

**SOLUSI DESAIN DENGAN METODE UX JOURNEY UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN ANAK PADA APLIKASI
LITERASI**

Tugas Akhir

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



RAIHAN KAHFI
202010370311029

Bidang Minat :
Rekayasa Perangkat Lunak

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**SOLUSI DESAIN DENGAN METODE UX JOURNEY UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN ANAK PADA APLIKASI
LITERASI**

TUGAS AKHIR

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

Menyetujui,

Malang, 16 Juli 2024

Dosen Pembimbing 1



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

NIP. 10814100543.

LEMBAR PENGESAHAN

**SOLUSI DESAIN DENGAN METODE UX JOURNEY UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN ANAK PADA APLIKASI
LITERASI**

TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

Raihan Kahfi
202010370311029

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji
pada tanggal 16 Juli 2024

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Ir. Ilyas Nurvasin S.Kom., M.Kom.
NIP. 10814100561PNS.

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 : Raihan Kahfi

NIM : 202010370311029

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“SOLUSI DESAIN DENGAN METODE UX JOURNEY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN ANAK PADA APLIKASI LITERASI”** 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, 16 Juli 2024
Yang Membuat Pernyataan



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

Raihan Kahti

ABSTRAK

Masalah : Penelitian ini memiliki tujuan membantu mengatasi masalah rendahnya literasi membaca pada anak usia 4-7 tahun dengan menggunakan solusi desain UX Journey dan menyesuaikan pada kebutuhan pengguna agar menciptakan semangat baru melalui desain yang diciptakan dengan memperhatikan beberapa prinsip. **Metode :** Metode UX Journey merupakan metode yang digunakan pada penelitian ini untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dan mempertimbangkan hasil dari penelitian sebelumnya yang menitikberatkan pada prinsip-prinsip yang berpengaruh pada kenyamanan, ketertarikan dan kemudahan bagi pengguna. **Hasil :** Hasil dari penelitian ini diuji menggunakan *A/B Testing* dan pemenuhan *acceptance Criteria* yang tertuju pada aplikasi “Belajar Membaca” telah memenuhi kebutuhan pengguna. Fitur-fitur baru yang diperbaiki dapat dirasakan perbedaannya dengan aplikasi pembanding. **Kesimpulan dan Pengembangan :** Dari hasil yang didapat penelitian ini menunjukkan bahwa metode UX Journey dapat diaplikasikan pada solusi desain karena memberikan hasil yang baik dan sesuai pada kebutuhan pengguna seperti prinsip-prinsip yang berhasil diterapkan sehingga dapat mengoptimalkan solusi desain dan memberikan jalan atas perkembangan pembelajaran pada literasi membaca.

Kata kunci : literasi membaca, prinsip-prinsip, usia 4-7 tahun, UX Journey

ABSTRACT

Problem: This study aims to address the issue of low literacy in reading among children aged 4-7 by using a UX Journey design solution tailored to user needs to create new enthusiasm through a design that considers several key principles.

Method: The UX Journey method was employed in this research to evaluate user experience and take into account findings from previous studies that emphasize principles affecting user comfort, interest, and ease of use. **Results:** The results of this study were tested using A/B Testing and acceptance criteria fulfillment. The "Belajar Membaca" application has met user needs. The improved features demonstrated noticeable differences compared to the benchmark application.

Conclusion and Development: The findings of this study indicate that the UX Journey method can be applied to design solutions, as it provides favorable outcomes and aligns with user needs by successfully implementing key principles. This approach can optimize design solutions and contribute to the advancement of literacy learning.

Keywords: reading literacy, principles, ages 4-7, UX Journey

LEMBAR PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh, puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “ **SOLUSI DESAIN DENGAN METODE UX JOURNEY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN ANAK PADA APLIKASI LITERASI**”. Dengan rasa bangga serta bahagia penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ir. Galih Wasis Wicaksono S.kom. M.Cs., selaku Ketua Prodi Informatika sekaligus Dosen Wali sebagai mentor dalam perjalanan akademik penulis.
2. Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan arahan dan bimbingan untuk pengerjaan tugas akhir ini.
3. Ir. Ilyas Nuryasin S.Kom., M.Kom. dan Briansyah Setio Wiyono S.Kom., M.Kom selaku dosen penguji yang telah memberikan saran untuk perbaikan tugas akhir ini.
4. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Malang.
5. Bapak/Ibu Pegawai dan Staf pada Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Malang.
6. Kedua orang tua saya, Bapak Sadri dan Ibu Diah. Terima kasih yang mendalam atas segala cinta, dukungan, dan pengorbanan yang telah kalian berikan kepada penulis. Kalian menjadi sumber kekuatan dan inspirasi bagi penulis, serta membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan kebijaksanaan. Setiap langkah yang penulis ambil, dan pencapaian yang telah diraih, tidak luput dari doa serta kasih sayang kalian. Penulis mengucapkan terima kasih dan mencintai kalian lebih dari kata-kata yang bisa diungkapkan.
7. Kepada adik penulis Nabilah Ramadhana Arif. Terima kasih telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

8. Kepada keluarga besar alm. H. Lahu dan alm. Nurdin yang selalu memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Kepada Try Wulandari selaku partner terkasih penulis. Terima kasih atas segala dukungan, kesabaran, dan motivasi yang telah diberikan selama proses ini telah menjadi sumber inspirasi dan kekuatan yang tak ternilai. Setiap pencapaian serta langkah dalam tugas akhir ini tidak terlepas dari semangat dan perhatianmu yang tulus.
10. Sahabat “Basecamp Fathur” Wahyu, Pringgo, Norman, Rian, Irfun, Rakha, Vallent, Fathur dan Dwiki. Terima kasih atas dukungan dan semangat yang telah diberikan kepada penulis.
11. Rekan-rekan Teknik Informatika khususnya kelas A 2020.

Malang, 29 July 2024


RAIHAN KAHFI



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kekuatan serta kemampuan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **“SOLUSI DESAIN DENGAN METODE UX JOURNEY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN ANAK PADA APLIKASI LITERASI”**. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Program Studi Informatika di Universitas Muhammadiyah Malang.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan. Semoga tugas akhir yang telah disusun oleh penulis dapat memberikan manfaat serta kontribusi positif.

Malang, 29 July 2024


RAIHAN KAHFI

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 TABLE.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan.....	6
1.4. Batasan Masalah.....	6
BAB II STUDI LITERATUR.....	7
2.1. Konteks Penelitian.....	10
2.2. Studi Kelayakan	15
2.3. Research Gap.....	18
2.4. Teknik Pengumpulan Data	22
2.5. Validasi dan Verifikasi.....	22
BAB III METHODOLOGI PENELITIAN.....	24
3.1. Desain Penelitian	24
3.2. Alur Metode Penelitian	24
3.3. Populasi dan Sampel	26
3.4. Prosedur Pengumpulan Data	28
3.5. Teknik dan Prosedur Analisis Data	28
3.6. Penjaminan Keabsahan Data	29
3.7. Penarikan Kesimpulan.....	30
3.8. Goals.....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1. Discover.....	33
4.1.1. Hypothesis.....	33
4.1.2. Identify Behavioral Variable.....	34
4.2. Explore	36

4.2.1.	Prepared questions	36
4.2.2.	Meet Stakeholders	37
4.2.3.	Findings.....	38
4.2.4.	Index cards/sticky notes	38
4.2.5.	Map interview	42
4.2.6.	Significant behaviour pattern	47
4.2.7.	Synthesize characteristics and relevant goals	49
4.2.8.	Check for redundancy and completeness	51
4.2.9.	Persona	53
4.2.10.	Customer Journey	55
4.2.11.	User Scenarios and user stories.....	58
4.2.12.	Site Map	60
4.2.13.	Wireframing	61
4.3.	Test	68
4.3.1.	Qualitative & Quantitative selection.....	68
4.3.2.	A/B Testing	68
4.3.3.	Verification	71
4.3.4.	Objective Behavioural Variables	73
4.3.5.	Acceptance Criteria.....	75
4.4.	Listen (Follow-up).....	82
4.5.	Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan	83
4.6.	Metrik Persyaratan	88
4.7.	Diskusi.....	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		99
5.1.	Kesimpulan.....	99
5.2.	Saran	100
Daftar Pustaka		101
LAMPIRAN I		106
LAMPIRAN II.....		111

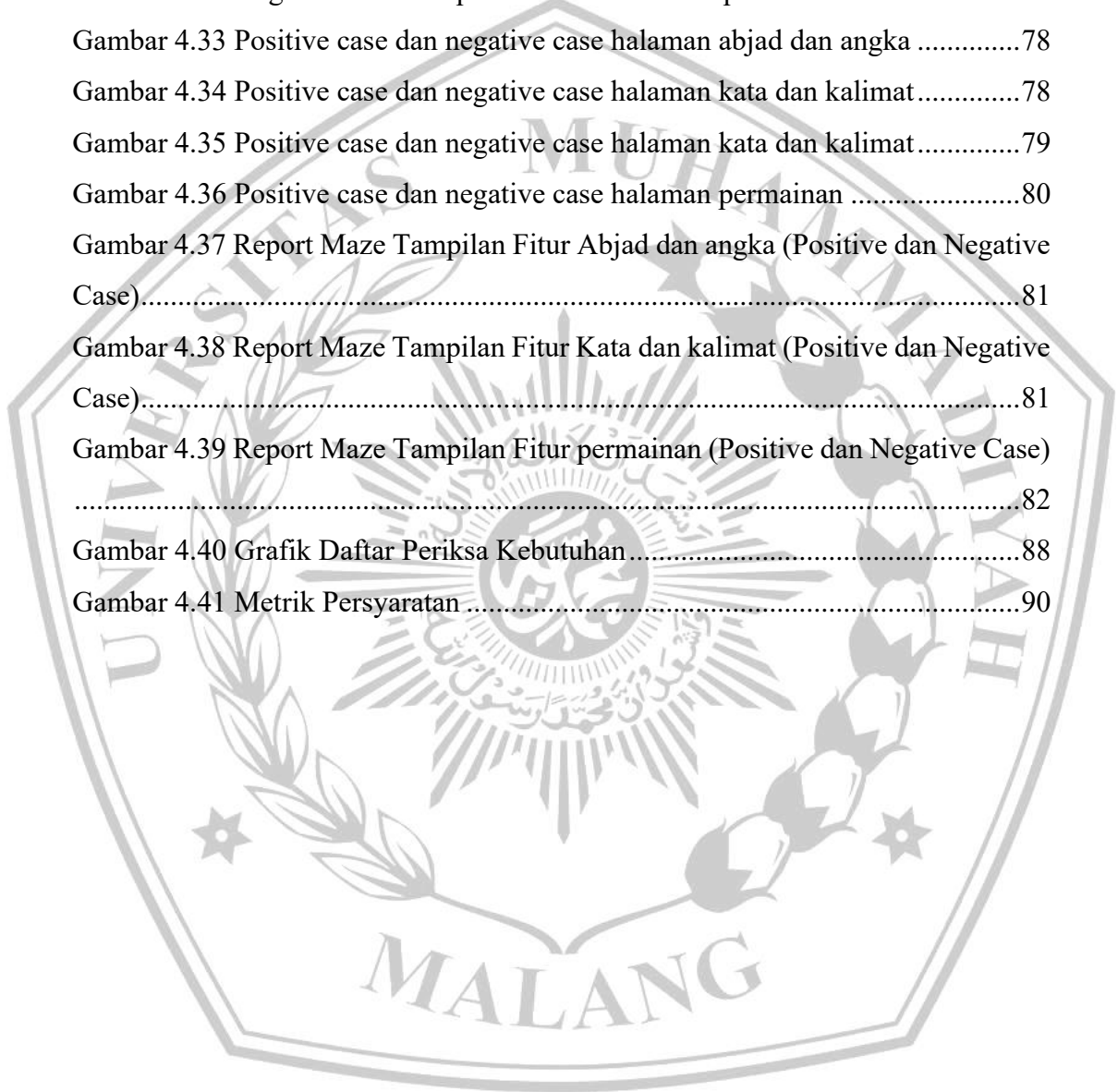
DAFTAR TABLE

Tabel 2.1	Competitor Analysis.....	10
Tabel 2.2	SWOT Analysis.....	15
Tabel 2.3	Acceptance Criteria [20]	22
Tabel 2.4	User Requirement Metric [27]	23
Tabel 3.1	Karakteristik Populasi	26
Tabel 3.2	My Goals	30
Tabel 4.1	Hypotheses	33
Tabel 4.2	Identify Behavioral Variable.....	34
Tabel 4.3	Prepared Question	36
Tabel 4.4	Komponen Desain Pilihan Menu	61
Tabel 4.5	Komponen Desain Halaman abjad.....	63
Tabel 4.6	Komponen Desain Halaman kata.....	64
Tabel 4.7	Komponen Desain Halaman Kalimat.....	66
Tabel 4.8	Komponen Desain Permainan.....	67
Tabel 4.9	Verification	72
Tabel 4.10	Objective Behavioural Variables.....	73
Tabel 4.11	Daftar Pemeriksaan Kebutuhan	83
Tabel 4.12	Metrik Persyaratan.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian UX Journey [20]	25
Gambar 4.1 Sticky Notes (Responden 1).....	40
Gambar 4.2 Sticky Notes (Responden 2).....	40
Gambar 4.3 Sticky Notes (Responden 3).....	41
Gambar 4.4 Sticky Notes (Responden 4).....	41
Gambar 4.5 Sticky Notes (Responden 5).....	42
Gambar 4.6 Map Interview variabel 1-3.....	44
Gambar 4.7 Map Interview variabel 4-6.....	45
Gambar 4.8 Map Interview variabel 7-8.....	46
Gambar 4.9 Significant behaviour pattern variabel 1-4.....	47
Gambar 4.10 Significant behaviour pattern variabel 5-8.....	47
Gambar 4.11 Synthesize characteristics and relevant goals.....	49
Gambar 4.12 Persona 1	54
Gambar 4.13 Persona 2	55
Gambar 4.14 Customer Journey Mapping Persona 1.....	56
Gambar 4.15 Customer Journey Mapping Persona 1.....	56
Gambar 4.16 Customer Journey Mapping Persona 1.....	57
Gambar 4.17 Customer Journey Mapping Persona 2.....	57
Gambar 4.18 Customer Journey Mapping Persona 2.....	58
Gambar 4.19 Customer Journey Mapping Persona 2.....	58
Gambar 4.20 User Scenarios and user stories.....	59
Gambar 4.21 Site Map	60
Gambar 4.22 (A) Solusi Desain Pilihan Menu (B) Referensi Desain.....	61
Gambar 4.23 (A) Solusi Desain Halaman Abjad (B) Referensi Desain	63
Gambar 4.24 (A) Solusi Desain Halaman Kata (B) Referensi Desain	64
Gambar 4.25 (A) Solusi Desain Halaman Kalimat (B) Referensi Desain	66
Gambar 4.26 (A) Solusi Desain Permainan (B) Referensi Desain	67
Gambar 4.27 AB Testing pada Identify Behavioral Variable kelima dan ketujuh 69	
Gambar 4.28 AB Testing pada Identify Behavioral Variable kesatu dan kedua ...70	

Gambar 4.29 AB Testing pada Identify Behavioral Variable kesatu, kedua, keempat dan keenam.....	71
Gambar 4.30 AB Testing pada Identify Behavioral Variable ketiga dan kedelepan	71
Gambar 4.31 Perbandingan Emotion Map Sebelum dan Sesudah Desain.....	71
Gambar 4.32 Negative case dan positive case halaman pilihan menu.....	76
Gambar 4.33 Positive case dan negative case halaman abjad dan angka	78
Gambar 4.34 Positive case dan negative case halaman kata dan kalimat.....	78
Gambar 4.35 Positive case dan negative case halaman kata dan kalimat.....	79
Gambar 4.36 Positive case dan negative case halaman permainan	80
Gambar 4.37 Report Maze Tampilan Fitur Abjad dan angka (Positive dan Negative Case).....	81
Gambar 4.38 Report Maze Tampilan Fitur Kata dan kalimat (Positive dan Negative Case).....	81
Gambar 4.39 Report Maze Tampilan Fitur permainan (Positive dan Negative Case).....	82
Gambar 4.40 Grafik Daftar Periksa Kebutuhan.....	88
Gambar 4.41 Metrik Persyaratan	90



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] 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.
- [6] Mardiyah, Asih Andriyati. "Budaya literasi sebagai upaya peningkatan keterampilan berpikir kritis di era industri revolusi 4.0." *Prosiding SNP2M (Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) UNIM*. No. 1. 2019.
- [7] M. N. F. Karwito, "Peran Mendongeng Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas I (Satu) Sebagai Kegiatan Literasi Emergen," *Didakt J Ilm PGSD STKIP Subang*, vol. 8, no. 1, pp. 159–168, 2022, doi: 10.36989/didaktik.v8i1.283.
- [8] N. H. Tania Intan, Sri Rijati, "Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Siswa Paud Bunda Hajar Melalui Keterampilan Menyimak, Membaca, Berbicara Dan Menulis," *Pengabdian Kpd Masy*, vol. 2, no. 1, pp. 96–105, 2018.
- [9] A. D. N. Cahyani and A. Rasydah, "Upaya Meningkatkan Minat Membaca Anak Usia 4-5 Tahun Yang Berkorelasi Dengan Tri Pusat Pendidikan,"

- Cakrawala Dini J Pendidik Anak Usia Dini*, vol. 11, no. 2, pp. 110–116, 2020, doi: 10.17509/cd.v11i2.21927.
- [10] Sugiyati, “Upaya Peningkatan Minat Baca dan Kemampuan Membaca Awal Anak Melalui Media Kartu Huruf dan Kartu Kata,” *Ideguru*, vol. 2, no. 1, p. 34, 2017.
- [11] N. Anisyah *et al.*, “Membangun Budaya Literasi Anak Usia Dini pada Suku Anak Dalam di Desa Muaro Tabir,” *Murhum J Pendidik Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 799–807, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.349.
- [12] H. Siregar, D. Darmawan, and R. Kusumawardani, “Identifikasi Pembiasaan Membaca Anak Usia Dini Oleh Orang Tua di Kelurahan Kasemen,” *E-Plus*, vol. 6, no. 2, pp. 183–188, 2021.
- [13] I. Taulabi, A. Imron, and M. A. Khoiruddin, “Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini Di Taman Baca Masyarakat,” *LISAN AL-HAL J Pengemb Pemikir dan Kebud*, vol. 11, no. 1, pp. 137–158, 2017, doi: 10.35316/lisanalhal.v11i1.165.
- [14] 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.
- [15] 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.
- [16] F. T. Widyowati, I. Rahmawati, and W. Priyanto, “Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar,” *Int J Community Serv Learn*, vol. 4, no. 4, pp. 332–337, 2020, doi: 10.23887/ijcsl.v4i4.29714.
- [17] Engel, “Metodologi Penulisan,” *Pap. Knowl. . Towar. a Media Hist. Doc.*, pp. 38–41, 2014.
- [17] H. C. Negara, “Pengembangan Multimedia Interaktif Membaca Berbasis Game Edukasi untuk Siswa Kelas I SD Telkom Makassar Development of Interactive Multimedia Reading Based on Educational Games for Class I Students at SD Telkom Makassar,” *PINISI J Heal Sport Sci*, pp. 1–11, 2021, [Online]. Available: <http://eprints.unm.ac.id/33289/>.

- [18] A. Darejeh and D. Singh, "A review on user interface design principles to increase software usability for users with less computer literacy," *J Comput Sci*, vol. 9, no. 11, pp. 1443–1450, 2013, doi: 10.3844/jcssp.2013.1443.1450.
- [19] S. Haryoko, "Penerapan sistem," pp. 1–8, 2012.
- [20] 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.
- [21] Sriksetra Studio, "Belajar Bersama Budi," *Sriksetra Studio*, 2016. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sriksetrastudio.kenalalfabet.android&pcampaignid=web_share.
- [22] Educa Studio, "Belajar Membaca Bersama Marbel," *Educa Studio*, 2013. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.educastudio.marbelmembaca>.
- [23] Enuma, "Sekolah Enuma: Bahasa Indonesia," *Enuma*, 2021. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.enuma.enumaschool.indb2c>.
- [24] Educa Studio, "Belajar TK PAUD Bersama Marbel," *Educa Studio*, 2020. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.educastudio.marbelpelajarantkpaud>.
- [25] Duolingo, "Duolingo: Language Lessons," *Duolingo*, 2013. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo>.
- [26] Lingokids – English Learning For Kids, "Lingokids – Play and learn," *Lingokids – English Learning For Kids*, 2015. <https://play.google.com/store/apps/details?id=es.monkimun.lingokids>.
- [27] M. U. Bokhari and S. T. Siddiqui, "Metrics for Requirements Engineering and Automated Requirements Tools," *Proc 5th Natl Conf INDIACom*, no. May, 2011.
- [28] Engel, "Metodologi Penulisan," *Pap. Knowl. . Towar. a Media Hist. Doc.*, pp. 38–41, 2014.
- [29] 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.
- [30] “How Many Test Users in a Usability Study?” <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/> (accessed March. 6, 2024).
- [31] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R and D*, vol. 3, no. April. 2013..
- [32] Sugiyono, *Metode penelitian bisnis (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D) / Dr. Sugiyono*. Bandung : Alfabeta, 2020.
- [33] I. B. G. Pujaastawa, “Teknik wawancara dan observasi untuk pengumpulan bahan informasi,” *Univ. Udayana*, p. 4, 2016.
- [34] N. Nuryanta and I. Syarifah, “PENERAPAN PENDIDIKAN BERBASIS MASYARAKAT MUSLIM FULL DAY SCHOOL DI PAUD ZAVIRA DESA SINDUHARJO SLEMAN YOGYAKARTA,” 2018.
- [35] A. H. S. dan A. Arief, “Ariesto Hadi Sutopo dan Adrianus Arief, Terampil Mengolah Data Kualitatif dengan NVIVO , Kencana Prenada Media Group, Jakarta, hal. 1 56,” pp. 56–78, 2013.
- [36] A. Rijali, “Analisis Data Kualitatif,” *Alhadharah J. Ilmu Dakwah*, vol. 17, no. 33, p. 81, 2019, doi: 10.18592/alhadharah.v17i33.2374.
- [37] M. Syahrani, “Membangun Kepercayaan Data dalam Penelitian Kualitatif,” *Prim. Educ. J.*, vol. 4, no. 2, pp. 19–23, 2020, doi: 10.30631/pej.v4i2.72.
- [38] A. Cooper, R. Reimann, and D. Cronin, *About Face 3: The Essentials of Interaction Design (Libre electrónico de Google)*. 2007.
- [39] Qreatif, “Belajar Membaca Menulis Anak”, *Qreatif*, 2023. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.qreatif.membacamenulis>
- [40] 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.
- [41] M. S. Murtadho, “Analisis Kompensasi, Kesehatan, Dan Keselamatan Kerja Terhadap Kepuasan Kerja Karyawan Cv Nsr Ac Mobil Sidoarjo,” *Angew. Chemie Int. Ed.* 6(11), 951–952., pp. 2013–2015, 2021.

[42] J. Nielsen, "Usability heuristics for user interface design," 2005.





UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FAKULTAS TEKNIK

INFORMATIKA

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

FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Raihan Kahfi
 NIM : 202010370311029
 Judul TA : SOLUSI DESAIN DENGAN METODE UX JOURNEY
 UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN ANAK PADA APLIKASI LITERASI

Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	8%
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	17%
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	10%
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	0%
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)

(.....)



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