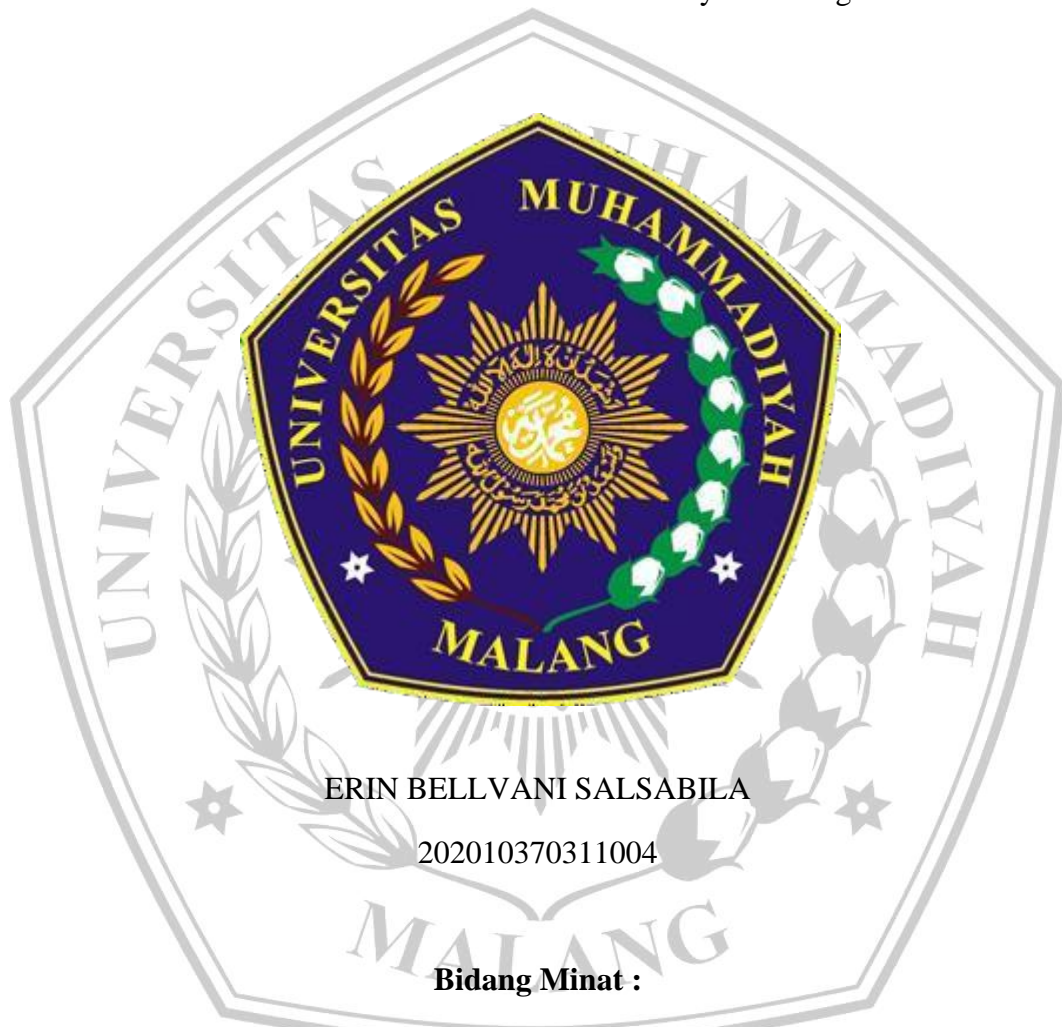


**SOLUSI DESAIN APLIKASI PEMBELAJARAN ANAK
DENGAN UX JOURNEY: ANALISIS KEBUTUHAN UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR**

Tugas Akhir

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



ERIN BELLVANI SALSABILA

202010370311004

Bidang Minat :

Rekayasa Perangkat Lunak

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2024

Lembar Persetujuan

**SOLUSI DESAIN APLIKASI PEMBELAJARAN ANAK DENGAN UX
JOURNEY: ANALISIS KEBUTUHAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR**

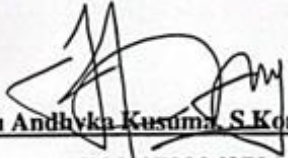

ERIN BELLVANI SALSABILA

202010370311004

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana 1

Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Menyetujui,

Dosen I	Dosen II
 <u>Wahyu Andhyka Kusuma, S.Kom, M.Kom</u> NIDN.0720068701	 <u>Briansyah Setio Wivono S.Kom, M. Kom</u> NIDN. 0713078706

LEMBAR PENGESAHAN
SOLUSI DESAIN APLIKASI PEMBELAJARAN ANAK
DENGAN UX JOURNEY: ANALISIS KEBUTUHAN UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

ERIN BELLVANI SALSABILA

202010370311004

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji
pada tanggal 9 Maret 2024

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Wildan Suharso S.Kom., M.Kom

NIP. 10817030596PNS.

Dosen Penguji 2



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

NIP. 10814100562PNS.

Mengetahui,
Ketua Jurusan Informatika



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

NIP. 10814100541PNS.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : ERIN BELLVANI SALSABILA

NIM : 202010370311004

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“SOLUSI DESAIN APLIKASI PEMBELAJARAN ANAK DENGAN UX JOURNEY: ANALISIS KEBUTUHAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR”** 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.

Malang, 9 Maret 2024
Yang Membuat Pernyataan

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



ERIN BELLVANI SALSABILA

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

ABSTRAK

Masalah: Penelitian ini membahas tentang kebutuhan akan solusi desain aplikasi pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini. Dalam konteks ini, kompleksitas aplikasi yang ada menjadi tantangan utama. Pentingnya pengembangan berbasis pengalaman dan kebutuhan pengguna juga diperhatikan, dengan harapan penelitian ini dapat meningkatkan kualitas aplikasi pembelajaran.

Metode: Untuk menjawab tantangan ini, penelitian ini menggunakan metode *UX Journey*, sebuah pendekatan yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk menganalisis pengalaman pengguna dalam menggunakan teknologi baru.

Hasil: Hasil penelitian mencakup evaluasi dari *Field Studies*, *Direct and Indirect Competitor*, *User Review*, dan *SWOT Analysis*. Informasi yang diperoleh dari hasil tersebut digunakan untuk mengenali masalah yang terkait dengan tujuan penelitian. Dalam konteks ini, sedang dilakukan pengembangan solusi desain aplikasi pembelajaran anak usia dini yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar anak.

Kesimpulan dan pengembangan: Diharapkan temuan ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan produk dan layanan yang lebih efektif, serta mendorong inovasi yang lebih baik dalam pengalaman pengguna. Selain itu, penelitian ini juga memberikan wawasan berharga tentang bagaimana teknologi dapat terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan pengguna di masa depan.

ABSTRACT

Problem: This research discusses the need for a suitable design solution for early childhood learning applications. In this context, the complexity of existing applications poses a primary challenge. The importance of experience-based development and user needs is also considered, with the hope that this research can improve the quality of learning applications. **Method:** To address this challenge, this research utilizes the UX Journey method, an approach that combines qualitative and quantitative methods to analyze user experiences in using new technology. **Results:** The research results include evaluations from Field Studies, Direct and Indirect Competitor Analysis, User Reviews, and SWOT Analysis. The information obtained from these results is used to identify problems related to the research objectives. In this context, the development of design solutions for early childhood learning applications is underway with the aim of increasing children's learning interest. **Conclusion and Development:** It is hoped that these findings can serve as a basis for the development of more effective products and services, as well as encourage better innovation in user experience. Additionally, this research also provides valuable insights into how technology can continue to evolve to meet user needs in the future.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Wr. Wb. Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul **“SOLUSI DESAIN APLIKASI PEMBELAJARAN ANAK DENGAN UX JOURNEY: ANALISIS KEBUTUHAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR”** dengan sebaik-baiknya. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan dorongan selama proses penulisan tugas akhir ini kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, petunjuk, rahmat, dan kekuatan yang diberikan dalam menyelesaikan tugas akhir ini hingga selesai.
2. Kedua orang tua penulis yaitu bapak Eko Bintoro dan ibu Rike Arshinta Mayasari, sepupu tercinta Devita Ariella Setiawan, adik tersayang Muhammad Arbin Maulana Hakim, dan rekan spesial Muhammad Rifki Yohandy atas doa, dukungan, cinta, serta pengorbanan yang tak terhingga yang menjadikan motivasi terbesar bagi keberhasilan penulis.
3. Dosen pembimbing, yaitu bapak Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom., M.Kom. dan bapak Briansyah Setio Wiyono S.Kom., M.Kom. yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang berharga dalam proses penyusunan tugas akhir ini.
4. Dosen penguji, yaitu bapak Ir. Wildan Suharso S.Kom., M.Kom. dan bapak Ali Sofyan Kholimi S.Kom., M.Kom. atas kesediaannya untuk meluangkan waktu dalam menguji serta memberikan kritik dan masukan untuk perbaikan tugas akhir ini.
5. Seluruh dosen program studi informatika Universitas Muhammadiyah Malang yang telah memberikan ilmu, pengajaran, serta bimbingan dalam perjalanan akademik penulis.
6. Teman-teman seperjuangan di kelas informatika A atas kebersamaan, dukungan, semangat, dan kerjasama yang telah terjalin selama perjalanan kuliah penulis.

7. Semua pihak yang turut serta dalam penyelesaian tugas akhir ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Setiap kontribusi dan dukungan yang diberikan sangat berarti bagi penulis.
8. Diri sendiri atas ketekunan, kesabaran, dan semangat dalam perjuangan untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga segala usaha dan perjuangan yang telah penulis lakukan menjadi langkah awal menuju kesuksesan yang lebih besar.

Demikianlah, segala rasa terima kasih penulis sampaikan dengan tulus. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan menjadi amal yang diridhai oleh Allah SWT.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat-Nya serta memberikan petunjuk dan kekuatan dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Dengan penuh rasa hormat dan pengabdian, penulis dengan tulus menyampaikan kata pengantar ini sebagai ungkapan terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah turut serta dalam perjalanan penulisan tugas akhir ini yang berjudul "SOLUSI DESAIN APLIKASI PEMBELAJARAN ANAK DENGAN *UX JOURNEY*: ANALISIS KEBUTUHAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR", merupakan hasil dari perjuangan, dedikasi, dan kerjasama dari banyak pihak. Dengan rendah hati, penulis ingin mengungkapkan apresiasi yang tulus kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan petunjuk, rahmat, dan kekuatan dalam setiap langkah perjalanan kami.
2. Keluarga tercinta, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan cinta yang tak terhingga.
3. Dosen pembimbing dan penguji, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang berharga untuk penyempurnaan karya ini.
4. Seluruh dosen program studi Informatika Universitas Muhammadiyah Malang, yang telah memberikan ilmu, pengajaran, dan bimbingan selama masa studi kami.
5. Teman-teman seperjuangan, yang telah menjadi sumber inspirasi, semangat, dan dukungan selama perjalanan kuliah kami.
6. Dan semua pihak yang turut serta dalam proses penyelesaian tugas akhir ini, yang telah memberikan kontribusi dan dukungan yang tidak ternilai harganya.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan dukungan dari semua pihak yang telah disebutkan di atas. Oleh karena itu, dengan rendah hati penulis sampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya atas segala upaya dan kontribusi yang telah diberikan.

Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan menjadi amal yang diridhai oleh Allah SWT. Akhir kata, penulis mohon maaf jika terdapat kekurangan dalam penulisan kata pengantar ini. Kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Malang, 20 Maret 2024



Erin Bellvani Salsabila



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Batasan Masalah.....	4
BAB II.....	5
STUDI LITERATUR.....	5
2.1. Tinjauan Pustaka	5
2.2. Kerangka Teori.....	7
2.2.1. <i>UX Journey</i>	7
2.2.2. Minat Belajar.....	7
2.2.3. Media Pembelajaran.....	8
2.2.4. Implementasi Aplikasi Pembelajaran.....	9
2.3. Konteks Penelitian.....	11
2.4. Studi Kelayakan	13
2.5. Research Gap.....	16
2.6. Teknik Pengumpulan Data	18
2.7. Validasi dan Verifikasi	19
BAB III	21
METHODOLOGI	21
3.1. Desain Penelitian	21

3.2. Alur Metode Penelitian	21
3.3. Populasi dan Sampel	23
3.4. Prosedur Pengumpulan Data	25
3.5. Teknik dan Prosedur Analisis Data	27
3.6. Penjaminan Keabsahan Data	28
3.7. Penarikan Kesimpulan.....	29
3.8. Goals.....	30
BAB IV	33
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1. Discover.....	33
4.1.1. <i>Hypothesis</i>	33
4.1.2. <i>Identify Behavioral Variable</i>	34
4.2. <i>Explore</i>	35
4.2.1. Prepared Questions.....	35
4.2.2. Meet Stakeholders.....	38
4.2.3. Findings.....	39
4.2.4. Index Cards/Sticky Notes.....	40
4.2.5. Map Interview	45
4.2.6. Significant behavior pattern	46
4.2.7. Synthesize Characteristics and Relevant Goals	47
4.2.8. Check for Redundancy and Completeness.....	48
4.2.9. Persona	51
4.2.10. Customer Journey	53
4.2.11. User Scenarios and user stories.....	55
4.2.12. Site map.....	55
4.2.13. Wireframing	56
4.3. <i>Test</i>	61
4.3.1. Qualitative & Quantitative Selection	61
4.3.2. A/B Testing	63
4.3.3. Verification	70
4.3.4. Objective Behavioural Variables	71
4.3.5. Acceptance Criteria.....	71
4.4. Listen (Follow-up).....	77
4.5. Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan	77

4.6. Metrik Persyaratan	83
4.7. Diskusi.....	86
BAB V.....	94
Kesimpulan dan Saran.....	94
5.1. Kesimpulan.....	94
5.2. Saran.....	94
BAB VI.....	96
Daftar Pustaka	96



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompetitor Direct dan Indirect	12
Tabel 2. 2 SWOT Analysis.....	15
Tabel 2. 3 Acceptance Criteria	20
Tabel 2. 4 User Requirement Metric	20
Tabel 3. 1 Karakteristik Populasi	24
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Wawancara AB Testing.....	26
Tabel 3. 3 Kriteria Minat Anak	28
Tabel 3. 4 Goals dan Aktivitas	31
Tabel 4. 1 Hypothesis	34
Tabel 4. 2 Identify Behavioural Variables	35
Tabel 4. 3 15 Minutes Prepare Questions.....	36
Tabel 4. 4 Hasil Wawancara Index Cards	44
Tabel 4. 5 Significant Behaviour Patterns	46
Tabel 4. 6 Komponen Desain Progress Belajar Anak	57
Tabel 4. 7 Komponen Desain Materi yang Bervariasi	58
Tabel 4. 8 Komponen Desain Materi Sesuai dengan Level Anak.....	59
Tabel 4. 9 Komponen Desain Quiz Interaktif	60
Tabel 4. 10 Komponen Desain Pembelajaran Video.....	61
Tabel 4. 11 Perbandingan Minat Desain A/B Testing.....	69
Tabel 4. 12 Verification.....	70
Tabel 4. 13 Objective Behavioural Variables.....	71
Tabel 4. 14 Daftar Periksa Kebutuhan	78
Tabel 4. 15 Metrik Persyaratan	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Penelitian UX Journey [13].....	22
Gambar 4. 1 Sticky Notes Keluarga dengan Anak Usia Dini (Responden 1).....	40
Gambar 4. 2 Sticky Notes Keluarga dengan Anak Usia Dini (Responden 2).....	41
Gambar 4. 3 Sticky Notes Keluarga dengan Anak Usia Dini (Responden 3).....	42
Gambar 4. 4 Sticky Notes Keluarga dengan Anak Usia Dini (Responden 4).....	42
Gambar 4. 5 Sticky Notes Keluarga dengan Anak Usia Dini (Responden 5).....	43
Gambar 4. 6 Map Interview.....	45
Gambar 4. 7 Synthesize Characteristics and Relevant Goals.....	47
Gambar 4. 8 Persona.....	52
Gambar 4. 9 Customer Journey 1.....	54
Gambar 4. 10 Customer Journey 2.....	54
Gambar 4. 11 User Scenario and Stories.....	55
Gambar 4. 12 Sitemap.....	55
Gambar 4. 13 (a) Solusi Desain Progress Belajar Anak (b) Referensi Desain....	57
Gambar 4. 14 (a) Solusi Desain Variasi Materi (b) Referensi Desain.....	58
Gambar 4. 15 (a) Solusi Desain Materi Sesuai Tingkat (b) Referensi Desain....	59
Gambar 4. 16 (a) Quiz Interaktif (b) Referensi Desain.....	60
Gambar 4. 17 (a) Media Pembelajaran Video (b) Referensi Desain.....	61
Gambar 4. 18 A/B Testing 1.....	63
Gambar 4. 19 A/B Testing 2.....	64
Gambar 4. 20 A/B Testing 3.....	65
Gambar 4. 21 A/B Testing 4.....	66
Gambar 4. 22 A/B Testing 5.....	67
Gambar 4. 23 Perbandingan A/B Testing Sebelum dan Sesudah Solusi Desain	68
Gambar 4. 24 Acceptance Criteria Positive Halaman Home.....	72
Gambar 4. 25 Acceptance Criteria Negative Halaman Home.....	72
Gambar 4. 26 Acceptance Criteria Positive Halaman Game.....	73
Gambar 4. 27 Acceptance Criteria Negative Halaman Game.....	73
Gambar 4. 28 Acceptance Criteria Positive Halaman Progress.....	74
Gambar 4. 29 Acceptance Criteria Negative Halaman Progress.....	74
Gambar 4. 30 Acceptance Criteria Positive Halaman Level.....	75

Gambar 4. 31 Acceptance Criteria Negative Halaman Level 75
Gambar 4. 32 Acceptance Criteria Positive Halaman Video 76
Gambar 4. 33 Acceptance Criteria Negative Halaman Video..... 76
Gambar 4. 34 Grafik Daftar Periksa Kebutuhan 82
Gambar 4. 35 Grafik Metrik Persyaratan 85



BAB VI

Daftar Pustaka

- [1] N. P. D. Valentina and I. W. Sujana, "Video Pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Profesi pada Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 2, p. 231, 2021, doi: 10.23887/paud.v9i2.35640.
- [2] 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.
- [3] A. R. Novianto and S. Rani, "Pengembangan Desain UI/UX Aplikasi Learning Management System dengan Pendekatan User Centered Design," *J. SNATI*, vol. 2, no. 1, pp. 21–32, 2022.
- [4] 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.
- [5] F. Anvari, D. Richards, M. Hitchens, and M. Ali Babar, *Effectiveness of Persona with Personality Traits on Conceptual Design*. 2015.
- [6] 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.
- [7] L. Suryani and S. B. Seto, "Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Lingkungan pada Golden Age," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 900–908, 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.601.
- [8] 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.
- [9] S. Sulistyowati, E. Gunawan, and L. Rusdiana, "Aplikasi Game Edukasi Matematika Tingkat Dasar Berbasis Android," *J. Teknoinfo*, vol. 16, no. 1, p. 107, 2022, doi:

- 10.33365/jti.v16i1.806.
- [10] D. Ratnawati and Vivianti, "Implementasi Media Belajar Membaca Berbasis Android Untuk Anak Usia Dini," *Pros. Semin. Nas. Has. Penelit. dan Pengabd. Masy.*, pp. 130–141, 2021.
- [11] 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.
- [12] 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.
- [13] 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.
- [14] S. Haryoko, "Penerapan Sistem Human Computer Interaction (HCI) pada Website E-Learning," *J. Teknol. Inf. dan Komun.*, pp. 1–8, 2012.
- [15] Aldi Yasin, "PENGEMBANGAN USER EXPERIENCE DESIGN UNTUK PLATFORM PEMBELAJARAN BAGI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DENGAN KATEGORI DISLEKSIA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *Braz Dent J.*, vol. 33, no. 1, pp. 1–12, 2022.
- [16] N. R. Wiwesa, "User Interface dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan," *J. Sos. Hum. Terap.*, vol. 3, no. 2, pp. 17–31, 2021.
- [17] R. Aprilianti, G. Saraswati, and W. A. Azis, "Desain Aplikasi Efkids untuk Menstimulasi Sikap Kewirausahaan pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 97–108, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i1.834.
- [18] D. Alesandro, T. Adi, P. Sidhi, F. Kartika, and S. Dewi, "Pembangunan Aplikasi Pembelajaran untuk Anak Berbasis Mobile," pp. 9–16.
- [19] "9 Perbedaan Bakat dan Minat dalam Psikologi - DosenPsikologi.com." <https://dosenpsikologi.com/perbedaan-bakat-dan-minat-dalam-psikologis> (accessed Oct. 12, 2023).

- [20] I. A. Anggraini, W. D. Utami, and S. B. Rahma, "Analisis Minat dan Bakat Peserta didik terhadap Pembelajaran," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Dasar*, vol. 7, no. 1, pp. 23–28, 2020, [Online]. Available: <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index%0ATerampil>:
- [21] H. Mujiyanto, "PEMANFAATAN YOUTUBE SEBAGAI MEDIA AJAR DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR," *Komun. Has. Pemikir. dan Penelit.*, vol. 5, no. 1, pp. 135–159, 2019.
- [22] 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.
- [23] M. Miftah, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa," *J. Kwangsan*, vol. 2, no. 1, p. 1, 2014, doi: 10.31800/jurnalkwangsan.v2i1.11.
- [24] K. Fadhli, N. N. Sholicha, S. Sahroni, and ..., "Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi ID (Inggris–Diniyah) Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Siswa SD Negeri Rejosopinggir," *Jumat Pendidik. ...*, vol. 2, no. 3, 2021.
- [25] M. Multazam, "Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design," *Univ. Islam Indones.*, vol. 1, p. 8, 2020, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/15528/10233>.
- [26] R. F. A. Aziza, "Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Menggunakan User Persona Dan User Journey," *Inf. Syst. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 6–10, 2021, doi: 10.24076/infosjournal.2020v3i2.420.
- [27] J. Pruitt and J. Grudin, "Personas : Practice and Theory," 1995.
- [28] C. LeRouge, J. Ma, S. Sneha, and K. Tolle, "User profiles and personas in the design and development of consumer health technologies," *Int. J. Med. Inform.*, vol. 82, no. 11, 2013, doi: 10.1016/j.ijmedinf.2011.03.006.
- [29] T. C. Dewi, "Kurangnya Minat Belajar Peserta Didik yang Disebabkan oleh Penggunaan Gadget," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2020.
- [30] R. Wulandari, H. Susilo, and D. Kuswandi, "Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Teor. Penelitian, dan Pengemb.*, vol. 2, no. 8, pp. 1024–

- 1029, 2017, [Online]. Available: <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>.
- [31] K. Academy, “Khan Academy Kids: Learning!” 2018, [Online]. Available: <https://play.google.com/store/apps/details?id=org.khankids.android&hl=id&gl=US>.
- [32] I. Age of Learning, “ABC Mouse.” 2014, [Online]. Available: https://play.google.com/store/apps/details?id=mobi.abcmouse.academy_goo.
- [33] G. LLLC, “YouTube.” 2024, [Online]. Available: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.youtube>.
- [34] A. Hermawati and S. Suhermin, “Competitiveness Modeling and Swot Strategy Analysis for Tourism Industry in East Java,” *J. Apl. Manaj.*, vol. 18, no. 4, pp. 712–720, 2020, doi: 10.21776/ub.jam.2020.018.04.10.
- [35] A. Cooper, R. Reimann, and D. Cronin, *About Face 3: The Essentials of Interaction Design (Llibre electrònic de Google)*. 2007.
- [36] K. Kaiser, “Protecting respondent confidentiality in qualitative research,” *Qual. Health Res.*, vol. 19, no. 11, pp. 1632–1641, 2009, doi: 10.1177/1049732309350879.
- [37] W. A. Ferro Febrianto, “PENGUNAAN METODE USER PERSONA DALAM UPAYA PENAMBAHAN KEBUTUHAN FITUR LEARNING MANAGEMENT SYSTEM,” *Front. Neurosci.*, vol. 14, no. 1, pp. 1–13, 2021.
- [38] Engel, “METODE PENELITIAN,” *Metod. Penelit. Kualitatif*, no. 17, pp. 45–54, 2017.
- [39] Prihati, “Penerapan model human computer interaction (Hci) dalam analisis sistem informasi (studi kasus SAS Dikmenti DKI Jakarta),” *Sist. Inf. Bisnis*, vol. 1, no. 1–8, pp. 1–10, 2012.
- [40] B. Ferreira, W. Silva, E. Oliveira, and T. Conte, “Designing personas with empathy map,” *Proc. Int. Conf. Softw. Eng. Knowl. Eng. SEKE*, vol. 2015-Janua, no. May, pp. 501–505, 2015, doi: 10.18293/SEKE2015-152.
- [41] A. Jansen, M. Van Mechelen, and K. Slegers, “Personas and behavioral theories: A case study using self-determination theory to construct overweight personas,” *Conf. Hum. Factors Comput. Syst. - Proc.*, vol. 2017-May, no. May, pp. 2127–2136, 2017, doi: 10.1145/3025453.3026003.
- [42] W. Andhika, M. Iqbal, M. Nur, and R. D. Nugroho, “Teknik Representasi Kebutuhan

- Pengguna Menggunakan User Persona (Studi Kasus: Relasi antara Presensi dengan Kemampuan Kompetensi),” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 245, 2021, doi: 10.25126/jtiik.0813444.
- [43] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2019.
- [44] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA, 2012.
- [45] R. O. Santina, F. Hayati, and R. Oktarina, “Analisis Peran Orangtua Dalam Mengatasi Perilaku,” *J. Ilm. Mhs.*, vol. 2, no. 1, 2021.
- [46] J. Nielsen, “How Many Test Users in a Usability Study?,” *Nielsen Norman group*, 2012. <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/> (accessed Jun. 20, 2023).
- [47] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif*, Cet. 19. Bandung, 2014.
- [48] G. S. Gumilang, “Metode Penelitian Kualitatif dalam Bidang Bimbingan Konseling,” *Fokus Konseling*, vol. 2 no. 2, 2016, doi: <https://doi.org/10.52657/jfk.v2i2.218>.
- [49] M. R. Rusandi, “Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus,” *Al-Ubudiyah J. Pendidik. dan Stud. Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 48–60, 2021, doi: 10.55623/au.v2i1.18.
- [50] I. Soehartono, *Metode Penelitian Sosial: suatu teknik penelitian bidang kesejahteraan sosial dan ilmu sosial*. PT Remaja Rosdakarya, 1995.
- [51] Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi*. Rineka Cipta, 1981.
- [52] A. M. H. J. S. Matthew B. Miles, *Qualitative Data Analysis*. Sage Publication, 1994.
- [53] A. H. S. dan A. Arief, *Terampil mengolah data kualitatif dengan NVIVO*, First Edit. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- [54] D. Medangasem dan Ciptamarga Kecamatan Jayakarta Kabupaten Karawang Rika Nurfadilah and iyatul Mubarakah, “Analisis Perencanaan dan Pertanggungjawaban Pengelolaan APBDES di,” *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 8, no. 15, pp. 510–521, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.5281/zenodo.7052195>.
- [55] E. G. G. Y. S. Lincoln, *Naturalist Inquiry*. Sage Publication, 1985.

- [56] Lingokids - English Learning For Kids, “Lingokids - Game Edukasi Anak.” 2015, [Online]. Available:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=es.monkimun.lingokids>.
- [57] B. Learning, “HOMER Learn & Grow.” 2017, [Online]. Available:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.learnwithhomer.webapp>.
- [58] J. Grudin and J. Pruitt, “Personas, Participatory Design and Product Development: An Infrastructure for Engagement,” *Pdc*, pp. 144–152, 2002.





FAKULTAS TEKNIK

INFORMATIKA

Informatika.umm.ac.id | Informatika@umm.ac.id

UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Erin Bellvani Salsabila

NIM : 202010370311004

Judul TA : SOLUSI DESAIN APLIKASI PEMBELAJARAN ANAK
DENGAN *UX JOURNEY*: ANALISIS KEBUTUHAN UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR

Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	4 %
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	3 %
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	11 %
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	0 %
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	2 %
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	4 %

*) 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 Sutarni No 165 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)
F. +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 248 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id