

**Perancangan User Stories Belajar Membaca Interaktif Untuk Anak Usia  
Dini Menggunakan Metode UX Journey**

**Laporan Tugas Akhir**

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



Muhammad Naufal Raihan Dzakir

202010370311275

**Bidang Minat :**

**Rekayasa Perangkat Lunak**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**



**2024**

# LEMBAR PERSETUJUAN

Perancangan User Stories Belajar Membaca Interaktif Untuk Anak  
Usia Dini Menggunakan Metode UX Journey

## TUGAS AKHIR

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

Menyetujui, Malang, 13 Juli 2024	
Dosen Pembimbing 1	Dosen Pembimbing 2
	
<b><u>Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom., M.Kom.</u></b> NIP. 10814100543PNS.	<b><u>Evi Dwi Wahyuni S.Kom., M.Kom.</u></b> NIP. 10817030595PNS.

# LEMBAR PENGESAHAN

## Perancangan User Stories Belajar Membaca Interaktif Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Metode UX Journey

### TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

**MUHAMMAD NAUFAL RAIHAN DZAKIR**

**202010370311275**

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji  
pada tanggal 13 Juli 2024

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



**Ir. Wildan Suharso S.Kom., M.Kom**  
NIP. 10817030596PNS.

Dosen Penguji 2



**Bashor Fauzan Muthohirin S.Kom.,**  
**M.Kom**  
NIP. 20230126071994PNS.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Informatika



**Ir. Galih Wasis Wicaksono S.kom. M.Cs.**  
NIP. 10814100541PNS.

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

**NAMA : MUHAMMAD NAUFAL RAIHAN DZAKIR**

**NIM : 202010370311275**


**FAK./JUR. : Informatika**


Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan User Stories Belajar Membaca Interaktif Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Metode 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, 13 Juli 2024  
Yang Membuat Pernyataan

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

  
**Muhammad Naufal Raihan  
Dzakir**



## ABSTRAK

**Masalah:** Dalam era modern yang dipenuhi dengan informasi yang berlimpah, teknologi informasi telah mengubah cara kita mengakses informasi dan konten secara signifikan. Kemampuan membaca interaktif menjadi semakin penting, namun menerapkan metode pembelajaran membaca interaktif yang efektif tetap menjadi tantangan kompleks bagi individu. **Metode:** Penelitian ini bertujuan mengusulkan desain cerita pengguna (user stories) dengan menggunakan metode UX Journey sebagai pendekatan terbaik dalam mengembangkan fitur-fitur aplikasi pembelajaran membaca interaktif. Metode UX Journey menitikberatkan pada pemahaman mendalam tentang pengguna, tujuan, dan pengalaman mereka. Dengan pendekatan ini, peneliti berupaya merancang pengalaman pengguna yang memungkinkan mereka menguasai teknik membaca interaktif secara efisien. Langkah pertama adalah melakukan analisis kebutuhan pengguna melalui survei dan wawancara untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang tantangan dan harapan pengguna terkait kemampuan membaca interaktif. Setelah itu, user stories dikembangkan berdasarkan hasil analisis tersebut, mencakup kebutuhan pengguna baik dari segi fungsional maupun non fungsional dalam konteks pembelajaran membaca interaktif. Selanjutnya, UX Journey dirancang dengan beberapa tahap, termasuk tahap pengenalan (onboarding), interaksi dengan materi pembelajaran, latihan interaktif, dan evaluasi kemajuan. Setiap tahap dirancang dengan fokus pada pengalaman pengguna yang memadai, mematuhi prinsip-prinsip desain UX yang baik. Evaluasi dan umpan balik pengguna diintegrasikan dalam proses perancangan. Prototipe diuji coba dengan partisipasi pengguna yang relevan untuk mengukur efektivitas aplikasi pembelajaran membaca interaktif dan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. **Hasil :** Hasil dari penelitian ini diharapkan adalah pengembangan aplikasi pembelajaran membaca interaktif yang ramah pengguna, inovatif, efektif, dan efisien. **Kesimpulan dan pengembangan :** Penggunaan metode UX Journey dalam perancangan user stories diharapkan dapat membantu pengguna meningkatkan keterampilan membaca interaktif mereka dengan cara yang menarik.

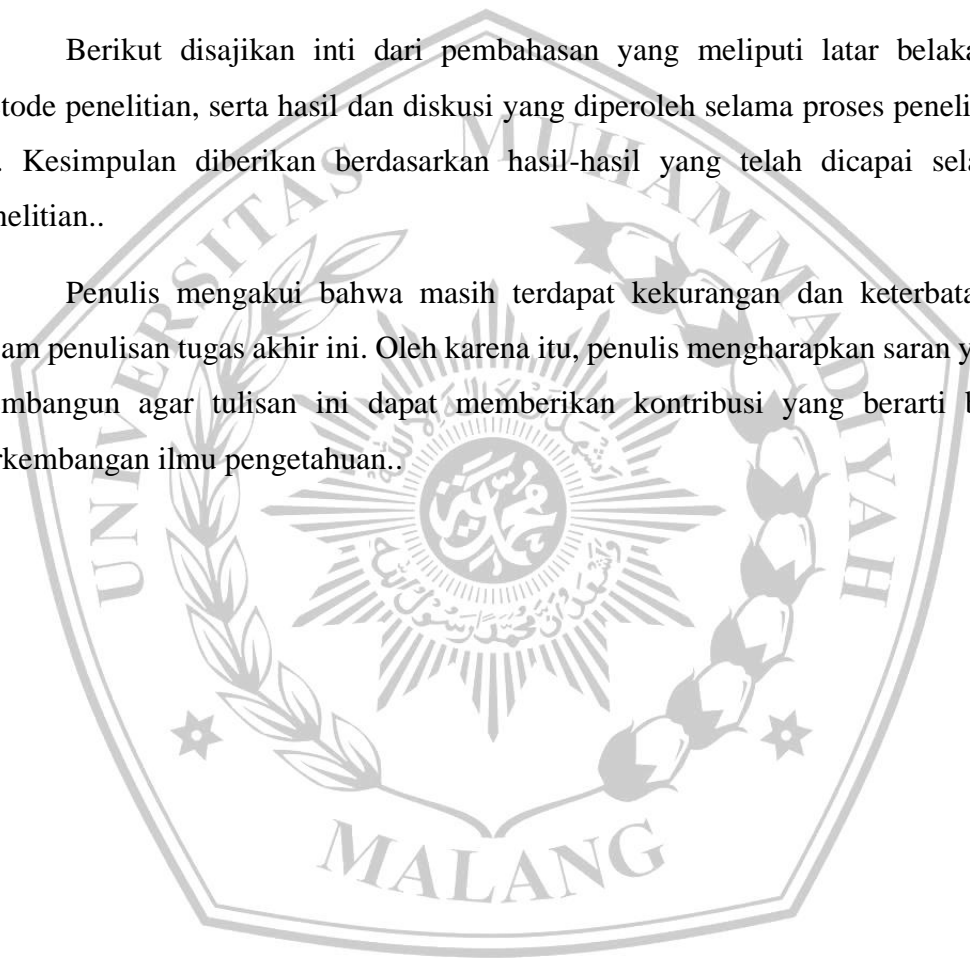
## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul :

### **“Perancangan User Stories Belajar Membaca Interaktif Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Metode UX Journey”**

Berikut disajikan inti dari pembahasan yang meliputi latar belakang, metode penelitian, serta hasil dan diskusi yang diperoleh selama proses penelitian ini. Kesimpulan diberikan berdasarkan hasil-hasil yang telah dicapai selama penelitian..

Penulis mengakui bahwa masih terdapat kekurangan dan keterbatasan dalam penulisan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran yang membangun agar tulisan ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi perkembangan ilmu pengetahuan..



Malang, 20 Juli 2024

A handwritten signature in black ink, reading 'Muhammad Naufal Raihan Dzakir', is written over a stylized graphic element.

Muhammad Naufal Raihan Dzakir

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.4 Latar Belakang.....	1
1.5 Rumusan Masalah.....	4
1.6 Tujuan.....	4
1.7 Batasan Masalah.....	4
<b>BAB II .....</b>	<b>5</b>
<b>STUDI LITERATUR.....</b>	<b>5</b>
2.5 Konteks Penelitian.....	6
2.6 Studi Kelayakan.....	8
2.7 Research Gap.....	12
2.8 Teknik Pengumpulan Data.....	12
2.9 Validasi dan Verifikasi.....	12
<b>BAB III.....</b>	<b>13</b>
<b>METODOLOGI.....</b>	<b>13</b>
3.1 Desain Penelitian.....	13
3.2 Alur Metode Penelitian.....	13
3.3 Populasi dan Sampel.....	15
3.4 Prosedur Pengumpulan Data.....	16
3.5 Teknik dan Prosedur Analisis Data.....	17
3.6 Penjaminan Keabsahan Data.....	17
3.7 Penarikan Kesimpulan.....	18
3.8 Goals.....	19
<b>BAB IV .....</b>	<b>22</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>22</b>

4.1	Discover.....	22
4.1.1	Hypothesis.....	22
4.1.2	Identify Behavioral Variable .....	21
4.2	Explore .....	23
4.2.1	Prepared questions .....	23
4.2.2	Meet Stakeholders .....	25
4.2.3	Findings .....	25
4.2.4	Index cards/sticky notes .....	26
4.2.5	Map interview .....	30
4.2.6	Significant behavior pattern .....	31
4.2.7	Synthesize characteristics and relevant goals.....	32
4.2.8	Check for redundancy and completeness.....	34
4.2.9	Persona.....	35
4.2.10	Customer Journey .....	38
4.2.11	User Scenarios and user stories.....	40
4.2.12	Site map.....	41
4.2.13	Wireframing .....	41
4.3	Test.....	48
4.3.1	Qualitative & Quantitative selection .....	48
4.3.2	A/B Testing .....	48
4.3.3	Verification .....	54
4.3.4	Objective Behavioural Variables.....	55
4.3.5	Acceptance Criteria .....	56
4.4	Listen (Follow-up).....	62
4.5	Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan .....	62
4.7	Metrik Persyaratan.....	68
4.8	Diskusi .....	71
<b>BAB V.....</b>		<b>74</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>74</b>
5.1	Kesimpulan.....	74
5.2	Saran .....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>76</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>80</b>



## DAFTAR GAMBAR

3.1	Alur penelitian UX Journey.....	14
4.1	Sticky Notes.....	27
4.2	Sticky Notes.....	27
4.3	Sticky Notes.....	28
4.4	Sticky Notes.....	28
4.5	Sticky Notes.....	29
4.6	Map Interview.....	31
4.7	Synthesize Characteristics and relevant goals .....	33
4.8	User Persona .....	36
4.9	User Persona .....	37
4.10	Costumer Journey Mapping.....	38
4.11	Costumer Journey Mapping.....	39
4.12	Costumer Journey Mapping.....	39
4.13	Costumer Journey Mapping.....	40
4.14	User Scenario and Stories.....	40
4.15	Site map .....	41
4.16	(a)Referensi Desain (b)Solusi Desain Home Screen .....	42
4.17	(a)Referensi Desain (b)Solusi Desain Home .....	43
4.18	(a)Referensi Desain (b)Solusi Desain Materi Screen .....	44
4.19	(a)Referensi Desain (b)Solusi Desain Menu Screen .....	45
4.20	(a)Referensi Desain (b)Solusi Desain Menu Screen .....	46
4.21	(a)Referensi Desain (b)Solusi Desain Materi Screen .....	47
4.22	A/B Testing (a)Aplikasi Sejenis (b)solusi desain.....	50
4.23	A/B Testing (a)Aplikasi Sejenis (b) solusi desain.....	51
4.24	A/B Testing (a)Aplikasi Sejenis (b) solusi desain.....	52
4.25	A/B Testing (a)Aplikasi Sejenis (b) solusi desain.....	53
4.26	Diagram perbandingan emotion map sebelum .....	54
4.27	Acceptance Criteria .....	56
4.28	Acceptance Criteria .....	57
4.29	Acceptance Criteria .....	58
4.30	Acceptance CriteriaGambar 4.31 Acceptance Criteria.....	58

4.32	Acceptance Criteria .....	58
4.33	Acceptance Criteria .....	59
4.34	Acceptance Criteria .....	59
4.35	Acceptance Criteria .....	60
4.36	Acceptance Criteria .....	60
4.37	Acceptance Criteria .....	61
4.38	Acceptance Criteria .....	61
4.39	Grafik Daftar Periksa Kebutuhan .....	67
4.40	Grafik Metrik Persyaratan.....	70



## DAFTAR TABEL

2.1 Konteks Penelitian .....	7
2.2 SWOT Analysis .....	9
2.3 Acceptance Criteria.....	13
2.4 User Requirement Metric.....	13
3.1 Karakteristik Populasi .....	15
3.2 Goals dan Aktivitas.....	19
4.1 Hypotheses .....	21
4.2 Identify Behavioral Variable.....	23
4.3 15 Minute Prepare Questions.....	24
4.4 Significant Behaviour Patterns .....	32
4.5 Wireframing .....	42
4.6 Wireframing.....	43
4.7 Wireframing.....	44
4.8 Wireframing.....	45
4.9 Wireframing.....	46
4.10 Wireframing.....	47
4.11 Verification .....	55
4.12 Objective Behavioural Variables .....	55
4.13 Daftar Periksa Kebutuhan .....	63
4.14 Metrik Persyaratan .....	68

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rohani, "Media Pembelajaran," *Repository.Uinsu*, p. 234, 2020, [Online]. Available: <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I>
- [2] F. Y. Kurniawan, "ADVENTURE GAME UNTUK MENINGKATKAN Fikri Yandi Kurniawan Program Studi Magister Teknologi Pendidikan," 2020.
- [3] V. Adhiazni, "Perancangan Ulang Desain User Interface dan User Experience pada Aplikasi Schoters Menggunakan Metode Goal-Directed Design.," *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, p. 197, 2020, [Online]. Available: <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/56470>
- [4] H. Mardhotillah and R. Rakimahwati, "Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 779–792, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i2.1361.
- [5] I. M. S. R. G. Enung Hasanah, *Model Pembelajaran Diferensiasi Berbasis Digital di Sekolah*. 2023.
- [6] A. A. Rahman *et al.*, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. 2023. [Online]. Available: <https://repository.bsi.ac.id/repo/files/375054/download/Buku---Media-Dan-Teknologi-Pembelajaran.pdf>
- [7] S. Ahdan and E. Redy Susanto, "Implementasi dashboard smart energy untuk pengontrolan rumah pintar pada perangkat bergerak berbasis internet of things," *J. Teknoinfo*, vol. 15, no. 1, p. 26, 2021, doi: 10.33365/jti.v15i1.954.
- [8] 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.
- [9] 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.
- [10] 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.

- [11] 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.
- [12] 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.
- [13] A. S. Pratama, A. Satya Pratama, S. M. Sari, M. F. Hj, M. Badwi, and I. Anshori, "Pengaruh Artificial Intelligence, Big Data Dan Otomatisasi Terhadap Kinerja SDM Di Era Digital," *J. Publ. Ilmu Manaj.*, vol. 2, no. 4, pp. 108–123, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.55606/jupiman.v2i4.2739>
- [14] A. B. Gumelar and W. P. Adi Setiawan, "Pengembangan Permainan Berbasis Komputer dengan Kendali Suara Bagi Penyandang Disabilitas: Dalam Perspektif Studi Literatur," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 11, no. 3, pp. 249–258, 2022, doi: 10.23887/janapati.v11i3.47859.
- [15] L. Hapzia, Alyatul, & Yarni, "Dampak Penggunaan Handphone Pada Minat Belajar Siswa Kelas x SMA N 1 Situjuh Limo Nagari," *J. Ilmu Sos. Bhs. dan Pendidik.*, vol. 3, no. 1, pp. 172–188, 2023.
- [16] Mochamad Riyanto, "Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19," *J. Suara Pengabdian*, vol. 1, no. 1, pp. 48–54, 2022, doi: 10.56444/pengabdian45.v1i1.14.
- [17] S. P. Subandi, N. Iman, and A. R. Syam, "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak," *he Internet Soc. Life*, *Annu. Rev. Psychol.*, vol. 4, pp. 243–262, 2022.
- [18] 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.
- [19] D. Cahyadi, "Metodologi Desain," pp. 1–151, 2023.
- [20] D. L. Kaligis and R. R. Fatri, "Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web Dengan Metode User Centered Design," *JUST IT J. Sist. Informasi, Teknol. Inf. dan Komput.*, vol. 10, no. 2, p. 106, 2020, doi: 10.24853/justit.10.2.106-114.
- [21] H. Kauffman and I. Komunikasi, *Pembelajaran Online*, vol. 0, no. January. 2015.
- [22] J. R. Romansyah, "Rancang Ulang Desain Ui/Ux Aplikasi Sampurasun

- Menggunakan Metode User Centered Design,” *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 2022, [Online]. Available: <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/65260>
- [23] P. Studi, T. Informatika, F. Sains, D. A. N. Teknologi, U. Islam, and N. Syarif, “Penerapan Gamifikasi pada Aplikasi M-learning Bahasa Inggris menggunakan Octalysis Framework (Studi Kasus: MTs Pembangunan UIN Jakarta),” 2024.
- [24] “Membangun Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif,” *J. Sains dan Seni ITS*, vol. 6, no. 1, pp. 51–66, 2017, [Online]. Available: <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf> <http://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal> <http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001> <http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055> <https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006> <https://doi.org/10.1>
- [25] R. G. Simbolon and S. Sallyna, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Android untuk Mendukung Pembelajaran Hybrid pada Materi SPLDV Kelas VIII,” *J. Kiprah*, vol. 11, no. 1, pp. 1–11, 2023, doi: 10.31629/kiprah.v11i1.4567.
- [26] M. Khan, M. A. Khanam, and M. H. Khan, “Requirement Based Testability Estimation Model of Object Oriented Software,” *Orient. J. Comput. Sci. Technol.*, vol. 10, no. 04, pp. 793–801, 2017, doi: 10.13005/ojcs/10.04.14.
- [27] B. Azali and Latipah, “Aplikasi Pembelajaran Interaktif ‘Calistung’ Pada Anak Usia Dini Menggunakan Smartphone Android,” *J. Inform. Polinema*, vol. 9, no. 1, pp. 25–32, 2022, doi: 10.33795/jip.v9i1.1099.
- [28] K. Fitriana and D. Priharsari, “Perancangan User Experience (UX) Aplikasi Manajemen Waktu Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking dan Human-Centered Design,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 5, pp. 2036–2044, 2021, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [29] Zaini Miftach, *Rekayasa Perangkat Lunak*. 2018.
- [30] Y. Maulana *et al.*, *Universitas Pamulang SI Teknik Industri Desain sampul*, no. 1. 2022. [Online]. Available: [www.unpam.ac.id](http://www.unpam.ac.id)
- [31] Bebi Family: preschool learning games for kids, “ABC Learning APP.” Bebi Family: preschool learning games for kids. [Online]. Available: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kids.learn.reading.app&pcampaignid=web\\_share](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kids.learn.reading.app&pcampaignid=web_share)
- [32] S. K. C. R. & L. B. for Kids, “Reading App Kids Learn to Read.” Play Store.

- [Online]. Available:  
[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.skc.readtome&pcampaignid=web\\_share](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.skc.readtome&pcampaignid=web_share)
- [33] 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.
- [34] N. Review, Y. Kids, and G. Scholar, “YouTube Kids: A Channel for English Language Acquisition YouTube Kids: A Channel for English Language Acquisition,” 2024, doi: 10.20944/preprints202406.0105.v1.
- [35] Khan Academy, “Khan Academy Kids | Khan Academy.” [Online]. Available: <https://www.khanacademy.org/kids>
- [36] H. Susanto and D. Yanto, “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Android,” *JUSTER J. Sains dan Terap.*, vol. 1, no. 3, pp. 218–225, 2022, doi: 10.57218/juster.v1i3.438.
- [37] K. N. P. E. S. K. Anak, “Eksploitasi Seksual Komersial Anak di Indonesia,” *Medan, Restu Print. Indones. hal.57*, vol. 21, no. 1, pp. 33–54, 2008, doi: 10.21831/hum.v21i1.
- [38] 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.
- [39] G. Nugraha *et al.*, “Analisis Usability Desain User Interface Pada Website Astonia Park View Menggunakan Metode Jacob Nielsen Pendahuluan Hasil Dan Pembahasan,” no. 121.
- [40] I. B. G. Pujaastwa, “Teknik wawancara dan observasi untuk pengumpulan bahan informasi,” pp. 1–11, 2016.
- [41] U. Hasdiana, “Pengembangan Game Komunikasi Melalui Alat Permainan Edukatif,” *Anal. Biochem.*, vol. 11, no. 1, pp. 1–5, 2018, [Online]. Available: <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>



# FAKULTAS TEKNIK

## INFORMATIKA

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

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG



### FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Muhammad Naufal Raihan Dzakir  
 NIM : 202010370311275  
 Judul TA : Perancangan User Stories Belajar Membaca Interaktif Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Metode 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 %	13 %
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	8 %
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	0 %
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	5 %
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	3 %

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