

201910370311297  
Renardi Aifandi  
Prodi Informatika

**Perancangan Prototype Sistem Informasi Manajemen Masjid  
Menggunakan Pendekatan Design Thinking  
(Studi Kasus : Masjid Ibnu Khaldun)**

**Laporan Tugas Akhir**

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



RENARDI AIFANDI

201910370311297

**Bidang Minat :  
Rekayasa Perangkat Lunak**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**2025**

201910370311297  
Renardi Aifandi  
Prodi Informatika

## Lembar Persetujuan

### **Perancangan Prototype Sistem Informasi Manajemen Masjid Menggunakan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus : Masjid Ibnu Khaldun)**

Renardi Aifandi

201910370311297

Telah Direkomendasikan Untuk Diajukan Sebagai Judul Tugas Akhir Di Program  
Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Menyetujui,

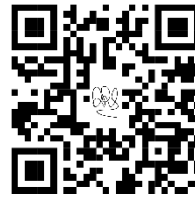
Dosen I



Evi Dwi Wahyuni, S.Kom, M.Kom  
NIDN. 0718108701

20/24  
8

Dosen II



Didih Rizki Chandranegara, S.Kom,  
M.Kom  
NIDN. 0702109201

**LEMBAR PENGESAHAN**

**Perancangan Prototype Sistem Informasi Manajemen Masjid  
Menggunakan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus : Masjid  
Ibnu Khaldun )**

**TUGAS AKHIR**

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

Disusun Oleh :

**Renardi Aifandi**  
**201910370311297**

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis pengujian  
pada tanggal 17 April 2026

Menyetujui,

Dosen Pembimbing 1



**Evi Dwi Wahyuni S.Kom., M.Kom.**  
NIP. 10817030595PNS.

Dosen Pembimbing 2



**Didih Rizki Chandranegara S.kom.,  
M.Kom**  
NIP. 180302101992PNS.

Dosen Penguji 1



**Vinna Rahmayanti S.Si., M.Si**  
NIP. 180306071990PNS.

Dosen Penguji 2



**Sofyan Arifianto S.Si., M.Kom**  
NIP. 10818030646PNS.

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Informatika



**Ir. Agus Eko Winarno S.Kom., M.Kom. IPM.**  
NIP. 10814100540PNS.

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

**NAMA** : RENARDI AIFANDI

**NIM** : 201910370311297

**FAK/JUR.** : TEKNIK INFORMATIKA

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul "PERANCANGAN PROTOTYPE SISTEM INFORMASI MANAJEMEN MASJID MENGGUNAKAN PENDEKATAN *DESIGN THINKING* STUDI KASUS (MASJID IBNU KHALDUN)" beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan merupakan karya saya sendiri dan bukan merupakan karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

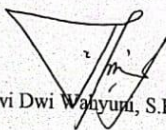
Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini maka saya siap menanggung segala bentuk resiko/sanksi yang berlaku

Mengetahui,

Malang, 26 Februari 2026

Dosen Pembimbing

Yang Membuat Pernyataan

  
Evi Dwi Wahyuni, S.Kom. M.Kom

  
Renardi Aifandi

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sistem pengelolaan data kegiatan dan keuangan di Masjid Ibnu Khaldun Kota Batu yang masih dilakukan secara konvensional atau manual. Hal tersebut menyebabkan risiko kehilangan data, kesulitan dalam pelaporan, serta kurangnya transparansi dan akuntabilitas dalam pengelolaan masjid. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan menguji prototipe sistem informasi manajemen masjid berbasis web yang terstruktur untuk membantu pihak takmir dan jamaah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *Design Thinking* yang meliputi lima tahapan: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Evaluasi rancangan dilakukan menggunakan metode *Usability Testing* melalui platform Maze dan kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa prototipe yang dihasilkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara spesifik. Berdasarkan pengujian *Usability Testing*, diperoleh skor kategori *High* (98 untuk jamaah dan 95 untuk takmir). Sementara itu, hasil skor SUS mencapai kategori *Good* dengan nilai 76,5 untuk jamaah dan 76,5 untuk takmir. Simpulan dari penelitian ini adalah prototipe sistem informasi manajemen masjid yang dirancang memiliki standar kegunaan yang tinggi dan sangat layak untuk dikembangkan lebih lanjut guna meningkatkan efektivitas operasional masjid.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi Manajemen Masjid, *Design Thinking*, Prototipe, *System Usability Scale*, *Usability Testing*.

## ABSTRACT

This research is motivated by the conventional or manual data management of activities and finances at the Ibnu Khaldun Mosque in Batu City. This manual process leads to risks of data loss, difficulties in reporting, and a lack of transparency and accountability in mosque management. The purpose of this study is to design and test a web-based mosque management information system prototype that is structured to assist both the management (*takmir*) and the congregation (*jamaah*). The method used in this research is the *Design Thinking* approach, which encompasses five stages: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *testing*. The design evaluation was conducted using *Usability Testing* through the Maze platform and the *System Usability Scale (SUS)* questionnaire. The results indicate that the developed prototype effectively meets specific user needs. Based on *Usability Testing*, the prototype achieved a *High* category score (98 for the congregation and 95 for the management). Meanwhile, the SUS scores reached the *Excellent* category, with 86.5 for the congregation and 83.5 for the management. The conclusion of this study is that the designed mosque management information system prototype possesses high usability standards and is highly feasible for further development to enhance the mosque's operational effectiveness.

**Keywords:** Mosque Management Information System, Design Thinking, Prototype, System Usability Scale, Usability Testing

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Orang tua yang telah mendukung dan turut memfasilitasi proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Prof. Dr. Nazaruddin Malik, S.E., M.Si selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
4. Bapak Dr. Ir. Sulianto, MT. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Malang.
5. Bapak Dr. Ir. Agus Eko Minarno, S.Kom., M.Kom., IPM. selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Malang.
6. Ibu Evi Dwi Wahyuni, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing pertama dalam pengerjaan Tugas Akhir.
7. Bapak Didih Rizki Chandranegara, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing kedua dalam pengerjaan Tugas Akhir.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah terlibat membantu penulis dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.

Malang, 26 Desember 2026



Renardi Aifandi

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT. Atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul:

**“PERANCANGAN PROTOTYPE SISTEM INFORMASI  
MANAJEMEN MASJID MENGGUNAKAN PENDEKATAN *DESIGN  
THINKING* STUDI KASUS (MASJID IBNU KHALDUN)”**

Di dalam tulisan ini disajikan pokok-pokok bahasan yang meliputi pendahuluan, tinjauan pustaka, metodologi penelitian, hasil dan pembahasan. Diberikan kesimpulan berdasarkan hasil yang telah didapatkan pada proses penelitian.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu peneliti mengharapkan saran yang membangun agar tulisan ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Malang, 26 Desember 2026



Renardi Aifandi

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Batasan Penelitian .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Kajian Penelitian Terdahulu .....	5
2.2 <i>User Interface</i> (UI).....	7
2.3 <i>User Experience</i> (UX).....	7
2.4 <i>Design Thinking</i> .....	7
2.4.1 <i>Empathize</i> .....	8
2.4.2 <i>Define</i> .....	10
2.4.3 <i>Ideate</i> .....	11
2.4.4 <i>Prototype</i> .....	12
2.4.5 <i>Testing</i> .....	13
2.5 Figma .....	17
2.6 <i>Sistem Informasi Manajemen</i> (SIM) .....	17
2.7 <i>Website</i> .....	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
3.1 Identifikasi Masalah .....	19
3.2 Studi Literatur .....	20

3.3 Implementasi <i>Design Thinking</i> .....	20
3.3.1 <i>Empathize</i> .....	20
3.3.2 <i>Define</i> .....	23
3.3.3 <i>Ideate</i> .....	25
3.3.4 <i>Prototype</i> .....	26
3.3.5 <i>Testing</i> .....	29
3.4 Analisis Hasil .....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1 <i>Empathize</i> .....	33
4.1.1 Wawancara .....	33
4.1.2 <i>Empathy Map</i> .....	36
4.2 <i>Define</i> .....	39
4.2.1 <i>User Persona</i> .....	39
4.2.2 <i>Point of View (POV)</i> .....	41
4.3 <i>Ideate</i> .....	43
4.4 <i>Prototype</i> .....	45
4.4.1 <i>Wireframe</i> .....	45
4.4.2 <i>Mockup</i> .....	51
4.4.3 <i>High Fidelity</i> .....	62
4.5 <i>Testing</i> .....	64
4.5.1 <i>Pengujian Usablility Takmir</i> .....	65
4.5.2 <i>Pengujian Usability Jamaah</i> .....	66
4.5.3 <i>Pengujian SUS Takmir</i> .....	68
4.5.4 <i>Pengujian SUS Jamaah</i> .....	70
BAB V KESIMPULAN .....	73

5.1 Kesimpulan .....	73
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA .....	75
LAMPIRAN.....	78



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Metode Design Thinking</i> .....	8
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian .....	19
Gambar 3. 2 Empathy Map .....	23
Gambar 3. 3 <i>User Persona</i> .....	24
Gambar 4. 1 <i>Empathy Map</i> Takmir Masjid .....	37
Gambar 4. 2 <i>Empathy Map</i> Jamaah Masjid .....	37
Gambar 4. 3 <i>User Persona</i> Takmir Masjid .....	40
Gambar 4. 4 <i>User Persona</i> Jamaah Masjid .....	41
Gambar 4. 5 Halaman Login Admin .....	52
Gambar 4. 6 Halaman Kelola Kajian .....	53
Gambar 4. 7 Halaman Kelola Kegiatan .....	54
Gambar 4. 8 Halaman Pemasukan Keuangan Masjid .....	55
Gambar 4. 9 Halaman Pengeluaran Keuangan Masjid .....	56
Gambar 4. 10 Halaman Rekap Keuangan Masjid .....	57
Gambar 4. 11 Halaman Beranda .....	58
Gambar 4. 13 Halaman Kajian .....	59
Gambar 4. 14 Halaman Detail Kajian .....	60
Gambar 4. 15 Halaman Kegiatan .....	61
Gambar 4. 16 Halaman Detail Kegiatan .....	62
Gambar 4. 17 <i>High Fidelity</i> Takmir/Admin .....	63
Gambar 4. 18 <i>High Fidelity</i> Jamaah .....	64
Gambar 4. 19 Hasil Rate Success Maze pada Website Takmir .....	65
Gambar 4. 20 Skor Usability Testing Maze Website Takmir .....	66
Gambar 4. 21 Hasil Rate Success Maze pada Website Jamaah .....	67
Gambar 4. 22 Skor Usability Testing Maze Website Jamaah .....	68

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Metode <i>How Might We</i> .....	25
Tabel 3. 2 Instrumen Pengujian <i>System Usability Scale</i> .....	15
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Takmir Masjid .....	33
Tabel 4. 2 Hasil Wawamcara Jamaah Masjid.....	35
Tabel 4. 3 Tabel <i>Point of View</i> (POV).....	42
Tabel 4. 4 <i>How Might We</i> (HMW) .....	43
Tabel 4. 5 Daftar Fitur.....	44
Tabel 4. 6 <i>Wireframe</i> Takmir/ Admin.....	45
Tabel 4. 7 <i>Wireframe</i> jamaah.....	47
Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Responden Takmir .....	69
Tabel 4. 9 Hasil Rata - Rata Penilaian Skor Takmir.....	69
Tabel 4. 10 Hasil Penilaian Responden Jamaah.....	70
Tabel 4. 11 Hasil Rata - Rata Penilaian Skor Jamaah .....	71

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuisiner .....	78
Lampiran 2 Website Maze.....	80

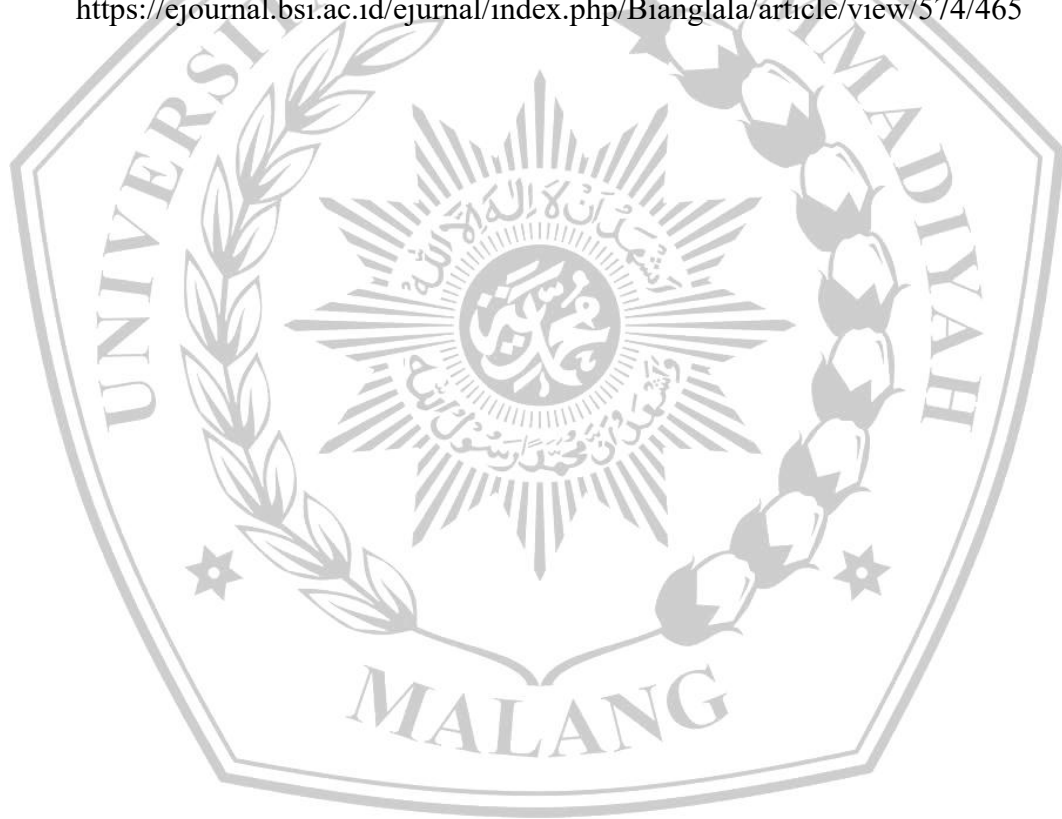


## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Audrilia and A. Budiman, "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Bengkel Berbasis Web (Studi Kasus : Bengkel Anugrah)," *J. Madani Ilmu Pengetah. Teknol. Dan Hum.*, vol. 3, no. 1, Art. no. 1, Mar. 2020, doi: 10.33753/madani.v3i1.78.
- [2] B. Haqi and J. Sinaga, "Aplikasi Masjid Berbasis Web Dan Android Pada Masjid Al Karomah Jakarta," *Semin. Nas. Teknol. Sains*, vol. 1, no. 1, Art. no. 1, Feb. 2022, doi: 10.29407/stains.v1i1.1516.
- [3] M. H. A. Al Baihaqi, "PERANCANGAN PROTOTYPE SISTEM INFORMASI PENDATAAN ASPIRASI MASYARAKAT MENGGUNAKAN PENDEKATAN DESIGN THINKING (STUDI KASUS: BAPPEDA KOTA MALANG)," undergraduate, Universitas Muhammadiyah Malang, 2024. Accessed: Jun. 30, 2024. [Online]. Available: <https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/3816/>
- [4] A. Mursyidah, I. Aknuranda, and H. M. Az-Zahra, "Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Prosedur Pelayanan Umum Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 4, Art. no. 4, Feb. 2019.
- [5] R. F. Dam and T. Y. Siang, "Design thinking: a quick overview," Jun. 2020, Accessed: Jul. 07, 2024. [Online]. Available: <https://apo.org.au/node/306478>
- [6] S. A. Ebimbi, S. N. Anwar, and R. Soelistijadi, "Perancangan Website Sistem Informasi KONI Menggunakan Metode Design Thinking," *KLIK Kaji. Ilm. Inform. Dan Komput.*, vol. 4, no. 6, Art. no. 6, Jun. 2024, doi: 10.30865/klik.v4i6.1852.
- [7] F. R. Fasya, E. D. Wahyuni, and B. S. Wiyono, "Perancangan Front-end pada Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Aplikasi Android pada PT. XYZ," *POSITIF J. Sist. Dan Teknol. Inf.*, vol. 9, no. 2, pp. 84–94, Dec. 2023, doi: 10.31961/positif.v9i2.1862.
- [8] N. N. Arisa, M. Fahri, M. I. A. Putera, and M. G. L. Putra, "Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking," *Teknika*, vol. 12, no. 1, Art. no. 1, Feb. 2023, doi: 10.34148/teknika.v12i1.549.
- [9] A. A.-Z. Ibrahim and I. Lestari, "Perancangan UI/UX Pada Website Rumah Tahfidz Akhwat Menggunakan Metode Design Thinking," *Teknika*, vol. 12, no. 2, Art. no. 2, May 2023, doi: 10.34148/teknika.v12i2.599.
- [10] V. K. Reynaldi and N. Setiyawati, "PERANCANGAN UI/UX FITUR MENTOR ON DEMAND MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PLATFORM PENDIDIKAN TEKNOLOGI," *JIPI J. Ilm. Penelit. Dan Pembelajaran Inform.*, vol. 7, no. 3, Art. no. 3, Aug. 2022, doi: 10.29100/jipi.v7i3.3109.
- [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, p. 208, Dec. 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.

- [12] Y. S. Jamilah and A. C. Padmasari, "PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SAY.CO".
- [13] W. S. A. Pratama and A. D. Indriyanti, "Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking," *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell. JEISBI*, vol. 4, no. 1, pp. 50–61, Jan. 2023.
- [14] "View of Perancangan UI/UX Aplikasi 'Dengerin' Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking." Accessed: Mar. 11, 2026. [Online]. Available:  
<https://ojs.unikom.ac.id/index.php/komputa/article/view/10157/3932>
- [15] J. Nielsen, *Usability Engineering*. Morgan Kaufmann, 1994.
- [16] J. W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE, 2014.
- [17] D. A. Rusanty, H. Tolle, and L. Fanani, "Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Pengemb. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 11, pp. 10484–10493, 2019.
- [18] C. E. Zen, S. Namira, and T. Rahayu, "Rancang Desain Ulang UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode (UCD) User Centered Design," *Pros. Semin. Nas. Mhs. Bid. Ilmu Komput. Dan Apl.*, vol. 3, no. 1, pp. 17–26, Oct. 2022.
- [19] "View of Perancangan UI/UX Aplikasi 'Dengerin' Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking." Accessed: Mar. 29, 2026. [Online]. Available:  
<https://ojs.unikom.ac.id/index.php/komputa/article/view/10157/3932>
- [20] R. Alamsyah, "Redesign User Interface Dan User Experience Aplikasi Waste Mobile Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Ilm. Betrik*, Accessed: Mar. 30, 2026. [Online]. Available:  
[https://www.academia.edu/89536209/Redesign\\_User\\_Interface\\_Dan\\_User\\_Experience\\_Aplikasi\\_Waste\\_Mobile\\_Menggunakan\\_Metode\\_Design\\_Thinking](https://www.academia.edu/89536209/Redesign_User_Interface_Dan_User_Experience_Aplikasi_Waste_Mobile_Menggunakan_Metode_Design_Thinking)
- [21] Desi Kurniasih *et al.*, "DESIGN WIREFRAME APLIKASI BANK SAMPAH DENGAN METODE DESIGN THINKING," *J. Inform. Teknol. Dan Sains Jinteks*, vol. 6, no. 2, pp. 241–246, Jun. 2024, doi: 10.51401/jinteks.v6i2.4120.
- [22] M. Lewrick, P. Link, and L. Leifer, *The Design Thinking Playbook: Mindful Digital Transformation of Teams, Products, Services, Businesses and Ecosystems*. John Wiley & Sons, 2018.
- [23] F. Darmawansyah, S. Adilah, S. Atikah, L. Mazia, and S. Fauziah, "EVALUASI USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING DAN SYSTEM USABILITY SCALE," *IJIS - Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 8, no. 1, pp. 1–9, Apr. 2023, doi: 10.36549/ijis.v8i1.228.
- [24] J. Nielsen, *Usability Engineering*. Morgan Kaufmann, 1994.
- [25] B. Albert and T. Tullis, *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting UX Metrics*. Morgan Kaufmann, 2022.

- [26] U. Ependi, A. Putra, and F. Panjaitan, "Evaluasi tingkat kebergunaan aplikasi Administrasi Penduduk menggunakan teknik System Usability Scale," *Regist. J. Ilm. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, p. 63, Jan. 2019, doi: 10.26594/register.v5i1.1412.
- [27] R. N. Fadilah and D. Sweetania, "PERANCANGAN DESIGN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI RESERVASI RESTORAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *J. Ilm. Tek.*, vol. 2, no. 2, pp. 132–146, May 2023, doi: 10.56127/juit.v2i2.826.
- [28] N. Rachma, A. Husein, and T. Sumitra, "SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KOPERASI SIMPAN PINJAM BERBASIS WEB PADA KOPERASI JURAGAN REZEKI MULIA," *JSI J. Sist. Inf. Univ. Suryadarma*, vol. 10, no. 2, Art. no. 2, Jul. 2023.
- [29] "Perancangan Sistem Informasi Rawat Jalan Berbasis Web Pada Puskesmas Winong | Syukron | Bianglala Informatika." Accessed: Dec. 05, 2024. [Online]. Available: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/Bianglala/article/view/574/465>





# FAKULTAS TEKNIK

## INFORMATIKA

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

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG



### FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Renardi Aifandi

NIM : 201910370311297

Judul TA : Perancangan Prototype Sistem Informasi Manajemen Masjid Menggunakan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: Masjid Ibnu Khaldun)



#### 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 %	6 %
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	2 %
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	0 %
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	4 %
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	

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

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

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)

(.....)



#### Kampus I

Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur  
P. +62 341 551 253 (Hunting)  
F. +62 341 888 438

#### Kampus II

Jl. Bandungan Sutani No 188 Malang, Jawa Timur  
P. +62 341 551 149 (Hunting)  
F. +62 341 563 080

#### Kampus III

Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur  
P. +62 341 864 218 (Hunting)  
F. +62 341 860 435  
E. webmaster@umm.ac.id