

**SOLUSI DESAIN APLIKASI MONTESSORI MEMBACA
PADA ANAK USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN
METODE *USER EXPERIENCE (UX) JOURNEY***

TUGAS AKHIR

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



Pringgo Arif Himantoro

202010370311045

Bidang Minat :

Rekayasa Perangkat Lunak

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

SOLUSI DESAIN APLIKASI MONTESSORI MEMBACA PADA ANAK USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE (UX) JOURNEY*

TUGAS AKHIR

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

Menyetujui,

Malang, 15 Maret 2024

Dosen Pembimbing 1



Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom.

M.Kom.

NIP. 10814100543PNS.

Dosen Pembimbing 2



Briansyah Setio Wiyono S.Kom.,

M.Kom

NIP. 190913071987PNS.

LEMBAR PENGESAHAN
SOLUSI DESAIN APLIKASI MONTESSORI MEMBACA
PADA ANAK USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN
METODE *USER EXPERIENCE (UX) JOURNEY*
TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :
Pringgo Arif Himantoro
202010370311045

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji
pada tanggal 15 Maret 2024

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Ir. Yufis Azhar S.Kom., M.Kom.
NIP. 10814100544PNS.

Dosen Penguji 2



Ali Sofvan 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 : Pringgo Arif Himantoro

NIM : 202010370311045

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“SOLUSI DESAIN APLIKASI MONTESSORI MEMBACA PADA ANAK USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE (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

Malang, 15 Maret 2024
Yang Membuat Pernyataan



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

Pringgo Arif Himantoro

LEMBAR PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji dan Syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT atas Rahmat dan hidayah-Nya sehingga tugas akhir dengan judul “**SOLUSI DESAIN APLIKASI MONTESSORI MEMBACA PADA ANAK USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE (UX) JOURNEY***” ini dapat selesai dengan baik dan lancar. Penelitian dan penulisan tugas akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Komputer, pada Program Sarjana Strata 1 Informatika, Universitas Muhammadiyah Malang dan merupakan kesempatan berharga sekali untuk menerapkan beberapa teori yang diperoleh selama menempuh pendidikan dalam situasi dunia nyata. Tanpa kesempatan, bimbingan, masukan, serta dukungan semangat dari berbagai pihak, tentunya tugas akhir ini tidak akan terwujud sebagaimana bentuknya saat ini.

Sehubungan dengan selesainya penulisan tugas akhir ini, penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun materiil, yaitu:

1. Ir. Galih Wasis Wicaksono S.kom. M.Cs., selaku Ketua Prodi Informatika sekaligus Dosen Wali sebagai mentor dalam perjalanan akademik penulis;
2. Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan arahan dan bimbingan untuk pengerjaan tugas akhir ini;
3. Briansyah Setio Wiyono S.Kom., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan arahan dan bimbingan untuk pengerjaan tugas akhir ini;
4. Ir. Yufis Azhar S.Kom., M.Kom. dan Ali Sofyan Kholimi S.Kom., M.Kom., selaku dosen penguji yang telah memberikan saran untuk perbaikan tugas akhir ini;
5. Para Dosen Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Malang;

6. Para Pegawai dan Staf Administrasi pada Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Malang;
7. Kedua orang tua saya, Bapak Sukri dan Ibu Musriah yang selalu menemani dan memberikan semangat yang terbaik, serta Fegy Sukris Sri Andriany selaku kakak satu-satunya yang selalu membantu dan memberikan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini;
8. Keluarga besar mbah Mastur dan mbah Sutikno yang selalu memberikan support;
9. Sahabat “Basecamp Fathur” Fathur, Dwiki, Wahyu, Irfun, Rian, Norman, Raihan, Dayat, Rakha, Vallent;
10. Rekan-rekan “PMM Bhaktiku Negeri Gelombang 3 Kelompok 88 2023” Tanu, Rehan, Titalia, Wulan;
11. Rekan-rekan kelas Informatika A 2020;
12. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Malang.

Malang, 21 Maret 2024


Pringgo Arif Himantoro

ABSTRAK

Masalah: Penelitian ini bertujuan untuk membuat solusi desain aplikasi Montessori membaca untuk mengatasi kesulitan dalam kemampuan pembelajaran membaca anak usia dini. **Metode:** Penelitian ini menggunakan desain campuran (*mix method*) yang terdiri dari kualitatif dan kuantitatif dalam pengumpulan data yaitu dengan wawancara dan memvalidasi data menggunakan data numerik. Metode yang digunakan yaitu *UX Journey* yaitu pendekatan terintegrasi yang menggabungkan identifikasi kebutuhan dan pemahaman pengalaman pengguna dengan mengembangkan konsep *design thinking*. Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua. Sampel dipilih dengan metode *purposive sampling*. **Hasil:** Penelitian ini menghasilkan sebuah solusi desain aplikasi yang memudahkan pengenalan huruf dan angka, memberikan dasar yang kuat untuk membaca pada anak usia 4-6 tahun. Pembelajaran tebak gambar memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Aplikasi juga memfasilitasi penyusunan kata dan pemahaman suku kata, keterampilan kunci dalam proses membaca. Solusi ini telah melalui tahap validasi dan verifikasi. Proses validasi menegaskan bahwa fitur-fitur dalam aplikasi ini memenuhi kebutuhan pengguna dan persyaratan yang telah ditetapkan, memastikan kualitas dan efektivitasnya melalui uji A/B Testing dan wawancara *acceptance criteria* dengan orang tua. **Kesimpulan dan Pengembangan:** Penelitian berhasil merancang aplikasi Montessori Membaca yang memperhatikan kebutuhan pengguna, potensial memudahkan pengenalan bahasa, membantu kemampuan membaca anak, dan memfasilitasi pembelajaran. Dengan pendekatan terintegrasi dan fokus pada pengguna, aplikasi ini berpotensi memberikan pengalaman belajar positif serta mendukung perkembangan kemampuan membaca pada anak-anak. Saran untuk penelitian mendatang adalah melakukan studi lanjutan dan pengembangan fitur tambahan berdasarkan hasil penelitian sebelumnya.

Kata Kunci: Montessori, *UX Journey*, Aplikasi Montessori Membaca, Anak Usia Dini, Solusi Desain Aplikasi

ABSTRACT

Problem: This research aims to create a Montessori-inspired reading application design solution to address difficulties in early childhood reading learning abilities. **Method:** This research uses a mixed-method design consisting of qualitative and quantitative data collection through interviews and validating data using numerical data. The method used is the UX Journey, an integrated approach that combines identifying needs and understanding user experiences with developing design thinking concepts. The population in this study is parents. Samples were selected using purposive sampling method. **Results:** This research produces a design solution for an application that facilitates letter and number recognition, providing a strong foundation for reading in children aged 4-6 years old. Guessing game learning allows children to learn in an interactive and enjoyable way. The application also facilitates word arrangement and understanding of syllables, key skills in the reading process. This solution has gone through the validation and verification stages. The validation process confirms that the features in this application meet user needs and predefined requirements, ensuring its quality and effectiveness through A/B Testing and interview acceptance criteria with parents. **Conclusion and Development:** The research successfully designs a Montessori Reading application that considers user needs, potentially facilitating language recognition, helping children's reading abilities, and facilitating learning. With an integrated approach and a focus on users, this application has the potential to provide a positive learning experience and support the development of reading abilities in children. Suggestions for future research are to conduct further studies and develop additional features based on previous research results.

Keywords: Montessori, UX Journey, Montessori Reading Application, Early Childhood, Application Design Solution

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan berkat dan Rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **“SOLUSI DESAIN APLIKASI MONTESSORI MEMBACA PADA ANAK USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE (UX) JOURNEY*”**. Tugas akhir ini merupakan salah satu persyaratan yang harus diampu untuk meraih gelar Sarjana Komputer pada Program Sarjana Strata 1 Informatika, Universitas Muhammadiyah Malang.

Malang, 21 Maret 2024



Pringgo Arif Himantoro



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan.....	5
1.4. Batasan Masalah.....	5
BAB 2 STUDI LITERATUR	6
2.1. Konteks Penelitian.....	8
2.2. Studi Kelayakan	11
2.3. <i>Research Gap</i>	14
2.4. Teknik Pengumpulan Data	16
2.5. Validasi dan Verifikasi.....	16
BAB 3 METHODOLOGI PENELITIAN	19
3.1. Desain Penelitian	19
3.2. Alur Metode Penelitian	19
3.3. Populasi dan Sampel	21
3.4. Prosedur Pengumpulan Data	23
3.5. Teknik dan Prosedur Analisis Data	24
3.6. Penjaminan Keabsahan Data	25
3.7. Penarikan Kesimpulan.....	26
3.8. <i>Goals</i>	26
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	29

4.1. <i>Discover</i>	29
4.1.1. <i>Hypothesis</i>	29
4.1.2. <i>Identify Behavioral Variable</i>	30
4.2. <i>Explore</i>	31
4.2.1. <i>Prepared questions</i>	31
4.2.2. <i>Meet Stakeholders</i>	34
4.2.3. <i>Findings</i>	35
4.2.4. <i>Index cards/sticky notes</i>	36
4.2.5. <i>Map interview</i>	41
4.2.6. <i>Significant behavior pattern</i>	43
4.2.7. <i>Synthesize characteristics and relevant goals</i>	44
4.2.8. <i>Check for redundancy and completeness</i>	45
4.2.8.1. <i>Validation</i>	45
4.2.8.2. <i>Verification</i>	47
4.2.9. <i>Persona</i>	48
4.2.10. <i>Customer Journey</i>	50
4.2.11. <i>User Scenarios and user stories</i>	53
4.2.12. <i>Site map</i>	54
4.2.13. <i>Wireframing</i>	55
4.3. <i>Test</i>	68
4.3.1. <i>Qualitative & Quantitative selection</i>	68
4.3.2. <i>A/B Testing</i>	68
4.3.3. <i>Verification</i>	71
4.3.4. <i>Objective Behavioural Variables</i>	72
4.3.5. <i>Acceptance Criteria</i>	72
4.4. <i>Listen (Follow-up)</i>	83
4.5. <i>Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan</i>	84
4.6. <i>Metrik Persyaratan</i>	89
4.7. <i>Diskusi</i>	93
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	102
5.1. <i>Kesimpulan</i>	102
5.2. <i>Saran</i>	103
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian <i>UX Journey</i>	21
Gambar 4.1 <i>Sticky Notes</i> persona orang tua (Stakeholder 1)	36
Gambar 4.2 <i>Sticky Notes</i> persona orang tua (Stakeholder 2)	37
Gambar 4.3 <i>Sticky Notes</i> persona orang tua (Stakeholder 3)	37
Gambar 4.4 <i>Sticky Notes</i> persona orang tua (Stakeholder 4)	38
Gambar 4.5 <i>Sticky Notes</i> persona orang tua (Stakeholder 5)	39
Gambar 4.6 <i>Map Interview</i>	41
Gambar 4.7 <i>Significant Behaviour Patterns</i>	43
Gambar 4.8 <i>Synthesize Characteristic and Relevant Goal</i>	44
Gambar 4.9 Persona 1	49
Gambar 4.10 Persona 2	50
Gambar 4.11 <i>Customer Journey Mapping Persona 1</i>	51
Gambar 4.12 <i>Customer Journey Mapping Persona 1</i>	52
Gambar 4.13 <i>Customer Journey Mapping Persona 2</i>	52
Gambar 4.14 <i>Customer Journey Mapping Persona 2</i>	53
Gambar 4.15 <i>User Scenario and Stories</i>	54
Gambar 4.16 <i>Site Map</i>	55
Gambar 4.17 (a) Solusi Desain Pilihan Huruf dan Angka (b) Referensi Desain ..	56
Gambar 4.18 (a) Solusi Desain Bentuk Angka Berdasarkan Jumlah Objek (b) Referensi Desain	57
Gambar 4.19 (a) Solusi Desain Mengenal Huruf dengan Suara (b) Referensi Desain	58
Gambar 4.20 (a) Solusi Desain Kategori Tebak Hewan dan Buah (b) Referensi Desain	60
Gambar 4.21 (a) Solusi Desain Menebak Gambar Hewan (b) Referensi Desain .	61
Gambar 4.22 (a) Solusi Desain Menebak Gambar Buah (b) Referensi Desain	62
Gambar 4.23 (a) Solusi Desain Membaca Suku Kata (b) Referensi Desain	64
Gambar 4.24 (a) Solusi Desain Menampilkan Suku Kata (b) Referensi Desain ..	65

Gambar 4.25 (a) Solusi Desain Menampilkan Kalimat Kata (b) Referensi Desain	66
Gambar 4.26 Perbandingan <i>Emotion Map</i> Sebelum dan Sesudah Solusi Desain.	68
Gambar 4.27 A/B Testing Pada <i>Identify Behavioral Variable</i> Pertama	69
Gambar 4.28 A/B Testing Pada <i>Identify Behavioral Variable</i> Kedua.....	69
Gambar 4.29 A/B Testing Pada <i>Identify Behavioral Variable</i> Ketiga.....	70
Gambar 4.30 <i>Positive Case</i> dan <i>Negative Case</i> Fitur Mengenal Huruf dan Angka	73
Gambar 4.31 <i>Positive Case</i> dan <i>Negative Case</i> Fitur Mengenal Angka.....	74
Gambar 4.32 <i>Positive Case</i> dan <i>Negative Case</i> Fitur Mengenal Huruf.....	75
Gambar 4.33 <i>Positive Case</i> dan <i>Negative Case</i> Fitur Menebak Gambar dan Menyusun Kata	77
Gambar 4.34 <i>Positive Case</i> dan <i>Negative Case</i> Fitur Menebak Gambar Hewan .	78
Gambar 4.35 <i>Positive Case</i> dan <i>Negative Case</i> Fitur Menebak Gambar Buah	79
Gambar 4.36 <i>Positive Case</i> dan <i>Negative Case</i> Fitur Membaca Suku Kata.....	80
Gambar 4.37 <i>Positive Case</i> dan <i>Negative Case</i> Fitur Mengenal Suku Kata	81
Gambar 4.38 <i>Positive Case</i> dan <i>Negative Case</i> Fitur Mengenal Kalimat Kata....	82
Gambar 4.39 Grafik Daftar Periksa Kebutuhan	89
Gambar 4.40 Grafik Metrik Persyaratan.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Competitor Analysis</i>	9
Tabel 2.2 <i>SWOT Analysis</i>	12
Tabel 2.3 <i>Acceptance Criteria</i>	16
Tabel 2.4 <i>User Requirement Metric</i>	17
Tabel 3.1 Populasi.....	22
Tabel 3. 2 <i>My Goals</i>	26
Tabel 4.1 <i>Hyphotheses</i>	30
Tabel 4.2 <i>Identify Behavioral Variable</i>	30
Tabel 4.3 <i>Prepared Question</i>	32
Tabel 4.4 Hasil Wawancara	40
Tabel 4.5 Komponen Desain Pilihan Huruf dan Angka	56
Tabel 4.6 Komponen Desain Bentuk Angka Berdasarkan Jumlah Objek	57
Tabel 4.7 Komponen Desain Mengenal Huruf Dengan Suara.....	59
Tabel 4.8 Komponen Desain Kategori Tebak Hewan dan Buah	60
Tabel 4.9 Komponen Desain Menebak Gambar Hewan.....	61
Tabel 4.10 Komponen Desain Menebak Gambar Buah.....	63
Tabel 4.11 Komponen Desain Pilihan Suku Kata.....	64
Tabel 4.12 Komponen Desain Menampilkan Suku Kata.....	65
Tabel 4.13 Komponen Desain Menampilkan Kalimat Kata	66
Tabel 4.14 <i>Verification</i>	71
Tabel 4.15 <i>Objective Behavioral Variables</i>	72
Tabel 4.16 Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan.....	84
Tabel 4.17 Metrik Persyaratan	89

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] 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.
- [5] Kusuma, "PENGUNAAN USER PERSONA UNTUK EVALUASI DAN MENINGKATKAN EKSPEKTASI PENGGUNA DALAM KEBUTUHAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK," *SINTECH J.*, vol. 3, no. 2, pp. 1–10, 2020.
- [6] C. P. Pratiwi, "Analisis Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar: Studi Kasus pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Edutama*, vol. 7, no. 1, p. 1, 2020, doi: 10.30734/jpe.v7i1.558.
- [7] A. Yani, "Kesulitan Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini dalam Perspektif Analisis Reading Readiness," *Mimb. Pendidik.*, vol. 4, no. 2, pp. 113–126, 2019, doi: 10.17509/mimbardik.v4i2.22202.
- [8] M. Azis, "Analisis Kesulitan Belajar Membaca dan Menulis Permulaan PAUD Di Kelompok Bermain Fun Islamic School," *Al-Athfaal J. Ilm. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, pp. 100–110, 2019, doi: 10.24042/ajipauid.v2i2.5927.

- [9] N. Azkia and N. Rohman, "Analisis Metode Montessori dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah SD / MI Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta PENDAHULUAN Pondasi dasar kemampuan akademik adalah keterampilan membaca . 1 Membaca adalah fungsi tert," *J. Pendidik. Dasar*, vol. 4, no. 1, pp. 1–14, 2020.
- [10] S. Ameliola and H. D. Nugraha, "Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak," *Inetrnational Conf. Indones. Stud.*, pp. 362–371, 2013.
- [11] Y. Salis Hijriyani and R. Astuti, "Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," *ThufuLA J. Inov. Pendidik. Guru Raudhatul Athfal*, vol. 8, no. 1, p. 015, 2020, doi: 10.21043/thufula.v8i1.6636.
- [12] Y. S. Pandensolang, J. O. Waani, and F. O. P. Siregar, "Pusat pendidikan anak usia dini di manado manifestasi metode montessori dalam arsitektur," pp. 18–27, 2014.
- [13] S. N. Ilyas and A. S. W. Asti, "Aplikasi Montessori Inspired Activity dalam Pembelajaran Membaca Permulaan di TK Areta Amata School Makassar," *Univ. Negeri Makassar*, pp. 1754–1766, 2021.
- [14] I. Mufidah and E. C. Maulidiyah, "Pengaruh Game Belajar Membaca terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Usia 5-6 Tahun," *J. Kumara Cendekia*, vol. 10, no. 4, pp. 302–316, 2022.
- [15] I. P. Ihsan, M. Sakir, and F. Yusuf, "Puzzle Elektronik Montessori Sand Board Letter(Sbl) Untuk Edukasi Suku Kata Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini," *J. Fokus Elektroda Energi List. Telekomun. Komputer, Elektron. dan Kendali*, vol. 6, no. 3, p. 159, 2021, doi: 10.33772/jfe.v6i3.20821.
- [16] 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=AVwwqU2RYDaXe3lLRJcKjz-KBM%0Ahttp://103.142.62.229/index.php/semai/article/download/395/137>

- [17] Syefriani Darnis, “Aplikasi Montessori Dalam Pembelajaran Membaca, Menulis Dan Berhitung Tingkat Permulaan Bagi Anak Usia Dini,” *J. Caksana - Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2018.
- [18] 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,” no. January, pp. 5–7, 2023, doi: 10.20944/preprints202301.0190.v1.
- [19] A. Purnomo, “Pengembangan User Experience (Ux) Dan User Interface (Ui) Aplikasi Ibeauty Berbasis Android,” *JSTIE (Jurnal Sarj. Tek. Inform.*, vol. 6, no. 3, pp. 201–210, 2018.
- [20] F. S. Harahap, “Belajar Membaca Dengan Metode Montessori,” *KOLONI J. Multidisiplin Ilmu*, vol. 1, no. 2, pp. 2828–6863, 2022.
- [21] H. Fauziah and M. T. Hidayat, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Belajar ”Ayo Belajar Membaca” dan ”Marbel Membaca” pada Siswa Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 6, no. 3, pp. 4825–4832, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2944.
- [22] Sambarlang, “Belajar alfabet ABC dan angka,” *Sambarlang*, 2022. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sambarlangstudio.mengenalhuruf>
- [23] P. Studio, “Tebak Buah dan Hewan,” *Studio, Pramita*, 2023. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pramitastudio.tebakbuahdanhewan&hl=pt&gl=US>
- [24] SekarMedia, “Belajar Membaca,” *SekarMedia*, 2023. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sekar.belajarmembaca&>

hl=en_US

- [25] M. Fadhli, “Gamification for Early Childhood Using ‘Lingokids’ Application,” *J. INDRIA (Jurnal Ilm. Pendidik. Prasekolah dan Sekol. Awal)*, vol. 3, no. 1, pp. 43–49, 2018, doi: 10.24269/jin.v3n1.2018.pp43-49.
- [26] M. A. Pranata, F. E. Naufalina, and O. A. Supriadi, “Perancangan Aplikasi Meditasi Untuk Mengatasi Stres Dan Burnout,” *eProceedings Art Des.*, vol. 7, no. 2, pp. 987–992, 2020, [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/12453>
- [27] A. E. Yolanda, B. S. Wanandi, H. Yahya, S. Fiddarain, and A. Ikhwan, “Perancangan Aplikasi Multimedia Berbasis Android Dalam Pembelajaran Membaca Tingkat Taman Kanak-Kanak,” *J. Penelit. Dan Pengkaj. Ilm. Eksakta*, vol. 2, no. 1, pp. 61–66, 2023, doi: 10.47233/jppie.v2i1.689.
- [28] S. L. Rahayu and Fujiati, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi,” *J. Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 2, pp. 116–126, 2019.
- [29] W. A. Ferro Febrianto, “PENGUNAAN METODE USER PERSONA DALAM UPAYA PENAMBAHAN KEBUTUHAN FITUR LEARNING MANAGEMENT SYSTEM,” vol. 2, no. 7, p. 6, 2021.
- [30] Lara, “DAMPAK PANDEMI COVID-19 PADA KEGIATAN EKSPOR IMPOR (STUDI PADA PT. PELABUHAN INDONESIA II (PERSERO) CABANG TELUK BAYUT),” *J. Saintek Marit.*, vol. 22, no. 8.5.2017, pp. 2003–2005, 2022, [Online]. Available: www.aging-us.com
- [31] T. Parjaman and D. Akhmad, “Ebagai ‘Jalan Tengah’ Atas Dikotomi Kuantitatif-Kualitatif,” *J. Moderat*, vol. 5, no. 4, pp. 530–548, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/moderat>
- [32] M. A. Nurrohmat, “Aplikasi Pemrediksi Masa Studi dan Predikat Kelulusan Mahasiswa Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta Menggunakan Metode Naive Bayes,” *Khazanah Inform. J. Ilmu Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 29–34, 2015, doi: 10.23917/khif.v1i1.1179.

- [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] A. Cooper, R. Reimann, and D. Cronin, *About Face 3: The Essentials of Interaction Design (Llibre electrònic de Google)*. 2007. [Online]. Available: <http://books.google.com/books?hl=ca&lr=&id=e75G0xIJju8C&pgis=1>
- [35] Sugiyono, *Metode penelitian bisnis (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D) / Dr. Sugiyono*. Bandung : Alfabeta, 2020.
- [36] I. Lenaini, “Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling,” *J. Kajian, Penelit. Pengemb. Pendidik. Sej.*, vol. 6, no. 1, pp. 33–39, 2021, [Online]. Available: p-ISSN 2549-7332 %7C e-ISSN 2614-1167%0D
- [37] J. Nielsen, “How Many Test Users in a Usability Study?” <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/> (accessed Jun. 21, 2023).
- [38] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 2014.
- [39] A. Jeklin, “Metodologi Penelitian,” *Etheses Uin Malang*, no. July, pp. 1–23, 2017.
- [40] I. B. G. Pujaastwa, “Teknik wawancara dan observasi untuk pengumpulan bahan informasi,” pp. 1–11, 2016.
- [41] “PENERAPAN PENDIDIKAN BERBASIS MASYARAKAT MUSLIM FULL DAY SCHOOL DI PAUD ZAVIRA DESA SINDUHARJO SLEMAN YOGYAKARTA,” *Energies*, 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?t>

oken=C039B8B13922A2079230DC9AF11A333E295FCD8

- [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. 156," pp. 56–78, 2010.
- [43] A. Rijali, "Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin," vol. 17, no. 33, pp. 81–95, 2018.
- [44] M. Syahrani, "Membangun Kepercayaan Data dalam Penelitian Kualitatif," *Prim. Educ. J.*, vol. 4, no. 2, pp. 19–23, 2020, doi: 10.30631/pej.v4i2.72.
- [45] F. Eprilia, F. Dwi, and T. Santana, "PEMBELAJARAN BERBASIS METODE MONTESSORI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN," vol. 3, no. 5, pp. 425–431, 2020.
- [46] W. Firman and L. O. Anhusadar, "Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *Kiddo J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 28–37, 2022, doi: 10.19105/kiddo.v3i2.6721.
- [47] K. B. Dwisaputro, "Aplikasi Game Edukasi Tebak Gambar Dan Menyusun Kata Untuk Siswa TK Berbasis Android," pp. 1–23, 2020.
- [48] B. Oktadiana, "Analisis Kesulitan Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang," *JIP J. Ilm. PGMI*, vol. 5, no. 2, pp. 143–164, 2019, doi: 10.19109/jip.v5i2.3606.
- [49] A. Suharso, A. A. Hendriadi, and A. Rahmat, "Desain Aplikasi Belajar Membaca Untuk Anak Berbasis Multimedia," *Syntax*, vol. 2, no. 2, pp. 36–44, 2013, [Online]. Available: <https://journal.unsika.ac.id/index.php/syntax/article/view/220/216>



FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Pringgo Arif Himantoro
NIM : 202010370311045
Judul TA : SOLUSI DESAIN APLIKASI MONTESSORI MEMBACA
 PADA ANAK USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN
 METODE *USER EXPERIENCE (UX) JOURNEY*

Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

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

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

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

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)

