

**SOLUSI DESAIN APLIKASI ABC EXPLORER UNTUK
MENGENALKAN SUKU KATA PADA ANAK USIA
DINI MENGGUNAKAN UX JOURNEY**

TUGAS AKHIR

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



One Karilla Renata Putri Halillia
202010370311268

Bidang Minat :
Rekayasa Perangkat Lunak

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

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**Solusi Desain Aplikasi ABC Explorer Untuk Mengenalkan Suku Kata Pada Anak Usia
Dini Menggunakan UX Journey**

TUGAS AKHIR

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

Menyetujui,

Malang, 9 Maret 2024

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

Solusi Desain Aplikasi ABC Explorer Untuk Mengenalkan Suku Kata Pada Anak Usia Dini Menggunakan UX Journey

TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

One Karilla Renata Putri Halillia

202010370311268

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis pengujian
pada tanggal 9 Maret 2024

Menyetujui,

Dosen Penguji 1 *



Wildan Suharso S.Kom., M.Kom

NIP. 10817030596PNS.

Dosen Penguji 2



Briansyah Setio Wiyono S.Kom., M.Kom

NIP. 190913071987PNS.

Mengetahui,
Ketua Jurusan Informatika



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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : One Karilla Renata Putri Halillia
NIM : 202010370311268
FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“Solusi Desain Aplikasi ABC Explorer Untuk Mengenalkan Suku Kata Pada Anak Usia Dini 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, 9 Maret 2024
Yang Membuat Pernyataan



One Karilla Renata Putri Halillia

ABSTRAK

4 - 6 tahun merupakan tahap perkembangan yang paling tepat untuk kehidupan seorang anak kedepannya karena otak anak berkembang pesat dan mereka menyerap informasi serta mempelajari keterampilan baru dengan lebih mudah sehingga Pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan yang sangat baik untuk membangun landasan yang kokoh bagi perkembangan kognitif, bahasa, sosial dan emosional anak. Metode suku kata merupakan suatu metode yang pengajaran membaca diawali dengan pengenalan kata-kata yang digabungkan menjadi suku kata, kemudian suku kata tersebut digabungkan, dan terakhir kata-kata tersebut dibentuk menjadi kalimat. Dalam bidang literasi, salah satu langkah awal yang dilakukan adalah meningkatkan kemampuan literasi sejak dini, dimulai dengan pengenalan huruf menggunakan metode pembelajaran suku kata. Aplikasi ABC Explorer adalah aplikasi membaca anak yang mudah dipahami dengan beberapa panduan. Dengan beberapa metode suku kata yang dapat dikonfigurasi sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak, serta dilengkapi dengan fitur membaca, fitur menulis dan fitur bernyanyi dengan adanya fitur tersebut dapat membuat anak mudah belajar membaca, praktek bernyanyi hingga anak dapat mempraktekan cara menulis dengan melihat contoh yang ada. Penelitian ini menggunakan metode UX journey sebagai metode yang tepat untuk memenuhi kebutuhan penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan perangkat lunak dan merancang solusi pada penerapan sistem pendidikan anak usia dini yang diimplementasikan dengan metode UX journey untuk memecahkan masalah pendidikan. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah desain yang interaktif untuk mengenalkan suku kata kepada anak usia dini yang berumur 4 – 6 tahun sehingga dapat memahami suku kata yang mempengaruhi tumbuh kembang anak kedepannya.

Kata kunci : Anak usia dini, Desain Pembelajaran, UX Journey, ABC Explorer

ABSTRACT

4 - 6 years is the most appropriate developmental stage for a child's future life because children's brains develop rapidly and they absorb information and learn new skills more easily so that early childhood education provides an excellent opportunity to build a solid foundation for cognitive development, language, social and emotional children. The syllabic method is a method where teaching reading begins with the introduction of words that are combined into syllables, then the syllables are combined, and finally the words are formed into sentences. In the field of literacy, one of the first steps taken is to improve literacy skills from an early age, starting with the introduction of letters using the syllable learning method. The ABC Explorer application is a children's reading application that is easy to understand with several guidelines. With several syllable methods that can be configured according to the child's wishes and imagination, and equipped with reading features, writing features and singing features, these features can make it easy for children to learn to read, practice singing so that children can practice how to write by looking at the examples provided. . This research uses the UX journey method as the appropriate method to meet the needs of this research, namely analyzing software needs and designing solutions for implementing an early childhood education system which is implemented using the UX journey method to solve educational problems. The result of this research is to produce an interactive design to introduce syllables to young children aged 4 - 6 years so that they can understand the likes of words that influence the child's future growth and development.

Keywords: *Early childhood, Learning Design, UX Journey, ABC Explorer*

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan karunia-nya serta diutarakan shalawat kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang merupakan teladan umat manusia diseluruh dunia. Dengan ridha-nya peneliti diberikan kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **“Solusi Desain Aplikasi ABC Explorer Untuk Mengenalkan Suku Kata Pada Anak Usia Dini”** Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Untuk dua pilar kehidupan ini, Ibu dan Ayah, serta adiku tercinta Lailatul Aura Safitri terima kasih tidak akan pernah cukup untuk mengungkapkan rasa terima kasih. Doa, dukungan tak henti, dan cinta tanpa batas yang kalian berikan selalu menjadi sumber kekuatan dan inspirasi bagiku. Terima kasih atas segala pengorbanan dan bimbingan yang telah kalian berikan selama perjalanan panjang menuju pencapaian ini.
2. Teruntuk Kedua Dosen Pembimbing Bapak Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom, M.Kom dan Ibu Evi Dwi Wahyuni S.Kom., M.Kom. Terima kasih atas kesabaran, bimbingan, dan wawasan ilmiah yang telah Bapak dan Ibu berikan selama proses penulisan tugas akhir ini. Bapak dan Ibu telah menjadi pilar penting dalam pembentukan pemahamanku dan telah mendorongku untuk terus berkembang. Terima kasih atas dedikasi dan kerja keras Bapak dan Ibu dalam membimbing hingga mencapai pencapaian ini.
3. Dosen wali peneliti, Yufiz Azhar, S.Kom, M.Kom. yang telah membimbing dan mengajarkan ilmu-ilmu yang berharga dari awal perkuliahan hingga saat ini.
4. Diluar dari dosen pembimbing, Bapak Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom, M.Kom, terima kasih atas pengajaran, bimbingan, dan pengalaman luar biasa yang telah Bapak berikan selama ini. Bapak telah menjadi sosok yang memberikan inspirasi, arahan, dan dukungan yang tak ternilai bagi perkembangan akademik dan pribadi saya. Saya sangat beruntung telah diberikan kesempatan untuk belajar dari Bapak, dan pengalaman ini akan selalu menjadi bagian berharga dalam perjalanan akademik saya.
5. Seluruh dosen dan staf program studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang dalam memberikan ilmu pengetahuan dan ajaran-ajaran

positif lainnya yang sangat berarti selama peneliti melakukan pendidikan dibangku kuliah.

6. Yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya ucapkan terimakasih kepada seluruh responden yang telah membantu dalam lancarnya penelitian ini
7. Seluruh teman kelas F Informatika angkatan 2020 yang selalu mendukung dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Terutama untuk Anisa Nurul Izza yang telah mengajarkan dan menemani dalam proses terkait pengerjaan tugas akhir.
8. Seluruh keluarga besar Himpunan Mahasiswa Informatika yang menjadi tempat dan wadah untuk belajar dan berkembang menjadi pribadi yang lebih baik
9. Untuk Raditya Daffa Athalla, terima kasih atas dukungan, cinta, dan pengertian yang luar biasa selama proses penulisan tugas akhir ini. Setiap langkah dalam mengejar cita-cita terasa lebih ringan karena ada sosokmu yang selalu memberikan semangat dan support tanpa henti. Terima kasih telah menjadi teman setia, pendengar setia, dan penopang yang tak pernah lelah.

Malang, 02 Maret 2024



One Karilla Renata Putri Halillia

KATA PENGANTAR

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

“ SOLUSI DESAIN APLIKASI ABC EXPLORER UNTUK MENGENALKAN SUKU KATA PADA ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN UX JOURNEY”

Dalam tulisan ini disajikan pokok bahasan yang meliputi latar belakang, metode penelitian, hasil dan pembahasan yang telah didapatkan selama proses penelitian serta diberikan kesimpulan berdasarkan hasil yang telah didapatkan. Penelitian terkait Solusi desain aplikasi ABC Explorer untuk mengenalkan suku kata pada anak usua dini menggunakan ux journey ini dimulai dari proses pengumpulan data, melakukan validasi dan verifikasi data, pembuatan desain baru sesuai kebutuhan, pengujian desain, penyempurnaan desain sampai memberikan solusi. Terbentuknya tugas akhir ini merupakan salah satu syarat wajib yang harus ditempuh untuk menyelesaikan jenjang perkuliahan dan mendapatkan gelar sarjana strata 1. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kesalahan dan kekurangan dalam penelitian tugas akhir ini. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran yang membangun agar penelitian ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang Informatika.

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	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Batasan Masalah	4
BAB II STUDI LITERATUR.....	5
2.1. Konteks Penelitian	6
2.2. Studi Kelayakan.....	8
2.3. Research Gap	11
2.4. Teknik Pengumpulan Data.....	11
2.5. Validasi dan Verifikasi	12
BAB III METHODOLOGI.....	13
3.1. Desain Penelitian	15
3.2. Alur Metode Penelitian.....	15
3.3. Populasi dan Sampel.....	20
3.4. Prosedur Pengumpulan Data.....	23
3.5. Teknik dan Prosedur Analisis Data.....	24
3.6. Penjaminan Keabsahan Data	25
3.7. Penarikan Kesimpulan	25
3.8. Goals.....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1. Discover.....	28

4.1.1.	<u>Hypothesis</u>	<u>28</u>
4.1.2.	<u>Identify Behavioral Variable.....</u>	<u>29</u>
4.2.	<u>Explore.....</u>	<u>31</u>
4.2.1.	<u>Prepared questions</u>	<u>31</u>
4.2.2.	<u>Meet Stakeholders.....</u>	<u>33</u>
4.2.3.	<u>Findings</u>	<u>34</u>
4.2.4.	<u>Index cards/sticky notes.....</u>	<u>35</u>
4.2.5.	<u>Map interview</u>	<u>36</u>
4.2.6.	<u>Significant behavior pattern.....</u>	<u>37</u>
4.2.7.	<u>Synthesize Characteristics And Relevant Goals</u>	<u>37</u>
4.2.8.	<u>Check For Redundancy And Completeness</u>	<u>38</u>
4.2.8.1.	<u>Validation</u>	<u>38</u>
4.2.8.2.	<u>Verification</u>	<u>39</u>
4.2.9.	<u>Persona.....</u>	<u>39</u>
4.2.10.	<u>Customer Journey</u>	<u>41</u>
4.2.11.	<u>User Scenarios and User Stories</u>	<u>43</u>
4.2.12.	<u>Site Map.....</u>	<u>44</u>
4.2.13.	<u>Wireframing.....</u>	<u>45</u>
4.3.	<u>Test</u>	<u>52</u>
4.3.1.	<u>Qualitative & Quantitative selection.....</u>	<u>52</u>
4.3.2.	<u>A/B Testing.....</u>	<u>53</u>
4.3.3.	<u>Verification</u>	<u>56</u>
4.3.4.	<u>Objective Behavioural Variables</u>	<u>57</u>
4.3.5.	<u>Acceptance Criteria</u>	<u>57</u>
4.4.	<u>Listen (Follow-up).....</u>	<u>59</u>
4.5.	<u>Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan.....</u>	<u>59</u>
4.6.	<u>Metrik Persyaratan</u>	<u>64</u>
4.7.	<u>Diskusi</u>	<u>66</u>
<u>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</u>		<u>72</u>
5.1.	<u>Kesimpulan</u>	<u>72</u>
5.2.	<u>Saran</u>	<u>72</u>
<u>DAFTAR PUSTAKA</u>		<u>73</u>
<u>LAMPIRAN</u>		<u>78</u>

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3- 1 Alur Penelitian UX Journey	14
Gambar 4- 1 Customer Journey Mapping.....	32
Gambar 4- 2 Persona.....	32
Gambar 4-3 (a) solusi desain aplikasi, (b) refrensi desain.....	34
Gambar 4-4 (a) solusi desain aplikasi, (b) refrensi desain.....	35
Gambar 4-5 (a) solusi desain aplikasi, (b) refrensi desain.....	36
Gambar 4-6 (a) solusi desain aplikasi, (b) refrensi desain.....	37
Gambar 4-7 (a) solusi desain aplikasi, (b) refrensi desain.....	38
Gambar 4-8 (a) solusi desain aplikasi, (b) refrensi desain.....	39
Gambar 4-9 (a) solusi desain aplikasi, (b) refrensi desain.....	40
Gambar 4-10 AB Testing metode pembelajaran membaca	42
Gambar 4-11 AB Testing metode pembelajaran menulis.....	43
Gambar 4-12 AB Testing metode pembelajaran bernyanyi	44
Gambar 4-13 Hasil uji AB Testing	45
Gambar 4-14 Acceptance Criteria Positive.....	50
Gambar 4-15 Acceptance Criteria Negative.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel 2-1 Competitor	6
Tabel 2-2 Analisis SWOT	8
Tabel 2-3 Acceptance Criteria.....	12
Tabel 2-4 User Requirement Metric	12
Tabel 3-1 Populasi	16
Tabel 3-2 Goals.....	19
Tabel 4-1 Hypotheses.....	21
Tabel 4-2 Identify Behavioral Variable.....	22
Tabel 4-3 Prepared Questions	23
Tabel 4-4 Meet Stakeholder.....	24
Tabel 4-5 Index cards/sticky notes	25
Tabel 4-6 Map Interview	26
Tabel 4-7 Significant behavior pattern	27
Tabel 4-8 Synthesize characteristics and relevant goals.....	28
Tabel 4-9 Persona	30
Tabel 4-10 User scenarios and user stories.....	32
Tabel 4-11 Site Map.....	33
Tabel 4-12 solusi desain aplikasi	34
Tabel 4-13 solusi desain aplikasi	35
Tabel 4-14 solusi desain aplikasi	36
Tabel 4-15 solusi desain aplikasi	37
Tabel 4-16 solusi desain aplikasi	38
Tabel 4-17 solusi desain aplikasi	39
Tabel 4-18 solusi desain aplikasi	40
Tabel 4-19 Verification.....	45
Tabel 4-20 Objective Behavioural Variables.....	46
Tabel 4-21 Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan	54
Tabel 4-22 Metrik Persyaratan (user story)	57
Tabel 4-23 Metrik Kecacatan	58

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mulia, Pupun Suci, dan Euis Kurniati. "Partisipasi Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini di Wilayah Pedesaan Indonesia." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 3, Juli 2023, hlm. 3663–74. DOI.org (Crossref), <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4628>.
- [2] A. S. Ifadah, "Literasi : Pemahaman Konsep Budaya Literasi Baca - Tulis Untuk Anak Usia Dini," vol. 04, no. 2, 2020.
- [3] I. K. Gading, M. Magta, and F. Pebrianti, "PENGARUH METODE SUKU KATA DENGAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN," *MI*, vol. 24, no. 3, p. 270, Oct. 2019, doi: 10.23887/mi.v24i3.21417.
- [4] 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," vol. 16, 2022.
- [5] Y. Novitasari and M. Fauziddin, "Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, pp. 3570–3577, Mar. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i4.2333.
- [6] E. O. Putri, A. Utami, and R. F. Lestari, "HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERILAKU SOSIAL ANAK PRASEKOLAH," *j. cakrawala. promkes*, vol. 2, no. 2, p. 80, Aug. 2020, doi: 10.12928/promkes.v2i2.1832.
- [7] A. R. Putra and Silfiana, "Motivasi Orang Tua Dalam Memilih Sekolah di SDIT Banten Islamic School Kramatwatu Serang Banten," *Miftah : Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam*, vol. 1, no. 1, Art. no. 1, Apr. 2023.
- [8] F. R. Putri, "Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini melalui Berbagai Media Pembelajaran," *Absorbent Mind: Journal of Psychology and Child Development*, vol. 2, no. 01, pp. 36–46, Jun. 2022, doi: 10.37680/absorbent_mind.v2i01.1563.
- [9] F. Wahyuni and S. M. Azizah, "Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini," *adab*, vol. 15, no. 01, pp. 161–179, Jul. 2020, doi: 10.37680/adabiya.v15i01.257.
- [10] S. Surayya and H. Mubarak, "PENGARUH APLIKASI MARBEL MEMBACA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA ANAK DISLEKSIA," *Ibriez*, Dec. 2021, doi: 10.21154/ibriez.v6i2.165.
- [11] "Istiyani, Dwi. "Model Pembelajaran Membaca Menulis Menghitung (Calistung) pada Anak Usia Dini Di Kabupaten Pekalongan." *JURNAL PENELITIAN*, vol. 10, no. 1, Maret 2014. DOI.org (Crossref), <https://doi.org/10.28918/jupe.v10i1.351>.

- [12] T. Hilaliyah, “KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA DINI,” *Jurnal Membaca Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol. 1, no. 2, Art. no. 2, Nov. 2016, doi: 10.30870/jmbasi.v1i2.2734.
- [13] D. Istiyani, “PADA ANAK USIA DINI DI KABUPATEN PEKALONGAN”.
- [14] K. Nisa, A. R. Angraeni, R. Rihma, and I. Wahyuni, “Pengaruh Gawai pada Pemerolehan Bahasa Anak Usia 2 Tahun 9 Bulan,” *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, vol. 9, no. 2, Art. no. 2, Oct. 2022, doi: 10.30595/mtf.v9i2.13738.
- [15] S. M. Westhisi, “METODE FONIK DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI,” *Tunas Siliwangi : Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, vol. 5, no. 1, Art. no. 1, Jun. 2019, doi: 10.22460/ts.v5i1p29-43.1271.
- [16] H. A. S.Pd S. Ag, D. R. P. Y. M.Pd, A. R. S.Pd, S. R. S.Pd, and R. S. S.Pd, *POPULASI_DAN_SAMPEL*. Deepublish, 2023.
- [17] Novianti Retno Utami and Khikmah Novitasari, “KONSTRUK DIMENSI KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN,” *G.Couns*, vol. 7, no. 01, pp. 137–149, Dec. 2022, doi: 10.31316/gcouns.v7i01.4385.
- [18] Mayangsari, “Mencegah Perilaku Bullying Menggunakan Media Pop-Up Book Pada Anak Usia 5-6 Tahun,” *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta*, vol. 2, no. 1, Art. no. 1, Feb. 2023.
- [19] L. A. Abdillah, “FinTech E-Commerce Payment Application User Experience Analysis during COVID-19 Pandemic,” *Scientific Journal of Informatics*, vol. 7, no. 2, 2020.
- [20] D. Fitriani and S. Mahmud, “KAJIAN FASE TUMBUH KEMBANG ANAK USIA DINI DALAM KURIKULUM MERDEKA BELAJAR”.
- [21] D. Oleh and A. N. Hamid, “Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Strata – 1 Pada Program Studi Teknik Industri Fakultas Teknologi Industri”.
- [22] M. Hanif, H. M. Az-Zahra, and Y. T. Mursityo, “Perbaikan User Experience Pada Aplikasi Mobile E-Commerce Tapp Market Menggunakan Metode Diary Study Dan User Journey”.
- [23] R. F. A. Aziza, “ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA APLIKASI MENGGUNAKAN USER PERSONA DAN USER JOURNEY: Studi Kasus Aplikasi Asisten Keuangan Personal,” *Information System Journal*, vol. 3, no. 2, Art. no. 2, 2020, doi: 10.24076/infosjournal.2020v3i2.420.
- [24] S. Nur, “KONFLIK, STRES KERJA DAN KEPUASAN KERJA PENGARUHNYA TERHADAP KINERJA PEGAWAI PADA UNIVERSITAS

KHAIRUN TERNATE,” J. EMBA J. Ris. Ekon. Manajemen, Bisnis dan Akunt., vol. 1, no. 3, Aug. 2013, doi: 10.35794/EMBA.1.3.2013.2238.

[25] “REPRESENTASI KEBUTUHAN PENGGUNA MENGGUNAKAN PENDEKATAN USER PERSONA | Harianto | Prosiding SENTRA (Seminar Teknologi dan Rekayasa).” Accessed: Jul. 08, 2023. [Online]. Available: <http://research-report.umm.ac.id/index.php/sentra/article/view/3812/3881>

[26] N. M. Janna and H. Herianto, “Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS,” Open Science Framework, preprint, Jan. 2021. doi: 10.31219/osf.io/v9j52.

[27] X. S. Li, “An overview of SuperLU: Algorithms, implementation, and user interface,” *ACM Trans. Math. Softw.*, vol. 31, no. 3, pp. 302–325, Sep. 2005, doi: 10.1145/1089014.1089017.

[28] W. A. Kusuma, S. O. Rohimah, and R. Husna, “PENGALIAN KEBUTUHAN PENGGUNA PADA FASE ELISITASI PERANGKAT LUNAK MENGGUNAKAN USER PERSONA”.

[29] J. Siswanto and I. Purnamasari, “Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini,” vol. 2, no. 1, 2023.

[30] E. Purwanti and D. A. Haerudin, “Implementasi Pendidikan Karakter Terhadap Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan dan Keteladanan,” *ThufuLA*, vol. 8, no. 2, p. 260, Dec. 2020, doi: 10.21043/thufula.v8i2.8429.

[31] I. Ananda, “ADOPSI METODE PERSONA UNTUK PERANCANGAN APLIKASI TRAVEL AGENT BERBASIS ANDROID,” *CBIS*, vol. 8, no. 2, pp. 15–21, Sep. 2020, doi: 10.33884/cbis.v8i2.2420.

[32] G. M. Hasiholan, R. K. Dewi, and A. P. Kharisma, “Perancangan Prototype Aplikasi Pembelajaran Pembuatan Website dengan Metode Human-Centered Design”.

[33] F. Latifa, H. Ritchi, and N. D. Tanzil, “THE JOURNEY AND PERFORMANCE OF E-TAX INVOICING IN INDONESIA: A SYSTEMATIC LITERATUR REVIEW,” vol. 8, no. 1, 2023.

[34] A. N. Aniesiyah, H. Tolle, and H. M. Az-Zahra, “Perancangan User Experience Aplikasi Pelaporan Keluhan Masyarakat Menggunakan Metode Human-Centered Design,” vol.2, no. 11, 2018.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG



FAKULTAS TEKNIK

INFORMATIKA

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

FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : ONE KARILLA RENATA PUTRI HALILLIA
 NIM : 202010370311268
 Judul TA : Solusi Desain Aplikasi ABC Explorer Untuk Mengenalkan Suku Kata Pada Anak Usia Dini Menggunakan UX Journey

Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	8 0/0
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	14 0/0
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	17 0/0
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	7 %
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	0 %
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	17 0/0

*) 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: +62 341 480 435

Kampus II
 Jl. Bendungan Sulam No.188 Malang, Jawa Timur
 P: +62 341 551 149 (Hunting)
 F: +62 341 582 060

Kampus III
 Jl. Raya Tugomas No.248 Malang, Jawa Timur
 P: +62 341 484 318 (Hunting)
 F: +62 341 480 435
 E: webmaster@umm.ac.id