

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PUBLIKASI
DAN KOLABORASI BERBASIS WEBSITE DENGAN
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI
KASUS: ACADEMIC ASSOCIATION OF CREATIVE
ECONOMY, MALANG CREATIVE CENTER)**

Laporan Tugas Akhir

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



Muhammad Fadhil Abdurrahman Mubarak

201810370311272

Bidang Minat

RPL

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

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PUBLIKASI
DAN KOLABORASI BERBASIS WEBSITE DENGAN
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI
KASUS: ACADEMIC ASSOCIATION OF CREATIVE
ECONOMY, MALANG CREATIVE CENTER)**

TUGAS AKHIR

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

Menyetujui,
Malang, 25 Oktober 2024

Pembimbing I

Pembimbing II



Ir. Wildan Suharso, S.Kom., M.Kom

NIP. 10817030596



Ir. Ilyas Nurvasin, S.Kom., M.Kom

NIP. 10814100561

LEMBAR PENGESAHAN

**Rancang Bangun Sistem Informasi Publikasi Dan Kolaborasi Berbasis
Website Dengan Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus:
Academic Association of Creative Economy, Malang Creative Center)**

TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

Muhammad Fadhil Abdurrahman Mubarak
201810370311272

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji
pada tanggal 18 Januari 2025

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Briansyah Setio Wiyono S.Kom.,

M.Kom

NIP. 190913071987PNS.

Dosen Penguji 2

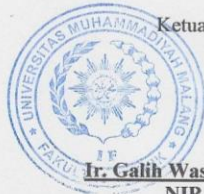


Bashor Fauzan Muthohirin S.Kom.,

M.Kom

NIP. 20230126071994PNS.

Mengetahui,
Ketua Jurusan Informatika



Ir. Galih Wasis Wicaksono S.kom. M.Cs.
NIP. 10814100541PNS.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : Muhammad Fadhil Abdurrahman Mubarak

NIM : 201810370311272

FAK./JUR. : Teknik/Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“Rancang Bangun Sistem Informasi Publikasi Dan Kolaborasi Berbasis Website Dengan Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Academic Association of Creative Economy, Malang Creative Center)”** 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, 18 Januari 2025
at Pernyataan

Muhammad Fadhil Abdurrahman
Mubarak

Ir. Wildan Suharso S.Kom., M.Kom

ABSTRAK

Transformasi digital telah membuka peluang bagi sektor ekonomi kreatif untuk berkembang melalui pemanfaatan teknologi informasi. Academic Association of Creative Economy (AACE), sebagai salah satu bagian dari Malang Creative Center, beranggotakan para akademisi yang memiliki visi mengembangkan ekonomi kreatif. Namun, berdasarkan wawancara dengan sekretaris umum AACE, diketahui bahwa pihak AACE menghadapi tantangan dimana tidak memiliki wadah atau platform untuk dapat menjalin partner dan berkolaborasi dengan para pelaku ekonomi kreatif serta dapat menyimpan data kegiatan yang mereka lakukan. Proses yang selama ini bergantung pada platform media sosial dinilai kurang efisien dalam mendukung transparansi, manajemen data, dan komunikasi yang terstruktur. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang dan membangun Sistem Informasi Publikasi dan Kolaborasi Berbasis Website Dengan Menggunakan Metode Design Thinking.

Penelitian ini menerapkan Metode Design Thinking untuk menggali kebutuhan pengguna, permasalahan yang dihadapi pengguna, dan mengembangkan solusi desain menjadi sebuah aplikasi berbasis website. Adapun tahapan yang dilakukan pada metode ini diantaranya, *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *test*, dan *implementatation*. Hasil penelitian ini merupakan rancangan sistem informasi berbasis website yang dibangun menggunakan framework *laravel* yang diuji dengan menggunakan System Usability Scale (SUS) dan mendapatkan skor 79 dalam kategori *grade scale* "B" atau "*Acceptable*" serta menggunakan metode Black box testing untuk pengujian fitur website dengan hasil setiap fitur pada website dapat berjalan dengan baik. Dengan adanya website ini, AACE diharapkan dapat memaksimalkan potensi kolaborasi dan memperkuat kontribusinya dalam pertumbuhan ekosistem ekonomi kreatif khususnya di Kota Malang.

Kata Kunci: *Sistem Informasi, Website, Design Thinking, System Usability Scale, Black Box Testing*

ABSTRACT

Digital transformation has opened up opportunities for the creative economy sector to develop through the use of information technology. The Academic Association of Creative Economy (AACE), as a part of the Malang Creative Center, consists of academics who have a vision of developing the creative economy. However, based on an interview with the general secretary of AACE, it is known that AACE faces challenges in that it does not have a forum or platform to be able to partner and collaborate with creative economy players and to be able to store data on the activities they carry out. Processes that have been dependent on social media platforms are considered less efficient in supporting transparency, data management and structured communication. To answer these needs, this research aims to design and build a Website-Based Publication and Collaboration Information System Using the Design Thinking Method.

This study applies the Design Thinking Method to explore user needs, problems faced by users, and develop design solutions into an web-based application. The stages carried out in this method include, empathize, define, ideate, prototype, test, and implementation. The results of this study are a website-based information system design built using the Laravel framework which tested using the System Usability Scale (SUS) and getting a score of 79 in the "B" or "Acceptable" grade scale category and using the Black box testing method for testing website features with the results that each feature on the website can run well. With this website, AACE is expected to maximize the potential for collaboration and strengthen its contribution to the growth of the creative economy ecosystem, especially in Malang City.

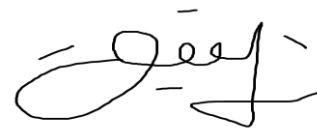
Keywords: *Information Systems, Website, Design Thinking, System Usability Scale, Black Box Testing*

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. Kedua orang tua, Ibu dan Ayah, terima kasih atas doa, dukungan, motivasi, semangat, hingga kasih sayang yang selalu diberikan tanpa henti hingga saat ini.
2. Bapak Ir. Wildan Suharso, S.Kom., M.Kom. dan bapak Ir. Ilyas Nuryasin, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing saya yang telah berkenan membimbing saya hingga penyelesaian Tugas Akhir.
3. Seluruh Ibu/Bapak Dosen dan Staff di Fakultas Teknik Prodi Informatika Universitas Muhammadiyah Malang.
4. Seluruh Ibu/Bapak dan Staff di Social Economic Accelerator Lab yang telah memberikan dukungan dan layanan selama dalam penelitian ini.
5. Seluruh Ibu/Bapak di Academic Association of Creative Economy yang telah berkenan menjadikan tempatnya sebagai objek penelitian Tugas Akhir.
6. Bapak/Ibu Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang.
7. Bapak Saiful Yahya selaku Pembimbing Lapangan yang bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing saya dalam penyelesaian Tugas Akhir.
8. Teman selama perkuliahan yang telah menemani tumbuh dan berkembang dari awal perkuliahan hingga saat ini.
9. Rekan dan sahabat saya yang turut memberikan kritik, saran beserta motivasi hingga saat ini.
10. Semua pihak yang berkenan untuk membantu memfasilitasi dalam pengerjaan Tugas Akhir.

Malang, 25 Oktober 2024



Muhammad Fadhil Abdurrahman Mubarak

KATA PENGANTAR

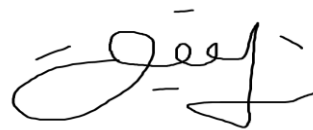
Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT. Atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul :

“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PUBLIKASI DAN KOLABORASI BERBASIS WEBSITE DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: ACADEMIC ASSOCIATION OF CREATIVE ECONOMY, MALANG CREATIVE CENTER)”

Di dalam tulisan ini disajikan pokok-pokok bahasan yang meliputi latar belakang, metode penelitian, serta hasil dan pembahasan yang telah didapatkan selama mengikuti proses penelitian ini.

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, 25 Oktober 2024



Muhammad Fadhil Abdurrahman Mubarak

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR PUSTAKA	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Sistem Informasi	7
2.3 Tahapan Design Thinking	8
2.3.1 Emphatize	9
2.3.2 Define	9
2.3.3 Ideate	10
2.3.4 Prototype	10
2.3.5 Test	10
2.3.6 Implement	11
2.4 <i>Framework</i> Laravel	11
2.5 Teknik Pengumpulan Data	11
2.6 <i>System Usability Scale</i> (SUS)	11
2.7 <i>Black box</i> Testing	13

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 Identifikasi Masalah	14
3.2 Studi Literatur	14
3.3 Tahapan <i>Design Thinking</i>	14
3.3.1 <i>Emphatize</i>	15
3.3.2 <i>Define</i>	16
3.3.3 <i>Ideate</i>	18
3.3.4 <i>Prototype</i>	18
3.3.5 <i>Test</i>	18
3.3.6 <i>Implement</i>	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	21
4.1. <i>Emphatize</i>	21
4.1.1. Observasi	21
4.1.2. Wawancara	22
4.1.3. <i>Emphaty Map</i>	27
4.2. <i>Define</i>	28
4.2.1. <i>User Persona</i>	28
4.2.2. <i>Point of View (POV)</i>	30
4.3. <i>Ideate</i>	31
4.3.1. <i>How Might We (HMW)</i>	32
4.3.2. <i>Sitemap</i> Sistem Informasi Publikasi dan Kolaborasi.....	33
4.3.3. <i>Spesifikasi Kebutuhan</i> Sistem Informasi Publikasi dan Kolaborasi.....	34
4.3.4. <i>User Flow</i> Sistem.....	42
4.4. <i>Prototype</i>	47
4.5. <i>Test</i>	48
4.6. <i>Implement</i>	49
4.6.1. Perancangan <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	50
4.6.2. Implementasi Basis Data.....	50
4.6.3. Implementasi Sistem.....	53
4.7. Pengujian Sistem Menggunakan <i>Black box Testing</i>	66
4.7.1. <i>Black box testing</i> <i>User Admin</i>	66
4.7.2. <i>Black box testing</i> <i>User Akademisi</i>	68

4.7.3. <i>Black box testing User Pelaku Industri</i>	70
BAB V KESIMPULAN	73
5.1. Kesimpulan	73
5.2. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tahapan <i>Design Thinking</i>	8
Gambar 2.2. Skor SUS	13
Gambar 3.1. Alur Penelitian	14
Gambar 3.2. <i>Emphaty Map User</i>	16
Gambar 4.1. <i>Emphaty Map</i> Sekretaris Umum AACE.....	27
Gambar 4.2. <i>Emphaty Map Startup Leader</i> SEAL.....	28
Gambar 4.3. <i>User Persona</i> Sekretaris Umum AACE.....	29
Gambar 4.4. <i>User Persona</i> Pelaku Ekonomi Kreatif.....	30
Gambar 4.5. <i>Sitemap</i> Sistem Informasi Publikasi dan Kolaborasi.....	34
Gambar 4.6. <i>Use Case Diagram</i> Admin.....	35
Gambar 4.7. <i>Use Case Diagram</i> Akademisi.....	36
Gambar 4.8. <i>Use Case Diagram</i> Pelaku Industri.....	37
Gambar 4.9. <i>User Flow Menu Login</i>	42
Gambar 4.10. <i>User Flow Menu Home</i>	43
Gambar 4.11. <i>User Flow Menu</i> Penelitian.....	44
Gambar 4.12. <i>User Flow Menu</i> Publikasi.....	45
Gambar 4.13. <i>User Flow Menu</i> Kolaborasi.....	46
Gambar 4.14. <i>High Fidelity Design</i>	47
Gambar 4.15. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	50
Gambar 4.16. <i>Table</i> akademisi.....	51
Gambar 4.17. <i>Table</i> pelakuindustri.....	51
Gambar 4.18. <i>Table</i> penelitian.....	52
Gambar 4.19. <i>Table</i> kolaborasi.....	52
Gambar 4.20. <i>Table Users</i>	53
Gambar 4.21. Halaman <i>Pop up</i>	53
Gambar 4.22. Halaman <i>Home</i>	55
Gambar 4.23. Halaman <i>Login</i>	56
Gambar 4.24. Halaman Registrasi Akun.....	57
Gambar 4.25. Halaman Daftar Penelitian.....	58
Gambar 4.26. Halaman Detail Penelitian.....	59
Gambar 4.27. Halaman <i>Form</i> Publikasi Penelitian.....	60

Gambar 4.28. Halaman Riwayat Publikasi.....	61
Gambar 4.29. Halaman Daftar Kolaborasi.....	62
Gambar 4.30. Halaman Detail Kolaborasi.....	63
Gambar 4.31. Halaman Pengajuan Kolaborasi.....	64
Gambar 4.32. Halaman Riwayat Kolaborasi Pelaku Industri.....	65
Gambar 4.33. Halaman Verifikasi Pengajuan Kolaborasi.....	66



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu	5
Tabel 2.2. Pernyataan Kuesioner SUS	12
Tabel 3.1. <i>Draft</i> Pertanyaan Wawancara.....	15
Tabel 3.2. <i>Point Of View</i> (POV).....	17
Tabel 3.3. <i>How Might We</i> (HMW).....	18
Tabel 4.1. Hasil Observasi.....	21
Tabel 4.2. Hasil Wawancara Sekretaris Umum AACE.....	22
Tabel 4.3. Hasil Wawancara Startup Lead SEAL.....	25
Tabel 4.4. <i>Point Of View</i> (POV).....	31
Tabel 4.5. <i>How Might We</i> (HMW).....	32
Tabel 4.6. Kebutuhan Fungsional Sistem Informasi Publikasi dan Kolaborasi	48
Tabel 4.7. Nilai Skor SUS.....	49
Tabel 4.8. Hasil Perhitungan Kuesioner SUS.....	49
Tabel 4.9. Pengujian <i>Black box testing</i> User Admin.....	67
Tabel 4.10. Pengujian <i>Black box testing</i> User Akademisi.....	68
Tabel 4.11. Pengujian <i>Black box testing</i> User Pelaku Industri.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	75
Lampiran 2 Wawancara Daring Dengan Stakeholder.....	76
Lampiran 3 Wawancara Luring Dengan Stakeholder.....	76
Lampiran 4 Pengambilan Data Dengan Stakeholder.....	76
Lampiran 5 Pengujian Website Dengan Stakeholder.....	77



DAFTAR PUSTAKA

- Setiadi, T., Nugroho, S., & Putri, A. P. (2022). "Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Daya Saing UMKM". *Jurnal Teknologi dan Bisnis*, 10(2), 23-34.
- Pemerintah Kota Malang. (2022). *Inisiatif Malang Creative Center dan Penguatan Ekosistem Ekonomi Kreatif*. Diakses dari website <https://mcc.or.id>.
- Ladita, P. (2020). Analisis Penerapan Aplikasi Android Tokocrypto Menggunakan Pendekatan Design Thinking Dibantu dengan Platform Design Toolkit v.2. *Jurnal Teknologi*.
- Wibowo, M. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Automata*, 1(2).
- Sulistiyono, M., Setiawan, A., & Nuryanto, N. (2023). Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI/UX Sistem E-Marketplace Berbasis Website. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1364-1376. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3534>
- Karlina, Devi, and Dwi Rosa Indah. 2022. "Perancangan User Interface Dan User Experience Sistem Informasi E-Learning Menggunakan Design Thinking." *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi* 8(3): 580–96.
- Soedewi, S. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kirihuci. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(02), 17. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>
- I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru," *Edsence J. Pendidik. Multimed.*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- Yulius, R., Nasrullah, M. F. A., Sari, D. K., & Alban, M. A. (2022). Design Thinking: Konsep dan Aplikasinya. *Eureka Media Aksara*

A. D. Pasha, TA: Perancangan Desain UI/UX Website SMA Muhammadiyah 9 Surabaya Menggunakan Metode Goals Directed Design sebagai Alat Pemasaran dan Branding Sekolah. 2022.

R. A. Yudarmawan, A. A. Kompiang, O. Sudana, D. Made, and S. Arsa, "Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS pada Bagian Layanan," 2020

Gibbons, S. (2018). "Design Thinking 101: An Overview". *NNG (Nielsen Norman Group)*. Diakses dari website <https://www.nngroup.com>

Negara, T. P. (2023). "Perancangan Ulang UI/UX Dalam Pengembangan Situs Web Crowde.co Menggunakan Metode Design Thinking"

Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2020). *Management Information Systems: Managing the Digital Firm*. Pearson.

Brooke, J. (1996). SUS—A Quick and Dirty Usability Scale. In P. W. Jordan, B. Thomas, B. A. Weerdmeester, & I. L. McClelland (Eds.), *Usability Evaluation in Industry* (pp. 189-194). London: Taylor & Francis.

Nugroho, Kurnianto Tri, Bagus Julianto, and Danny Febryan Nur. 2022. "Usability Testing Pada Sistem Informasi Manajemen AKN Pacitan Menggunakan Metode System Usability Scale." *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI* 11(1): 74–83

Rahardian, R., & William Pratama Wenas, M. . (2022). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KOPERASI XYZ MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL DAN VUE.JS. *Jurnal Teknik Informatika Dan Teknologi Informasi*, 2(3), 115–122. <https://doi.org/10.55606/jutiti.v2i3.494>

A. Nurseptaji, A. Arey, ... F. A.-J. D., and undefined 2021, "Implementasi Metode Waterfall Pada Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan," *jurnal.umk.ac.id*, vol. 1, no. 2, pp. 49–57, 2021, doi: 10.24176/detika.v1i2.6101

Sandi A., Aliyah D. (2022). "Implementasi Blackbox Testing pada Aplikasi Manajemen Keuangan Berbasis Web". *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi (JURTISI)*, 2(2), 1-11

Pusca, Daniela, and Derek Northwood. 2018. "Design Thinking and Its Application to Problem Solving." *Global Journal of Engineering Education* 20: 48–53.

Horstmeyer, Alison. 2020. "The Generative Role of Curiosity in Soft Skills Development for Contemporary VUCA Environments." *Journal of Organizational Change Management* ahead-of-print.

Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). 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>

Sutisna, H., & Hikmah, A. B. (2022). Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Pembelajaran Online Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknik Informatika*, 10(1), 1–10.

Multazam, M. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design. *Universitas Islam Indonesia*, 1, 8. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/15528/10233>.

Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 8(1), 111-117.

Shirvanadi, E. C., & Idris, M. (2021). Perancangan ulang UI/UX situs e-learning amikom center metode design thinking (studi kasus: amikom center). *Automata*, 2, 1–8.

Plattner, Hasso. 2013. "An Introduction to Design Thinking." *Institute of Design at Stanford*: 1–15.

Marbun, E. (2018). Design Thinking. Retrieved November 5, 2019, from <https://medium.com/@esteremarbun/design-thinking-5a42672582b9>

Hofisi, Costa, Miriam Hofisi, and Stephen Mago. 2014. "Critiquing Interviewing as a Data Collection Method." *Mediterranean Journal of Social Sciences* 5(16): 60.

J. S. Bailey and M. R. Burch, "Design Thinking," in *25 Essential Skills for the Successful Behavior Analyst*, 2nd ed., New York: Routledge, 2023, pp. 255–266. doi:10.4324/9781003265573-29.

I. Cuiñas and M. J. Fernández Iglesias, Eds., “Ideation,” in *Design Thinking for Engineering: A practical guide*, Institution of Engineering and Technology, 2023, pp. 73–90. doi: 10.1049/PBME024E_ch5.

K. Akhil, A. B. Reddy, and A. K. Bhange, “Semantic Knowledge Base Ontology Framework for Discovery Stage of the Design Thinking Using Web Ontology Language,” in *2022 4th International Conference on Advances in Computing, Communication Control and Networking (ICAC3N)*, Greater Noida, India: IEEE, Dec. 2022, pp. 49–55. doi:10.1109/ICAC3N56670.2022.10074380.

I. Cuiñas and M. J. Fernández Iglesias, Eds., “Prototyping,” in *Design Thinking for Engineering: A practical guide*, Institution of Engineering and Technology, 2023, pp. 91–109. doi: 10.1049/PBME024E_ch6.

T. Green and J. Labrecque, “The Prototype,” in *A Guide to UX Design and Development*, in *Design Thinking*. , Berkeley, CA: Apress, 2023, pp. 67–87. doi: 10.1007/978-1-4842-9576-2_4.

Istifarrosa, Wulan. 2022. “Perancangan Prototype Fitur Last Wish Bank Jago Menggunakan Metode Design Thinking.”

Jayakusuma, Aria Prima, Niken Parwati, Widya Nurcahayanty Tanjung, and Aprilia Tri Purwandari. 2022. “Pembuatan Building Blocks Dengan Mesin” CREATICS” Menggunakan Metode Design Thinking.” *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Sains dan Teknologi* 7(1): 50–57.

Sanjaya, M. R., Saputra, A., Kurniawan, D. Penerapan Metode System Usability Scale (Sus) Perangkat Lunak Daftar Hadir di Pondok Pesantren Miftahul Jannah Berbasis Website. *Jurnal Politeknik Caltex Riau*, 7(1), 120-132. 2021

Adya Ilham, N., Mustika Sari, N., Firzon Ainur, M. R., Gandy Arthayuda, A., Brella Tamarizta, M., & Candra Kirana, K. (2021). *TEKNO Jurnal Teknologi Elektro dan Kejuruan Implementasi Metode Design Thinking untuk Perancangan Aplikasi Webinar Booking dan Broadcasting Sebagai Inovasi Media Pembelajaran*. 31(2), 120–129. <http://journal2.um.ac.id/index.php/tekno>

Amalina, S., Wahid, F., Satriadi, V., Farhani, F. S., & Setiani, N. (2017). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi), Oktober, 50–55.

Darmawan, I., Anwar, M. S., Rahmatulloh, A., & Sulastri, H. (2022). Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems. *International Journal on Informatics Visualization*, 6(2), 327–334. <https://doi.org/10.30630/joiv.6.2.997>

Muhammad Shulhan Khairy. (2022). Penerapan Design Thinking Pada Perancangan Ui/Ux Marketplace Sistem Rantai Pasok “Panen- Panen.” *Jurnal Informatika Polinema*, 8(3), 39–44. <https://doi.org/10.33795/jip.v8i3.818>

Suroso, J. S., Tarigan, R. E., & Setyawan, F. B. (2018). Information systems strategic planning: Using design thinking method at startup company. *Proceedings of the 2017 4th International Conference on Computer Applications and Information Processing Technology, CAIPT 2017*, 2018- Janua, 1–6. <https://doi.org/10.1109/CAIPT.2017.8320738>

Tambunan, R. A., & Silviana, N. A. (2023). UI / UX Design Web-Based Livestock Sale Using Design Thinking to Rapid Prototyping. 06(03), 869–878. <https://doi.org/10.47191/ijmra/v6-i3-03>

Widnyani, N. M., Astitiani, N. L. P. S., & Putri, B. C. L. (2021). Penerapan Transformasi Digital Pada Ukm Selama Pandemi Covid-19 Di Kota Denpasar. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 6(1), 79–87. <https://doi.org/10.38043/jimb.v6i1.3093>

Yulia, R., Candra, R. M., Irsyad, M., & Darmizal, T. (2022). UI / UX Redesign of INHIL Dukcapil Application Using the Design Thinking Method. 10(5), 481– 488.

Sidik, N. C. C. (2020). Pengembangan Front-End Website User Hi- Depok pada Proyek 1000 Aplikasi Smart City Kota Depok di Diskominfo Kota Depok.



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FAKULTAS TEKNIK

INFORMATIKA

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

FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Muhammad Fadhil Abdurrahman Mubarak
 NIM : 201810370311272
 Judul TA : Rancang Bangun Sistem Informasi Publikasi dan Kolaborasi
 Berbasis Website Dengan Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Academic
 Association of Creative Economy, Malang Creative Center)

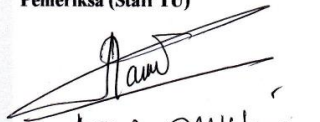
Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	9%
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	6%
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	2%
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	0%
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	4%
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	2%

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

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

Mengetahui,
 Pemeriksa (Staff TU)


 (..... Agus Mubarak)



Kampus I
 Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
 P: +62 341 551 253 (Hunting)
 F: +62 341 460 435

Kampus II
 Jl. Bendungan Sutami No.188 Malang, Jawa Timur
 P: +62 341 551 149 (Hunting)
 F: +62 341 582 060

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