

**Perancangan Desain *User Interface Mobile Technology for Child*  
"Wonder Play" dengan Metode UX Journey**

**Tugas Akhir**

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



**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  
2023**

## LEMBAR PERSETUJUAN

### Perancangan Desain User Interface Mobile Technology for Child Wonder Play dengan Metode UX Journey

TUGAS AKHIR

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1

Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Menyetujui,

Malang, 29 Desember 2023

Dosen Pembimbing 1



Dosen Pembimbing 2



Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom,

M.Kom.

NIP. 10814100543PNS.

Evi Dwi Wahyuni S.Kom., M.Kom.

NIP. 10817030595PNS.

## **LEMBAR PENGESAHAN**

### **Perancangan Desain User Interface Mobile Technology for Child Wonder Play dengan Metode UX Journey**

#### **TUGAS AKHIR**

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

**Disusun Oleh :**

**Satriani Jatining Rahayu**

**202010370311399**

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji  
pada tanggal 29 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,**

**fa Jurusan Informatika**



**In: Galih Wasis Wicaksono S.kom., M.Cs.**

**NIP. 10814100541PNS.**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

**NAMA : Satriani Jatining Rahayu**

**NIM : 202010370311399**

**FAK./JUR. : Informatika**

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul "**Perancangan Desain User Interface Mobile Technology for Child Wonder Play dengan 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



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

Malang, 29 Desember 2023  
Yang Membuat Pernyataan



Satriani Jatining Rahayu

## Abstrak

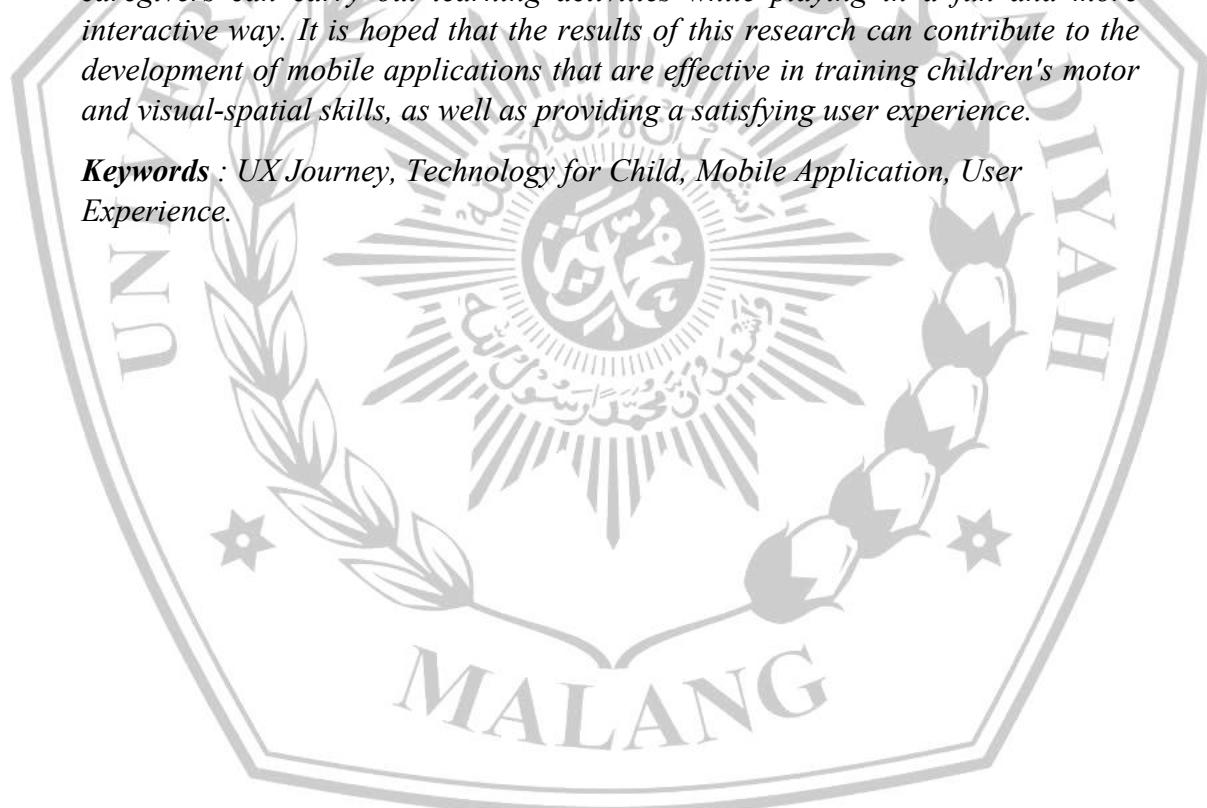
Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain antarmuka pengguna yang interaktif dan menarik untuk aplikasi *mobile* "Wonder Play" yang bertujuan untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik dan visual-spasial. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode UX Journey, yang memungkinkan pengembang untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan tantangan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi. Melalui analisis kebutuhan pengguna dan pengalaman pengguna yang telah ada, desain antarmuka pengguna yang interaktif, ramah anak, dan menarik visual akan diusulkan. Penelitian ini dilakukan dengan pengambilan data secara wawancara terhadap beberapa *stakeholder* yang sesuai dengan kriteria permasalahan. Setelah itu dilakukan juga pemrioritasan masalah oleh *stakeholder* sehingga bisa didapat masalah apa saja yang harus dimodelkan dengan prinsip-prinsip yang ada di metode UX Journey sehingga pemodelan nantinya dapat sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna atau stakeholder. Penelitian ini juga akan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain UX untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu para pengasuh anak dapat lebih mudah melakukan kegiatan belajar yang dimana disertai dengan bermain. Oleh karena itu, anak dan juga pengasuh anak dapat melakukan kegiatan belajar sambil bermain dengan menyenangkan dan lebih interaktif. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan aplikasi *mobile* yang efektif dalam melatih keterampilan motorik dan visual-spasial anak-anak, serta memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan.

**Kata kunci:** UX Journey, Technology for Child, Aplikasi Mobile, User Experience

## Abstract

*This research aims to design an interactive and attractive user interface design for the mobile application "Wonder Play" which aims to help children develop motor and visual-spatial skills. The method used in this research is the UX Journey Method, which allows developers to understand user needs, preferences and challenges in operating applications. Through analysis of user needs and existing user experiences, an interactive, child-friendly and visually appealing user interface design will be proposed. This research was carried out by collecting data through interviews with several stakeholders who met the problem criteria. After that, problem prioritization is also carried out by stakeholders so that we can find out what problems must be modeled using the principles in the UX Journey method so that the modeling can later be in accordance with the wishes and needs of users or stakeholders. This research will also consider UX design principles to ensure optimal user experience. The results of the research carried out are that child caregivers can more easily carry out learning activities which are accompanied by play. Therefore, children and child caregivers can carry out learning activities while playing in a fun and more interactive way. It is hoped that the results of this research can contribute to the development of mobile applications that are effective in training children's motor and visual-spatial skills, as well as providing a satisfying user experience.*

**Keywords :** UX Journey, Technology for Child, Mobile Application, User Experience.



## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Puji syukur saya sampaikan kepada Allah SWT atas berlimpahnya rahmat dan anugerah-Nya yang telah memungkinkan saya menyelesaikan Tugas Akhir ini. Saya juga ingin mengungkapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan petunjuk serta kekuatan bagi saya. Alhamdulillah, Allah telah memberi saya keteguhan hati dan kesabaran untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
2. Orang tua saya yang selalu memberikan dukungan, motivasi, bimbingan, dan doa dalam perjalanan pendidikan saya.
3. Keluarga saya yang senantiasa memberikan semangat dan dorongan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Ari sekeluarga yang juga senantiasa menyayangi dan memberi dukungan untuk saya.
5. Bapak Wahyu Andhyka Kusuma, S.Kom, M.Kom., dan Ibu Evi Dwi Wahyuni, S.Kom., M.Kom. yang telah menjadi pembimbing saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Bapak/Ibu Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Malang.
7. Bapak/Ibu Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang.
8. Asriani Annisa Amran, Jur'at Kiasatunnisa, Elrizfa Deviona, Elisa Oktaviola, Faradiba Honora, Tasnim Izza Azzahroh, Maulidya Rismawati, Patricia Khoirunnisa, Erika Agustiana Widi, Pungky Setyo Lestari, dan Defana Yoga Denandra yang telah senantiasa menemani dan memberi dukungan selama ini.
9. Miky dan Miko yang selalu menghibur dan memberi semangat kepada saya selama ini.
10. Seluruh teman seangkatan saya di Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang yang selalu memberikan dukungan.

Saya sadar bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, saya sangat menghargai segala kritik dan saran yang bersifat membangun, karena hal tersebut akan membantu memperbaiki kualitas penulisan skripsi ini dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi saya dan para pembaca.

Malang, 29 Desember 2023



Penulis

## KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas berkah, rahmat, dan petunjuk-Nya yang telah melimpahkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir berjudul:

### "PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE MOBILE TECHNOLOGY FOR CHILD 'WONDER PLAY' DENGAN METODE UX JOURNEY"

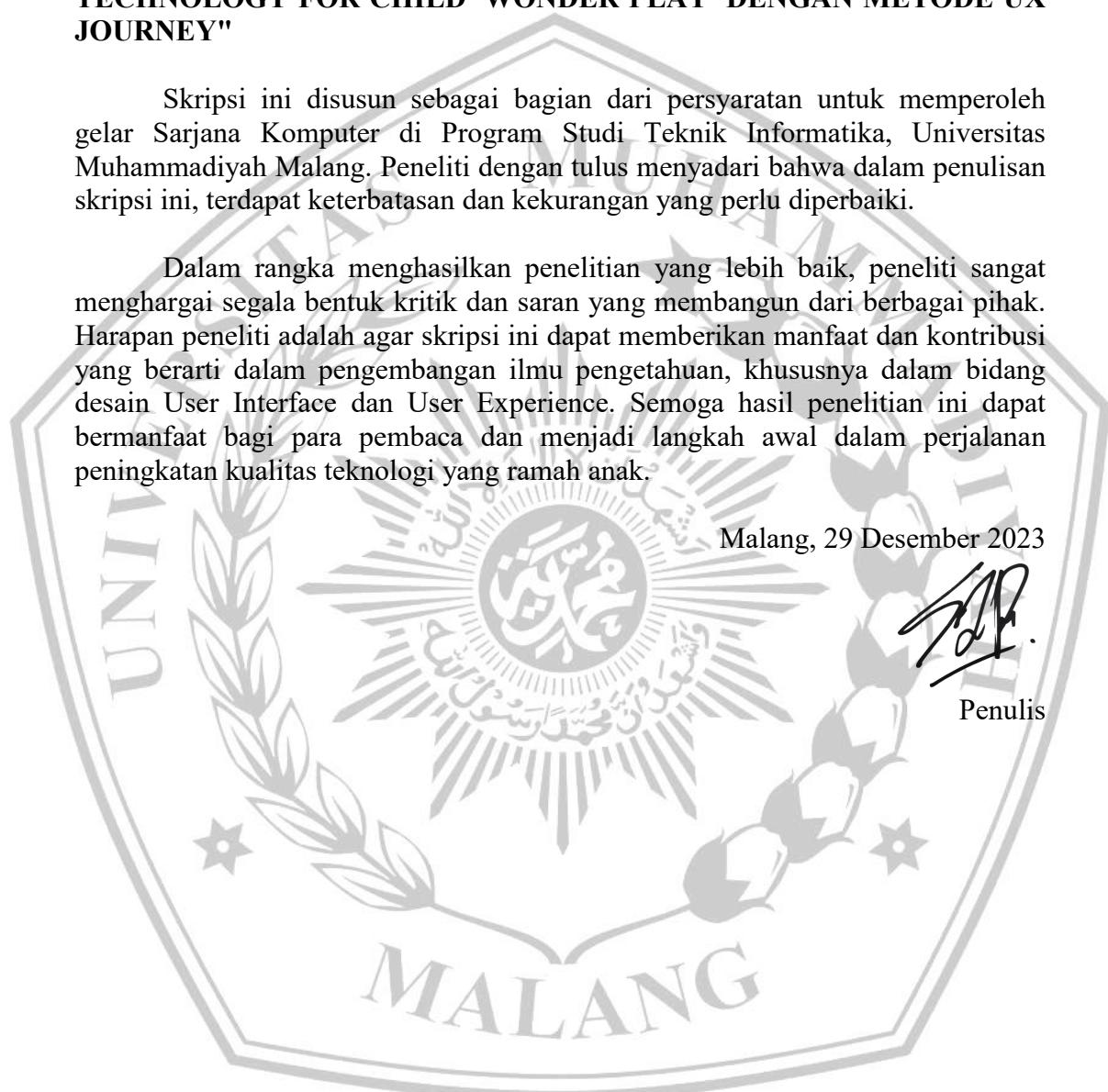
Skripsi ini disusun sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Malang. Peneliti dengan tulus menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini, terdapat keterbatasan dan kekurangan yang perlu diperbaiki.

Dalam rangka menghasilkan penelitian yang lebih baik, peneliti sangat menghargai segala bentuk kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Harapan peneliti adalah agar skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang desain User Interface dan User Experience. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan menjadi langkah awal dalam perjalanan peningkatan kualitas teknologi yang ramah anak.

Malang, 29 Desember 2023



Penulis



## **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>Abstract .....</b>	<b>vi</b>
<b>LEMBAR PERSEMBERAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I .....</b>	<b>1</b>
<b>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>BAB II .....</b>	<b>5</b>
<b>LANDASAN TEORI .....</b>	<b>5</b>
2.1. Konteks Penelitian .....	6
2.2. Studi Kelayakan .....	8
2.3. Research Gap .....	10
2.4. Teknik Pengumpulan Data .....	11
2.5. Validasi dan Verifikasi .....	11
<b>BAB III .....</b>	<b>13</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</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 .....	16
3.6. Penjaminan Keabsahan Data .....	17
3.7. Penarikan Kesimpulan .....	18
3.8. Goals .....	18
<b>BAB IV .....</b>	<b>21</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>21</b>
4.1. Discover .....	21
4.1.1. Hypothesis .....	21

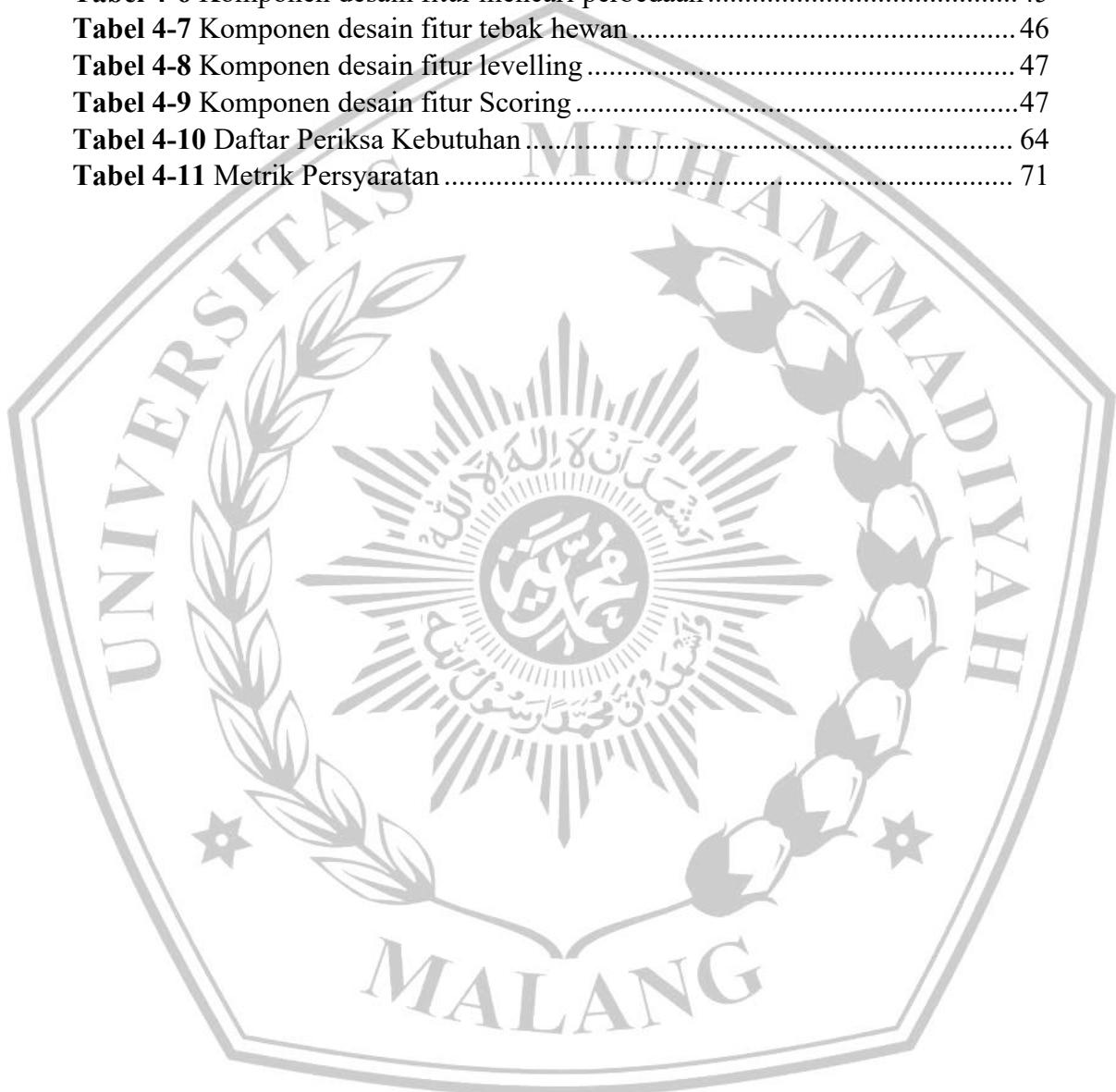
4.1.2. Identify Behavioral Variable .....	22
4.2. Explore .....	24
4.2.1. Prepared questions .....	24
4.2.2. Meet Stakeholders .....	26
4.2.3. Findings .....	27
4.2.4. Index cards/sticky notes .....	28
4.2.5. Map interview .....	31
4.2.6. Significant behavior pattern .....	32
4.2.7. Synthesize characteristics and relevant goals .....	33
4.2.8. Check for redundancy and completeness .....	34
4.2.8.1. Validation .....	34
4.2.8.2. Verification .....	35
4.2.9. Persona .....	36
4.2.10. Customer Journey .....	39
4.2.11. User Scenarios and user stories .....	42
4.2.12. Site map .....	43
4.2.13. Wireframing .....	49
4.3. Test .....	52
4.3.1. Qualitative & Quantitative selection .....	52
4.3.2. A/B Testing .....	52
4.3.3. Verification .....	59
4.3.4. Objective Behavioural Variables .....	60
4.3.5 Acceptance Criteria .....	60
4.4. Listen (Follow-up) .....	62
4.5. Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan .....	62
4.6. Metrik Persyaratan .....	71
4.7. Diskusi .....	73
<b>BAB V .....</b>	<b>75</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>75</b>
5.1. Kesimpulan .....	75
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>77</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>81</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3-1</b> Alur Penelitian UX Journey .....	14
<b>Gambar 3-2</b> Proses Analisis Data Penelitian Kualitatif .....	17
<b>Gambar 3-3</b> Goals dan Aktivitas .....	20
<b>Gambar 4-1</b> Identify Behavioral Variables .....	23
<b>Gambar 4-2</b> Sticky Notes untuk persona pengasuh anak (Stakeholder 1) .....	28
<b>Gambar 4-3</b> Sticky Notes untuk persona pengasuh anak (Stakeholder 2) .....	28
<b>Gambar 4-4</b> Sticky Notes untuk persona pengasuh anak (Stakeholder 3) .....	29
<b>Gambar 4-5</b> Sticky Notes untuk persona pengasuh anak (Stakeholder 4) .....	29
<b>Gambar 4-6</b> Sticky Notes untuk persona pengasuh anak (Stakeholder 5) .....	30
<b>Gambar 4-7</b> Map Interview .....	32
<b>Gambar 4-8</b> Synthesize characteristics and relevant goals .....	34
<b>Gambar 4-9</b> Persona 1 .....	36
<b>Gambar 4-10</b> Persona 2 .....	37
<b>Gambar 4-11</b> Persona 3 .....	38
<b>Gambar 4-12</b> Customer Journey Persona 1 .....	39
<b>Gambar 4-13</b> Customer Journey Persona 2 .....	40
<b>Gambar 4-14</b> Customer Journey Persona 3 .....	41
<b>Gambar 4-15</b> User Scenario and Stories .....	42
<b>Gambar 4-16</b> Sitemap .....	43
<b>Gambar 4-17</b> Referensi fitur menjiplak gambar (kanan) dan aplikasi yang dikembangkan (kiri) .....	44
<b>Gambar 4-18</b> Referensi fitur mencari perbedaan (kanan) dan aplikasi yang dikembangkan (kiri) .....	45
<b>Gambar 4-19</b> Referensi fitur tebak hewan (kanan) dan aplikasi yang dikembangkan (kiri) .....	46
<b>Gambar 4-20</b> Referensi fitur Levelling (kanan) dan aplikasi yang dikembangkan (kiri) .....	47
<b>Gambar 4-21</b> Referensi fitur Scoring (kanan) dan aplikasi yang dikembangkan (kiri) .....	47
<b>Gambar 4-22</b> Wireframing Splash Screen, Menu, Leveling, Menjiplak Gambar49	
<b>Gambar 4-23</b> Tutorial Tiru Gambar, Tutorial Tiru Gambar CTA, Mencari Perbedaan Gambar, Tutorial Mencari Perbedaan Gambar .....	50
<b>Gambar 4-24</b> A/B Testing 1 .....	53
<b>Gambar 4-25</b> A/B Testing 2 .....	54
<b>Gambar 4-26</b> A/B Testing 3 .....	55
<b>Gambar 4-27</b> A/B Testing 4 .....	56
<b>Gambar 4-28</b> A/B Testing 5 .....	57
<b>Gambar 4-29</b> A/B Testing 6 .....	58
<b>Gambar 4-30</b> Verification .....	59
<b>Gambar 4-31</b> Objective Behavioral Variables .....	60
<b>Gambar 4-32</b> Positive Case 1-4 .....	61
<b>Gambar 4-33</b> Positive Case 5-6 & Negative Case 1-2 .....	61
<b>Gambar 4-34</b> Negative Case 4-6 .....	62

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 4-1</b> Hipotesis .....	22
<b>Tabel 4-2</b> Prepared Questions .....	24
<b>Tabel 4-3</b> Hasil Wawancara .....	31
<b>Tabel 4-4</b> Significant Behaviour Patterns .....	32
<b>Tabel 4-5</b> Komponen desain fitur menjiplak gambar .....	44
<b>Tabel 4-6</b> Komponen desain fitur mencari perbedaan .....	45
<b>Tabel 4-7</b> Komponen desain fitur tebak hewan .....	46
<b>Tabel 4-8</b> Komponen desain fitur levelling .....	47
<b>Tabel 4-9</b> Komponen desain fitur Scoring .....	47
<b>Tabel 4-10</b> Daftar Periksa Kebutuhan .....	64
<b>Tabel 4-11</b> Metrik Persyaratan .....	71



## **DAFTAR GRAFIK**

<b>Grafik 4-1 A/B Testing .....</b>	<b>59</b>
<b>Grafik 4-2 Daftar Periksa Kebutuhan .....</b>	<b>69</b>
<b>Grafik 4-3 Metrik Persyaratan .....</b>	<b>72</b>



## Daftar Pustaka

- [1] M. Bolung and H. R. K. Tampangela, "Analisa Penggunaan Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak," *J. ELTIKOM*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2017, doi: 10.31961/eltikom.v1i1.1.
- [2] 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.
- [3] 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.
- [4] 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.
- [5] I. W. Juliawan, P. W. Bawa, and D. Qondias, "Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti," *J. Ilm. Pendidik. Citra Bakti*, vol. 9, no. 2, pp. 153–166, 2021, [Online]. Available: <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>
- [6] S. Syarifah and S. Sumar, "Motivasi Siswa Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab Dan Inggris Di Madrasah Aliyah Se-Provinsi Kepulauan Bangka Belitung," *Sci. J. Has. Penelit.*, vol. 4, no. 1, pp. 101–126, 2019, doi: 10.32923/sci.v4i1.1116.
- [7] M. R. Mufida, Ainul. Abidin, "Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun," *Barik*, vol. 8, no. 2, pp. 132–146, 2021.
- [8] P. Z. Rahmalah, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini," *Pros. Semin. Nas. Lppm Ump*, vol. 0, no. 0, pp. 302–310, 2019, [Online]. Available: <https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/52/52%0Ahttps://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/52>
- [9] M. A. Subarkah, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak," *Rausyan Fikr J. Pemikir. dan Pencerahan*, vol. 15, no. 1, pp. 125–139, 2019, doi: 10.31000/rf.v15i1.1374.
- [10] L. Nurmiyanti and B. Y. Candra, "Kepemimpinan Transformasional Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Anak Usia Dini," *Al-Tanzim J. Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 3, no. 2, pp. 13–24, 2019, doi: 10.33650/al-tanzim.v3i2.646.
- [11] M. Harmonis, F. Syafri, F. Widat, R. Rumlystiowati, and N. Agustin, "Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Media Game Gartic," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, pp. 3578–3589, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i4.2070.
- [12] H. Baharun and S. Adhimah, "Adversity Quotient: Complementary

- Intelligence in Establishing Mental Endurance Santri in Pesantren,” *J. Ilm. Islam Futur.*, vol. 19, no. 1, p. 128, 2019, doi: 10.22373/jiif.v19i1.3502.
- [13] E. P. Rini, “MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL-SPASIAL MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL ANAK TK KELOMPOK B,” *Naskah Publ.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–8, 2018, [Online]. Available: <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1120700020921110%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.reuma.2018.06.001%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.arth.2018.03.044%0Ahttps://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1063458420300078?token=C039B8B13922A2079230DC9AF11A333E295FCD8>
  - [14] A. Sutini, “Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional,” *Cakrawala Dini J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 67–77, 2018, doi: 10.17509/cd.v4i2.10386.
  - [15] R. . Agustin, R. Novianti, and E. Puspitasari, “Pengaruh Intensitas Penggunaan gadget terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun d,” *J. Rev. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 31–39, 2021.
  - [16] S. Haryoko, “Penerapan sistem,” pp. 1–8, 2012, [Online]. Available: <https://jurnal.akba.ac.id/index.php/inspiration/article/viewFile/20/20>
  - [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] T. Ardyanto and A. R. Pamungkas, “Pembuatan Game 2D Petualangan Hanoman Berbasis Android,” *J. Go Infotech*, vol. 23, no. 2, pp. 14–17, 2018, doi: 10.36309/goi.v23i2.79.
  - [19] A. Raffas, “Teaching Reading through ICTs : Computer- Based Applications and Software for Reading,” pp. 504–519, 2022.
  - [20] T. N. Fitria, “Artificial Intelligence (Ai) in Education: Using Ai Tools for Teaching and Learning Process,” *Proceeding Semin. Nas. Call Pap. Surakarta*, pp. 189–200, 2021.
  - [21] D. Ramadhaniasari, “Menganalisis Informasi pada Game Online Minecraft dalam Pendidikan dan Pembelajaran Ilmiah,” *J. PETISI (Pendidikan Teknol. ....)*, vol. 03, no. 02, pp. 36–43, 2022, [Online]. Available: <https://unimuda.e-jurnal.id/jurnalteknologiinformasi/article/view/2334%0Ahttps://unimuda.e-jurnal.id/jurnalteknologiinformasi/article/download/2334/1103>
  - [22] U. S. Yahsy and M. Syas, “Komodifikasi Users pada Platform Game Online Roblox,” *J. Interact*, vol. 11, no. 2, 2022, [Online]. Available: <http://ojs.atmajaya.ac.id/index.php/fiabikom/index>
  - [23] R. Malid and N. Hidayah, “SOLIDARITAS VIRTUAL ANTAR MEMBER GAME CLASH OF CLANS DI CLAN SOLOKEN5,” *J. Pendidik. Sosiologi/I*, no. 3, pp. 1–20, 2018.

- [24] I. S. A. Mukti, A. S. M. Lumenta, and B. A. Sugiarso, “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak Umur 6 – 9 Tahun Berbasis Android,” *J. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 1, p. 6, 2016, doi: 10.35793/jti.7.1.2016.10772.
- [25] N. Maulida, H. Anra, and H. S. Pratiwi, “Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan pada Anak Usia Dini,” *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 1, p. 26, 2018, doi: 10.26418/justin.v6i1.23726.
- [26] J. Salminen, J. M. Santos, H. Kwak, J. An, S. gyo Jung, and B. J. Jansen, “Persona Perception Scale: Development and Exploratory Validation of an Instrument for Evaluating Individuals’ Perceptions of Personas,” *Int. J. Hum. Comput. Stud.*, vol. 141, no. March 2019, p. 23, 2020, doi: 10.1016/j.ijhcs.2020.102437.
- [27] E. Diana and M. Rofiki, “Analisis Metode Pembelajaran Efektif Di Era New Normal,” *J. Rev. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 3, no. 2, pp. 336–342, 2020, doi: 10.31004/jrpp.v3i2.1356.
- [28] J. W. Creswell and C. N. Poth, *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.), no. 2. Sage Publications., 2018. [Online]. Available: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32016R0679&from=PT%0Ahttp://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=CELEX:52012PC0011:pt:N>
- [29] R. B. Johnson, A. J. Onwuegbuzie, and L. A. Turner, “Mixed methods research,” *Qual. Res. Heal. Care*, vol. 1, no. 2, pp. 169–180, 2019, doi: 10.1002/9781119410867.ch12.
- [30] S. Shukla, “Concept of population and sample,” *How to Write a Res. Pap.*, no. June, pp. 1–6, 2020, [Online]. Available: [https://www.researchgate.net/publication/346426707\\_CONCEPT\\_OF\\_POPULATION\\_AND\\_SAMPLE](https://www.researchgate.net/publication/346426707_CONCEPT_OF_POPULATION_AND_SAMPLE)
- [31] H. Puspita, “Kelekatan Anak dengan Pengasuh Tempat Penitipan Anak,” *J. PG-PAUD Trunojoyo J. Pendidik. dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, p. 49, 2019, doi: 10.21107/jpgpaud.v6i1.5374.
- [32] D. Firmansyah and Dede, “Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review,” *J. Ilm. Pendidik. Holistik*, vol. 2, no. 1, pp. 85–114, 2022, doi: 10.55927/jiph.v1i2.937.
- [33] J. Nielsen, “Why You Only Need to Test with 5 Users,” *Nielsen Norman Group*, 2000. <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/> (accessed Jun. 26, 2023).
- [34] A. S. G. Pessoa, E. Harper, I. S. Santos, and M. C. da S. Gracino, “Using Reflexive Interviewing to Foster Deep Understanding of Research Participants’ Perspectives,” *Int. J. Qual. Methods*, vol. 18, pp. 1–9, 2019, doi: 10.1177/1609406918825026.
- [35] S. K. Tiara and E. Y. Sari, “Analisis Teknik Penilaian Sikap Sosial Siswa Dalam Penerapan Kurikulum 2013 Di Sdn 1 Watulimo,” *EduHumaniora* |

*J. Pendidik. Dasar Kampus Cibiru*, vol. 11, no. 1, p. 21, 2019, doi: 10.17509/eh.v11i1.11905.

- [36] N. Nuryanta and I. Syarifah, “PENERAPAN PENDIDIKAN BERBASIS MASYARAKATMUSLIM FULL DAY SCHOOL DI PAUD ZAVIRA DESA SINDUHARJO SLEMAN YOGYAKARTA,” *Undergrad. Thesis*, vol. 6, no. 1, pp. 1–8, 2018, [Online]. Available: <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1120700020921110%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.reuma.2018.06.001%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.arth.2018.03.044%0Ahttps://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1063458420300078?token=C039B8B13922A2079230DC9AF11A333E295FCD8>
- [37] 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.
- [38] H. Kim, J. S. Sefcik, and C. Bradway, “Characteristics of Qualitative Descriptive Studies: A Systematic Review,” *Res. Nurs. Heal.*, vol. 40, no. 1, pp. 23–42, 2017, doi: 10.1002/nur.21768.
- [39] A. Rijali, “Analisis Data Kualitatif,” *Alhadharah J. Ilmu Dakwah*, vol. 17, no. 33, p. 81, 2018, doi: 10.18592/alhadharah.v17i33.2374.
- [40] N. A and J. R. King, “Studying Your Own School: An Educator’s Guide to Practitioner Action Research,” *Stud. Your Own Sch. An Educ. Guid. to Pract. Action Res.*, pp. 26–28, 2014, doi: 10.4135/9781483329574.
- [41] M. N. Fauzan, W. Resdiana, and D. Hamidin, “Aplikasi Cerdas Cermat Online Realtime Untuk Sekolah Dasar,” *J. Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 22–27, 2017, doi: 10.9744/informatika.14.1.22-27.
- [42] R. Wiyanda *et al.*, “Rancang bangun aplikasi memory games untuk melatih kemampuan daya ingat dan konsentrasi anak usia dini berbasis website,” no. February, pp. 0–10, 2023, doi: 10.13140/RG.2.2.30968.93440.
- [43] Z. A. Achmad, M. I. D. Fanani, G. Z. Wali, and R. Nadhifah, “Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19,” *JCommsci - J. Media Commun. Sci.*, vol. 4, no. 2, pp. 54–67, 2021, doi: 10.29303/jcommsci.v4i2.121.
- [44] S. Yan, “Designing Icons on User Interfaces for 4-6 year Old Children,” *Achi 2017 Tenth Int. Conf. Adv. Comput. Interact.*, no. c, pp. 246–253, 2017.
- [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.



## FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

**Nama Mahasiswa :** Satriani Jatinings Rahayu

**NIM :** 202010370311399

**Judul TA :** Perancangan Desain User Interface Mobile Technology for Child "Wonder Play" dengan 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 %	3%
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	3%
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	0%
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	2%
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	2%

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