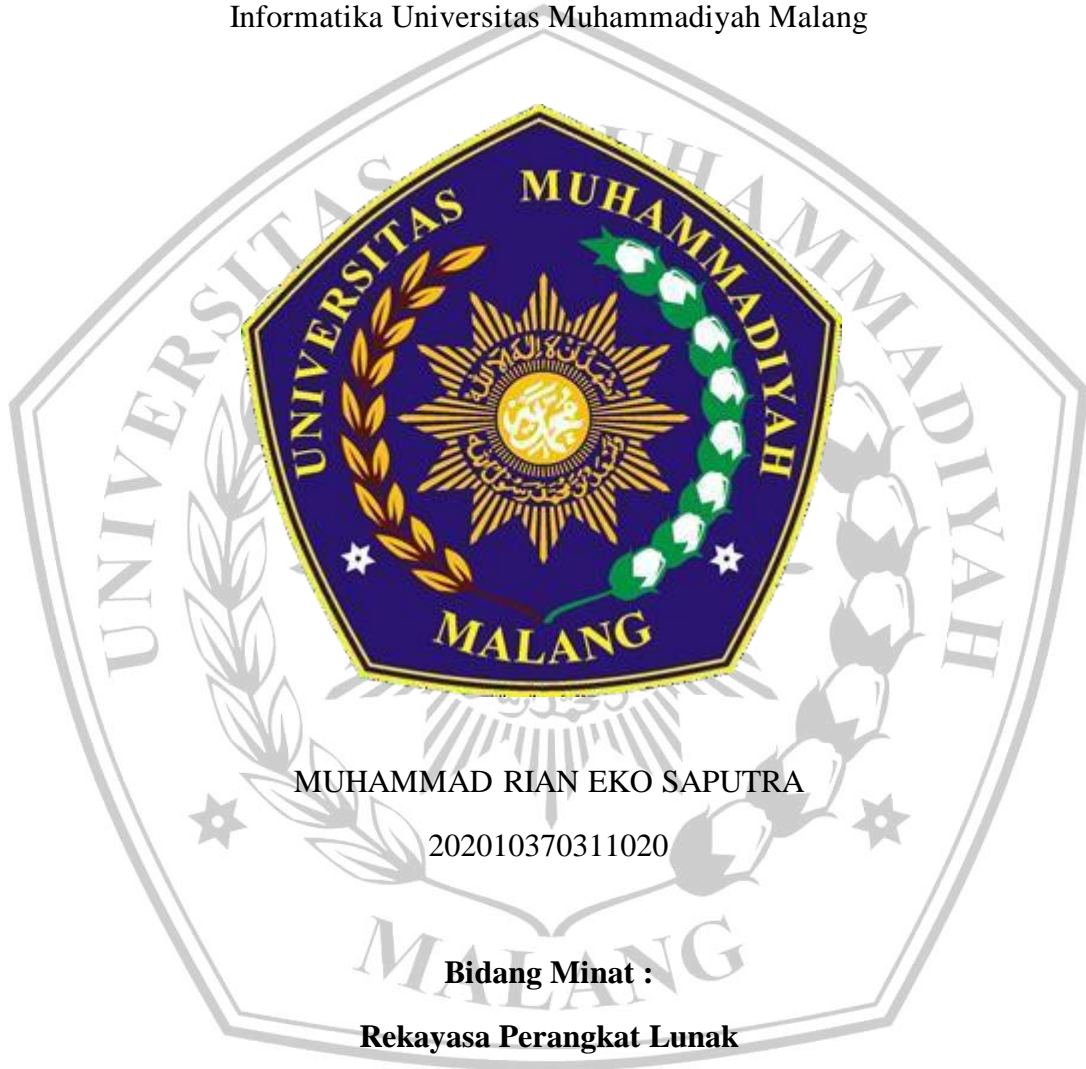


Solusi Desain Aplikasi Belajar Membaca Anak sebagai Alat Pembelajaran oleh Keluarga Menggunakan *UX Journey*

Tugas Akhir

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



MUHAMMAD RIAN EKO SAPUTRA

202010370311020

Bidang Minat :

Rekayasa Perangkat Lunak

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2024

Lembar Persetujuan

**Solusi Desain Aplikasi Belajar Membaca Anak sebagai Alat
Pembelajaran oleh Keluarga Menggunakan *UX Journey***

MUHAMMAD RIAN EKO SAPUTRA

202010370311020

Telah Direkomendasikan Untuk Diajukan Sebagai Tugas Akhir
Di Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Menyetujui,

Dosen I	Dosen II
 <p><u>Wahyu Andhyka Kusuma, S.Kom., M.Kom</u> NIDN. 0720068701</p>	 <p><u>Briandrah Seto Wiyono, S.Kom., M.Kom</u> NIDN. 0713078706</p>

LEMBAR PENGESAHAN

Solusi Desain Aplikasi Belajar Membaca Anak sebagai Alat Pembelajaran oleh Keluarga Menggunakan UX Journey TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

MUHAMMAD RIAN EKO SAPUTRA
202010370311020

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji
pada tanggal 20 Maret 2024

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



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

Dosen Penguji 2



Ali Sofyan Kholimi S.Kom., M.Kom.
NIP. 10814100562PNS.

Mengetahui,
Ketua Jurusan Informatika



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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : MUHAMMAD RIAN EKO SAPUTRA

NIM : 202010370311020

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“Solusi Desain Aplikasi Belajar Membaca Anak sebagai Alat Pembelajaran oleh Keluarga Menggunakan 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, 20 Maret 2024
Yang Membuat Pernyataan



MUHAMMAD RIAN EKO
SAPUTRA

Abstrak

Masalah: Memberikan solusi terkait perbaikan desain *UX* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran oleh keluarga dan memperbaiki pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi belajar membaca. **Metode:** Metode penelitian yang digunakan *UX Journey* merupakan pengembangan dari *Design Thinking* yang menggabungkan pemikiran *konvergen* dan *divergen* untuk memberikan solusi desain yang efektif. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan melakukan wawancara dan observasi terhadap *persona* Keluarga yang membantu anaknya yang belum pandai membaca belajar membaca. **Hasil:** Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini berupa memberikan solusi dalam mendesain model materi pembelajaran yang terstruktur, penambahan efek *text-to-speech*, penyesuaian tingkat kesulitan dengan kemampuan membaca anak dalam belajar membaca, serta fitur memantau perkembangan belajar membaca anak. **Kesimpulan dan Pengembangan:** Penelitian menunjukkan bahwa desain aplikasi ini memiliki potensi untuk menjadi sarana pembelajaran yang berguna dalam membantu anak-anak belajar membaca secara interaktif dan menyenangkan. Dengan menerapkan saran-saran seperti menambahkan fitur interaktif, memberikan umpan balik, integrasi dengan fitur sosial serta evaluasi dan perbaruan secara berkala, diharapkan aplikasi belajar membaca ini dapat terus menjadi pilihan yang menarik dan efektif bagi anak-anak serta dapat bersaing dengan baik dengan aplikasi kompetitor lainnya.

Kata kunci: aplikasi belajar membaca, metode pembelajaran variatif, pengalaman belajar yang efektif, variasi dalam pembelajaran membaca.

Abstract

Problem: Providing solutions related to UX design improvements that can be applied in family learning and enhancing user experience in using the reading learning application. ***Method:*** The research method used UX Journey is a development of Design Thinking that combines convergent and divergent thinking to provide effective design solutions. Data collection techniques were obtained through qualitative and quantitative approaches by conducting interviews and observations of Family personas helping their non-reading children learn to read. ***Results:*** The results obtained in this study are in the form of providing solutions in designing structured learning material models, adding text-to-speech effects, adjusting the difficulty level to the child's reading ability in learning to read, as well as features to monitor the development of the child's reading learning. ***Conclusion and Development:*** The research shows that this application design has the potential to be a useful learning tool in helping children learn to read interactively and enjoyably. By implementing suggestions such as adding interactive features, providing feedback, integrating with social features, and evaluating and updating periodically, it is hoped that this reading learning application can continue to be an attractive and effective choice for children and can compete well with other competitor applications.

Keywords: reading learning application, varied learning methods, effective learning experience, variations in reading learning.

Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul "**Solusi Desain Aplikasi Belajar Membaca Anak sebagai Alat Pembelajaran oleh Keluarga Menggunakan UX Journey**". Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan petunjuk dan teladan bagi kehidupan ini.

Penelitian ini merupakan hasil dari upaya peneliti, Mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Malang, dalam mempersembahkan kontribusi dalam pengembangan teknologi informasi, khususnya dalam pendidikan anak. Peneliti menyadari bahwa pendidikan merupakan investasi paling berharga bagi masa depan bangsa, dan dengan demikian, kami berupaya memberikan kontribusi melalui pengembangan aplikasi belajar membaca yang dapat diakses dan dimanfaatkan oleh keluarga.

Penelitian ini tidak terlepas dari dukungan keluarga, teman-teman, dan semua pihak yang telah memberikan doa dan semangat. Semua dukungan dan bantuan yang diberikan sangat berarti bagi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

Akhir kata, kami menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan guna perbaikan di masa mendatang. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti bagi pengembangan teknologi informasi, khususnya dalam bidang pendidikan anak.

Malang, 20 Maret 2024



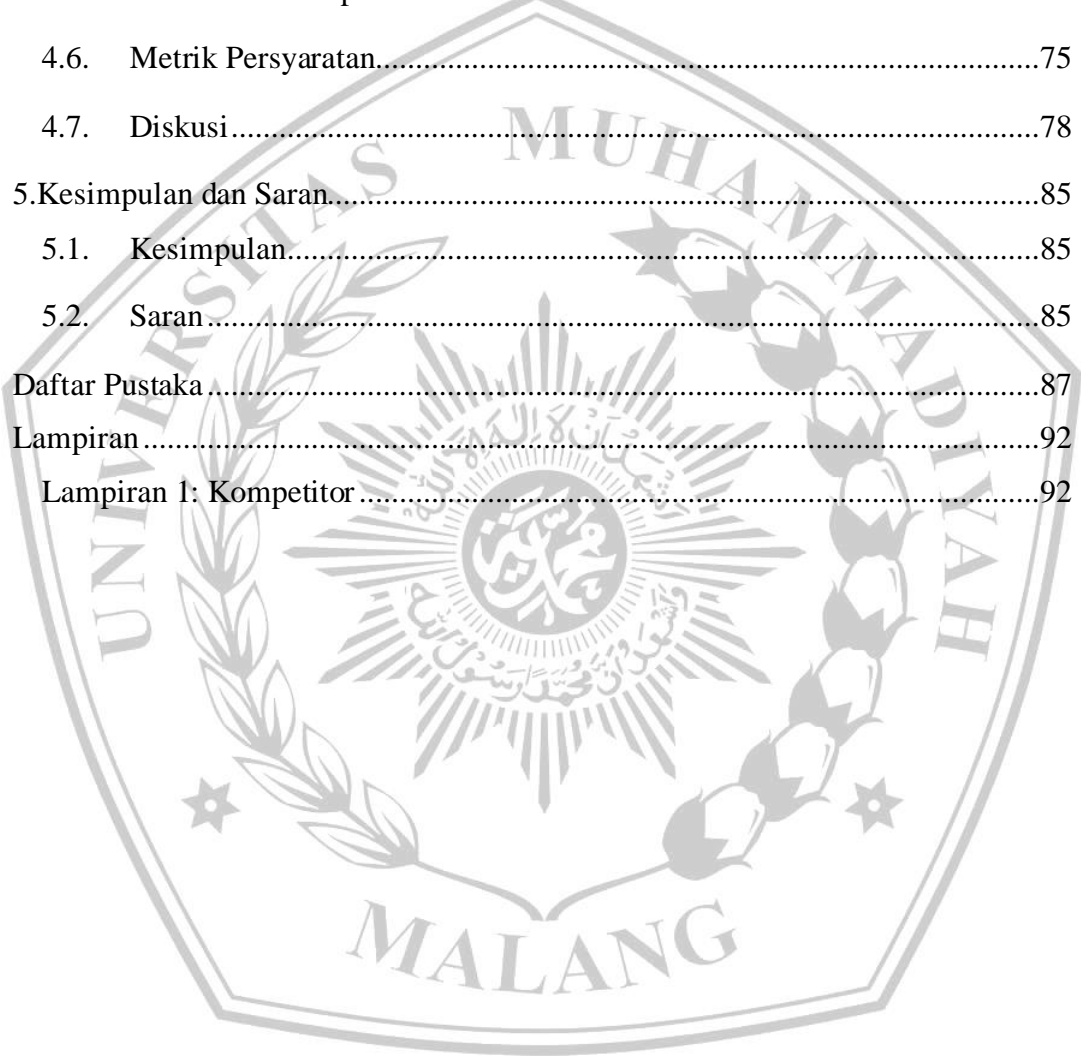
MUHAMMAD RIAN EKO SAPUTRA

Daftar Isi

Lembar Persetujuan.....	i
Lembar Perngesahan	ii
Lembar Pernyataan.....	iii
Abstrak.....	iv
<i>Abstract</i>	v
Lembar Persembahan.....	vi
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Tabel	xiv
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Tujuan.....	6
1.4. Batasan Masalah.....	6
2. STUDI LITERATUR.....	7
2.1. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.2. KERANGKA TEORI.....	8
2.3. Konteks Penelitian.....	11
2.4. Studi Kelayakan.....	13
2.5. Research Gap.....	17
2.6. Teknik Pengumpulan Data.....	18
2.7. Validasi dan Verifikasi.....	19
3. METHODOLOGI	21
3.1. Desain Penelitian.....	21
3.2. Alur Metode Penelitian.....	21
3.3. Populasi dan Sampel.....	24
3.4. Prosedur Pengumpulan Data	26

3.5.	Teknik dan Prosedur Analisis Data	27
3.6.	Penjaminan Keabsahan Data	27
3.7.	Penarikan Kesimpulan.....	29
3.8.	Goals.....	29
4.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1.	<i>Discover</i>	32
4.1.1.	<i>Hypothesis</i>	32
4.1.2.	<i>Identify Behavioral Variable</i>	33
4.2.	<i>Explore</i>	34
4.2.1.	<i>Prepared questions</i>	34
4.2.2.	<i>Meet Stakeholders</i>	36
4.2.3.	<i>Findings</i>	36
4.2.4.	<i>Index cards/sticky notes</i>	37
4.2.5.	<i>Map interview</i>	39
4.2.6.	<i>Significant behavior pattern</i>	40
4.2.7.	<i>Synthesize characteristics and relevant goals</i>	42
4.2.8.	<i>Check for redundancy and completeness</i>	43
4.2.8.1.	<i>Validation</i>	43
4.2.8.2.	<i>Verification</i>	44
4.2.9.	<i>Persona</i>	45
4.2.10.	<i>Customer journey</i>	47
4.2.11.	<i>User Scenarios and Stories</i>	49
4.2.12.	<i>Sitemap</i>	50
4.2.13.	<i>Wireframing</i>	51
4.3.	<i>Test</i>	57
4.3.1.	<i>Qualitative & Quantitative selection</i>	57

4.3.2. <i>A/B Testing</i>	58
4.3.3. Verification.....	61
4.3.4. <i>Objective Behavioral Variables</i>	62
4.3.5. <i>Acceptance Criteria</i>	63
4.4. <i>Listen (Follow-up)</i>	68
4.5. Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan	69
4.6. Metrik Persyaratan.....	75
4.7. Diskusi.....	78
5. Kesimpulan dan Saran.....	85
5.1. Kesimpulan.....	85
5.2. Saran	85
Daftar Pustaka	87
Lampiran.....	92
Lampiran 1: Kompetitor	92



Daftar Gambar

Gambar 3.1	Alur Penelitian <i>UX Journey</i>	22
Gambar 4.1	<i>Sticky Notes</i> untuk persona seorang kakak yang membantu adiknya yang belum pandai membaca belajar menggunakan aplikasi belajar membaca	38
Gambar 4.2	<i>Map Interview</i>	40
Gambar 4.3	<i>Significant Behaviour Patterns</i>	41
Gambar 4.4	<i>Synthesize Characteristics and Relevant Goals</i>	42
Gambar 4.5	Persona 1	46
Gambar 4.6	Persona 2	47
Gambar 4.7	<i>Customer Journey Mapping</i> - Persona 1	48
Gambar 4.8	<i>Customer Journey Mapping</i> – persona 1	48
Gambar 4.9	<i>Customer Journey Mapping</i> - Persona 2	49
Gambar 4.10	<i>Customer Journey Mapping</i> - Persona 2	49
Gambar 4.11	<i>User Scenarios and Stories</i>	50
Gambar 4.12	<i>Site map</i>	51
Gambar 4.13	(a) Solusi Desain Model Materi Pembelajaran (b) Referensi Desain	52
Gambar 4.14	(a) Solusi Desain Belajar Huruf Alfabet (b) Referensi Desain	53
Gambar 4.15	(a) Solusi Desain Belajar Suku Kata (b) Referensi Desain	54
Gambar 4.16	(a) Solusi Desain Belajar Kalimat (b) Referensi Desain	55
Gambar 4.17	(a) Solusi Desain Kemajuan Belajar (b) Referensi Desain	56
Gambar 4.18	Diagram Perbandingan <i>A/B Testing</i>	58
Gambar 4.19	<i>A/B Testing</i> Pada Halaman Menu Belajar	59
Gambar 4.20	<i>A/B Testing</i> Pada Halaman Belajar Huruf	60
Gambar 4.21	<i>A/B Testing</i> Pada Halaman Kemajuan Belajar	61
Gambar 4.22	<i>Positive Case</i> Pada Halaman Menu Belajar	64
Gambar 4.23	<i>Positive Case</i> Pada Halaman Belajar Huruf Alfabet	64
Gambar 4.24	<i>Positive Case</i> Pada Halaman Belajar Suku Kata	65
Gambar 4.25	<i>Postive Case</i> Pada Halaman Membaca Kalimat	65
Gambar 4.26	<i>Positive Case</i> Pada Halaman Kemajuan Belajar	66
Gambar 4.27	<i>Negative Case</i> Pada Halaman Menu Belajar	66

Gambar 4.28	<i>Negative Case</i> Pada Halaman Belajar Huruf	67
Gambar 4.29	<i>Negative Case</i> Pada Halaman Belajar Suku Kata	67
Gambar 4.30	<i>Negative Case</i> Pada Halaman Belajar Kalimat	68
Gambar 4.31	<i>Negative Case</i> Pada Halaman Kemajuan Belajar.....	68
Gambar 4.32	Grafik Daftar Periksa Kebutuhan.....	75
Gambar 4.33	Grafik Metrik Persyaratan.....	78



Daftar Tabel

Tabel 2.1	Kompetitor	12
Tabel 2.2	<i>SWOT Analysis</i>	14
Tabel 2.3	<i>Acceptance Criteria</i>	19
Tabel 2.4	<i>User Requirement Metric</i>	19
Tabel 3.1	Karakteristik Populasi.....	24
Tabel 3.2	<i>My Goals</i>	30
Tabel 4.1	<i>Hypotheses</i>	33
Tabel 4.2	<i>Identify Behavioral Variable</i>	33
Tabel 4.3	<i>15 Minute Prepared Questions</i>	35
Tabel 4.4	<i>Findings</i>	37
Tabel 4.5	Komponen Desain Model Materi Pembelajaran.....	52
Tabel 4.6	Komponen Desain Belajar Huruf Alfabet.....	53
Tabel 4.7	Komponen Desain Belajar Suku Kata.....	54
Tabel 4.8	Komponen Desain Belajar Kalimat.....	56
Tabel 4.9	Komponen Desain Kemajuan Belajar.....	57
Tabel 4.10	<i>Verification</i>	62
Tabel 4.11	<i>Objective Behavioral Variables</i>	62
Tabel 4.12	Daftar Periksa Kebutuhan.....	70
Tabel 4.13	Metrik Persyaratan	76
Tabel 7.1	Review aplikasi sejenis.....	92

Daftar Pustaka

- [1] L. Nisa', "Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini," *ThufuLA J. Inov. Pendidik. Guru Raudhatul Athfal*, vol. 8, no. 1, p. 001, 2020, doi: 10.21043/thufula.v8i1.6283.
- [2] N. Raharjo, "Pembuatan Game Kecerdasan Verbal-Visual Untuk Siswa TK-B," *Calyptra J. Ilm. Mhs. Univ. Surabaya*, vol. 2, no. 2, pp. 1–10, 2013.
- [3] D. A. Fatah, "Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Aplikasi Mobile Menggunakan Usability Testing dengan Pendekatan Human-Centered Design (HCD)," vol. 13, no. 2, pp. 130–143, 2023.
- [4] A. C. Rosenbaum, S., Kirschner, F., & Karpinski, "Design Features of Mobile Apps for Early Childhood Education: User Perspectives," in *Proceedings of the 2017 Conference on Interaction Design and Children*, 2017, pp. 273–278.
- [5] A. Beu, A., Gajšek, R., & Hace, "Mobile Application Features for Supporting Early Reading Acquisition in Preschool and Early Primary School," *Int. J. Inf. Educ. Technol.*, vol. 9, no. 3, pp. 210–215, 2019.
- [6] W. L. Yusoff, N. M., Sulaiman, S., Salleh, A. H., & Cheah, "Designing Mobile Learning Application for Early Reading," in *International Conference on Information and Communication Technology for the Muslim World (ICT4M)*, 2018, pp. 1–6.
- [7] 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.
- [8] 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.

- [9] 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.
- [10] 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.
- [11] W. Widarto, "Faktor Penghambat Studi Mahasiswa yang Tidak Lulus Tepat Waktu di Jurusan Pendidikan Teknik Mesin FT UNY," *J. Din. Vokasional Tek. Mesin*, vol. 2, no. 2, p. 127, 2017, doi: 10.21831/dinamika.v2i2.16001.
- [12] S. Ulfa, "Pemanfaatan Teknologi Bergerak Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini," *Edcomtech*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2016, [Online]. Available: <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1783>
- [13] R. Rahayu, M. Mustaji, and B. S. Bachri, "Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Meningkatkan Keaksaraan," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, pp. 3399–3409, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i4.2409.
- [14] A. Rinandhi, M. K. Sabariah, and V. Effendy, "Model User Experience Aplikasi Pengenalan Belajar Membaca Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Metode Hierarchical Task Analysis," *e-Proceeding Eng.*, vol. 2, no. 1, pp. 1713–1719, 2015.
- [15] N. Aprilia and R. Rosnelly, "Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android," *J. FTIK*, vol. 1, no. 1, pp. 967–980, 2020.
- [16] A. F. & B. Maula, "APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN MEMBACA, MENULIS, BERHITUNG (CALISTUNG)," *Fak. Sains dan Teknol.*, vol. 8, no. 2, pp. 229–245, 2014.
- [17] C. Hasanudin, "Pembelajaran Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Aplikasi Bamboomedia Bmgames Apps Pintar Membaca Sebagai

- Upaya Pembentukan Karakter Siswa SD Menghadapi MEA,” *Pedagog. J. Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–12, 2015, doi: 10.21070/pedagogia.v5i1.84.
- [18] S. Haryoko, “Penerapan sistem,” pp. 1–8, 2012, [Online]. Available: <https://jurnal.akba.ac.id/index.php/inspiration/article/viewFile/20/20>
- [19] W. A. Kusuma, A. Hazri, and N. I. Admodisastro, “Pemikiran Desain yang Dibingkai Ulang dan Analisis Kelayakan Perjalanan UX : Mengintegrasikan Pengalaman Pengguna dan Kebutuhan Pengguna untuk Pengembangan Perangkat Lunak Solo,” pp. 1–25, 2023, doi: 10.20944/preprints202301.0190.v1.
- [20] Y. Chen, L., Zhang, H., & Wang, “The Application of Multimedia-Based Learning in Reading Apps for Preschool Children,” *Int. J. Early Child. Educ.*, vol. 10, no. 2, pp. 123–145, 2018.
- [21] C. Veenendaal, M., van Vugt, F., & van den Hurk, “Enhancing Reading Learning through Social Interaction in Reading Apps for Children with Special Needs,” *J. Spec. Educ. Technol.*, vol. 34, no. 3, pp. 234–256, 2019.
- [22] C. C. Lin, S. Y., Hsiao, H. S., & Chen, “Exploring Emotional Aspects in the User Experience of Educational Apps for Children,” *J. Educ. Technol. Soc.*, vol. 20, no. 3, pp. 132–145, 2017.
- [23] I. Suhartono, *Metode Penelitian Sosial: Suatu Teknik Penelitian Bidang Kesejahteraan Sosial Dan Ilmu Sosial*. PT Remaja Rosdakarya, 1995.
- [24] D. K. Putri, M. Handayani, and Z. Akbar, “Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri terhadap Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, p. 649, 2020, doi: 10.31004/obsesi.v4i2.418.
- [25] A. A. Akbari and C. M. Irawan, “Keterlibatan Orang Tua dalam Pembelajaran Berbasis Digital di Homeschooling,” vol. 1, pp. 69–78, 2023.
- [26] L. Asmawati, “Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 82–96, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1170.

- [27] A. C. Informatika, "Ayo Belajar Membaca," *J. Basicedu*, vol. 6.3, no. 2022, pp. 4825–4832, 2018, [Online]. Available: <https://play.google.com/store/apps/details?id=dyza.education.belajarmembaca>
- [28] M. M. Musa and W. Atqia, "Inovasi Pembelajaran Cepat Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar berbasis Media Pembelajaran Interaktif Android," *SEMAI Semin. Nas. PGMI*, vol. 1, no. 1, pp. 16–38, 2021, [Online]. Available: <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=IO1VEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA16&dq=kelebihan+game+edukasi&ots=bkv0aEgfTu&sig=AVwwqU2RYDaXe3ILRJcKjz-KBM%0Ahttp://103.142.62.229/index.php/semαι/article/download/395/137>
- [29] W. A. Hidayatullah, A. R., & Kusuma, "PENGUNAAN USER PERSONA UNTUK EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA LMS DAN MENGIDENTIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK," *J. Syntax Admiration*, vol. 2, no. 9, p. 6, 2021.
- [30] M. Rahardjo, "Tringulasi dalam penelitian kualitatif," *Univ. Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, no. 5, pp. 63–65, 2010.
- [31] A. Cooper, R. Reimann, and D. Cronin, *About Face 3: The Essentials of Interaction Design (Libre electrònica de Google)*. 2007. [Online]. Available: <http://books.google.com/books?hl=ca&lr=&id=e75G0xIJju8C&pgis=1>
- [32] P. Pandit and S. Tahiliani, "AgileUAT: A Framework for User Acceptance Testing based on User Stories and Acceptance Criteria," *Int. J. Comput. Appl.*, vol. 120, no. 10, pp. 16–21, 2015, doi: 10.5120/21262-3533.
- [33] R. Riinawati, "Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 4, pp. 2305–2312, 2021, doi: 10.31004/edukatif.v3i4.886.
- [34] N. P. D. Valentina and I. W. Sujana, "Video Pembelajaran Animasi Berbasis

- Role Playing Tema Profesi pada Anak Usia Dini,” *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 2, p. 231, 2021, doi: 10.23887/paud.v9i2.35640.
- [35] Sugiyono, “Metode Penelitian Kualitatif dan R and D,” *Bandung Alf.*, vol. 3, no. April, p. 480, 2013.
- [36] J. Nielsen, “How Many Test Users in a Usability Study?,” *Nielsen Norman Group*, 2012. <http://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/> (accessed Jun. 20, 2023).
- [37] B. Bimbingan and D. A. N. Konseling, “Metode Penelitian Kualitatif dalam Bidang Bimbingan dan Konseling,” *J. Fokus Konseling*, vol. 2, no. 2, 2016, [Online]. Available: <http://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/fokus/a>
- [38] E. R. Onainor, “Penerapan Pendidikan Berbasis Masyarakat Muslim PAUD Zavira Desa Sinduharjo, Sleman Yogyakarta.,” vol. 1, pp. 105–112, 2019.
- [39] T. J. S. Haryono, *Pengantar Antropologi*. Jakarta Rineka Cipta, 2012.
- [40] M. B. Miles and A. M. Huberman, *An Expand Sourcebook Qualitative Data Analysis*, vol. 1304. London: Sage Publications, 2014.
- [41] Y. Lincoln and E. G. Guba, “The Disturbing and Disturbed Observer,” *Nat. Inq.*, pp. 92–109, 357–367, 1985.
- [42] A. H. S. dan A. Arief, “Ariesto Hadi Sutopo dan Adrianus Arief, 2010, Terampil Mengolah Data Kualitatif dengan NVIVO , Kencana Prenada Media Group, Jakarta, hal. 1 56,” pp. 56–78, 2010.
- [43] Khan Academy, “Khan Academy,” *Choice Rev. Online*, vol. 48, no. 05, pp. 48-2433-48–2433, 2015, doi: 10.5860/choice.48-2433.
- [44] M. U. Bokhari and S. T. Siddiqui, “Metrics for Requirements Engineering and Automated Requirements Tools,” *Proc. 5th Natl. Conf. INDIACom*, no. May, 2011.



FAKULTAS TEKNIK

INFORMATIKA

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

UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Muhammad Rian Eko Saputra
 NIM : 202010370311020
 Judul TA : Solusi Desain Aplikasi Belajar Membaca sebagai Alat Pembelajaran oleh Keluarga Menggunakan 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 %	10%
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	17%
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	10%
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	2%
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	0%

*) 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. Bandungan Sutami No. 188 Malang, Jawa Timur
 P. +62 341 551 149 (Hunting)
 F. +62 341 582 080

Kampus III
 Jl. Raya Tlogomas No. 246 Malang, Jawa Timur
 P. +62 341 464 318 (Hunting)
 F. +62 341 460 435
 E. webmaster@umm.ac.id