

**Perancangan Antarmuka Aplikasi Media Sosial berbasis Video  
untuk Anak-anak dengan pendekatan UX Journey**

**Tugas Akhir**

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



Ariiq Zuhri Yuliansyah

201910370311391

**Bidang Minat :**

**Rekayasa Perangkat Lunak**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**Perancangan Antarmuka Aplikasi Media Sosial berbasis Video  
untuk Anak-anak dengan pendekatan UX Journey**

**TUGAS AKHIR**

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

Menyetujui,  
Malang, 7 Maret 2024

Dosen Pembimbing 1



Dosen Pembimbing 2



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

NIP. 10814100543PNS.

NIP. 10814100561PNS.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**Perancangan Antarmuka Aplikasi Media Sosial berbasis Video  
untuk Anak-anak dengan pendekatan UX Journey**

**TUGAS AKHIR**

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

Disusun Oleh :

**Ariiq Zuhri Yuliansyah**

**201910370311391**

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji  
pada tanggal 7 Maret 2024

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



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

NIP. 10814100544PNS.

Dosen Penguji 2



Briansyah Setio Wivono 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** : Ariiq Zuhri Yuliansyah

**NIM** : 201910370311391

**FAK./JUR.** : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Antarmuka Aplikasi Media Sosial berbasis Video untuk Anak-anak dengan pendekatan 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



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

Malang, 7 Maret 2024  
Yang Membuat Pernyataan



Ariiq Zuhri Yuliansyah

## Abstrak

**Masalah:** Media sosial yang semakin berkembang akan terus menarik minat pengguna dan zaman sekarang sudah banyak anak-anak yang menggunakan media sosial berbasis video, namun belum banyak aplikasi media sosial berbasis video yang fiturnya mengutamakan anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk membuat desain antarmuka aplikasi media sosial berbasis video yang bisa digunakan oleh anak-anak. **Metode:** metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *UX Journey* cara pengumpulan datanya adalah melalui wawancara kepada stakeholder yang bersangkutan. Dengan menggunakan metode *UX Journey* dapat lebih mudah melakukan pendekatan kepada pengguna, data yang dihasilkan juga sesuai dengan yang diperlukan dan bisa dikatakan akurat. **Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan design baru yang sesuai dengan kebutuhan pengguna termasuk penambahan fitur terbaru dalam bentuk desain yang juga menjadi solusi kebutuhan pengguna. Dengan hasil desain yang sesuai kebutuhan anak-anak akan memudahkan mereka dalam menggunakan dan memahami aplikasi yang akan dibuat.

**Kata kunci:** *Ux Journey*, Media Sosial, Anak-anak

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir. Shalawat serta salam tidak lupa penulis hanturkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wasallam. Laporan ini dibuat untuk memenuhi persyaratan kelulusan di Fakultas Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Malang dengan judul **“Perancangan Antarmuka Aplikasi Media Sosial berbasis Video untuk Anak-anak dengan pendekatan UX Journey”**. Penulis bersyukur dapat mengerjakan dengan maksimal dan menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan selama proses pengerjaan, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Keluarga tercinta yang sudah mendukung dan mendoakan penulis agar dimudahkan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Ir. Wahyu Andhyka Kusuma, S.Kom., M.Kom. dan Bapak Ilyas Nuryasin, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan penulis sehingga tugas akhir ini dapat di selesaikan dengan baik.
3. Seluruh dosen Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Malang yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan dari awal menjadi Mahasiswa hingga menyelesaikan perkuliahan ini.
4. Para responden (stakeholder) yang telah bersedia meluangkan waktu untuk diwawancarai guna memenuhi data penelitian. Semoga Allah SWT selalu memberikan keberkahan kepada mereka.
5. Teman teman perkuliahan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang sudah membantu dan mensupport saya. Semoga kita semua menjadi orang sukses dan bisa bertemu lagi ketika sudah tidak bersama di Malang dan semoga Allah SWT selalu memberikan keberkahan kepada kita semua.

Akhirul kalam, penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif demi perbaikan dan penyempurnaan tugas akhir ini di masa mendatang, semoga

tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi semua pihak yang berkepentingan. Demikian kata pengantar ini penulis sampaikan semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada kita.

Malang, 10 Maret 2024



Ariiq Zuhri Yuliansyah



## DAFTAR ISI

|   |            |
|---|------------|
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>             | <b>i</b>   |
| <b>Lembar Pengesahan.....</b>               | <b>ii</b>  |
| <b>Lembar Pernyataan .....</b>              | <b>iii</b> |
| <b>Abstrak.....</b>                         | <b>iv</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                  | <b>v</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                   | <b>ix</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                   | <b>x</b>   |
| <b>1. PENDAHULUAN .....</b>                 | <b>1</b>   |
| 1.1. Latar Belakang .....                   | 1          |
| 1.2. Rumusan Masalah .....                  | 3          |
| 1.3. Tujuan.....                            | 3          |
| 1.4. Batasan Masalah.....                   | 4          |
| <b>2. STUDI LITERATUR .....</b>             | <b>5</b>   |
| 2.1. Konteks Penelitian.....                | 9          |
| 2.2. Studi Kelayakan .....                  | 10         |
| 2.3. Research Gap.....                      | 12         |
| 2.4. Teknik Pengumpulan Data.....           | 12         |
| 2.5. Validasi dan Verifikasi.....           | 13         |
| <b>3. METODOLOGI.....</b>                   | <b>15</b>  |
| 3.1. Desain Penelitian .....                | 15         |
| 3.2. Alur Metode Penelitian .....           | 15         |
| 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.....         | 19         |
| 3.7. Penarikan Kesimpulan.....              | 20         |
| 3.8. Goals.....                             | 20         |
| <b>4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>         | <b>22</b>  |
| 4.1. Discover.....                          | 22         |
| 4.1.1. Hypothesis .....                     | 22         |
| 4.1.2. Identify Behavioral Variable .....   | 23         |
| Identify Behavioral Variable .....          | 24         |
| 4.2. Explore .....                          | 25         |



|           |   |           |
|-----------|---|-----------|
| 4.2.1.    | Prepared questions .....                            | 25        |
| 4.2.2.    | Meet Stakeholders.....                              | 27        |
| 4.2.3.    | Findings .....                                      | 27        |
| 4.2.4.    | Index cards/sticky notes.....                       | 28        |
| 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.....          | 33        |
| 4.2.8.1.  | Validation.....                                     | 33        |
| 4.2.8.2.  | Verification .....                                  | 34        |
| 4.2.9.    | Persona.....  | 34        |
| 4.2.10.   | Customer Journey .....                              | 36        |
| 4.2.11.   | User Scenarios and user stories .....               | 39        |
| 4.2.12.   | Site map .....                                      | 39        |
| 4.2.13.   | Wireframing.....                                    | 40        |
| 4.3.      | Test.....   | 48        |
| 4.3.1.    | Qualitative & Quantitative selection.....           | 48        |
| 4.3.2.    | A/B Testing.....                                    | 49        |
| 4.3.3.    | Verification .....                                  | 57        |
| 4.3.4.    | Objective Behavioural Variables .....               | 58        |
| 4.3.5.    | Acceptance Criteria.....                            | 58        |
| 4.4.      | Listen (Follow-up).....                             | 64        |
| 4.5.      | Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan .....          | 64        |
| 4.6.      | Metrik Persyaratan .....                            | 68        |
| 4.7.      | Diskusi.....  | 71        |
| <b>5.</b> | <b>Kesimpulan dan Saran.....</b>                    | <b>74</b> |
| 5.1.      | Kesimpulan.....                                     | 74        |
| 5.2.      | Saran .....   | 74        |
| <b>6.</b> | <b>Daftar Pustaka .....</b>                         | <b>75</b> |
|           | <b>LAMPIRAN.....</b>                                | <b>79</b> |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....                          | 5  |
| Tabel 2. 2 Konteks Penelitian .....                            | 9  |
| Tabel 2. 3 SWOT Analisis .....                                 | 11 |
| Tabel 2. 4 Acceptance Criteria.....                            | 13 |
| Tabel 2. 5 User Requirement Metric.....                        | 13 |
| Tabel 3. 1 Karakteristik Populasi.....                         | 17 |
| Tabel 3. 2 Goals .....   | 20 |
| Tabel 4. 1 Hypotesis.....                                      | 22 |
| Tabel 4. 2 Identify Behavioral Variable.....                   | 24 |
| Tabel 4. 3 Komponen Desain Halaman Awal.....                   | 40 |
| Tabel 4. 4 Komponen Desain Halaman teman.....                  | 41 |
| Tabel 4. 5 Komponen Desain Halaman Inbox .....                 | 42 |
| Tabel 4. 6 Komponen Desain Halaman Profile .....               | 43 |
| Tabel 4. 7 Komponen Desain Halaman Screen Time.....            | 44 |
| Tabel 4. 8 Komponen Desain Halaman Unlock Screen.....          | 45 |
| Tabel 4. 9 Komponen Desain Halaman video filter category ..... | 47 |
| Tabel 4. 10 Verification .....                                 | 57 |
| Tabel 4. 11 Observer Behavioural Variable.....                 | 58 |
| Tabel 4. 12 Acceptance Criteria.....                           | 59 |
| Tabel 4. 13 Daftar Periksa Kebutuhan .....                     | 65 |
| Tabel 4. 14 Metrik Persyaratan .....                           | 68 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 3. 1 Alur Penelitian UX Journey .....                                    | 15 |
| Gambar 4. 1 Prepared Question .....   | 25 |
| Gambar 4. 2 Meet Stakeholder.....   | 26 |
| Gambar 4. 3 Findings.....   | 27 |
| Gambar 4. 4 Sticky Notes untuk persona pengguna .....                           | 28 |
| Gambar 4. 5 Map Interview .....   | 31 |
| Gambar 4. 6 Significant behavior pattern .....                                  | 32 |
| Gambar 4. 7 Pattern Explanation .....   | 33 |
| Gambar 4. 8 Synthesize characteristics and relevant goals.....                  | 31 |
| Gambar 4. 9 Synthesize Explanation .....  | 32 |
| Gambar 4. 10 Validation.....  | 32 |
| Gambar 4. 11 Check for Redundancy and Completeness.....                         | 33 |
| Gambar 4. 12 Conclusion.....  | 33 |
| Gambar 4. 13 Verification.....  | 33 |
| Gambar 4. 14 Persona .....  | 35 |
| Gambar 4. 15 Customer Journey.....  | 37 |
| Gambar 4. 16 User Scenarios and User Stories .....                              | 39 |
| Gambar 4. 17 Site map.....  | 39 |
| Gambar 4. 18 (a) Solusi desain halaman awal (b) Referensi desain.....           | 40 |
| Gambar 4. 19 (a) Solusi desain halaman teman (b) Referensi desain.....          | 41 |
| Gambar 4. 20 (a) Solusi desain halaman inbox (b) Referensi desain .....         | 42 |
| Gambar 4. 21 (a) Solusi desain halaman profile (b) Referensi desain.....        | 43 |
| Gambar 4. 22 (a) Solusi desain halaman screen time (b) Referensi desain .....   | 44 |
| Gambar 4. 23 (a) Solusi desain halaman unlock screen (b) Referensi desain ..... | 45 |
| Gambar 4. 24 Solusi desain halaman video filter category.....                   | 47 |
| Gambar 4. 25 Qualitative & Quantitative .....                                   | 48 |

## 6. 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] R. Putra Perssela, R. Mahendra, and W. Rahmadiani, "Pemanfaatan Media Sosial Untuk Efektivitas Komunikasi," *J. Ilm. Mhs. Kuliah Kerja Nyata*, vol. 2, no. 3, pp. 650–656, 2022, doi: 10.36085/jimakukerta.v2i3.4525.
- [6] S. Fauziah, B. B. Hacantya, A. W. Paramita, and W. M. Saliha, "Kontribusi Penggunaan Media Sosial Dalam Perbandingan Sosial Pada Anak-Anak Akhir," *Psycho Idea*, vol. 18, no. 2, p. 91, 2020, doi: 10.30595/psychoidea.v18i2.7145.
- [7] L. Hayati, "Konsep Diri Anak-anak Pengguna Aktif Media Sosial," *Society*, vol. 6, no. 2, pp. 58–64, 2018, doi: 10.33019/society.v6i2.65.
- [8] Nabilah and Suprayitno, "DAMPAK MEDIA SOSIAL (TIK-TOK) TERHADAP KARAKTER SOPAN SANTUN SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR Izza," *PGSD, FIP Univ. Negeri Surabaya*, vol. 10, no. 4, pp. 735–745, 2022.
- [9] M. N. Cahya, W. Ningsih, and A. Lestari, "DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS REMAJA: TINJAUAN PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL PADA KECEMASAN DAN DEPRESI REMAJA," *J. Sos. dan Teknol.*, vol. 3, no. 8, pp. 703–706, 2023, [Online]. Available: file:///C:/Users/ASUS/Downloads/Dampak\_Media\_Sosial\_terhadap\_Kesejahteraan\_Psikolo.pdf
- [10] H. Pratiwi, "Screen Time dalam Perilaku Pengasuhan Generasi Alpha pada Masa Tanggap Darurat Covid-19," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, p. 265, 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.544.
- [11] W. Andhika, M. Iqbal, M. Nur, and R. D. Nugroho, "Teknik Representasi Kebutuhan Pengguna Menggunakan User Persona (Studi Kasus: Relasi antara Presensi dengan Kemampuan Kompetensi)," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 245, 2021, doi: 10.25126/jtiik.0813444.

- [12] T. R. Faessi, R. K. Dewi, and R. S. Sianturi, "Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Manajemen Media Sosial untuk Online Shop Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking," *J-Ptiik*, vol. 6, no. 5, pp. 2372–2381, 2022, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [13] R. F. A. Aziza, "Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Menggunakan User Persona Dan User Journey," *Inf. Syst. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 6–10, 2021, doi: 10.24076/infosjournal.2020v3i2.420.
- [14] E. D. Wahyuni, W. A. Kusuma, H. R. Abdillah, and H. Y. Sari, "Perspektif Awam Dalam Implementasi Elisitasi Kebutuhan Menggunakan User Persona," *Sistemasi*, vol. 9, no. 3, p. 468, 2020, doi: 10.32520/stmsi.v9i3.854.
- [15] S. Amalina, F. Wahid, V. Satriadi, F. S. Farhani, and N. Setiani, "Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking," *Semin. Nas. Apl. Teknol. Inf.*, pp. 50–55, 2017.
- [16] Y. Apridiansyah and G. Gunawan, "Rancang Bangun Aplikasi Bimbingan Skripsi Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd)," *J. Technopreneursh. Inf. Syst.*, vol. 2, no. 2, pp. 74–80, 2019, doi: 10.36085/jtis.v2i2.373.
- [17] M. U. Batoebara, "Aplikasi Tik-Tok Seru-Seruan Atau Kebodohan," *Netw. Media*, vol. 3, no. 2, pp. 59–65, 2020, doi: 10.46576/jnm.v3i2.849.
- [18] Joyo Technology Pte. Ltd., "SnackVideo," <https://play.google.com/>. Accessed: Oct. 12, 2023. [Online]. Available: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kwai.bulldog&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kwai.bulldog&hl=en_US)
- [19] L. P. Ltd., "Likee - Short Video Community," <https://play.google.com/>. Accessed: Oct. 12, 2023. [Online]. Available: [https://play.google.com/store/apps/details?id=video.like&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=video.like&hl=en_US)
- [20] Triller LLC, "Triller: Social Video Platform," <https://play.google.com/>. Accessed: Oct. 12, 2023. [Online]. Available: [https://play.google.com/store/apps/details?id=co.triller.droid&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=co.triller.droid&hl=en_US)
- [21] R.-R. Downloader, "MX Takatak Video Downloader," <https://play.google.com/>. Accessed: Oct. 12, 2023. [Online]. Available: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mx.takatak.video.downloader&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mx.takatak.video.downloader&hl=en_US)
- [22] J. Team, "Josh," <https://play.google.com/>. Accessed: Oct. 12, 2023. [Online]. Available: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.eterno.shortvideos&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.eterno.shortvideos&hl=en_US)
- [23] J. T. P. Ltd, "Kwai Livepartner," <https://play.google.com/>. Accessed: Oct. 12, 2023. [Online]. Available: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kwai.kibt.livepartner.game&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kwai.kibt.livepartner.game&hl=en_US)

- [24] Chingari, “Chingari - Watch and Earn Gari,” <https://play.google.com/>. Accessed: Oct. 12, 2023. [Online]. Available: [https://play.google.com/store/apps/details?id=io.chingari.app&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=io.chingari.app&hl=en_US)
- [25] Tango, “Tango- Live Stream, Video Chat,” <https://play.google.com/>. Accessed: Oct. 12, 2023. [Online]. Available: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sgiggle.production&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sgiggle.production&hl=en_US)
- [26] ShareChat, “Moj,” <https://play.google.com/>. Accessed: Oct. 12, 2023. [Online]. Available: [https://play.google.com/store/apps/details?id=in.mohalla.video&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=in.mohalla.video&hl=en_US)
- [27] S. M. Ltd., “ShoortMedia - Short Video App,” <https://play.google.com/>. Accessed: Oct. 12, 2023. [Online]. Available: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.shoort.app&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.shoort.app&hl=en_US)
- [28] TickTick, “Tick:watch to earn,” <https://play.google.com/>. Accessed: Oct. 12, 2023. [Online]. Available: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kuaiyin.tick&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kuaiyin.tick&hl=en_US)
- [29] G. I. P. Ltd., “Roposo LIVE,” <https://play.google.com/>. Accessed: Oct. 12, 2023. [Online]. Available: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.roposo.android&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.roposo.android&hl=en_US)
- [30] O. N. Technologies, “Shorts VotTak: Short Video App,” <https://play.google.com/>. Accessed: Oct. 12, 2023. [Online]. Available: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.omnewgentechnologies.vottak&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.omnewgentechnologies.vottak&hl=en_US)
- [31] N. Publishing, “ReelShort,” <https://play.google.com/>. Accessed: Oct. 12, 2023. [Online]. Available: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.newleaf.app.android.victor&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.newleaf.app.android.victor&hl=en_US)
- [32] Snap Inc, “Snapchat,” <https://play.google.com/>. Accessed: Oct. 12, 2023. [Online]. Available: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.snapchat.android&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.snapchat.android&hl=en_US)
- [33] L. Gallery, “Snake Funny - Short Videos,” <https://play.google.com/>. Accessed: Oct. 12, 2023. [Online]. Available: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.funnyvideo.comedystatus.freeapp&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.funnyvideo.comedystatus.freeapp&hl=en_US)
- [34] Funzz, “Short Video App - Funzz,” <https://play.google.com/>. Accessed: Oct. 12, 2023. [Online]. Available: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.funzz.android&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.funzz.android&hl=en_US)
- [35] V. S. I. P. Ltd., “Vigo Short - Short Video App,” <https://play.google.com/>. Accessed: Oct. 12, 2023. [Online]. Available: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vigo.short&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vigo.short&hl=en_US)

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duneya.vigoshort&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duneya.vigoshort&hl=en_US)

- [36] Instagram, "Instagram," <https://play.google.com/>. Accessed: Oct. 12, 2023. [Online]. Available: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.instagram.android&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.instagram.android&hl=en_US)
- [37] I. Meta Platforms, "Facebook," <https://play.google.com/>. Accessed: Oct. 12, 2023. [Online]. Available: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.facebook.katana&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.facebook.katana&hl=en_US)
- [38] G. LLC, "YouTube," <https://play.google.com/>. Accessed: Oct. 12, 2023. [Online]. Available: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.youtube&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.youtube&hl=en_US)
- [39] Arikunto, "Metodelogi Penelitian, Suatu Pengantar Pendidikan," in *Rineka Cipta, Jakarta*, 2019.
- [40] A. G. Prawiyogi, T. L. Sadiyah, A. Purwanugraha, and P. N. Elisa, "Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 1, pp. 446–452, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i1.787.



UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG



## FAKULTAS TEKNIK

### INFORMATIKA

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

### FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : ARIHQ ZUHRI YULIANSYAH

NIM : 201910370311391

Judul TA : Perancangan Antarmuka Aplikasi Media Sosial berbasis Video untuk Anak-anak dengan pendekatan UX Journey

Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

| No. | Komponen Pengecekan                | Nilai Maksimal Plagiarisme (%) | Hasil Cek Plagiarisme (%) * |
|-----|------------------------------------|--------------------------------|-----------------------------|
| 1.  | Bab 1 – Pendahuluan                | 10 %                           | 6%                          |
| 2.  | Bab 2 – Daftar Pustaka             | 25 %                           | 17%                         |
| 3.  | Bab 3 – Analisis dan Perancangan   | 25 %                           | 5%                          |
| 4.  | Bab 4 – Implementasi dan Pengujian | 15 %                           | 0%                          |
| 5.  | Bab 5 – Kesimpulan dan Saran       | 5 %                            | 4%                          |
| 6.  | Makalah Tugas Akhir                | 20%                            | 16%                         |

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

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

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)

(.....)



**Kampus I**  
Jl. Bardang 1 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 551 252 (Pusat)  
F: +62 341 460 435

**Kampus II**  
Jl. Bendungan Sutirni No 158 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 551 140 (Pusat)  
F: +62 341 582 060

**Kampus III**  
Jl. Raya Tigomas No 240 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 464 378 (Pusat)  
F: +62 341 460 435  
E: yulianster@umm.ac.id