

**PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* APLIKASI *MOBILE*
PEMBERI MAKAN OTOMATIS UNTUK MENGOPTIMALKAN WAKTU
DAN KEMUDAHAN PENGGUNA EKOSISTEM PERAIRAN DENGAN
METODE *DESIGN THINKING***

Laporan Tugas Akhir

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



Adelia Salsabilah Fitriasyah
201910370311063

Bidang Minat

Rekayasa Perangkat Lunak

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

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* APLIKASI *MOBILE*
PEMBERI MAKAN OTOMATIS UNTUK MENGOPTIMALKAN WAKTU
DAN KEMUDAHAN PENGGUNA EKOSISTEM PERAIRAN DENGAN
METODE *DESIGN THINKING***

TUGAS AKHIR

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

Menyetujui,
Malang, 01 April 2024

Dosen Pembimbing 1



Dosen Pembimbing 2



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

NIP. 10817030595PNS.

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

NIP. 190913071987PNS.

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* APLIKASI *MOBILE*
PEMBERI MAKAN OTOMATIS UNTUK MENGOPTIMALKAN WAKTU
DAN KEMUDAHAN PENGGUNA EKOSISTEM PERAIRAN DENGAN
METODE *DESIGN THINKING*
TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

Adelia Salsabilah Fitriasyah

201910370311063

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji
pada tanggal 1 April 2024

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Hardianto Wibowo S.Kom, MT.

NIP. 10816120592PNS.

Dosen Penguji 2



Ir Denar Regata Akbi S.Kom., M.Kom.

NIP. 10816120591PNS.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Informatika



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

NIP. 10814100541PNS.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : Adelia Salsabilah Fitriasyah

NIM : 201910370311063

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* APLIKASI *MOBILE* PEMBERI MAKAN OTOMATIS UNTUK MENGOPTIMALKAN WAKTU DAN KEMUDAHAN PENGGUNA EKOSISTEM PERAIRAN DENGAN METODE *DESIGN THINKING*”** 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 berkarya 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, 01 April 2024

Yang Membuat Pernyataan



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

Adelia Salsabilah Fitriasyah

ABSTRAK

Pemberian pakan yang terjadwal secara tepat merupakan faktor penting dalam budidaya ikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi *mobile* dengan antarmuka pengguna (UI) yang dirancang untuk memberikan pakan otomatis dengan tujuan meningkatkan efisiensi waktu dan optimalisasi ekosistem perairan. Pendekatan yang digunakan adalah metode *design thinking* untuk memahami kebutuhan pengguna dan menemukan solusi yang sesuai. Metode ini melibatkan serangkaian langkah, termasuk *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pengujian dilakukan dengan menggunakan skala *System Usability Scale* (SUS), yang menunjukkan hasil dalam kategori “C” yang berarti “Good” dengan nilai 76, dan juga dengan aplikasi *maze* yang mendapat nilai 80 dalam pengujian *usability*.

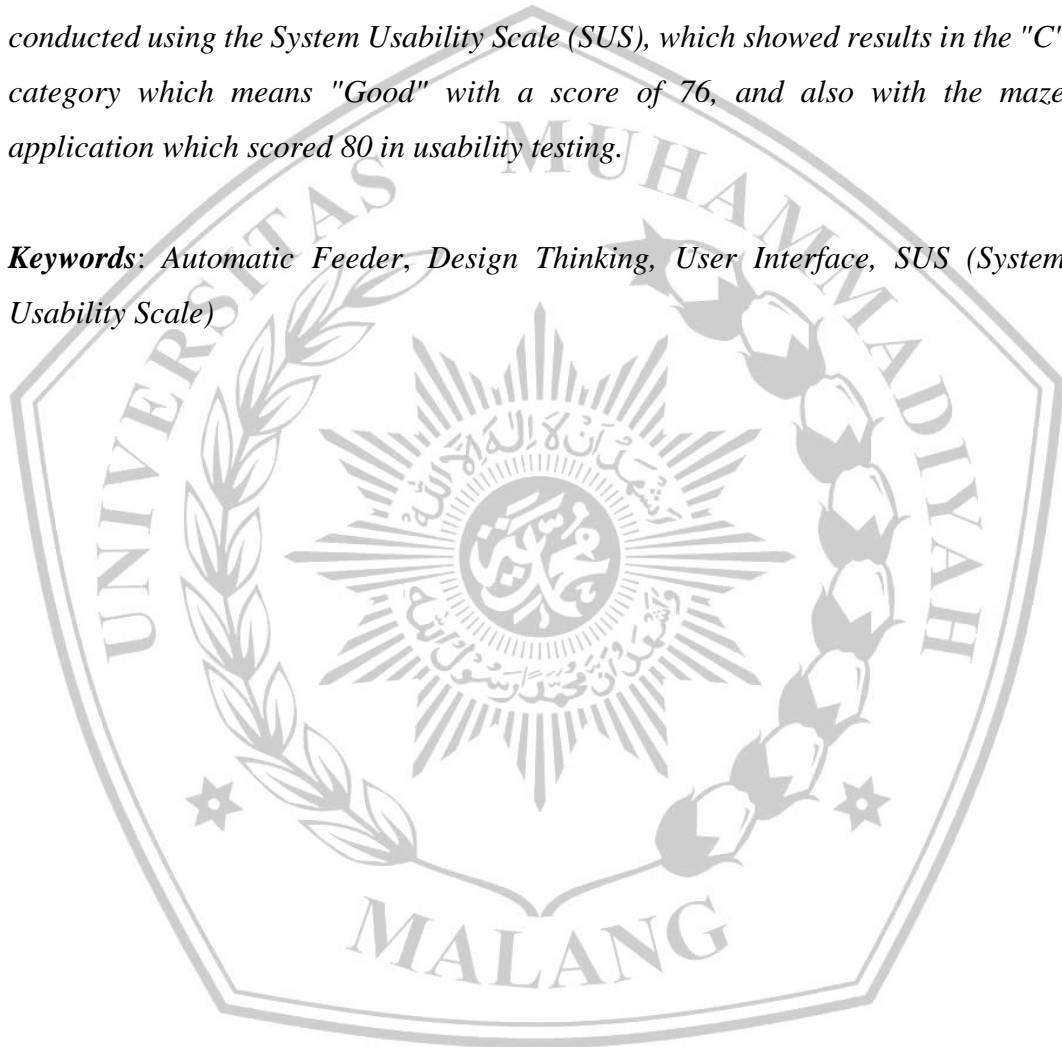
Kata Kunci: *Automatic Feeder, Design Thinking, User Interface, SUS (System Usability Scale)*



ABSTRACT

Precisely scheduled feeding is an important factor in fish farming. This research aims to develop a mobile application with a user interface (UI) designed to provide automatic feeding with the aim of improving time efficiency and optimizing aquatic ecosystems. The approach used is the design thinking method to understand user needs and find suitable solutions. This method involves a series of steps, including Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Testing was conducted using the System Usability Scale (SUS), which showed results in the "C" category which means "Good" with a score of 76, and also with the maze application which scored 80 in usability testing.

Keywords: *Automatic Feeder, Design Thinking, User Interface, SUS (System Usability Scale)*



LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya serta tidak lupa shalawat dan salam kepada Nabi besar Muhammad SAW, sehingga dengan ridha-Nya tugas akhir peneliti yang berjudul “Perancangan Desain *User Interface* Aplikasi *Mobile* Pemberi Makan Otomatis Untuk Mengoptimalkan Waktu Dan Kemudahan Pengguna Ekosistem Perairan Dengan Metode *Design Thinking*” ini dapat terselesaikan. Pada kesempatan ini, peneliti dengan rendah hati ingin menyampaikan terimakasih dan penghargaan yang mendalam kepada:

1. Allah SWT atas semua Keridhoan-Nya dan Izin-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir.
2. Untuk diri saya sendiri, Adelia Salsabilah Fitriasyah atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam proses pengerjaan tugas akhir ini. Terima kasih diri saya yang sudah kuat melewati perjalanan hidup hingga sekarang. Terima kasih pada hati yang masih tetap tegar dan ikhlas menjalani semuanya. Terima kasih pada raga dan jiwa yang masih tetap kuat dan waras hingga sekarang. Saya bangga pada diri saya sendiri. Kedepannya untuk raga yang tetap kuat, hati yang selalu tegar, mari bekerjasama untuk lebih berkembang menjadi pribadi lebih baik dan menyenangkan dari hari ke hari. Selamat bergelar sarjana, S.Kom.
3. Pintu surgaku, Ibunda Lusi Dian Ampriyanti. Terima kasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat, dan doa yang diberikan selama ini. Terima kasih atas nasihat yang selalu diberikan meski terkadang pikiran kita tidak sejalan, terima kasih untuk kesabaran dan kealapanan hati menghadapi penulis yang keras kepala dan egois. Terima kasih sudah menjadi rumah yang paling menyenangkan untuk pulang. Terima kasih telah mengantarkan ananda sampai di titik ini. Terima kasih sudah berjuang untukku, membesarkan dan mendidikku sampai mendapat gelar sarjanaku. Semoga Allah SWT senantiasa menjaga sampai melihatku berhasil dengan keputusanku sendiri. Hiduplah lebih lama.
4. Cinta pertama Alm. Hariono, seseorang yang biasa saya sebut ayah yang paling saya rindukan. Alhamdullillah kini penulis sudah berada ditahap ini,

menyelesaikan karya tulis sederhana ini sebagai bentuk bukti penulis. Terima kasih untuk semua yang engkau berikan, perhatian, kasih sayang dan cinta untuk penulis. Terima kasih juga untuk Ayah Candra Nahdil Umam, seseorang yang juga berperan dalam kehidupan penulis sampai saat ini.

5. Dosen Pembimbing, Ibu Evi Dwi Wahyuni, S.Kom., M.Kom. dan Bapak Briansyah Setio Wiyono, S.Kom., M.Kom yang telah menyempatkan waktu untuk membantu dan membimbing peneliti dalam tugas akhir ini. Semoga jerih payahmu terbayarkan selalu dilimpahkan kesehatan dan kebahagiaan.
6. Seluruh staf dosen informatika Universitas Muhammadiyah Malang yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat berharga selama penulis menempuh perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Malang.
7. Teruntuk sahabat – sahabat tercintaku Anggi, Wulan, dan Reta terima kasih atas segala motivasi, dukungan, pengalaman, waktu dan ilmu yang dijalani bersama selama perkuliahan. Terima kasih untuk semua bantuan dan menemani masa perkuliahan menjadi menyenangkan. Kulambangkan kalian dengan angka 0, yang tanpa ujung ku rindu.
8. Seluruh pihak yang tidak saya sebutkan satu persatu secara detail. Terima kasih atas bantuan dan dukungan kepada saya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
9. Jisoo, Jennie, Rose, dan Lisa Blackpink yang telah menemani saya dengan lagu-lagunya dalam mengerjakan skripsi dan memberi semangat. Terima kasih menjadi penghibur untuk hari-hari penulis melalui konten-konten video dan karyanya sehingga membuat hari penulis menjadi berwarna.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan menjadi kontribusi positif bagi ilmu pengetahuan dan praktik di bidang yang bersangkutan.

Malang, 26 Februari 2024



Adelia Salsabilah Fitriasyah

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul:

**“PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* APLIKASI *MOBILE*
PEMBERI MAKAN OTOMATIS UNTUK MENGOPTIMALKAN WAKTU
DAN KEMUDAHAN PENGGUNA EKOSISTEM PERAIRAN DENGAN
METODE *DESIGN THINKING*”**

Dalam tulisan ini disajikan pokok-pokok bahasan yang meliputi latar belakang, permasalahan, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh selama proses penelitian. Kesimpulan dibuat berdasarkan hasil yang diperoleh dalam proses penelitian.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penulisan pada penelitian ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penulisan pada penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran yang membangun agar tulisan ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang Informatika.

Malang, 26 Februari 2024



Adelia Salsabilah Fitriasyah

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 GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Batasan Masalah	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Design Thinking	8
2.2.1 Empathize	9
2.2.2 Define	9
2.2.3 Ideate	9
2.2.4 Prototype	10
2.2.5 Test	10
2.3 How Might We (HMW)	10
2.4 User Persona	10
2.5 Information Architecture	10
2.6 System Usability Scale (SUS)	11
2.7 Figma	12
2.8 Maze Design	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 Identifikasi Masalah	14

3.2	Studi Literatur	15
3.3	Pengumpulan Data	15
3.3.1	Observasi	15
3.3.2	Wawancara	15
3.4	Perancangan Sistem	17
3.4.1	Empathize.....	17
3.4.1.1	Empathy Map	17
3.4.2	Define.....	19
3.4.2.1	User Persona	19
3.4.2.2	Point Of View (POV).....	19
3.4.2.3	How Might We (HMW) Questions	20
3.4.3	Ideate.....	20
3.4.3.1	Solutions to each How Might We (HMW)	21
3.4.3.2	User Flow.....	21
3.4.3.3	Information Architecture	21
3.4.4	Prototype	21
3.4.5	Test.....	22
3.4.5.1.	Pengujian Efisiensi dan Pengoptimalan Menggunakan A/B <i>Testing</i>	22
3.4.5.2.	Pengujian System Usability Scale (SUS)	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		27
4.1	Pengumpulan Data	27
4.1.1	Observasi.....	27
4.1.2	Wawancara	27
4.2	<i>Empathize</i>	32
4.2.1	<i>Empathy Map</i>	32
4.3	<i>Define</i>	33
4.3.1	<i>User Persona</i>	34
4.3.2	<i>Point Of View</i>	39
4.3.3	<i>How Might We Questions</i>	40
4.4	<i>Ideate</i>	41
4.4.1	<i>Solutions to each How Might We (HMW)</i>	41

4.4.2	<i>User Flow</i>	42
4.4.2.1	<i>User Flow Login</i>	42
4.4.2.2	<i>User Flow Auto Feeder</i>	43
4.4.2.3	<i>User Flow Profile</i>	44
4.4.3	<i>Information Architecture</i>	44
4.5	<i>Prototype</i>	45
4.5.1	<i>Design Systems</i>	45
4.5.1.1	<i>Typography Style</i>	45
4.5.1.2	<i>Color Style</i>	47
4.5.1.3	<i>Icon Style</i>	50
4.5.1.4	<i>Components</i>	50
4.5.2	<i>Low-Fidelity Prototype</i>	51
4.5.2.1	<i>Login Page</i>	51
4.5.2.2	<i>Homepage</i>	52
4.5.2.3	<i>Detail Profile dan Edit Profile</i>	52
4.5.2.4	<i>Tampilan Menyambungkan Alat Feeder</i>	53
4.5.2.5	<i>Setting Konektivitas Feeder via Bluetooth</i>	54
4.5.2.6	<i>Setting Konektivitas Feeder via Wifi</i>	55
4.5.2.7	<i>Feeder Page</i>	57
4.5.3	<i>High-Fidelity Prototype</i>	57
4.5.3.1	<i>Login Page</i>	57
4.5.3.2	<i>Homepage</i>	58
4.5.3.3	<i>Detail Profile dan Edit Profile</i>	59
4.5.3.4	<i>Tampilan Menyambungkan Alat Feeder</i>	59
4.5.3.5	<i>Setting Konektivitas Feeder via Bluetooth</i>	60
4.5.3.6	<i>Setting Konektivitas Feeder via Wifi</i>	61
4.5.3.7	<i>Feeder Page</i>	62
4.6	<i>Test</i>	63
4.6.1	<i>A/B Testing</i>	63
4.6.2	<i>Skenario Tugas</i>	64
4.6.3	<i>Login Pengguna</i>	65
4.6.4	<i>Pengguna Melakukan Edit Profile</i>	67

4.6.5	Koneksikan <i>Via Bluetooth</i> untuk Menambahkan <i>Feeder</i>	69
4.6.6	Hasil Akhir <i>Report Maze</i>	71
4.6.7	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		74
5.1	Kesimpulan	74
5.2	Saran	74
DAFTAR PUSTAKA		75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan <i>Design Thinking</i>	9
Gambar 2.2 Kategori <i>Acceptability Score</i>	12
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	14
Gambar 3.2 Kerangka Empathy Map	18
Gambar 3.3 Kategori <i>Acceptability Score</i>	25
Gambar 4.1 User Persona Ilham Arifin	39
Gambar 4.2 User Persona Afghannurrezqy Yuflihan.....	39
Gambar 4.3 User Flow Login	43
Gambar 4.4 User Flow Automatic Feeder.....	43
Gambar 4.5 User Flow Profile.....	44
Gambar 4.6 Information Architecture	45
Gambar 4.7 Font Light Montserrat.....	46
Gambar 4.8 Font Medium Montserrat.....	46
Gambar 4.9 Font SemiBold Montserrat	46
Gambar 4.10 Text Styles	47
Gambar 4.11 Primary Colors.....	48
Gambar 4.12 Neutral Colors.....	49
Gambar 4.13 Error Colors	49
Gambar 4.14 Icon Style	50
Gambar 4.15 Components Design Systems	51
Gambar 4.16 Low-Fidelity Prototype Login	52
Gambar 4.17 Low-Fidelity Prototype Home Page	52
Gambar 4.18 Low-Fidelity Prototype Detail Profile dan Edit Profile.....	53
Gambar 4.19 Low-Fidelity Prototype Koneksi Feeder via Bluetooth & Wifi	53
Gambar 4.20 Low-Fidelity Prototype Step Konektivitas Feeder via Bluetooth..	54
Gambar 4.21 Low-Fidelity Prototype Konektivitas Feeder via Bluetooth.....	55
Gambar 4.22 Low-Fidelity Prototype Step Konektivitas Feeder via Wifi	56
Gambar 4.23 Low-Fidelity Prototype Konektivitas Feeder via Wifi	56
Gambar 4.24 Low-Fidelity Prototype Halaman Feeder	57
Gambar 4.25 High-Fidelity Prototype Login	58

Gambar 4.26 High-Fidelity Prototype Home Page	58
Gambar 4.27 High-Fidelity Prototype Detail Profile dan Edit Profile	59
Gambar 4.28 High-Fidelity Prototype Koneksi Feeder via Bluetooth & Wifi....	60
Gambar 4.29 High-Fidelity Prototype Step Konektivitas Feeder via Bluetooth .	60
Gambar 4.30 High-Fidelity Prototype Konektivitas Feeder via Bluetooth	61
Gambar 4.31 High-Fidelity Prototype Step Konektivitas Feeder via Wifi	61
Gambar 4.32 High-Fidelity Prototype Konektivitas Feeder via Wifi	62
Gambar 4.33 High-Fidelity Prototype Halaman Feeder.....	62
Gambar 4.34 Halaman Pengujian Aplikasi A & B.....	64
Gambar 4.35 Usability Testing Login User	66
Gambar 4.36 Heatmap Misclick Responden Login User	66
Gambar 4.37 Tabel Responden Login User	67
Gambar 4.38 Usability Testing Edit Profile	68
Gambar 4.39 Heatmap Misclick Responden Edit Profile.....	68
Gambar 4.40 Tabel Responden Edit Profile	69
Gambar 4.41 Usability Testing Koneksi Feeder	70
Gambar 4.42 Heatmap Misclick Responden Koneksi Feeder.....	70
Gambar 4.43 Tabel Responden Koneksi Feeder.....	71
Gambar 4.44 Hasil System Usability Scale Score.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Terdahulu.....	6
Tabel 2.2 10 Pernyataan SUS	11
Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan	16
Tabel 3.2 Kata Kunci Empathy Map	18
Tabel 3.3 10 Pernyataan SUS	24
Tabel 3.4 <i>Score System Usability Scale</i> (SUS)	26
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Karyawan	27
Tabel 4.2 Hasil Wawancara Pengguna Aplikasi Serupa	30
Tabel 4.3 Empathy Map Ilham Arifin	32
Tabel 4.4 Empathy Map Afghannurrezqy Yuflihan.....	33
Tabel 4.5 Wawancara Ilham Arifin User Persona.....	34
Tabel 4.6 Wawancara Afghannurrezqy Yuflihan User Persona	37
Tabel 4.7 Hasil POV Stakeholder	40
Tabel 4.8 Pertanyaan How Might We (HMW)	41
Tabel 4.9 Solusi How Might We (HMW).....	41
Tabel 4.10 Skenario Pengujian.....	65
Tabel 4.11 Responden Usability Testing.....	65
Tabel 4.12 Hasil Pengujian Maze Design	71
Tabel 4.13 SUS Table User Experience Ratings.....	72

DAFTAR PUSTAKA

- [1] “AUTOMATIK FEEDER :Tingkatkan Efisiensi Budidaya Udang di Tambak – MAI.” [Online]. Available: <https://mai.or.id/automatik-feeder-tingkatkan-efisiensi-budidaya-udang-di-tambak/>. [Accessed: 10-Jul-2023].
- [2] P. Dan *et al.*, “Perancangan dan Implementasi Sistem Pemberi Pakan Ikan Otomatis berbasis IoT,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 9, no. 2, pp. 1261–1274, Jun. 2022.
- [3] 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.
- [4] V. Fransiska, A. Sari, Y. A. Kanthi, and S. Yahya, “Perancangan User Interface Aplikasi E-Nelayan Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Sprint,” *MAVIS J. Desain Komun. Vis.*, vol. 4, no. 01, pp. 14–26, Mar. 2022.
- [5] I. Darmawan, M. S. Anwar, A. Rahmatulloh, and H. Sulastrri, “Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems,” *JOIV Int. J. Informatics Vis.*, vol. 6, no. 2, pp. 327–334, Jun. 2022.
- [6] M. A. Anshori and M. R. Abidin, “PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI ‘POND FISHERIES’ UNTUK PENJUALAN PRODUK HASIL PANEN PERTAMBAKAN DI DESA KALANGANYAR,” *BARIK*, vol. 3, no. 2, pp. 213–226, Jun. 2022.
- [7] A. R. Pradana, M. Idris, S. Kom, and M. Kom, “Implementasi User Experience Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking,” *AUTOMATA*, vol. 2, no. 2, Aug. 2021.
- [8] K. Fitriana, D. Priharsari, and K. Kariyoto, “Perancangan User Experience (UX) Aplikasi Manajemen Waktu Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking dan Human-Centered Design,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 5, pp. 2036–2044, May 2021.
- [9] A. Fleischmann, S. Oppl, W. Schmidt, and C. Stary, “Contextual Process Digitalization,” *Context. Process Digit.*, 2020.

- [10] E. H. Zulfa, "TA : Evaluasi dan Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Mitrajual menggunakan Metode Double Diamond pada PT. Mitrajual Indonesia Jaya," 2022.
- [11] C. Hofisi, M. Hofisi, and S. Mago, "Critiquing interviewing as a data collection method," *Mediterr. J. Soc. Sci.*, vol. 5, no. 16, pp. 60–64, 2014.
- [12] M. Hasibuan and A. Voutama, "Perancangan Tampilan Antarmuka Berbasis Aplikasi Mobile Agro Tech Dengan Metode Design Thinking," *J. Teknol. Sist. Inf. dan Sist. Komput. TGD*, vol. 6, no. 2, pp. 527–538, Jul. 2023.
- [13] F. Ariani, A. Taufik, A. Arsanti, and U. N. Mandiri, "Application Of Design Thinking Method For Ui And Ux Design In Ngajiyuk," *JISICOM (Journal Inf. Syst. Informatics Comput.*, vol. 6, no. 2, pp. 425–440, Dec. 2022.
- [14] J. Elektronik, I. K. Udayana, I. Ketut, S. Wijaya, C. Rai, and A. Pramatha, "Implementasi A/B Testing sebagai peningkatan pengalaman pengguna pada aplikasi masterfish diukur dengan Conversion Rate," *JELIKU (Jurnal Elektron. Ilmu Komput. Udayana)*, vol. 12, no. 1, pp. 153–158, Jan. 2023.
- [15] I. Aulia Taqwa, R. E. Saputra, A. Siswo, and R. Ansori, "Pengembangan Smart Cat Feeder Menggunakan Metode A/b Testing," *eProceedings Eng.*, vol. 7, no. 2, Aug. 2020.
- [16] R. P. H. Wijaya, H. Tolle, and H. M. Az-Zahra, "Perancangan User Experience Aplikasi Pemesanan Katering Sekolah Dengan Menggunakan Metode Human-Centered Design," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 3, pp. 3086–3093, Jan. 2019.
- [17] "What is Information Architecture (IA)? | IxDF." [Online]. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/information-architecture>. [Accessed: 01-Feb-2024].



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG



FAKULTAS TEKNIK

INFORMATIKA

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

FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Adelia Salsabilah Fitriasyah
 NIM : 201910370311063
 Judul TA : Perancangan Desain *User Interface* Aplikasi *Mobile* Pemberi Makan Otomatis Untuk Mengoptimalkan Waktu dan Kemudahan Pengguna Ekosistem Perairan dengan Metode *Design Thinking*

Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	3 %
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	11 %
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	10 %
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	4 %
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	4 %
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	2 %

*) Hasil cek plagiarisme diisi oleh pemeriksa (staf TU)

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

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)

Agus



Kampus I
 J. Bawakenceng 1 Malang, Jawa Timur
 P. +62 341 551 253 (Pusat)
 F. +62 341 860 132

Kampus II
 J. Bendungan Sukani No. 155 Malang, Jawa Timur
 P. +62 341 521 149 (Pusat)
 F. +62 341 562 000

Kampus III
 J. Raya Tugu No. 140 Malang, Jawa Timur
 P. +62 341 404 319 (Pusat)
 F. +62 341 487 433
 E. webmaster@umm.ac.id