doi: 10.20944/preprints202301.0190.v1.
 - [18] T. Ardyanto and A. R. Pamungkas, “Pembuatan Game 2D Petualangan Hanoman Berbasis Android,” *J. Go Infotech*, vol. 23, no. 2, pp. 14–17, 2018, doi: 10.36309/goi.v23i2.79.
 - [19] A. Raffas, “Teaching Reading through ICTs : Computer- Based Applications and Software for Reading,” pp. 504–519, 2022.
 - [20] T. N. Fitria, “Artificial Intelligence (Ai) in Education: Using Ai Tools for Teaching and Learning Process,” *Proceeding Semin. Nas. Call Pap. Surakarta*, pp. 189–200, 2021.
 - [21] D. Ramadhaniasari, “Menganalisis Informasi pada Game Online Minecraft dalam Pendidikan dan Pembelajaran Ilmiah,” *J. PETISI (Pendidikan Teknol.)*, vol. 03, no. 02, pp. 36–43, 2022, [Online]. Available: <https://unimuda.e-jurnal.id/jurnalteknologiinformasi/article/view/2334%0Ahttps://unimuda.e-jurnal.id/jurnalteknologiinformasi/article/download/2334/1103>
 - [22] U. S. Yahsy and M. Syas, “Komodifikasi Users pada Platform Game Online Roblox,” *J. Interact*, vol. 11, no. 2, 2022, [Online]. Available: <http://ojs.atmajaya.ac.id/index.php/fiabikom/index>
 - [23] R. Malid and N. Hidayah, “SOLIDARITAS VIRTUAL ANTAR MEMBER GAME CLASH OF CLANS DI CLAN SOLOKEN5,” *J. Pendidik. Sosiologi/I*, no. 3, pp. 1–20, 2018.

- [24] I. S. A. Mukti, A. S. M. Lumenta, and B. A. Sugiarso, “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak Umur 6 – 9 Tahun Berbasis Android,” *J. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 1, p. 6, 2016, doi: 10.35793/jti.7.1.2016.10772.
- [25] N. Maulida, H. Anra, and H. S. Pratiwi, “Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan pada Anak Usia Dini,” *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 1, p. 26, 2018, doi: 10.26418/justin.v6i1.23726.
- [26] J. Salminen, J. M. Santos, H. Kwak, J. An, S. gyo Jung, and B. J. Jansen, “Persona Perception Scale: Development and Exploratory Validation of an Instrument for Evaluating Individuals’ Perceptions of Personas,” *Int. J. Hum. Comput. Stud.*, vol. 141, no. March 2019, p. 23, 2020, doi: 10.1016/j.ijhcs.2020.102437.
- [27] E. Diana and M. Rofiki, “Analisis Metode Pembelajaran Efektif Di Era New Normal,” *J. Rev. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 3, no. 2, pp. 336–342, 2020, doi: 10.31004/jrpp.v3i2.1356.
- [28] J. W. Creswell and C. N. Poth, *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.), no. 2. Sage Publications., 2018. [Online]. Available: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32016R0679&from=PT%0Ahttp://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=CELEX:52012PC0011:pt:N>
- [29] R. B. Johnson, A. J. Onwuegbuzie, and L. A. Turner, “Mixed methods research,” *Qual. Res. Heal. Care*, vol. 1, no. 2, pp. 169–180, 2019, doi: 10.1002/9781119410867.ch12.
- [30] S. Shukla, “Concept of population and sample,” *How to Write a Res. Pap.*, no. June, pp. 1–6, 2020, [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/346426707_CONCEPT_OF_POPULATION_AND_SAMPLE
- [31] H. Puspita, “Kelekatan Anak dengan Pengasuh Tempat Penitipan Anak,” *J. PG-PAUD Trunojoyo J. Pendidik. dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, p. 49, 2019, doi: 10.21107/jpgpaud.v6i1.5374.
- [32] D. Firmansyah and Dede, “Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review,” *J. Ilm. Pendidik. Holistik*, vol. 2, no. 1, pp. 85–114, 2022, doi: 10.55927/jiph.v1i2.937.
- [33] J. Nielsen, “Why You Only Need to Test with 5 Users,” *Nielsen Norman Group*, 2000. <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/> (accessed Jun. 26, 2023).
- [34] A. S. G. Pessoa, E. Harper, I. S. Santos, and M. C. da S. Gracino, “Using Reflexive Interviewing to Foster Deep Understanding of Research Participants’ Perspectives,” *Int. J. Qual. Methods*, vol. 18, pp. 1–9, 2019, doi: 10.1177/1609406918825026.
- [35] S. K. Tiara and E. Y. Sari, “Analisis Teknik Penilaian Sikap Sosial Siswa Dalam Penerapan Kurikulum 2013 Di Sdn 1 Watulimo,” *EduHumaniora* |

J. Pendidik. Dasar Kampus Cibiru, vol. 11, no. 1, p. 21, 2019, doi: 10.17509/eh.v11i1.11905.

- [36] N. Nuryanta and I. Syarifah, “PENERAPAN PENDIDIKAN BERBASIS MASYARAKATMUSLIM FULL DAY SCHOOL DI PAUD ZAVIRA DESA SINDUHARJO SLEMAN YOGYAKARTA,” *Undergrad. Thesis*, vol. 6, no. 1, pp. 1–8, 2018, [Online]. Available: <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1120700020921110%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.reuma.2018.06.001%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.arth.2018.03.044%0Ahttps://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1063458420300078?token=C039B8B13922A2079230DC9AF11A333E295FCD8>
- [37] S. L. Siedlecki, “Understanding Descriptive Research Designs and Methods,” *Clin. Nurse Spec.*, vol. 34, no. 1, pp. 8–12, 2020, doi: 10.1097/NUR.0000000000000493.
- [38] H. Kim, J. S. Sefcik, and C. Bradway, “Characteristics of Qualitative Descriptive Studies: A Systematic Review,” *Res. Nurs. Heal.*, vol. 40, no. 1, pp. 23–42, 2017, doi: 10.1002/nur.21768.
- [39] A. Rijali, “Analisis Data Kualitatif,” *Alhadharah J. Ilmu Dakwah*, vol. 17, no. 33, p. 81, 2018, doi: 10.18592/alhadharah.v17i33.2374.
- [40] N. A and J. R. King, “Studying Your Own School: An Educator’s Guide to Practitioner Action Research,” *Stud. Your Own Sch. An Educ. Guid. to Pract. Action Res.*, pp. 26–28, 2014, doi: 10.4135/9781483329574.
- [41] M. N. Fauzan, W. Resdiana, and D. Hamidin, “Aplikasi Cerdas Cermat Online Realtime Untuk Sekolah Dasar,” *J. Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 22–27, 2017, doi: 10.9744/informatika.14.1.22-27.
- [42] R. Wiyanda *et al.*, “Rancang bangun aplikasi memory games untuk melatih kemampuan daya ingat dan konsentrasi anak usia dini berbasis website,” no. February, pp. 0–10, 2023, doi: 10.13140/RG.2.2.30968.93440.
- [43] Z. A. Achmad, M. I. D. Fanani, G. Z. Wali, and R. Nadhifah, “Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19,” *JCommsci - J. Media Commun. Sci.*, vol. 4, no. 2, pp. 54–67, 2021, doi: 10.29303/jcommsci.v4i2.121.
- [44] S. Yan, “Designing Icons on User Interfaces for 4-6 year Old Children,” *Achi 2017 Tenth Int. Conf. Adv. Comput. Interact.*, no. c, pp. 246–253, 2017.
- [45] F. Tahel and E. Ginting, “Penerapan Aplikasi Flash Dalam Media Pembelajaran Mewarnai Gambar Untuk Meningkatkan Motorik Halus,” *J. Inform. Kaputama(JIK)*, vol. 2, no. 1, pp. 34–43, 2018.



FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Satriani Jatinings Rahayu

NIM : 202010370311399

Judul TA : Perancangan Desain User Interface Mobile Technology for Child "Wonder Play" dengan Metode UX Journey

Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	3%
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	3%
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	3%
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	0%
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	2%
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	2%

*) Hasil cek plagiarism 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 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)
F. +62 341 582 060

Kampus III

Jl. Raya Tloomas No 246 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E. webmaster@umm.ac.id