

***Analisis User Experience Pada Youtube Kids Menggunakan UX  
Journey***

**Tugas Akhir**

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



**ROSI ANDREYNA BUNTARI PUTRI**

**202010370311080**

**Bidang Minat :**

**Rekayasa Perangkat Lunak**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**Analisis User Experience Pada Youtube Kids Menggunakan UX  
Journey**

**TUGAS AKHIR**

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

Menyetujui,  
Malang, 22 Mei 2024

Dosen Pembimbing 1



**Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom.,**  
**M.Kom.**  
**NIP. 10814100543PNS.**

Dosen Pembimbing 2



**Ir. Ilvas Nurvasin S.Kom., M.Kom.**  
**NIP. 10814100561PNS.**

## LEMBAR PENGESAHAN

### Analisis User Experience Pada Youtube Kids Menggunakan UX Journey

### TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

**Rosi Andreyana Buntari Putri**

**202010370311080**

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji  
pada tanggal 22 Mei 2024

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Aminudin S.Kom., M.Cs.

NIP. 10817030594PNS.

Dosen Penguji 2



Harivady S.Kom, MT.

NIP. 10816120588PNS.



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

NIP. 10814100541PNS.

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : Rosi Andreyana Buntari Putri

NIM : 202010370311080

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul “Analisis User Experience Pada Youtube Kids 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, 22 Mei 2024  
Yang Membuat Pernyataan



Rosi Andreyana Buntari Putri

## ABSTRAK

**Masalah:** Pengguna gadget tidak mengenal usia, karena itu dikembangkanlah teknologi perangkat lunak yang dikhususkan untuk anak-anak, salah satunya adalah Youtube Kids. Youtube Kids merupakan salah satu media sosial berbasis video yang diperuntukkan secara khusus untuk anak-anak dengan usia dibawah 13 tahun. Youtube *Kids* memiliki kekurangan dalam desainnya yang tidak memiliki fitur *auto-rotate*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui user experience dalam menggunakan aplikasi perangkat lunak Youtube Kids yang kemudian akan dicari solusi desainnya. **Metode:** UX Journey adalah metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini. Terbatasnya literasi terkait penelitian UX pada Youtube Kids sebelumnya membuat UX Journey yang memanfaatkan analisis kebutuhan pengguna dan pengalaman pengguna menjadi metode yang cocok untuk penelitian ini. Hal ini meningkatkan efisiensi dalam mengatasi masalah yang berpotensi muncul. Beberapa orang tua/pendamping anak merupakan sampel yang digunakan dalam penelitian ini. **Hasil:** Dari hasil penelitian, dapat diketahui bahwa secara keseluruhan, menurut orang tua atau pendamping anak, fitur dari Youtube Kids sudah termasuk sangat lengkap namun tampilannya dirasa biasa saja dan menimbulkan ketidaknyamanan karena tidak adanya fitur *auto-rotate* yang mengharuskan *scroll* secara horizontal dengan *thumbnail* video yang besar. Hal ini membuat akses pengawasan tidak begitu mudah. **Kesimpulan dan pengembangan:** Solusi yang didapat oleh penulis adalah menambahkan fitur *auto-rotate* dan desain dibuat lebih berwarna karena aplikasi ini dikhususkan untuk anak-anak usia 13 tahun dengan pendampingan orang tua/pendamping anak. Kemudian setelah solusi desain penulis diujikan, dapat disimpulkan orang tua/pendamping anak lebih nyaman dan lebih menerima solusi desain yang diberikan oleh penulis. Dengan catatan masih terdapat 20-60% responden yang memilih skala netral saat dilakukan AB testing pada beberapa halaman.

Kata kunci: Youtube *Kids*, orang tua, pendamping anak, pengalaman pengguna, solusi desain

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan berkah, rahmat, serta hidayah-Nya pada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis User Experience Pada Youtube Kids Menggunakan UX Journey”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat-syarat Program Sarjana (S1) Jurusan Informatika di Universitas Muhammadiyah Malang.

Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bimbingan, dukungan serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini terutama kepada:

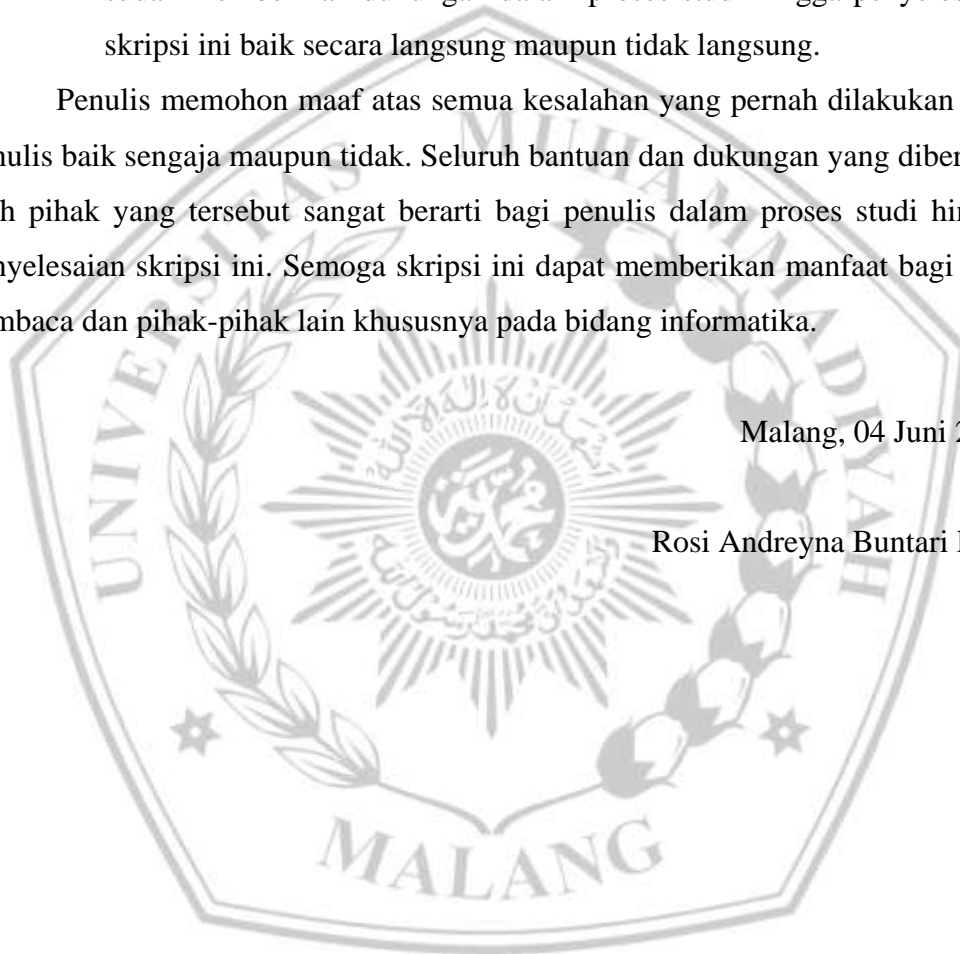
1. Kedua orangtua tercinta, ayah Rajindra Bagus Setya Buntari dan ibu Baiq Eni Yuliana yang telah memberikan doa, kasih sayang, motivasi serta dukungan baik secara moril dan materil.
2. Saudara-saudara tersayang, Teguh Ramdani Hakim, Rima Anggandaru Entiana Buntari Putri, Baiq Woni Aulia Permadi Putri, Riandra Zea Buntari Putri dan keluarga besar yang telah memberikan doa, semangat, dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Dosen pembimbing, bapak Ir. Wahyu Andhyka Kusuma, S.Kom, M.Kom selaku pembimbing I dan bapak Ir. Ilyas Nuryasin, S.Kom, M.Kom selaku pembimbing II atas bimbingan, arahan, motivasi serta ilmu-ilmu yang telah diajarkan pada penulis.
4. Seluruh dosen program studi Informatika Universitas Muhammadiyah Malang atas ilmu dan wawasannya selama proses studi penulis.
5. Sahabat-sahabat dalam “CII” termasuk Iva, Balqis, Opi, Citra, Khamida, Tiara, Nadifa, Intan, Camel, dan Afi yang telah berjuang bersama sejak SMA hingga kini. Terima kasih atas doa, semangat serta kebersamaan yang selalu diberikan.
6. Sahabat-sahabat penulis, Salsa, Mitha, Dinda dan Yayan yang telah memberikan doa dan semangat pada penulis.
7. Teman-teman “Panggawa” termasuk Arrow, Riza, Lingga, Wildan, Aldy dan lainnya yang telah memberikan bantuan dan semangat pada penulis.

8. Teman-teman kuliah yang telah memberikan bantuan, semangat dan dukungan, serta menjadi sahabat selama proses studi dan penyusunan skripsi ini.
9. *Playlist Happy Onigirey* termasuk lagu-lagu *One Ok Rock*, *EXO*, *Xdinary Heroes* dan *Stray Kids* yang telah menemani penulis selama proses studi dan penyusunan skripsi ini.
10. Seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang sudah memberikan dukungan dalam proses studi hingga penyelesaian skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis memohon maaf atas semua kesalahan yang pernah dilakukan oleh penulis baik sengaja maupun tidak. Seluruh bantuan dan dukungan yang diberikan oleh pihak yang tersebut sangat berarti bagi penulis dalam proses studi hingga penyelesaian skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak lain khususnya pada bidang informatika.

Malang, 04 Juni 2024

Rosi Andreyana Buntari Putri



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
1. PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	4
1.3. Tujuan.....	5
1.4. Batasan Masalah.....	5
2. STUDI LITERATUR .....	6
2.1. Konteks Penelitian.....	7
2.2. Studi Kelayakan .....	8
2.3. Teknik Pengumpulan Data .....	10
2.4. Validasi dan Verifikasi.....	11
3. METHODOLOGI.....	13
3.1. Desain Penelitian .....	13
3.2. Alur Metode Penelitian .....	13
3.3. Populasi dan Sampel .....	15
3.4. Prosedur Pengumpulan Data .....	16
3.5. Teknik dan Prosedur Analisis Data .....	17
3.6. Penjaminan Keabsahan Data .....	18
3.7. Penarikan Kesimpulan.....	19
3.8. <i>Goals</i> .....	19
4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....	21
4.1. <i>Discover</i> .....	21
4.1.1. <i>Hypothesis</i> .....	21
4.1.2. <i>Identify Behavioral Variable</i> .....	22
4.2. <i>Explore</i> .....	23
4.2.1. <i>Prepared questions</i> .....	23

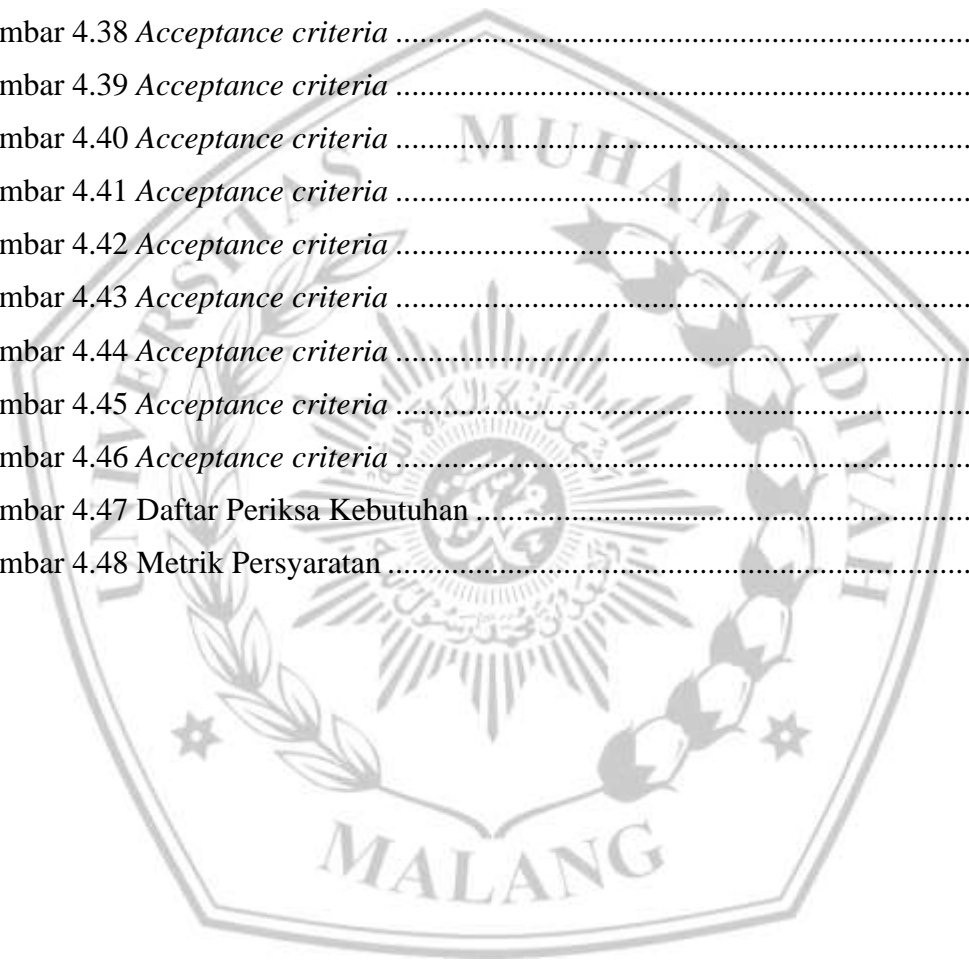


4.2.2.	<i>Meet Stakeholders</i> .....	24
4.2.3.	<i>Findings</i> .....	25
4.2.4.	<i>Index cards/sticky notes</i> .....	25
4.2.5.	<i>Map interview</i> .....	28
4.2.6.	<i>Significant behaviour pattern</i> .....	32
4.2.7.	<i>Synthesize characteristics and relevant goals</i> .....	32
4.2.8.	<i>Check for redundancy and completeness</i> .....	34
4.2.8.1.	<i>Validation</i> .....	34
4.2.8.2.	<i>Verification</i> .....	35
4.2.9.	<i>Persona</i> .....	39
4.2.10.	<i>Customer Journey</i> .....	42
4.2.11.	<i>User Scenarios and user stories</i> .....	46
4.2.12.	<i>Site map</i> .....	47
4.2.13.	<i>Wireframing</i> .....	47
4.3.	<i>Test</i> .....	54
4.3.1.	<i>Qualitative &amp; Quantitative selection</i> .....	54
4.3.2.	<i>A/B Testing</i> .....	55
	Rangkaian gambar berikut (Gambar 4.27 hingga Gambar 4.33) merupakan <i>A/B Testing</i> yang telah dilakukan.....	55
4.3.3.	<i>Verification</i> .....	62
4.3.4.	<i>Objective Behavioural Variables</i> .....	63
4.3.5.	<i>Acceptance criteria</i> .....	64
4.4.	<i>Listen (Follow-up)</i> .....	70
4.5.	Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan.....	71
4.6.	Metrik Persyaratan.....	77
4.7.	Diskusi.....	79
5.	<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	81
5.1.	Kesimpulan Penelitian.....	81
5.2.	Saran Penelitian .....	81
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	83
	<b>LAMPIRAN</b> .....	88

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian <i>UX Journey</i> .....	15
Gambar 4.1 <i>Sticky Notes</i> untuk persona orang tua/pendamping anak .....	26
Gambar 4.2 <i>Sticky Notes</i> untuk persona orang tua/pendamping anak .....	27
Gambar 4.3 <i>Sticky Notes</i> untuk persona orang tua/pendamping anak .....	27
Gambar 4.4 <i>Sticky Notes</i> untuk persona orang tua/pendamping anak .....	27
Gambar 4.5 <i>Sticky Notes</i> untuk persona orang tua/pendamping anak .....	28
Gambar 4.6 <i>Map Interview</i> untuk persona orang tua/pendamping anak .....	29
Gambar 4.7 <i>Map Interview</i> untuk persona orang tua/pendamping anak .....	30
Gambar 4.8 <i>Map Interview</i> untuk persona orang tua/pendamping anak .....	31
Gambar 4.9 <i>Synthesize characteristics and relevant goals</i> .....	33
Gambar 4.10 <i>Map Interview</i> untuk verifikasi persona orang tua/pendamping anak .....	36
Gambar 4.11 <i>Map Interview</i> untuk verifikasi persona orang tua/pendamping anak .....	37
Gambar 4.12 <i>Map Interview</i> untuk verifikasi persona orang tua/pendamping anak .....	38
Gambar 4.13 Persona 1 .....	40
Gambar 4.14 Persona 2 .....	41
Gambar 4.15 <i>Customer Journey mapping</i> persona 1 .....	42
Gambar 4.16 <i>Customer Journey mapping</i> persona 2 .....	43
Gambar 4.17 <i>Customer Journey mapping</i> persona 1 .....	44
Gambar 4.18 <i>Customer Journey mapping</i> persona 2 .....	45
Gambar 4.19 <i>User scenarios and user stories</i> .....	46
Gambar 4.20 <i>Site map</i> .....	47
Gambar 4.21 (a) Referensi desain (b) Solusi desain halaman <i>home</i> .....	48
Gambar 4.22 (a) Referensi desain (b) Solusi desain halaman <i>watch</i> .....	49
Gambar 4.23 (a) Referensi desain (b) Solusi desain halaman opsi <i>report, block, quality</i> dan <i>CC</i> .....	50
Gambar 4.24 (a) Referensi desain (b) Solusi desain <i>Settings passcode</i> .....	51
Gambar 4.25 (a) Referensi desain (b) Solusi desain <i>Settings</i> .....	52
Gambar 4.26 (a) Referensi desain (b) Solusi desain <i>History</i> .....	53
Gambar 4.27 <i>A/B Testing</i> halaman <i>home</i> .....	55
Gambar 4.28 <i>A/B Testing</i> halaman <i>watch</i> .....	56
Gambar 4.29 <i>A/B Testing</i> opsi <i>report, block, quality</i> dan <i>CC</i> .....	57

Gambar 4.30 A/B Testing halaman <i>Settings passcode</i> .....	58
Gambar 4.31 A/B Testing halaman <i>Settings</i> .....	59
Gambar 4.32 A/B Testing halaman <i>Settings</i> .....	60
Gambar 4.33 A/B Testing halaman <i>history</i> .....	61
Gambar 4.34 Perbandingan <i>emotion map</i> sebelum dan sesudah solusi desain.....	62
Gambar 4.35 <i>Acceptance criteria</i> .....	64
Gambar 4.36 <i>Acceptance criteria</i> .....	65
Gambar 4.37 <i>Acceptance criteria</i> .....	65
Gambar 4.38 <i>Acceptance criteria</i> .....	66
Gambar 4.39 <i>Acceptance criteria</i> .....	66
Gambar 4.40 <i>Acceptance criteria</i> .....	67
Gambar 4.41 <i>Acceptance criteria</i> .....	67
Gambar 4.42 <i>Acceptance criteria</i> .....	68
Gambar 4.43 <i>Acceptance criteria</i> .....	68
Gambar 4.44 <i>Acceptance criteria</i> .....	69
Gambar 4.45 <i>Acceptance criteria</i> .....	69
Gambar 4.46 <i>Acceptance criteria</i> .....	70
Gambar 4.47 Daftar Periksa Kebutuhan .....	76
Gambar 4.48 Metrik Persyaratan .....	78



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Konteks penelitian.....	7
Tabel 2.2 <i>SWOT Analysis</i> .....	9
Tabel 2.3 <i>Acceptance Criteria</i> .....	12
Tabel 2.4 <i>User Requirement Metric</i> .....	12
Tabel 3.1 Karakteristik Populasi.....	15
Tabel 3.2 <i>Goals</i> dan <i>Aktivitas</i> .....	20
Tabel 4.1 <i>Hypotheses</i> .....	21
Tabel 4.2 <i>Identify Behavioral Variables</i> .....	22
Tabel 4.3 <i>15 minutes prepare questions</i> .....	23
Tabel 4.4 <i>Significant behaviour patterns</i> .....	32
Tabel 4.5 Komponen desain halaman <i>home</i> .....	48
Tabel 4.6 Komponen desain halaman <i>watch</i> .....	49
Tabel 4.7 Komponen desain halaman opsi <i>report, block, quality</i> dan <i>CC</i> .....	50
Tabel 4.8 Komponen desain halaman <i>Settings passcode</i> .....	51
Tabel 4.9 Komponen desain halaman <i>Settings</i> .....	53
Tabel 4.10 Komponen desain halaman <i>History</i> .....	53
Tabel 4.11 <i>Verification</i> .....	62
Tabel 4.12 <i>Objective Behavioral Variables</i> .....	63
Tabel 4.13 Daftar Periksa Kebutuhan .....	72
Tabel 4.14 <i>Metric Software Requirement</i> .....	77

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] 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.
- [2] 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.
- [3] 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.
- [4] 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, Dec. 2012, doi: 10.1016/J.INFSOF.2012.07.011.
- [5] 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.
- [6] B. D. Meilani, F. Mukhlashin, and Sulistyowati, “APLIKASI PENGUKUR KOMPLEKSITAS PERANGKAT LUNAK MENGGUNAKAN DOKUMEN REKAYASA KEBUTUHAN,” *Semin. Nas. Sains dan Teknol. Terap. V 2017*, pp. 129–136, 2017, [Online]. Available: <http://conference.itats.ac.id/index.php/sntekpan/2017/paper/view/127>
- [7] A. Cooper, R. Reimann, and D. Cronin, *About Face 3: The Essentials of Interaction Design (Llibre electrònic de Google)*. 2007.
- [8] Autoridad, “Metode Penulisan Laporan KKP,” *Angew. Chemie Int. Ed.* 6(11), 951–952., pp. 2013–2015, 2021.

- [9] Engel, "Metodologi Penulisan," *Pap. Knowl. . Towar. a Media Hist. Doc.*, pp. 38–41, 2014.
- [10] R. Rizqiyah and C. K. Azzahri, "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BACA TULIS ANAK USIA DINI MELALUI PENGGUNAAN MEDIA YOUTUBE KIDS PADA ANAK USIA 5 - 6 TAHUN," vol. 3, no. 2, pp. 69–77, 2022.
- [11] G. LLC, "Youtube Kids." <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.youtube.kids&hl=en-ID> (accessed Jul. 03, 2023).
- [12] A. S. Maharani, M. Darmawan, and K. Wardana, "YouTube Kids : Solusi Mengurangi Pengaruh Negatif Pada YouTube Bagi Siswa Sekolah Dasar," vol. 7, no. 1, pp. 1–10, 2019.
- [13] Admin, "Youtube Kids." [https://www.youtube.com/intl/ALL\\_id/kids/](https://www.youtube.com/intl/ALL_id/kids/) (accessed Jul. 03, 2023).
- [14] FARHAN PRAMUWIDYANTORO, "Strategi UX Design: Tingkatkan Pengalaman Pengguna Website," *Whello*. <https://whello.id/tips-digital-marketing/ux-design/> (accessed Jul. 03, 2023).
- [15] S. Clarissa, "DESAIN INKLUSIF UNTUK AUTISME: SEBERAPA JAUH UX YOUTUBE KIDS RAMAH AUTISME DI INDONESIA," *Repos. UPH*, 2023, [Online]. Available: <http://repository.uph.edu/id/eprint/55634>
- [16] R. I. Rahmi, R. I. Rokhmawati, and A. Rachmadi, "Analisis User Experience Pada Website Streaming Video (Studi Kasus: Youtube dan VLIVE)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. e-ISSN*, vol. 2548, no. 8, p. 964X, 2018.
- [17] Y. Herawati, Y. M. Arianti, S. Damerianta, and N. Mintarsih, "Analisis User Experience pada Tiktok Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *J. Ilm. KOMPUTASI*, vol. 21, no. 4, pp. 495–502, 2022.

- [18] M. L. Khakim, O. O. Sharif, S. Prodi, M. Bisnis, F. Ekonomi, and U. Telkom, "Analisis User Experience Aplikasi Go-Jek Menggunakan Heart Metrics Analysis User Experience of Go-Jek Applications," *e-Proceeding Manag.*, vol. 5, no. 1, pp. 189–194, 2018.
- [19] R. A. Murdiono, H. Tolle, and A. P. Kharisma, "Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Mobile Penjualan Tiket Online," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 5, pp. 2078–2085, 2018, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [20] A. V. R. Akbar, T. L. M. Suryanto, and E. M. Safitri, "Analisis User Experience Pengguna Aplikasi KAI Access Berdasarkan Alat Ukur Heart Metrics," *J. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 244–254, 2021.
- [21] Y. W, E. S. Susanto, Y. Yuliadi, M. T. A. Zaen, and N. Oper, "Analisis User Experience Pada Website Universitas Teknologi Sumbawa Menggunakan Metode Webqual," *Build. Informatics, Technol. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 345–351, 2022, doi: 10.47065/bits.v4i1.1719.
- [22] M. A. Irwansyah, H. Novriando, and R. Apriandi, "Analisis User Experience Aplikasi Bujang Kurir Menggunakan Google Analytics(GA)," *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 64–69, 2021.
- [23] W. S. Jatiningrum, S. K. R. Pertiwi, M. I. Irianto, and Y. O. Ria, "Selection of Video on Demand Service Applications for Students Using TOPSIS," *Opsi*, vol. 14, no. 2, p. 115, 2021, doi: 10.31315/opsi.v14i2.4846.
- [24] 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.
- [25] A. S. Kusniarti, "Telkomsel Perkenalkan Nickelodeon Play & Nick JR Play di Indonesia," 2017. <https://bali.tribunnews.com/2017/04/26/telkomsel-perkenalkan-nickelodeon-play-nick-jr-play-di-indonesia> (accessed May 18, 2023).

- [26] Castify.ai, “The Kids Channel.”  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.androTV.theKIDSchannel&hl=en-ID> (accessed Oct. 04, 2023).
- [27] M. I. Djamzuri and A. P. Mulyana, “Fenomena Netflix Platform Premium Video Streaming membangun kesadaran cyber etik dalam perspektif ilmu komunikasi,” *JISIP (Jurnal Ilmu Sos. dan Pendidikan)*, vol. 6, no. 1, pp. 2247–2254, 2022, doi: 10.58258/jisip.v6i1.2804.
- [28] T. W. D. C. (Southeast A. P. LTD, “Disney+ Hotstar.”  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=in.startv.hotstar.dplus&hl=en-ID> (accessed Oct. 04, 2023).
- [29] J. Nielsen, “How Many Test Users in a Usability Study?,” 2012.  
<https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/> (accessed Jun. 15, 2023).
- [30] M. Westerdal, A. Rights, and I. Copyright, “Analisis Komoditas Karet Yang Ada Di Indonesia,” pp. 51–62, 2000.
- [31] D. A. Dwijaya and S. Setiawansyah, “Perancangan Aplikasi Untuk Pelanggaran Dan Prestasi Siswa Pada Smp Kartika Ii-2 Bandar Lampung,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 2, pp. 127–136, 2020, doi: 10.33365/jatika.v1i2.313.
- [32] B. A. B. Iii, “Nana Sujan,” *Hilos Tensados*, vol. 1, no., pp. 1–476, 2019.
- [33] N. Nuryanta and I. Syarifah, “PENERAPAN PENDIDIKAN BERBASIS MASYARAKAT MUSLIM FULL DAY SCHOOL DI PAUD ZAVIRA DESA SINDUHARJO SLEMAN YOGYAKARTA,” 2018.
- [34] N. Nellyana and R. A Gani, “Dana Desa Dalam Pengembangan Badan Usaha Milik Desa Di Desa Keutapang, Kabupaten Pidie,” *J. Real Ris.*, vol. 4, no. 1, pp. 20–28, 2022, doi: 10.47647/jrr.v4i1.546.
- [35] 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.



- [36] Users, “Youtube Kids.”  
[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.youtube.kids&utm\\_source=website&utm\\_medium=ytk&utm\\_campaign=lp&pli=1](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.youtube.kids&utm_source=website&utm_medium=ytk&utm_campaign=lp&pli=1) (accessed Jul. 03, 2023).
- [37] Zein, “A summary & commentary of Don Norman’s article ‘Emotion & Design: Attractive things work better ,’” 2016.  
<https://medium.com/@Zein1016/a-summary-commentary-of-don-normans-article-emotion-design-attractive-things-work-better-7e0e658101ea>  
(accessed Jun. 20, 2023).
- [38] G. LLC, “Youtube.”  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.youtube&hl=en-ID> (accessed Oct. 04, 2023).
- [39] S. Azkiya, “PENGARUH BRAND AWARENESS DAN PRICE TERHADAP SUBSCRIBE INTENTION SVOD AMAZON PRIME VIDEO PADA GENERASI Y DAN Z DI INDONESIA,” *Progr. Stud. SI Manaj. Fak. Ekon. dan Bisnis Univ. Widyatama*, 2022, [Online]. Available: <http://repository.widyatama.ac.id/xmlui/handle/123456789/15734>
- [40] Admin, “Apple TV+.” <https://www.apple.com/id/apple-tv-plus/> (accessed Oct. 04, 2023).
- [41] F. P. Listiansyah, L. R. Noer, and G. A. Handiwibowo, “Faktor-faktor yang Mempengaruhi Willingness to Subscribe Terhadap Platform Streaming Anime Legal iQiyi di Indonesia,” *J. Sains dan Seni ITS*, vol. 11, no. 3, 2023, doi: 10.12962/j23373520.v11i3.83647.
- [42] Salwa Kamilia Hasna, “Analisis Sentimen Data Ulasan Menggunakan Algoritma Support Vector Machine (Studi Kasus: Aplikasi Iflix),” *Ind. High. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 1689–1699, 2021, [Online]. Available: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/34393>
- [43] N. Ardiansa, “Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Niat Menonton Hooq Menggunakan Theory Of Reasoned Action (TRA),” 2020, [Online]. Available: <http://repository.unama.ac.id/id/eprint/1395>



UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG



## FAKULTAS TEKNIK

### INFORMATIKA

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

### FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Rosi Andreyua Buntari Putri  
 NIM : 202010370311080  
 Judul TA : Analisis *User Experience* Pada Youtube Kids Menggunakan *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 – Studi Literatur	25 %	6%
3.	Bab 3 – Metodologi Penelitian	25 %	4%
4.	Bab 4 – Hasil dan Pembahasan	15 %	9%
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	3%
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	0%

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

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

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)

  
 (.....)



Kampus I  
 Jl. Baendungan 1 Malang, Jawa Timur  
 P. +62 341 551 253 (Hunting)  
 F. +62 341 480 435

Kampus II  
 Jl. Bundaran Sidiem No. 100 Malang, Jawa Timur  
 P. +62 341 511 180 (Hunting)  
 F. +62 341 562 080

Kampus III  
 Jl. Raya Tlogomas No. 240 Malang, Jawa Timur  
 P. +62 341 464 318 (Hunting)  
 F. +62 341 460 435  
 E. webmaster@umm.ac.id