

PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI MOBILE ABSENSI DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN

(Studi Kasus: PT Solusi Energy Nusantara)

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Memenuhi

Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana

Informatika Universitas Muhammadiyah Malang



Fadhil Atha Nurbasya

201910370311274

Rekayasa Perangkat Lunak

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI MOBILE ABSENSI DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN (Studi Kasus: PT Solusi Energy Nusantara)

TUGAS AKHIR

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1

Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Menyetujui,

Malang, 19 September 2023

Dosen Pembimbing 1



Wildan Suharso S.Kom., M.Kom

NIP. 10817030596PNS.

Dosen Pembimbing 2



Didih Rizki Chandranegara S.kom.,

M.Kom

NIP. 180302101992PNS.

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI MOBILE
ABSENSI DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN
(Studi Kasus: PT Solusi Energy Nusantara)
TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

Fadhil Atha Nurbasya

201910370311274

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji
pada tanggal 19 September 2023

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Luqman Hakim S.Kom., M.Kom.

NIP. 10819030658PNS.

Dosen Penguji 2



Briansyah Setio Wiyono S.Kom.,

M.Kom

NIP. 190913071987PNS.

Mengetahui,
Ketua Jurusan Informatika



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

NIP. 10814100541PNS.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : Fadhil Atha Nurbasya

NIM : 201910370311274

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI MOBILE ABSENSI DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN (Studi Kasus: PT Solusi Energy Nusantara)”** 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, 19 September 2023
Yang Membuat Pernyataan



MALANG



Wildan Suharso S.Kom., M.Kom

Fadhil Atha Nurbasya

ABSTRAK

Dalam pengembangan aplikasi modern, diperlukan faktor kecepatan, fleksibilitas, dan kemampuan adaptasi yang tinggi untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang selalu berubah. Untuk menghadapi tantangan ini, pendekatan prototyping telah terbukti sangat efektif dalam mengoptimalkan proses pengembangan aplikasi. Penelitian ini mengusulkan sebuah metode prototyping komprehensif yang disesuaikan dengan persyaratan khusus pengembangan aplikasi yang dinamis. Pendekatan pembuatan prototipe ini bertujuan utama untuk memungkinkan tim pengembangan untuk merancang, memvalidasi, dan menyempurnakan fitur serta fungsi aplikasi secara berulang dalam lingkungan yang sangat fleksibel. Ringkasan ini merinci langkah-langkah kunci dalam proses pembuatan prototipe, termasuk pengumpulan persyaratan, pembuatan prototipe awal, pengumpulan umpan balik dari pengguna, dan proses perbaikan berkelanjutan. Metode ini juga memberikan manfaat berupa pengurangan waktu pengembangan, peningkatan kepuasan pengguna, serta peningkatan kualitas perangkat lunak. Pengujian kegunaan memiliki peran krusial dalam memastikan keberhasilan aplikasi modern dengan menekankan desain yang berorientasi pada pengguna dan pengalaman pengguna yang optimal. Dalam beragam alat pengujian kegunaan yang tersedia, "Maze" telah terbukti sebagai platform yang kuat dan fleksibel dalam menjalankan pengujian kegunaan yang efisien dan luas dalam cakupannya. Ringkasan ini memberikan gambaran tentang metodologi pengujian kegunaan, dengan fokus pada manfaat serta fitur unik yang ditawarkan oleh Maze sebagai alat pengujian. Tujuan utama dari pengujian kegunaan adalah mengevaluasi sejauh mana aplikasi dapat memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Melalui penilaian interaksi dan umpan balik pengguna yang sistematis, hasil dari penelitian ini menghasilkan prototipe aplikasi absensi PT Solusi Energy Nusantara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain aplikasi absensi PT Solusi Energy Nusantara sangat ramah bagi pengguna baru, yang memungkinkan mereka untuk dengan mudah mencapai tujuan mereka melalui aplikasi ini. Hasil pengujian menggunakan Maze menunjukkan bahwa aplikasi ini berhasil meraih nilai tinggi berdasarkan respons keseluruhan dari responden. Evaluasi responden terhadap desain aplikasi ini mencapai rata-rata 87% dengan persentase nilai keseluruhan sebesar 88%. Hal ini mengindikasikan bahwa desain aplikasi ini dapat dijalankan dengan baik dan sangat mudah digunakan oleh pengguna. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi absensi PT Solusi Energy Nusantara telah menerapkan metode Desain Berbasis Pengguna (User-Centered

Design) dengan sangat baik dan dapat diimplementasikan dalam sistem untuk pengembangan lebih lanjut, sehingga menjadi sebuah aplikasi yang sangat optimal.

Keywords: *User Centered Design (UCD), Prototyping, Usability Testing, Maze, Pengujian.*



ABSTRACT

In modern application development, high factors of speed, flexibility, and adaptability are required to meet the ever-changing needs of users. To meet these challenges, prototyping approaches have proven to be very effective in optimizing the application development process. This research proposes a comprehensive prototyping method tailored to the specific requirements of dynamic application development. This prototyping approach has the primary objective of enabling development teams to iteratively design, validate and refine application features and functions in a highly flexible environment. This brief details the key steps in the prototyping process, including requirements gathering, initial prototyping, user feedback gathering, and the continuous improvement process. This method also provides the benefits of reduced development time, increased user satisfaction, and improved software quality. Usability testing plays a crucial role in ensuring the success of modern applications by emphasizing user-oriented design and optimal user experience. In the variety of usability testing tools available, "Maze" has been proven to be a powerful and flexible platform for running usability tests that are both efficient and broad in scope. This brief provides an overview of usability testing methodologies, focusing on the benefits and unique features offered by Maze as a testing tool. The main goal of usability testing is to evaluate the extent to which an application can meet the needs and expectations of users. Through systematic assessment of user interactions and feedback, the results of this study produced a prototype of PT Solusi Energy Nusantara's attendance application. The results show that the design of PT Solusi Energy Nusantara's attendance application is very friendly for new users, which allows them to easily achieve their goals through this application. The results of testing using Maze showed that the app achieved high scores based on the overall response from respondents. Respondents' evaluation of the app's design reached an average of 87% with an overall percentage score of 88%. This indicates that the design of this application can be run well and is very easy to use by users. Based on these results, it can be concluded that the PT Solusi Energy Nusantara attendance application has implemented the User-Centered Design method very well and can be implemented in the system for further development, so that it becomes a highly optimized application.

Keywords: *User Centered Design (UCD), Prototyping, Usability Testing, Maze, Testing.*

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan rendah hati, penulis ingin mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang telah memungkinkan penulis menyelesaikan Tugas Akhir ini. Teriring rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Wildan Suharso S.Kom., M.Kom dan Didih Rizki Chandranegara S.kom., M.Kom, atas arahan, panduan, dan bimbingan yang sangat berharga selama penulisan skripsi ini. Dukungan serta inspirasi yang mereka berikan telah menjadi penuntun dalam mengatasi berbagai hambatan selama proses penelitian.
2. Bapak/Ibu Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Bapak Christian Sri Kusuma Aditya, S.Kom., M.Kom, sebagai dosen wali yang senantiasa memberikan bimbingan sepanjang perjalanan kuliah.
4. Para Dosen Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Malang, yang telah membagikan ilmu yang berharga selama masa kuliah.
5. Keluarga kami, khususnya kepada Bapak Untung Susilo, Ibu Juarotun, dan saudara-saudari kami yang selalu memberikan doa, dukungan moral, dan semangat dalam perjalanan pendidikan ini. Tanpa dukungan mereka, penulisan skripsi ini tidak akan terwujud.
6. Bapak/Ibu PT Solusi Energy Nusantara, atas izin dan dukungan yang diberikan dalam pelaksanaan penelitian di perusahaan. Kontribusi berupa akses data dan informasi dari perusahaan sangat berarti dalam kelancaran penelitian ini.
7. Sofiyatul Azkiya, Terimakasih Dukungan dan semangatmu tak pernah pudar dalam proses penyusunan skripsi ini. Engkau bukan hanya tempat untuk mengungkapkan keluh kesah, tetapi juga pelita yang menerangi setiap langkah bahagia dan pilu. Terima kasih atas segalanya.
8. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Informatika Angkatan 2019, khususnya di bidang minat Rekayasa Perangkat Lunak, yaitu Agam Hendriyansa, M. Ikhwananda Rizaldi, Irfan Zakaria, Farid Akbar Rahmat Firdaus, Muh Iqbal Rosyad, Gilang Firmansyah Widiyanto. Juga kepada kedua adik saya, Ganys Widya Iganingtyas dan Septia Annindita.
9. Rekan kos saya di Tirto Utomo Gang 8 No 4, yaitu David, Zain, Dirman, Bayu, Gopal, Alip, Dafi, Agil, Rizki, Ardi dan Dicki Terima kasih atas pertemanan dan dukungannya

selama di Malang. Semoga kalian selalu diberkahi dengan kesehatan dan sukses dalam setiap langkah kalian.

Malang, 11 Agustus 2023



FADHIL ATHA NURBASYA



KATA PENGANTAR

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

“PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI MOBILE ABSENSI DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN (Studi Kasus: PT Solusi Energy Nusantara)” Di dalam tulisan ini disajikan pokok – pokok bahasan yang meliputi pendahuluan, studi literatur, metode penelitian dan hasil penelitian yang telah didapatkan dari hasil penelitian dan disimpulkan berdasarkan hasil yang telah di dapat oleh peneliti.

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, 11 Agustus 2023



FADHIL ATHA NURBASYA

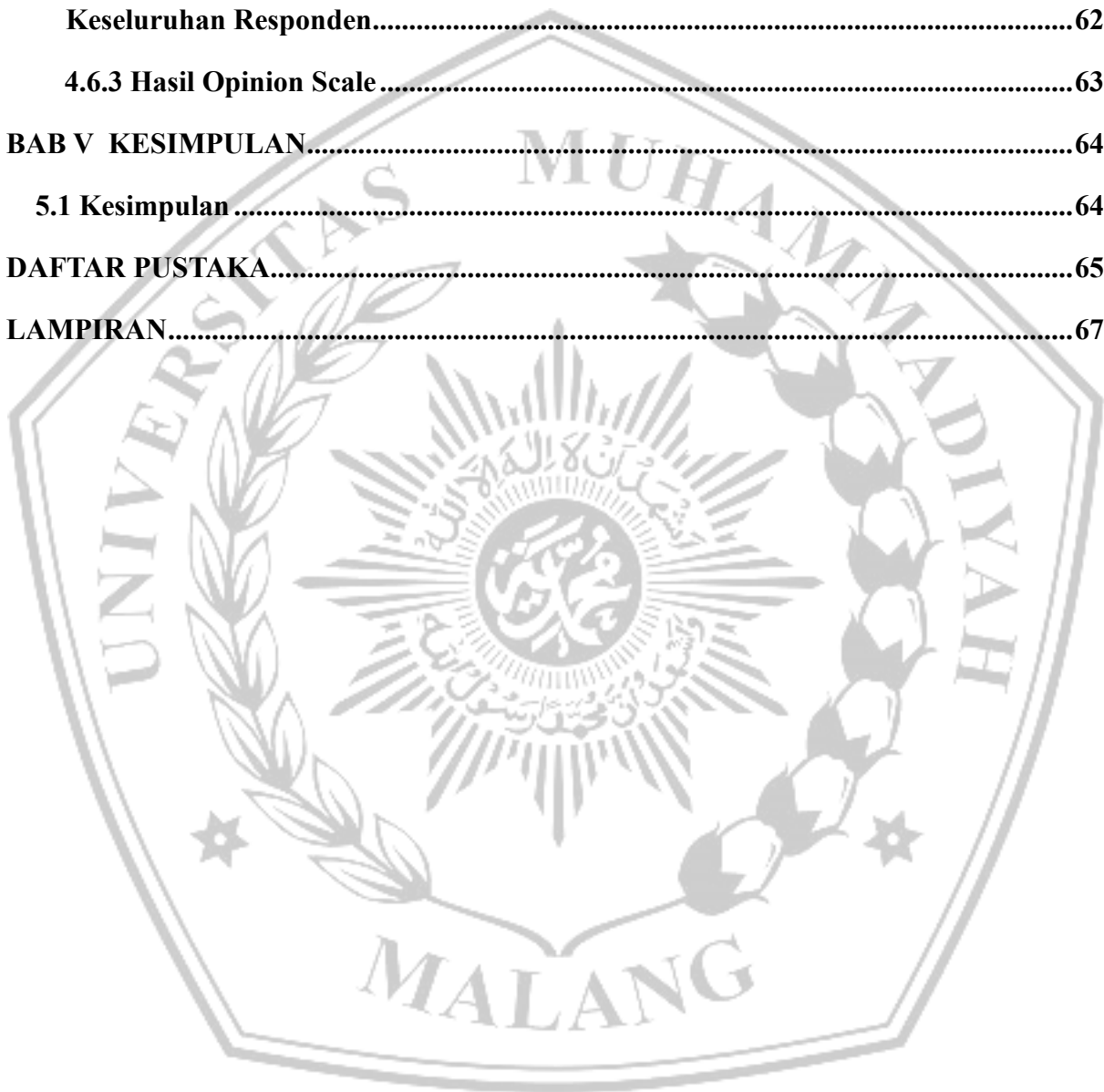
DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	i
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan Penelitian	2
1.4. Batasan Masalah	3
BAB II DASAR TEORI & TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Literatur	4
2.2 User Interface (UI)	7
2.3 User Experience (UX)	8
2.4 User Centered Design (UCD)	8
2.4.1 Understand The User and Context Of Use	9
2.4.2 Specify User Requirements	10
2.4.3 Design Solutions	10
2.4.4 Evaluate Against Requirements	10
2.5 Prototype	10
2.5.1 Low-Fidelity Prototype	11

2.5.2 High- Fidelity Prototype	11
2.6 Figma	12
2.7 Maze Design	13
BAB III METODE PENELITIAN	14
3.1 Alur Penelitian	14
3.2 Identifikasi Masalah	15
3.3 Plan The Human Centered Design	15
3.4 Understand Context of Use	16
3.5 Specify User Requirements	18
3.6 Design Solution	18
3.7 Evaluate Against Requirements	20
3.8 Testing	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1 Plan Human-Centered Design Process	25
4.2 Understand Context of Use	27
4.2.1 Identifikasi Pengguna	28
4.2.2 Karakter Pengguna	29
4.3 Specify User Requirements	31
4.4 Design Solution	33
4.4.1. Alur Proses Aplikasi	28
4.4.2. Wireframe Low	35
4.4.2.1 Maket Pesan Peringatan, Halaman Selamat Datang, dan Halaman Pendaftaran	35
4.4.2.2 Halaman Login, Detail Halaman Kehadiran, dan Detail Kehadiran Perbulan	36
4.4.2.3 Detail Kehadiran Perminggu, Halaman Acara Kalender, Detail Acara Kalender	36
4.4.2.4 Halaman Detail Rapat, Halaman Beranda, Detail Cuti	37

4.4.2.5 Daftar Izin Cuti, History Cuti Diri Sendiri & Cuti Karyawan.....	38
4.4.2.6 Halaman Pengaturan, Daftar Tim, dan Detail Bidang Tim	39
4.4.2.7 Daftar Laporan & Ubah View Mode, dan List Laporan, Berita	40
4.4.2.8 Halaman Artikel, Presensi Masuk, Pemindaian Masuk.....	41
4.4.2.9 Presensi Selesai Kerja, dan Scanning Selesai Kerja	42
4.4.3. Prototype High Fidelity	43
4.4.3.1 Maket Pesan Peringatan, Halaman Selamat Datang, dan Halaman Pendaftaran	43
4.4.3.2 Halaman Login, Detail Halaman Kehadiran, dan Detail Kehadiran Perbulan.....	44
4.4.3.3 Detail Kehadiran Perminggu, Halaman Acara Kalender, Detail Acara Kalender.....	45
4.4.3.4 Halaman Detail Rapat, Halaman Beranda, Detail Cuti	46
4.4.3.5 Daftar Izin Cuti, History Cuti Diri Sendiri & Cuti Karyawan.....	47
4.4.3.6 Halaman Pengaturan, Daftar Tim, dan Detail Bidang Tim	48
4.4.3.7 Daftar Laporan & Ubah View Mode, dan List Laporan, Berita	49
4.4.3.8 Halaman Artikel, Presensi Masuk, Pemindaian Masuk.....	50
4.4.3.9 Presensi Selesai Kerja, dan Scanning Selesai Kerja	51
4.5 Evaluate Against Requirements.....	52
4. 6 Testing	54
4.6.1 Melakukan Pengujian Maze Design	54
4.6.1.1 Maze Design Path I	55
4.6.1.2 Maze Design Path II.....	55
4.6.1.3 Maze Design Path III	56
4.6.1.4 Maze Design Path IV	57
4.6.1.5 Maze Design Path V	57
4.6.2 Hasil Responden Maze Test.....	58
4.6.2.1 Generate Report Responden Path I	59

4.6.2.2 Generate Report Responden Path II	59
4.6.2.3 Generate Report Responden Path III	60
4.6.2.4 Generate Report Responden Path IV	61
4.6.2.5 Generate Report Responden Path V	61
4.6.2.6 Generate Report Hasil Akhir Dari Pengujian Maze Berdasarkan Keseluruhan Responden.....	62
4.6.3 Hasil Opinion Scale	63
BAB V KESIMPULAN.....	64
5.1 Kesimpulan	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN.....	67



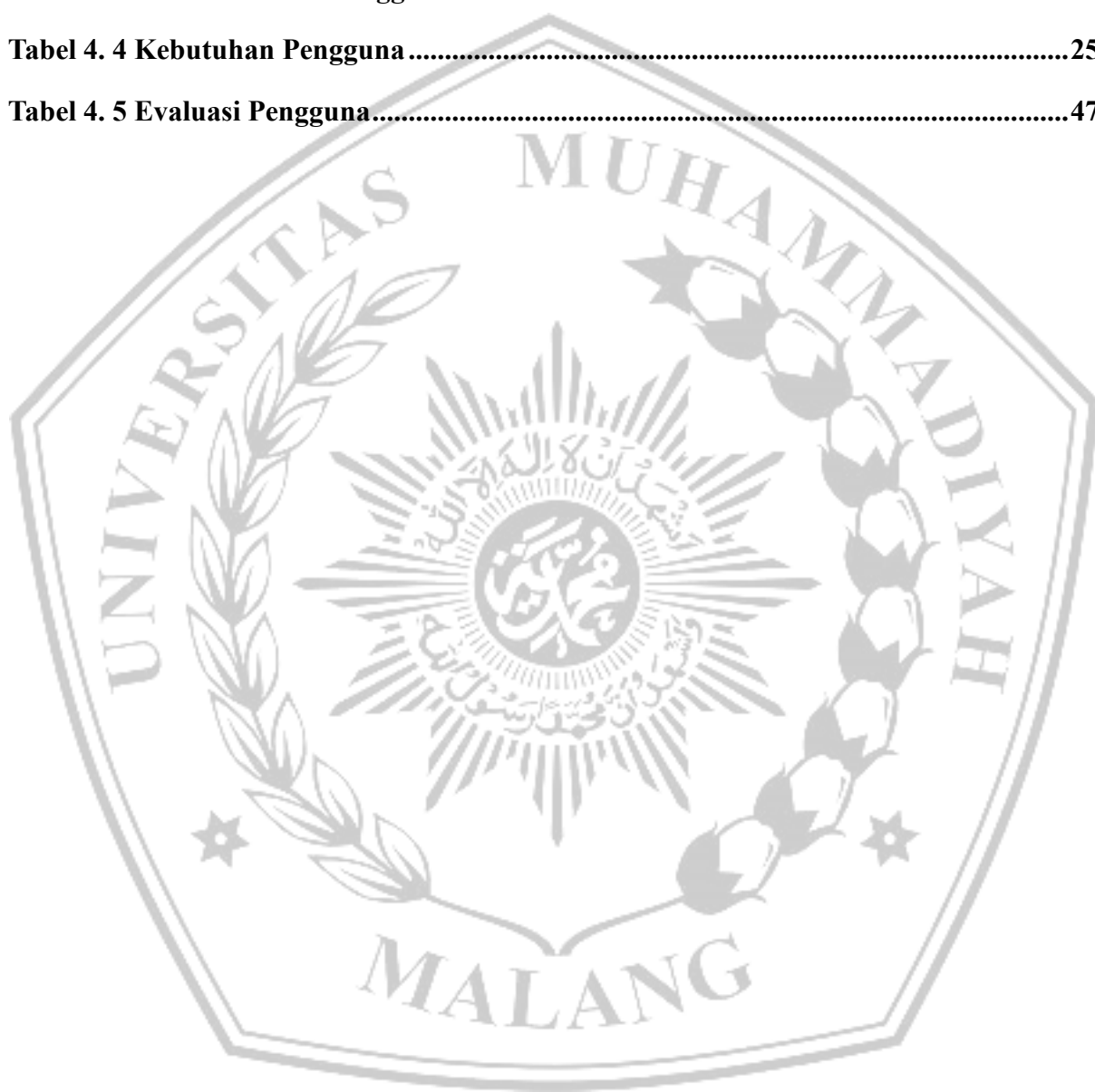
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 User Centered Design	8
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	12
Gambar 3. 2 Tahapan User Centered Design	13
Gambar 4. 1 Flowchart Alur Aplikasi	29
Gambar 4. 2 Wireflow Maket Pesan Peringatan, Halaman Selamat Datang, dan Halaman Pendaftaran	30
Gambar 4. 3 Wireflow Halaman Login, Detail Halaman Kehadiran, dan Detail Kehadiran Perbulan	31
Gambar 4. 4 Wireflow Detail Kehadiran Perminggu, Halaman Acara Kalender, Detail Acara Kalender	32
Gambar 4. 5 Wireflow Halaman Detail Rapat, Halaman Beranda, Detail Cuti.....	33
Gambar 4. 6 Wireflow Daftar Izin Cuti, History Cuti Diri Sendiri & Cuti Karyawan ..	34
Gambar 4. 7 Wireflow Halaman Pengaturan, Daftar Tim, dan Detail Bidang Tim.....	35
Gambar 4. 8 Wireflow Daftar Laporan & Ubah View Mode, dan List Laporan Berita .	36
Gambar 4. 9 Wireflow Halaman Artikel, Presensi Masuk, Pemindaian Masuk.....	37
Gambar 4. 10 Wireflow Presensi Selesai Kerja, dan Scanning Selesai Kerja	38
Gambar 4. 11 Maket Pesan Peringatan, Halaman Selamat Datang, dan Halaman Pendaftaran	39
Gambar 4. 12 Halaman Login, Detail Halaman Kehadiran, dan Detail Kehadiran Perbulan.....	40
Gambar 4. 13 Detail Kehadiran Perminggu, Halaman Acara Kalender, Detail Acara Kalender.....	41
Gambar 4. 14 Halaman Detail Rapat, Halaman Beranda, Detail Cuti.....	42
Gambar 4. 15 Daftar Izin Cuti, History Cuti Diri Sendiri & Cuti Karyawan	43
Gambar 4. 16 Halaman Pengaturan, Daftar Tim, dan Detail Bidang Tim.....	44
Gambar 4. 17 Daftar Laporan & Ubah View Mode, dan List Laporan, Berita.....	45
Gambar 4. 18 Halaman Artikel, Presensi Masuk, Pemindaian Masuk	46

Gambar 4. 19 Presensi Selesai Kerja, dan Scanning Selesai Kerja	47
Gambar 4. 20 Maze Design Path I	49
Gambar 4. 21 Maze Design Path II	50
Gambar 4. 22 Maze Design Path III.....	50
Gambar 4. 23 Maze Design Path IV	51
Gambar 4. 24 Maze Design Path V.....	52
Gambar 4.25Link Pengujian.....	52
Gambar 4. 26Generate Report Responden Path I.....	53
Gambar 4. 27 Generate Report Responden Path II.....	54
Gambar 4. 28 Generate Report Responden Path III.....	54
Gambar 4. 29 Generate Report Responden Path IV	55
Gambar 4. 30 Generate Report Responden Path V.....	56
Gambar 4. 31 Hasil Akhir Dari Pengujian Maze Berdasarkan Keseluruhan Responden.....	56
Gambar 4. 32 Hasil Opinion Scale.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Studi Literature	4
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara dan Observasi	20
Tabel 4. 2 Tabel Identifikasi Pengguna.....	23
Tabel 4. 3 Tabel Karekter Pengguna	24
Tabel 4. 4 Kebutuhan Pengguna	25
Tabel 4. 5 Evaluasi Pengguna.....	47



DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Ödman and N. Kloos, 'REMOTE USABILITY TESTING IN PRACTICE A modern UX-Method under Investigation', 2023.
- [2] Lim, Carlene, et al. "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI ABSENSI “JIKAN” DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN." *Computatio: Journal of Computer Science and Information Systems* 5.1 (2021): 16-24.
- [3] D. K. Achmadi, S. P. Rahayu, and Y. I. Kurniawan, 'IMPLEMENTATION OF USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE CAR WASH SERVICE PROVIDER ANDROID BASED APPLICATION “SPOTLESS” USING DESIGN THINKING METHOD', *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, vol. 3, no. 6, pp. 1825–1836, Dec. 2022, doi: 10.20884/1.jutif.2022.3.6.283.
- [4] S. Ariessaputra, L. T. Novianung, and C. Ramadhani, 'Analysis of User Experience Online Mentoring Platform with User-Centered Design Approach at Giza Design Lab ARTICLE INFO ABSTRACT', vol. 9, no. 2, 2022, [Online]. Available: <https://dielektrika.unram.ac.id>
- [5] T. Srisombut, S. Thamlersak, P. Chaitantipong, and T. Siriborvornratanakul, 'Design Thinking Approach for the Development of Theme Park Application', *Augmented Human Research*, vol. 6, no. 1, Dec. 2021, doi: 10.1007/s41133-021-00054-2.
- [6] V. Kraub and A. Boden, 'Current practices, challenges, and design implications for collaborative ar/vr application development', in *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, Association for Computing Machinery, May 2021. doi: 10.1145/3411764.3445335.
- [7] S. Nurdin and D. Hamdani, 'THE DESIGN OF THE BUILDING RENTAL INFORMATION SYSTEM USES THE PROTOTYPE METHOD'.
- [8] S. Seifert and L. Paleczek, 'Digitally Assessing Text Comprehension in Grades 3-4: Test Development and Validation', *The Electronic Journal of e-Learning*, vol. 19, no. 5, pp. 336–348, 2021, [Online]. Available: www.ejel.org
- [9] Y. Yanfi and P. D. Nusantara, 'UI/UX design prototype for mobile community-based course', *Procedia Comput Sci*, vol. 216, pp. 431–441, 2023, doi: 10.1016/j.procs.2022.12.155.

- [10] RullyPramudita,RitaWahyuniArifin,AriNurulAlfian,Nadya Safitri, and Shilka Dina Anwariya, “Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya,” *J. Buana Pengabdi.*, vol. 3, no. 1, pp. 149–154, 2021, doi: 10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542.
- [11] Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 10(2), 208-219.
- [12] A. R. Pradana and M. Idris, “Implementasi User Experience Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking,” *Automata*, vol. 2, no. 2, 2021, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19447>.
- [13] J.Nielsen,“WhyYouOnlyNeedtoTestwith5Users.” <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/> (accessed Mar. 23, 2022)
- [14] Sánchez Rivero, I. (2021). Remote Usability Testing of Online Payments with Smartphones.
- [15] Nurdin, S., & Hamdani, D. (2021). The Design of the Building Rental Information System Uses the Prototype Method. *IJISCS (International Journal of Information System and Computer Science)*, 5(2), 118-131.
- [16] Yu, C. Y. (2022). Ecological Information Interface Design, System Usability, and User Experience. In *9th International Conference on Kansei Engineering and Emotion Research. KEER2022. Proceedings* (pp. 231-238).
- [17] Lim, C., Sumarlie, A. C., Fernando, F., & Haris, D. A. (2021). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI ABSENSI “JIKAN” DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN. *Computatio: Journal of Computer Science and Information Systems*, 5(1), 16-24.

FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : FADHIL ATHA NURBASYA
NIM : 201910370311274
Judul TA : PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI MOBILE
ABSENSI DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN
(STUDI KASUS : PT SOLUSI ENERGY NUSANTARA)

Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	5%
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	12%
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	6%
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	3%
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	0%
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	17%

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

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

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)

