

**IMPLEMENTASI METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)  
DALAM PERANCANGAN PROTOTYPE WEBSITE PENJUALAN BAJU  
(STUDI KASUS: BRAND FORLORN.ID)**

**Tugas Akhir**

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



**Satrio Kusbandrio  
201910370311328**

**Bidang Minat  
Rekayasa Perangkat Lunak**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  
2023-2024**

## LEMBAR PERSETUJUAN

### IMPLEMENTASI METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) DALAM PERANCANGAN PROTOTYPE WEBSITE PENJUALAN BAJU (STUDI KASUS: BRAND FORLORN.ID)

#### TUGAS AKHIR

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

Menyetujui,  
Malang, 13 Juli 2024

Dosen Pembimbing 1



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

Dosen Pembimbing 2



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

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**IMPLEMENTASI METODE USER CENTERED DESIGN**  
**(UCD) DALAM PERANCANGAN PROTOTYPE WEBSITE**  
**PENJUALAN BAJU (STUDI KASUS: BRAND FORLORN.ID)**  
**TUGAS AKHIR**

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

Disusun Oleh :

**Satrio Kusbandrio**  
**201910370311328**

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji  
pada tanggal 13 Juli 2024

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



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

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 : Satrio Kusbandrio**

**NIM : 201910370311328**

**FAK./JUR. : Informatika**

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“IMPLEMENTASI METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) DALAM PERANCANGAN PROTOTYPE WEBSITE PENJUALAN BAJU (STUDI KASUS: BRAND FORLORN.ID)”** 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, 13 Juli 2024  
Yang Membuat Pernyataan



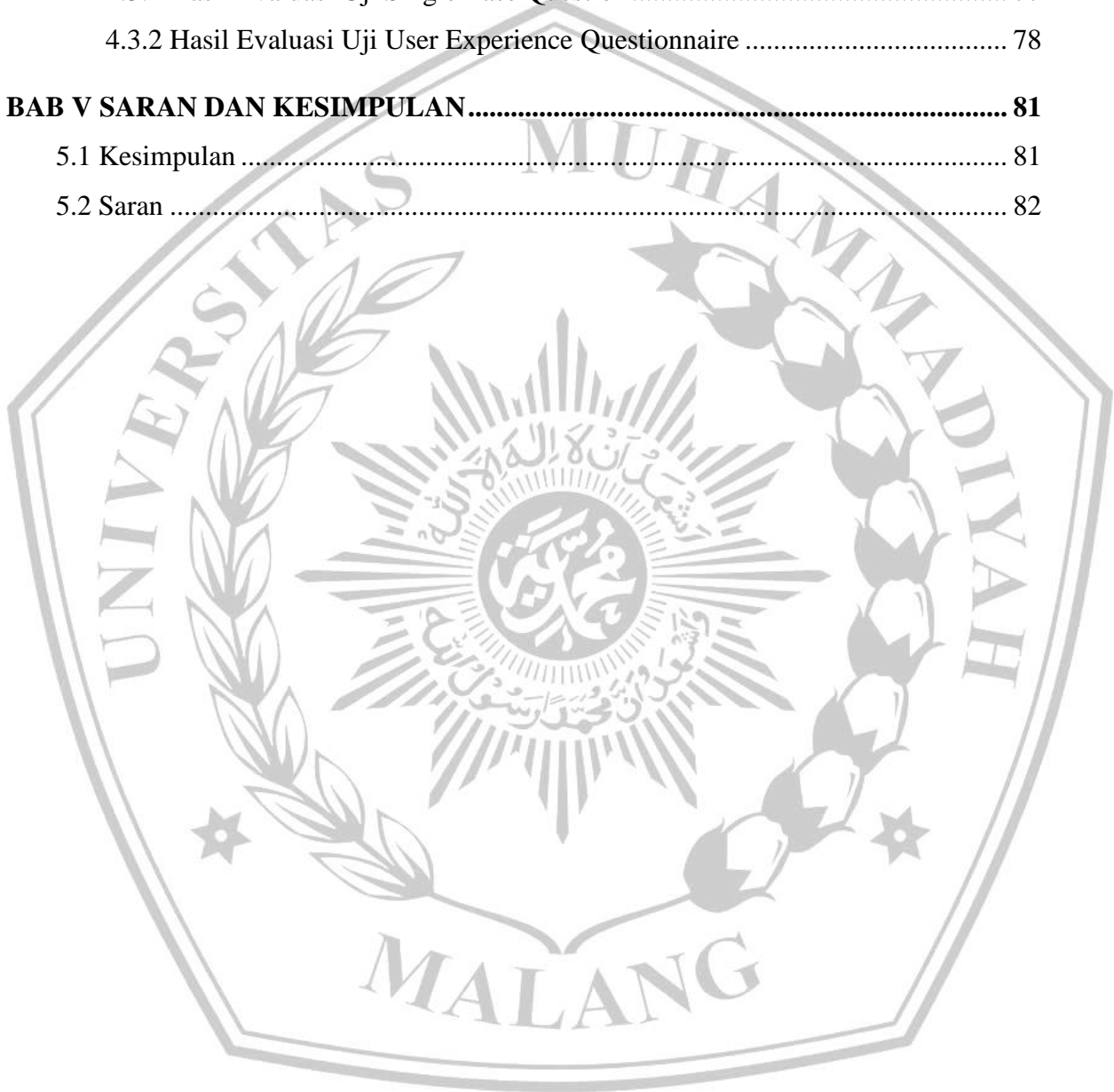
Satrio Kusbandrio

## 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>XII</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>XIII</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>XIV</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>XV</b>
<b>FORM CEK PLAGIASI</b> .....	<b>XVII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Batasan Masalah .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	6
2.2 Website .....	10
2.3 Prototype .....	10
2.4 Metode User Centered Design .....	11
2.4.1 Understand Context of Use .....	11
2.4.2 Specify User Requierements .....	11
2.4.3 Design Solutions .....	12
2.4.4 Evaluate Against Requierements .....	12
2.5 Testing.....	12
2.6 Metode Single Ease Question .....	12
2.7 Metode User Experience Questionnaire .....	13

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>14</b>
3.1 Identifikasi Masalah.....	15
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	15
3.2.1 Studi Literatur .....	15
3.2.2 Observasi.....	15
3.2.3 Wawancara.....	15
3.3 Perancangan .....	16
3.3.1 Understand Context of Use.....	16
3.3.2 Specify User Requirements.....	16
3.3.3 Design Solutions .....	17
3.3.4 Evaluate Against User Requirements .....	17
3.3.4.1 Testing.....	17
3.3.4.2 Use Case Scenario.....	18
3.3.4.3 Menentukan Responden.....	18
3.3.4.4 Metode Single Ease Question.....	18
3.3.4.5 Metode User Experience Questionnaire .....	19
3.4 Evaluasi Prototype .....	21
3.5 Analisis Hasil Prototype .....	22
3.6 Penulisan Laporan.....	22
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>23</b>
4.1 Kebutuhan Implementasi Rancang Prototype.....	23
4.1.1 Perangkat Keras .....	23
4.1.2 Perangkat Lunak .....	24
4.2 Implementasi Metode User Centered Design .....	24
4.2.1 Understand Context of Use.....	24
4.2.2 Specify User Requirement .....	28
4.2.3 Design Solution.....	31
4.2.3.1 Admin .....	31
4.2.3.2 Pengguna.....	34
4.2.4 Evaluate Design Against User Requirements .....	37
4.2.4.1 Use Case Scenario.....	37

4.2.4.2 Menentukan Responden.....	41
4.2.4.3 Metode Single Ease Question .....	43
4.2.4.4 Metode User Experience Questionnaire .....	66
4.3 Evaluasi Prototype .....	77
4.3.1 Hasil Evaluasi Uji Single Ease Question.....	77
4.3.2 Hasil Evaluasi Uji User Experience Questionnaire .....	78
<b>BAB V SARAN DAN KESIMPULAN.....</b>	<b>81</b>
5.1 Kesimpulan .....	81
5.2 Saran .....	82



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Penelitian Terdahulu .....	
<b>Tabel 3.1</b> Tabel Pertanyaan Wawancara.....	
<b>Tabel 3.2</b> Tabel Skala Likert .....	
<b>Tabel 3.3</b> Tabel Kategori Nilai.....	
<b>Tabel 4.1</b> Pertanyaan Hasil Wawancara.....	
<b>Tabel 4.2</b> Deskripsi Use Case Diagram .....	
<b>Tabel 4.3</b> Skenario Admin 1 .....	
<b>Tabel 4.4</b> Skenario Admin 2 .....	
<b>Tabel 4.5</b> Skenario Admin 3 .....	
<b>Tabel 4.6</b> Skenario Admin 4 .....	
<b>Tabel 4.7</b> Skenario Admin 5 .....	
<b>Tabel 4.8</b> Skenario Pengguna 1 .....	
<b>Tabel 4.9</b> Skenario Pengguna 2.....	
<b>Tabel 4.10</b> Skenario Pengguna 3.....	
<b>Tabel 4.11</b> Skenario Pengguna 4.....	
<b>Tabel 4.12</b> Skenario Pengguna 5.....	
<b>Tabel 4.13</b> Responden Uji SEQ .....	
<b>Tabel 4.14</b> Hasil nilai SEQ admin.....	
<b>Tabel 4.15</b> Hasil nilai rata-rata SEQ admin .....	
<b>Tabel 4.16</b> Hasil nilai SEQ user .....	
<b>Tabel 4.17</b> Hasil nilai rata-rata SEQ user.....	
<b>Tabel 4.18</b> Nilai rata-rata perorangan (Admin).....	
<b>Tabel 4.19</b> Tabel Skor UEQ (Admin) .....	
<b>Tabel 4.20</b> Tabel Skor UEQ (User).....	
<b>Tabel 4.21</b> Rata-rata nilai uji SEQ (Admin) .....	
<b>Tabel 4.22</b> Rata-rata nilai uji SEQ (User).....	
<b>Tabel 4.23</b> Tabel Skor UEQ (Admin) .....	
<b>Tabel 4.24</b> Tabel Skor UEQ (User).....	

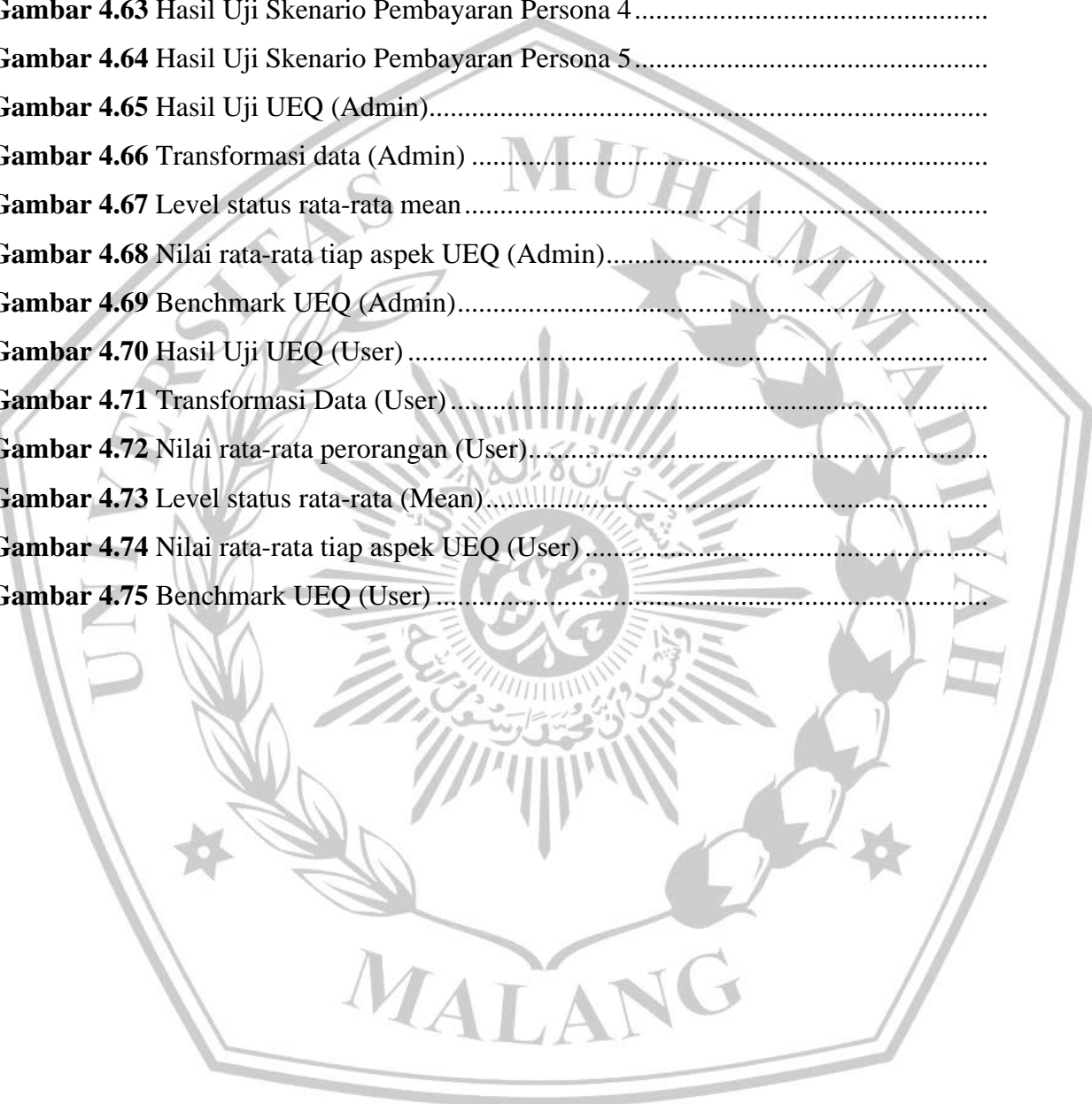


## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b>	User Centered Design.....
<b>Gambar 3.1</b>	Alur Penelitian.....
<b>Gambar 3.2</b>	Kerangka Kuisisioner.....
<b>Gambar 4.1</b>	User Persona 1.....
<b>Gambar 4.2</b>	User Persona 2.....
<b>Gambar 4.3</b>	User Persona 3.....
<b>Gambar 4.4</b>	User Persona 4.....
<b>Gambar 4.5</b>	User Persona 5.....
<b>Gambar 4.6</b>	Use Case Diagram.....
<b>Gambar 4.7</b>	Login Admin.....
<b>Gambar 4.8</b>	Dashboard Admin.....
<b>Gambar 4.9</b>	Halaman Produk.....
<b>Gambar 4.10</b>	Halaman Pesanan.....
<b>Gambar 4.11</b>	Halaman Utama User.....
<b>Gambar 4.12</b>	Halaman Keranjang.....
<b>Gambar 4.13</b>	Halaman Produk.....
<b>Gambar 4.14</b>	Halaman Pembayaran.....
<b>Gambar 4.15</b>	Hasil Uji Login Admin Persona 1.....
<b>Gambar 4.16</b>	Hasil Uji Login Admin Persona 2.....
<b>Gambar 4.17</b>	Hasil Uji Login Admin Persona 3.....
<b>Gambar 4.18</b>	Hasil Uji Login Admin Persona 4.....
<b>Gambar 4.19</b>	Hasil Uji Login Admin Persona 5.....
<b>Gambar 4.20</b>	Hasil Uji Mengoperasikan Dashboard Admin Persona 1.....
<b>Gambar 4.21</b>	Hasil Uji Mengoperasikan Dashboard Admin Persona 2.....
<b>Gambar 4.22</b>	Hasil Uji Mengoperasikan Dashboard Admin Persona 3.....
<b>Gambar 4.23</b>	Hasil Uji Mengoperasikan Dashboard Admin Persona 4.....
<b>Gambar 4.24</b>	Hasil Uji Mengoperasikan Dashboard Admin Persona 5.....
<b>Gambar 4.25</b>	Hasil Uji Skenario Halaman Order Admin Persona 1.....
<b>Gambar 4.26</b>	Hasil Uji Skenario Halaman Order Admin Persona 2.....
<b>Gambar 4.27</b>	Hasil Uji Skenario Halaman Order Admin Persona 3.....

<b>Gambar 4.28</b>	Hasil Uji Skenario Halaman Order Admin Persona 4.....
<b>Gambar 4.29</b>	Hasil Uji Skenario Halaman Order Admin Persona 5.....
<b>Gambar 4.30</b>	Hasil Uji Skenario Halaman Product Admin Persona 1.....
<b>Gambar 4.31</b>	Hasil Uji Skenario Halaman Product Admin Persona 2.....
<b>Gambar 4.32</b>	Hasil Uji Skenario Halaman Product Admin Persona 3.....
<b>Gambar 4.33</b>	Hasil Uji Skenario Halaman Product Admin Persona 4.....
<b>Gambar 4.34</b>	Hasil Uji Skenario Halaman Product Admin Persona 5.....
<b>Gambar 4.35</b>	Hasil Uji Skenario Logout Admin Persona 1.....
<b>Gambar 4.36</b>	Hasil Uji Skenario Logout Admin Persona 2.....
<b>Gambar 4.37</b>	Hasil Uji Skenario Logout Admin Persona 3.....
<b>Gambar 4.38</b>	Hasil Uji Skenario Logout Admin Persona 4.....
<b>Gambar 4.39</b>	Hasil Uji Skenario Logout Admin Persona 5.....
<b>Gambar 4.40</b>	Hasil Uji Skenario Mengoprasikan Halaman Utama Persona 1.....
<b>Gambar 4.41</b>	Hasil Uji Skenario Mengoprasikan Halaman Utama Persona 2.....
<b>Gambar 4.42</b>	Hasil Uji Skenario Mengoprasikan Halaman Utama Persona 3.....
<b>Gambar 4.43</b>	Hasil Uji Skenario Mengoprasikan Halaman Utama Persona 4.....
<b>Gambar 4.44</b>	Hasil Uji Skenario Mengoprasikan Halaman Utama Persona 5.....
<b>Gambar 4.45</b>	Hasil Uji Skenario Pencarian Produk Persona 1.....
<b>Gambar 4.46</b>	Hasil Uji Skenario Pencarian Produk Persona 2.....
<b>Gambar 4.47</b>	Hasil Uji Skenario Pencarian Produk Persona 3.....
<b>Gambar 4.48</b>	Hasil Uji Skenario Pencarian Produk Persona 4.....
<b>Gambar 4.49</b>	Hasil Uji Skenario Pencarian Produk Persona 5.....
<b>Gambar 4.50</b>	Hasil Uji Skenario Keranjang Persona 1.....
<b>Gambar 4.51</b>	Hasil Uji Skenario Keranjang Persona 2.....
<b>Gambar 4.52</b>	Hasil Uji Skenario Keranjang Persona 3.....
<b>Gambar 4.53</b>	Hasil Uji Skenario Keranjang Persona 4.....
<b>Gambar 4.54</b>	Hasil Uji Skenario Keranjang Persona 5.....
<b>Gambar 4.55</b>	Hasil Uji Skenario Melihat Detail Produk Persona 1.....
<b>Gambar 4.56</b>	Hasil Uji Skenario Melihat Detail Produk Persona 2.....
<b>Gambar 4.57</b>	Hasil Uji Skenario Melihat Detail Produk Persona 3.....
<b>Gambar 4.58</b>	Hasil Uji Skenario Melihat Detail Produk Persona 4.....

<b>Gambar 4.59</b>	Hasil Uji Skenario Melihat Detail Produk Persona 5 .....
<b>Gambar 4.60</b>	Hasil Uji Skenario Pembayaran Persona 1 .....
<b>Gambar 4.61</b>	Hasil Uji Skenario Pembayaran Persona 2 .....
<b>Gambar 4.62</b>	Hasil Uji Skenario Pembayaran Persona 3 .....
<b>Gambar 4.63</b>	Hasil Uji Skenario Pembayaran Persona 4 .....
<b>Gambar 4.64</b>	Hasil Uji Skenario Pembayaran Persona 5 .....
<b>Gambar 4.65</b>	Hasil Uji UEQ (Admin).....
<b>Gambar 4.66</b>	Transformasi data (Admin) .....
<b>Gambar 4.67</b>	Level status rata-rata mean .....
<b>Gambar 4.68</b>	Nilai rata-rata tiap aspek UEQ (Admin).....
<b>Gambar 4.69</b>	Benchmark UEQ (Admin).....
<b>Gambar 4.70</b>	Hasil Uji UEQ (User) .....
<b>Gambar 4.71</b>	Transformasi Data (User).....
<b>Gambar 4.72</b>	Nilai rata-rata perorangan (User).....
<b>Gambar 4.73</b>	Level status rata-rata (Mean).....
<b>Gambar 4.74</b>	Nilai rata-rata tiap aspek UEQ (User) .....
<b>Gambar 4.75</b>	Benchmark UEQ (User) .....



## ABSTRAK

Kemajuan teknologi saat ini sudah sangat berkembang dengan pesat dan dapat membantu manusia dalam melakukan suatu pekerjaan bahkan kehidupan. Dengan memanfaatkan media *E-Commerce*, dapat membantu dalam sistem penjualan dan promosi secara luas dan cepat. Teknologi *E-Commerce* patut dimiliki oleh perusahaan bisnis saat ini, teknologi ini dapat berupa berbasis website. Forlorn.id merupakan brand lokal baju yang masih menjual produknya secara online dan offline dan pencatatan secara manual menggunakan *ms.word* serta menggunakan *e-commerce* yang sudah tersedia. Namun *e-commerce* yang digunakan juga menjual produk lainnya secara tercampur yang memungkinkan pembeli kesulitan mencari produk secara cepat. Dalam hal ini, penulis melakukan perancangan sebuah desain dalam bentuk prototipe sehingga nanti dapat diimplementasikan menjadi website yang utuh. Perancangan yang dibuat untuk admin dan pelanggan berbentuk prototipe. Perancangan sisi desain dari sistem penjualan baju pada brand Forlorn melalui pendekatan *User Centered Design*. Metode *Single Ease Question* dilakukan untuk pengujian tingkat kesulitan atau kemudahan dalam penggunaan aplikasi yang dilakukan responden dengan mengerjakan skenario yang diberikan serta memberikan nilai dari 1 sampai 7 sesuai skala likert, pengujian SEQ yang dilakukan pada kedua prototipe mendapati nilai “Mudah”. Pada pengujian *User Experience Questionnaire* dilakukan untuk melihat penerimaan dan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi, pengujian ini mendapati hasil rata-rata nilai tiap aspek UEQ dalam kategori “*Excellent*” dan terdapat 1 nilai aspek Kebaruan (*Novelty*) pada prototipe admin yang masih kurang. Evaluasi dan rekomendasi yang didapat diharapkan dapat menjadi gambaran untuk mengimplementasikan menjadi website utuh dengan menyesuaikan kebutuhan pengguna sesuai evaluasi dari calon pengguna

**Kata Kunci :** *Prototipe, Implementasi, User Centered Design, Single Ease Question, User Experience Questionnaire, Desain, Website.*

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan puji syukur kepada Allah SWT dengan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir. Penulis memberikan ucapan terima kasih dengan sangat kepada :

1. Kedua orang tua serta kakak saya yang sudah membantu, mendukung, memberikan doa, dan kasih sayang secara penuh dalam segi materi dan non materi sehingga saya mampu sampai titik ini.
2. Bu Evi Dwi Wahyuni, S.kom., M.Kom dan Bapak Didih Rizki Chandranegara, S.kom., M.Kom sebagai dosen pembimbing tugas akhir saya yang telah membimbing dan meluangkan waktu serta tenaga untuk membantu saya dalam menyusun tugas akhir.
3. Bapak/Ibu Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Malang serta jajarannya.
4. Bapak/Ibu Ketua Jurusan Teknik Universitas Muhammadiyah Malang serta jajarannya.
5. Rekan-rekan FORLORN.ID yang telah memberikan informasi untuk dilakukan dalam penelitian
6. Aulia Fitriani, dengan kesabaran dan motivasi untuk mendorong dan mendampingi saya dalam pengerjaan skripsi.
7. Teman-teman saya selama kuliah, Dyo, Vydo, Hafiz, Farrel atas dukungan dan solidaritas yang setia selama saya kuliah mulai tahun 2019 hingga lulus.

Malang, 1 Agustus 2024



Satrio Kusbandrio



## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan rasa syukur serta kehadiran Allah SWT. Dengan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir yang dilakukan berjudul :

### **“Implementasi Metode User Centered Design (UCD) dalam Perancangan Prototype Website Penjualan Baju (Studi Kasus: Brand FORLORN.ID)”**

Dalam Penelitian ini dijabarkan inti serta pokok-pokok bahasan meliputi perancangan desain sistem, metode pendekatan yang digunakan, dan pengujian berupa kuisioner serta skenario. Peneliti secara sadar sepenuhnya penyusunan dan penulisan Tugas Akhir ini masih tetap ada kekurangan dan keterbatasan. Maka dari itu, peneliti mengharapkan saran yang membantu membangun agar penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan serta ilmu pengetahuan.

Malang, 1 Agustus 2024



Satrio Kusbandrio

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. D. Juniansyah, E. R. Susanto, and A. D. Wahyudi, "PEMBUATAN E-COMMERCE PEMESANAN JASA EVENT ORGANIZER UNTUK ZERO SEVEN ENTERTAINMENT," *J. Tekno Kompak*, vol. 14, no. 1, p. 41, Feb. 2020, doi: 10.33365/jtk.v14i1.499.
- [2] S. Handayani, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS E-COMMERCE STUDI KASUS TOKO KUN JAKARTA," *Ilk. J. Ilm.*, vol. 10, no. 2, pp. 182–189, Aug. 2018, doi: 10.33096/ilkom.v10i2.310.182-189.
- [3] M. N. Winnarto, I. Yulianti, and A. Rahmawati, "Penerapan Framework Codeigniter Pada Pengembangan Website E-Commerce Batik Tulis HR Ambar," *Swabumi*, vol. 9, no. 1, pp. 1–8, Mar. 2021, doi: 10.31294/swabumi.v9i1.9813.
- [4] B. Priyatna, "PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA SISTEM PEMESANAN MENU KULINER NUSANTARA BERBASIS MOBILE ANDROID".
- [5] T. U. Kulsum, F. M. Al Anshary, and R. Fauzi, "PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA PADA APLIKASI HELPMEONG BAGI ADOPTER MENGGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN," *JIPi J. Ilm. Penelit. Dan Pembelajaran Inform.*, vol. 8, no. 1, pp. 27–39, Feb. 2023, doi: 10.29100/jipi.v8i1.3298.
- [6] K. H. Lim and N. Setiyawati, "Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Inf. Technol. Ampera*, vol. 3, no. 2, pp. 108–123, Aug. 2022, doi: 10.51519/journalita.volume3.issue2.year2022.page108-123.
- [7] A. Ichwani, N. Anwar, K. Karsono, and M. Alrifqi, "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website dengan Pendekatan Metode Prototype," 2021.
- [8] A. A. Puji and V. Engraini, "Perancangan User Interface Website E-Commerce Pada Usaha Kuliner Menggunakan User Centered Design," *J. CoSciTech Comput. Sci. Inf. Technol.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, Jun. 2021, doi: 10.37859/coscitech.v2i1.2196.
- [9] L. D. Sagala, R. Fauzi, and A. Syahrina, "PERANCANGAN USER INTERFACE PADA APLIKASI INFORMASI BERBASIS WEBSITE UNTUK TINDAKAN PERBAIKAN LAYANAN ANGKUTAN UMUM DI KOTA BANDUNG MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN".
- [10] A. K. Putri and M. A. I. Pakereng, "Pengembangan Sistem Informasi Tracer Study Berbasis User Centered Design (UCD) Menggunakan Framework Laravel," *J. MEDIA Inform. BUDIDARMA*, vol. 5, no. 3, p. 1027, Jul. 2021, doi: 10.30865/mib.v5i3.3033.
- [11] F. Ardiansyah, A. S. Wardani, and S. Sucipto, "Rancang Bangun Company Profile Pusat Pelayanan Terpadu Perlindungan Perempuan dan Anak Berbasis Website," *JSITIK J. Sist. Inf. Dan Teknol. Inf. Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 124–136, Mar. 2023, doi: 10.53624/jsitik.v1i2.176.
- [12] N. Azizah, A. Sani, A. Rezki, F. Raihan, and I. Georginayuni, "PERANCANGAN PROTOTYPE INTERFACE ATAU UI PADA LAYANAN PENJUALAN BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," vol. 1, no. 1, 2022.
- [13] C. Ravelino and Y. A. Susetyo, "Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design," *J. JTIK J. Teknol. Inf. Dan Komun.*, vol. 7, no. 1, pp. 121–129, Jan. 2023, doi: 10.35870/jtik.v7i1.697.
- [14] F. S. F. Kusumah, H. Fajri, and D. Mahendra, "Perancangan UI/UX aplikasi Sensus Pajak Daerah DKI Jakarta berbasis Mobile dengan metode User Centered Design," vol. 1, no. 11, 2023.

- [15] D. Rahma Fahriyah, D. Ikasari, and Widiastuti, "Implementasi Re-design Application Mobile MRT Jakarta Menggunakan Metode User Centered Design," *J. Appl. Comput. Sci. Technol.*, vol. 5, no. 1, pp. 98–108, Jun. 2024, doi: 10.52158/jacost.v5i1.812.
- [16] I. Lestari, V. Andria Kusuma, and M. I. Alfani Putera, "Automasi Surat Perintah Perjalanan Dinas Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design," *J. Sistim Inf. Dan Teknol.*, pp. 88–94, Jan. 2024, doi: 10.60083/jsisfotek.v5i4.327.
- [17] D. Irmayanti and I. Jaelani, "Redesign User Interface Dan User Experience Aplikasi Wisata Purwakarta Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)".
- [18] Uminingsih, M. Nur Ichsanudin, M. Yusuf, and S. Suraya, "PENGUJIAN FUNGSIONAL PERANGKAT LUNAK SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN DENGAN METODE BLACK BOX TESTING BAGI PEMULA," *STORAGE J. Ilm. Tek. Dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–8, May 2022, doi: 10.55123/storage.v1i2.270.
- [19] I. M. Putra and D. R. Indah, "Implementasi Metode Design Thinking Dalam Aplikasi Giwang Sumsel".
- [20] D. Khuntari, "Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Gojek dan Grab dengan Pendekatan User Experience Questionnaire," *J. Tek. Inform. Dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. 1, Apr. 2022, doi: 10.28932/jutisi.v8i1.4499.
- [21] I. N. S. W. Wijaya, P. P. Santika, I. B. A. I. Iswara, and I. N. A. Arsana, "Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *J. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 217, Mar. 2021, doi: 10.25126/jtiik.2020762763.
- [22] R. H. P. Kusumo, "Evaluasi User Experience Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (SEKAWAN) Informatika Universitas Islam Indonesia Menggunakan Metode".
- [23] I. K. Putri, S. H. Wijoyo, and Y. T. Mursityo, "Analisis Usability dan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi pemesanan Budget Hotel Menggunakan User Experience questionnaire (UEQ)".
- [24] M. A. Kresnanto, B. T. Hanggara, and B. S. Prakoso, "Analisis Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Mobile Booking Hotel dengan menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada RedDoorz dan Airy)".
- [25] K. Hasna, M. Defriani, and M. H. Totohendarto, "Redesign User Interface Dan User Experience Pada Website Eclinic Menggunakan Metode Design Thinking".



UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG



# FAKULTAS TEKNIK

## INFORMATIKA

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

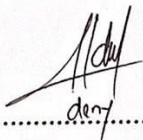
### FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Satrio Kusbandrio  
 NIM : 201910370311328  
 Judul TA : Implementasi Metode User Centered Design (UCD) Dalam Perancangan Prototype Website Penjualan Baju (Studi Kasus: Brand FORLORN.ID)

#### Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	6%
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	23%
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	8%
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	5 %
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	2%
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	12%

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. 188 Malang, Jawa Timur  
 P +62 341 551 149 (Hunting)  
 F +62 341 582 060

Kampus III  
 Jl. Raya Tiogomas No.246 Malang, Jawa Timur  
 P +62 341 464 318 (Hunting)  
 F +62 341 460 435  
 E webmaster@umm.ac.id