

**SOLUSI DESAIN APLIKASI BELAJAR MEMBACA PERMULAAN
ANAK DENGAN METODE UX JOURNEY UNTUK MEMENUHI
KEBUTUHAN PENGGUNA**

Tugas Akhir

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



Dwiki Maulana Suharto

202010370311017

Bidang Minat :

Rekayasa Perangkat Lunak

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**Solusi Desain Aplikasi Belajar Membaca Permulaan Anak dengan
Metode UX Journey untuk Memenuhi Kebutuhan Pengguna**

TUGAS AKHIR

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



Menyetujui,

Malang, 9 Maret 2024

Dosen Pembimbing 1



Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom,

M.Kom.

NIP. 10814100543PNS.

Dosen Pembimbing 2



Briansyah Setio Wiyono S.Kom.,

M.Kom

NIP. 190913071987PNS.

LEMBAR PENGESAHAN

**Solusi Desain Aplikasi Belajar Membaca Permulaan Anak dengan
Metode UX Journey untuk Memenuhi Kebutuhan Pengguna**

TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

DWIKI MAULANA SUHARTO

202010370311017

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

NIP. 10814100541PNS.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : DWIKI MAULANA SUHARTO

NIM : 202010370311017

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“Solusi Desain Aplikasi Belajar Membaca Permulaan Anak dengan Metode UX Journey untuk Memenuhi Kebutuhan Pengguna”** 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, 9 Maret 2024
Yang Membuat Pernyataan



DWIKI MAULANA SUHARTO

ABSTRAK

Masalah: Penelitian ini membahas pentingnya minat membaca pada anak usia dini dengan mengajukan solusi desain dari aplikasi mobile dengan metode *UX Journey* sebagai media pembelajaran membaca yang efektif. Pada era digital saat ini, di mana anak-anak semakin terpapar dengan teknologi, pendekatan yang menarik dan interaktif melalui aplikasi mobile dapat mendorong minat membaca anak-anak. **Metode:** Metode *UX Journey* membantu menciptakan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan memfasilitasi eksplorasi kata-kata dengan cara yang menarik bagi anak-anak. Pada pengembangan aplikasi *mobile*, perlu memahami kebutuhan dan fitur perangkat lunak yang sukses, termasuk kompleksitas, kesesuaian, kemampuan berubah, dan transparansi. Dengan memanfaatkan metode pembelajaran yang variatif, aplikasi ini dapat menyediakan berbagai aktivitas belajar yang beragam, seperti permainan kata, pengenalan huruf, pengenalan kalimat dan bunyi serta pengucapan kata yang benar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna, menerapkan metode *UX Journey*, dan memberikan solusi desain yang sesuai untuk menumbuhkan motivasi dan minat baca anak usia dini. Validasi dan verifikasi dilakukan menggunakan *requirement metric* dan *acceptance criteria*. **Hasil:** Pengembangan aplikasi belajar membaca ini memberikan nilai tambah dan keunggulan dalam persaingan dengan aplikasi sejenis. Melalui penggunaan metode pembelajaran yang variatif, aplikasi ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, efektif, dan menarik bagi anak-anak. **Kesimpulan dan pengembangan:** Penelitian ini menghasilkan desain aplikasi pembelajaran membaca anak berorientasi pada pengguna, potensial meningkatkan kemampuan bahasa & proses membaca permulaan anak dengan pendekatan komprehensif. Saran pengembangan, untuk terus berinovasi dalam konten, kolaborasi dengan ahli pendidikan anak, uji coba dengan anak usia dini & minta masukan dari orang tua/guru untuk meningkatkan kualitas aplikasi.

Kata Kunci: Anak usia dini, Minat belajar membaca, *UX Journey*, Solusi desain.

ABSTRACT

Issue: This research discusses the importance of reading interest in early childhood by proposing a design solution of a mobile application with the UX Journey method as an effective reading learning media. In today's digital era, where children are increasingly exposed to technology, an engaging and interactive approach through mobile applications can encourage children's interest in reading. **Method:** The UX Journey method helps create an enjoyable user experience and facilitates the exploration of words in a way that appeals to children. In mobile app development, it is necessary to understand the needs and features of successful software, including complexity, compatibility, changeability, and transparency. By utilizing varied learning methods, this application can provide a variety of diverse learning activities, such as word games, letter recognition, sentence and sound recognition and correct pronunciation of words. Therefore, this research aims to understand user needs, apply the UX Journey method, and provide appropriate design solutions to foster motivation and interest in reading in early childhood. Validation and verification were conducted using requirement metrics and acceptance criteria. **Results:** The development of this learning to read application provides added value and advantages in competition with similar applications. Through the use of varied learning methods, this application can provide a fun, effective and interesting learning experience for children. **Conclusion and development:** This research resulted in the design of a user-oriented children's reading learning application, potentially improving children's language skills & beginning reading process with a comprehensive approach. Suggestions for development, to continue to innovate in content, collaborate with child education experts, test with early childhood & ask for feedback from parents/teachers to improve the quality of the application.

Keywords: Early childhood, Interest in learning to read, UX Journey, Design solution.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT, karena dengan berkah, rahmat, dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini tepat pada waktunya. Saya juga ingin menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kesempatan bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Orang tua saya tercinta, Bapak Sukarto, S.Pd, M.Si dan Ibu Suhartiningsih yang selalu memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang tanpa batas.
3. Keluarga saya yang selalu memberikan semangat, dukungan moral, dan motivasi selama perjalanan penulisan skripsi ini.
4. Bapak Wahyu Andhyka Kusuma, S.Kom, M.Kom., dan Bapak Briansyah Setio Wiyono, S.Kom, M.Kom. atas bimbingan, arahan, dan pengajarannya yang berharga dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Malang.
6. Bapak/Ibu Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang.
7. Teman-teman dari grub basecamp fathur yang telah senantiasa menemani dan memberi dukungan kepada saya.
8. Semua pihak yang turut membantu dan memberikan kontribusi dalam penyusunan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Malang, 7 April 2024



Penulis

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, karena dengan berkah, rahmat, dan hidayah-Nya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul **“SOLUSI DESAIN APLIKASI BELAJAR MEMBACA PERMULAAN ANAK DENGAN METODE UX JOURNEY UNTUK MEMENUHI KEBUTUHAN PENGGUNA”**. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing umatnya menuju jalan yang benar.

Penulisan skripsi ini dilakukan sebagai tugas akhir penulis dan merupakan bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Malang. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan guna perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, dengan tersusunnya skripsi ini penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca yang ingin memperdalam pengetahuan dalam bidang yang sama, khususnya bidang desain User Interface dan User Experience. Penulis menyadari bahwa segala kesempurnaan hanya milik Allah SWT semata.

Malang, 7 April 2024



Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan	6
1.4. Batasan Masalah	7
2. STUDI LITERATUR	8
2.1. Konteks Penelitian	13
2.2. Studi Kelayakan	15
2.3. Research Gap	18
2.4. Teknik Pengumpulan Data	19
2.5. Validasi dan Verifikasi	21
3. METODOLOGI	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 Analisis Data.....	28
3.6.	Penjaminan Keabsahan Data.....	29
3.7.	Penarikan Kesimpulan	29
3.8.	Goals	30
4.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1.	Discover	32
4.1.1.	Hypothesis.....	32
4.1.2.	<i>Identify Behavioral Variable</i>	34
4.2.	Explore.....	36
4.2.1.	Prepared questions	36
4.2.2.	Meet Stakeholders.....	38
4.2.3.	Findings.....	38
4.2.4.	Index cards/sticky notes.....	39
4.2.5.	Map interview	43
4.2.6.	Significant behavior pattern.....	44
4.2.7.	Synthesize characteristics and relevant goals	45
4.2.8.	Check for redundancy and completeness.....	46
4.2.8.1.	Validation.....	46
4.2.8.2.	Verification	48
4.2.9.	Persona.....	49
4.2.10.	Customer Journey	50
4.2.11.	User Scenarios and user stories.....	53
4.2.12.	Site map	54

4.2.13. Wireframing	55
4.3. Test.....	63
4.3.1. Qualitative & Quantitative selection.....	63
4.3.2. A/B Testing	64
4.3.3. Verification	68
4.3.4. Objective Behavioural Variables	69
4.3.5. Acceptance Criteria.....	69
4.4. Listen (Follow-up)	81
4.5. Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan	81
4.6. Metrik Persyaratan.....	86
4.7. Diskusi	89
5. KESIMPULAN DAN SARAN.....	100
5.1. Kesimpulan	100
5.2. Saran	101
Daftar Pustaka	102
Lampiran.....	109
Lampiran 1: Kompetitor	109
1.....	109
2.....	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian <i>UX Journey</i>	24
Gambar 4.1 Hasil penggalian kebutuhan pada responden pertama.....	39
Gambar 4.2 Hasil penggalian kebutuhan pada responden kedua.....	40
Gambar 4.3 Hasil penggalian kebutuhan pada responden ketiga.....	41
Gambar 4.4 Hasil penggalian kebutuhan pada responden keempat.....	41
Gambar 4.5 Hasil penggalian kebutuhan pada responden kelima.....	42
Gambar 4.6 <i>Map Interview</i>	43
Gambar 4.7 <i>Significant Behavioural Patterns</i>	44
Gambar 4.8 <i>Synthesize characteristics and relevant goals</i>	45
Gambar 4.9 <i>Persona 1</i>	49
Gambar 4.10 <i>Persona 2</i>	50
Gambar 4.11 <i>Customer Journey Mapping Persona 1</i>	51
Gambar 4.12 <i>Customer Journey Mapping Persona 1</i>	51
Gambar 4.13 <i>Customer Journey Mapping Persona 2</i>	52
Gambar 4.14 <i>Customer Journey Mapping Persona 2</i>	52
Gambar 4.15 <i>User Scenario and stories</i>	53
Gambar 4.16 <i>Site Map</i>	54
Gambar 4.17 (a) Solusi desain menu belajar (b) Referensi desain.....	55
Gambar 4.18 (a) Solusi Desain Mengenal Huruf Per Abjad (b) Referensi desain.....	57
Gambar 4.19 (a) Solusi Desain Menampilkan Seluruh Abjad (b) Referensi Desain.....	58
Gambar 4.20 (a) Solusi Desain Mengenal Suku Kata (b) Referensi Desain.....	59
Gambar 4.21 (a) Solusi Desain Mengenal Keluarga (b) Referensi Desain.....	60
Gambar 4.22 (a) Solusi Desain Menyusun Kata (b) Referensi Desain.....	61
Gambar 4.23 (a) Solusi Desain Berhasil Menyusun Kata (b) Referensi Desain.....	63
Gambar 4.24 Diagram Perbandingan <i>A/B Testing</i>	65
Gambar 4.25 <i>A/B Testing</i> pada Halaman Mengenal Huruf Per Abjad.....	65
Gambar 4.26 <i>A/B Testing</i> pada Halaman Mengenal Seluruh Huruf Abjad.....	66
Gambar 4.27 <i>A/B Testing</i> Mengenal Suku Kata.....	66

Gambar 4.28 <i>A/B Testing</i> Mengenal Keluarga.....	67
Gambar 4.29 <i>A/B Testing</i> Bermain Menyusun Kata	67
Gambar 4.30 <i>Positive Case</i> pada Halaman Home.....	70
Gambar 4.31 <i>Positive Case</i> pada Halaman Menu Belajar.....	71
Gambar 4.32 <i>Positive Case</i> pada Halaman Mengenal Huruf Per Abjad.....	71
Gambar 4.33 <i>Positive Case</i> pada Halaman Mengenal Seluruh Huruf	72
Gambar 4.34 <i>Positive Case</i> pada Halaman Mengenal Suku Kata.....	72
Gambar 4.35 <i>Positive Case</i> pada Halaman Permainan Menyusun Kata	73
Gambar 4.36 <i>Positive Case</i> pada Halaman Mengenal Keluarga.....	73
Gambar 4.37 <i>Positive Case</i> pada Halaman Menu Bermain	74
Gambar 4.38 <i>Positive Case</i> pada Halaman Menyusun Kata	74
Gambar 4.39 <i>Positive Case</i> pada Halaman Gagal Menyusun Kata	75
Gambar 4.40 <i>Positive Case</i> pada Halaman Berhasil Menyusun Kata.....	75
Gambar 4.41 <i>Negative Case</i> pada Halaman Home	76
Gambar 4.42 <i>Negative Case</i> pada Halaman Menu Belajar	76
Gambar 4.43 <i>Negative Case</i> pada Halaman Mengenal Huruf Per Abjad	77
Gambar 4.44 <i>Negative Case</i> pada Halaman Menampilkan Seluruh Huruf.....	77
Gambar 4.45 <i>Negative Case</i> pada Halaman Mengenal Suku Kata	78
Gambar 4.46 <i>Negative Case</i> pada Halaman Mengenal Keluarga	78
Gambar 4.47 <i>Negative Case</i> pada Halaman Menu Bermain	79
Gambar 4.48 <i>Negative Case</i> pada Halaman Permainan Menyusun Kata.....	79
Gambar 4.49 <i>Negative Case</i> pada Halaman Permainan Gagal Menyusun Kata.....	80
Gambar 4.50 <i>Negative Case</i> pada Halaman Permainan Berhasil Menyusun Kata	80
Gambar 4.51 Grafik Daftar Perikssa Kebutuhan.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetitor <i>Analysis</i>	14
Tabel 2.2 <i>Swot Analysis</i>	16
Tabel 2.3 <i>Acceptance Criteria</i>	21
Tabel 2.4 <i>User Requirement Metric</i>	21
Tabel 3.1 Karakteristik Populasi	25
Tabel 3.2 <i>My Goals</i>	31
Tabel 4.1 <i>Hypothesis</i>	34
Tabel 4.2 <i>Identify Behavioral Variable</i>	36
Tabel 4.3 <i>15 Minute Prepared Questions</i>	36
Tabel 4.4 Komponen Desain Menu Belajar	56
Tabel 4.5 Komponen Desain Mengenal Huruf Per Abjad.....	57
Tabel 4.6 Komponen Desain Menampilkan seluruh Huruf Abjad.....	58
Tabel 4.7 Komponen Desain Mengenal Suku Kata	59
Tabel 4.8 Komponen Desain Mengenal Keluarga.....	60
Tabel 4.9 Komponen Desain Menyusun Kata.....	62
Tabel 4.10 Komponen Desain Berhasil Menyusun Kata	63
Tabel 4.11 <i>Verification</i>	68
Tabel 4.12 <i>Objective Behavioural Variables</i>	69
Tabel 4.13 Daftar Periksa Kebutuhan.....	82
Tabel 4. 14 Metrik Persyaratan.....	87
Tabel 7.1 <i>Review Aplikasi Sejenis</i>	109

Daftar Pustaka

- [1] W. A. Kusuma, A. Hazri, and N. I. Admodisastro, "Pemikiran Desain yang Dibingkai Ulang dan Analisis Kelayakan Perjalanan UX: Mengintegrasikan Pengalaman Pengguna dan Kebutuhan Pengguna untuk Pengembangan Perangkat Lunak Solo," pp. 1–25, 2023, doi: 10.20944/preprints202301.0190.v1.
- [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] 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.
- [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] 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.
- [6] 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.
- [7] D. L. Fithri and D. A. Setiawan, "Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 1, pp. 225–230, 2017, doi: 10.24176/simet.v8i1.959.
- [8] A. D. Ari Irawan, Sutrisno, "PERANCANGAN APLIKASI BELAJAR MEMBACA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA TK BERBASIS

- ANDROID,” *STRING (Satuan Tulisan Ris. dan Inov. Teknol.*, vol. 6, no. 3, 2022.
- [9] C. H. Zumroatun¹, “Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa SD dengan Memanfaatkan Aplikasi Belajar Membaca Lancar,” *Prosiding*, pp. 250–257, 2022.
- [10] E. S. Herlina, “MEMBACA PERMULAAN UNTUK ANAK USIA DINI DALAM ERA PENDIDIKAN 4.0,” vol. 5, 2019.
- [11] H. Fauziah and M. T. Hidayat, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Belajar ”Ayo Belajar Membaca” dan ”Marbel Membaca” pada Siswa Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 6, no. 3, pp. 4825–4832, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2944.
- [12] C. Yasir, U. E. E. Rasmani, and N. K. Dewi, “Profil Perkembangan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Gugus Melati Jaten,” *Kumara Cendekia*, vol. 9, no. 2, p. 124, 2021, doi: 10.20961/kc.v9i2.49294.
- [13] Hasma, S. Barasandji, and Muhsin, “Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan melalui Metode Bermain pada Siswa Kelas I SDN Nambo Kec . Bungku Timur,” *J. Pendidik.*, vol. 3, no. 1, pp. 147–160, 2014, [Online]. Available: <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/4114>.
- [14] A. Irawan and A. D. Sutrisno, “Perancangan Aplikasi Belajar Membaca Sebagai Media,” *STRING (Satuan Tulisan Ris. dan Inov. Teknol.*, vol. 6, no. 3, 2022.
- [15] 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.
- [16] G. Doman, “How To Teach Your Baby To Read,” in *The Gentle Revolution*, Jakarta: PT. Tigaraksa Satria, Tbk, 2005.
- [17] C. Hasanudin, “Pembelajaran Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Aplikasi Bamboomedia Bmgames Apps Pintar Membaca Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Siswa SD Menghadapi MEA,” *Pedagog. J. Pendidik.*, vol.

- 5, no. 1, pp. 1–12, 2015, doi: 10.21070/pedagogia.v5i1.84.
- [18] R. Nurzuliani, M. Syukri, and D. Miranda, “Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Minat Membaca Anak Usia 5-6 Tahun,” *J. Equatorial Educ. Learn.*, vol. 11, pp. 1–9, 2022, doi: 10.26418/jppkv.11i11.59482.
- [19] E. P. Senduk *et al.*, “M-Learning Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality,” vol. 9, no. 1, pp. 1–5, 2016.
- [20] B. Calistung and F. Sains, “Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca,” *Sunan Gunung Djati State Islam. Univ.*, vol. VIII, no. 2, 2014.
- [21] S. G. J. Wibawa, G. S. Budhi, and L. P. Dewi, “Pembuatan Media Interaktif untuk Anak Usia Balita Belajar Membaca,” *J. Infra*, 2015, [Online]. Available: <http://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-informatika/article/view/3132%0Ahttp://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-informatika/article/download/3132/2823>.
- [22] A. Fauzia *et al.*, “Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Tunagrahita,” *J. Pendidik. Khusus*, vol. 3, no. 2, pp. 6–12, 2017.
- [23] S. Haryoko, “Penerapan sistem,” pp. 1–8, 2012, [Online]. Available: <https://jurnal.akba.ac.id/index.php/inspiration/article/viewFile/20/20>.
- [24] W. Isnaini, “Membangun Empati Dan Kemampuan Berpikir Divergen Melalui Simposium Pada Mata Kuliah Proyek Desain Komunikasi Visual,” *Amarasi J. Desain Komun. Vis.*, vol. 3, no. 02, pp. 227–234, 2022, doi: 10.59997/amarasi.v3i02.1632.
- [25] F. R. Pradhana, O. V. Putra, and R. S. A. Shagir, “Pemanfaatan aplikasi android sebagai media pembelajaran belajar membaca dengan metode tkrar pada taman kanak-kanak taman imani iqra,” vol. 2, no. 1, pp. 48–56, 2023.
- [26] M. Chatib, *Sekolahnya Manusia*. Bandung: Kaifa PT Mizan Pustaka, 2011.
- [27] D. A. Norman, *The Design of Everyday Things*, Basics Boo. 2013.

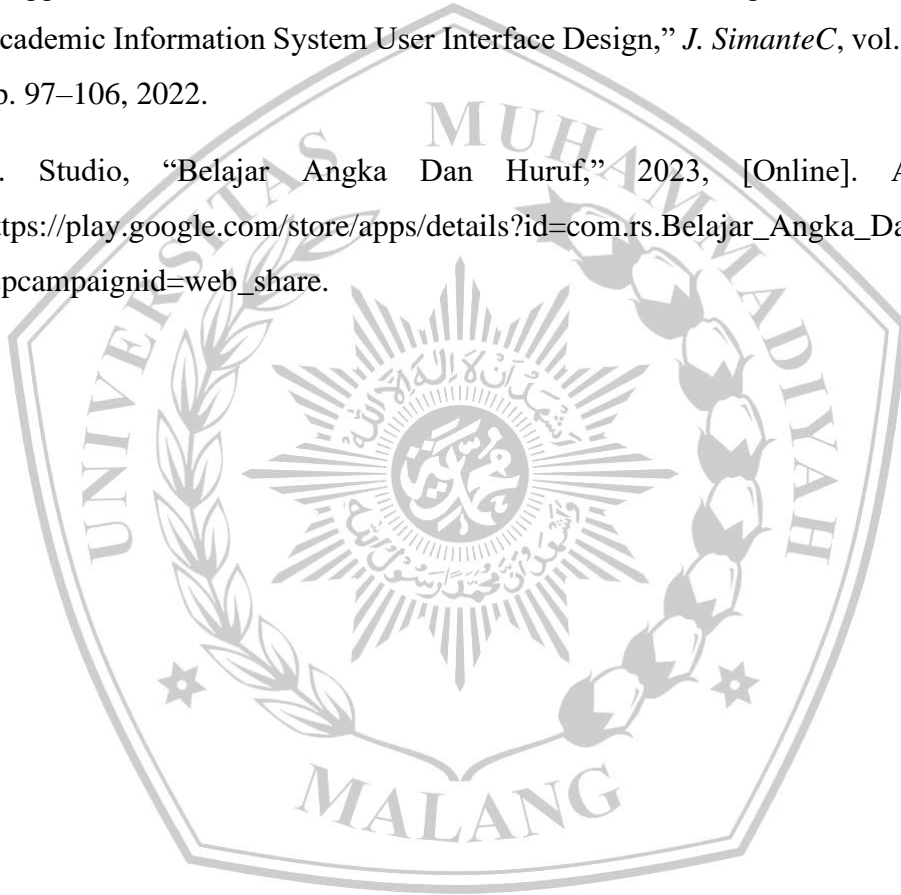
- [28] A. Widarma and S. Rahayu, "PERANCANGAN APLIKASI GAJI KARYAWAN PADA PT . PP LONDON SUMATRA INDONESIA Tbk . GUNUNG MALAYU ESTATE - KABUPATEN ASAHAN," pp. 1–10, 2015.
- [29] F. Indrawati, "Pengaruh Kemampuan Numerik dan Cara Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika," *Form. J. Ilm. Pendidik. MIPA*, vol. 3, no. 3, pp. 215–223, 2015, doi: 10.30998/formatif.v3i3.126.
- [30] C. (Eds). Bredekamp, S. & Cople, *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs*, Revised Ed. Washington, 1997.
- [31] A. bakar Rifa'i, *Pengantar Metodologi Penelitian*, vol. 44, no. 8. 2020.
- [32] N. G. Ramdani *et al.*, "Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran," *Indones. J. Elem. Educ. Teach. Innov.*, vol. 2, no. 1, p. 20, 2023, doi: 10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31.
- [33] M. D. Rizki, "Apa itu UI dan UX, (Mei)," 2019.
- [34] E. ARTS, "Real Racing 3," 27 feb 2013, 2024. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ea.games.r3_row&pcampaignid=web_share.
- [35] R. AppStudios, "Game Matematika untuk Anak," 22 Agu, 2024. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.math.kids.counting&pcampaignid=web_share.
- [36] F. Wijaya and M. Adib, "2019 Formulasi Perancangan Strategi Pengembangan Usaha Menggunakan Analisis SWOT dan Business Model Canvas.pdf," vol. 10, no. 2, pp. 205–211, 2019.
- [37] Autoridad, "Metode Penulisan Laporan KKP," *Angew. Chemie Int. Ed*, pp. 951–952, 2021.
- [38] Engel, "Metodologi Penulisan," *Pap. Knowl. . Towar. a Media Hist. Doc*, pp. 38–41, 2014.
- [39] 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.
- [40] 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.
- [41] J. Nielsen, "How Many Test Users in a Usability Study?," 2012. <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/> (accessed Jun. 20, 2023).
- [42] D. Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*, vol. 3, no. April. 2013.
- [43] Sugiyono, *Metodologi Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta, 2010.
- [44] A. N. Yuhana and F. A. Aminy, "Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa," *J. Penelit. Pendidik. Islam*, vol. 7, no. 1, p. 79, 2019, doi: 10.36667/jppi.v7i1.357.
- [45] J. M. L., *Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif*, no. Maret. 2022.
- [46] N. N. and I. Syarifah, "PENERAPAN PENDIDIKAN BERBASIS MASYARAKAT MUSLIM FULL DAY SCHOOL DI PAUD ZAVIRA DESA SINDUHARJO SLEMAN YOGYAKARTA," no. 2018-06–04, 2018, [Online]. Available: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/8114>.
- [47] N. Sudjana, "Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar," *BANDUNG PT REMAJA ROSDAKARYA*, 2016.
- [48] A. A. Trismawati Piga Kiri, "PENGARUH IPK DAN MASA STUDI TERHADAP WAKTU TUNGGU MENDAPATKAN PEKERJAAN," *J. Difer.*, vol. 03, no. April, pp. 1–23, 2021.
- [49] Y. Yuliatun, "Belajar Membaca Bagi Anak Usia Dini: Stimulasi Menumbuhkan

- Minat Baca Anak,” *ThufuLA J. Inov. Pendidik. Guru Raudhatul Athfal*, vol. 2, no. 1, p. 127, 2018, doi: 10.21043/thufula.v2i1.4269.
- [50] J. Pendidikan and D. Konseling, “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Android Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Paud Quantum Kids 3 Pekanbaru Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai,” vol. 4, pp. 12259–12266, 2022.
- [51] U. Setyaningsih and I. Indrawati, “Strategi Pengembangan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, pp. 3701–3713, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i4.2340.
- [52] S. Kids, “Belajar Membaca Tanpa Mengeja,” 2023, [Online]. Available: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.solitekids.secilmembaca&pcampaignid=web_share.
- [53] D. A. Game, “Belajar Membaca PAUD TK SD,” [Online]. Available: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hybrid.belajar_membaca&pcampaignid=web_share.
- [54] D. A. Game, “Belajar Membaca PAUD TK SD,” 2022, [Online]. Available: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hybrid.belajar_membaca&hl=id&gl=US.
- [55] S. Kids, “Aplikasi belajar TK dan Paud,” 2023, [Online]. Available: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.solitekids.secilpelajarantkdanpau&pcampaignid=web_share.
- [56] J. B. Game, “GEMAR (Game Membaca Lancar),” 2022. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pembuat.gemar>.
- [57] L.-E. L. F. Kids, “Lingokids - Game Edukasi Anak,” 2023, [Online]. Available: https://play.google.com/store/apps/details?id=es.monkimun.lingokids&pcampaignid=web_share.
- [58] H. M. Apps, “Abjad Indonesia - ABC Balon,” 2023, [Online]. Available:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.SneakyPawDevelopment.Simplealphabet&pcampaignid=web_share.

- [59] E. Indonesia, “Belajar Huruf dan Angka,” 2018, 2023. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.edulab.bioedu.belajarhuruf&pcampaignid=web_share (accessed Dec. 25, 2023).
- [60] D. A. Fatah, F. A. Mufarroha, and O. M. A. Husnah, “Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Akademik Berbasis Wireframing Wireframing-Based Academic Information System User Interface Design,” *J. SimanteC*, vol. 11, no. 1, pp. 97–106, 2022.
- [61] R. Studio, “Belajar Angka Dan Huruf,” 2023, [Online]. Available: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rs.Belajar_Angka_Dan_Huruf&pcampaignid=web_share.



FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Dwiki Maulana Suharto

NIM : 202010370311017

Judul TA : Solusi Desain Aplikasi Belajar Membaca Permulaan Anak dengan
Metode UX Journey untuk Memenuhi Kebutuhan Pengguna

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 %	7%
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	23%
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	10%
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	5%
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)

