

201910370311434  
Priyoga Rizki Pambudi  
Prodi Informatika

**Desain User Interface Game Edukasi Pengenalan Tokoh Proklamasi  
melalui Design Sprint dan Mobile Learning**

**Laporan Tugas Akhir**

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



Priyoga Rizki Pambudi  
(201910370311434)

**Bidang Minat  
Rekayasa Perangkat Lunak**

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

**2025**

## LEMBAR PERSETUJUAN

### Desain User Interface Game Edukasi Pengenalan Tokoh Proklamasi melalui Design Sprint dan Mobile Learning

#### TUGAS AKHIR

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

Menyetujui,  
Malang, 5 Oktober 2025

Dosen Pembimbing 1



Hardianto Wibowo S.Kom, MT.

NIP. 10816120592PNS.

Dosen Pembimbing 2



Ir. Ilyas Nurvasin S.Kom., M.Kom.

NIP. 10814100561PNS.

## LEMBAR PENGESAHAN

### Desain User Interface Game Edukasi Pengenalan Tokoh Proklamasi melalui Design Sprint dan Mobile Learning

#### TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

**Priyoga Rizki Pambudi**

**201910370311434**

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji  
pada tanggal 5 Oktober 2025

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



**Ir. 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. Agus P. So Minarno S.Kom., M.Kom. IPM.**

**NIP. 10814100540PNS.**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

**NAMA : Priyoga Rizki Pambudi**

**NIM : 201910370311434**

**FAK./JUR. : Informatika**

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul “**Desain User Interface Game Edukasi Pengenalan Tokoh Proklamasi melalui Design Sprint dan Mobile Learning**” 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



Hardianto Wibowo S.Kom, MT.

Malang, 5 Oktober 2025

Yang Membuat Pernyataan



Priyoga Rizki Pambudi

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Desain User Interface Game Edukasi Pengenalan Tokoh Proklamasi melalui Design Sprint dan Mobile Learning”**, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Malang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan, dukungan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penulis menyusun skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih setulus-tulusnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Bapak Suprianto dan Ibu Partiyah, selaku kedua orang tua penulis. Terimakasih atas doa, kasih sayang, dan dukungan baik secara batin maupun materi sehingga penulis bisa mencapai titik ini. Semoga senantiasa diberikan kesehatan, kebahagiaan dan keberkahan dari Allah SWT.
3. Bapak Hardianto Wibowo S.Kom, MT. dan Bapak Ir. Ilyas Nuryasin S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang sudah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dan memberikan ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir. Terimakasih banyak atas saran dan kepercayaan yang diberikan kepada penulis.
4. Para responden (stakeholder) yang telah bersedia meluangkan waktu untuk diwawancarai guna memenuhi data penelitian. Semoga Allah SWT selalu memberikan keberkahan kepada mereka.
5. Seluruh dosen pengajar yang telah memberikan ilmunya selama penulis menempuh pendidikan perkuliahan di jurusan Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Malang, semoga ilmu yang diberikan dapat berguna bagi penulis kelak.
6. Teman-teman penulis, yang tidak bisa disebutkan satu persatu baik yang ada diperkuliahan maupun diluar perkuliahan yang senantiasa memberikan dukungan, mohon maaf jika penulis merepotkan. Semoga senantiasa mendapatkan keberkahan dari Allah SWT.

201910370311434

Priyoga Rizki Pambudi

Prodi Informatika

7. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu secara detail. Terimakasih atas dukungan, doa, dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada salah satu wanita yang penulis anggap berarti saat ini sedang melakukan pendidikan. Penulis ucapkan terima kasih yang sangat besar, karena telah membantu dan menemani dalam melakukan penelitian ini dari awal hingga selesai.
9. 9. Terakhir, aku ingin berterima kasih padaku, aku ingin berterima kasih padaku karena telah percaya padaku, aku ingin berterima kasih padaku karena telah melakukan semua kerja keras ini, aku ingin berterima kasih padaku karena tidak pernah menyerah, aku ingin berterima kasih padaku karena selalu memberi dan berusaha memberi lebih dari yang aku terima, aku ingin berterima kasih padaku karena berusaha melakukan lebih banyak hal yang benar daripada yang salah, aku ingin berterima kasih padaku karena selalu menjadi diriku sendiri setiap saat. Semoga Allah SWT senantiasa mengaruniakan rahmat dan hidayah-Nya kepada mereka semua dan memberikan segala kebaikan dunia dan akhirat dengan cara yang baik. Sebagai penutup, semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dan penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan, karena tugas ini jauh dari kata sempurna.

Malang, 27 Februari 2025



Priyoga Rizki Pambudi

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini untuk meraih gelar Sarjana Strata 1 (S1) yang berjudul:

### **“Desain User Interface Game Edukasi Pengenalan Tokoh Proklamasi melalui Design Sprint dan Mobile Learning”**

Pada tulisan ini mencakup beberapa pokok-pokok pembahasan diantaranya meliputi latar belakang, tinjauan pustaka, metode penelitian, serta hasil dan pembahasan yang telah didapat penulis melalui proses penelitian ini. Pemberian kesimpulan tak luput dipaparkan yang berdasar pada hasil penelitian.

Penulis menyadari dengan penuh bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan dan banyak ketidaksempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mohon maaf jika terdapat kekurangan dalam melakukan penelitian dan penulisan laporan, serta penulis memohon saran yang membangun agar tulisan ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan pada bidang Informatika

Malang, 27 Februari 2025



Priyoga Rizki Pambudi

## ABSTRAK

Pembelajaran sejarah, khususnya mengenai tokoh proklamator Indonesia, memerlukan pendekatan yang lebih inovatif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk merancang game edukasi berbasis mobile yang memfokuskan pada pengenalan tokoh proklamator Indonesia. Berdasarkan analisis yang dilakukan, belum ditemukan game edukasi serupa di platform Play Store maupun App Store. Perancangan game menggunakan metode Design Sprint, yang terdiri dari lima fase: understand, diverge, decide, prototype, dan validate. Game edukasi ini dirancang dengan fitur-fitur interaktif seperti sistem waktu terbaik, mode bermain bersama, dan materi pembelajaran berbentuk video animasi. Desain antarmuka pengguna (UI) dikembangkan dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain dan pengalaman pengguna (UX) untuk menciptakan tampilan yang menarik dan mudah dipahami. Pengembangan game ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar dalam mempelajari tokoh proklamator Indonesia.

**Kata Kunci :** game edukasi, tokoh proklamator Indonesia, Design Sprint, UI/UX, pembelajaran sejarah.

## ABSTRACT

Learning history, especially regarding Indonesian proclainers, requires a more innovative approach to increase elementary school students' interest and understanding. This research aims to design a mobile-based educational game that focuses on introducing Indonesian proclainers. Based on the analysis carried out, no similar educational games have been found on the Play Store or App Store platforms. Game design uses the Design Sprint method, which consists of five phases: understand, diverge, decide, prototype, and validate. This educational game is designed with interactive features such as a best time system, play together mode, and learning materials in the form of animated videos. User interface (UI) design is developed by paying attention to design principles and user experience (UX) to create an appearance that is attractive and easy to understand. It is hoped that the development of this game can provide an effective and fun learning alternative for elementary school students in studying Indonesian proclainers.

**Keywords** : educational games, Indonesian proclainers, Design Sprint, UI/UX, history learning.



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
2.1 Latar Belakang .....	1
2.2 Rumusan Masalah.....	3
2.3 Batasan Masalah .....	3
2.4 Tujuan Penelitian .....	3
BAB II.....	4
TINJAUAN PUSTAKA .....	4
2.1 User Interface (UI).....	4
2.2 User Experience (UX).....	4
2.3 Design Sprint .....	5
2.3.1 Understand .....	6
2.3.2 Diverge.....	6
2.3.3 Decide .....	6
2.3.4 Prototype.....	6
2.3.5 Validate .....	6
2.4 User Experience Questionnaire (UEQ).....	6
2.5 User Persona .....	8
2.6 Penelitian Terdahulu .....	8
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	11
3.1 Studi Literatur .....	12
3.2 Implementasi Metode Desain Sprint.....	12

201910370311434

Priyoga Rizki Pambudi

Prodi Informatika

3.2.1	Understand (Memahami) .....	12
3.2.2	Diverge (Pengembangan).....	12
3.2.3	Decide (Memutuskan).....	13
3.2.4	Prototype .....	13
3.2.5	Validate (Validasi) .....	13
3.3	Testing.....	15
3.4	Kesimpulan (Penulisan Laporan).....	16
BAB IV .....		17
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		17
4.1	Design Sprint .....	17
4.1.1	Understand .....	17
4.1.2	Diverge.....	19
4.1.3	Decide .....	24
4.1.4	Prototype .....	24
4.1.4.1	Splash Screen .....	24
4.1.4.2	Panel (Resolusi) .....	25
4.1.4.3	Warna .....	25
4.1.4.7	Pengujian Fungsi Desain Prototype .....	48
4.1.5	Validate .....	49
BAB V .....		57
KESIMPULAN DAN SARAN.....		57
5.1	Kesimpulan .....	57
5.2	Saran .....	57
DAFTAR PUSTAKA .....		58
LAMPIRAN.....		60

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Inti Permasalahan.....	19
Tabel 2 Data Responden .....	50
Tabel 3 Transformed Data .....	51
Tabel 4 Scale means per person.....	52
Tabel 5 Data Rata-rata, Varian, dan Simpangan baku.....	53
Tabel 6 UEQ Scales.....	54
Tabel 7 Kesimpulan Hasil.....	56



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tahapan Metode Design Sprint .....	5
Gambar 2 Understand, Diverge, Decide Prototype, Validate .....	5
Gambar 3 Element dari UEQ.....	7
Gambar 4 Metodologi Penelitian.....	11
Gambar 5 Alur Tahapan Design Sprint .....	12
Gambar 6 Contoh Format Pertanyaan UEQ.....	14
Gambar 7 bentuk Variable UEQ.....	14
Gambar 8 Penyajian data UEQ .....	15
Gambar 9 User Persona 1.....	18
Gambar 10 User Persona 2.....	18
Gambar 11 Wireframe Panel Inti.....	19
Gambar 12 Wireframe Buat Akun.....	20
Gambar 13 Wireframe Homepage .....	20
Gambar 14 Wireframe pilih tokoh yang ingin kamu kenal .....	21
Gambar 15 Wireframe Pengenalan .....	21
Gambar 16 Wireframe Pilih Level.....	22
Gambar 17 Wireframe Game Puzzle.....	22
Gambar 18 Wireframe Buat Lobi.....	23
Gambar 19 Wireframe Bermain Dengan Teman .....	23
Gambar 20 Splash Screen .....	24
Gambar 21 Colour Palette .....	25
Gambar 22 Spalsh Screen .....	27
Gambar 23 Buat Akun.....	27
Gambar 24 Home Screen .....	28
Gambar 25 Pilih tokoh yang ingin kamu kenal.....	28
Gambar 26 Video Pengenalan .....	29
Gambar 27 Jeda Materi .....	29
Gambar 28 Materi Selesai .....	30
Gambar 29 Profil Screen .....	30
Gambar 30 Ganti Karakter .....	31
Gambar 31 Ganti Nama .....	31
Gambar 32 Credit Screen.....	32
Gambar 33 Reset Waktu Terbaik .....	32
Gambar 34 Pilih Level .....	33
Gambar 35 Pilih Puzzle Proklamator .....	33
Gambar 36 Game Puzzle Mudah .....	34
Gambar 37 Game Puzzle Sulit .....	34
Gambar 38 Jeda Puzzle.....	35
Gambar 39 Puzzle Berhasil Mudah .....	35
Gambar 40 Puzzzle berhasil Sulit .....	36
Gambar 41 Puzzle Kalah Level Mudah .....	36
Gambar 42 Puzzle Kalah Level Sulit .....	37
Gambar 43 Lobi Screen .....	37
Gambar 44 Bermain dengan teman .....	38
Gambar 45 Lobi Bermain Dengan Teman .....	38
Gambar 46 In Game Bermain dengan teman .....	39
Gambar 47 Menu Puzzle Bermain Dengan Teman.....	39

201910370311434

Priyoga Rizki Pambudi

Prodi Informatika

Gambar 48 <i>Gambar Puzzle Bermain Dengan Teman</i> .....	40
Gambar 49 <i>Gambar Puzzle Bermain Dengan Teman</i> .....	40
Gambar 50 <i>Puzzle Kalah bermain Dengan Teman</i> .....	41
Gambar 51 <i>Teman Keluar dari Puzzle Bermain Dengan Teman</i> .....	41
Gambar 52 <i>Keluar Dari Puzzle Bermain Dengan Teman</i> .....	42
Gambar 53 <i>Keluar Dari Lobi</i> .....	42
Gambar 54 <i>Keluar Dari Game</i> .....	43
Gambar 55 <i>Bagan Rata-rata</i> .....	54
Gambar 56 <i>Rata-rata seluruh hasil</i> .....	55
Gambar 57 <i>Visualisasi Benchmark</i> .....	55



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. A. Montazeri, H. Wibowo, And L. Husniah, "Game Android 'The Game Of Topeng Malangan' Sebagai Media Pengenalan Seni Rupa Topeng Malangan," *J. Repos.*, Vol. 2, No. 2, Pp. 249–260, Feb. 2020, Doi: 10.22219/Repositor.V2i2.146.
- [2] M. Tjahyadi, A. Sinsuw, V. Tulenan, And S. Sentinuwo, "Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3d," *J. Tek. Inform.*, Vol. 4, No. 2, Feb. 2015, Doi: 10.35793/Jti.4.2.2014.6990.
- [3] M. A. Setiawan And A. Z. Falani, "Game Edukasi Pengenalan Pahlawan Nasional Berbasis Android," *Spirit*, Vol. 13, No. 2, Nov. 2021, Doi: 10.53567/Spirit.V13i2.218.
- [4] M. G. Hartadi, I. W. Swandi, And I. W. Mudra, "Warna Dan Prinsip Desain User Interface (Ui) Dalam Aplikasi Seluler 'Bukaloka,'" *J. Dimensi Dkv Seni Rupa Dan Desain*, Vol. 5, No. 1, Pp. 105–119, Apr. 2020, Doi: 10.25105/Jdd.V5i1.6865.
- [5] M. N. E. Ghiffary, T. D. Susanto, And A. H. Prabowo, "Analisis Komponen Desain Layout, Warna, Dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride)," *J. Tek. Its*, Vol. 7, No. 1, Pp. 143–148, Apr. 2018, Doi: 10.12962/J23373539.V7i1.28723.
- [6] A. Prasetyo, H. M. Az-Zahra, And A. H. Brata, "Perancangan Aplikasi Bimbingan Skripsi Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Pendekatan Design Sprint (Studi Kasus Bimbingan Skripsi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya)".
- [7] I. K. H. Saptiawan, I. G. Suardika, And I. M. Rudita, "Game Edukasi Puzzle Pengenalan Alat Musik Tradisional Bali Berbasis Android," Vol. 11, No. 1.
- [8] N. R. Ashshiddiqy, N. L. P. N. S. P. Astawa, B. P. W. Nirmala, And A. A. I. I. Paramitha, "Perancangan Mobile Application Untuk Startup Montirkeliling.Com Dengan Metode Design Sprint," *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform. Karmapati*, Vol. 10, No. 3, Art. No. 3, Nov. 2021, Doi: 10.23887/Karmapati.V10i3.38999.
- [9] W. F. Anggraini, T. Susanto, And I. Ahmad, "Sistem Informasi Pemasaran Hasil Kelompok Wanita Tani Desa Sungai Langka Menggunakan Metode Design Sprint," *J. Teknol. Dan Sist. Inf.*, Vol. 3, No. 1, Art. No. 1.
- [10] H. Alghifari, Y. Siradj, And A. P. Kurniawan, "Augmented Reality Sebagai Media Promosi Perumahan Podomoro Park".
- [11] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, And A. Sevtiana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Digit*, Vol. 10, No. 2, Art. No. 2, Dec. 2020, Doi: 10.51920/Jd.V10i2.171.
- [12] H. Wendri, J. Dedy Irawan, And A. Faisol, "Penerapan Location Based Service Untuk Pencarian Lokasi Rapat Menggunakan Metode Design Sprint,"

- Jati J. Mhs. Tek. Inform.*, Vol. 4, No. 2, Art. No. 2, Oct. 2020, Doi: 10.36040/Jati.V4i2.2694.
- [13] F.- - And A. Yulianto, “Kolaborasi Scrum Dan Design Sprint Dalam Pengembangan Aplikasi Laboratorium Medis,” *Remik Ris. Dan E-J. Manaj. Inform. Komput.*, Vol. 4, No. 2, Art. No. 2, May 2020, Doi: 10.33395/Remik.V4i2.10558.
- [14] A. Tedyyana, M. Fauzi, D. Enda, F. Ratnawati, And E. Syam, “Perancangan Aplikasi Tanggap Api Berbasis Android Menggunakan Metode Design Sprint,” *J. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, Vol. 9, No. 2, Art. No. 2, Feb. 2022, Doi: 10.25126/Jtiik.2022914022.
- [15] S. F. Novitasari, Y. T. Mursityo, And A. N. Rusydi, “Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada E-Commerce Sociolla.Com Menggunakan Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (Ueq): User Experience Evaluation On Sociolla.Com E-Commerce Using Usability Testing And User Experience Questionnaire (Ueq),” *J. Sist. Inf. Teknol. Inf. Dan Edukasi Sist. Inf.*, Vol. 1, No. 2, Art. No. 2, Dec. 2020, Doi: 10.25126/Justsi.V1i2.9.
- [16] S. R. Henim And R. P. Sari, “User Experience Evaluation Of Student Academic Information System Of Higher Education Using User Experience Questionnaire,” *J. Komput. Terap.*, No. Vol. 6 No. 1 (2020), Art. No. Vol. 6 No. 1 (2020), May 2020, Doi: 10.35143/Jkt.V6i1.3582.
- [17] I. D. Sabukunze And A. Arakaza, “User Experience Analysis On Mobile Application Design Using User Experience Questionnaire,” *Indones. J. Inf. Syst.*, Pp. 15–26, Aug. 2021, Doi: 10.24002/Ijis.V4i1.4646.
- [18] Pandu And A. N. Fajar, “E-Learning Implementation Using User Experience Questionnaire,” *J. Phys. Conf. Ser.*, Vol. 1367, No. 1, Art. No. 1, Nov. 2019, Doi: 10.1088/1742-6596/1367/1/012015.
- [19] Universitas Ahmad Dahlan, R. Umar, A. Z. Ifani, F. I. Ammatulloh, And M. Anggriani, “Analisis Sistem Informasi Web Lsp Uad Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq),” *Methomika J. Manaj. Inform. Dan Komputerisasi Akunt.*, Vol. 4, No. 2, Art. No. 2, Oct. 2021, Doi: 10.46880/Jmika.Vol4no2.Pp173-178.



UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG



# FAKULTAS TEKNIK

## INFORMATIKA

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

### FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Priyoga Rizki Pambudi  
 NIM : 201910370311939  
 Judul TA : Desain User Interface Game  
 Edukasi Pengenalan Tokoh Proklamasi  
 melalui Design Sprint dan Mobile Learning

#### 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 %	7%
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	4%
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	0%
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	4%
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	5%

\*) 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. Bandung 1 Malang, Jawa Timur  
 P. +62 341 551 253 (Hunting)  
 F. +62 341 460 435

Kampus II  
 Jl. Bendungan Sutarni No. 168 Malang, Jawa Timur  
 P. +62 341 551 149 (Hunting)  
 F. +62 341 562 060

Kampus III  
 Jl. Raya Tlogomas No. 248 Malang, Jawa Timur  
 P. +62 341 404 316 (Hunting)  
 F. +62 341 400 435  
 E. webmaster@umm.ac.id