

**Perancangan UI/UX Sistem Manajemen Event Menggunakan  
Metode Design Thinking  
(Studi Kasus: Diskopindag Kota Malang)**

**Laporan Tugas Akhir**

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



Muhammad Arsyah Soufandi  
201910370311447

**Bidang Minat**  
Rekayasa Perangkat Lunak

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

## LEMBAR PERSETUJUAN

**Perancangan UI/ UX Sistem Manajemen Event Menggunakan  
Metode Design Thinking (Studi kasus : Diskopindag Kota  
Malang)**

### TUGAS AKHIR

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

Menyetujui,

Malang, 9 Oktober 2023

Dosen Pembimbing 1



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

**NIP. 10817030595PNS.**

Dosen Pembimbing 2



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

**NIP. 190913071987PNS.**

## LEMBAR PENGESAHAN

**Perancangan UI/ UX Sistem Manajemen Event Menggunakan  
Metode Design Thinking (Studi kasus : Diskopindag Kota  
Malang)**

### TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

**Muhammad Arsyah Soufandi**

**201910370311447**

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis pengujian  
pada tanggal 9 Oktober 2023

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



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

**M.Kom.**

**NIP. 10814100543PNS.**

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** : Muhammad Arsyaf Soufandi

**NIM** : 201910370311447

**FAK./JUR.** : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul “**PERANCANGAN UI/UX SISTEM MANAJEMEN EVENT MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS : DISKOPINDAG KOTA MALANG)**” 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.

Malang, 20 September 2023

Yang Membuat Pernyataan

Muhammad Arsyaf Soufandi

Mengetahui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



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

NIP. 10817030595PNS.

Briansyah Setio Wiyono S.Kom., M.Kom

NIP. 190913071987PNS.

## ABSTRAK

Dinas Koperasi, Industri dan Perdagangan Kota Malang instansi yang melaksanakan urusan pemerintahan pada bidang koperasi, perindustrian dan perdagangan yang menjadi kewenangan daerah Kota Malang. Sebagai wujud untuk meningkatkan perekonomian yang membaik pasca Covid-19, Diskopindag Kota Malang sering mengadakan event pameran produk UMKM, pelatihan bisnis dan acara promosi lainnya. Namun, dengan adanya banyak event tersebut masyarakat merasa sulitnya pendaftaran yang masih dilakukan secara manual dan hanya melalui grup chat yang terbatas anggotanya. Oleh karena itu diperlukan perancangan UI/UX Sistem Manajemen Event Diskopindag Kota Malang menggunakan metode *design thinking*. *Design Thinking* merupakan suatu metode pendekatan dalam perancangan produk yang berpusat pada kebutuhan dari pengguna dan menghasilkan pemikiran kreatif dalam menyelesaikan permasalahan dimana terdapat beberapa tahapan seperti : *empathize, define, ideate, prototype*, dan *test*. Hasil dari penelitian ini berupa *prototype* website dengan rancangan UI/UX yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dari pengguna, kemudian diujikan kepada 5 responden dengan nilai *direct success* 3 dari 5 skenario pengujian mendapatkan 100%. Sedangkan 2 skenario lainnya mendapatkan 80 %. Untuk mengetahui lebih lanjut seberapa jauh responden dapat menggunakan *prototype*, maka digunakan metode *System Usability Scale* yang menilai berdasarkan pernyataan dari responden. Hasil dari penerapan metode *System Usability Scale* pada *prototype* SIMENDAG memperoleh hasil sebesar 76,5 yang termasuk kategori “Good”. Dengan hasil yang didapatkan menandakan bahwa perancangan UI/UX Sistem Manajemen Event Diskopindag Kota Malang menggunakan metode *design thinking* dapat memberikan solusi terhadap permasalahan dan memenuhi kebutuhan dari pengguna website.

**Kata Kunci:** Diskopindag, *Design Thinking*, *User Interface*, *User Experience*, *System Usability Scale*

## ABSTRACT

*The Department of Cooperatives, Industry and Trade of Malang City is the agency that carries out government affairs in the fields of cooperatives, industry and trade which are the regional authority of Malang City. As a form of improving the economy which has improved after Covid-19, the Malang City Diskopindag often holds MSME product exhibition events, business training and other promotional events. However, with many of these events, people find it difficult to register, which is still done manually and only through chat groups with limited members. Therefore, it is necessary to design the UI/UX of the Malang City Diskopindag Event Management System using the design thinking method. Design Thinking is an approach method in product design that is centered on the needs of users and produces creative thinking in solving problems where there are several stages such as: empathize, define, ideate, prototype, and test. The results of this research are a website prototype with a UI/UX design designed according to user needs, then tested on 5 respondents with a direct success score of 3 out of 5 test scenarios getting 100%. Meanwhile, the other 2 scenarios got 80%. To find out more about how far respondents can use the prototype, the System Usability Scale method is used which assesses based on statements from respondents. The results of applying the System Usability Scale method to the SIMENDAG prototype obtained a result of 76.5 which is included in the "Good" category. The results obtained indicate that the UI/UX design of the Malang City Regional Trade and Trade Office Event Management System using the design thinking method can provide solutions to problems and meet the needs of website users.*

**Keywords:** *Diskopindag, Design Thinking, User Interface, User Experience, System Usability Scale*

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, serta tak lupa shalawat dan salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, sehingga dengan ridha-Nya tugas akhir peneliti yang berjudul “Perancangan UI/UX Sistem Manajemen Event Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : Diskopindag Kota Malang)” dapat terselesaikan. Pada kesempatan ini peneliti dengan segala kerendahan hati mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada :

1. Orang tua yang selalu memberikan dukungan, doa, serta materiil selama menempuh pendidikan sarjana strata 1 Informatika.
2. Dosen Pembimbing, Ibu Evi Dwi Wahyuni, S.Kom.,M.Kom. dan Bapak Briansyah Setio Wiyono, S.Kom.,M.Kom yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu dan membimbing peneliti terkait tugas akhir ini.
3. Seluruh Bapak/Ibu dosen pengajar yang telah memberikan ilmunya.
4. Seluruh Bapak/Ibu Staff di Social Economic Accelerator Lab yang telah memberikan ilmu bermanfaat selama Magang.
5. Bapak/Ibu dari pihak Diskopindag Kota Malang yang berkenan untuk dijadikan tempat penelitian Tugas Akhir.
6. Teman dekat saya Ronaldo Rizki Samudra, Fikri Fahresi dan R. Aldien Prayoga yang menemani setiap proses pengerjaan tugas akhir ini.
7. Keluarga besar Kontrakan Sehat dan Kontrakan B2/3 yang memberikan bantuan secara emosional.
8. Seluruh teman dari Informatika kelas I angkatan 2019.
9. Teman kuliah saya Yusril Aminudin dan Dendy Irfansyah yang membantu dan menemani saya untuk menyelesaikan penelitian saya.
10. Mentor AWS SEAL yang senantiasa membantu dalam memberikan layanan administrasi dalam Tugas Akhir.

Malang, 9 Oktober 2023

Muhammad Arsyah Soufandi

## KATA PENGANTAR

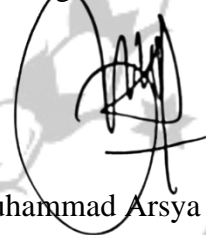
Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul :

**“PERANCANGAN UI/UX SISTEM MANAJEMEN EVENT  
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS :  
DISKOPINDAG KOTA MALANG)”**

Dalam penelitian ini disajikan pokok – pokok pembahasan meliputi latar belakang, metode penelitian serta hasil dan pembahasan yang telah didapat pada proses penelitian ini. Diberikan kesimpulan berdasarkan hasil yang telah didapatkan pada proses penelitian.

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

Malang, 9 Oktober 2023



Muhammad Arsyah Soufandi



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	1
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	2
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	3
1.1 Latar Belakang .....	3
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Batasan Masalah .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	7
2.1 Penelitian Terdahulu .....	7
2.2 Website .....	11
2.3 <i>User Interface</i> .....	11
2.4 <i>User Experience</i> .....	11
2.5 <i>Metode Design Thinking</i> .....	12
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	17
3.1 Identifikasi Masalah .....	17
3.2 Penelitian Terdahulu .....	18
3.3 Perancangan Desain UI/UX .....	18
3.4 Analisa Hasil Desain .....	28
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	29
4.1 <i>Empathize</i> .....	29
4.1.1 Observasi .....	29
4.1.2 Wawancara .....	30
4.1.1 <i>Empathy Map</i> .....	35
4.1.2 <i>Customer Journey Map</i> .....	37
4.2 <i>Define</i> .....	38

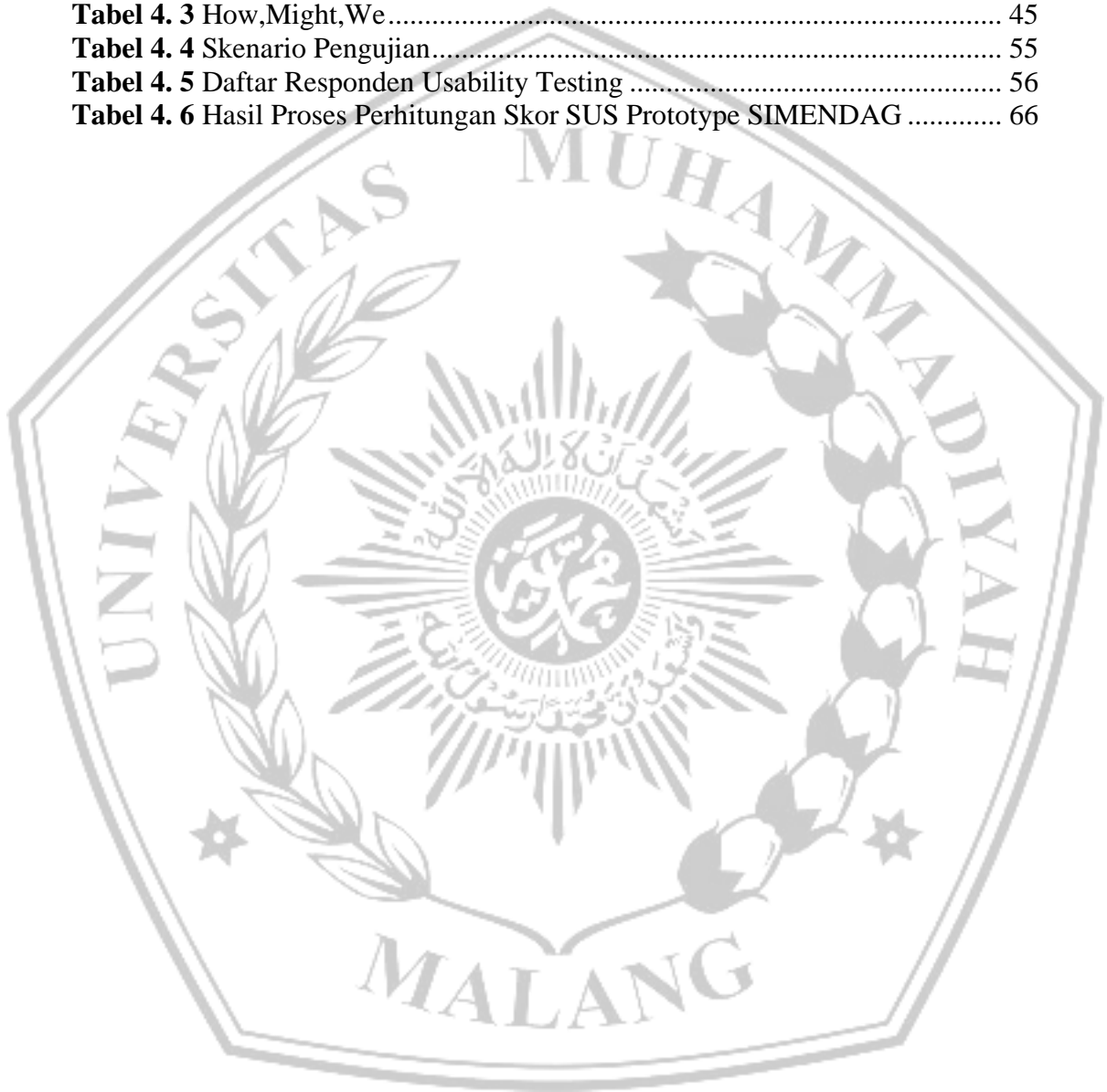
4.2.1	<i>User Persona</i> .....	38
4.2.2	<i>How, Might, We</i> .....	44
4.3	<i>Ideate</i> .....	47
4.3.1	<i>User Flow</i> .....	48
4.3	<i>Prototype</i> .....	50
4.4.1	<i>Sitemap</i> .....	50
4.4.2	<i>Style Guide</i> .....	51
4.4.3	<i>Wireframe</i> .....	51
4.4	<i>Test</i> .....	55
4.5.1	Pendaftaran Baru Peserta Event .....	56
4.5.2	Mencari Informasi Event.....	58
4.5.3	Mengakses Dashboard Profil Saya.....	60
4.5.4	Melakukan Pendaftaran Event .....	62
4.5.5	Melihat Riwayat Pendaftaran.....	64
4.5.6	<i>System Usability Scale</i> .....	66
4.6	Analisa Hasil Desain .....	67
BAB V PENUTUP.....		68
5.1	Kesimpulan.....	68
5.2	Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA .....		70
LAMPIRAN.....		74

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Tahapan Design Thinking.....	12
<b>Gambar 2. 2</b> Empathy Map.....	13
<b>Gambar 3. 1</b> Metode Penelitian .....	17
<b>Gambar 3. 2</b> Metode Design Thinking .....	18
<b>Gambar 3. 3</b> Contoh User Persona .....	22
<b>Gambar 3. 4</b> Contoh User Flow .....	23
<b>Gambar 3. 5</b> Contoh Prototype .....	24
<b>Gambar 3. 6</b> Skor Nilai SUS .....	27
<b>Gambar 4. 1</b> Hasil Observasi.....	29
<b>Gambar 4. 2</b> Empathy Map Niskha Sandriana S.Tp., M.Ap .....	35
<b>Gambar 4. 3</b> Empathy Map Rully Hery Siswoyo.....	36
<b>Gambar 4. 4</b> Customer Journey Map.....	37
<b>Gambar 4. 5</b> Wawancara Stakeholder Diskopindag User Persona.....	38
<b>Gambar 4. 6</b> Wawancara Stakeholder Pelaku UMKM User Persona .....	41
<b>Gambar 4. 7</b> User Persona Niskha Sandriana, S.Tp., M.Ap.....	42
<b>Gambar 4. 8</b> User Persona Rully Hery Siswoyo .....	43
<b>Gambar 4. 9</b> Hasil Brainstorming.....	47
<b>Gambar 4. 10</b> User Flow Pendaftaran Peserta.....	48
<b>Gambar 4. 11</b> User Flow Pendaftaran Event .....	49
<b>Gambar 4. 12</b> User Flow Riwayat Pendaftaran Event.....	49
<b>Gambar 4. 13</b> User Flow Mengganti Password.....	49
<b>Gambar 4. 14</b> Sitemap .....	50
<b>Gambar 4. 15</b> Styleguide .....	51
<b>Gambar 4. 16</b> Wireframe low-fidelity dan hi-fidelity Homepage .....	52
<b>Gambar 4. 17</b> Wireframe low-fidelity dan hi-fidelity Login.....	53
<b>Gambar 4. 18</b> Wireframe low-fidelity dan hi-fidelity Register.....	54
<b>Gambar 4. 19</b> Wireframe low-fidelity dan hi-fidelity Event .....	54
<b>Gambar 4. 20</b> Usability Testing Pendaftaran Baru Peserta Event.....	56
<b>Gambar 4. 21</b> Heatmap Misclick Responden Pendaftaran Baru Peserta Event ..	57
<b>Gambar 4. 22</b> Tabel Responden Pendaftaran Baru Peserta Event.....	58
<b>Gambar 4. 23</b> Usability Testing Mencari Informasi Event .....	58
<b>Gambar 4. 24</b> Heatmap Misclick Responden Mencari Informasi Event.....	59
<b>Gambar 4. 25</b> Tabel Responden Mencari Informasi Event .....	59
<b>Gambar 4. 26</b> Usability Testing Mengakses Dashboard Akun Saya.....	60
<b>Gambar 4. 27</b> Heatmap Misclick Responden Mengakses Dashboard Akun Saya .....	61
<b>Gambar 4. 28</b> Tabel Responden Mengakses Dashboard Akun Saya .....	61
<b>Gambar 4. 29</b> Usability Testing Melakukan Pendaftaran Event Yang Tersedia. 62	
<b>Gambar 4. 30</b> Heatmap Misclick Responden Melakukan Pendaftaran Event Yang Tersedia .....	63
<b>Gambar 4. 31</b> Tabel Responden Melakukan Pendaftaran Event Yang Tersedia. 63	
<b>Gambar 4. 32</b> Usability Testing Melihat Riwayat Pendaftaran.....	64
<b>Gambar 4. 33</b> Heatmap Misclick Melihat Riwayat Pendaftaran .....	65
<b>Gambar 4. 34</b> Tabel Responden Melihat Riwayat Pendaftaran.....	65
<b>Gambar 4. 35</b> Hasil Skor SUS .....	66

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Penelitian Terdahulu.....	7
<b>Tabel 3. 1</b> Kata Kunci Empathy Map.....	20
<b>Tabel 3. 2</b> Pernyataan SUS.....	26
<b>Tabel 4. 1</b> Hasil Wawancara Diskopindag .....	30
<b>Tabel 4. 2</b> Pendefinisian Masalah Stakeholder Diskopindag Kota Malang .....	44
<b>Tabel 4. 3</b> How,Might,We.....	45
<b>Tabel 4. 4</b> Skenario Pengujian.....	55
<b>Tabel 4. 5</b> Daftar Responden Usability Testing .....	56
<b>Tabel 4. 6</b> Hasil Proses Perhitungan Skor SUS Prototype SIMENDAG .....	66



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1. 1</b> Surat Permohonan Tugas Akhir.....	74
<b>Lampiran 1. 2</b> Berita Acara Wawancara Stakeholder 1 .....	75
<b>Lampiran 1. 3</b> Berita Acara Wawancara Stakeholder 2.....	78



## DAFTAR PUSTAKA

- Aidi, G. N., Fanani, L., & Tolle, H. (2021). Evaluasi dan Perbaikan Pengalaman Pengguna Aplikasi “ cQuran ” Menggunakan Metode Usability Testing dan Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Infomasi Dan Ilmu Komputer*, 5(7), 2934–2941.
- Alao, O. D., Priscilla, E. A., Amanze, R. C., Kuyoro, S. O., & Adebayo, A. O. (2022). User-Centered/User Experience Uc/Ux Design Thinking Approach for Designing a University Information Management System. *Ingenierie Des Systemes d'Information*, 27(4), 577–590. <https://doi.org/10.18280/isi.270407>
- Ariani, F., Taufik, A., Arsanti, A., & Mandiri, U. N. (2022). *Application Of Design Thinking Method For Ui And Ux Design In Ngajiyuk Application Penerapan Metode Design Thinking Untuk Perancangan UI/ UX Pada Aplikasi Ngajiyuk*. 6(2), 425–440. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v6i2.940>
- Aziza, R. F. A. (2020). ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA APLIKASI MENGGUNAKAN USER PERSONA DAN USER JOURNEY: Studi Kasus Aplikasi Asisten Keuangan Personal. *Information System Journal*, 3(2).
- Chusnan Widodo, A., & Gustri Wahyuni, E. (n.d.). *Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi*.
- Darmawan, I., Saiful Anwar, M., Rahmatulloh, A., & Sulastri, H. (2022). INTERNATIONAL JOURNAL ON INFORMATICS VISUALIZATION journal homepage : [www.joiv.org/index.php/joiv](http://www.joiv.org/index.php/joiv) INTERNATIONAL JOURNAL ON INFORMATICS VISUALIZATION Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems. *INTERNATIONAL JOURNAL ON INFORMATICS VISUALIZATION*. [www.joiv.org/index.php/joiv](http://www.joiv.org/index.php/joiv)
- Dewi, E. Z., Fransisca, M., Handayani, R. I., & Cahyanti, F. L. D. (2022). Analysis and Design of UI/UX Mobile Applications for Marketing of UMKM Products Using Design Thinking Method. *Sinkron*, 7(4), 2329–2339. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v7i4.11505>
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi “Nugas” Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35–44. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714>
- Gallico, D. (2021). E-learning design thinking and design driven innovation. *15th International Conference E-Learning, EL 2021 - Held at the 15th Multi-Conference on Computer Science and Information Systems, MCCSIS 2021*, 91–98. [https://doi.org/10.33965/el2021\\_2021041010](https://doi.org/10.33965/el2021_2021041010)
- Gautama, S. P., Fajarwati, S., & Hamdi, A. (2023). UI/UX Design on Prototype Attendance Using the Design Thinking Method. *Journal of Multimedia Trend and Technology-JMTT*, 2(1), 10–18.
- Haddadian, M. A., Abd Rahman\*, K. A. A., Perumal, V., & Ismail, S. (2019). Understanding the Empathy in the Design Thinking Process.

- International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering*, 9(2), 1631–1635.  
<https://doi.org/10.35940/ijitee.B7412.129219>
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117.  
<https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Hofisi, C., Hofisi, M., & Mago, S. (2014). Critiquing interviewing as a data collection method. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 5(16), 60–64. <https://doi.org/10.5901/mjss.2014.v5n16p60>
- Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021a). Analysis and Design of User Interface/User Experience With the Design Thinking Method in the Academic Information System of Jenderal Soedirman University. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 2(1), 17–26.  
<https://doi.org/10.20884/1.jutif.2021.2.1.30>
- Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021b). Analysis and Design of User Interface/User Experience With the Design Thinking Method in the Academic Information System of Jenderal Soedirman University. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 2(1), 17–26.  
<https://doi.org/10.20884/1.jutif.2021.2.1.30>
- Isadora, F. R., Hanggara, B. T., & Mursityo, Y. T. (2021). Perancangan User Experience Pada Aplikasi Mobile HomeCare Rumah Sakit Semen Gresik Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(5), 1057.  
<https://doi.org/10.25126/jtiik.2021844550>
- Khalida, R., Wisnu, R., & Pamungkas, P. (2023). *Indonesian Scientific Index (SINTA) journal-level of S3*. 11(2), 373.  
<https://doi.org/10.33558/piksel>
- Köppen, E., & Meinel, C. (2015). *Empathy via Design Thinking: Creation of Sense and Knowledge* (pp. 15–28). [https://doi.org/10.1007/978-3-319-06823-7\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-319-06823-7_2)
- Krishnavarty, A. A., Defriani, M., & Hermanto, T. I. (2022). UI/UX Design for Language Learning Mobile Application Chob Learn Thai Using the Design Thinking Method. *Sinkron*, 7(3), 1044–1053.  
<https://doi.org/10.33395/sinkron.v7i3.11585>
- Kusuma, A. B., & Tricahyono, I. D. (n.d.). *ANALISIS CUSTOMER JOURNEY MAPPING UNTUK MENINGKATKAN CUSTOMER EXPERIENCE PADA APLIKASI DOMPET DIGITAL OVO CUSTOMER JOURNEY MAPPING ANALYSIS TO IMPROVE CUSTOMER EXPERIENCE IN DIGITAL WALLET APPLICATION OVO*.
- Li, Y., Schoenfeld, A. H., diSessa, A. A., Graesser, A. C., Benson, L. C., English, L. D., & Duschl, R. A. (2019). Design and Design Thinking in STEM Education. In *Journal for STEM Education Research* (Vol. 2, Issue 2, pp. 93–104). Springer Nature.  
<https://doi.org/10.1007/s41979-019-00020-z>

- Meinel, C., & Leifer, L. (2012). Design Thinking Research. In *Design Thinking Research* (pp. 1–11). Springer Berlin Heidelberg.  
[https://doi.org/10.1007/978-3-642-21643-5\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-642-21643-5_1)
- Milda Puspita, S., & Apriyanti, N. (2023). The UI/UX Design with Design Thinking Method for The University Complaint Website. *Information Technology International Journal*, 1(1), 23–36.
- Nasution, W. S. L., & Nusa, P. (2021). UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method. *ARRUS Journal of Engineering and Technology*, 1(1), 18–27.  
<https://doi.org/10.35877/jetech532>
- Novita Kurnia Ningrum, Wahyu Mulyono, I. U., & Umami, Z. (2022). Rancang Bangun Design UI/ UX pada Aplikasi PANTAU menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Elkom : Jurnal Elektronika Dan Komputer*, 15(2), 422–433.  
<https://doi.org/10.51903/elkom.v15i2.940>
- Pratama, M. A. D., Ramadhan, Y. R., & Hermanto, T. I. (2022). Rancangan UI/UX Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Design Thinking. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(4), 980.  
<https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i4.4442>
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219.  
<https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- Setiawan, D., Putri, R. N., & Sari, I. P. (2022). Implementasi Model Design Thinking pada Prototype Aplikasi E-Growth. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 9(6), 1247.  
<https://doi.org/10.25126/jtiik.2022965765>
- Setiyani, L., & Tjandra, E. (2022). UI / UX Design Model for Student Complaint Handling Application Using Design Thinking Method (Case Study: STMIK Rosma Karawang). *International Journal of Science, Technology & Management*, 3(3), 690–702.  
<https://doi.org/10.46729/ijstm.v3i3.505>
- Shirvanadi, E. C., & Idris, M. (2021a). Perancangan ulang UI/UX situs e-learning amikom center metode design thinking (studi kasus: amikom center). *Automata*, 2, 1–8.
- Shirvanadi, E. C., & Idris, M. (2021b). Perancangan ulang UI/UX situs e-learning amikom center metode design thinking (studi kasus: amikom center). *Automata*, 2, 1–8.  
<https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19438/11541>
- Siemon, D., Becker, F., & Robra-Bissantz, S. (2018). *How Might We? From Design Challenges to Business Innovation*. [www.journalcbi.com](http://www.journalcbi.com)
- Tambunan, R. A. (2023). UI/UX Design Web-Based Livestock Sale Using Design Thinking to Rapid Prototyping. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 06(03), 869–878.  
<https://doi.org/10.47191/ijmra/v6-i3-03>



- Wiryandhani, F., Widodo, S., & Andrian, R. (2023). Perancangan Purwarupa Dashboard Digital Untuk Pengukuran Produktivitas Kerja Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknoinfo*, 17(1), 351. <https://doi.org/10.33365/jti.v17i1.2074>
- Yustika, S., & Kasidi, D. (2022). Dampak Sosial Ekonomi UMKM Kota Malang di tengah Masa Pandemi. *Seminar Nasional Riset Ekonomi ...*, 93–98.





UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG



## FAKULTAS TEKNIK

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

### FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : MUHAMMAD ARSYA SOUFANDI  
 NIM : 201910370311447  
 Judul TA : PERANCANGAN UI/UX SISTEM MANAJEMEN EVENT  
 MENGGUNAKAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN  
 THINKING (STUDI KASUS : DISKOPINDAG KOTA MALANG)

#### 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 %	13 %
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	15 %
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	4 %
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	5 %
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	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: +62 341 460 435

Kampus II  
 Jl. Bendungan Sutarni No 188 Malang, Jawa Timur  
 P: +62 341 551 149 (Hunting)  
 F: +62 341 582 080

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