

**ELISITASI KEBUTUHAN MENGGUNAKAN METODE UX
JOURNEY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
ANAK USIA DINI**

Tugas Akhir

Diajukan Untuk Memenuhi

Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1 Informatika

Universitas Muhammadiyah Malang



TRI PUTRA ARI PRANATA

201910370311191

Bidang Minat :

Rekayasa Perangkat Lunak

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

ELISITASI KEBUTUHAN MENGGUNAKAN METODE UX JOURNEY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

TUGAS AKHIR

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

Menyetujui,

Malang, 27 Desember 2023

Dosen Pembimbing 1



Dosen Pembimbing 2



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

NIP. 10814100543PNS.

Wildan Suharso S.Kom., M.Kom

NIP. 10817030596PNS.

LEMBAR PENGESAHAN

ELISITASI KEBUTUHAN MENGGUNAKAN METODE UX JOURNEY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

TRI PUTRA ARI PRANATA

201910370311191

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji
pada tanggal 27 Desember 2023

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Aminudin S.Kom., M.Cs.

NIP. 10817030594PNS.

Dosen Penguji 2



Luqman Hakim S.Kom., M.Kom.

NIP. 10819030658PNS.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Informatika



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

NIP. 10814100541PNS.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : TRI PUTRA ARI PRANATA

NIM : 201910370311191

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“ELISITASI KEBUTUHAN MENGGUNAKAN METODE UX JOURNEY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI”** 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, 27 Desember 2023
Yang Membuat Pernyataan



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

TRI PUTRA ARI PRANATA

ABSTRAK

Masalah: pembelajaran anak di era sekarang dapat dengan mudah di akses dimana pun dan kapanpun, akan tetapi hal inilah yang menjadikan anak usia 2 sampai 5 tahun sering menggunakan gadget. Oleh karena itu perlu diterapkannya waktu pembatasan penggunaan gadget atau biasa disebut dengan *screen time*, akan tetapi lebih berfokus pada aplikasi pembelajaran anak. **Metode:** penelitian yang digunakan adalah UX Journey dimana dengan mencari tahu pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi. Setelah data terkumpul peneliti akan menjadikannya sebagai acuan yang dapat digunakan sebagai bahan evaluasi. Cara pengumpulan data adalah dengan wawancara serta dokumentasi, dimana teknik ini dilakukan dengan cara pengumpulan data secara langsung dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap objek yang diteliti. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. **Hasil penelitian:** menunjukkan bahwa dari lima *stakeholder* yang diwawancarai perlu dilakukannya modifikasi terhadap aplikasi. Modifikasi ini perlu dilakukan untuk meningkatkan fitur dan tampilan dari aplikasi. **Kesimpulan dan pengembangan:** Diharapkan bahwa tampilan yang menarik serta banyaknya permainan yang terdapat dalam aplikasi pembelajaran anak dapat membantu dalam memanfaatkan waktu *screen time*.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, serta tak lupa shalawat dan salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, sehingga dengan ridha-Nya tugas akhir peneliti yang berjudul “Elisitasi Kebutuhan Menggunakan Metode Ux Journey Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini” dapat terselesaikan.

Pada kesempatan ini peneliti dengan segala kerendahan hati mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada :

1. Sujud sembah dan rasa hormat kepada Ibu Wiwik Lestari, Bapak Suparlan tercinta yang telah memberikan memberikan dukungan, doa, serta materiil yang tulus selama menempuh pendidikan sarjana strata 1 Informatika.
2. Dosen Pembimbing, Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom, M.Kom dan Bapak Wildan Suharso S.Kom.,M.Kom yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu dan membimbing peneliti terkait tugas akhir ini.
3. Seluruh dosen pengajar yang telah memberikan ilmunya.
4. Kak Eko dan mbak Vylida yang memberikan tempat tinggal selama menempuh pendidikan sarjana strata 1 Informatika
5. Teman tongkrongan biji semenjak maba sampai sekarang yang selalu membantu dan menemani disetiap proses yang telah dilewati.
6. Game Mobile Legends yang memberikan inspirasi dalam penyusunan skripsi.
7. Teman seperantauan Informatika kelas D angkatan 2019 yang menjadi rekan selama menempuh pendidikan sarjana strata 1 Informatika serta seluruh orang yang mengenal saya terimakasih atas doa dan dukungannya.

Malang, 22 Desember 2023

Tri Putra Ari Pranata

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan.....	4
1.4. Batasan Masalah.....	4
BAB II STUDI LITERATUR	5
2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
2.2 Konteks Penelitian.....	10
2.3 Studi Kelayakan.....	13
2.4 Research Gap.....	15
2.5 Teknik Pengumpulan Data	16
BAB III METHODOLOGI.....	21
3.1 Desain Penelitian.....	21
3.2 Alur Metode Penelitian.....	21
3.3 Populasi dan Sampel.....	23
3.4 Prosedur Pengumpulan Data	24
3.5 Teknik dan Prosedur Analisis Data	24
3.6 Penjaminan Keabsahan Data	25
3.7 Penarikan Kesimpulan.....	26
3.8 Goals.....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	29
4.1 Discover.....	29
4.1.1 Hypothesis	29
4.1.2 Identify Behavioral Variable	30
4.2 Explore	32
4.2.1 Prepared questions	32
4.2.2 Meet Stakeholders.....	34
4.2.3 Findings	36
4.2.4 Index cards/sticky notes.....	37
4.2.5 Map interview	38
4.2.6 Significant behavior pattern.....	39

4.2.7 Expand Description & Variable.....	42
4.2.8 Synthesize characteristics and relevant goals	44
4.2.9 Check for redundancy and completeness	45
4.2.9.1 Validation.....	45
4.2.9.2 Verification	48
4.2.10 Persona.....	49
4.2.11 Customer Journey	52
4.2.12 User Scenarios and user stories	56
4.2.13 Site map	56
4.2.14 Wireframing	57
4.3 Test	65
4.3.1 Qualitative & Quantitative selection.....	65
4.3.2 A/B Testing.....	65
4.3.3 Verification	70
4.3.4 Objective Behavioural Variables	70
4.3.5 Acceptance Criteria.....	71
4.4 Listen (Follow-up).....	74
4.5 Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan	74
4.6 Metrik Persyaratan.....	78
4.7 Diskusi.....	81
BAB V KESIMPULAN.....	84
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	6
Tabel 2.2 Competitor.....	11
Tabel 2.3 SWOT Analysis.....	14
Tabel 2.4 Acceptance Criteria	19
Tabel 2.5 User Requirement Metric	20
Tabel 3. 1 Karakteristik Populasi	24
Tabel 3. 2 Goals dan Aktivitas	28
Tabel 4.1 Hypotesis	30
Tabel 4.2 Indentify Behaviour Variables	32
Tabel 4.3 Significant Behaviour Patterns.....	41
Tabel 4. 4 Validasi Responden Pada Emoticon Card.....	43
Tabel 4. 5 Validasi Responden Lain.....	43
Tabel 4. 6 Komponen Desain Penambahan Fitur yang Lengkap	58
Tabel 4. 7 Komponen Desain Belajar Huruf	59
Tabel 4. 8 Komponen Desain Eja Kata Abjad	60
Tabel 4. 9 Komponen Desain Animasi Lagu Anak.....	61
Tabel 4. 10 Komponen Desain Kuis Acak Abjad	62
Tabel 4. 11 Komponen Desain Evaluasi Pembelajaran.....	63
Tabel 4. 12 Komponen Desain Setelan Waktu Screentime.....	64
Tabel 4.13 Daftar Pemeriksa Kebutuhan.....	76
Tabel 4.14 Matrik Persyaratan	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian UX Journey.....	22
Gambar 4.1 Prepare Question.....	34
Gambar 4. 2 Index Card Orang Tua	38
Gambar 4.3 Map Interview.....	39
Gambar 4.4 Syanthesize characteristics and relevant goals	45
Gambar 4.5 Persona Orang Tua 1	50
Gambar 4. 6 Persona Orang Tua 2	51
Gambar 4.7 Costumer Journey Mapping.....	53
Gambar 4.8 Costumer Journey Mapping 1.....	54
Gambar 4. 9 Costumer Journey Mapping 2.....	55
Gambar 4.10 User Screnario and user stories.....	56
Gambar 4.11 Site Map.....	56
Gambar 4. 12 (a) Solusi Desain Halaman Pembelajaran (b) Referensi Desain ..	58
Gambar 4. 13 (a) Solusi Desain Halaman Belajar Huruf (b) Referensi Desain ..	59
Gambar 4. 14 (a) Solusi Desain Halaman Eja Abjad (b) Referensi Desain	60
Gambar 4. 15 (a) Solusi Desain Halaman Lagu Anak (b) Referensi Desain	61
Gambar 4. 16 (a) Solusi Desain Kuis Acak Abjad (b) Referensi Desain.....	62
Gambar 4. 17 (a) Solusi Desain Evaluasi Pembelajaran (b) Referensi Desain ...	63
Gambar 4. 18 (a) Solusi Desain Setelan Waktu (b) Referensi Desain	64
Gambar 4. 19 AB Testing Halaman Belajar.....	65
Gambar 4. 20 AB Testing Halaman Belajar Abjad.....	66
Gambar 4. 21 AB Testing Halaman Acak Kata	66
Gambar 4. 22 AB Testing Halaman Lagu Anak	67
Gambar 4. 23 AB Testing Halaman Quiz Acak Kata.....	67
Gambar 4. 24 AB Testing Halaman Evaluasi Pembelajaran.....	68
Gambar 4. 25 AB Testing Pengaturan Waktu	68
Gambar 4. 26 Perbandingan Emotion Sebelum dan Sesudah Solusi Desain	69
Gambar 4.27 Verification.....	70
Gambar 4.28 Objective Behavioural Variables.....	70
Gambar 4.29 Possitive Case 1	71
Gambar 4. 30 Possitive Case 2	72

Gambar 4. 31 Positive Case 3	72
Gambar 4.32 Negative Case 1	73
Gambar 4. 33 Negative Case 2	73
Gambar 4. 34 Negative Case 3	74
Gambar 4. 35 Grafik Daftar Periksa Kebutuhan	77
Gambar 4. 36 Grafik Matrik Persyaratan	80



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Direct Competitor dan Indirect Competitor.....	89
Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara dengan Stakeholder.....	95



DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Sekolah Terang Bangsa, “Penerapan Model Human Computer Interaction (HCI) dalam Analisis Sistem Informasi,” *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, vol. q, no. 1, 2011, [Online]. Available: <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/jsinbis>.
- [2] K. Pendidikan, D. Teknologi Badan Penelitian, D. Pengembangan, D. Perbukuan, and P. Kurikulum, *INFORMATIKA Maresha Caroline Wijanto, dkk. SMP Kelas VII*.
- [3] M. A. Ramdhani, D. Sa’adillah Maylawati, A. S. Amin, and H. Aulawi, “Requirements Elicitation in Software Engineering,” 2018. [Online]. Available: www.sciencepubco.com/index.php/IJET.
- [4] F. Anvari, D. Richards, M. Hitchens, and M. A. Babar, “Effectiveness of Persona with Personality Traits on Conceptual Design.” *IEEE Professional Communication Society*, vol. 3, no. 7, pp. 263-272, 2015, [Online]. Available: <https://doi.org/10.1109/ICSE.2015.155>.
- [5] A. Nuriadin, Y. Dyan Nofia Harumike, D. Tana Sanggamu, P. Studi Ilmu Komunikasi, and U. Islam Blitar, “SEJARAH PERKEMBANGAN DAN IMPLIKASI INTERNET PADA MEDIA MASSA DAN KEHIDUPAN MASYARAKAT,” *SELASAR KPI: Referensi Media Komunikasi dan Dakwah*, vol. 1, no. 1, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.iainu-kebumen.ac.id/index.php/selasar/index>.
- [6] R. Arpiansah, Y. Fernando, and J. Fakhrurozi, “MENGUNAKAN METODE MDLC UNTUK ANAK USIA DINI,” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 2, p. 88, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>.
- [7] H. Pratiwi, “Screen Time dalam Perilaku Pengasuhan Generasi Alpha pada Masa Tanggap Darurat Covid-19,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, p. 265, Jun. 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.544.
- [8] D. Irsa and R. Wiryasaputra, “PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN LINEAR CONGRUENT METHOD (LCM) BERBASIS ANDROID,” *Jurnal Ilmiah Informatika* vol. 6, no. 1, 2016, doi: 10.36982/JIG.V6I1.4.
- [9] A. Jatmiko, E. Hadiati, and M. Oktavia, “PENERAPAN EVALUASI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK,” vol. 3, no. 1, pp. 83–97, 2020, [Online]. Available: <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal>.
- [10] W. Andhika, M. Iqbal, M. Nur, R. D. Nugroho, and P. Korespondensi, “TECHNIQUES FOR REPRESENTATION USER NEEDS USING

- PERSONA. (CASE STUDY: RELATIONSHIP BETWEEN ATTEND AND COMPETENCY ABILITY),” vol. 8, no. 2, pp. 245–252, 2021, doi: 10.25126/jtiik.202183444.
- [11] R. Delima, N. Kurnia Arianti, and B. Pramudyawardani, “Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun,” *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 1, no. 1, Apr 2015.
- [12] M. Maryono and M. Pramono, “Pengembangan website koleksi langka Perpustakaan UGM sebagai preservasi digital heritage menuju era industri 4.0,” *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, vol. 8, no. 1, p. 1, Jun. 2020, doi: 10.24198/jkip.v8i1.23348.
- [13] J. Sosial Humaniora Terapan Jurnal Sosial Humaniora Terapan and K. PELANGGAN KEPUASAN PELANGGAN Ngurah Ranga Wiwesa, “USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN,” *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, vol. 3, no.2 Jun 2021.
- [14] K. M. Ghufron, W. A. Kusuma, and F. Fauzan, “PENGUNAAN USER PERSONA UNTUK EVALUASI DAN MENINGKATKAN EKSPEKTASI PENGGUNA DALAM KEBUTUHAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK,” *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, vol. 3, no. 2, pp. 90–99, Oct. 2020, doi: 10.31598/sintechjournal.v3i2.587.
- [15] W. Andhika, M. Iqbal, M. Nur, R. D. Nugroho, and P. Korespondensi, “TECHNIQUES FOR REPRESENTATION USER NEEDS USING PERSONA. (CASE STUDY: RELATIONSHIP BETWEEN ATTEND AND COMPETENCY ABILITY),” vol. 8, no. 2, pp. 245–252, 2021, doi: 10.25126/jtiik.202183444.
- [16] D. A. Rusanty, H. Tolle, and L. Fanani, “Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking,” 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [17] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, “Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru,” *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, Jun. 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- [18] R. Rahmaniah, M. Hudri, and A. Afandi, “PENGUNAAN MEDIA GAME ONLINE ‘LINGOKIDS’ UNTUK MENGENALKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA SISWA TAMAN KANAK-KANAK,” *Journal of Character Education Society*, vol. 5, no. 3, pp. 751–758, 2022, doi: 10.31764/jces.v3i1.9621.

- [19] S. Syamsudduha and U. Islam Negeri Alauddin Makassar, "AL-AHYA: JURNAL PENDIDIKAN BIOLOGI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME TEKA-TEKI GAMBAR PADA MATERI SISTEM GERAK MANUSIA," *Jurnal Pendidikan Biologi*, vol. 3, no. 3, pp. 80–90, 2021, [Online]. Available: <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/alahya/index>
- [20] D. W. Putra, A. P. Nugroho, W. Puspitarini, and K. Kunci, "GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI," *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, vol. 1, no. 1, 2016.
- [21] F. Yulianto, Y. T. Utami, and I. Ahmad, "GAME EDUKASI PENGENALAN BUAH-BUAHAN BERVITAMIN C UNTUK ANAK USIA DINI," *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, vol. 7, no. 3, [Online]. Available: <https://doi.org/10.23887/janapati.v7i3.15554>, 2019.
- [22] K. dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran, A. Setiawan, and H. Praherdhiono, "PENGUNAAN GAME EDUKASI DIGITAL SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI Article History," 2019. [Online]. Available: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/index>
- [23] R. A. Nugroho, "Pengaruh Penggunaan Brainly Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Epistema*, vol. 2, no. 2, pp. 76–82, Oct. 2021, doi: 10.21831/ep.v2i2.41370.
- [24] A. P. Giovani, A. Ardiansyah, T. Haryanti, L. Kurniawati, and W. Gata, "ANALISIS SENTIMEN APLIKASI RUANG GURU DI TWITTER MENGGUNAKAN ALGORITMA KLASIFIKASI," *Jurnal Teknoinfo*, vol. 14, no. 2, p. 115, Jul. 2020, doi: 10.33365/jti.v14i2.679.
- [25] N. P. Purwanto, E. Kristanto, and K. Adjie, "KORELASI SCREEN TIME TERHADAP PERKEMBANGAN BERBAHASA ANAK USIA 2-5 TAHUN", *Ebers Papyrus*, vol. 27, no. 2, Des 2021.
- [26] D. W. Putra, A. P. Nugroho, W. Puspitarini, and K. Kunci, "GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI," *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, vol. 1, no. 1, 2016.
- [27] D. Guna *et al.*, "HUBUNGAN SCREEN TIME DENGAN GAME EDUKASI SEBAGAI PEMBELAJARAN," *Jurnal Informatics and Computer Engineering Journal*, vol. 3, no. 1, Jan 2023 [Online]. Available: <https://jurnal.bsi.ac.id/index.php/ijec/>.
- [28] F. Rozi, K. Khomsatun, and P. Teknologi Informasi STKIP PGRI Tulungagung Jl Mayor Sujadi Timur No, "RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PENGENALAN WARNA UNTUK PENDIDIKAN ANAK

- USIA DINI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH BERBASIS ANDROID.” *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika (JIPI)*, vol. 04, no. 01, pp. 12-18, Jun 2019.
- [29] H. Nofadina, N. O. Hidayati, and F. Adistie, “HUBUNGAN SCREEN TIME PENGGUNAAN SMARTPHONE DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA PRASEKOLAH,” *JURNAL MUTIARA NERS*, vol. 4, no. 2, pp. 94–99, Aug. 2021, doi: 10.51544/jmn.v4i2.1654.
- [30] D. Guna *et al.*, “HUBUNGAN SCREEN TIME DENGAN GAME EDUKASI SEBAGAI PEMBELAJARAN,” *Jurnal Informatics and Computer Engineering Journal*, vol. 3, no. 1, Jan 2023 [Online]. Available: <https://jurnal.bsi.ac.id/index.php/ijec/>
- [31] M. M. Gerda, S. Wahyuningsih, and N. K. Dewi, “Efektivitas Aplikasi Sex Kids Education untuk Mengenalkan Pendidikan Seks Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, pp. 3613–3628, Mar. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i4.2170.
- [32] N. P. Purwanto, E. Kristanto, and K. Adjie, “KORELASI SCREEN TIME TERHADAP PERKEMBANGAN BERBAHASA ANAK USIA 2-5 TAHUN”, *Ebers Papyrus*, vol. 27, no. 2, Des 2021.
- [33] R. F. A. Aziza, “ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA APLIKASI MENGGUNAKAN USER PERSONA DAN USER JOURNEY,” *Information System Journal*, vol. 3, no. 2, pp. 6–10, Jul. 2021, doi: 10.24076/infosjournal.2020v3i2.420.
- [34] W. Eka Jayanti, E. meilinda, N. Fahriza, P. Studi Manajemen Informatika AMIK BSI Pontianak Jl Abdurrahamn Saleh No, and P. Indonesia, “Game Edukasi ‘Kids Learning’ Sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android,” *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, vol. VI, no. 1, 2018.
- [35] M. Rusli. “Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus” *Jurnal Penelitian Sistem Informasi* , vol. 2, no. 1, pp. 48-60, Jun. 2021, DOI:10.55623/au.v2i1.18.
- [36] Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *HUMANIKA*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- [37] F. Wahid, “METODOLOGI PENELITIAN SISTEM INFORMASI: SEBUAH GAMBARAN UMUM,” *Media Informatika*, vol. 2, no. 1, pp. 69–81, 2004, DOI:10.20885/informatika.vol2.iss1.art7
- [38] S. Soedewi, “PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN WEBSITE UMKM KIRIHUCI,” *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, vol. 10, no. 02, p. 17, Apr. 2022, doi: 10.34010/visualita.v10i02.5378.



FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : TRI PUTRA ARI PRANATA
 NIM : 201910370311191
 Judul TA : ELISITASI KEBUTUHAN MENGGUNAKAN METODE
 UX JOURNEY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
 ANAK USIA DINI

Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	7 %
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	21 %
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	19 %
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	8 %
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	0 %
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	17 %

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

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

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)

