

**PENERAPAN *DESIGN SPRINT METHOD* DALAM
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DESTINASI WISATA
KULINER SEBAGAI MEDIA INFORMASI**

LAPORAN TUGAS AKHIR

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



YUDYSFIANDA RAMADHANI SUSMINARTO

201910370311279

Bidang Minat:

Rekayasa Perangkat Lunak

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

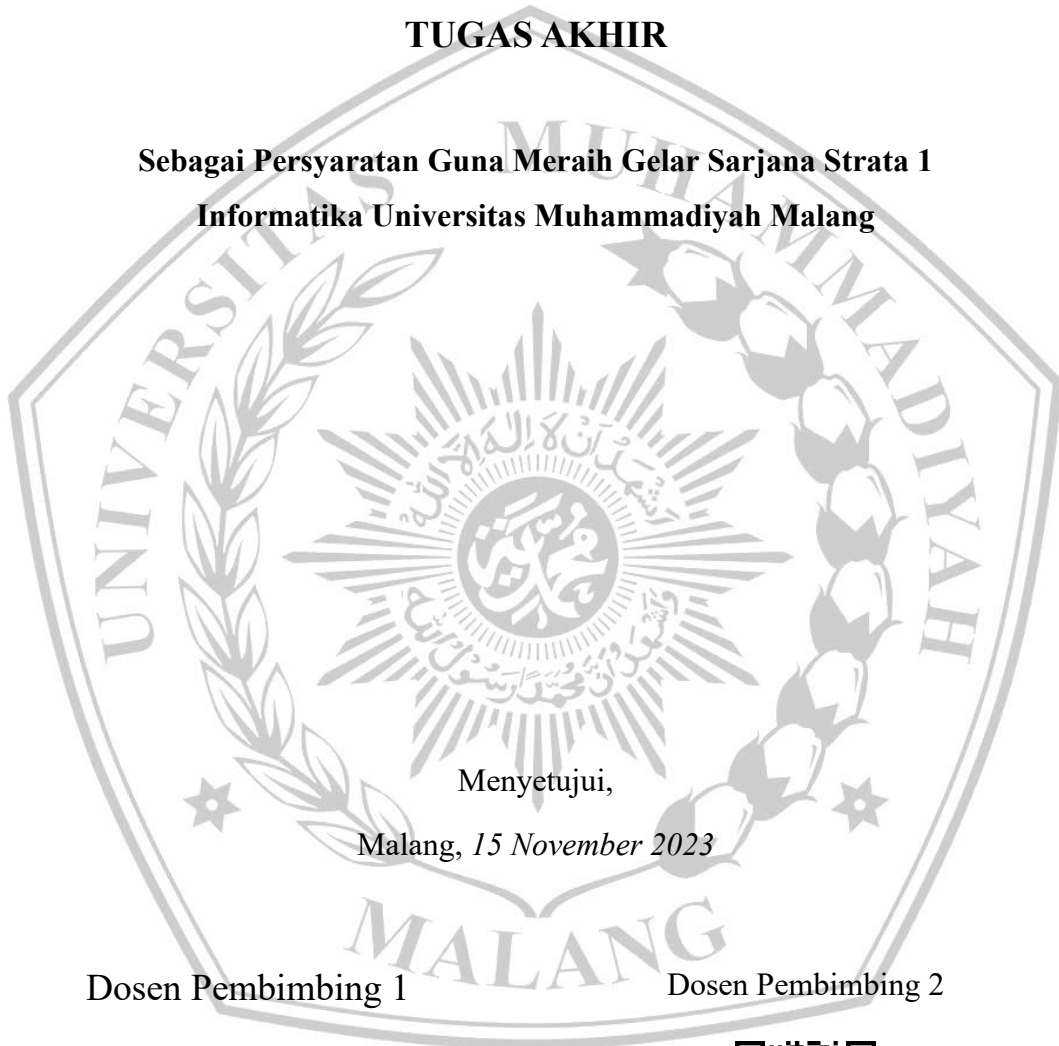
2023

LEMBAR PERSETUJUAN

PENERAPAN *DESIGN SPRINT METHOD* DALAM PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DESTINASI WISATA KULINER SEBAGAI MEDIA INFORMASI

TUGAS AKHIR

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



Menyetujui,

Malang, 15 November 2023

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2



Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom.

Didih Rizki Chandranegara S.kom.,

M.Kom.

M.Kom

NIP. 10814100543PNS.

NIP. 180302101992PNS.

LEMBAR PENGESAHAN
PENERAPAN DESIGN SPRINT METHOD DALAM
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DESTINASI WISATA
KULINER SEBAGAI MEDIA INFORMASI
TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

YUDYSFIANDA RAMADHANI SUSMINARTO

201910370311279

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis pengujian
pada tanggal 15 November 2023

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Hariyady S.Kom, MT.

NIP. 10816120588PNS.

Dosen Penguji 2



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

NIP. 10817030595PNS.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Informatika



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

NIP. 10814100541PNS.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : YUDYSFIANDA RAMADHANI SUSMINARTO

NIM : 201910370311279

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“PENERAPAN DESIGN SPRINT METHOD DALAM PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DESTINASI WISATA KULINER SEBAGAI MEDIA INFORMASI”** 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

Malang, 15 November 2023
Yang Membuat Pernyataan



Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom,
M.Kom.

**YUDYSFIANDA RAMADHANI
SUSMINARTO**

ABSTRAK

Kabupaten Jombang dikenal sebagai penggemar wisata kuliner, sesuai data dalam pendapatan pajak daerah oleh BPD, kuliner memiliki pajak pendapatan tertinggi dibandingkan dengan pajak penginapan dan hiburan. Meski demikian, observasi juga dilakukan dengan menunjukkan kurangnya informasi terkait wisata kuliner di wilayah ini. Survei pra-penelitian yang dilakukan kepada 40 warga menunjukkan berbagai masalah, seperti ketidakakuratan informasi harga, alamat yang tidak jelas, dan jam buka yang tidak terperinci. Hal ini berdampak negatif pada pengalaman kuliner wisatawan dan dapat mengurangi daya tarik kabupaten Jombang dalam jangka panjang. Belum terdapat media informasi khusus mengenai wisata kuliner di kabupaten Jombang. Untuk mengatasi masalah ini, penulis merancang sebuah aplikasi berbasis mobile, Kuliner Beriman, yang akan menyediakan informasi kuliner yang lengkap dan akurat, serta fitur reservasi. Penelitian ini menggunakan metode *design sprint* dengan fokus pada kebutuhan pengguna, yaitu para wisatawan kuliner. Terdapat beberapa tahap untuk melakukan perancangan ui/ux aplikasi diantaranya: *understand, diverge, decide, prototype*, dan *validate*. Hasil penelitian ini menghasilkan prototipe aplikasi Kuliner Beriman dengan nilai *system usability scale* (SUS) sebesar 80 kategori B (*Good*). Ini menunjukkan bahwa rancangan ini dapat diterima oleh pengguna dan diharapkan dapat memperbaiki pengalaman wisata kuliner di Kabupaten Jombang.

Kata kunci: *prototype, user interface, user experience, design sprint, system usability scale.*

ABSTRACT

Jombang Regency is known as a fan of culinary tourism, according to data on local tax revenue by BPD, culinary has the highest tax revenue compared to lodging and entertainment taxes. However, observations also showed a lack of information related to culinary tourism in the region. A pre-research survey conducted among 40 residents showed various problems, such as inaccurate price information, unclear addresses, and undetailed opening hours. This hurts tourists' culinary experience and may reduce the attractiveness of the Jombang district in the long run. There are no specialized information media about culinary tourism in the Jombang district. To solve this problem, the author designed a mobile-based application, Culinary Beriman, which will provide complete and accurate culinary information, as well as a reservation feature. This research uses the design sprint method with a focus on user needs, namely culinary tourists. There are several stages to designing UI/UX applications including understanding, diverging, deciding, prototyping, and validating. The results of this study produced a prototype of the Beriman Culinary application with a system usability scale (SUS) value of 80 category B (Good). This shows that this design can be accepted by users and is expected to improve the culinary tourism experience in Jombang Regency.

Keywords: *prototype, user interface, user experience, design sprint, system usability scale.*

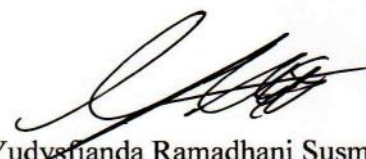
LEMBAR PERSEMBAHAN

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 kemudahan, kesehatan dan segalanya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir.
2. Dekan Fakultas Teknik dan jajaran Dekanat Fakultas Teknik
3. Ketua Program Studi Informatika
4. Bapak Wahyu Andhyka Kusuma, S.Kom, M.Kom. Selaku dosen pembimbing pertama.
5. Bapak Didih Rizki Chandranegara, S.Kom, M.Kom. Selaku dosen pembimbing kedua.
6. Dosen penguji.
7. Dosen dan staff Program Studi Informatika yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama masa perkuliahan.
8. Seluruh keluarga penulis terutama bapak, ibu dan kakak yang sudah memberikan kepercayaan, kesabaran penuh, rela memberikan dukungan moral, material, dan mendoakan selama perkuliahan.
9. Seluruh pihak terkait yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, telah terlibat membantu penulis dalam proses penelitian tugas akhir ini.

“Terwujud tidak terwujud, tetaplah bersujud”

Malang, 18 Oktober 2023


Yudya fianda Ramadhani Susminarto

KATA PENGANTAR

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

“PENERAPAN *DESIGN SPRINT METHOD* DALAM PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DESTINASI WISATA KULINER SEBAGAI MEDIA INFORMASI”

Didalam tulisan ini disajikan pokok-pokok bahasan yang meliputi latar belakang, metode penelitian serta hasil dan pembahasan yang telah didapatkan pada proses penelitian ini. Diberikan kesimpulan berdasarkan hasil yang telah didapat 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, 18 Oktober 2023


Yudysfianda Ramadhani Susminarto

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan	4
1.4. Batasan Masalah	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. <i>Research Gap</i>	5
2.2. Review Aplikasi Sejenis	8
2.3. <i>Design Sprint</i>	8
2.4. <i>System Usability Scale (SUS)</i>	10
2.5. Teknik Analisis Data	11
2.5.1. Reduksi Data	11
2.5.2. Penyajian Data	11
2.5.3. Penarikan Kesimpulan	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	12
3.1. Metodologi	12
3.2. <i>Design Sprint</i>	12
3.2.1. <i>Understand</i> (Memahami)	13
3.2.1.1. Wawancara	13

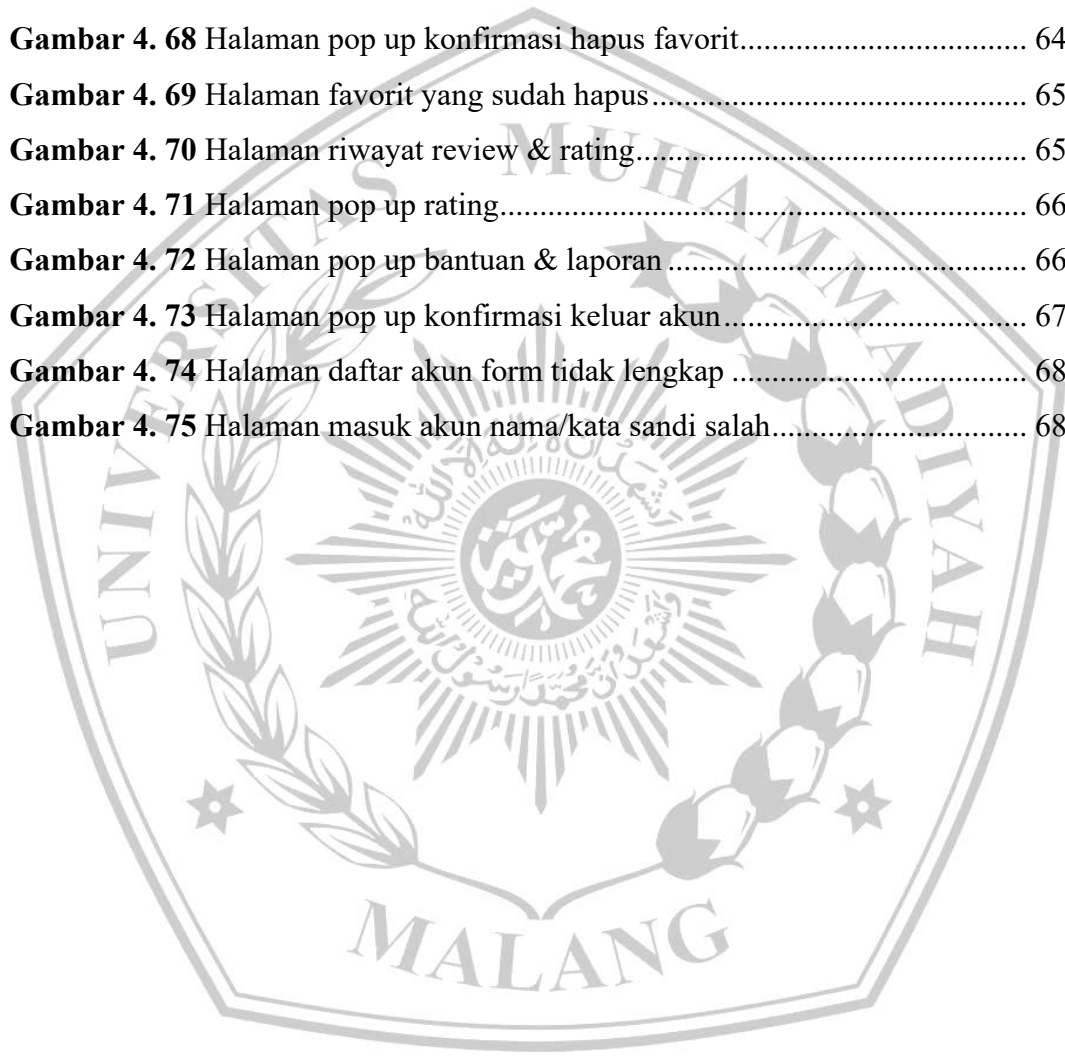
3.2.1.2. Populasi dan Sampel.....	14
3.2.1.3. Analisis Masalah.....	15
3.2.1.4. <i>User Persona</i>	15
3.2.2. <i>Diverge</i> (Mengembangkan).....	16
3.2.3. <i>Decide</i> (Memutuskan)	16
3.2.4. <i>Prototype</i>	16
3.2.5. <i>Validate</i> (Validasi)	17
3.2.5.1. <i>User Testing</i>	17
3.2.5.2. <i>System Usability Scale</i>	17
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	20
4.1. <i>Design Sprint</i>	20
4.1.1. <i>Understand</i> (Memahami)	20
4.1.2. <i>Diverge</i> (Mengembangkan).....	22
4.1.3. <i>Decide</i> (Memutuskan)	26
4.1.4. <i>Prototype</i>	38
4.1.5. <i>Validate</i> (Validasi)	69
4.1.5.1. <i>User Testing</i>	69
4.1.5.2. <i>System Usability Scale (SUS)</i>	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	77
5.1. Kesimpulan	77
5.2. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Penelitian	12
Gambar 3. 2 Tahapan <i>Design Sprint Method</i>	13
Gambar 4. 1 <i>User Persona</i>	22
Gambar 4. 2 <i>Sticky Notes</i>	23
Gambar 4. 3 <i>Crazy8</i>	26
Gambar 4. 4 <i>Wireframe</i> Halaman Utama Beranda	27
Gambar 4. 5 <i>Wireframe</i> Halaman Aneka Kuliner.....	28
Gambar 4. 6 <i>Wireframe</i> Halaman Terdekat	29
Gambar 4. 7 <i>Wireframe</i> Halaman Reservasi.....	29
Gambar 4. 8 <i>Wireframe</i> Halaman Pencarian	30
Gambar 4. 9 <i>Wireframe</i> Halaman Utama Resto	31
Gambar 4. 10 <i>Wireframe</i> Daftar Menu Resto	31
Gambar 4. 11 <i>Wireframe</i> Halaman Rating Resto.....	32
Gambar 4. 12 <i>Wireframe</i> Halaman Tambah Review	33
Gambar 4. 13 <i>Wireframe</i> Halaman Reservasi Pop up	33
Gambar 4. 14 <i>Wireframe</i> Halaman Riwayat Reservasi	34
Gambar 4. 15 <i>Wireframe</i> Halaman Profile	35
Gambar 4. 16 <i>Wireframe</i> Halaman Edit Profile.....	35
Gambar 4. 17 <i>Wireframe</i> Halaman Favorit.....	36
Gambar 4. 18 <i>Wireframe</i> Riwayat Review	37
Gambar 4. 19 <i>Wireframe</i> Halaman Login.....	38
Gambar 4. 20 <i>Wireframe</i> Halaman Daftar	38
Gambar 4. 21 Figma Logo.....	39
Gambar 4. 22 Pemilihan Warna.....	39
Gambar 4. 23 Logo Kuliner Beriman	40
Gambar 4. 24 Tampilan awal.....	40
Gambar 4. 25 Halaman beranda	41
Gambar 4. 26 Tampilan panduan penggunaan	42
Gambar 4. 27 Halaman terdekat	42
Gambar 4. 28 Halaman reservasi.....	43

Gambar 4. 29 Halaman aneka kuliner	43
Gambar 4. 30 Halaman pilih aneka kuliner	44
Gambar 4. 31 Halaman pencarian	45
Gambar 4. 32 Halaman hasil pencarian.....	45
Gambar 4. 33 Halaman hasil pencarian tidak ada	46
Gambar 4. 34 Halaman pop up filter	46
Gambar 4. 35 Halaman pilih filter.....	47
Gambar 4. 36 Halaman utama resto	48
Gambar 4. 37 Halaman informasi lengkap pop up.....	48
Gambar 4. 38 Halaman pop up hubungi whatsapp.....	49
Gambar 4. 39 Halaman foto	49
Gambar 4. 40 Halaman promo	50
Gambar 4. 41 Pop up reservasi	50
Gambar 4. 42 Halaman riwayat reservasi.....	51
Gambar 4. 43 Halaman struk.....	51
Gambar 4. 44 Halaman belum ada reservasi	52
Gambar 4. 45 Halaman menu	52
Gambar 4. 46 Halaman pop up menu	53
Gambar 4. 47 Halaman pop up notifikasi daftar favorit.....	53
Gambar 4. 48 Halaman daftar favorit.....	54
Gambar 4. 49 Halaman pop up notifikasi bagikan	54
Gambar 4. 50 Halaman review & rating.....	55
Gambar 4. 51 Halaman foto review.....	55
Gambar 4. 52 Halaman pop up tambah review & rating.....	56
Gambar 4. 53 Halaman pop up notifikasi berhasil tambah review.....	56
Gambar 4. 54 Halaman pop up notifikasi harus masuk akun (reservasi).....	57
Gambar 4. 55 Halaman pop up notifikasi harus masuk akun (simpan favorit) ...	57
Gambar 4. 56 Halaman isi rating tidak lengkap	58
Gambar 4. 57 Halaman pilih reservasi tidak lengkap.....	58
Gambar 4. 58 Halaman pilihan masuk/daftar	59
Gambar 4. 59 Halaman daftar akun.....	60
Gambar 4. 60 Halaman pop up notifikasi berhasil buat akun	60

Gambar 4. 61	Halaman masuk akun.....	61
Gambar 4. 62	Halaman tampilan isi form	61
Gambar 4. 63	Halaman profil yang sudah masuk	62
Gambar 4. 64	Halaman pengaturan akun	62
Gambar 4. 65	Halaman pengaturan akun ubah form dan simpan.....	63
Gambar 4. 66	Halaman pengaturan akun ubah gambar dan simpan	63
Gambar 4. 67	Halaman daftar favorit.....	64
Gambar 4. 68	Halaman pop up konfirmasi hapus favorit.....	64
Gambar 4. 69	Halaman favorit yang sudah hapus.....	65
Gambar 4. 70	Halaman riwayat review & rating.....	65
Gambar 4. 71	Halaman pop up rating.....	66
Gambar 4. 72	Halaman pop up bantuan & laporan	66
Gambar 4. 73	Halaman pop up konfirmasi keluar akun.....	67
Gambar 4. 74	Halaman daftar akun form tidak lengkap	68
Gambar 4. 75	Halaman masuk akun nama/kata sandi salah.....	68



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>Research Gap</i>	6
Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Wawancara	14
Tabel 3. 2 Pernyataan SUS	18
Tabel 4. 1 Inti Permasalahan.....	20
Tabel 4. 2 Solusi Permasalahan	21
Tabel 4. 3 Pengambilan ide observasi aplikasi	23
Tabel 4. 4 <i>Acceptance Criteria</i> Halaman Beranda	41
Tabel 4. 5 <i>Acceptance Criteria</i> Halaman Pencarian.....	45
Tabel 4. 6 <i>Acceptance Criteria</i> Halaman Utama Resto Kuliner.....	48
Tabel 4. 7 <i>Acceptance Criteria</i> Negative Halaman Utama Resto	58
Tabel 4. 8 <i>Acceptance Criteria</i> Halaman Profil	59
Tabel 4. 9 <i>Acceptance Criteria</i> Negative Halaman Profil	68
Tabel 4. 10 Skenario Pengujian Halaman Beranda	69
Tabel 4. 11 Skenario Pengujian Halaman Kuliner Terdekat.....	70
Tabel 4. 12 Skenario Pengujian Halaman Reservasi	70
Tabel 4. 13 Skenario Pengujian Halaman Aneka Kuliner	70
Tabel 4. 14 Skenario Pengujian Halaman Pencarian	71
Tabel 4. 15 Skenario Pengujian	71
Tabel 4. 16 Skenario Pengujian Halaman Profil.....	73
Tabel 4. 17 Skenario Pengujian Halaman Daftar Akun.....	74
Tabel 4. 18 Skenario Pengujian Halaman Masuk Akun	74
Tabel 4. 19 Hasil Rekap Pernyataan <i>System Usability Scale</i>	75
Tabel 4. 20 Hasil Pengujian <i>System Usability Scale</i> (SUS)	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	82
Lampiran 2	116
Lampiran 3	132
Lampiran 4	140
Lampiran 5	147



DAFTAR PUSTAKA

- [1] *Kabupaten Jombang Dalam Angka 2023*. BPS Kabupaten Jombang, 2023. <https://jombangkab.bps.go.id/publication/2023/02/28/252ea355997456e48926dfe8/kabupaten-jombang-dalam-angka-2023.html>
- [2] “Jumlah dan jenis Pajak Daerah - Satu Data Jombang.” <https://sambang.jombangkab.go.id/front/data/530-jumlah-dan-jenis-pajak-daerah>
- [3] A. Tri Anggara, “Analisis dan Perancangan User Interface Pada Sistem Informasi Kepegawaian (SIMPEG) Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Sumenep Dengan Metode User Centered Design (UCD) Based on Contextual Design,” Universitas Dinamika, 2020. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5276/1/15410100164-2020-UNIVERSITASDINAMIKA.pdf>
- [4] R. Ramadan, H. M. Az-Zahra, and R. I. Rokhmawati, “Perancangan User Interface Aplikasi EzyPay menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus PT. Arta Elektronik Indonesia),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. Vol. 3, No. 9, pp. 8831–8840, Sep. 2019.
- [5] R. Banfield, C. T. Lombardo, and T. Wax, *Design Sprint: A Practical Guidebook for Building Great Digital Products*. 2015.
- [6] Nelianli Yan Jaya, “Penerapan Metode Design Sprint Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Pengingat Sarapan,” *SATIN*, vol. 8, no. 2, Dec. 2022, doi: 10.33372/stn.v8i2.892.
- [7] H. P. P. Anjani, S. T. Raharjo, and M. S. Perdhana, “ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI SOCIAL MEDIA USAGE TERHADAP KINERJA BISNIS (Studi Pada UMKM Batik di Kota Semarang),” *Jurnal Sains Pemasaran Indonesia (Indonesian Journal of Marketing Science)*, vol. 17, no. 2, pp. 152–163, Apr. 2019, doi: 10.14710/jspi.v17i2.152-163.
- [8] N. I. Khoirunisa and E. Ramadhani, “Implementasi Metode Design Sprint dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Golek Kost Berbasis Mobile,” *json*, vol. 3, no. 4, p. 464, Jun. 2022, doi: 10.30865/json.v3i4.4262.
- [9] Citra Ayu Kusrina, “Kolaborasi design sprint method dan activity centered design pada perancangan UI/UX aplikasi filantropi (studi kasus: DKM Masjid Raya Vila Inti Persada),” UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/70587>
- [10] FARIZKY NUR PAMBUDIANTONO, “ANALISIS DAN PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI PENJUALAN MAKANAN SEHAT PADA RSI JEMURSARI SURABAYA DENGAN METODE DESIGN SPRINT,” INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA, 2019. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3646/1/15410100067-2019-STIKOMSURABAYA.pdf>
- [11] H. Wendri, J. Dedy Irawan, and A. Faisol, “PENERAPAN LOCATION BASED SERVICE UNTUK PENCARIAN LOKASI RAPAT MENGGUNAKAN METODE DESIGN SPRINT,” *jati*, vol. 4, no. 2, pp. 144–149, Oct. 2020, doi: 10.36040/jati.v4i2.2694.

- [12] V. F. A. Sari, Y. A. Kanthi, and S. Yahya, "Perancangan User Interface Aplikasi E-Nelayan Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Sprint," *Mata Visual*, vol. 4, no. 01, pp. 14–26, Mar. 2022, doi: 10.32664/mavis.v4i01.652.
- [13] M. F. R. Noor, "PERANCANGAN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI E-COMMERCE PENJUALAN JASA DESAIN MENGGUNAKAN MODEL DESIGN SPRINT," Undergraduate, University of Muhammadiyah Malang, 2019. <https://eprints.umm.ac.id/52915/>
- [14] E. Arce, A. Suárez-García, J. A. López-Vázquez, and M. I. Fernández-Ibáñez, "Design Sprint: Enhancing STEAM and engineering education through agile prototyping and testing ideas," *Thinking Skills and Creativity*, vol. 44, p. 101039, Jun. 2022, doi: 10.1016/j.tsc.2022.101039.
- [15] W. Martinez, A. L. Threatt, S. T. Rosenbloom, K. A. Wallston, G. B. Hickson, and T. A. Elasy, "A Patient-Facing Diabetes Dashboard Embedded in a Patient Web Portal: Design Sprint and Usability Testing," *JMIR Human Factors*, vol. 5, no. 3, p. e9569, Sep. 2018, doi: 10.2196/humanfactors.9569.
- [16] A. A. Andryadi and N. Hasri Fatonah, "ANALISIS USER EXPERIENCE DAN USER INTERFACE (UI/UX) PADA WEBSITE MENGGUNAKAN METODE GOOGLE DESIGN SPRINT," *jtb*, vol. 3, no. 2, pp. 137–144, Dec. 2021, doi: 10.37087/jtb.v3i2.61.
- [17] Jake Knapp, John Zeratsky, and Braden Kowitz, *Sprint. How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days*. 2016.
- [18] M. S. Hartawan, "PENERAPAN USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA WIREFRAME DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SINOPSIS FILM," *JEIS*, vol. 2, no. 1, pp. 43–47, Jan. 2022, doi: 10.56486/jeis.vol2no1.161.
- [19] R. Muzawi, S. Imardi, and Y. Efendi, "Prototype Kacamata Pemandu bagi Tunanetra dengan Keterbatasan Penglihatan," *SATIN*, vol. 6, no. 1, pp. 106–113, Jun. 2020, doi: 10.33372/stn.v6i1.621.
- [20] W. L. in R.-B. U. Experience, "Usability 101: Introduction to Usability," Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- [21] J. Brooke, "SUS: a retrospective," *Journal of Usability Studies*, vol. 8, pp. 29–40, Jan. 2013.
- [22] S. Sarosa, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. PT Kanisius. <https://books.google.co.id/books?id=YY9LEAAAQBAJ>
- [23] Sugiyono, *E-Book Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RD*. Alfabeta, 2013. https://elibrary.stikesghsby.ac.id/index.php?p=show_detail&id=1879&keywords=
- [24] R. F. Arifin, "Pengalaman Ibu dalam Merawat Anak dengan Tuberkulosis Paru di Wilayah Kecamatan Babakan Ciparay Kota Bandung," masters, STIKES Darul Azhar, 2016. doi: 10/Daftar%20Riwayat%20Hidup%20Lampiran%209.pdf.
- [25] N. F. Amin, S. Garancang, and K. Abunawas, "Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian," *PILAR*, vol. 14, no. 1, pp. 15–31, 2023.
- [26] B. A. D. Hartono, "BUSINESS PLAN Perencanaan Bisnis Car Wash di Semarang 'BAPE Car Wash,'" other, UNIKA SOEGIJAPRANATA SEMARANG, 2019. <http://repository.unika.ac.id/19219/>

- [27] 145010031 NOVI TRI HANDAYANI, “‘PERANAN ORANG TUA DALAM MENINGKATKAN KEDISIPLINAN TERHADAP PERILAKU ANAK DI MASYARAKAT’ (Studi Deskriptif Di Desa Kertamulya Kecamatan Padalarang),” other, FKIP UNPAS, 2018. <http://fkip.unpas.ac.id/>
- [28] F. Nugrahani and M. Hum, “Metode penelitian kualitatif,” *Solo: Cakra Books*, vol. 1, no. 1, pp. 3–4, 2014.
- [29] J. Saldaña, *The coding manual for qualitative researchers*, 2nd ed. Los Angeles: SAGE, 2013.



FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Yudysfianda Ramadhani Susminarto

NIM : 201910370311279

Judul TA : PENERAPAN DESIGN SPRINT METHOD DALAM PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DESTINASI WISATA KULINER SEBAGAI MEDIA INFORMASI

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 %	15 %
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	18 %
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	7 %
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	4 %
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	15 %

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

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

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)



(.....deny.....)