

**Analisis Usability Aplikasi Aremania Utas Menggunakan Metode
System Usability Scale (SUS)**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang



Muhammad Syahrul Naim

202110370311430

Bidang Minat:

Rekayasa Perangkat Lunak

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

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Analisis Usability Aplikasi Aremania Utas Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)

TUGAS AKHIR

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1

Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Menyetujui,

Malang, 8 Juli 2025

Dosen Pembimbing 1



Dosen Pembimbing 2



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

NIP. 10814100561PNS.

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

NIP. 10817030596PNS.

LEMBAR PENGESAHAN

Analisis Usability Aplikasi Aremania Utas Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)

TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

Muhammad Syahrul Naim
202110370311430

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis pengujian
pada tanggal 8 Juli 2025

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Dosen Penguji 2



Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom.

Bashor Fauzan Muthohirin S.Kom.

M.Kom.

M.Kom

NIP. 10814100543PNS.

NIP. 20230126071994PNS.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Informatika



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

NIP. 10814100541PNS.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : MUHAMMAD SYAHRUL NAIM

NIM : 202110370311430

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul “**Analisis Usability Aplikasi Aremania Utas Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)**” 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, 8 Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan



Muhammad Syahrul Naim
NIM 202110370311430

Mengetahui,

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2



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

NIP. 10814100561PNS.

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

NIP. 10817030596PNS.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong munculnya berbagai aplikasi digital yang mendukung interaksi komunitas, salah satunya adalah aplikasi Aremania Utas yang ditujukan untuk penggemar Arema FC. Aplikasi ini memfasilitasi pengelolaan Kartu Tanda Anggota (KTA), pembelian tiket, dan penyebaran informasi klub. Untuk memastikan kualitas pengalaman pengguna, diperlukan evaluasi *usability* secara menyeluruh. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat *usability* aplikasi Aremania Utas menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner SUS yang disebarluaskan kepada 84 responden pengguna aktif aplikasi. Hasil analisis menunjukkan skor rata-rata SUS sebesar 71,96 yang termasuk dalam kategori "acceptable" atau dapat diterima. Berdasarkan *Grade Scale*, skor tersebut berada pada kategori C dan dalam *Adjective Rating* diklasifikasikan sebagai "Good". Temuan ini mengindikasikan bahwa aplikasi Aremania Utas telah memiliki tingkat *usability* yang cukup baik, namun masih terdapat ruang untuk peningkatan, terutama dalam aspek efisiensi dan kemudahan navigasi. Penelitian ini memberikan rekomendasi perbaikan yang dapat digunakan oleh pengembang aplikasi untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna.

Kata Kunci: *Usability*, Aremania Utas, *System Usability Scale* (SUS), Evaluasi Pengguna, Aplikasi Komunitas

ABSTRACT

The advancement of information technology has led to the development of various digital applications that support community interaction, one of which is the Aremania Utas application designed for Arema FC supporters. This application facilitates membership card (KTA) management, ticket purchasing, and club information dissemination. To ensure a high-quality user experience, a comprehensive usability evaluation is necessary. This study aims to analyze the usability level of the Aremania Utas application using the System Usability Scale (SUS) method. Data were collected through SUS questionnaires distributed to 84 active users of the application. The analysis results show an average SUS score of 71.96, which falls into the "acceptable" category. According to the Grade Scale, this score is classified as C, and in the Adjective Rating, it is categorized as "Good". These findings indicate that the Aremania Utas application has a relatively good usability level, although there is room for improvement, particularly in efficiency and navigation aspects. This study provides improvement recommendations that can assist developers in enhancing the overall user experience.

Keywords: *Usability, Aremania Utas, System Usability Scale (SUS), User Evaluation, Community Application*

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, izinkan penulis mempersembahkan karya sederhana ini kepada pihak-pihak terpenting dalam hidup penulis yang telah menjadi sumber kekuatan, semangat, dan inspirasi sepanjang proses ini:

1. Kedua orang tua penulis, Ibunda Marpu'ah dan Ayahanda M. Syaian, yang telah menjadi cahaya dalam setiap langkah kehidupan penulis. Kasih sayang yang tulus, doa yang tidak pernah putus, serta dukungan moril dan material yang tak ternilai telah menjadi fondasi utama dalam menempuh pendidikan ini. Segala lelah dan pengorbanan yang telah beliau berdua berikan menjadi alasan terbesar bagi penulis untuk terus berjuang. Tiada kata yang cukup untuk membalas segala jasa dan cinta yang telah mereka curahkan sepanjang hidup penulis.
2. Kedua adik penulis, Muhammad Naufal Septian dan Adifa Nurfadhilah, yang selalu hadir sebagai pelipur lara di saat penulis lelah, sebagai penyemangat di kala hampir menyerah, dan sebagai pengingat bahwa setiap perjuangan harus diselesaikan dengan tekad yang kuat. Kebersamaan, canda tawa, dan perhatian mereka menjadi penguat hati dan sumber energi yang tak pernah habis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Keluarga besar Bani Mat Syarif, yang tak henti-hentinya memberikan semangat, doa, dan dukungan kepada penulis baik secara langsung maupun tidak langsung. Nasihat, perhatian, dan doa dari keluarga besar ini telah menjadi penyeimbang serta penasehat dalam hidup penulis, memberikan arah dan makna dalam setiap langkah perjuangan.
4. Bapak Ir. Ilyas Nuryasin, S.Kom., M.Kom. dan Bapak Ir. Wildan Suharso, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar, tekun, dan penuh ketulusan membimbing penulis dalam proses penyusunan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan atas ilmu, nasihat, dan arahnya yang sangat berharga. Bimbingan beliau berdua tidak hanya membentuk karya ilmiah ini, tetapi juga memberikan bekal penulis dalam berpikir kritis dan profesional di masa depan.

5. Seluruh dosen Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Malang, yang telah memberikan pengetahuan, motivasi, dan wawasan luas selama masa studi. Setiap mata kuliah, diskusi, dan interaksi menjadi bekal yang berharga dalam perjalanan akademik dan pengembangan diri penulis. Semoga segala ilmu yang telah ditanamkan menjadi amal jariyah yang terus mengalir pahalanya.
6. Kepada pemilik NIM 210602110016, terima kasih atas dukungan, semangat, serta telah menjadi tempat berkeluh kesah selama proses panjang ini. Terima kasih atas waktu, perhatian, dan kehadirannya yang selalu menjadi penyejuk hati di tengah tekanan dan kesibukan.
7. Teman-teman seperjuangan dari Truster i, yang telah berbagi tawa, tangis, dan perjuangan selama masa kuliah. Semangat kebersamaan, kerja sama dalam tugas, diskusi panjang malam hari, serta dukungan satu sama lain telah membuat perjalanan akademik ini lebih bermakna dan penuh warna. Semoga semua kenangan dan pengalaman bersama menjadi fondasi yang kuat untuk menghadapi masa depan.
8. Rekan-rekan Alaska Crew, teman dalam lingkup pekerjaan penulis yang selalu memberikan hiburan, semangat, dan dukungan tanpa henti. Kehadiran mereka membawa keceriaan dan semangat baru yang membuat hari-hari penulis lebih ringan dan penuh tawa di tengah kepenatan menyelesaikan skripsi.
9. Arema FC, tim kebanggaan yang telah menjadi inspirasi dalam menyusun penelitian ini. Jiwa loyalitas, semangat juang, dan solidaritas yang terbangun dalam komunitas Aremania menjadi cerminan semangat yang penulis usung dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga karya ini dapat memberikan kontribusi kecil bagi komunitas Aremania dan menjadi bagian dari perjalanan digitalisasi Arema FC ke depan.
10. Untuk diri saya sendiri, Muhammad Syahrul Naim, terima kasih telah bertahan dan berjuang sejauh ini. Di tengah keterbatasan, tekanan, dan kelelahan, tetap memilih untuk menyelesaikan apa yang sudah dimulai. Semua usaha, kerja keras, dan doa telah membawa sampai ke titik ini. Semoga ini menjadi awal dari perjuangan yang lebih besar di masa depan.

Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan menjadi pijakan awal menuju kontribusi yang lebih luas di dunia nyata.

Malang, 26 Juni 2025



Muhammad Syahrul Naim



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "**Analisis Usability Aplikasi Aremania Utas Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)**". Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Malang.

Penulisan tugas akhir ini dimulai dari perhatian terhadap pentingnya kenyamanan pengguna dalam sebuah aplikasi komunitas, khususnya bagi penggemar Arema FC. Dalam proses penyusunannya, penulis berupaya untuk menerapkan metode penelitian yang sistematis, relevan dengan bidang keilmuan, serta menghasilkan temuan yang dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan aplikasi digital berbasis komunitas.

Meskipun dalam proses penyusunan ini penulis menghadapi berbagai tantangan, namun dengan komitmen dan ketekunan yang terus dijaga, akhirnya karya ini dapat diselesaikan. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan, baik dari sisi teknis maupun substansi, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang.

Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat, khususnya bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi informasi, serta menjadi rujukan yang bermanfaat dalam penelitian dan pengembangan *usability* aplikasi serupa.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Malang, 26 Juni 2025



Muhammad Syahrul Naim

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
BAB II STUDI LITERATUR	5
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Aplikasi Aremania Utas	9
2.3 Usability	12
2.4 System Usability Scale (SUS).....	13
BAB III METODE PENELITIAN	15
3.1 Identifikasi Masalah	16
3.2 Studi Literatur.....	16
3.3 Penyusunan Instrumen Pertanyaan.....	17
3.4 Pengumpulan Data.....	18
3.4.1 Kriteria Responden	19
3.4.2 Penentuan Sampling	19
3.5 Analisis Hasil.....	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	24
4.1 Hasil Penelitian.....	24
4.1.1 Data Demografis Responden	24
4.1.2 Data Hasil Pertanyaan SUS	29

4.2 Menghitung Nilai System Usability Scale (SUS)	31
4.3 Analisis Hasil.....	36
4.3.1 Analisis Perhitungan Menggunakan Skor SUS	36
4.3.2 Analisis Tanggapan Responden Terhadap Kuesioner	37
4.4 Rekomendasi Perbaikan	45
BAB V KESIMPULAN.....	50
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN.....	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman Dashboard.....	9
Gambar 2.2 Halaman Pembelian Tiket Pertandingan	9
Gambar 2.3 Halaman Informasi KTA dan Pendaftaran KTA	10
Gambar 2.4 Halaman Pengaturan Akun	10
Gambar 3.1 Alur Penelitian	15
Gambar 3.2 Skala Penilaian Skor SUS.....	23
Gambar 4.1 Hasil Akhir Skor Skala System Usability Scale (SUS).....	36
Gambar 4.2 Pertanyaan Q1 dari Instrumen angket SUS	39
Gambar 4.3 Pertanyaan Q2 dari Instrumen angket SUS	39
Gambar 4.4 Pertanyaan Q3 dari Instrumen angket SUS	40
Gambar 4.5 Pertanyaan Q4 dari Instrumen angket SUS	41
Gambar 4.6 Pertanyaan Q5 dari Instrumen angket SUS	42
Gambar 4.7 Pertanyaan Q6 dari Instrumen angket SUS	42
Gambar 4.8 Pertanyaan Q7 dari Instrumen angket SUS	43
Gambar 4.9 Pertanyaan Q8 dari Instrumen angket SUS	44
Gambar 4.10 Pertanyaan Q9 dari Instrumen angket SUS	44
Gambar 4.11 Pertanyaan Q10 dari Instrumen angket SUS	45
Gambar 4.12 Ulasan buruk aplikasi Aremania Utas	47

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ringkasan Penelitian Terdahulu.....	5
Tabel 3.1 Pertanyaan System Usability Scale (SUS)	17
Tabel 3.2 Skala Likert untuk Pengukuran SUS	18
Tabel 3.3 Skala Penilaian Skor SUS	22
Tabel 4.1 Rekapitulasi Data Kuesioner (demografis)	24
Tabel 4.2 Rekapitulasi data usia.....	27
Tabel 4.3 Rekapitulasi data penggunaan Aplikasi	28
Tabel 4.4 Rekapitulasi data jenis kelamin.....	28
Tabel 4.5 Rekapitulasi Data Kuesioner (Pertanyaan SUS).....	29
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan nilai System Usability Scale (SUS).....	32
Tabel 4.7 Hasil rata-rata jawaban dari Responden.....	38
Tabel 4.8 Nilai rata-rata jawaban pertanyaan positif.....	46
Tabel 4.9 Nilai rata-rata jawaban pertanyaan negatif.....	46
Tabel 4.10 Pertanyaan yang memiliki nilai rata rata terendah	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Grafik Usia Responden.....	55
Lampiran 2. Grafik Penggunaan Aplikasi.....	55
Lampiran 3. Grafik Jenis Kelamin Responden	55
Lampiran 4. Grafik Point Pertanyaan SUS	56
Lampiran 5. Bukti populasi 500 pengguna pada tanggal 10 Februari 2025.....	58
Lampiran 6. Bukti Penyebaran Kuesioner	59
Lampiran 7. Surat Keterangan Responden Adalah Anggota Aremania.....	60



DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Karimullah, A. Rizal, and A. S. Y. Irawan, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Transportasi Publik Berbasis Mobile Dengan Metode User Centered Design," *J. Inform. Dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 3, Aug. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4855.
- [2] N. Huda, F. Habrizons, A. Satriawan, M. Iranda, and T. Pramuda, "Analisis Usability Testing Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Shopee," *SIMKOM*, vol. 8, no. 2, pp. 208–220, Aug. 2023, doi: 10.51717/simkom.v8i2.158.
- [3] A. T. A. Putro, A. Wibowo, and S. Sutikno, "Evaluasi Usability pada Aplikasi Sistem Pencatatan Pegawai Menggunakan Metode Usability Testing dan USE Questionnaire," *J. Masy. Inform.*, vol. 15, no. 2, pp. 125–148, Nov. 2024, doi: 10.14710/jmasif.15.2.67263.
- [4] D. Setiawan and S. L. Wicaksono, "Evaluasi Usability Google Classroom Menggunakan System Usability Scale," *Walisongo J. Inf. Technol.*, vol. 2, no. 1, p. 71, Jun. 2020, doi: 10.21580/wjit.2020.2.1.5792.
- [5] S. Aisyah, E. Saputra, N. E. Rozanda, and T. K. Ahsyar, "Evaluasi Usability Website Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan Metode System Usability Scale," vol. 7, no. 2, 2021.
- [6] D. P. Kesuma, "Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring di Universitas XYZ," *JATISI J. Tek. Inform. Dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. 3, pp. 1615–1626, Sep. 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i3.1356.
- [7] N. Asnawi, R. Pamungkas, and D. G. Prasetyo, "Analisis Usability Website Program Studi Sistem Informasi Unipma Menggunakan Metode System Usability Scale," *Fountain Inform. J.*, vol. 8, no. 1, pp. 21–25, May 2023, doi: 10.21111/fij.v8i1.9408.
- [8] A. I. Purnamasari, A. Setiawan, and . K., "Evaluasi Usability Pada Aplikasi Pembelajaran Tari Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *J. ICT Inf. Commun. Technol.*, vol. 19, no. 2, pp. 70–75, Jan. 2021, doi: 10.36054/jict-ikmi.v20i2.274.

- [9] I. G. A. A. Diah Indrayani, I. P. A. Bayupati, and I. M. S. Putra, “Analisis Usability Aplikasi iBadung Menggunakan Heuristic Evaluation Method,” *J. Ilm. Merpati Menara Penelit. Akad. Teknol. Inf.*, p. 89, Jun. 2020, doi: 10.24843/JIM.2020.v08.i02.p03.
- [10] E. I. Prayoga and T. Kristiana, “EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI HRMWINCORP MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS),” *J. Inform. Dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 2, Apr. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i2.4094.
- [11] S. Ratnawati and Widhi Damar Anandito, “Analisis Usability Pada Aplikasi Mobile Banking BCA Menggunakan System Usability Scale (SUS),” *J. PERANGKAT LUNAK*, vol. 6, no. 2, pp. 237–244, Jun. 2024, doi: 10.32520/jupel.v6i2.3285.
- [12] M. A. Kosim, S. R. Aji, and M. Darwis, “Pengujian Usability Aplikasi Pedulilindungi Dengan Metode System Usability Scale (Sus),” *J. Sist. Inf. Dan Sains Teknol.*, vol. 4, no. 2, Aug. 2022, doi: 10.31326/sistek.v4i2.1326.
- [13] M. L. Hakim and D. Yuliati, “Aremania: Suatu Bentuk Identitas Pemersatu Kaum Muda Kota Malang Tahun 1992-2000 Aremania: A Form Of Unifying Identity Among Youth In Malang Between 1992-2000,” vol. 19, no. 1, 2017.
- [14] W. Anggraini and R. M. Candra, “Analisis Pada Sistem Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Metode System Usability Scale,” *J. Penelit. Sainstek*, vol. 25, 2020.
- [15] M. Prabowo and A. Suprpto, “Usability Testing pada Sistem Informasi Akademik IAIN Salatiga Menggunakan Metode System Usability Scale,” *JISKA J. Inform. Sunan Kalijaga*, vol. 6, no. 1, pp. 38–49, Jan. 2021, doi: 10.14421/jiska.2021.61-05.
- [16] R. Nalurita and T. Yogasara, “Evaluasi Metode Dan Kriteria Usability Testing Pada Aplikasi Mobile Untuk Anak-Anak Sekolah Dasar Di Indonesia,” 2015.
- [17] A. Sani, A. Andrianingsih, and A. Pratama, “Analisis Interaksi Mahasiswa Terhadap Jurnal Kampus Berbasis Model Usability,” *Progresif J. Ilm. Komput.*, vol. 20, no. 1, p. 189, Feb. 2024, doi: 10.35889/progresif.v20i1.1803.

- [18] M. N. Darlian, “Peningkatan Efektivitas User Interface dan User Experience pada Aplikasi Top-Up Game”.
- [19] M. C. Ongkowidjojo, I. W. Mudra, and I. N. L. Julianto, “Analisis tata letak dan komposisi pada situs niaga-el dr.evoo®,” *J. Desain*, vol. 11, no. 3, p. 684, Jun. 2024, doi: 10.30998/jd.v11i3.21671.
- [20] T. K. Ahsyar and D. Afani, “Evaluasi Usability Website Berita Online Menggunakan Metode Heuristic Evaluation,” *J. Ilm. Rekayasa Dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, p. 34, Feb. 2019, doi: 10.24014/rmsi.v5i1.7373.
- [21] A. F. Yuliarestu, S. Sugiyanto, S. Supriyono, and M. Hamka, “Analisis Usability Website Profile Sd Negeri Penggalang 03 Dengan Metode System Usability Scale,” *J. Inform. Teknol. Dan Sains Jinteks*, vol. 7, no. 1, pp. 137–146, Feb. 2025, doi: 10.51401/jinteks.v7i1.5259.





FAKULTAS TEKNIK

INFORMATIKA

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

UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : MUHAMMAD SYAHRUL NAIM
 NIM : 202110370311430
 Judul TA : ANALISIS USABILITY APLIKASI AREMANIA UTAS
 MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY
 SCALE (SUS)

Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

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

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

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

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)


 (.....
 Agus



Kampus I

Jl. Bendurejo 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 460 432

Kampus II

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

Kampus III

Jl. Raya Triopomas No 246 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 404 319 (Hunting)
F. +62 341 400 439
E. webmaster@umm.ac.id