

**SOLUSI DESAIN APLIKASI PEMBELAJARAN MENGAJI  
BAGI ANAK UNTUK KEBUTUHAN PENGGUNA  
MENGUNAKAN *UX JOURNEY***

**Tugas Akhir**

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



ADITYA FATHURRAHMAN

202010370311009

**Bidang Minat :**

**Rekayasa Perangkat Lunak**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**2024**

## LEMBAR PERSETUJUAN

### SOLUSI DESAIN APLIKASI PEMBELAJARAN MENGAJI BAGI ANAK UNTUK KEBUTUHAN PENGGUNA MENGUNAKAN *UX JOURNEY*

#### TUGAS AKHIR

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

Menyetujui,

Malang, 18 Maret 2024

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2



Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom,

Briansyah Setio Wiyono S.Kom.,

M.Kom.

M.Kom

NIP. 10814100543PNS.

NIP. 190913071987PNS.

# LEMBAR PENGESAHAN

## SOLUSI DESAIN APLIKASI PEMBELAJARAN MENGAJI BAGI ANAK UNTUK KEBUTUHAN PENGGUNA MENGUNAKAN UX JOURNEY

### TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

**ADITYA FATHURRAHMAN**

**202010370311009**

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji  
pada tanggal 18 Maret 2024

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Ir Denar Regata Akbi S.Kom., M.Kom.

NIP. 10816120591PNS.

Dosen Penguji 2



Ali Sofyan Kholimi S.Kom., M.Kom.

NIP. 10814100562PNS.

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Informatika



Ir. Galih Wasis Wicaksono S.kom. M.Cs.

NIP. 10814100541PNS.

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

**NAMA : ADITYA FATHURRAHMAN**

**NIM : 202010370311009**

**FAK./JUR. : Informatika**

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“SOLUSI DESAIN APLIKASI PEMBELAJARAN MENGAJI BAGI ANAK UNTUK KEBUTUHAN PENGGUNA MENGGUNAKAN 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, 18 Maret 2024  
Yang Membuat Pernyataan



ADITYA FATHURRAHMAN

## ABSTRAK

**Masalah:** Penelitian ini bertujuan mengatasi masalah dalam aplikasi mengaji al-qur'an pada anak-anak dengan kurangnya solusi desain terhadap fitur dan masih belum memenuhi kebutuhan pengguna. **Metode:** metode menganalisis kebutuhan pengguna. Metode ini mengintegrasikan penggalian kebutuhan dengan pemahaman pengalaman pengguna. Salah satu solusi utama adalah mengintegrasikan kebutuhan pengguna dan pengalaman pengguna yaitu orang tua mengajari anaknya yang masih bersekolah sd dalam pendekatan UX Journey.

**Hasil:** pada pengujian acceptance criteria solusi desain aplikasi mengaji Al-Qur'an secara rinci kriteria tampilan solusi desain dan fitur yang sudah terpenuhi pada solusi desain aplikasi sehingga diterima dan dianggap berhasil (verif) pada fitur dan solusi desain aplikasi mengaji Al-Qur'an, dan requirement metric menunjukkan bahwa jawaban dari self review dengan Peer Riview atau peneliti 1,2,3,4 sudah memenuhi standar kejelasan, ketepatan, kelengkapan, dapat dimengerti, verifikasi, konsisten internal, dan tepat karena hasilnya menunjukkan nilai 1 sehingga hasilnya verif. **Kesimpulan dan pengembangan:** Penelitian ini telah menghasilkan solusi desain aplikasi belajar mengaji yang memenuhi kebutuhan pengguna. Namun, penelitian harus dikembangkan dalam bentuk aplikasi. Ini dapat mencakup pengujian tambahan untuk mengetahui seberapa efektif aplikasi mengaji Al-Qur'an di dunia nyata, melibatkan lebih banyak orang tua yang mengajari anak mereka, serta penelitian memiliki jangka panjang untuk melacak kemajuan mengaji Al-Qur'an anak-anak yang menggunakan aplikasi ini.

**Kata kunci:** *User Experience (UX)*, aplikasi pembelajaran *Al-Qur'an*, metode *UX Journey*, *pengalaman belajar*, *anak-anak*, *solusi desain aplikasi mengaji*

## **ABSTRAK**

**Problem:** This research aims to overcome the problem in the application of reciting the Qur'an in children with the lack of design solutions to features and still not meeting user needs. **Method:** user needs analysis method. This method integrates needs exploration with understanding user experience. One of the main solutions is to integrate user needs and user experience, namely parents teaching their children who are still in elementary school in the UX Journey approach. **Results:** in testing acceptance criteria for the Qur'an recitation application design solution in detail the criteria for the appearance of the design solution and features that have been fulfilled in the application design solution so that it is accepted and considered successful (verif) on the features and design solutions of the Qur'an recitation application, and the requirement metric shows that the answers from self review with Peer Review or researchers 1,2,3,4 have met the standards of clarity, accuracy, completeness, understandability, verification, internal consistency, and correctness because the results show a value of 1 so that the results are verif. **Conclusion and development:** This research has produced a design solution for learning to recite applications that meet user needs. However, the research should be developed in the form of an application. This could include additional testing to find out how effective the Qur'ānic recitation app is in the real world, involving more parents teaching their children, as well as having a long-term study to track the Qur'ānic recitation progress of children using the app.

**Keywords:** User Experience (UX), Qur'anic learning application, UX Journey method, learning experience, children, Quranic application design solution.

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT. Atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang membantu secara langsung maupun tidak langsung:

1. Kedua orang tua, Bapak Abdurahman dan Ibu Sundari yang telah mendidik, mendoakan, selalu memberikan dukungan, yang tidak pernah menyerah untuk menyekolahkan anaknya hingga sarjana. Serta Yola Agustia Rahman dan Luki Refika Fitrianto selaku kakak kandung dan kakak ipar saya yang selalu mensupport dalam menyelesaikan tesis ini.
2. Ir.Galih Wasis Wicaksono, S.Kom, M.Cs., selaku Ketua Prodi Informatika sekaligus Dosen Wali sebagai mentor perjalanan akademik penulis
3. Bapak Wahyu Andhyka Kusuma, S.Kom, M.Kom. dan Bapak Briansyah Setio Wiyono S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang bersedia meluangkan waktunya untuk membantu dan membimbing penulis selama mengerjakan tugas akhir dari awal hingga akhir.
4. Para Dosen Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Malang.
5. Pringgo,Wahyu,Rakha,Irfan arif billah,Faiz,Noval,Dwiki,Rian eko,Hidayat,Norman,Rayhan,Valent,Nurlaila,Putri intan yang telah senantiasa menemani perjalanan kuliah saya
6. Seluruh teman seangkatan saya di Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang yang selalu memberikan dukungan.

Malang, 22 Maret 2024



Aditya Fathurrahman

## KATA PENGANTAR

Dengan penuh rendah hati, ijin saya untuk menyampaikan pengantar yang mengandung ungkapan syukur dan penghormatan kepada Tuhan Yang Maha Esa, sebagai pencipta alam semesta ini, atas berkat dan rahmat-Nya yang tak ternilai. Saya juga ingin mengungkapkan penghargaan yang dalam kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan motivasi selama proses penulisan tugas akhir ini. Tugas akhir ini berjudul **"SOLUSI DESAIN APLIKASI PEMBELAJARAN MENGAJI BAGI ANAK UNTUK KEBUTUHAN PENGGUNA MENGGUNAKAN UX JOURNEY"** dan merupakan penelitian saya sebagai mahasiswa Program Sarjana Strata 1 Informatika, Jurusan Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Malang. Tugas akhir ini mencerminkan dedikasi dan komitmen saya dalam memberikan kontribusi yang bermanfaat dalam bidang teknologi solusi desain pada pendidikan. Saya berharap hasil penulisan ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan solusi desain pada pendidikan, khususnya dalam memperkaya pengalaman belajar mengaji bagi anak-anak. Akhir kata, saya memohon maaf atas segala kekurangan yang terdapat dalam tugas akhir ini, dan semoga bermanfaat bagi pembaca yang melihatnya.

Malang, 22 Maret 2024



Aditya Fathurrahman



## DAFTAR ISI

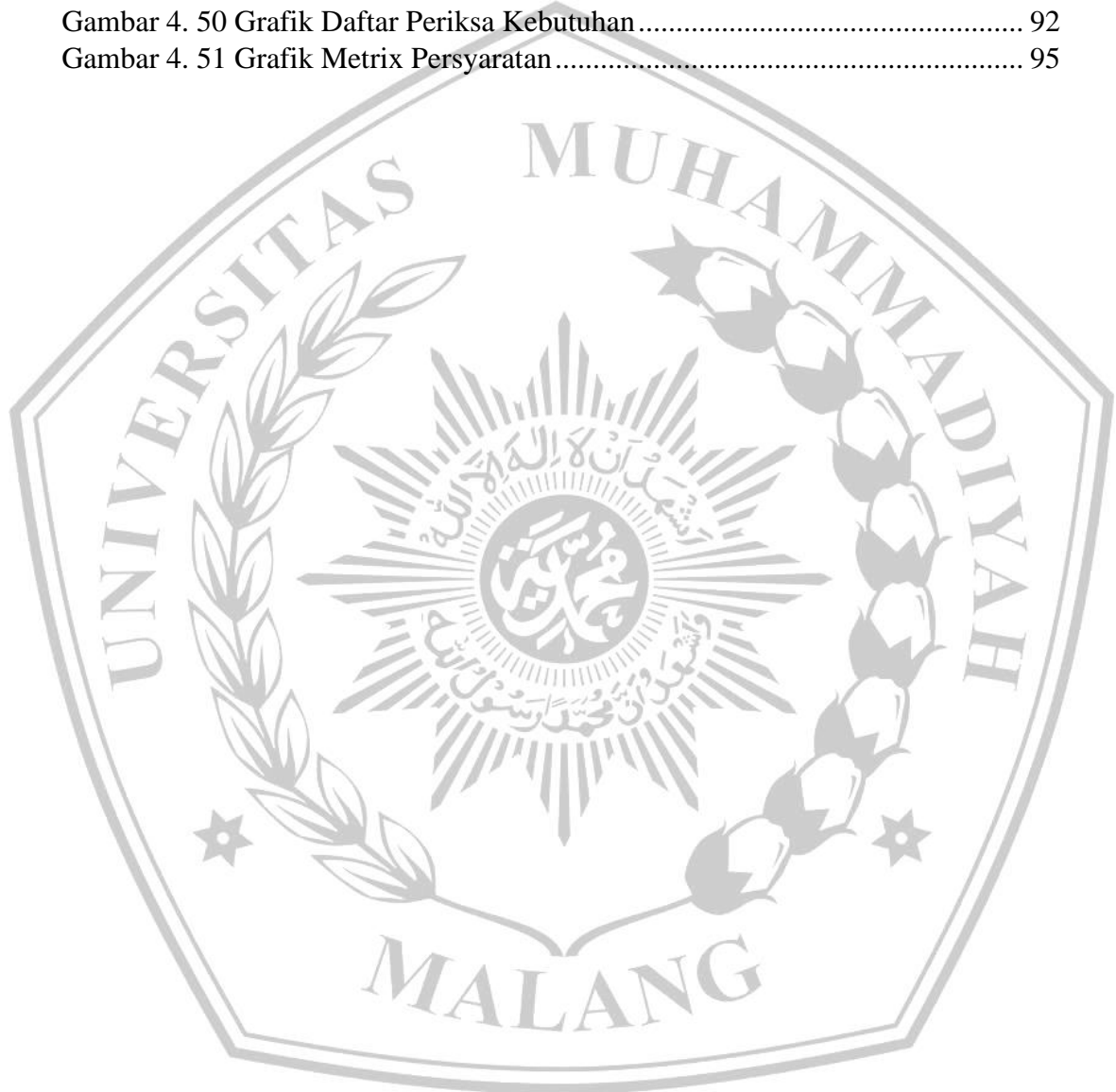
LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
<i>ABSTRAK</i> .....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	4
1.3. Tujuan.....	5
1.4. Batasan Masalah.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Konteks Penelitian.....	10
2.2. Studi Kelayakan .....	14
2.3. Research Gap.....	18
2.4. Teknik Pengumpulan Data .....	20
2.5. Validasi dan Verifikasi.....	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	23
3.1. Desain Penelitian .....	23
3.2. Alur Metode Penelitian .....	23
3.3. Populasi dan Sampel .....	25
3.4. Prosedur Pengumpulan Data .....	27
3.5. Teknik dan Prosedur <i>Analisis</i> Data .....	28
3.6. Penjaminan Keabsahan Data .....	29
3.7. Penarikan Kesimpulan.....	29
3.8. Goal .....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	32
4.1. Discover.....	32

4.1.1.	Hypothesis.....	32
4.1.2.	Identify Behavioral Variable.....	34
4.2.	Explore .....	36
4.2.1.	Prepared questions .....	36
4.2.2.	Meet Stakeholders.....	39
4.2.3.	Findings.....	40
4.2.4.	Index cards/sticky notes.....	42
4.2.5.	Map interview .....	46
4.2.6.	Significant behavior pattern.....	47
4.2.7.	Synthesize characteristics and relevant goals .....	49
4.2.8.	Check for redundancy and completeness.....	50
4.2.8.1.	Validation.....	50
4.2.8.2.	Verification.....	51
4.2.9.	Persona .....	52
4.2.10.	Customer Journey .....	53
4.2.11.	User Scenarios and <i>User Stories</i> .....	55
4.2.12.	Site map.....	56
4.2.13.	Wireframing .....	57
4.3.	Test.....	67
4.3.1.	Qualitative & Quantitative selection.....	67
4.3.2.	A/B Testing .....	68
4.3.3.	Verification .....	71
4.3.4.	Objective Behavioural Variables .....	72
4.3.5.	Acceptance Criteria.....	73
4.4.	Listen (Follow-up).....	84
4.5.	Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan .....	84
4.6	Matriks Persyaratan .....	92
4.7	Diskusi.....	96
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>105</b>
5.1.	Kesimpulan.....	105
5.2.	Saran .....	106
Daftar Pustaka .....		107
Lampiran .....		113

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Penelitian UX Journey .....	25
Gambar 4. 1 Sticky Notes Responden 1.....	42
Gambar 4. 2 Sticky Notes Responden 2.....	43
Gambar 4. 3 Sticky Notes Responden 3.....	44
Gambar 4. 4 Sticky Notes Responden 4.....	44
Gambar 4. 5 Sticky Notes Responden 5.....	45
Gambar 4. 6 Map interview .....	47
Gambar 4. 7 Significant Behavior Patterns .....	48
Gambar 4. 8 Synthesize characteristic and relevant goals .....	49
Gambar 4. 9 persona 1 - Gambar 4. 10 persona 2.....	52
Gambar 4. 10 Customer journey mapping – persona 1.....	53
Gambar 4. 11 Customer journey mapping – persona 1.....	54
Gambar 4. 12 Customer journey mapping – persona 2.....	54
Gambar 4. 13 Customer journey mapping – persona 2.....	55
Gambar 4. 14 User Scenario and Stories .....	56
Gambar 4. 15 Sitemap.....	56
Gambar 4. 16 (a) Solusi Desain Pilihan Berbagai Iqro.....	57
Gambar 4. 17 (a) Solusi Desain Membaca Iqro.....	58
Gambar 4. 18 (a) Solusi Desain Pilihan Berbagai Juz amma .....	59
Gambar 4. 19 (a) Solusi Desain Menghafal juz amma .....	60
Gambar 4. 20 (a) Solusi Desain Pilihan berbagai hukum nun sukun dan tanwin. 61	
Gambar 4. 21 (a) Solusi Desain hukum Al-Qur'an nun sukun.....	62
Gambar 4. 22 (a) Solusi Desain Pilihan berbagai hukum Al-Qur'an mim sukun. 63	
Gambar 4. 23 (a) Solusi Desain hukum mim sukun (b) Referensi Desain .....	64
Gambar 4. 24 (a) Solusi Desain Pilihan berbagai hukum mad thobi'i.....	65
Gambar 4. 25 (a) Solusi Desain hukum mad thobi'i.....	66
Gambar 4. 26 Diagram Perbandingan A/B Testing .....	70
Gambar 4. 27 A/B Testing 1 .....	70
Gambar 4. 28 A/B Testing 2 .....	70
Gambar 4. 29 A/B Testing 3 .....	71
Gambar 4. 30 Acceptance Criteria Positif Fitur pilihan berbagai iqro .....	74
Gambar 4. 31 Acceptance Criteria Positif fitur baca iqro.....	74
Gambar 4. 32 Acceptance Criteria Positif fitur pilihan juz amma.....	75
Gambar 4. 33 Acceptance Criteria Positif fitur penghafalan juz amma .....	75
Gambar 4. 34 Acceptance Criteria Positif fitur pilihan hukum nun sukun.....	76
Gambar 4. 35 Acceptance Criteria Positif fitur hukum nun sukun dan tanwin ....	76
Gambar 4. 36 Acceptance Criteria Positif fitur pilihan hukum mim sukun .....	77
Gambar 4. 37 Acceptance Criteria Positif fitur hukum mim sukun.....	77
Gambar 4. 38 Acceptance Criteria Positif fitur pilihan hukum mad Thobi'I .....	78
Gambar 4. 39 Acceptance Criteria Positif fitur hukum mad Thobi'I dan Far'i....	78
Gambar 4. 40 Acceptance Criteria Negatif fitur pilihan iqro.....	79
Gambar 4. 41 Acceptance Criteria Negatif fitur fitur baca iqro .....	79

Gambar 4. 42 Acceptance Criteria Negatif fitur pilihan juz amma .....	80
Gambar 4. 43 Acceptance Criteria Negatif fitur hafalan juz amma.....	80
Gambar 4. 44 Acceptance Criteria Negatif fitur pilihan hukum nun sukun .....	81
Gambar 4. 45 Acceptance Criteria Negatif fitur hukum nun sukun dan tanwin...	81
Gambar 4. 46 Acceptance Criteria Negatif fitur pilihan hukum mim sukun .....	82
Gambar 4. 47 Acceptance Criteria Negatif fitur hukum mim sukun .....	82
Gambar 4. 48 Acceptance Criteria Negatif fitur pilihan hukum mad Thobi'I.....	83
Gambar 4. 49 Acceptance Criteria Negatif fitur hukum mad Thobi'I dan Far'i ..	83
Gambar 4. 50 Grafik Daftar Periksa Kebutuhan.....	92
Gambar 4. 51 Grafik Metrix Persyaratan.....	95



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Konteks Penelitian .....	11
Tabel 2. 2 SWOT Analysis .....	15
Tabel 2. 3 Acceptance Criteria.....	21
Tabel 2. 4 User Requirement Metric.....	21
Tabel 3. 1 Karakteristik Populasi .....	26
Tabel 3. 2 Goals dan Aktivitas .....	30
Tabel 4. 1 Hypotheses .....	33
Tabel 4. 2 Identify Behavioral Variables .....	35
Tabel 4. 3 Prepared questions .....	36
Tabel 4. 4 Findings.....	40
Tabel 4. 5 Hasil Wawancara .....	46
Tabel 4. 6 Komponen Desain Pilihan Berbagai <i>Iqro</i> .....	57
Tabel 4. 7 Komponen Membaca <i>Iqro</i> .....	58
Tabel 4. 8 Komponen Desain Pilihan Berbagai <i>Iqro</i> .....	59
Tabel 4. 9 Komponen Desain Pilihan Berbagai <i>Iqro</i> .....	60
Tabel 4. 10 Komponen Desain Pilihan Berbagai <i>Iqro</i> .....	61
Tabel 4. 11 Komponen Desain Pilihan Berbagai <i>Iqro</i> .....	62
Tabel 4. 12 Komponen Desain Pilihan Berbagai <i>Iqro</i> .....	63
Tabel 4. 13 Komponen Desain Pilihan Berbagai <i>Iqro</i> .....	64
Tabel 4. 14 Komponen Desain Pilihan Berbagai <i>Iqro</i> .....	65
Tabel 4. 15 Komponen Desain Pilihan Berbagai <i>Iqro</i> .....	66
Tabel 4. 16 Verification .....	71
Tabel 4. 17 Objective Behavioral Variables .....	72
Tabel 4. 18 Daftar Periksa Kebutuhan .....	85
Tabel 4. 19 Metrix Persyaratan.....	93

## Daftar Pustaka

- [1] A. Riyanto, “RANCANGAN APLIKASI MENGAJI UNTUK SISWA BERBASIS ANDROID SDN LEMAHTAMBA 1,” *Ilma J. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 43–49, Sep. 2022, doi: 10.58569/ILMA.V1I1.444.
- [2] P. Huruf, Q. Nada, C. Ridhuandi, P. Santoso, and D. Apriyanto, “Speech Recognition dengan Hidden Markov Model untuk,” *J. AL-AZHAR Indones. SERI SAINS DAN Teknol.*, vol. 5, no. 1, pp. 19–26, 2019.
- [3] M. A. Firdausi, “Membincang Ayat-ayat Muhkam Dan Mutasyabih,” *ULUL ALBAB J. Stud. Islam*, vol. 16, no. 1, pp. 80–88, Sep. 2015, Accessed: Feb. 21, 2024. [Online]. Available: <https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/ululalbab/article/view/2930>
- [4] 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,” no. January, pp. 5–7, 2023, doi: 10.20944/preprints202301.0190.v1.
- [5] 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.
- [6] I. R. Floyd, M. Cameron Jones, and M. B. Twidale, “Resolving Incommensurable Debates: a Preliminary Identification of Persona Kinds, Attributes, and Characteristics,” *Artifact*, vol. 2, no. 1, pp. 12–26, 2008, doi: 10.1080/17493460802276836.
- [7] 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.
- [8] 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.
- [9] W. Widarto, “Faktor Penghambat Studi Mahasiswa yang Tidak Lulus Tepat Waktu di Jurusan Pendidikan Teknik Mesin FT UNY,” *J. Din. Vokasional Tek. Mesin*, vol. 2, no. 2, p. 127, 2017, doi: 10.21831/dinamika.v2i2.16001.
- [10] L. Penelitian *et al.*, “Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Iqro untuk Anak Berbasis Android,” *EJECTS J. Comput. Technol. Informations Syst.*, vol. 1, no. 1, pp. 16–21, Sep. 2021, Accessed: Feb. 11, 2024. [Online]. Available: <https://jurnal.unda.ac.id/index.php/ejects/article/view/170>
- [11] M. Hasbi Ashadiqi *et al.*, “APLIKASI PEMBELAJARAN ILMU TAJWID BERBASIS ANDROID,” *Rekursif J. Inform.*, vol. 8, no. 1, Jun. 2020, doi: 10.33369/REKURSIF.V8I1.9641.
- [12] M. I. Krisnaldi, U. Wafiat, F. Habibie, H. Hidayati, and F. Prasetyanto, “Juz Amma Zaman Now. Aplikasi Penghafal Juz Amma (tahfidz Qur’an) Berbasis Android,” *eProceedings Appl. Sci.*, vol. 4, no. 2, p. 675, Aug. 2018, Accessed: Feb. 11, 2024. [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/6700>
- [13] I. B. #1 and R. Purwanto, “Aplikasi Pembelajaran (E-learning) Mengenal Huruf Hijaiyah bagi Anak-anak Berbasis Mobile untuk Mendukung Pembelajaran Secara Mandiri,” *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 4, no. 2, pp. 163–172, Dec. 2018, doi: 10.26418/JP.V4I2.25566.
- [14] D. Permatasari and A. Falah, “APLIKASI PEMBELAJARAN ILMU TAJWID BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS: MADRASAH AR - RAHMAN BANDUNG),” *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 57–74, Mar. 2014, doi: 10.34010/JATI.V4I1.802.
- [15] R. Rusliyawati, K. Muludi, A. Wantoro, and D. A. Saputra, “Implementasi Metode International Prostate Symptom Score (IPSS) Untuk E-Screening

- Penentuan Gejala Benign Prostate Hyperplasia (BPH),” *J. Sains dan Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 28–37, Jun. 2021, doi: 10.34128/JSI.V7I1.298.
- [16] M. U. Bokhari and S. T. Siddiqui, “Metrics for Requirements Engineering and Automated Requirements Tools,” *Proc. 5th Natl. Conf. INDIACom*, no. May, 2011.
- [17] A. A. Mahfudh and W. R. Saputra, “Perancangan User Interface User Experience Aplikasi E-Ngaji Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Pada TPQ,” *J. Ilm. Intech Inf. Technol. J. UMUS*, vol. 4, no. 02, pp. 255–262, Dec. 2022, doi: 10.46772/INTECH.V4I02.885.
- [18] D. Maharani, F. Helmiyah, R. Ramadhan Harahap, and B. Fachri, “Pelatihan Komputer Dalam Meningkatkan Tahfidz Qur’an Menggunakan Al-Qur’an Digital Tajwid,” *Jurdimas (Jurnal Pengabd. Kpd. Masyarakat) R.*, vol. 1, no. 2, pp. 95–100, 2018, doi: 10.33330/jurdimas.v1i2.120.
- [19] M. M. Akwan, M. M. Wati, and Norhanna, “PERAN ORANG TUA DALAM PEMBELAJARAN AL-QURAN PADA ANAK USIA DINI,” *Relig. J. Agama, Sos. dan Budaya*, vol. 1, no. 5, pp. 62–72, Oct. 2023, doi: 10.55606/RELIGION.V1I5.258.
- [20] BebiBoo, “Juz Amma: Anak Ngaji Surat Pen,” 2021. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.MarsalBermain.SuratPendekHafalanAlQuranJuz30>
- [21] AiraSoft, “Belajar Iqro dengan Audio,” 2015. [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.airasoft.belajariqro&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.airasoft.belajariqro&hl=en_US)
- [22] S. Kids, “Belajar Tajwid + Suara,” 2016. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.solitekids.seciltajwid>
- [23] A. Salsabilla, A. Salsabilla Maharani, M. Darmawan, and K. Wardana, “YOUTUBE KIDS: SOLUSI MENGURANGI PENGARUH NEGATIF PADA YOUTUBE BAGI ANAK SEKOLAH DASAR,” *ELSE (Elementary Sch. Educ.*



- Journal) J. Pendidik. dan Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 7, no. 1, pp. 88–96, Feb. 2023, doi: 10.30651/ELSE.V7I1.13516.
- [24] M. Widyastuti and H. Kusumadewi, “Penggunaan Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Kamampuan Kosakata Bahasa Inggris Pada Tenaga Pengajar Bimbingan Belajar Omega Sains Institut,” *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 237–244, 2018.
- [25] A. Halim *et al.*, “Pembelajaran Al-Qur’an di Taman Pendidikan al-Qur’an Roudlotul Tholabah Dusun Jemparing Desa Pakel,” *Jumat Keagamaan J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 50–54, Apr. 2022, doi: 10.32764/ABDIMAS\_AGAMA.V3I1.2556.
- [26] A. R. Hidayatullah and W. A. Kusuma, “Penggunaan User Persona untuk Evaluasi Pengalaman Pengguna LMS dan Mengidentifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak,” *J. Syntax Admiration*, vol. 2, no. 9, pp. 1629–1642, Sep. 2021, doi: 10.46799/JSA.V2I9.301.
- [27] A. Cooper, R. Reimann, and D. Cronin, *About Face 3: The Essentials of Interaction Design (Llibre electrònic de Google)*. 2007.
- [28] C. Tanujaya, “PERANCANGAN STANDART OPERATIONAL PROCEDURE PRODUKSI PADA PERUSAHAAN COFFEEIN,” *J. Performa J. Manaj. dan Start-up Bisnis*, vol. 2, no. 1, pp. 90–95, Oct. 2017, doi: 10.37715/JP.V2I1.441.
- [29] P. <sup>1</sup> Tatang and D. Akhmad, “PENDEKATAN PENELITIAN KOMBINASI: SEBAGAI ‘JALAN TENGAH’ ATAS DIKOTOMI KUANTITATIF-KUALITATIF,” *Moderat J. Ilm. Ilmu Pemerintah.*, vol. 5, no. 4, pp. 530–548, Nov. 2019, doi: 10.25157/MODERAT.V5I4.3077.
- [30] R. Riinawati, “Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar,” *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 4, pp. 2305–2312, 2021, doi: 10.31004/edukatif.v3i4.886.
- [31] G. Nugraha, R. P. Sutanto, and A. P. K., “ANALISIS USABILITY DESAIN USER INTERFACE PADA WEBSITE ASTONIA PARK VIEW

- MENGGUNAKAN METODE JACOB NIELSEN,” *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 18, p. 9, Jul. 2021, Accessed: Jan. 31, 2024. [Online]. Available: <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/11319>
- [32] Dachlan 2014:1, *Metode Penelitian kualitatif dan kuantitatif*, vol. 4, no. 1. 2014.
- [33] S. R. Wati and U. AL HUDAWI, “PROFIL PELAJAR PANCASILA DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS PEMBELAJARAN PPKn,” *J. Serunai Pancasila dan Kewarganegaraan*, vol. 12, no. 1, pp. 14–23, May 2023, doi: 10.37755/JSPK.V12I1.796.
- [34] I. B. G. Pujaastawa, “Teknik wawancara dan observasi untuk pengumpulan bahan informasi,” *Univ. Udayana*, p. 4, 2016, [Online]. Available: [https://simdos.unud.ac.id/uploads/file\\_penelitian\\_1\\_dir/8fe233c13f4addf4cee15c68d038aeb7.pdf](https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/8fe233c13f4addf4cee15c68d038aeb7.pdf)
- [35] M. Raihan, S. Syamsir, and R. M. Herman, “Eksplorasi Pengalaman Pengguna Dalam Menggunakan Aplikasi IKD Pelayanan di Disdukcapil Kota Padang,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, no. 3, pp. 29497–29502, Dec. 2023, doi: 10.31004/JPTAM.V7I3.11727.
- [36] M. R. Fadli, “Memahami desain metode penelitian kualitatif,” *Humanika*, vol. 21, no. 1, pp. 33–54, 2021, doi: 10.21831/hum.v21i1.38075.
- [37] S. Sutarto, “POLA INTERGARSIS KURIKULUM SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN AKADEMIK DAN NON AKADEMIK SISWA,” *Tarb. Al-Awlad J. Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, vol. 12, no. 1, pp. 52–61, Aug. 2022, doi: 10.15548/ALAWLAD.V12I1.4181.
- [38] A. R. Uin and A. Banjarmasin, “ANALISIS DATA KUALITATIF,” *Alhadharah J. Ilmu Dakwah*, vol. 17, no. 33, pp. 81–95, Jan. 2018, doi: 10.18592/ALHADHARAH.V17I33.2374.
- [39] M. S. Jailani, “Membangun Kepercayaan Data dalam Penelitian Kualitatif,” *Prim. Educ. J.*, vol. 4, no. 2, pp. 19–23, Dec. 2020, doi: 10.30631/PEJ.V4I2.72.

- [40] P. Kurnianto and M. R. Abidin, "PROTOTIPE PERANCANGAN MOBILE APP 'LECIS' (LECTURE INFORMATION SYSTEM) UNTUK MAHASISWA," *BARIK - J. SI Desain Komun. Vis.*, vol. 2, no. 2, pp. 239–257, Jul. 2021, Accessed: Feb. 25, 2024. [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/42206>
- [41] D. Gumulya and P. Nastasia, "Kajian Teori Emotional Design," *J. Dimens. Seni Rupa dan Desain*, vol. 12, no. 2, pp. 121–146, 2016, doi: 10.25105/dim.v12i2.41.
- [42] C. H. Fitri and F. Rahma, "Evaluasi dan perbaikan Tampilan Desain Antarmuka pengguna Web Jogja Center dengan Metode Human-Centered Design," *AUTOMATA*, vol. 3, no. 1, Jan. 2022, Accessed: Mar. 13, 2024. [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/21921>
- [43] M. Developer, "IQRO DIGITAL 1-6 LENGKAP," 2020. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.iqralengkap.belajarmembacaquraan.belajarmembacaalquraan>
- [44] A. C. Informatika, "Juz Amma Lengkap," 2017. <https://play.google.com/store/apps/details?id=dyza.education.juzamma0>
- [45] M. Developer, "Belajar Tajwid," 2023. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.moco.belajartajwid>



### FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

**Nama Mahasiswa** : Aditya Fathurrahman  
**NIM** : 202010370311009  
**Judul TA** : SOLUSI DESAIN APLIKASI PEMBELAJARAN MENGAJI BAGI ANAK UNTUK KEBUTUHAN PENGGUNA MENGGUNAKAN UX JOURNEY

#### Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	0%
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	6%
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	23%
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	2%
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	4%
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	0%

\*) Hasil cek plagiarism diisi oleh pemeriksa (staf TU)

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

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)

