

**ANALISIS DESAIN INTERAKSI
APLIKASI BELAJAR BAHASA INGGRIS PADA
ANAK MENGGUNAKAN *UX JOURNEY***

Tugas Akhir

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



DINDA JULIA PUJA ANJANI
202010370311014

**Bidang Minat:
Rekayasa Perangkat Lunak**

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

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**Analisis Desain Interaksi Aplikasi Belajar Bahasa Asing pada
Anak Menggunakan UX Journey**

TUGAS AKHIR

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



Menyetujui,

Malang, 15 Juli 2024

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2



Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom.

M.Kom.

NIP. 10814100543PNS.

Briansyah Setio Wiyono S.Kom.,

M.Kom

NIP. 190913071987PNS.

LEMBAR PENGESAHAN

**Analisis Desain Interaksi Aplikasi Belajar Bahasa Asing pada
Anak Menggunakan UX Journey**

TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

DINDA JULIA PUJA ANJANI

202010370311014

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

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Ir. Wildan Suharso S.Kom., M.Kom

NIP. 10817030596PNS.

Dosen Penguji 2



Bashor Fauzan Muthohirin S.Kom.,

M.Kom

NIP. 20230126071994PNS.

Mengetahui,
Ketua Jurusan Informatika



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

NIP. 10814100541PNS.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : DINDA JULIA PUJA ANJANI

NIM : 202010370311014

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul “**Analisis Desain Interaksi Aplikasi Belajar Bahasa Asing pada Anak 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

Malang, 15 Juli 2024
Yang Membuat Pernyataan



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

DINDA JULIA PUJA ANJANI

ABSTRAK

Masalah: Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi tantangan rasa bosan anak terhadap pembelajaran bahasa Inggris dengan mengembangkan metode belajar baru melalui solusi desain aplikasi belajar bahasa Inggris menarik, interaktif dan menyenangkan, yang difokuskan pada kebutuhan dan pengalaman pengguna.

Metode: Dalam konteks ini, penelitian menerapkan metode *UX Journey* dan pengumpulan data melalui gabungan analisis kualitatif dan kuantitatif (*mix method*), untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang pengalaman dan kebutuhan spesifik pengguna, sehingga menghasilkan solusi desain yang sesuai dengan preferensi pengguna.

Hasil: Hasil berupa desain fitur metode belajar bahasa Inggris melalui *quiz*, *scan picture*, dan *video* yang menerapkan elemen visual dan multimedia di dalamnya. **Kesimpulan:** Aplikasi ini menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang signifikan, menandakan aplikasi berhasil memenuhi ekspektasi pengguna dan telah memenuhi standar. Diharapkan penelitian ini dapat membuktikan bahwa fitur-fitur yang diterapkan memiliki potensi menjadi alat yang berguna dan efektif untuk meningkatkan daya serap informasi anak saat belajar bahasa Inggris, serta memberi pengalaman belajar yang menyenangkan.

Kata kunci: aplikasi belajar bahasa inggris anak, desain interaksi, aplikasi interaktif, metode *UX Journey*

ABSTRACT

Problem: This research was conducted to overcome the challenge of children's boredom towards learning English by developing new learning methods and design solutions for interesting, interactive and fun English learning applications, which are focused on user needs and experiences. **Method:** In this context, the research applies the UX Journey method and data collection through a combination of qualitative and quantitative analysis (mix method), to gain in-depth insight into users' specific experiences and needs, thereby producing design solutions that suit user preferences. **Results:** The result is a feature design for English learning methods through quizzes, scan a picture, and videos that apply visual and multimedia elements in them. **Conclusion:** This application shows a significant level of user satisfaction, indicating that the application has succeeded in meeting user expectations and has met standards. It is hoped that this research can prove that the features implemented have the potential to become useful and effective tools for increasing children's ability to absorb information when learning English, as well as providing a fun learning experience.

Keywords: child language learning applications, interaction design, interactive application, UX Journey method



LEMBAR PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh. Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, saya panjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul "**ANALISIS DESAIN INTERAKSI APLIKASI BELAJAR BAHASA INGGRIS PADA ANAK MENGGUNAKAN UX JOURNEY**". Penulis ingin mengungkapkan terima kasih yang tulus dan sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tanpa ridha-Nya, segala usaha ini tidak akan berarti apa-apa.
2. Kedua orang tua penulis, mama Siti Rohmah dan Ayah Mohammad Sholeh yang selalu memberikan dukungan, doa, kasih sayang, dan motivasi yang tiada henti. Kalian adalah sumber inspirasi dan kekuatan bagi penulis. Serta kakak saya, mbak Dita Rizma Olivia.
3. Kepada Bapak Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom., M.Kom. dan Bapak Briansyah Setio Wiyono S.Kom., M.Kom. sebagai dosen pembimbing atas bimbingan, waktu, dan ilmu yang telah diberikan serta saran dan kritik yang sangat berharga dalam menyempurnakan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Ir. Wildan Suharso S.Kom., M.Kom. dan Bapak Bashor Fauzan Muthohirin S.Kom., M.Kom. sebagai dosen penguji atas evaluasi dan masukan yang sangat membantu untuk perbaikan Tugas Akhir ini.
5. Semua Dosen pengajar program studi Informatika Universitas Muhammadiyah Malang yang telah membagikan ilmu dan keterampilan selama masa studi penulis.
6. Kepada Ahmad Dzaky Lintang Fadhil, sosok istimewa yang telah mewarnai hari-hari penulis selama 6 tahun terakhir. Terima kasih atas dukungan, nasihat, motivasi, dan keceriaan yang selalu diberikan.
7. Sahabat-sahabat penulis, Elcyntha Aulia dan Nailaturrohma Ikhwan. Terimakasih atas kebersamaan, dan candaan kalian yang selalu membawa semangat dan kebahagiaan dalam hidup penulis. Juga, kepada Mitha

Islamiyah, Radea Ainurrohmah, dan Arinal Haq yang dengan tulus selalu mendengarkan keluh kesah penulis.

8. Kepada teman-teman Madinah GH yang telah kebersamai penulis selama masa studi, penulis ucapkan terima kasih tak terhingga atas bantuan dan kebaikan yang telah kalian berikan selama ini.
9. Untuk teman-teman seperjuangan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini atas semangat, dan bantuan yang telah diberikan yang sangat mempermudah dan memperlancar proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
10. Teman-teman sekelas A dan semua teman lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu per-satu.
11. Terakhir, tentunya untuk diri sendiri, terima kasih atas usaha, tekad, dan ketangguhan yang telah ditunjukkan selama ini. Setiap tantangan yang dihadapi dan setiap langkah yang diambil telah membawa pada pencapaian ini. Semoga ini menjadi titik awal menuju pencapaian yang lebih besar di masa depan.

Dengan penuh rasa syukur, penulis berharap ilmu dan pengalaman yang diperoleh selama ini dapat bermanfaat bagi diri penulis dan semua pihak yang terlibat. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kemudahan dan keberkahan dalam setiap langkah yang akan ditempuh di masa depan. Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Malang, 18 Juli 2024



DINDA JULIA PUJA ANJANI

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir ini dengan judul "**ANALISIS DESAIN INTERAKSI APLIKASI BELAJAR BAHASA INGGRIS PADA ANAK MENGGUNAKAN *UX JOURNEY***" dapat diselesaikan dengan baik sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Program Studi Informatika di Universitas Muhammadiyah Malang.

Terima kasih penulis ucapkan kepada dosen pembimbing, keluarga, dan teman-teman yang telah memberikan dukungan serta bimbingan selama penyusunan tugas akhir ini. Saya menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki kekurangan, sehingga saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan. Semoga hasil penelitian ini tidak hanya memberikan wawasan baru, tetapi juga memberi inspirasi bagi pengembangan lebih lanjut di masa depan.

Malang, 18 Juli 2024



DINDA JULIA PUJA ANJANI

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan	4
1.4. Batasan Masalah	5
BAB II STUDI LITERATUR	6
2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.2. Kerangka Teori	7
2.3. Konteks Penelitian	9
2.4. Studi Kelayakan	12
2.5. Research Gap	14
2.6. Teknik Pengumpulan Data	15
2.7. Validasi dan Verifikasi	15
BAB III METHODOLOGI	17
3.1. Desain Penelitian	17
3.2. Alur Metode Penelitian	17
3.3. Populasi dan Sampel	19
3.4. Prosedur Pengumpulan Data	21
3.5. Teknik dan Prosedur Analisis Data	21
3.6. Penjaminan Keabsahan Data	22
3.7. Penarikan Kesimpulan	23

3.8.	Goals	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		25
4.1.	Discover	25
4.1.1.	Hypothesis.....	25
4.1.2.	Identify Behavioral Variable.....	26
4.2.	Explore	28
4.2.1.	Prepared questions	28
4.2.2.	Meet Stakeholders.....	31
4.2.3.	Findings.....	31
4.2.4.	Index cards/Sticky Notes.....	32
4.2.5.	Map interview	34
4.2.6.	Significant behavior pattern	36
4.2.7.	Synthesize Characteristics and Relevant Goals	37
4.2.8.	Check for Redundancy and Completeness.....	38
4.2.8.1.	Validation.....	38
4.2.8.2.	Verification	39
4.2.9.	Persona	40
4.2.10.	Customer Journey	42
4.2.11.	User Scenario and user stories	45
4.2.12.	Sitemap.....	46
4.2.13.	Wireframing	47
4.3.	Test.....	54
4.3.1.	Qualitative & Quantitative selection.....	54
4.3.2.	A/B Testing	55
4.3.2.	Verification	61
4.3.3.	Objective Behavioural Variables	62
4.3.3.	Acceptance Criteria.....	63
4.4.	Listen (Follow-up)	71
4.5.	Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan.....	72
4.6.	Metrik Persyaratan	76
4.7.	Diskusi	79
BAB V Kesimpulan dan Saran		85
5.1.	Kesimpulan	85
5.2.	Saran.....	86

Daftar Pustaka..... 87
Lampiran 94



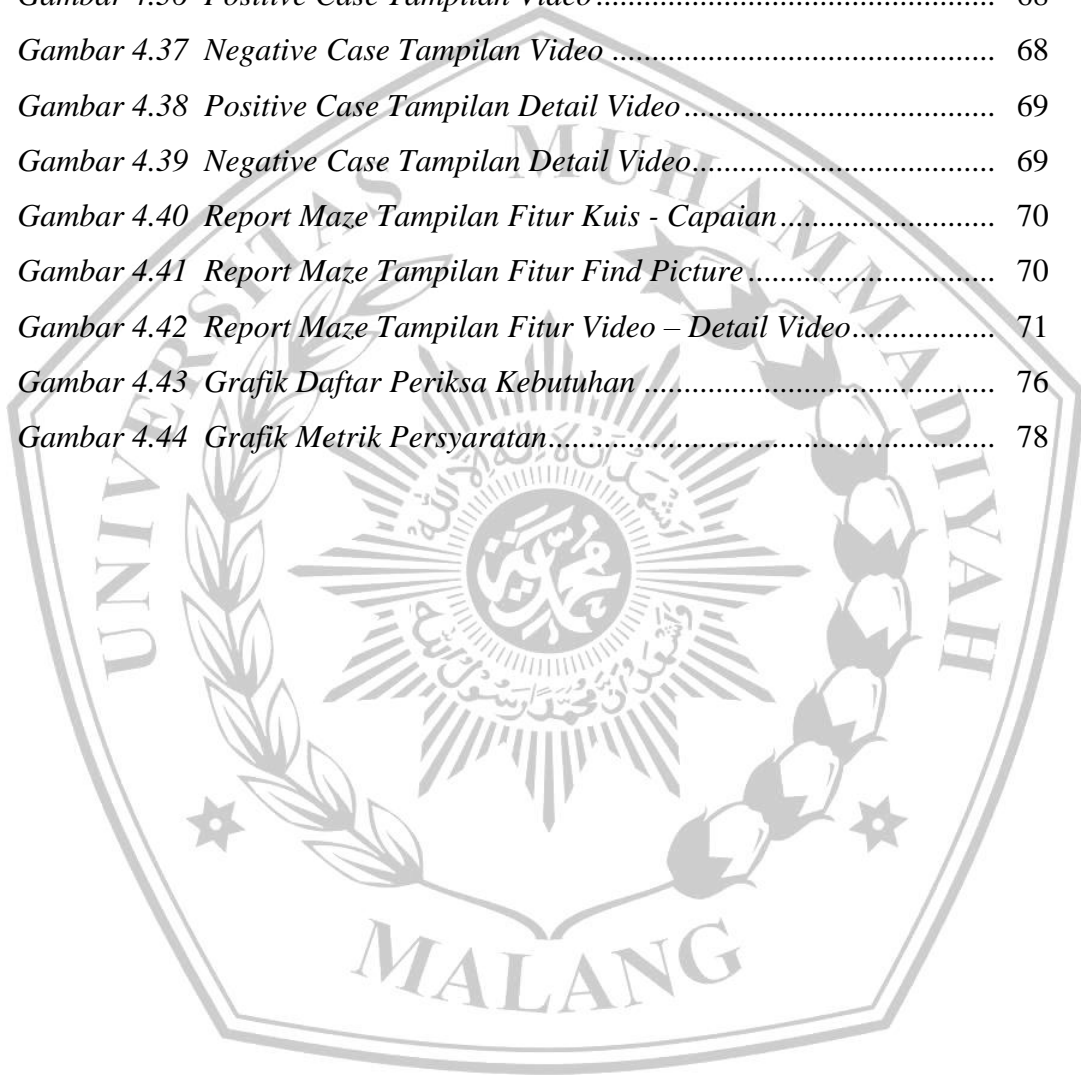
DAFTAR TABEL

<i>Tabel 2.1</i>	<i>Kompetitor Direct dan Indirect</i>	10
<i>Tabel 2.2</i>	<i>SWOT Analysis</i>	12
<i>Tabel 2.3</i>	<i>Acceptable Criteria Positive Case and Negative Case [36]</i>	16
<i>Tabel 2.4</i>	<i>User Requirement Metric [36]</i>	16
<i>Tabel 4.1</i>	<i>Hypothesis</i>	26
<i>Tabel 4.2</i>	<i>Identify Behavioral Variable</i>	27
<i>Tabel 4.3</i>	<i>Prepared Quetions</i>	29
<i>Tabel 4.4</i>	<i>Questions</i>	30
<i>Tabel 4.5</i>	<i>Significant Behaviour Patterns</i>	36
<i>Tabel 4.6</i>	<i>Komponen Desain Pilihan Menu belajar</i>	47
<i>Tabel 4.7</i>	<i>Komponen Desain Kuis</i>	49
<i>Tabel 4.8</i>	<i>Komponen Desain Capaian</i>	50
<i>Tabel 4.9</i>	<i>Komponen Pindai Gambar</i>	51
<i>Tabel 4.10</i>	<i>Komponen Desain Video</i>	52
<i>Tabel 4.11</i>	<i>Komponen Desain Detail Video</i>	54
<i>Tabel 4.12</i>	<i>Perbandingan Emotion Map</i>	60
<i>Tabel 4.13</i>	<i>Verification</i>	61
<i>Tabel 4.14</i>	<i>Objective Behavioural Variable</i>	62
<i>Tabel 4.15</i>	<i>Daftar Periksa Kebutuhan</i>	72
<i>Tabel 4.16</i>	<i>Metrik Persyaratan</i>	77

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 3.1</i>	<i>Alur Penelitian UX Journey [15]</i>	18
<i>Gambar 4.1</i>	<i>Sticky Notes Responden 1</i>	32
<i>Gambar 4.2</i>	<i>Sticky Notes Responden 2</i>	32
<i>Gambar 4.3</i>	<i>Sticky Notes Responden 3</i>	32
<i>Gambar 4.4</i>	<i>Sticky Notes Responden 4</i>	33
<i>Gambar 4.5</i>	<i>Sticky Notes Responden 5</i>	33
<i>Gambar 4.6</i>	<i>Map Interview</i>	35
<i>Gambar 4.7</i>	<i>Syntesize Characteristic and Relevan Goals</i>	38
<i>Gambar 4.8</i>	<i>User Persona 1</i>	41
<i>Gambar 4.9</i>	<i>User Persona 2</i>	42
<i>Gambar 4.10</i>	<i>Customer Journey Persona 1</i>	43
<i>Gambar 4.11</i>	<i>Customer Journey Persona 1</i>	44
<i>Gambar 4.12</i>	<i>Customer Journey Persona 2</i>	44
<i>Gambar 4.13</i>	<i>Customer Journey Persona 2</i>	45
<i>Gambar 4.14</i>	<i>User Scenario and Stories</i>	45
<i>Gambar 4.15</i>	<i>Sitemap</i>	46
<i>Gambar 4.16</i>	<i>(a) Solusi Desain Pilihan Menu Belajar (b) Referensi Desain.</i>	47
<i>Gambar 4.17</i>	<i>(a) Solusi Desain Kuis (b) Referensi Desain</i>	48
<i>Gambar 4.18</i>	<i>(a) Solusi Desain Capaian (b) Referensi Desain</i>	49
<i>Gambar 4.19</i>	<i>(a) Solusi Desain Pindai Gambar (b) Referensi Desain</i>	50
<i>Gambar 4.20</i>	<i>(a) Solusi Desain Video (b) Referensi Desain</i>	52
<i>Gambar 4.21</i>	<i>(a) Solusi Desain Detail Video (b) Referensi Desain</i>	53
<i>Gambar 4.22</i>	<i>A/B Testing Halaman Kuis</i>	56
<i>Gambar 4.23</i>	<i>A/B Testing Halaman Capaian</i>	57
<i>Gambar 4.24</i>	<i>A/B Testing Halaman Scan Picture</i>	58
<i>Gambar 4.25</i>	<i>A/B Testing Halaman Video</i>	59
<i>Gambar 4.26</i>	<i>A/B Testing Halaman Detail Video</i>	60
<i>Gambar 4.27</i>	<i>Grafik Perbandingan Emotion Map Sebelum</i>	61
<i>Gambar 4.28</i>	<i>Positive Case Tampilan Menu Metode Belajar</i>	64
<i>Gambar 4.29</i>	<i>Negative Case Tampilan Menu Metode Belajar</i>	64

<i>Gambar 4.30 Positive Case Tampilan Fitur Kuis.....</i>	65
<i>Gambar 4.31 Negative Case Tampilan Fitur Kuis</i>	65
<i>Gambar 4.32 Positive Case Tampilan Capaian</i>	66
<i>Gambar 4.33 Negative Case Tampilan Capaian</i>	66
<i>Gambar 4.34 Positive Case Tampilan Scan Picture.....</i>	67
<i>Gambar 4.35 Negative Case Tampilan Scan Picture</i>	67
<i>Gambar 4.36 Positive Case Tampilan Video</i>	68
<i>Gambar 4.37 Negative Case Tampilan Video</i>	68
<i>Gambar 4.38 Positive Case Tampilan Detail Video.....</i>	69
<i>Gambar 4.39 Negative Case Tampilan Detail Video.....</i>	69
<i>Gambar 4.40 Report Maze Tampilan Fitur Kuis - Capaian.....</i>	70
<i>Gambar 4.41 Report Maze Tampilan Fitur Find Picture</i>	70
<i>Gambar 4.42 Report Maze Tampilan Fitur Video – Detail Video.....</i>	71
<i>Gambar 4.43 Grafik Daftar Periksa Kebutuhan</i>	76
<i>Gambar 4.44 Grafik Metrik Persyaratan.....</i>	78



Daftar Pustaka

- [1] S. Aminah, "IMPLEMENTASI MODEL ADDIE PADA EDUCATION GAME PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS (STUDI KASUS PADA SMP NEGERI 8 PAGARALAM)," vol. 09, no. 03, pp. 152–162.
- [2] Y. Uzer, "PENERAPAN BAHASA INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN METODE STORY TELLING UNTUK ANAK USIA DINI," *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, 2020, doi: <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i01.3760>.
- [3] V. P. Feka, D. Y. Nama, C. P. Ate, and S. T. M. N. Lawa, "MEMBANGKITKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INGGRIS ANAK-ANAK PANTI ASUHAN ST. LOUIS DE MONFORT-SIKUMANA MELALUI 'GAMES AND SONGS,'" vol. 4, no. 1, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.37792/pemimpin.v4i1.1199>
- [4] I. Inawati, "PRINSIP DAN TEKNIK PENGAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK USIA PRA SEKOLAH," *Yaa Bunayya J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, pp. 11–18, 2018, doi: <https://doi.org/10.24853/yby.2.1.11-18>.
- [5] L. K. M. Dedi, Sutarman, Budiman Agus, "No Title," *J. Sisfotek Glob.*, vol. 5, 2015, [Online]. Available: <https://journal.global.ac.id/index.php/sisfotek/article/view/57/59>
- [6] N. Meduri, R. Firdaus, and H. Fitriawan, "EFEKTIFITAS APLIKASI WEBSITE DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK," *Akad. J. Teknol. Pendidik.*, vol. 11, no. 2, pp. 283–294, 2022, doi: DOI: <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2272>.
- [7] I. V. Sophya, "Desain pembelajaran bahasa inggris untuk pendidikan anak usia dini," vol. 2, no. 2, pp. 251–268, 2014, doi: <http://dx.doi.org/10.21043/thufula.v2i2.4639>.

- [8] H. Naufal and A. Giri Persada, "Desain Interaksi Berbasis User Experience pada Mobile Application : Suatu Tinjauan Literatur," *J. Autom.*, vol. 1, no. 2, 2020.
- [9] Novyanti, H. I. Dewi, and W. Winata, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall untuk meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak dalam Pelajaran Bahasa Inggris," *J. Instr.*, vol. 4, no. 1, pp. 27–33, 2022, doi: <https://doi.org/10.24853/instruksional.4.1.%25p>.
- [10] W. Waziana, L. Anggraeni, and N. L. Sari, "Penerapan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Multimedia," vol. 7, pp. 22–26, 2016.
- [11] L. Fitriani, D. Fatimah, and S. Novitasari, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Bahasa Inggris untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Berbasis Android," *J. Algoritma.*, vol. 19, no. 2, 2022, doi: <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-2.1140>.
- [12] J. Sutrisno and V. Karnadi, "Aplikasi Pendukung Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Lagu Berbasis Android," *J. Comasie*, vol. 06, pp. 31–41, 2021.
- [13] S. Subiyantoro and S. Mulyani, "Kegunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris," *J. Edudikara*, vol. 2, no. 2, pp. 92–100, 2017, doi: <https://doi.org/10.32585/edudikara.v2i2.38>.
- [14] 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: <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2012.07.011>.
- [15] W. Kusuma, "Reframed Design Thinking and Feasibility Analysis of UX Journey : Integrating Reframed Design Thinking and Feasibility Analysis of UX Journey : Integrating User Experience and User Requirement for Solo Software Development," no. January, 2023, doi: [10.20944/preprints202301.0190.v1](https://doi.org/10.20944/preprints202301.0190.v1).
- [16] S. Haryoko, "Penerapan Sistem Human Computer Interaction (HCI) pada

Website E-Learning,” *Inspir. J. Teknol. Inf. dan Komun.*, 2012.

- [17] N. R. Wiwesa, “USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN,” *J. Sos. Hum. Terap.*, vol. 3, no. 2, 2021, doi: <https://doi.org/10.7454/JSHT.V3I2.116>.
- [18] A. Budiman and M. K. Labib, “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak - Anak Berbasis Flash,” *J. Sisfotek Glob.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–4, 2015, doi: <http://dx.doi.org/10.38101/sisfotek.v5i1.57>.
- [19] A. N. Syirfa, D. Y. Dzune, C. O. Salsabila, R. H. Prasetya, Z. Zhydan, and J. Wildani, “Analisis Desain Sistem Pendataan Fasilitas Kampus di Program Studi Universitas,” *J. Digit. Bus. Innov. Manag.*, vol. 2, no. 2, pp. 93–110, 2023, doi: [10.1234/jdbim.v2i2.58087](https://doi.org/10.1234/jdbim.v2i2.58087).
- [20] A. A. Misi, H. Tolle, and H. M. Az-zahra, “Perancangan Desain Interaksi Aplikasi Info Wisata Kota Malang Modul Info Wisata dengan Metode Competitive Analysis,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 2, pp. 681–689, 2021, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [21] R. Hartono and T. I. Ramadhan, “Implementasi Metode User Centered Design (UCD) dengan Framework Kanban dalam Membangun Desain Interaksi,” *J. Algoritm.*, vol. 19, no. 2, pp. 823–831, 2022, doi: <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-2.1203>.
- [22] F. Fariyanto, Suaidah, and F. Ulum, “PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS : KAMPUNG KURIPAN),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021, doi: <https://doi.org/10.33365/jtsi.v2i2.853>.
- [23] Lutfiansyah, “Penggunaan Aplikasi Mobile Pembelajaran Bahasa Inggris Android Pada Pembelajaran Bahasa Inggris (Pengamatan Terhadap Sumber Belajar Berbasis Android Melalui Media Mobile Smartphone,” *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 2, no. 1, 2016, doi: <https://doi.org/10.47007/edu.v2i1.1545>.
- [24] S. Ansori, P. Hendradi, and S. Nugroho, “Penerapan Metode Design

- Thinking dalam Perancangan UI / UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA,” *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 4, no. 4, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3648.
- [25] N. Maru’ao, “PENERAPAN PEMBELAJARAN INOVATIF DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS,” *Maj. Ilm. War. Dharmawangsa*, vol. 14, no. 2, pp. 221–230, 2020, doi: <https://doi.org/10.46576/wdw.v14i2.622>.
- [26] Duolingo, “Duolingo - Language Lessons.” 2024. [Online]. Available: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=id>
- [27] Memrise, “Memrise: Speak a new language.” 2024. [Online]. Available: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.memrise.android.memrisecompanion&hl=en>
- [28] C. Company Limited, “Cake - Learn English & Korean.” 2024. [Online]. Available: <https://play.google.com/store/apps/details?id=me.mycake&hl=id>
- [29] Youdao, “UDictionary Translator.” 2023. [Online]. Available: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.youdao.hindict&hl=id>
- [30] G. LLC, “Google Translate.” 2024. [Online]. Available: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.translate&hl=en&gl=US>
- [31] G. LLC, “YouTube: Watch, Listen, Stream.” 2024. [Online]. Available: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.youtube&hl=id>
- [32] A. Hermawati, “COMPETITIVENESS MODELING AND SWOT STRATEGY ANALYSIS FOR TOURISM INDUSTRY IN EAST JAVA,” *J. Appl.*, vol. 18, no. 4, pp. 712–720, 2023.
- [33] E. S. Susanto, Herfandi, F. Hamdani, F. Nuryansyah, and N. Oper, “PENGEMBANGAN APLIKASI SMART-BOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ANAK BERBASIS AUGMENTED REALITY,” *J. Mnemon.*, vol. 5, no. 1, pp. 64–71, 2022, doi: <https://doi.org/10.36040/mnemonic.v5i1.4438>.

- [34] I. S. A. Mukti, A. S. M. Lumenta, and B. A. Sugiarto, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak Umur 6 – 9 Tahun Berbasis Android," *J. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–6, 2018, doi: 10.35793/jti.7.1.2016.10772.
- [35] K. Fathoni, R. Y. Hakkun, and M. U. Pamenang, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Augmented Reality," vol. 4, no. 1, pp. 73–80, 2020.
- [36] N. I. Pratiwi, "Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi," *J. Ilm. Din. Sos.*, vol. 1, no. 2, pp. 202–224, 2017, doi: <https://doi.org/10.38043/jids.v1i2.219>.
- [37] A. H. Fauzi, "Perancangan Desain Antarmuka Baru Game Edukasi Kahoot untuk Anak Usia Dini melalui Pendekatan UX Journey," *Repositor*, vol. 6, no. 2, pp. 109–120, 2024, doi: <https://doi.org/10.22219/repositor.v6i2.32408>.
- [38] Engel, "Metodologi Penulisan," *Pap. Knowl. Towar. a Media Hist*, pp. 38–41, 2014.
- [39] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2019.
- [40] A. Cooper, R. Reiman, and D. Cronin, *About Face 3: The Essentials of Interaction Design (Llibre electrònic de Google)*. 2007.
- [41] I. Lenaini, "Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling," *Hist. J. Kajian, Penelit. Pengemb. Pendidik. Sej.*, vol. 6, no. 1, pp. 33–39, 2021, [Online]. Available: <http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>
- [42] N. Jakob, "How Many Test Users in a Usability Study?" [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>
- [43] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, 2014.
- [44] M. R. Fadli, "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif," *J.*

Humanika, vol. 21, no. 1, pp. 33–54, 2021, doi: 10.21831/hum.v21i1.

- [45] G. S. Gumilang, “Metode Penelitian Kualitatif dalam Bidang Bimbingan Konseling,” *J. Fokus Konseling*, vol. 2, no. 2, 2016, doi: <https://doi.org/10.52657/jfk.v2i2.218>.
- [46] Rusandi and M. Rusli, “Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus,” *J. Pendidik. dan Stud. Islam*, vol. 2, no. 1, 2021, doi: <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>.
- [47] I. Soehartono, *Metode penelitian sosial : suatu teknik penelitian bidang kesejahteraan sosial dan ilmu sosial lainnya*. PT Remaja Rosdakarya, 1995.
- [48] A. Rijali, “Analisis Data Kualitatif,” *Alhadharah J. Ilmu Dakwah*, vol. 17, no. 33, pp. 81–95, 2018, doi: <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>.
- [49] 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.
- [50] Feny Rita Fiantika et al, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, no. Maret. 2022. [Online]. Available: <https://scholar.google.com/citations?user=OB3eJYAAAAJ&hl=en>
- [51] F. Febrianto and W. Andhika, “Penggunaan Metode User Persona dalam Upaya Penambahan Kebutuhan Fitur Learning Management System,” *J. Syntax Admiration*, vol. 3, no. 2, p. 6, 2021, doi: <https://doi.org/10.46799/jsa.v2i7.274>.
- [52] S. Rahmadani and E. Muryanti, “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi dalam Mengenalkan Kosa Kata Bahasa Inggris pada Anak di Taman Kanak-Kanak,” *J. Golden Age Hamzanwadi Univ.*, vol. 07, no. 02, pp. 285–291, 2023.
- [53] M. F. Mokodompit, S. D. E. Paturusi, and V. Tulenan, “Augmented Reality Applications For Learning English In Elementary School Children,” *J. Tek. Inform.*, vol. 16, no. 2, pp. 121–128, 2021.

- [54] R. M. Sari, I. M. Nugroho, and M. H. T, “Perancangan UI / UX Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar Dengan Metode Design Thinking,” *Inf. Manag. Educ. Prof.*, vol. 6, no. 2, pp. 121–130, 2022, doi: <https://doi.org/10.51211/imbi.v6i2.1844>.
- [55] Y. Technology, “Bahasa Inggris Anak - Kimi.” PT. Yureka Edukasi Cipta, 2022. [Online]. Available: <https://apps.apple.com/id/app/bahasa-inggris-anak-kimi/id1580389115>
- [56] N. Na, “Kids English - Learn The English Phonics and ABC.” 2017. [Online]. Available: <https://apps.apple.com/vn/app/kids-english-learn-the-english-phonics-and-abc/id956771768>





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG



FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Dinda Julia Puja Anjani
 NIM : 202010370311014
 Judul TA : ANALISIS DESAIN INTERAKSI APLIKASI BELAJAR BAHASA INGGRIIS PADA ANAK 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 – Daftar Pustaka	25 %	13 %
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	22 %
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	11 %
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	5 %
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)

(J.E.....)

