

SOLUSI DESAIN APLIKASI KEMBALIKAN UNTUK MENANGANI KASUS KEHILANGAN DAN PENEMUAN BARANG DI UMM MENGUNAKAN UX JOURNEY



LANDITO
ERFIN
INDARWANTO



ervinlandito@webmail.
umm.ac.id

1

LATAR BELAKANG

DI UMM SERING TERJADI KEHILANGAN BARANG SEPerti DOMPET, STNK, DAN KUNCI MOTOR. SAAT INI TERCATAT BANYAK BARANG DITEMUKAN NAMUN BELUM DIAMBIL, SEPerti 38 STNK DAN 83 KTM. KARENA TIDAK ADA MEDIA INFORMASI TERPUSAT, TERJADI PENUMPUKAN BARANG. PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAPORAN KEHILANGAN DAN PENEMUAN BARANG.

TUJUAN PENELITIAN

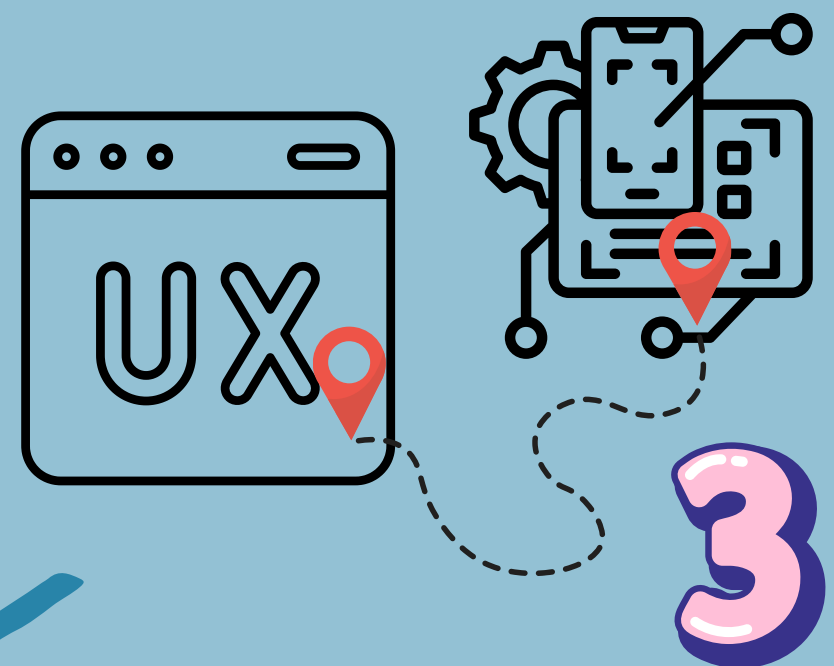
PENELITIAN INI MENGGUNAKAN UX JOURNEY UNTUK MERANCANG SOLUSI SISTEM INFORMASI KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG DI UMM, SERTA DIVALIDASI DENGAN REQUIREMENT METRIC, ACCEPTANCE CRITERIA, DAN USE CASE LOGIC.



WHY?

METODE PENELITIAN

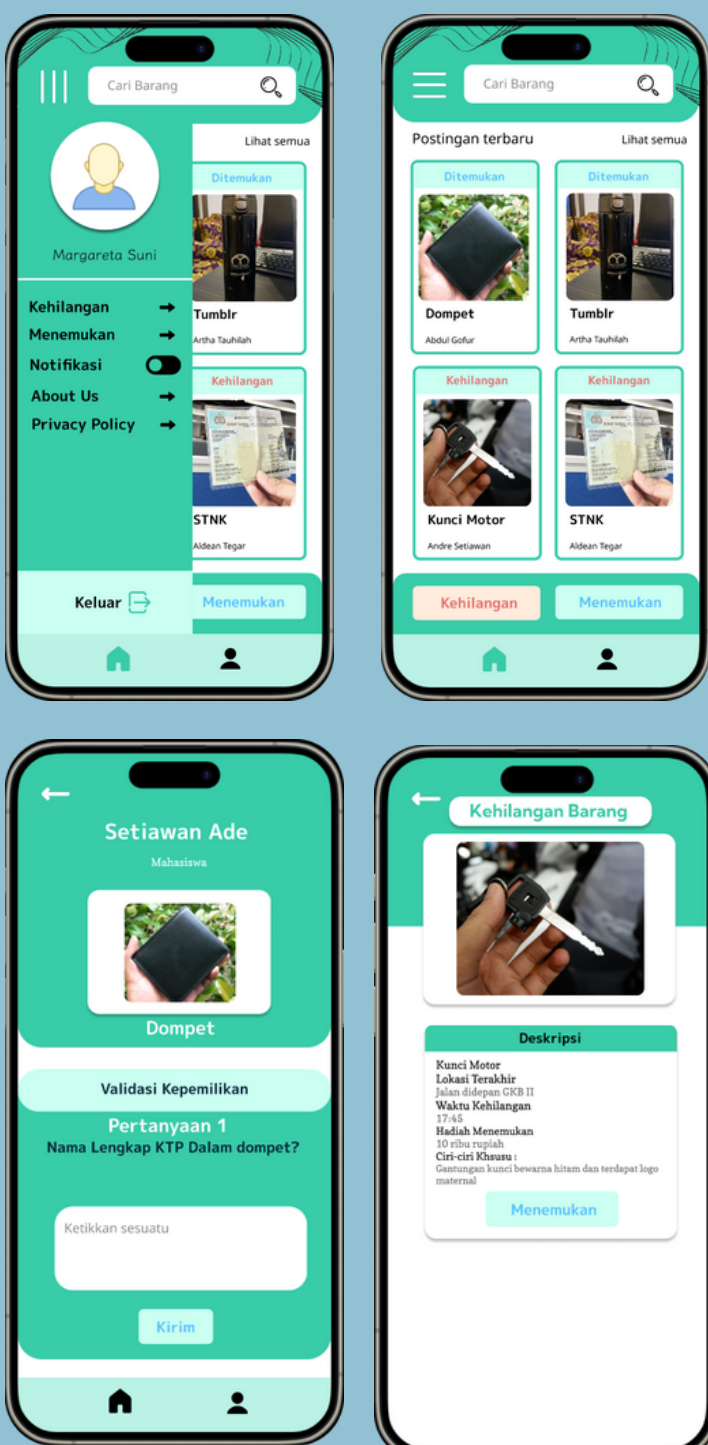
UX JOURNEY



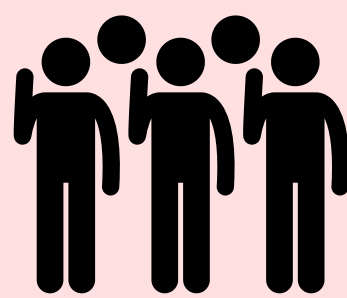
3

5

HASIL PROTOIPE



POPULASI DAN SAMPEL



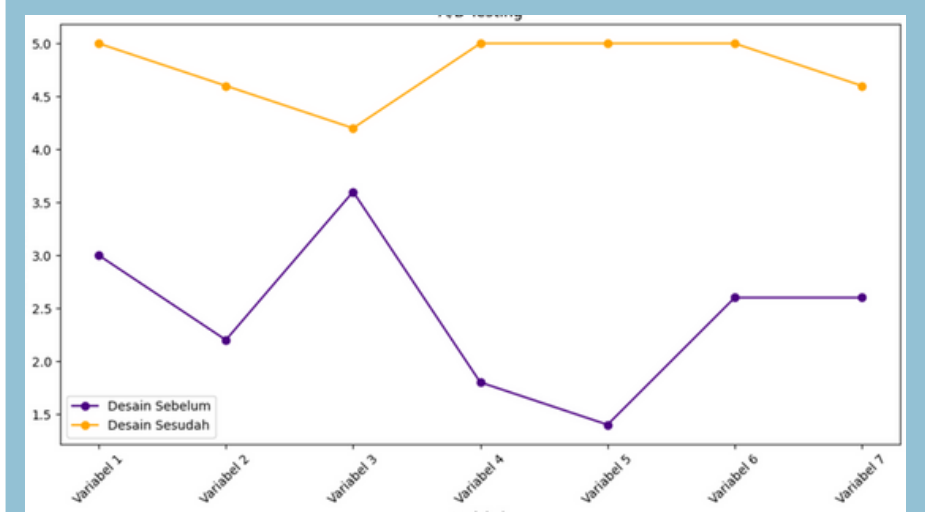
POPULASI ADALAH MAHASISWA INFORMATIKA UNIVERSITAS

MUHAMMADIYAH MALANG DENGAN KARAKTERISIK PERNAH MENGALAMI PERMASALAHAN KEHILANGAN DAN PENEMUAN BARANG DILINGKUNGAN KAMPUS

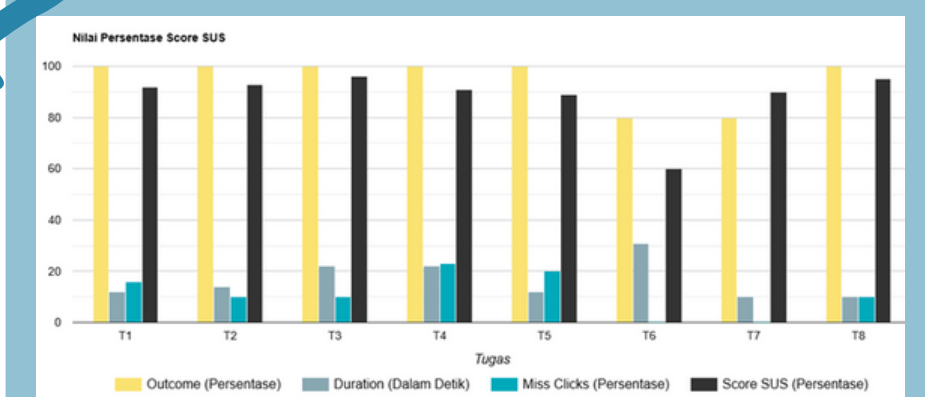
4

HASIL

AB TESTING



SKOR SUS



ACCEPTANCE CRITERIA



86

Maze version - Acceptance Criteria 1

Acceptance Criteria
Testing

KESIMPULAN

APLIKASI "KEMBALIKAN" UNTUK MAHASISWA UMM DIRANCANG DENGAN METODE UX JOURNEY UNTUK MEMPERMUDAH PELAPORAN BARANG HILANG DAN DITEMUKAN. DILENGKAPI FITUR LOKASI, VALIDASI, GAMBAR, DAN NOTIFIKASI. PENGUJIAN MENUNJUKKAN APLIKASI INI RESPONSIF, EFISIEN, DAN RELEVAN BAGI KEBUTUHAN KAMPUS.

6