

**Perancangan *Prototype* Sistem Informasi Kependudukan Menggunakan  
Pendekatan *User Centered Design*  
(Studi Kasus : Desa Bumiaji)**

**Proposal Tugas Akhir**

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



Hafizh Tahta Ardi Pramono  
201910370311341

**Bidang Minat :**

**Rekayasa Perangkat Lunak**

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

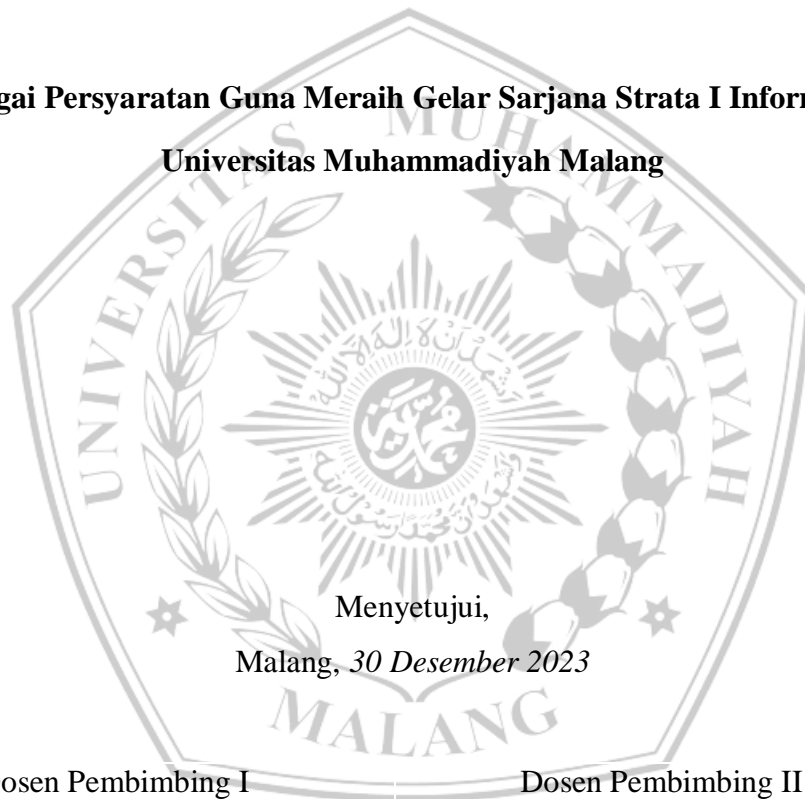
**2024**

## LEMBAR PERSETUJUAN

**Perancangan Prototype Sistem Informasi Kependudukan  
Menggunakan Pendekatan User Centered Design (Studi Kasus :  
Desa Bumiaji)**

### TUGAS AKHIR

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



Menyetujui,  
Malang, 30 Desember 2023

Dosen Pembimbing I



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

Dosen Pembimbing II



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

## LEMBAR PENGESAHAN

**Perancangan Prototype Sistem Informasi Kependudukan  
Menggunakan Pendekatan User Centered Design (Studi Kasus :  
Desa Bumiaji)**

### TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

**HAFIZH TAHTA ARDI PRAMONO**  
**201910370311341**

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji  
pada tanggal 30 Desember 2023

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



**Briansyah Setio Wiyono S.Kom.,**  
**M.Kom**

**NIP. 190913071987PNS.**

Dosen Penguji 2



**Wildan Suharso S.Kom., M.Kom**  
**NIP. 10817030596PNS.**



Mengetahui,  
Ketua Jurusan Informatika



**Ir. Galih Wasis Wicaksono S.kom. M.Cs.**  
**NIP. 10814100541PNS.**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

**NAMA : HAFIZH TAHTA ARDI PRAMONO**

**NIM : 201910370311341**

**FAK./JUR. : Informatika**

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Prototype Sistem Informasi Kependudukan Menggunakan Pendekatan User Centered Design (Studi Kasus : Desa Bumiaji)”** 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



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

Malang, 30 Desember 2023  
Yang Membuat Pernyataan



HAFIZH TAHTA ARDI  
PRAMONO

## ABSTRAK

Desa Bumiaji adalah sebuah desa yang berada di Kecamatan Bumiaji, Kota Batu, Jawa Timur. Salah satu kegiatan yang ada di kantor Desa Bumiaji adalah melakukan pengelolaan data penduduk beserta laporan seperti data penduduk, data kartu keluarga, data lahir, data meninggal, data pendatang, dan data pindah. Dalam kegiatan operasional harian pemerintahan Desa Bumiaji melakukan pengelolaan data penduduk secara konvensional untuk administrasi kependudukan masih menggunakan Microsoft Excel yang dapat menyebabkan data yang saling berhubungan tidak terintegrasi atau saling terikat sehingga sering terjadi duplikasi atau tidak terekamnya data. Dalam hal ini penulis membuat sebuah tampilan desain antarmuka sistem administrasi kependudukan desa bumiaji dalam bentuk prototype sehingga pegawai kantor desa bumiaji memiliki gambaran mengenai tampilan awal tentang sistem administrasi kependudukan tersebut. Pembuatan dari desainnya menggunakan tampilan antarmuka dalam bentuk Prototype. Perancangan sisi visual sebuah sistem informasi kependudukan pada Kantor Desa Bumiaji melalui aspek-aspek User Centered Design. Metode Single Ease Question (SEQ) sebagai hasil ukur dari tingkat sulit atau mudahnya aplikasi dilakukan pada setiap pengguna mengerjakan tiap 1 kelas pengujian untuk memberikan penilaian antara 1 sampai 7 sesuai dengan skala likert didapatkan hasil pengujian SEQ dengan nilai rata-rata 6,74 yang menunjukkan nilai interpretasi “Mudah” yang dinyatakan bahwa tujuan pengguna telah tercapai dengan hasil aplikasi dapat mudah digunakan baik dari segi desain maupun alur prototipe oleh responden sebagai calon pengguna dari aplikasi. Evaluasi dan rekomendasi yang diterima dari calon pengguna dengan mengharap developer dapat membuat aplikasi yang disesuaikan dengan evaluasi dari calon pengguna.

**Kata kunci** — Prototype; Sistem Kependudukan; Single Ease Question; User Centered Design; Website

## **ABSTRACT**

*Bumiaji Village is a village in Bumiaji District, Batu City, East Java. One of the activities at the Bumiaji Village office is managing population data along with reports such as population data, family card data, birth data, death data, immigrant data, and migration data. In daily operational activities, the Bumiaji Village government manages population data conventionally for population administration, still using Microsoft Excel, which can cause interconnected data not to be integrated or tied to each other, resulting in frequent duplication or non-recording of data. In this case, the author created an interface design for the Bumiaji village population administration system in prototype form so that Bumiaji village office employees have an idea of the initial appearance of the population administration system. The design is made using an interface display in Prototype form. Designing the visual side of a population information system at the Bumiaji Village Office through User Centered Design aspects. The Single Ease Question (SEQ) method as a result of measuring the level of difficulty or ease of the application is carried out on each user carrying out each 1 test class to provide an assessment between 1 to 7 according to the Likert scale. SEQ test results obtained with an average value of 6.74 which shows The interpretation value is "Easy" which states that the user's goals have been achieved with the result that the application can be easily used both in terms of design and prototype flow by respondents as potential users of the application. Evaluations and recommendations received from potential users hope that developers can create applications that are tailored to the evaluations of potential users.*

**Keywords** — *Prototype; Population System; Single Ease Question; User Centered Design; Website*

## 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. Kedua orang tua saya, saudara, dan kerabat saya yang telah mendukung, mendoakan, dan memberi kasih sayang baik dalam segi materi maupun non materi sehingga saya dapat sampai pada titik ini.
2. Ibu Evi Dwi Wahyuni, S.Kom., M.Kom dan Bapak Didih Rizki Chandranegara, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing tugas akhir saya yang sudah bersedia meluangkan waktu untuk membantu dan membimbing saya dalam menyusun tugas akhir saya.
3. Bapak/Ibu Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Malang beserta jajarannya.
4. Bapak/Ibu Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang beserta jajarannya.
5. Bapak Wiwit Suatmoko selaku Kasi Pemerintahan Desa Bumiaji beserta para jajaran perangkat Desa Bumiaji yang sudah memberikan izin dan segala akses fasilitas untuk dilakukan dalam penelitian ini.
6. Teman-teman saya atas dukungan dan kebersamaan yang setia dan penuh cerita berdampingan dengan penyusunan skripsi ini.

Malang, 18 Januari 2024



Hafizh Tahta Ardi Pramono

## KATA PENGANTAR

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

“Implementasi Design Thinking dalam Pembuatan Desain Antarmuka Aplikasi Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi Perum Jasa Tirta I Berbasis Mobile”

Dalam Laporan Tugas Akhir ini disajikan pokok-pokok pembahasan yang meliputi perancangan desain prototipe, model yang disusun, metode yang digunakan, dan pengujian desain prototipe.

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

Malang, 18 Januari 2024



Hafizh Tahta Ardi Pramono



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>14</b>
1.1 Latar Belakang .....	14
1.2 Rumusan Masalah .....	17
1.3 Tujuan Penelitian.....	17
1.4 Batasan Masalah.....	18
<b>TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>19</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	19
2.2 <i>Prototype</i> .....	22
2.3 <i>Website</i> .....	23
2.4 <i>User Centered Design</i> .....	23
2.4.1 <i>Understand Context of Use</i> .....	23
2.4.2 <i>Specify User Requirements</i> .....	24
2.4.3 <i>Design Solutions</i> .....	24
2.4.4 <i>Evaluate Design Again User Requirements</i> .....	24
2.5 <i>Stakeholder</i> .....	25
2.6 <i>User Persona</i> .....	25
2.7 <i>Sitemap</i> .....	25
2.8 <i>Low-fidelity</i> .....	25
2.9 <i>High-fidelity</i> .....	26
2.10 <i>Single Ease Question</i> .....	26
2.11 <i>Figma</i> .....	26

<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
3.1 Identifikasi Masalah .....	28
3.2 Studi Literatur .....	28
3.3 Pengumpulan Data.....	28
3.3.1 Wawancara .....	29
3.3.2 Observasi .....	29
3.4 Perancangan <i>Prototype</i> .....	29
3.4.1 <i>Understand Context of Use</i> .....	29
3.4.2 <i>Specify User Requirements</i> .....	30
3.4.3 <i>Design Solutions</i> .....	31
3.4.4 <i>Evaluate Design Again User Requirements</i> .....	31
3.5 Evaluasi <i>Prototype</i> .....	32
3.6 Analisis Hasil Evaluasi.....	32
3.7 Penulisan Laporan .....	33
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>34</b>
4.1 <i>Understand Context of Use</i> .....	34
4.2 <i>Specify User Requirements</i> .....	37
4.3 <i>Design Solutions</i> .....	39
4.3.1 Halaman Login .....	40
4.3.2 Halaman Dashboard .....	40
4.3.3 Form Tambah Data Penduduk.....	41
4.3.4 Form Tambah Data Kartu Keluarga .....	41
4.3.5 Form Tambah Data Kelahiran.....	42
4.3.6 Form Tambah Data Meninggal .....	42
4.3.7 Form Tambah Data Pendatang .....	43
4.3.8 Form Tambah Data Pindah .....	43
4.3.9 Form Tambah Data Berita .....	44
4.3.10 Halaman Laporan penduduk .....	44
4.3.11 Halaman Laporan Kartu Keluarga.....	45
4.3.12 Halaman Laporan Lahir .....	45
4.3.13 Halaman Laporan Meninggal.....	46
4.3.14 Halaman Laporan Pendatang .....	46

4.3.15 Halaman Laporan Pindah.....	46
4.3.16 Form Tambah Data Akun .....	47
4.4 <i>Evaluate Design Again User Requirements</i> .....	47
4.5 Evaluasi <i>Prototype</i> .....	59
4.6 Analisis Hasil Evaluasi .....	59
<b>PENUTUP</b> .....	<b>64</b>
5.1 Kesimpulan .....	64
5.2 Saran .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>69</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	19
Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara.....	30
Tabel 3.2 Tabel Nilai Skala Likert .....	32
Tabel 4.2 Hasil Wawancara.....	37
Tabel 4.3 Deskripsi Kelas Pengujian .....	48
Tabel 4.4 Hasil Nilai SEQ.....	58
Tabel 4.5 Rata-rata SEQ Tiap Kelas Pengujian .....	59
Tabel 4.6 Catatan Responden.....	60



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode UCD .....	23
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	27
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> 1 .....	34
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> 2.....	35
Gambar 4.3 <i>User Persona</i> 3 .....	35
Gambar 4.4 <i>User Persona</i> 4.....	36
Gambar 4.5 <i>User Persona</i> 5 .....	36
Gambar 4.6 Use Case Sistem Informasi Pendataan Penduduk .....	39
Gambar 4.7 Halaman Login .....	40
Gambar 4.8 Halaman Dashboard.....	40
Gambar 4.9 Form Tambah Data Penduduk.....	41
Gambar 4.10 Form Tambah Data Kartu Keluarga .....	41
Gambar 4.11 Form Tambah Data Kelahiran.....	42
Gambar 4.12 Form Tambah Data Meninggal .....	42
Gambar 4.13 Form Tambah Data Pendetang .....	43
Gambar 4.14 Form Tambah Data Pindah .....	43
Gambar 4.15 Form Tambah Data Berita.....	44
Gambar 4.16 Halaman Laporan Penduduk .....	44
Gambar 4.17 Halaman Laporan Kartu Keluarga.....	45
Gambar 4.18 Halaman Laporan Lahir .....	45
Gambar 4.19 Halaman Laporan Meninggal.....	46
Gambar 4.20 Halaman Laporan Pendetang.....	46
Gambar 4.21 Halaman Laporan Pindah.....	47
Gambar 4.22 Form Tambah Data Akun.....	47
Gambar 4.23 <i>User Flow</i> Pengujian Fitur Sistem Informasi.....	51
Gambar 4.24 <i>User Flow</i> Pengujian Data Penduduk .....	52
Gambar 4.25 <i>User Flow</i> Pengujian Data Kartu Keluarga.....	53
Gambar 4.26 <i>User Flow</i> Pengujian Data Kelahiran .....	53
Gambar 4.27 <i>User Flow</i> Pengujian Data Meninggal.....	54
Gambar 4.28 <i>User Flow</i> Pengujian Data Pendetang .....	55
Gambar 4.29 <i>User Flow</i> Pengujian Data Pindah.....	56

Gambar 4.30 *User Flow* Pengujian Data Berita..... 57  
Gambar 4.31 *User Flow* Pengujian Cetak Laporan..... 57  
Gambar 4.32 *User Flow* Pengujian Data Akun..... 58



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Sulistyowati and C. R. Dibyorin, "Partisipasi Warga terhadap Sistem Informasi Desa," *J. ASPIKOM*, vol. 2, no. 1, p. 579, Jul. 2013, doi: 10.24329/aspikom.v2i1.34.
- [2] C. J. Abbas, M. Kom, and P. Novantara, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KECAMATAN BERBASIS E-GOVERNMENT," 2016.
- [3] A. Akbar and D. I. Sensuse, "PEMBANGUNAN MODEL ELECTRONIC GOVERNMENT PEMERINTAHAN DESA MENUJU SMART DESA," 2018.
- [4] D. D. Aulia, S. Aminah, and D. Sundari, "Perancangan Prototype Tampilan Antarmuka Berbasis Web Mobile Pada Toko Amira Kosmetik," *J. Ilm. Ilk. - Ilmu Komput. Inform.*, vol. 5, no. 1, Jan. 2022, doi: 10.47324/ilkominfo.v5i1.134.
- [5] R. C. Noor Santi, "Perancangan Interaksi Pengguna (User Interaction Design) Menggunakan Metode Prototyping," *J. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 2, Jan. 2018, doi: 10.15408/jti.v9i2.5599.
- [6] K. Widhiyanti and A. K. P. Atmani, "Penerapan Metode Prototyping Dalam Perancangan Interface Sistem Unggah Portofolio Penerimaan Mahasiswa Baru Diploma ISI Yogyakarta," *Teknika*, vol. 10, no. 2, pp. 88–95, Jun. 2021, doi: 10.34148/teknika.v10i2.308.
- [7] A. Krisnoanto, A. H. Brata, and M. T. Ananta, "Penerapan Metode User Centered Design Pada Aplikasi E-Learning Berbasis Android (Studi Kasus: SMAN 3 Sidoarjo)".
- [8] E. Ali, "Metode User Centered Design (UCD) dalam Membangun Aplikasi Layanan Manajerial di Perguruan Tinggi," vol. 2, no. 2, 2016.
- [9] D. B. Watomakin, B. A. Pramajuri, and S. Suyoto, "Mobile Application Design for Ordering Clean Water Using UCD Method in Indonesia," *Int. J. Interact. Mob. Technol. IJIM*, vol. 15, no. 02, p. 88, Jan. 2021, doi: 10.3991/ijim.v15i02.11313.
- [10] D. T. Widiatmoko and B. S. Utami, "Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan

- Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani),” *AITI*, vol. 19, no. 1, pp. 120–136, Jul. 2022, doi: 10.24246/aiti.v19i1.120-136.
- [11] E. D. Wahyuni and M. Irfan, “PERANCANGAN PROTOTYPE INTERFACE SISTEM INFORMASI KEBERADAAN DOSEN,” *J. Tekno Kompak*, vol. 14, no. 1, p. 11, Feb. 2020, doi: 10.33365/jtk.v14i1.461.
- [12] K. A. S., S. Tjandra, and S. T. B. Tambunan, “Perancangan Website Human Resource Administration,” *J. Inf. Syst. Hosp. Technol.*, vol. 1, no. 01, pp. 9–14, May 2019, doi: 10.37823/insight.v1i01.8.
- [13] T. K. Ahsyar and A. Jakawendra, “ANALISA USABILITY WEBSITE BERITA ONLINE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN,” vol. 6, no. 2, 2020.
- [14] M. I. Gunawan, R. I. Rokhmawati, and N. H. Wardani, “Evaluasi dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Menggunakan Pendekatan User Centered Design (UCD) dan Card Sorting”.
- [15] D. S. Dewi, A. H. Brata, and L. Fanani, “Penerapan User Centered Design dalam Pembangunan Aplikasi Informasi Hostel berbasis Android”.
- [16] M. Sulistiyono and A. Nurwandari, “IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI LAYANAN PERJALANAN WISATA MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN DAN WEBUSE,” vol. 2, no. 1.
- [17] L. Perdanawanti and S. Setiajid, “APLIKASI KAMUS DASAR BAHASA JEPANG BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN,” vol. 10, no. 2, 2017.
- [18] J. Yogopriyatno and K. Hakim, “Analisis Stakeholders Mapping dalam Penanganan COVID-19 di Kota Bengkulu,” *PESIRAH J. Adm. Publik*, vol. 1, no. 2, Jan. 2023, doi: 10.47753/pjap.v1i2.24.
- [19] 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.
- [20] M. Susilowati and N. Satria, “DESAIN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI TERINTEGRASI LIMA SIKLUS PADA USAHA JASA LAUNDRY,” *J. Teknol.*, no. 2, 2018.



- [21] F. Ismawan, "Implementasi Konsep No Programming Dalam Membangun Perangkat Lunak Berbasis Wireframe Menggunakan Jim Prototyper," *Fakt. Exacta*, vol. 11, no. 3, Oct. 2018, doi: 10.30998/faktorexacta.v11i3.2744.
- [22] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, and M. H. Aufan, "PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA," *Walisongo J. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, Aug. 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- [23] A. N. Muhammad, D. W. Brata, and B. S. Prakoso, "Perbaikan Antarmuka Sistem Informasi WebGIS Potensi Desa (PODES) Badan Pusat Statistik dengan Metode Human Centered Design".
- [24] S. R. R I and S. A. Saputra, "PERANCANGAN UI/UX DESIGN PADA APLIKASI JASA FREELANCER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN," *J. Ilm. Matrik*, vol. 25, no. 1, pp. 7–14, Mar. 2023, doi: 10.33557/jurnalmatrik.v25i1.2279.
- [25] T. D. Krismanda and N. Setiyawati, "PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE FITUR DIGITAL BANKING JAGO LAST WISH MENGGUNAKAN DESIGN THINKING," *J. Pendidik. Teknol. Inf. JUKANTI*, vol. 5, no. 2, pp. 126–135, Nov. 2022, doi: 10.37792/jukanti.v5i2.561.
- [26] M. Badrul, "Penerapan Metode waterfall untuk Perancangan Sistem Informasi Inventory Pada Toko Keramik Bintang Terang," *PROSISKO J. Pengemb. Ris. Dan Obs. Sist. Komput.*, vol. 8, no. 2, pp. 57–52, Sep. 2021, doi: 10.30656/prosisko.v8i2.3852.
- [27] A. Ariesta, Y. N. Dewi, F. A. Sariasih, and F. W. Fibriany, "PENERAPAN METODE AGILE DALAM PENGEMBANGAN APPLICATION PROGRAMMING INTERFACE SYSTEM PADA PT XYZ," *J. CoreIT J. Has. Penelit. Ilmu Komput. Dan Teknol. Inf.*, vol. 7, no. 1, p. 38, Jul. 2021, doi: 10.24014/coreit.v7i1.12635.
- [28] S. Adeliانا and F. Idifitriani, "SISTEM INFORMASI KEPENDUDUKAN DESA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN CODEIGNITER (Studi Kasus: Desa Boal Kec. Empang)," vol. 5, no. 1, 2023.

### FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

**Nama Mahasiswa** : Hafizh Tahta Ardi Pramono  
**NIM** : 201910370311341  
**Judul TA** : Perancangan Prototype Sistem Informasi  
 Kependudukan Menggunakan Pendekatan User  
 Centered Design (Studi Kasus : Desa Bumiaji)

#### Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	0% ✓
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	9% ✓
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	5% ✓
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	4% ✓
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	3% ✓
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	8% ✓

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

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

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)

