

**SOLUSI DESAIN APLIKASI BELAJAR MEMBACA ANAK USIA DINI
TERHADAP KESESUAIAN KEBUTUHAN PENGGUNA
MENGUNAKAN *UX JOURNEY***

Tugas Akhir

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



MUHAMMAD IRFAN ARIFBILLAH TAHIR

202010370311013

Bidang Minat :

Rekayasa Perangkat Lunak

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

SOLUSI DESAIN APLIKASI BELAJAR MEMBACA ANAK USIA DINI TERHADAP KESESUAIAN KEBUTUHAN PENGGUNA MENGGUNAKAN *UX JOURNEY*

TUGAS AKHIR

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

Menyetujui,

Malang, 15 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 ANAK
USIA DINI TERHADAP KESESUAIAN KEBUTUHAN
PENGGUNA MENGGUNAKAN *UX JOURNEY*

TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

MUHAMMAD IRFAN ARIFBILLAH TAHIR

202010370311013

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis pengujian
pada tanggal 15 Maret 2024

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Ir. Yufis Azhar S.Kom., M.Kom.

NIP. 10814100544PNS.

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 : MUHAMMAD IRFAN ARIFBILLAH TAHIR

NIM : 202010370311013

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“SOLUSI DESAIN APLIKASI BELAJAR MEMBACA ANAK USIA DINI TERHADAP KESESUAIAN 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

Malang, 15 Maret 2024
Yang Membuat Pernyataan



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

MUHAMMAD IRFAN
ARIFBILLAH TAHIR

ABSTRAK

Masalah: Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan membaca anak usia dini yang formal dan monoton dalam media belajar mereka dengan memberikan media belajar yang menarik dan menyenangkan melalui penggunaan gadget, mengintegrasikan teknologi modern dengan pembelajaran tradisional.

Metode: Metode penelitian yang digunakan adalah UX Journey, yang menggabungkan penggalan kebutuhan dan pemahaman pengalaman pengguna untuk menghasilkan solusi desain, dengan fokus mengatasi tantangan dalam memenuhi kebutuhan pengguna dan menyediakan solusi yang sesuai.

Hasil: Hasil setelah pengujian menunjukkan bahwa solusi desain aplikasi ReadFun berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dan mendapatkan respon positif.

Kesimpulan: Penelitian ini menghasilkan solusi desain aplikasi bernama ReadFun yang sesuai dengan kebutuhan dari orang tua. Aplikasi ini mencakup fitur-fitur seperti penghafalan suku kata, tebak gambar, dan membaca cerita dengan teks, gambar, dan suara. Penelitian melibatkan validasi dan verifikasi menggunakan Acceptance Criteria dan Requirement Metric untuk memastikan bahwa aplikasi memenuhi standar kualitas dan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, metode UX Journey membantu dalam memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: Aplikasi Belajar Membaca, UX Journey, Solusi Desain, Media Belajar

ABSTRACT

Problems: This research aims to overcome the problem of formal and monotonous early childhood reading in their learning media by providing interesting and enjoyable learning experience through the use of gadgets, integrating modern technology with traditional learning. **Method:** The research method used is the UX Journey, which combines needs exploration and understanding of user experience to produce effective design solutions, with a focus on overcoming challenges in meeting user needs and providing appropriate solutions. **Results:** The results after testing showed that the ReadFun application design solution successfully met user needs and received positive responses. **Conclusion:** This research resulted in an application design solution called ReadFun that meets the needs of parents. The app includes features such as syllable memorization, picture guessing, and story reading with text, pictures, and sounds. The research involved validation and verification using Acceptance Criteria and Requirement Metric to ensure that the app meets quality standards and user needs. Thus, the UX Journey method helps in meeting user expectations and needs.

Keywords: Learning to Read Application, UX Journey, Design Solution, Learning Media

LEMBAR PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Wr. Wb. puji syukur atas ke hadirat 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 BELAJAR MEMBACA ANAK USIA DINI TERHADAP KESESUAIAN KEBUTUHAN PENGGUNA MENGGUNAKAN UX JOURNEY”** 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, yaitu bapak Tahir Ideri dan ibu Antung Rusmiati dan juga kakak tercinta Syifa 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. Yufis Azhar S.Kom., M.Kom. dan bapak Ali Sofyan Kholimi S.Kom., M.Kom. atas kesediannya 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 "Basecamp Fathur" dan *Discord* “MabarYok” atas dukungan, semangat, dan kerjasama yang telah terjalin selama perjalanan kuliah penulis.

7. Rekan-rekan kelas informatika A angkatan 2020 atas kebersamaan, ilmu yang dibagikan, serta kerjasama dalam menyelesaikan berbagai tugas dan proyek selama kuliah.
8. Rekan-rekan mahasiswa jurusan informatika atas solidaritas, dukungan, dan kerjasama yang telah terjalin dalam lingkungan akademik.
9. 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.
10. Terakhir, yaitu kepada 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.

Malang, 15 Maret 2024



Muhammad Irfan Arifbillah Tahir

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul **“SOLUSI DESAIN APLIKASI BELAJAR MEMBACA ANAK USIA DINI TERHADAP KESESUAIAN KEBUTUHAN PENGGUNA MENGGUNAKAN *UX JOURNEY*”**. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi teladan bagi umat manusia.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ini masih terdapat beberapa kekurangan yang jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan masukan dan saran dari berbagai pihak agar dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan di masa mendatang.

Malang, 15 Maret 2024



Muhammad Irfan Arifbillah Tahir

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| LEMBAR PERSETUJUAN..... | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iii |
| LEMBAR PERNYATAAN | iv |
| ABSTRAK | v |
| ABSTRACT | vi |
| LEMBAR PERSEMBAHAN | vii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR TABEL..... | xv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 4 |
| 1.3. Tujuan..... | 4 |
| 1.4. Batasan Masalah..... | 5 |
| BAB II STUDI LITERATUR..... | 6 |
| 2.1. Konteks Penelitian..... | 8 |
| 2.2. Studi Kelayakan | 10 |
| 2.3. Research Gap..... | 13 |
| 2.4. Teknik Pengumpulan Data | 14 |
| 2.5. Validasi dan Verifikasi..... | 14 |
| BAB III METHODOLOGI..... | 17 |
| 3.1. Desain Penelitian | 17 |
| 3.2. Alur Metode Penelitian | 17 |
| 3.3. Populasi dan Sampel | 19 |
| 3.4. Prosedur Pengumpulan Data | 20 |
| 3.5. Teknik dan Prosedur Analisis Data | 21 |
| 3.6. Penjaminan Keabsahan Data | 22 |
| 3.7. Penarikan Kesimpulan..... | 23 |

| | |
|--|-----------|
| 3.8. Goals..... | 23 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 26 |
| 4.1. Discover..... | 26 |
| 4.1.1. Hypothesis..... | 26 |
| 4.1.2. Identify Behavioral Variable..... | 27 |
| 4.2. Explore | 28 |
| 4.2.1. Prepared questions | 28 |
| 4.2.2. Meet Stakeholders..... | 30 |
| 4.2.3. Findings..... | 30 |
| 4.2.4. Index cards/sticky notes | 31 |
| 4.2.5. Map interview | 33 |
| 4.2.6. Significant behavior pattern | 35 |
| 4.2.7. Synthesize characteristics and relevant goals | 37 |
| 4.2.8. Check for redundancy and completeness..... | 38 |
| 4.2.8.1. Validation..... | 38 |
| 4.2.8.2. Verification | 40 |
| 4.2.9. Persona | 40 |
| 4.2.10. Customer Journey Mapping..... | 42 |
| 4.2.11. User Scenarios and user stories..... | 44 |
| 4.2.12. Site map..... | 45 |
| 4.2.13. Wireframing | 46 |
| 4.3. Test..... | 59 |
| 4.3.1. Qualitative & Quantitative selection..... | 59 |
| 4.3.2. <i>A/B Testing</i> | 59 |
| 4.3.3. Verification | 63 |
| 4.3.4. Objective Behavioural Variables | 65 |
| 4.3.5. Acceptance Criteria..... | 65 |
| 4.4. <i>Listen (Follow-up)</i> | 74 |
| 4.5. Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan | 74 |
| 4.6. Metrik Persyaratan | 80 |
| 4.7. Diskusi..... | 83 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... | 91 |

| | |
|----------------------|----|
| 5.1. Kesimpulan..... | 91 |
| 5.2. Saran..... | 92 |
| DAFTAR PUSTAKA | 93 |
| LAMPIRAN..... | 99 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Tabel <i>Acceptance Criteria</i> | 15 |
| Gambar 3.1 Alur Penelitian <i>UX Journey</i> | 18 |
| Gambar 4.1 <i>Sticky Notes</i> untuk persona orang tua yang memiliki anak pra-sekolah mengetahui cara menggunakan <i>gadget</i> (<i>Stakeholder 1</i>)..... | 32 |
| Gambar 4.2 <i>Sticky Notes</i> untuk persona orang tua yang memiliki anak pra-sekolah mengetahui cara menggunakan <i>gadget</i> (<i>Stakeholder 2</i>)..... | 32 |
| Gambar 4.3 <i>Sticky Notes</i> untuk persona orang tua yang memiliki anak pra-sekolah mengetahui cara menggunakan <i>gadget</i> (<i>Stakeholder 3</i>)..... | 32 |
| Gambar 4.4 <i>Sticky Notes</i> untuk persona orang tua yang memiliki anak pra-sekolah mengetahui cara menggunakan <i>gadget</i> (<i>Stakeholder 4</i>)..... | 33 |
| Gambar 4.5 <i>Sticky Notes</i> untuk persona orang tua yang memiliki anak pra-sekolah mengetahui cara menggunakan <i>gadget</i> (<i>Stakeholder 5</i>)..... | 33 |
| Gambar 4.6 <i>Map Interview</i> | 35 |
| Gambar 4.7 <i>Synthesize Characteristics and Relevant Goals</i> | 38 |
| Gambar 4.8 Persona 1 | 41 |
| Gambar 4.9 Persona 2 | 42 |
| Gambar 4.10 <i>Customer Journey Mapping</i> Persona 1 | 43 |
| Gambar 4.11 <i>Customer Journey Mapping</i> Persona 2 | 44 |
| Gambar 4.12 <i>User Scenario and Stories</i> | 45 |
| Gambar 4.13 <i>Sitemap</i> | 46 |
| Gambar 4.14 (a) Solusi Desain Pilihan Kategori Suku Kata (b) Referensi Desain | 47 |
| Gambar 4.15 (a) Solusi Desain Mengeja Suku Kata (b) Referensi Desain | 48 |
| Gambar 4.16 (a) Solusi Desain Pilihan Tingkatan Level (b) Referensi Desain.... | 49 |
| Gambar 4.17 (a) Solusi Desain Menebak Gambar (b) Referensi Desain | 51 |
| Gambar 4.18 (a) Solusi Desain Mendapatkan <i>Hint</i> (b) Referensi Desain | 53 |
| Gambar 4.19 (a) Solusi Desain Menyelesaikan Level (b) Referensi Desain | 55 |
| Gambar 4.20 (a) Solusi Desain Pilihan Topik Cerita (b) Referensi Desain..... | 56 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.21 (a) Solusi Desain Membaca dan Mendengarkan Cerita (b) Referensi Desain | 58 |
| Gambar 4.22 Grafik Perbandingan <i>Emotion Mapping</i> Sebelum dan Sesudah Penerapan Solusi Desain | 60 |
| Gambar 4.23 <i>A/B Testing</i> 1 | 61 |
| Gambar 4.24 <i>A/B Testing</i> 2 | 62 |
| Gambar 4.25 <i>A/B Testing</i> 3 | 63 |
| Gambar 4.26 <i>Acceptance Criteria Positive Case</i> 1..... | 66 |
| Gambar 4.27 <i>Acceptance Criteria Positive Case</i> 2..... | 67 |
| Gambar 4.28 <i>Acceptance Criteria Positive Case</i> 3..... | 67 |
| Gambar 4.29 <i>Acceptance Criteria Positive Case</i> 4..... | 68 |
| Gambar 4.30 <i>Acceptance Criteria Positive Case</i> 5..... | 68 |
| Gambar 4.31 <i>Acceptance Criteria Positive Case</i> 6..... | 69 |
| Gambar 4.32 <i>Acceptance Criteria Positive Case</i> 7..... | 69 |
| Gambar 4.33 <i>Acceptance Criteria Positive Case</i> 8..... | 70 |
| Gambar 4.34 <i>Acceptance Criteria Negative Case</i> 1 | 70 |
| Gambar 4.35 <i>Acceptance Criteria Negative Case</i> 2 | 71 |
| Gambar 4.36 <i>Acceptance Criteria Negative Case</i> 3 | 71 |
| Gambar 4.37 <i>Acceptance Criteria Negative Case</i> 4 | 72 |
| Gambar 4.38 <i>Acceptance Criteria Negative Case</i> 5 | 72 |
| Gambar 4.39 <i>Acceptance Criteria Negative Case</i> 6 | 73 |
| Gambar 4.40 <i>Acceptance Criteria Negative Case</i> 7 | 73 |
| Gambar 4.41 <i>Acceptance Criteria Negative Case</i> 8 | 74 |
| Gambar 4.42 Grafik Daftar Periksa Kebutuhan..... | 79 |
| Gambar 4.43 Grafik Metrik Persyaratan..... | 82 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 <i>Competitor Analysis</i> | 8 |
| Tabel 2.2 <i>SWOT Analysis</i> | 11 |
| Tabel 2.3 Hasil Pemecahan Masalah Peneliti Terdahulu | 13 |
| Tabel 2.4 <i>User Requirement Metric</i> | 15 |
| Tabel 3.1 Karakteristik Populasi | 19 |
| Tabel 3.2 <i>Goals</i> dan Aktivitas | 24 |
| Tabel 4.1 Hipotesis | 27 |
| Tabel 4.2 <i>Identify Behavioral Variables</i> | 28 |
| Tabel 4.3 <i>Prepare Questions</i> | 29 |
| Tabel 4.4 <i>Significant Behaviour Patterns</i> | 35 |
| Tabel 4.5 Komponen Desain Pilihan Kategori Suku Kata | 47 |
| Tabel 4.6 Komponen Desain Mengeja Suku Kata | 48 |
| Tabel 4.7 Komponen Desain Pilihan Level Tebak Gambar | 50 |
| Tabel 4.8 Komponen Desain Menebak Gambar | 51 |
| Tabel 4.9 Komponen Desain Mendapatkan <i>Hint</i> | 53 |
| Tabel 4.10 Komponen Desain Menyelesaikan Level | 55 |
| Tabel 4.11 Komponen Desain Pilihan Topik Cerita | 57 |
| Tabel 4.12 Komponen Desain Membaca dan Mendengarkan Cerita | 58 |
| Tabel 4.13 Perbandingan <i>Emotion Mapping</i> | 60 |
| Tabel 4.14 <i>Verification</i> | 63 |
| Tabel 4.15 <i>Objective Behavioural Variables</i> | 65 |
| Tabel 4.16 Daftar Periksa Kebutuhan | 75 |
| Tabel 4.17 Metrik Persyaratan | 81 |

DAFTAR PUSTAKA

- [1] 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.
- [2] 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.
- [3] 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.
- [4] 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.
- [5] 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.
- [6] 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.
- [7] S. Weyara Dienda Saputri, M. Haidlor, A. Nur Khoirani, R. Prasetyawati, P. Minasadiyah, and R. Putri Ashari, "EKSPLORESI PERMASALAHAN PAUD DI KABUPATEN JEMBER," *J. Early Child. Educ. Res.*, vol. 3, no. 2, p. 2022.

- [8] F. Chandra, A. D. Hagijanto, and B. D. Arini, "Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Pendukung Optimalisasi Golden Age Pada Anak," *J. DKV Adiwarna*, vol. Vol 1, no. No 12, pp. 1–9, 2018, [Online]. Available: <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/download/7139/6475>
- [9] Syefriani Darnis, "Aplikasi Montessori Dalam Pembelajaran Membaca, Menulis Dan Berhitung Tingkat Permulaan Bagi Anak Usia Dini," *J. Caksana - Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2018.
- [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] Y. S. Hijriyani and R. Astuti, "Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0," vol. 8, no. 1, pp. 16–28, 2020.
- [12] N. Hidayat, D. Kurniawan, A. H. Prabawa, Rusnoto, and A. N. Syafiq, "Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Menggunakan Aplikasi Android Belajar Membaca di Dusun Kentengsari Kaliwungu Semarang," *J. Ilm. Kampus Mengajar*, no. 2013, pp. 72–79, 2022, doi: 10.56972/jikm.v2i2.45.
- [13] Zumroatul and C. Hasanudin, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa SD dengan Memanfaatkan Aplikasi Belajar Membaca Lancar," *Pros. Semin. Nas. Daring*, pp. 250–257, 2022.
- [14] L. Z. Nukha and C. Hasanudin, "Pemanfaatan Aplikasi Belajar Membaca Lancar sebagai Media Belajar Membaca untuk Anak Kelas 1 SD," *Pros. Semin. Nas. Daring*, pp. 855–858, 2022.
- [15] S. Haryoko, "PENERAPAN SISTEM HUMAN COMPUTER INTERACTION (HCI) PADA WEBSITE E-LEARNING," pp. 1–8, 2012.
- [16] W. A. Kusuma, A. Hazri, N. I. Admodisastro, and Noris, "Reframed Design Thinking and Feasibility Analysis of UX Journey: Integrating User Experience and User Requirement for Solo Software Development," pp. 1–25, 2023, doi: 10.20944/preprints202301.0190.v1.
- [17] 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.
- [18] T. Edukasi, *Belajar Membaca*. Taman Edukasi, 2023. [Online]. Available: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duasaudara.Baca>
- [19] Y. T. Aksara, *Saya Suka Membaca*. Yayasan Tunas Aksara, 2023. [Online]. Available: <https://play.google.com/store/apps/details?id=org.sayasukamembaca.membaca>
- [20] P. N. Studio, *Tebak Nama Buah Dan Sayur*. Putu Ngurah Studio, 2023. [Online]. Available: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.putungurahstudio.tebaknamabuah>
- [21] R. R. Ardhiana and A. Syarief, "The Effectiveness of Animated Learning Video for Preschooler : A Literature Review for Developing the Instrument of Measure," pp. 345–361, 2021.
- [22] N. Aisyah and M. H. Hidayatullah, "IMPLEMENTASI APLIKASI DUOLINGO DALAM MENINGKATKAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS," vol. 06, no. 01, pp. 44–59, 2023.
- [23] Nilawati, Riswan, D. Yeniwati, and Rafindo, "Game Edukasi Pengenalan Huruf Dan Angka Usia Dini," *J. Akad.*, vol. 14, no. 2, pp. 95–100, 2022, doi: 10.53564/akademika.v14i2.867.
- [24] W. Febrianto and Y. Yenni, "Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Hukum Tajwid Pada Anak Usia Dini Berbasis Android," *J. Inf. Syst. Dev.*, vol. 5, no. 2, pp. 2–6, 2020.
- [25] A. Sri Wulandari and S. Mufti Prasetyo, "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Angka 3 Bahasa (Indonesia, Arab & Inggris) Berbasis Android Menggunakan Metode Prototype," *OKTAL J. Ilmu Komput. dan Sci.*, vol. 1, no. 08, pp. 1131–1145, 2022.

- [26] W. A. Kusuma, M. A. Nurhuda, and W. D. Purwanto, "Peningkatan Pemahaman Pengguna Pada Proses Penggalan Kebutuhan Menggunakan Metode Persona," pp. 184–193, 2020.
- [27] T. Parjaman and D. Akhmad, "PENDEKATAN PENELITIAN KOMBINASI: SEBAGAI 'JALAN TENGAH' ATAS DIKOTOMI KUANTITATIF-KUALITATIF," *J. Moderat*, vol. 5, no. 4, pp. 530–548, 2019.
- [28] R. H. Farrizqy, R. R. Suryono, and D. A. Megawaty, "ANALISIS KINERJA WEBSITE PELAYANAN PUBLIK MENGGUNAKAN WEBQUAL 4.0," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 4, no. 3, pp. 340–348, 2023, [Online]. Available: <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/2985>
- [29] Riinawati, "Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar," *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 4, pp. 2305–2312, 2021, doi: 10.31004/edukatif.v3i4.886.
- [30] A. Cooper, R. Reimann, and D. Cronin, *About Face 3: The Essentials of Interaction Design (Llibre electrònic de Google)*. 2007. [Online]. Available: <http://books.google.com/books?hl=ca&lr=&id=e75G0xIJju8C&pgis=1>
- [31] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013. [Online]. Available: https://slims.unib.ac.id/index.php?p=show_detail&id=19921
- [32] 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. 21, 2023).
- [33] Sugiyono, *Metode Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cet. 19. Bandung: Alfabeta, 2014. [Online]. Available: https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail%5C&id=43
- [34] Y. Rifa'i, "Analisis Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Pengumpulan Data di Penelitian Ilmiah pada Penyusunan Mini Riset," *Ilmu Sos. dan Hum.*,

vol. 1, no. 1, pp. 31–37, 2023, doi: 10.59996/cendib.v1i1.155.

- [35] I. B. K. Perdata, “INSTRUMEN OBSERVASI KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK (5M) DI SMA,” *J. Santiaji Pendidik.*, vol. 6, no. 2, pp. 126–147, 2016.
- [36] M. Nazir, *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 1988.
- [37] A. Mutolib, D. Nikmatullah, I. Effendi, B. Viantimala, and A. Rahmat, “Kontribusi Dana Desa dalam Pembangunan Badan Usaha Milik Desa Di Desa Hanura, Kabupaten Pesawaran, Provinsi Lampung,” *J. Sos. Hum. dan Pendidik.*, vol. 3, no. 1, pp. 10–19, 2019, doi: 10.32487/jshp.v3i1.535.
- [38] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cet. 26. Bandung: Alfabeta, 2017. [Online]. Available: <https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/206060/metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-r-d.html>
- [39] A. Rijali, “Analisis Data Kualitatif,” *Alhadharah J. Ilmu Dakwah*, vol. 17, no. 33, p. 81, 2018, doi: 10.18592/alhadharah.v17i33.2374.
- [40] V. N. Anney, “Ensuring the Quality of the Findings of Qualitative Research: Looking at Trustworthiness Criteria,” *J. Emerg. Trends Educ. Res. Policy Stud.*, vol. 5, no. 2, pp. 272–281, 2014, doi: 10.3109/08941939.2012.723954.
- [41] S. Purnomo and M. T. Chulkamdi, “Perancangan Dan Implementasi Game Interaktif Pengenalan Huruf Dan Angka Untuk Media Pembelajaran Di Paud Wachid Hasyim Ponggok Kabupaten Blitar,” *Antivirus J. Ilm. Tek. Inform.*, vol. 10, no. 1, pp. 21–31, 2016, doi: 10.35457/antivirus.v10i1.84.
- [42] N. Anas and Nurjayadi, “Rancangan Aplikasi Metoda Membaca Suku Kata untuk Anak Usia Dini Berbasis Multimedia Interaktif pada PAUD Bintang Pelangi Pekanbaru,” *SATIN - Sains dan Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 61–65, 2018, doi: 10.33372/stn.v3i2.367.
- [43] G. Gun Gunawan and H. Bunyamin, “Pengembangan Aplikasi Kisah 25 Nabi dan Rasul Berbasis Android,” *J. Algoritm.*, vol. 12, no. 2, pp. 298–295,





FAKULTAS TEKNIK

INFORMATIKA

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

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG



FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Muhammad Irfan Arifbillah Tahir
NIM : 202010370311013
Judul TA : SOLUSI DESAIN APLIKASI BELAJAR MEMBACA ANAK USIA DINI TERHADAP KESESUAIAN KEBUTUHAN PENGGUNA MENGGUNAKAN UX JOURNEY

Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

| No. | Komponen Pengecekan | Nilai Maksimal Plagiarisme (%) | Hasil Cek Plagiarisme (%) * |
|-----|------------------------------------|--------------------------------|-----------------------------|
| 1. | Bab 1 – Pendahuluan | 10 % | 2 % |
| 2. | Bab 2 – Daftar Pustaka | 25 % | 6 % |
| 3. | Bab 3 – Analisis dan Perancangan | 25 % | 24 % |
| 4. | Bab 4 – Implementasi dan Pengujian | 15 % | 9 % |
| 5. | Bab 5 – Kesimpulan dan Saran | 5 % | 4 % |
| 6. | Makalah Tugas Akhir | 20% | 0% |

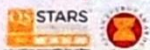
*) Hasil cek plagiarism diisi oleh pemeriksa (staf TU)

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

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)

IF (Mupiro)



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