

**ANALISIS DESAIN APLIKASI LAGU NASIONAL UNTUK ANAK
MENGUNAKAN UX JOURNEY**

Tugas Akhir

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



DHYKA MAHENDRA PUTRA

201910370311092

Bidang Minat :

Rekayasa Perangkat Lunak

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

Analisis Desain Aplikasi Lagu Nasional Untuk Anak Menggunakan UX Journey

TUGAS AKHIR

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

Menyetujui,

Malang, 10 Maret 2024

Dosen Pembimbing 1



Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom.,

M.Kom.

NIP. 10814100543PNS.

Dosen Pembimbing 2



Ir. Ilyas Nurvasin S.Kom., M.Kom.

NIP. 10814100561PNS.

LEMBAR PENGESAHAN

Analisis Desain Aplikasi Lagu Nasional Untuk Anak

Menggunakan UX Journey

TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

Dhyka Mahendra Putra

201910370311092

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji
pada tanggal 10 Maret 2024

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



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

NIP. 10814100544PNS.

Dosen Penguji 2



Briansyah Setio Wiyono S.Kom.,

M.Kom

NIP. 190913071987PNS.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Informatika



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

NIP. 10814100541PNS.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : Dhyka Mahendra Putra

NIM : 201910370311092

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul “**Analisis Desain Aplikasi Lagu Nasional Untuk Anak 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, 10 Maret 2024
Yang Membuat Pernyataan



Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom, Dhyka Mahendra Putra
M.Kom.

Abstrak

Masalah : Perkembangan teknologi yang pesat di era saat ini membuat banyak anak-anak di era sekarang ini yang tidak hafal atau lupa dengan lagu nasional Indonesia. Dengan adanya perkembangan teknologi dapat menjadi salah satu opsi untuk menjadikan teknologi sebagai media pembelajaran bagi anak-anak guna menghafalkan lagu-lagu nasional melalui aplikasi. **Metode** : Penelitian ini menggunakan metode UX Journey untuk menganalisa kebutuhan dari pengguna dan mengatasi permasalahan dalam memenuhi kebutuhan pengguna serta memberikan sebuah solusi desain yang lebih efektif. **Hasil penelitian** : Hasil dari penelitian ini berupa desain aplikasi lagu nasional Indonesia untuk anak-anak dengan rancangan fitur sesuai kebutuhan pengguna. **Kesimpulan dan pengembangan** : Dengan adanya penelitian ini dapat membantu memberikan solusi desain dari aplikasi lagu nasional berdasarkan kebutuhan dari pengguna, serta dengan menggunakan metode UX Journey dapat membantu mempermudah peneliti dalam menyelesaikan suatu solusi desain.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT., karena atas Rahmat dan hidayahnya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“ANALISIS DESAIN APLIKASI LAGU NASIONAL UNTUK ANAK MENGGUNAKAN UX JOURNEY”** dengan baik dan lancar, Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW., yang telah menjadi suri tauladan bagi umat manusia.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Keluarga saya yang selalu memberikan doa, dukungan, serta motivasi dalam setiap langkah perjalanan saya dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Bapak Pembimbing, Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom., M.Kom. dan Ir. Ilyas Nuryasin S.Kom., M.Kom. yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berharga sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Teman-teman Sadboi ty kucing, teman-teman kelas B 2019 serta teman-teman seperjuangan, yang senantiasa memberikan semangat, dukungan, dan bantuan dalam menjalani proses penulisan skripsi ini. dan tidak lupa teman-teman F12 yang selalu memberikan ceramah, masukan, motivasi, serta selalu mengingatkan saya setiap kali saya pulang dan kumpul bersama di tradisi agenda rutinan malam minggu.
4. Semua pihak yang telah memberikan kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyelesaian skripsi ini.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat saya harapkan guna perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Malang, 25 April 2024



Dhyka Mahendra Putra

Daftar Isi

1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan	4
1.4. Batasan Masalah.....	4
2. STUDI LITERATUR.....	5
2.1. Konteks Penelitian	6
2.2. Studi Kelayakan.....	8
2.3. <i>Research Gap</i>	10
2.4. Teknik Pengumpulan Data	11
2.5. Validasi dan Verifikasi	11
3. METHODOLOGI.....	14
3.1. Desain Penelitian	14
3.2. Alur Metode Penelitian.....	14
3.3. Populasi dan Sampel.....	16
3.4. Prosedur Pengumpulan Data.....	17
3.5. Teknik dan Prosedur Analisis Data	18
3.6. Penjaminan Keabsahan Data	18
3.7. Penarikan Kesimpulan	19
3.8. Goals	19
4. HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1. <i>Discover</i>	22
4.1.1. <i>Hypothesis</i>	22
4.1.2. <i>Identify Behavioral Variable</i>	23
4.2. <i>Explore</i>	24
4.2.1. <i>Prepared questions</i>	24
4.2.2. <i>Meet Stakeholders</i>	25
4.2.3. <i>Findings</i>	26
4.2.4. <i>Index cards/sticky notes</i>	26

4.2.5.	<i>Map interview</i>	27
4.2.6.	<i>Significant behavior pattern</i>	27
4.2.7.	<i>Synthesize characteristics and relevant goals</i>	28
4.2.8.	<i>Check for redundancy and completeness</i>	28
4.2.9.	<i>Persona</i>	30
4.2.10.	<i>Customer Journey</i>	31
4.2.11.	<i>User Scenario and user stories</i>	32
4.2.12.	<i>Site map</i>	33
4.2.13.	<i>Wireframing</i>	33
4.3.	<i>Test</i>	42
4.3.1.	<i>Qualitative & Quantitative selection</i>	42
4.3.2.	<i>A/B Testing</i>	42
4.3.3.	<i>Verification</i>	51
4.3.4.	<i>Objective Behavioural Variables</i>	52
4.3.5.	<i>Acceptance Criteria</i>	52
4.4.	<i>Listen (Follow-up)</i>	58
4.5.	Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan	58
4.6.	Metrik Persyaratan	64
4.7.	Diskusi	66
5.	Kesimpulan dan Saran	68
5.1.	Kesimpulan	68
5.2.	Saran	68
6.	Daftar Pustaka	69

Daftar Tabel

Tabel 1 Penelitian Terdahulu	5
Tabel 2 Kompetitor	6
Tabel 3 SWOT Analysis	9
Tabel 4 User Requirement Metric	12
Tabel 5 Karakteristik Populasi	16
Tabel 6 Goals	20
Tabel 7 Hypothesis.....	22
Tabel 8 Identify Behavioral Variable.....	23
Tabel 9 Prepared questions	25
Tabel 10 Sticky Notes untuk persona Keluarga dari anak-anak.	26
Tabel 11 Significant Behaviour Patterns.....	27
Tabel 12 Verification and validation.....	29
Tabel 13 Komponen Halaman Masukkan Judul Lagu	34
Tabel 14 Komponen Halaman Hasil Pencarian Lagu	35
Tabel 15 Komponen Halaman List Lagu Nasional.....	36
Tabel 16 Komponen Halaman Putar Lagu Nasional.....	37
Tabel 17 Komponen Halaman Lirik Lagu Nasional	39
Tabel 18 Komponen Halaman List Lagu Daerah.....	40
Tabel 19 Komponen Halaman Putar Lagu Daerah	41
Tabel 20 Komponen Halaman Lirik Lagu Daerah.....	42
Tabel 21 Verification	51
Tabel 22 Daftar Periksa Kebutuhan	60
Tabel 23 Daftar Periksa Persyaratan	64

Daftar Gambar

Gambar 1 Acceptance Criteria	12
Gambar 2 Alur Penelitian UX Journey [8].....	15
Gambar 3 Map Interview	27
Gambar 4 Synthesize characteristics and relevant goals.....	28
Gambar 5 Persona	30
Gambar 6 Customer Journey Mapping persona 1	31
Gambar 7 Customer Journey Mapping persona 2.....	32
Gambar 8 User Scenario and User Stories	32
Gambar 9 Sitemap.....	33
Gambar 10 (a) Solusi Desain Halaman Masukkan Judul Lagu (b) Referensi Desain	34
Gambar 11 (a) Solusi Desain Halaman Hasil Pencarian Lagu (b) Referensi Desain	35
Gambar 12 (a) Solusi Desain Halaman List Lagu Nasional (b) Referensi Desain	36
Gambar 13 (a) Solusi Desain Halaman Putar Lagu Nasional (b) Referensi Desain	37
Gambar 14 (a) Solusi Desain Halaman Lirik Lagu Nasional (b) Referensi Desain	38
Gambar 15 (a) Solusi Desain Halaman List Lagu Daerah (b) Referensi Desain ..	39
Gambar 16 (a) Solusi Desain Halaman Putar Lagu Daerah (b) Referensi Desain ..	40
Gambar 17 (a) Solusi Desain Halaman Lirik Lagu Daerah (b) Referensi Desain ..	41
Gambar 18 A/B Testing Halaman Masukan Judul Lagu	43
Gambar 19 A/B Testing Halaman Hasil Pencarian Lagu	44
Gambar 20 A/B Testing Halaman List Lagu Nasional	45
Gambar 21 A/B Testing Halaman Pemutar Lagu Nasional	46
Gambar 22 A/B Testing Halaman pop up Lirik Lagu Nasional	47
Gambar 23 A/B Testing Halaman List Lagu Daerah.....	48
Gambar 24 A/B Testing Halaman Pemutar Lagu Daerah.....	49
Gambar 25 A/B Testing Halaman pop up Lirik Lagu Daerah	50
Gambar 26 Perbandingan Emoticon Map Sebelum dan Sesudah Solusi Desain..	51

Gambar 27 Acceptance Criteria Positive and Negative Case Halaman Masukan judul lagu.....	53
Gambar 28 Acceptance Criteria Positive and Negative Case Halaman Hasil Pencarian lagu	54
Gambar 29 Acceptance Criteria Positive and Negative Case Halaman list lagu nasional.....	55
Gambar 30 Acceptance Criteria Positive and Negative Case Halaman putar lagu nasional.....	55
Gambar 31 Acceptance Criteria Positive and Negative Case Halaman pop up lirik lagu nasional.....	56
Gambar 32 Acceptance Criteria Positive and Negative Case Halaman list lagu daerah	57
Gambar 33 Acceptance Criteria Positive and Negative Case Halaman putar lagu daerah	57
Gambar 34 Acceptance Criteria Positive and Negative Case Halaman pop up lirik lagu nasional.....	58
Gambar 35 Grafik daftar periksa kebutuhan	63
Gambar 36 Grafik daftar periksa persyaratan	65

6. Daftar Pustaka

- [1] I. R. Floyd, M. Cameron Jones, and M. B. Twidale, "Resolving Incommensurable Debates: A Preliminary Identification of Persona Kinds, Attributes, and Characteristics," *Intellect*, vol. 2, no. 1, pp. 12–26, Mar. 2008.
- [2] Farshid Anvari, Deborah Richards, Michael Hitchens, and Muhammad Ali Babar, "Effectiveness of Persona with Personality Traits on Conceptual Design," vol. 10.1109, no. ICSE.2015.155, Aug. 2015.
- [3] K. Ratih *et al.*, "Penguatan Nilai dan Karakter Nasionalisme melalui Lagu Wajib Nasional di MI Muhammadiyah Tanjungsari, Boyolali," *Buletin KKN Pendidikan*, vol. 2, no. 2, Sep. 2020, doi: 10.23917/bkkndik.v2i2.10793.
- [4] T. S. Sri Damei Program Studi, P. Seni Drama, and dan Musik Fakultas Bahasa dan Seni, "APRESIASI SISWA SMPN 2 SIDOARJO TERHADAP LAGU-LAGU WAJIB NASIONAL," *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, vol. 12, no. 1, 2023.
- [5] A. Diany, A. Purno, and W. Wibowo, "PENERAPAN MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE PADA GAME EDUKASI PEMBELAJARAN LAGU NASIONAL," *JITTER Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, vol. 8, no. 1, 2021.
- [6] A. Purnomo, R. Hartono, B. Kusuma Riasti, and I. Nur Hidayah, "PENGEMBANGAN APLIKASI INFO LAGU NUSANTARA BERBASIS ANDROID UNTUK MELESTARIKAN WARISAN BUDAYA INDONESIA," *Jurnal SIMETRIS*, vol. 7, no. 2, 2016.
- [7] T. I. I. Tatilu, S. Sompie, and X. B. N. Najooan, "Aplikasi Pembelajaran Lagu Nasional dan Daerah untuk Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 13, no. 3, 2018.
- [8] W. A. Kusuma, A. Hazri Bin Jantan, N. Indriaty Admodisastro, N. Binti, and M. Norowi, "Reframed Design Thinking and Feasibility Analysis of UX Journey: Integrating User Experience and User Requirement for Solo Software Development," 2023, doi: 10.20944/preprints202301.0190.v1.
- [9] R. Panjaitan, W. Nur Cholifah, and M. Candra Irawan, "PENGEMBANGAN APLIKASI LAGU NASIONAL INDONESIA BERBASIS ANDROID," *Jurnal SIMETRIS*, vol. 11, no. 2, 2020.
- [10] M. S. Ivan, "PENGEMBANGAN APLIKASI LAGU DAERAH DAN NASIONAL BERBASIS ANDROID," *SisInfo – Jurnal Sistem Informasi dan Informatika*, vol. Vol 1, no. No 01, 2019.

- [11] A. Purnomo, R. Hartono, B. Kusuma Riasti, and I. Nur Hidayah, "PENGEMBANGAN APLIKASI INFO LAGU NUSANTARA BERBASIS ANDROID UNTUK MELESTARIKAN WARISAN BUDAYA INDONESIA," *Jurnal SIMETRIS*, vol. 7, no. 2, 2016.
- [12] Daneka Media Creation, "Lagu Nasional : Lagu + Lirik." Nov. 25, 2022. Accessed: Oct. 12, 2023. [Online]. Available: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.daneka.lagu.indonesia.raja&pcampaignid=web_share
- [13] Up and Up Studio, "Lagu Nasional Indonesia." Nov. 22, 2022. Accessed: Oct. 13, 2023. [Online]. Available: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.upandupstudio.lagu.nasional.indonesia.offline.insurance&pcampaignid=web_share
- [14] Kata Kata Quotes Of The Day, "Lagu Nasional Indonesia Lirik." Jul. 02, 2023. Accessed: Oct. 15, 2023. [Online]. Available: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobileconnector.kumpulanlagunasional>
- [15] Z. R. Karyono, Y. T. Mursityo, and H. Muslimah Az-Zahra, "Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Music Streaming Menggunakan Metode UX Curve (Studi Pada Spotify dan JOOX)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (J-PTIIK)*, vol. 3, no. 7, pp. 6422–6429, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [16] S. Yollis and M. Netti, "Spotify: Aplikasi Music Streaming untuk Generasi Milenial," *Jurnal Komunikasi*, vol. 10, no. 1, Jul. 2018, Accessed: Jun. 21, 2023. [Online]. Available: <https://journal.untar.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/1102/1268>
- [17] Spotify AB, "Spotify." Oct. 12, 2023. Accessed: Oct. 16, 2023. [Online]. Available: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.spotify.music&pcampaignid=web_share
- [18] Y. Stellarosa, S. J. Firyal, and A. Ikhsano, "PEMANFAATAN YOUTUBE SEBAGAI SARANA TRANSFORMASI MAJALAH HIGHEND," *LUGAS Jurnal Komunikasi*, vol. 2, no. 2, p. 59, Dec. 2018, [Online]. Available: <http://ojs.stiami.ac.id>
- [19] S. Wigati, Dwi, S. Rahmawati, Sri, and A. Widodo, "PENGEMBANGAN YOUTUBE PEMBELAJARAN BERBASIS KI HADJAR DEWANTARA UNTUK MATERI INTEGRAL DI SMA," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, Feb. 2018.
- [20] N. Nazilatul Mazaya, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI 'DENGERIN' BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *KOMPUTA : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, vol. 12, no. 2, 2023.

- [21] 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, Dec. 2012, doi: 10.1016/J.INFSOF.2012.07.011.
- [22] T. S. Sri Damei Program Studi, P. Seni Drama, and dan Musik Fakultas Bahasa dan Seni, "APRESIASI SISWA SMPN 2 SIDOARJO TERHADAP LAGU-LAGU WAJIB NASIONAL," *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, vol. 12, no. 1, 2023.
- [23] Mustaqim, "METODE PENELITIAN GABUNGAN KUANTITATIF KUALITATIF/MIXED METHODS SUATU PENDEKATAN ALTERNATIF," *Intelegensia: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 4, no. 1, 2016.
- [24] H. Mustika and L. Buana, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBING PROMPTING TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA," *Journal of Mathematics Education and Science*, vol. 2, no. 2, pp. 2528–4363, 2017.
- [25] V. S. Noviea, "ANALISIS LAGU NASIONAL DI LINGKUNGAN SISWA SEKOLAH DASAR," *DIALEKTIKA: Jurnal Pendidikan*, vol. 4, no. 1, May 2020.
- [26] S. Maharani and M. Bernard, "Analisis Hubungan Resiliensi Matematik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Lingkaran," *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, vol. 1, no. 5, p. 819, Sep. 2018, doi: 10.22460/jpmi.v1i5.p819-826.
- [27] A. K. Wahyu, M. G. Kharisma, and Fauzan, "PENGUNAAN USER PERSONA UNTUK EVALUASI DAN MENINGKATKAN EKSPEKTASI PENGGUNA DALAM KEBUTUHAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK," *SINTECH JOURNAL*, vol. 3, no. 2, Oct. 2020.
- [28] M. Linarwati *et al.*, "STUDI DESKRIPSI PELATIHAN DAN PENGEMBANGAN SUMBERDAYA MANUSIA SERTA PENGGUNAAN METODE BEHAVIORAL EVENT INTERVIEW DALAM MEREKRUT KARYAWAN BARU DI BANK MEGA CABANG KUDUS," *J Manage*, vol. 2, no. 2, 2016.
- [29] C. M. Zellatifanny and B. Mudjiyanto, "TIPE PENELITIAN DESKRIPSI DALAM ILMU KOMUNIKASI," *Diakom : Jurnal Media dan Komunikasi*, vol. 1, no. 2, pp. 83–90, Dec. 2018, doi: 10.17933/diakom.v1i2.20.
- [30] A. Purnamasari and E. A. Afriansyah, "Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP pada Topik Penyajian Data di Pondok Pesantren," *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 1, no. 2, pp. 207–222, Jul. 2021.
- [31] Ariesto Hadi Sutopo and Adrianus Arief, *Terampil mengolah data kualitatif dengan NVIVO / oleh Ariesto Hadi Sutopo dan Adrianus Arief*, Cet. 1., vol. 978-602-8730-27-3. Jakarta: Kencana, 2010.

- [32] A. Cooper, R. Reimann, and D. Cronin, *About Face 3: The Essentials of Interaction Design (Libre electrònic de Google)*. 2007.
- [33] Hardiyanto Hardiyanto and Ismi Fajriyah, “Animasi Interaktif Berbasis Multimedia Dalam Mempelajari Lagu-Lagu Nasional,” *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, vol. Vol.5, no. No.2, 2017.
- [34] D. Shoful and H. Sismoro, “RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN LAGU TRADISIONAL DAN NASIONAL INDONESIA BERBASIS ANDROID,” *Jurnal Ilmiah DASI*, vol. 16, no. 1, pp. 40–42, 2015.
- [35] Arliyana and R. Hafiz, “PENGEMBANGAN WORD SCRAMBLE PUZZLE UNTUK EDUKASI PENGENALAN LAGU NASIONAL PADA ANAK USIA DINI,” *Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi*, 2022.
- [36] R. E. Prasetyo, T. Amelia, J. Lemantara, and J. S. Informasi, “Analisis dan Desain User Interface dan User Experience dengan Pendekatan User Persona Berbasis Design Thinking Kata kunci: User interface/user experience, Design Thinking, Framework Heart Metric,” *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, vol. 10, p. 4, Sep. 2023.
- [37] P. Padilah and F. Frazna Az-Zahra, “PERANCANGAN UI/UX WEBSITE INTERNATIONAL OFFICE UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUKABUMI DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN USER PERSONA,” *Bit (Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur)*, vol. 20, no. 2, pp. 1693–9166, Sep. 2023.
- [38] Barri Barrie, “Lagu Wajib Nasional Lengkap.” Feb. 13, 2023. Accessed: Oct. 16, 2023. [Online]. Available: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.barribarrie.laguwajibnasionaldanliriklengkap>
- [39] Daneka Media Creation, “Lagu Nasional : Lagu + Lirik.” Oct. 29, 2023. Accessed: Oct. 16, 2023. [Online]. Available: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.daneka.lagu.indonesia.raja&pcampaignid=web_share
- [40] Kelinci Kertas, “Koleksi Lagu Daerah 2023.” Oct. 14, 2023. Accessed: Oct. 16, 2023. [Online]. Available: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kelincikecil.indonesia.lagu.daerah.nusantara&pcampaignid=web_share



FAKULTAS TEKNIK

INFORMATIKA

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

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG



FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Dhyka Mahendra Putra

NIM : 201910370311092

Judul TA : ANALISIS DESAIN APLIKASI LAGU NASIONAL UNTUK ANAK MENGGUNAKAN UX JOURNEY

Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

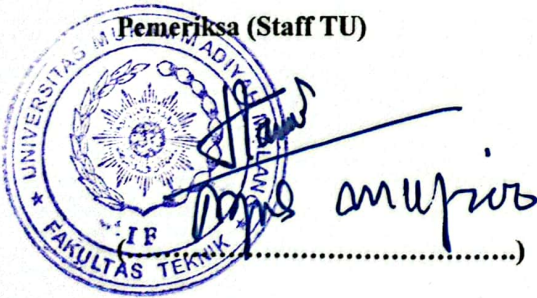
No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	3% ✓
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	11% ✓
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	24% ✓
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	5% ✓
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	0% ✓
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	0% ✓

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

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

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)



Handwritten signature and a circular official stamp of the Faculty of Engineering, Universitas Muhammadiyah Malang.



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 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