

Penerapan Metode UX Journey pada Perancangan User Interface Aplikasi Fun With Art

Tugas Akhir

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



Asriani Annisa Amran

202010370311393

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

Penerapan Metode UX Journey pada Perancangan User Interface Aplikasi Fun With Art

TUGAS AKHIR

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

Menyetujui,

Malang, 13 Januari 2024

Dosen Pembimbing 1



Dosen Pembimbing 2



Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom., M.Kom. — Evi Dwi Wahyuni S.Kom., M.Kom.
NIP. 10814100543PNS. NIP. 10817030595PNS.

LEMBAR PENGESAHAN

Penerapan Metode UX Journey pada Perancangan User Interface Aplikasi Fun With Art TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

ASRIANI ANNISA AMRAN

202010370311393

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

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Briansyah Setio Wivono S.Kom.,

M.Kom

NIP. 190913071987PNS.

Dosen Penguji 2



Wildan Suharso S.Kom., M.Kom

NIP. 10817030596PNS.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Informatika



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

NIP. 10814100541PNS.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : ASRIANI ANNISA AMRAN

NIM : 202010370311393

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“Penerapan Metode UX Journey pada Perancangan User Interface Aplikasi Fun With Art”** 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, 13 Januari 2024
Yang Mengetahui


ASRIANI ANNISA AMRAN

ABSTRAK

Masalah : Solusi desain untuk *Technology for child* yaitu aplikasi *Fun With Art* adalah teknologi yang dapat digunakan oleh pengasuh anak sebagai media untuk anak dalam melatih motorik dan mengeksplorasi berbagai seni melalui berbagai fitur yang disediakan. Dalam penelitian ini akan dilakukan perancangan *user interface* pada aplikasi *Fun With Art* untuk memenuhi kebutuhan persona yaitu pengasuh anak yang bekerja di tempat penitipan anak dengan fokus pada kegiatan menggambar dan mewarnai bentuk sederhana dan mudah dikenali, membuat pola atau desain batik, serta mempelajari tata cara membuat berbagai macam origami.

Metode : Metode penelitian yang digunakan adalah UX Journey dengan menerapkan tahapan untuk menentukan kebutuhan persona, perancangan aplikasi, pengujian *A/B Testing* dan pengujian solusi desain menggunakan *Acceptance Criteria* dengan persona pengasuh anak yang bekerja di tempat penitipan anak sebagai sampel penelitian. Teknik analisis data yang dilakukan adalah wawancara untuk menggali kebutuhan dan pengumpulan umpan balik dari pengasuh anak yang menggunakan aplikasi tersebut.

Hasil : Hasil penelitian ini adalah solusi desain aplikasi *Fun With Art* dengan fitur menggambar dan mewarnai bentuk sederhana dan mudah dikenali, fitur membuat pola atau desain batik, fitur menampilkan tata cara membuat origami yang dapat digunakan sebagai media untuk melatih motorik dan mengeksplorasi berbagai macam bentuk sederhana dan mudah dikenali, pola batik, dan macam-macam origami yang dapat dibuat.

Kesimpulan dan pengembangan : Diharapkan pada penelitian ini, solusi desain aplikasi *Fun With Art* mampu memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna dengan memenuhi kebutuhan pengguna.

Kata Kunci : Technology for Child, UX Journey, Solusi Desain Aplikasi, User Experience

ABSTRACT

Design solution for Technology for Child, the Fun With Art application is a technology that can be utilized by caregivers as a platform for children to enhance their motor skills and explore various arts through the provided features. This research focuses on designing the user interface of the Fun With Art application to meet the needs of the persona, namely caregivers working in childcare facilities. The emphasis is on activities such as drawing and coloring simple and recognizable shapes, creating batik patterns or designs, and learning the techniques of crafting various origami. The research methodology employed is UX Journey, involving stages such as determining persona needs, application design, A/B Testing, and testing design solutions using Acceptance Criteria with caregivers as the sample persona. Data analysis techniques include interviews to uncover needs and collect feedback from caregivers using the application. The research outcome is the design solution for the Fun With Art application, featuring drawing and coloring simple and recognizable shapes, creating batik patterns or designs, and displaying origami-making techniques. This application serves as a medium to train motor skills and explore various simple and recognizable shapes, batik patterns, and origami designs. It is anticipated that this research will result in a design solution for the Fun With Art application that provides a satisfying user experience by meeting user needs.

Keywords: Technology for Child, UX Journey, Application Design Solution, User Experience

KATA PENGANTAR

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

“Penerapan Metode UX Journey pada Perancangan User Interface Aplikasi Fun With Art”

Didalam ini disajikan pokok-pokok bahasan yang meliputi latar belakang, metode penelitian serta hasil dan pembahasan yang telah didapatkan pada proses penelitian ini. diberikan kesimpulan berdasarkan hasil yang telah didapatkan pada proses penelitian.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran yang membangun agar tulisan ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Malang, 30 Desember 2023



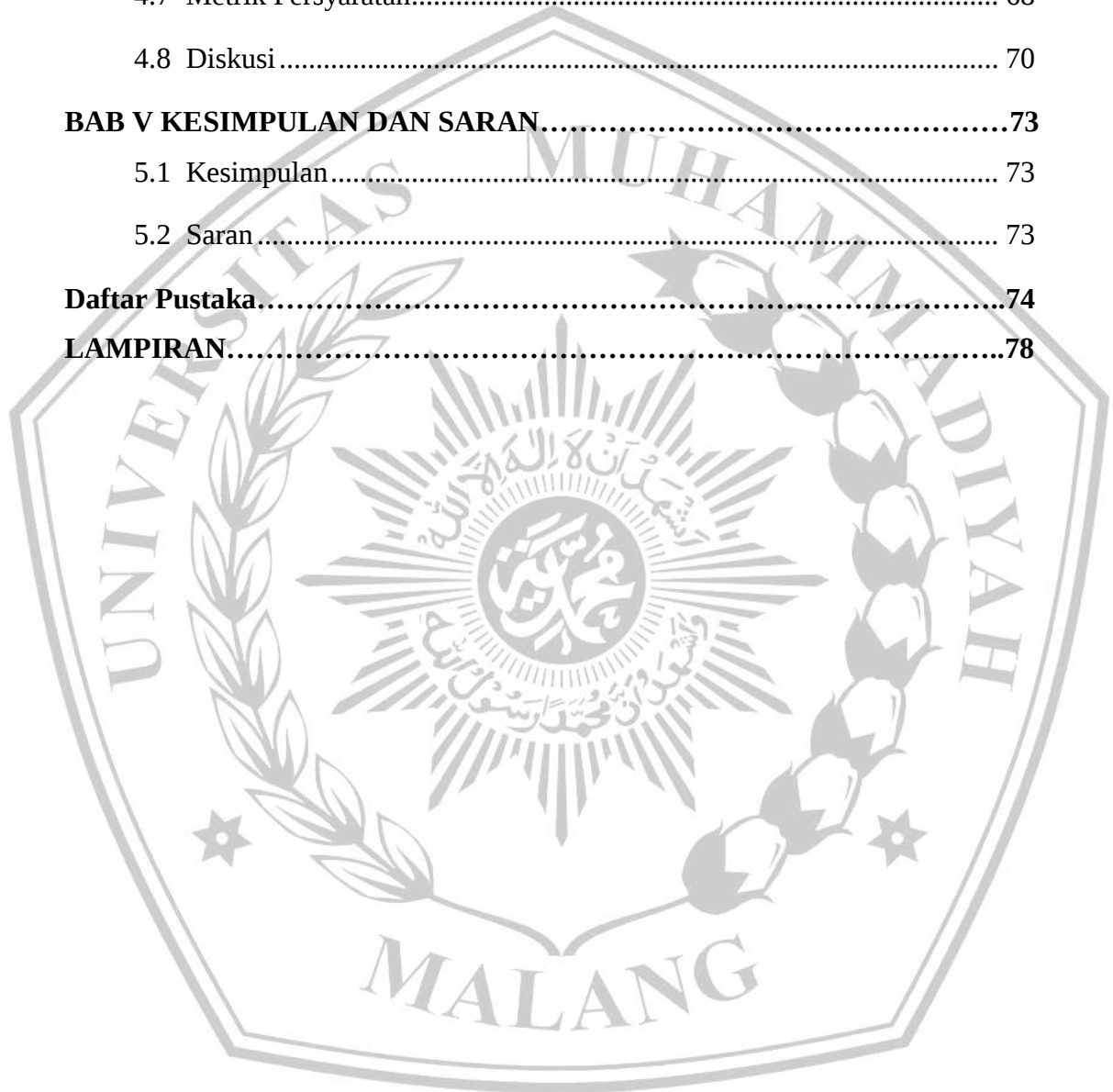
Asriani Annisa Amran

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan.....	4
1.4. Batasan Masalah.....	4
BAB II STUDI LITERATUR	5
2.1 Konteks Penelitian.....	6
2.2 Studi Kelayakan.....	7
2.3 Research Gap.....	10
2.4 Teknik Pengumpulan Data	10
2.5 Validasi dan Verifikasi	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	13
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.....	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	20
4.1 Field Studies	20
4.2 Discover.....	21
4.2.1 Hypothesis	21
4.2.2 Identify Behavioral Variable	22
4.3 Explore.....	23
4.3.1 Prepared questions	23
4.3.2 Meet Stakeholders.....	25
4.3.3 Findings	27
4.3.4 Index cards/sticky notes.....	28
4.3.5 Map interview.....	33
4.3.6 Significant behavior pattern.....	34
4.3.7 Synthesize characteristics and relevant goals	36
4.3.8 Check for redundancy and completeness.....	37
4.3.9 Persona.....	40
4.3.10 Customer Journey	42
4.3.11 User Scenarios and User Stories.....	44
4.3.12 Sitemap.....	44
4.3.13 Wireframing.....	45
4.4 Test	51
4.4.1 Qualitative & Quantitative selection	51
4.4.2 A/B Testing.....	52
4.4.3 Verification.....	59

4.4.4 Objective Behavioural Variables.....	60
4.4.5 Acceptance Criteria	60
4.5 Listen (Follow-up).....	62
4.6 Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan	63
4.7 Metrik Persyaratan.....	68
4.8 Diskusi	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	73
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran	73
Daftar Pustaka.....	74
LAMPIRAN.....	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3-1 Alur Penelitian UX Journey	14
Gambar 4-1 Sticky Notes untuk persona pengasuh anak yang bekerja di tempat penitipan anak responden 1	28
Gambar 4-3 Sticky Notes untuk persona pengasuh anak yang bekerja di tempat penitipan anak responden 3	29
Gambar 4-4 Sticky Notes untuk persona pengasuh anak yang bekerja di tempat penitipan anak responden 4	30
Gambar 4-5 Sticky Notes untuk persona pengasuh anak yang bekerja di tempat penitipan anak responden 5	30
Gambar 4-6 Map Interview untuk persona pengasuh anak yang bekerja di tempat penitipan anak	34
Gambar 4-7 <i>Synthesize characteristics and relevant goals</i> untuk persona pengasuh anak yang bekerja di tempat penitipan anak	36
Gambar 4-8 Persona pengasuh anak yang bekerja di tempat penitipan anak mewakili segment sangat sulit	40
Gambar 4-9 Persona pengasuh anak yang bekerja di tempat penitipan anak mewakili segment netral	41
Gambar 4-10 Customer Journey segment sangat sulit	42
Gambar 4-11 Customer Journey segment netral	43
Gambar 4-12 User Scenarios and User Stories	44
Gambar 4-13 Sitemap	44
Gambar 4-14 (a) Solusi Desain Pilih Bentuk (b) Referensi Desain	45
Gambar 4-15 (a) Solusi Desain Gambar Bentuk (b) Referensi Desain	46
Gambar 4-16 (a) Solusi Desain Gambar Bentuk (b) Referensi Desain	47
Gambar 4-17 (a) Solusi Desain Gambar Bentuk (b) Referensi Desain	48
Gambar 4-18 (a) Solusi Desain Gambar Bentuk (b) Referensi Desain	49
Gambar 4-19 (a) Solusi Desain Pilih Origami (b) Referensi Desain	50
Gambar 4-20 (a) Solusi Desain Gambar Bentuk (b) Referensi Desain	51
Gambar 4-21 A/B Testing 1	52

Gambar 4-22 A/B Testing 2	53
Gambar 4-23 A/B Testing 3	54
Gambar 4-24 A/B Testing 4	55
Gambar 4-25 A/B Testing 5	56
Gambar 4-26 A/B Testing 6	57
Gambar 4-27 A/B Testing 7	58
Gambar 4-28 Grafik Perbandingan Emotion Map Sebelum dan Sesudah Solusi Desain.....	59
Gambar 4.29 Acceptance Criteria - Positive Case 1-2	60
Gambar 4-30 Acceptance Criteria – Positive Case 3-4	61
Gambar 4-31 Acceptance Criteria - Positive Case 5-6.....	61
Gambar 4-32 Acceptance Criteria - Positive Case 7 dan Negative Case 1	61
Gambar 4-33 Acceptance Criteria – Negative Case 2-3.....	61
Gambar 4-34 Acceptance Criteria – Negative Case 4-5.....	62
Gambar 4-35 Acceptance Criteria – Negative Case 6-7.....	62
Gambar 4-36 Gambar Grafik Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan.....	66
Gambar 4-37 Gambar Grafik Metrik Persyaratan.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2-1 <i>Competitor</i>	7
Tabel 2-2 <i>SWOT Analysis</i>	8
Tabel 2-3 <i>Acceptance Criteria</i>	11
Tabel 2-4 <i>User Requirement Metrik</i>	11
Tabel 3-1 <i>Karakteristik Populasi</i>	15
Tabel 3-2 <i>Goals dan Aktivitas</i>	18
Tabel 4-1 <i>Hypotheses</i>	21
Tabel 4-2 <i>Identify Behavioral Variable</i>	23
Tabel 4-3 <i>Prepare Question</i>	24
Table 4-4 <i>User Stories</i>	31
Tabel 4-5 <i>Significant Behaviour Patterns</i>	35
Tabel 4-6 <i>Komponen Desain Pilih Bentuk</i>	45
Tabel 4-7 <i>Komponen Desain Gambar Bentuk</i>	46
Tabel 4-8 <i>Komponen Desain Gambar Bentuk</i>	47
Tabel 4-9 <i>Komponen Desain Gambar Bentuk</i>	48
Tabel 4-10 <i>Komponen Desain Gambar Bentuk</i>	49
Tabel 4-11 <i>Komponen Desain Pilih Origami</i>	50
Tabel 4-12 <i>Komponen Desain Gambar Bentuk</i>	51
Tabel 4-13 <i>Verification</i>	59
Tabel 4-14 <i>Objective Behavioral Variables</i>	60
Tabel 4-15 <i>Demografi Self-Review dan Reviewer Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan</i>	63
Tabel 4-16 <i>Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan</i>	64
Tabel 4-17 <i>Demografi Self-Review dan Reviewer Metrik Persyaratan</i>	68
Tabel 4-18 <i>Metrik Persyaratan Reviewer</i>	68

Daftar Pustaka

- [1] C. Lecomte, E. Blanco, and P. Trompette, "Towards a Better Frugal Design using Persona - issues and insights from an ethnography on prosthetics in Vietnam -," *I3 Conf.*, 2013.
- [2] and M. A. B. F. Anvari, D. Richards, M. Hitchens, "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.
- [3] A. Safwat and M. B. Senousy, "Addressing Challenges of Ultra Large Scale System on Requirements Engineering," *Procedia Comput. Sci.*, vol. 65, no. Iccmit, pp. 442–449, 2015, doi: 10.1016/j.procs.2015.09.116.
- [4] T. Alsanoosy, M. Spichkova, and J. Harland, "The influence of power distance on requirements engineering activities," *Procedia Comput. Sci.*, vol. 159, pp. 2394–2403, 2019, doi: 10.1016/j.procs.2019.09.414.
- [5] Kusuma, "587-Article Text-2850-1-10-20201012 (1)," *Pengguna. User Pers. Untuk Eval. Dan Meningkatkan. Ekspektasi Pengguna Dalam Kebutuhan Sist. Inf. Akad.*, vol. 3, no. 2, pp. 1–10, 2020.
- [6] R. Ardiana, "Implementasi Media Berbasis TIK untuk Pembelajaran Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 103–111, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.117.
- [7] N. H. Tsalisah and A. Syamsudin, "Dampak Pembelajaran Daring terhadap Proses Belajar Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 2391–2403, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1958.
- [8] D. Wulandari and T. Lestari, "Pengaruh gadget terhadap perkembangan emosi anak," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 1, pp. 1689–1695, 2021.
- [9] Soetjiningih, *Tumbuh Kembang Anak*, 2nd ed. Jakarta: EGC, 2013.
- [10] L. Maghfuroh and K. Chayaning Putri, "Pengaruh Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di Tk Sartika I Sumurgenuk Kecamatan Babat Lamongan," *J. Heal. Sci.*, vol. 10, no. 1, 2018, doi: 10.33086/jhs.v10i1.144.
- [11] A. G. Carlson, E. Rowe, and T. W. Curby, "Disentangling fine motor skills relations to academic achievement: The relative contributions of visual-spatial integration and visual-motor coordination," *J. Genet. Psychol.*, vol. 174, no. 5, pp. 514–533, 2013, doi: 10.1080/00221325.2012.717122.
- [12] M. Yaumi, "the Implementation of Distance Learning in Indonesian Higher Education," *Lentera Pendidik. J. Ilmu Tarb. dan Kegur.*, vol. 10, no. 2, pp. 196–215, 2007, doi: 10.24252/lp.2007v10n2a6.
- [13] D. Fitriani, Aisyah, and N. Arvionita, "Aplikasi Kegiatan Main Finger Painting Dalam Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak Usia Dini," vol. VI, no. 2, pp. 204–217, 2019.

- [14] E. Roostin, "Upaya Meningkatkan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Melalui Teknik Membatik Sederhana," *Kiddo J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 66–79, 2020, doi: 10.19105/kiddo.v1i2.3481.
- [15] D. Faradillah, N. Nurhasanah, and M. Tahir, "Penerapan Kegiatan Finger Painting dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 7, no. 3b, pp. 1665–1669, 2022, doi: 10.29303/jipp.v7i3b.828.
- [16] R. S. Kurnia, "Implementasi User Journey Map pada Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Tunanetra," *INTECHNO Journal-Information Technol. J.*, vol. 1, no. 4, 2019.
- [17] 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.
- [18] S. Haryoko, "PENERAPAN SISTEM HUMAN COMPUTER INTERACTION (HCI) PADA WEBSITE E-LEARNING," pp. 1–8, 2012.
- [19] L. Fitri, B. N. Astini, I. Rachmayani, and Fahrudin, "Mengembangkan kegiatan finger painting untuk meningkatkan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun," *Indones. J. Elem. Child. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 236–242, 2021.
- [20] F. Fariyanto, S. Suaidah, and F. Ulum, "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode UX Design Thinking," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021.
- [21] BPK Penabur, "5 Rekomendasi Aplikasi Menggambar dan Mewarnai," *bpkpenabur.or.id*, 2021. <https://bpkpenabur.or.id/cities/jakarta/berita/berita-lainnya/5-rekomendasi-aplikasi-menggambar-dan-mewarnai>
- [22] E. I. Setiawan, "Belajar Origami dengan Aplikasi Android Terbaik," *Technologue.id*, 2023. <https://technologue.id/belajar-origami-dengan-aplikasi-android-terbaik?page=2>
- [23] A. W. Asri, "Aplikasi Belajar Anak TK untuk Si Kecil, Moms Wajib Tahu!," *orami.co.id*, 2023. <https://www.arami.co.id/magazine/aplikasi-belajar-anak-tk>
- [24] V. Tasril, M. Zen, E. S. Fitriani, and A. D. Putra, "Desain Ui/Ux Prototipe Pembelajaran Berbasis Game Kosakata Bahasa Inggris Dengan Metode Hcd Ui/Ux Design of English Vocabulary Game-Based Learning Prototype Using the Hcd Method," *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–8, 2023.
- [25] F. Ariani, A. Taufik, and A. Arsanti, "Application Of Design Thinking Method For Ui And Ux Design In Ngajiyuk," *JISICOM (Journal Inf. Syst. Informatics Comput.*, vol. 6, no. 2, pp. 425–440, 2022, doi: 10.52362/jisicom.v6i2.940.

- [26] R. Delima, N. K. Arianti, and B. Pramudyawardani, "Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun," *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, 2015.
- [27] and N. J. S. T. Acuña, J. W. Castro, "A HCI technique for improving requirements elicitation," *Inf. Softw. Technol.*, vol. 54 No.12, pp. 1357–1375, 2012, doi: doi: 10.1016/j.infsof.2012.07.011.
- [28] Y. S. Siregar, M. Darwis, R. Baroroh, and W. Andriyani, "Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan," *J. Ilm. Kampus Mengajar*, no. 2, pp. 69–75, 2022, doi: 10.56972/jikm.v2i1.33.
- [29] M. Mulyadi, "Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya [Quantitative and Qualitative Research and Basic Rationale to Combine Them]," *J. Stud. Komun. dan Media*, vol. 15, no. 1, pp. 128–138, 2019.
- [30] E. A. Kazerooni, "Population and sample," *Am. J. Roentgenol.*, vol. 177, no. 5, pp. 993–999, 2001, doi: 10.2214/ajr.177.5.1770993.
- [31] G. A. Strouse and L. A. Newland, "This is the accepted copy of the following manuscript : Mourlam , D . J . , Strouse , G . A . , Newland , L . A . , & Lin , H . (2019). Can they do it ? A comparison of teacher candidates ' assumptions and preschoolers ' actual skills with digital technol," pp. 2–34, 2019.
- [32] F. Ihmeideh and M. Alkhawaldeh, "Teachers' and parents' perceptions of the role of technology and digital media in developing child culture in the early years," *Child. Youth Serv. Rev.*, vol. 77, no. April, pp. 139–146, 2017, doi: 10.1016/j.chldyouth.2017.04.013.
- [33] A. Cooper, R. Reimann, and D. Cronin, *About Face 3: The Essentials of Interaction Design (Llibre electrònic de Google)*. 2007.
- [34] L. M. Given, *The Sage Encyclopedia of Qualitative Research Methods*. SAGE Publications, 2008.
- [35] S. L. Siedlecki, "Understanding Descriptive Research Designs and Methods," *Clin. Nurse Spec.*, vol. 34, no. 1, pp. 8–12, 2020, doi: 10.1097/NUR.0000000000000493.
- [36] A. Rijali, "Analisis Data Kualitatif," *Alhadharah J. Ilmu Dakwah*, vol. 17, no. 33, p. 81, 2019, doi: 10.18592/alhadharah.v17i33.2374.
- [37] A. H. S. dan A. Arief, *Terampil Mengolah Data Kualitatif dengan NVIVO*. 2013.
- [38] C. Cook, "Remote Field Studies for UX Research," *July 7, 2022*. <https://ethosapp.com/blog/remote-field-studies-for-ux-research/>
- [39] R. Robingatin, S. N. Asiah, and E. Ekawati, "Kemampuan Motorik Halus Anak Laki-Laki dan Perempuan," *BOCAH Borneo Early ...*, vol. 1, no. c,

pp. 55–63, 2021.

- [40] F. P. Sari, A. Azmi, and R. B. SND, “Tinjauan Kemampuan Menggambar Menggunakan Pola Pada Anak Di Tk B Ra Al-Fazwa Deli Serdang,” *Gorga J. Seni Rupa*, vol. 9, no. 1, p. 176, 2020, doi: 10.24114/gr.v9i1.18785.
- [41] N. Faizatin, “Peningkatan Motorik Halus Melalui Kegiatan Origami Pada Anak Kelompok A TK DWP Kedungrukem Benjeng Gresik Tahun Pelajaran 2015/2016,” *Pedagog. J. Anak Usia Dini dan Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, p. 80, 2018, doi: 10.30651/pedagogi.v4i2.1964.
- [42] S. Wibawa, “Pembuatan Aplikasi Tutorial Origami Berbasis Andengine,” *Calyptra*, vol. 4, no. 2, pp. 1–19, 2016.
- [43] M. Makagingge, M. Karmila, and A. Chandra, “PENGARUH POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK (Studi Kasus Pada Anak Usia 3-4 Tahun di KBI Al Madina Sampangan Tahun Ajaran 2017-2018),” *YaaBunayya J. Anak Pendidik. Usia Dini*, vol. volume 3 n, pp. 115–122, 2019, doi: 10.24853/yby.3.2.16-122.
- [44] M. Agustin, “Hakikat Bimbingan dan Konseling untuk Anak Usia Dini,” *Modul*, vol. 1, pp. 1–31, 2014.
- [45] F. Tahel and E. Ginting, “Penerapan Aplikasi Flash Dalam Media Pembelajaran Mewarnai Gambar Untuk Meningkatkan Motorik Halus,” *J. Inform. Kaputama(JIK)*, vol. 2, no. 1, pp. 34–43, 2018.
- [46] R. Tahir, “a Measurement Model Based on Usability Metrics for Mobile Learning User Interface for Children,” *Int. J. E-Learning Educ. Technol. Digit. Media*, vol. 1, no. 1, pp. 16–31, 2015, doi: 10.17781/p001503.
- [47] I. K. S. Ariyana, “Pembelajaran Konsep Pola Untuk Anak Usia Dini dalam Kaitannya dengan Problem Solving,” *Widya Kumara J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 22–32, 2020.
- [48] E. Budiarti, “Penggunaan Aplikasi Paint Menstimulasi Kemampuan Menggambar Serta Mewarnai Kelompok B di TK,” pp. 104–112, 2022.
- [49] L. Uden and A. Dix, “Iconic Interfaces For Kids On The Internet,” *IFIP World Comput. Congr.*, pp. 279–286, 2000.
- [50] M. Musafir, R. Hadi, and M. Muhajirin, “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Seni Melipat Origami Pada Anak Kelompok B Raudatul Jannah,” *J. Ilm. Mandala Educ.*, vol. 8, no. 3, pp. 2232–2238, 2022, doi: 10.58258/jime.v8i3.3692.
- [51] M. R. Tanjung and T. F. Parsika, “Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan Dan Pembelajaran Origami Dengan Pendekatan ADDIE,” *Semin. Nas. Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 128–133, 2014.



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FAKULTAS TEKNIK

INFORMATIKA

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

FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Asriani Annisa Amran
NIM : 202010370311393
Judul TA : Penerapan Metode UX Journey pada Perancangan User Interface Aplikasi Fun With Art

Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

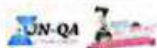
No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	5%
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	2%
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	2%
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	0%
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	4%
6.	Makalah Tugas Akhir	20%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

*) 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

Kampus II

Kampus III