

**SOLUSI DESAIN APLIKASI KEMBALIKAN UNTUK  
MENANGANI KASUS KEHILANGAN DAN PENEMUAN  
BARANG DI UMM MENGGUNAKAN UX JOURNEY**

**Tugas Akhir**

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



LANDITO ERFIN INDARWANTO

202110370311323

**Bidang Minat :**

**Rekayasa Perangkat Lunak**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

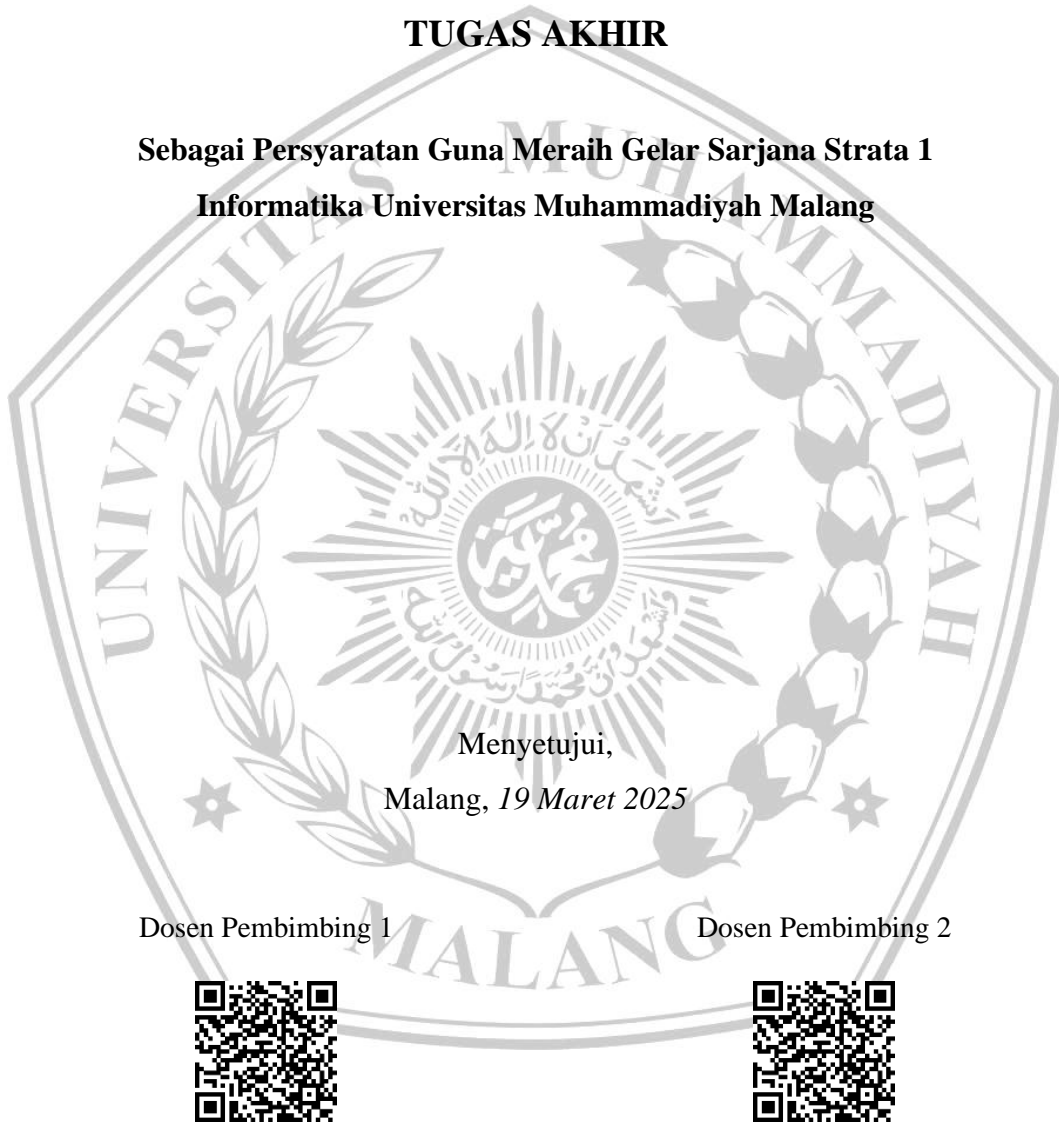
**2025**

## LEMBAR PERSETUJUAN

### SOLUSI DESAIN APLIKASI KEMBALIKAN UNTUK MENANGANI KASUS KEHILANGAN DAN PENEMUAN BARANG DI UMM MENGGUNAKAN UX JOURNEY

#### TUGAS AKHIR

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



Menyetujui,

Malang, 19 Maret 2025

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2



Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom,

Lailatul Husniah S.ST., MT.

M.Kom.

NIP. 10816120580PNS.

NIP. 10814100543PNS.

# LEMBAR PENGESAHAN

## SOLUSI DESAIN APLIKASI KEMBALIKAN UNTUK MENANGANI KASUS KEHILANGAN DAN PENEMUAN BARANG DI UMM MENGGUNAKAN UX JOURNEY TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

**LANDITO ERFIN INDARWANTO**

**202110370311323**

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji  
pada tanggal 19 Maret 2025

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Evi Dwi Wahyuni S.Kom., M.Kom.

**NIP. 10817030595PNS.**

Dosen Penguji 2



Briansyah Setio Wivono 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 : LANDITO ERFIN INDARWANTO**

**NIM : 202110370311323**

**FAK./JUR. : Informatika**

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul “**SOLUSI DESAIN APLIKASI KEMBALIKAN UNTUK MENANGANI KASUS KEHILANGAN DAN PENEMUAN BARANG DI UMM 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, 19 Maret 2025  
Yang Membuat Pernyataan



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

LANDITO ERFIN  
INDARWANTO

## ABSTRAK

**Masalah:** Penelitian ini membahas tentang kasus kehilangan barang berharga sering terjadi di Universitas Muhammadiyah Malang, namun belum ada sistem informasi terpusat untuk menangani laporan kehilangan dan penemuan barang. Penelitian ini mengusulkan solusi desain aplikasi *mobile* dengan fitur lokasi penemuan barang dan pertanyaan khusus untuk validasi kepemilikan.

**Metode:** Untuk menjawab tantangan ini, penelitian ini menggunakan metode UX Journey, pendekatan ini menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif dengan melakukan analisis pengalaman pengguna dalam kasus kehilangan barang melalui wawancara dan pengamatan langsung.

**Hasil:** Hasil penelitian mencakup evaluasi dari Field Studies, analisis pesaing (Direct and Indirect Competitor), ulasan pengguna, dan analisis SWOT. Informasi dari hasil ini digunakan untuk mengenali permasalahan yang relevan dengan tujuan penelitian, yaitu menciptakan solusi desain aplikasi yang bertujuan meningkatkan proses pencarian dan pengembalian barang secara lebih efisien. Kemudian, *high-fidelity prototype* dikembangkan menggunakan Figma, yang selanjutnya diuji menggunakan Maze Tools untuk mendapatkan umpan balik pengguna.

**Kesimpulan dan pengembangan:** Diharapkan temuan ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan produk yang lebih baik dan mendorong inovasi dalam pengalaman pengguna. Penelitian ini juga memberikan wawasan berharga tentang bagaimana teknologi dapat terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan pengguna di masa depan, khususnya dalam konteks pelaporan kehilangan dan penemuan barang.

**Kata Kunci:** Kehilangan Barang, Penemuan Barang, Desain Aplikasi, *UX Journey*, Prototipe, *Use Case*

## ABSTRACT

**Problem:** This study addresses the frequent occurrence of valuable item losses at Universitas Muhammadiyah Malang, where no centralized information system currently exists to handle lost and found reports. The research proposes a mobile application design solution featuring item location tracking and special ownership validation questions. **Method:** To tackle this challenge, the study employs the UX Journey method, which combines qualitative and quantitative approaches by analyzing user experiences related to lost item cases through interviews and direct observations. **Results:** The findings include evaluations from Field Studies, competitor analyses (both direct and indirect), user reviews, and SWOT analysis. These insights are utilized to identify issues relevant to the research objective: creating a design solution that aims to enhance the efficiency of the lost and found process. A high-fidelity prototype was developed using Figma and later tested through Maze Tools to gather user feedback. **Conclusion and Development:** The findings are expected to serve as a foundation for further product development and to encourage innovation in user experience design. This research also provides valuable insights into how technology can continue to evolve to meet users' needs in the future, particularly in the context of lost and found reporting systems.

**Keywords:** Lost Item, Found Item, Application Design, Prototype, UX Journey

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Dengan penuh rasa hormat, penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang Maha Pengasih dan Penyayang atas segala kemudahan yang diberikan sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.
2. Bunda dan Ayah yang senantiasa memberikan doa, semangat, serta motivasi dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.
3. Bapak Wahyu Andhyka Kusuma, S.Kom., M.Kom. dan Ibu Lailatul Husniah S.ST., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi dalam penyusunan tugas akhir ini.
4. Rekan sejawat NIM 202110370311315 yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan selama proses pengerjaan tugas akhir.
5. Bapak/Ibu Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Malang.
6. Bapak/Ibu Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT.

Malang, 21 Maret 2025



Landito Erfin Indarwanto

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul:

### **”SOLUSI DESAIN APLIKASI KEMBALIKAN UNTUK MENANGANI KASUS KEHILANGAN DAN PENEMUAN BARANG DI UMM MENGGUNAKAN UX JOURNEY”**

Penelitian ini membahas tentang perancangan solusi digital berupa aplikasi kembalikan yang dilengkapi dengan fitur validasi kepemilikan barang yang bertujuan untuk membantu mahasiswa dalam mengembalikan barang kepada pemiliknya. Pendekatan UX Journey digunakan dalam penelitian ini untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Saya menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki berbagai keterbatasan. Oleh karena itu, saya sangat mengharapkan saran serta masukan yang membangun demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat, khususnya bagi mahasiswa dan pihak lain yang tertarik dalam bidang manajemen tugas maupun pengembangan aplikasi.

Malang, 21 Maret 2025



Landito Erfin Indarwanto

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan.....	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
<b>BAB II STUDI LITERATUR .....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Kerangka Teori.....	11
2.2.1 Kehilangan .....	11
2.2.2 Penemuan.....	11
2.2.3 UX Journey .....	12
2.3 Konteks Penelitian .....	13
2.4 Studi Kelayakan.....	14
2.5 Teknik Pengumpulan Data .....	17
2.6 Verifikasi dan Validasi .....	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
3.1 Tahapan Penelitian.....	21
3.2 Populasi dan Sampel.....	23
3.3 Prosedur Pengumpulan Data .....	25
3.4 Teknik dan Prosedur Analisis Data .....	26
3.5 Validasi dan Verifikasi .....	28

3.6	Penarikan kesimpulan.....	31
3.7	Etika, Pertimbangan Etis dan Konflik Kepentingan.....	32
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>34</b>
4.1	Discover .....	34
4.1.1	<i>Hipotesis</i> .....	34
4.1.2	Identify Behavioral Variable.....	36
4.2	Explore .....	39
4.2.1	Prepared Question .....	39
4.2.2	Index Cards .....	40
4.2.3	Map Interview.....	45
4.2.4	Significant Behavior Pattern .....	48
4.2.5	Synthesize Characteristics and Relevant Goals .....	50
4.2.6	Check For Redundancy And Completeness .....	52
4.2.7	Persona.....	53
4.2.8	Customer Journey .....	58
4.2.9	User Scenarios and User Stories .....	61
4.2.10	Site Map.....	62
4.2.11	Wireframing.....	65
4.3	Test.....	75
4.3.1	Qualitative & Quantitative Selection .....	75
4.3.2	A/B Testing.....	75
4.3.3	Verification .....	81
4.3.4	Objective Behavioral Variabel.....	82
4.3.5	User Acceptance Criteria .....	83
4.3.5.1	<b>Usability Testing</b> .....	86
4.4	Listen.....	91
4.5	Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan .....	91
4.6	User Requirement Metric.....	96
4.7	Desain Perangkat Lunak .....	99
4.7.1	Use Case Diagram.....	99
4.7.2	Use Case Description.....	100
4.7.3	Use Case Model .....	111
4.7.4	Use Case Logic .....	117
4.4	Diskusi .....	132
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>139</b>
5.1	Kesimpulan.....	139

5.2 Saran..... 139  
**DAFTAR PUSTAKA..... 141**



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Celah Penelitian.....	8
<b>Tabel 2. 2</b> Competitor Analysis.....	14
<b>Tabel 2. 3</b> SWOT Analysis.....	15
<b>Tabel 2. 4</b> Daftar Pertanyaan [29] .....	19
<b>Tabel 4. 1</b> Hypothesis .....	36
<b>Tabel 4. 2</b> Identify Behavioral Variable.....	36
<b>Tabel 4. 3</b> Prepared Question .....	39
<b>Tabel 4. 4</b> Significant Behaviour Pattern .....	49
<b>Tabel 4. 5</b> Komponen Halaman Home .....	66
<b>Tabel 4. 6</b> Komponen Halaman Informasi Penemu .....	67
<b>Tabel 4. 7</b> Komponen Halaman Melapor Penemuan Barang .....	68
<b>Tabel 4. 8</b> Komponen Halaman Melapor Kehilangan Barang .....	68
<b>Tabel 4. 9</b> Komponen Halaman Validasi Kepemilikan Barang .....	69
<b>Tabel 4. 10</b> Komponen Menu Atur Notifikasi .....	71
<b>Tabel 4. 11</b> Komponen Halaman Fitur Komentar.....	72
<b>Tabel 4. 12</b> Komponen Halaman Laporan Penemuan Barang .....	73
<b>Tabel 4. 13</b> Komponen Halaman Laporan Kehilangan Barang .....	74
<b>Tabel 4. 14</b> Verification Hypothesis.....	81
<b>Tabel 4. 15</b> Objective Behavioral Variables.....	82
<b>Tabel 4. 17</b> Usability Task [56].....	86
<b>Tabel 4. 18</b> Skala Pengukuran Usability Test [56].....	87
<b>Tabel 4. 19</b> Hasil Pengujian Usability T1 .....	87
<b>Tabel 4. 20</b> Hasil Pengujian Usability T2 .....	87
<b>Tabel 4. 21</b> Hasil Pengujian Usability T3 .....	88
<b>Tabel 4. 22</b> Hasil Pengujian Usability T4 .....	88
<b>Tabel 4. 23</b> Hasil Pengujian Usability T5 .....	88
<b>Tabel 4. 24</b> Hasil Pengujian Usability T6 .....	89

<b>Tabel 4. 25</b> Hasil Pengujian Usability T7 .....	89
<b>Tabel 4. 26</b> Hasil Pengujian Usability T8 .....	89
<b>Tabel 4. 27</b> Daftar Periksa Kebutuhan .....	92
<b>Tabel 4. 28</b> Keterangan Rumus Requirement Metric .....	96
<b>Tabel 4. 29</b> Requirement Metric.....	97
<b>Tabel 4. 30</b> Use Case Description Login.....	101
<b>Tabel 4. 31</b> Use Case Description Melihat Laporan Kehilangan dan Penemuan Barang .....	102
<b>Tabel 4. 32</b> Use Case Description Mencari Laporan Barang .....	103
<b>Tabel 4. 33</b> Use Case Description Melapor Kehilangan Barang.....	104
<b>Tabel 4. 34</b> Use Case Deskripsi Melapor Penemuan Barang .....	106
<b>Tabel 4. 35</b> Use Case Deskripsi Melapor Penemuan Barang .....	108
<b>Tabel 4. 36</b> Use Case Deskripsi Mengklaim Laporan Penemuan Barang .....	109
<b>Tabel 4. 37</b> Use Case Deskripsi Mengatur Notifikasi.....	110
<b>Tabel 4. 38</b> Verifikasi Logic Mencari Barang.....	117
<b>Tabel 4. 39</b> Verifikasi Logic Melihat Laporan Kehilangan dan Penemuan Barang .....	118
<b>Tabel 4. 40</b> Verifikasi Logic Mencari Barang.....	120
<b>Tabel 4. 41</b> Verifikasi Logic Melapor Kehilangan Barang .....	122
<b>Tabel 4. 42</b> Verifikasi Logic Melapor Kehilangan Barang .....	125
<b>Tabel 4. 43</b> Verifikasi Logic Mengembalikan Barang yang Ditemukan.....	129
<b>Tabel 4. 44</b> Verifikasi Logic Mengklaim Laporan Penemuan Barang.....	130
<b>Tabel 4. 45</b> Verifikasi Mengatur Notifikasi .....	132

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3. 1</b> Alur Penelitian UX Journey [13].....	22
<b>Gambar 3. 2</b> Pengujian A/B Testing [43].....	30
<b>Gambar 4. 1</b> Sticky Notes Mahasiswa (Responden 1) .....	41
<b>Gambar 4. 2</b> Sticky Notes Mahasiswa (Responden 2) .....	41
<b>Gambar 4. 3</b> Sticky Notes Mahasiswa (Responden 3) .....	42
<b>Gambar 4. 4</b> Sticky Notes Mahasiswa (Responden 4) .....	42
<b>Gambar 4.5</b> Sticky Notes Mahasiswa (Responden 5) .....	43
<b>Gambar 4. 6</b> Hasil Wawancara Index Cards.....	45
<b>Gambar 4. 7</b> Map Interview Variabel 1-3.....	46
<b>Gambar 4. 8</b> Map Interview Variabel 4-6.....	47
<b>Gambar 4. 9</b> Map Interview Variabel 7.....	47
<b>Gambar 4. 10</b> Synthesize Characteristics and Relevant Goals.....	50
<b>Gambar 4. 11</b> Persona – 1.....	55
<b>Gambar 4. 12</b> Persona – 2.....	56
<b>Gambar 4. 13</b> Persona – 3.....	57
<b>Gambar 4. 14</b> Customer Journey Persona 1 .....	58
<b>Gambar 4. 15</b> Customer Journey Mapping Persona 1 .....	59
<b>Gambar 4. 16</b> Customer Journey Persona 2 .....	59
<b>Gambar 4. 17</b> Customer Journey Mapping Persona 2.....	60
<b>Gambar 4. 18</b> Customer Journey Persona 3 .....	60
<b>Gambar 4. 19</b> Customer Journey Mapping Persona 3.....	61
<b>Gambar 4. 20</b> User Scenario and Stories.....	62
<b>Gambar 4. 21</b> SiteMap.....	63
<b>Gambar 4. 22</b> (a) Solusi Desain Home (b) Referensi Desain.....	65
<b>Gambar 4. 23</b> (a) Solusi Desain Home (b) Referensi Desain.....	66
<b>Gambar 4. 24</b> (a) Solusi Desain Melapor Penemuan Barang (b) Referensi Desain .....	67
<b>Gambar 4. 25</b> (a) Solusi Desain Melapor Kehilangan Barang (b) Referensi Desain.....	69

<b>Gambar 4. 26</b> Solusi Desain Validasi Kepemilikan Barang.....	70
<b>Gambar 4. 27</b> (a) Solusi Desain Menu Atur Notifikasi (b) Referensi Desain .....	71
<b>Gambar 4. 28</b> Solusi desain Halaman Fitur Komentar .....	72
<b>Gambar 4. 29</b> (a) Solusi Desain Laporan Penemuan Barang (b) Referensi Desain .....	73
<b>Gambar 4. 30</b> (a) Solusi Desain Laporan Kehilangan Barang (b) Referensi Desain.....	74
<b>Gambar 4. 31</b> A/B Testing Melapor Penemuan Barang.....	76
<b>Gambar 4. 32</b> A/B Testing Melapor Kehilangan Barang .....	76
<b>Gambar 4. 33</b> A/B Testing Informasi Penemu .....	77
<b>Gambar 4. 34</b> A/B Testing Lokasi Kehilangan dan Penemuan.....	77
<b>Gambar 4. 35</b> A/B Testing Validasi Kepemilikan Barang .....	78
<b>Gambar 4. 36</b> A/B Testing Informasi Keberadaan Barang Terbaru.....	78
<b>Gambar 4. 37</b> A/B Testing Menu Atur Notifikasi.....	79
<b>Gambar 4. 38</b> A/B Testing Komentar .....	79
<b>Gambar 4. 39</b> Hasil Uji AB Testing .....	80
<b>Gambar 4. 40</b> (a) Positive Case Home (a) Negative Case Home .....	83
<b>Gambar 4. 41</b> (a) Positive Case Informasi Pelapor (a) Negative Case Informasi Pelapor.....	84
<b>Gambar 4. 42</b> (a) Positive Case Melapor Kehilangan Barang (a) Negative Case Melapor Kehilangan Barang .....	84
<b>Gambar 4. 43</b> (a) Positive Case Melapor Penemuan Barang (a) Negative Case Melapor Penemuan Barang .....	84
<b>Gambar 4. 44</b> (a) Positive Case Validasi Kepemilikan Barang (a) Negative Case Validasi Kepemilikan Barang .....	85
<b>Gambar 4. 45</b> (a) Positive Case Mengembalikan Barang (a) Negative Case Mengembalikan Barang .....	85
<b>Gambar 4. 46</b> (a) Positive Case Mengatur Notifikasi (a) Negative Case Mengatur Notifikasi.....	85
<b>Gambar 4. 47</b> (a) Positive Case Komentar (a) Negative Case Komentar.....	86
<b>Gambar 4. 48</b> Diagram Skala Usability Test.....	90
<b>Gambar 4. 49</b> Grafik Daftar Periksa Kebutuhan .....	96

<b>Gambar 4. 50</b>	Grafik Requirement Metric.....	99
<b>Gambar 4. 51</b>	Use Case Diagram kehilangan dan penemuan barang.....	100
<b>Gambar 4. 52</b>	Use Case Model Login .....	112
<b>Gambar 4. 53</b>	Use Case Model Melihat Laporan Kehilangan dan Penemuan ..	112
<b>Gambar 4. 54</b>	Use Case Model Mencari Laporan Barang.....	113
<b>Gambar 4. 55</b>	Use Case Model Melapor Kehilangan Barang .....	114
<b>Gambar 4. 56</b>	Use Case Model Melapor Penemuan Barang .....	114
<b>Gambar 4. 57</b>	Use Case Model Mengembalikan Barang Yang Ditemukan.....	115
<b>Gambar 4. 58</b>	Use Case Model Melakukan Klaim Laporan Penemuan Barang .....	116
<b>Gambar 4. 59</b>	Use Case Model Melakukan Klaim Laporan Penemuan Barang .....	116
<b>Gambar 4. 60</b>	Γ Graph Melihat Laporan Kehilangan dan Penemuan Barang.....	117
<b>Gambar 4. 61</b>	Γ Graph Melihat Laporan Kehilangan dan Penemuan Barang.....	118
<b>Gambar 4. 62</b>	Γ Graph Mencari Barang .....	120
<b>Gambar 4. 63</b>	Γ Graph Melapor Kehilangan Barang .....	121
<b>Gambar 4. 64</b>	Γ Graph Melapor Penemuan Barang .....	124
<b>Gambar 4. 65</b>	Γ Graph Mengembalikan Barang yang Ditemukan .....	128
<b>Gambar 4. 66</b>	Γ Graph Mengklaim Laporan Penemuan Barang .....	130
<b>Gambar 4. 67</b>	Γ Graph Mengatur Notifikasi .....	132

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Observasi Direct dan indirect aplikasi .....	145
Lampiran 2 Penjelasan aplikasi yang dijadikan referensi desain.....	148
Lampiran 3 Transkrip Wawancara.....	152
Lampiran 4 Surat Pernyataan Bermaterai .....	159
Lampiran 5 Hasil Pengujian Maze.....	160
Lampiran 6 Hasil Perhitungan SUS .....	164



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Nuryasin and S. Budianti, "Sistem Informasi Pencarian Barang Hilang 'Lost and Found' Pada Kampus 3 Universitas Muhammadiyah Malang," vol. 2, no. 5.
- [2] A. Wantoro, "Prototype Aplikasi Berbasis Web Sebagai Media Informasi Kehilangan Barang," *J. Teknoinfo*, vol. 12, no. 1, p. 11, Jan. 2018, doi: 10.33365/jti.v12i1.39.
- [3] M. Azizah, "PENGARUH KEMAJUAN TEKNOLOGI TERHADAP POLA KOMUNIKASI MAHASISWA UMM," *J. Sociol. Nusant.*, vol. 6, no. 1, pp. 45–54, Jun. 2020, doi: 10.33369/jsn.6.1.45-54.
- [4] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER," *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain Dan Periklanan Demandia*, vol. 3, no. 02, p. 219, Sep. 2018, doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.
- [5] D. TRISNA KUSUMA, "KEPEMILIKAN BARANG TEMUAN DALAM HUKUM ISLAM".
- [6] I. Chandra, E. Irawati, and R. A. Kosasih, "Aplikasi Web Pencarian Barang Hilang dengan Deteksi Lokasi Berbasis Google Map API," 2023.
- [7] S. S. ASMORO, "APLIKASI PENCARIAN BARANG HILANG DI KOTA SOLO BERBASIS WEB," 2017.
- [8] S. Rakasiwi, *Teknik Menjamin Kualitas Bagi Pengembang Perangkat Lunak*. 2023.
- [9] 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.
- [10] 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, Apr. 2008, doi: 10.1080/17493460802276836.
- [11] F. Anvari, D. Richards, M. Hitchens, and M. A. Babar, "Effectiveness of Persona with Personality Traits on Conceptual Design," in *2015 IEEE/ACM 37th IEEE International Conference on Software Engineering*, Florence, Italy: IEEE, May 2015, pp. 263–272. doi: 10.1109/ICSE.2015.155.
- [12] W. A. Kusuma, S. O. Rohimah, and R. Husna, "PENGALIAN KEBUTUHAN PENGGUNA PADA FASE ELISITASI PERANGKAT LUNAK MENGGUNAKAN USER PERSONA," Apr. 2021.
- [13] W. A. Kusuma, A. H. Jantan, N. I. Admodisastro, and N. M. Norowi, "Reframed Design Thinking and Feasibility Analysis of UX Journey: Integrating User Experience and User Requirement for Solo Software Development," Jan. 11, 2023. doi: 10.20944/preprints202301.0190.v1.
- [14] N. S. Nyumirah *et al.*, *Psikososial dan Budaya dalam Keperawatan*. Rizmedia Pustaka Indonesia, 2022.

- [15] M. N. Ardiansyah, “PERLINDUNGAN HAK KONSUMEN ATAS KEHILANGAN BARANG PERSPEKTIF HUKUM ISLAM (STUDI KASUS DI PENYELENGGARA PARKIR/PENITIPAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA),” 2024.
- [16] N. A. Cahyono and R. D. P. Sari, “Perlindungan Hukum Kehilangan Barang Konsumen Hotel,” *Binamulia Huk.*, vol. 12, no. 2, pp. 323–332, Dec. 2023, doi: 10.37893/jbh.v12i2.409.
- [17] M. I. H. Yaqin, “BARANG TEMUAN DALAM PERSPEKTIF HUKUM POSITIF DAN HUKUM ISLAM,” 2018.
- [18] T. A. Sari, “HUKUM MENGEMBALIKAN LUQATHAH YANG TELAH DIMANFAATKAN SETELAH MENGUMUMKANNYA MENURUT IMAM SYAFI’I (STUDI KASUS DI DESA KWALA MUSAM KECAMATAN BATANG SERANGAN KABUPATEN LANGKAT),” 2017.
- [19] “Lost And Found.” Accessed: May 10, 2024. [Online]. Available: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.techju.developer.lostandfound&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.techju.developer.lostandfound&hl=en_US)
- [20] A. Subagyo, *Studi kelayakan*. Elex Media Komputindo, 2007.
- [21] A. Bambang Siswanto and D. Diyah Lestari, “ANALISIS SWOT DALAM PENGEMBANGAN REAL ESTATE”.
- [22] C. Namugenyi, S. L. Nimmagadda, and T. Reiners, “Design of a SWOT Analysis Model and its Evaluation in Diverse Digital Business Ecosystem Contexts,” Sep. 2019.
- [23] A. Jansen, M. Van Mechelen, and K. Slegers, “Personas and Behavioral Theories: A Case Study Using Self-Determination Theory to Construct Overweight Personas,” in *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, Denver Colorado USA: ACM, May 2017, pp. 2127–2136. doi: 10.1145/3025453.3026003.
- [24] M. Rahardjo, “Triangulasi dalam penelitian kualitatif,” 2010.
- [25] P. Pandit and S. Tahiliani, “AgileUAT: A framework for user acceptance testing based on user stories and acceptance criteria,” *Int. J. Comput. Appl.*, vol. 120, no. 10, 2015.
- [26] P. K. Kapur, A. Anand, O. Singh, and M. N. Hoda, “Modeling successive software up-gradations with faults of different severity,” in *Proceedings of the 5th national conference, INDIACOM*, 2011, pp. 351–356.
- [27] J. Sheng, H. Liu, and B. Wang, “Research on the Optimization of A/B Testing System Based on Dynamic Strategy Distribution,” *Processes*, vol. 11, no. 3, p. 912, 2023.
- [28] I. M. H. Kusumawardhana, N. H. Wardani, and A. R. Perdanakusuma, “Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)”.
- [29] Z. Shafrina and H. B. Santoso, “An Indonesian Adaptation of the System Usability Scale (SUS),” 2016.
- [30] R. S. Giandini, C. Pons, and G. A. Baum, “Formalizing relations between use cases in the unified modeling language,” in *VI Congreso Argentino de Ciencias de la Computación*, 2000.
- [31] A. M. Mostafa, M. A. Ismail, E. S. M. Saad, and H. EL-Bolok, “TOWARD A FORMALIZATION OF USE CASE DIAGRAM USING Z SPECIFICATIONS,” *JES J. Eng. Sci.*, vol. 34, no. 1, pp. 173–188, 2006.

- [32] M. R. Fadli, "Memahami desain metode penelitian kualitatif," vol. 21, 2021.
- [33] R. F. A. Aziza, "ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA APLIKASI MENGGUNAKAN USER PERSONA DAN USER JOURNEY: Studi Kasus Aplikasi Asisten Keuangan Personal," *Inf. Syst. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 6–10, Jul. 2021, doi: 10.24076/infosjournal.2020v3i2.420.
- [34] W. Andhyka Kusuma, A. Hazri Jantan, N. Admodisastro, and N. binti Mohd Norowi, "Elevated Novice Developer Productivity and Self-efficacy by Promoting UX Journey in Software Requirement Elicitation," Mar. 2024.
- [35] N. F. Amin, S. Garancang, and K. Abunawas, "Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian," *PILAR*, vol. 14, no. 1, pp. 15–31, 2023.
- [36] I. I. F. Syukri, S. S. Rizal, and M. D. Al Hamdani, "Pengaruh Kegiatan Keagamaan terhadap Kualitas Pendidikan," *J. Penelit. Pendidik. Islam*, vol. 7, no. 1, p. 17, Jun. 2019, doi: 10.36667/jppi.v7i1.358.
- [37] V. W. Surjaweni, "Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi," *Penerbit Pustaka Baru Press Yogyakarta*, 2015.
- [38] J. Nielsen and T. K. Landauer, "A mathematical model of the finding of usability problems," in *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems - CHI '93*, Amsterdam, The Netherlands: ACM Press, 1993, pp. 206–213. doi: 10.1145/169059.169166.
- [39] D. Assykurrohim, D. Ikhrum, R. A. Sirodj, and M. W. Afgani, "Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif," *J. Pendidik. Sains Dan Komput.*, vol. 3, no. 01, pp. 1–9, Dec. 2022, doi: 10.47709/jpsk.v3i01.1951.
- [40] M. Sandelowski, "Whatever happened to qualitative description?," *Res. Nurs. Health*, vol. 23, no. 4, pp. 334–340, Aug. 2000, doi: 10.1002/1098-240X(200008)23:4<334::AID-NUR9>3.0.CO;2-G.
- [41] M. Vaismoradi, H. Turunen, and T. Bondas, "Content analysis and thematic analysis: Implications for conducting a qualitative descriptive study," *Nurs. Health Sci.*, vol. 15, no. 3, pp. 398–405, Sep. 2013, doi: 10.1111/nhs.12048.
- [42] I. N. Rachmawati, "PENGUMPULAN DATA DALAM PENELITIAN KUALITATIF: WAWANCARA," vol. 11, Mar. 2007.
- [43] Murjani, "PROSEDUR PENELITIAN KUANTITATIF," vol. 5, 2022.
- [44] U. Silalahi, "Metode penelitian sosial," 2006.
- [45] W. Andhyka Kusuma, "UX Journey - The process to optimize your resource for the quality User Requirement." 2023." Accessed: Jun. 19, 2024. [Online]. Available: <https://github.com/uxjourney/requirement>
- [46] R. Klimek and P. Szwed, "FORMAL ANALYSIS OF USE CASE DIAGRAMS," vol. 11, 2010.
- [47] C. Bradshaw, S. Atkinson, and O. Doody, "Employing a Qualitative Description Approach in Health Care Research." Accessed: Jun. 13, 2024. [Online]. Available: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2333393617742282>
- [48] V. N. Anney, "Ensuring the Quality of the Findings of Qualitative Research: Looking at Trustworthiness Criteria," 2014.
- [49] R. R. A. Herlambang, "PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE I'M UII DENGAN FRAMEWORK FLUTTER DAN LUMEN PADA FITUR REMINDER," Jul. 2023.

- [50] R. Larasati, "RANCANG BANGUN SISTEM KEAMANAN TAS RANSEL BERBASIS NODEMCU ESP8266 DENGAN NOTIFIKASI APLIKASI ANDROID," Aug. 2021.
- [51] R. Kurniawan, "Perancangan Aplikasi Pengumuman Mobile Berbasis Android Menggunakan Google Cloud Messaging," Jul. 2018.
- [52] K. Angelina, E. Sutomo, and V. Nurcahyawati, "Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking," Jul. 2022.
- [53] P. Bagus Adidyana Anugrah Putra, V. Handrianus Pranata Wijaya, E. Christian, and Widiatri, "IMPLEMETASI APLIKASI MOBILE PENGENALAN KAMPUS PADA MASA PANDEMI COVID-19," Aug. 2022.
- [54] A. Segara, "Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web," Jan. 2019.
- [55] "Instagram." Accessed: Aug. 27, 2024. [Online]. Available: <https://play.google.com/store/search?q=instagram&c=apps&hl=id>
- [56] F. Hermawan and A. F. O. Pasaribu, "Implementasi Web Service Sebagai Penyedia Informasi Untuk Aplikasi Pengelolaan Jadwal Pemberian Pakan Ikan (Studi Kasus: Pokdakan Karya Bersama)," *J. Inform. Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 4, no. 3, pp. 335–341, Sep. 2023, doi: 10.33365/jatika.v4i3.2720.
- [57] Deni Indrawan 1\*, Siti Rahmi Jalilah2, "Metode Kombinasi/Campuran Bentuk Integrasi Dalam Penelitian".
- [58] M. F. Ardiansyah and P. Rosyani, "Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking," vol. 1, no. 4, 2023.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG



FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : LANDITO ERFIN INDARWANTO

NIM : 202110370311323

Judul TA : SOLUSI DESAIN APLIKASI "KEMBALIKAN" UNTUK MENANGANI KASUS KEHILANGAN DAN PENEMUAN BARANG DI UMM MENGGUNAKAN UC JOURNEY

Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	10%
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	13%
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	22%
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	7%
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	3%
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	12%

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

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

Mengetahui,  
Pemeriksa (Staff TU)

(.....*adny*.....)



Kampus I  
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur  
P +62 341 551 253 (Hunting)  
F +62 341 460 435

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

Kampus III  
Jl. Raya Tlogomas No 248 Malang, Jawa Timur  
P +62 341 464 318 (Hunting)  
F +62 341 460 435  
E webmaster@umm.ac.id