

**Penerapan Antrian dan Pemesanan Online untuk Aplikasi Salon  
dan Barbershop Dengan Menggunakan Metode UX Journey**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

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



Rezky Juliansyah Putra

202110370311429

**Bidang Minat:**

**Rekayasa Perangkat Lunak**

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

**2024**

## LEMBAR PERSETUJUAN

**Penerapan Antrian dan Pemesanan Online untuk Aplikasi Salon  
dan Barbershop Dengan Menggunakan Metode UX Journey**

### TUGAS AKHIR

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

Menyetujui,

Malang, 17 Oktober 2025

Dosen Pembimbing 1



Lailatul Husniah S.ST., MT.

NIP. 10816120580PNS.

Dosen Pembimbing 2



Ir. Wahyu Andhyka Kusuma

S.Kom, M.Kom.

NIP. 10814100543PNS.

# LEMBAR PENGESAHAN

## Penerapan Antrian dan Pemesanan Online untuk Aplikasi Salon dan Barbershop Dengan Menggunakan Metode UX Journey

### TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

**Rezky Juliansyah Putra**

**202110370311429**

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji  
pada tanggal 17 Oktober 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. Agus Eko Minarno S.Kom., M.Kom. IPM.**  
**NIP. 10814100540PNS.**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

**NAMA** : Rezky Juliansyah Putra

**NIM** : 202110370311429

**FAK./JUR.** : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“Penerapan Antrian dan Pemesanan Online untuk Aplikasi Salon dan Barbershop Dengan Menggunakan Metode UX Journey”** 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



Lailatul Husniah S.ST., MT.

Malang, 17 Oktober 2025  
Yang Membuat Pernyataan



Rezky Juliansyah Putra

## BISNIS MODEL CANVAS

Nilai Utama	Permasalahan
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Rekomendasi Pelayanan yang Sesuai : Memberikan rekomendasi layanan untuk mengantri, tempat yang nyaman untuk memberikan kesan yang puas.</li><li>2. Informasi Rekomendasi : Menyediakan informasi cukur rambut, layanan yang ada di salon atau barbershop, dan antrian yang sesuai berdasarkan jadwal yang dipilih oleh pelanggan.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pelanggan yang terlalu lama mengantri di salon atau barbershop.</li><li>2. Pelanggan yang ingin kebebasan memilih jadwal yang mereka inginkan.</li><li>3. Pelanggan yang kesulitan menemukan waktu untuk pergi mencukur.</li><li>4. Pelanggan yang kesulitan mencari salon atau barbershop yang menggunakan antrian online</li></ol>

## ABSTRAK

**Masalah:** Penelitian ini mengangkat permasalahan utama dalam manajemen layanan salon dan barbershop, yaitu waktu tunggu yang lama, ketidakefisienan sistem antrian manual, serta keterbatasan dalam mengakomodasi kebutuhan pelanggan untuk pemesanan layanan secara online. Sistem antrian yang kurang optimal sering kali menyebabkan pelanggan merasa tidak puas dan enggan kembali. **Metode:** Pengembangan aplikasi menggunakan metode *UX Journey* yang terdiri dari empat tahap utama: *Discover*, *Explore*, *Test*, dan *Listen*. Metode ini memadukan wawancara, analisis kebutuhan pengguna, *wireframing*, serta validasi dan verifikasi melalui *Acceptance Criteria* dan *A/B Testing*. **Hasil:** Aplikasi yang dirancang mampu memberikan solusi terhadap masalah yang diidentifikasi. Hasil validasi menunjukkan pengurangan waktu tunggu pelanggan, fleksibilitas dalam penjadwalan, dan peningkatan kepuasan pengguna. Responden mengapresiasi fitur pemantauan antrian secara real-time, pemesanan layanan, dan akses riwayat layanan. Aplikasi juga dirancang agar mudah digunakan dan kompatibel dengan perangkat mobile, meningkatkan aksesibilitasnya. **Kesimpulan dan Pengembangan:** Penelitian ini menghasilkan aplikasi yang relevan dengan kebutuhan digitalisasi layanan salon dan barbershop, meningkatkan efisiensi operasional serta pengalaman pengguna. Pengembangan lebih lanjut disarankan untuk mengoptimalkan desain antarmuka dan fitur tambahan sesuai dengan masukan pengguna.

**Kata Kunci:** *UX Journey*, antrian online, pemesanan layanan, salon, barbershop.

## ABSTRACT

*Problem: This study addresses key issues in salon and barbershop service management, namely long waiting times, inefficient manual queuing systems, and limitations in accommodating customer needs for online service booking. Suboptimal queuing systems often lead to customer dissatisfaction and reluctance to return. Method: The application was developed using the UX Journey method, which consists of four main stages: Discover, Explore, Test, and Listen. This method combines interviews, user needs analysis, wireframing, and validation and verification through Acceptance Criteria and A/B Testing. Results: The designed application provides solutions to the identified problems. Validation results show a reduction in customer waiting time, flexibility in scheduling, and increased user satisfaction. Respondents appreciated the real-time queue monitoring, service booking, and service history access features. The application is also designed to be easy to use and compatible with mobile devices, improving its accessibility. Conclusion and Development: This research resulted in an application that is relevant to the digitalization needs of salon and barbershop services, improving operational efficiency and user experience. Further development is recommended to optimize the interface design and additional features based on user feedback.*

**Keywords:** *UX Journey, online queuing, service booking, salon, barbershop.*

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua tersayang, Ibu dan Ayah saya, Herlina dan Suwarto. Terima kasih penulis ucapkan atas segala pengorbanan dan ketulusan yang diberikan. Meskipun ibu dan ayah jarang untuk bertemu anaknya selama ini, namun selalu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan, mengusahakan, memberikan dukungan baik secara moral maupun finansial, serta memprioritaskan pendidikan dan kebahagiaan anak-anaknya.
2. Keluarga besar, yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu terima kasih sudah memberikan dukungan, semangat, dan nasihat kepada penulis selama menjalani studi dari awal-akhir. Semoga kebaikan yang diberikan mendapat balasan keberkahan dari Allah SWT.
3. Ibu Lailatul Husniah, S.T., M.T. dan Bapak Ir. Wahyu Andhyka Kusuma, S.Kom., M.Kom., Ph.D., sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing dengan baik dan bertanggung jawab memberikan banyak masukan saran selama proses penyusunan tugas akhir ini.
4. Kedua adik tercinta, Reza dan Namira. Yang dengan ikhlas bersabar menunggu penulis menyelesaikan Pendidikan-Nya dan selalu memberi semangat, tawa, dan dukungan selama menempuh Pendidikan.
5. Pacar tercinta, Nashirah yang telah menjadi bagian terpenting dalam proses yang panjang ini, penulis mengucapkan terimakasih yang tulus atas kebersamaan selama ini, dan juga semangat yang diberikan selama penyusunan tugas akhir ini.
6. Teman-teman terdekat—Andre, Deny, Angga, Yopi, Franstito— yang telah menjadi bagian penting dalam proses panjang ini, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus atas kebersamaan, diskusi, serta semangat yang terus mengalir sejak awal perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir ini.

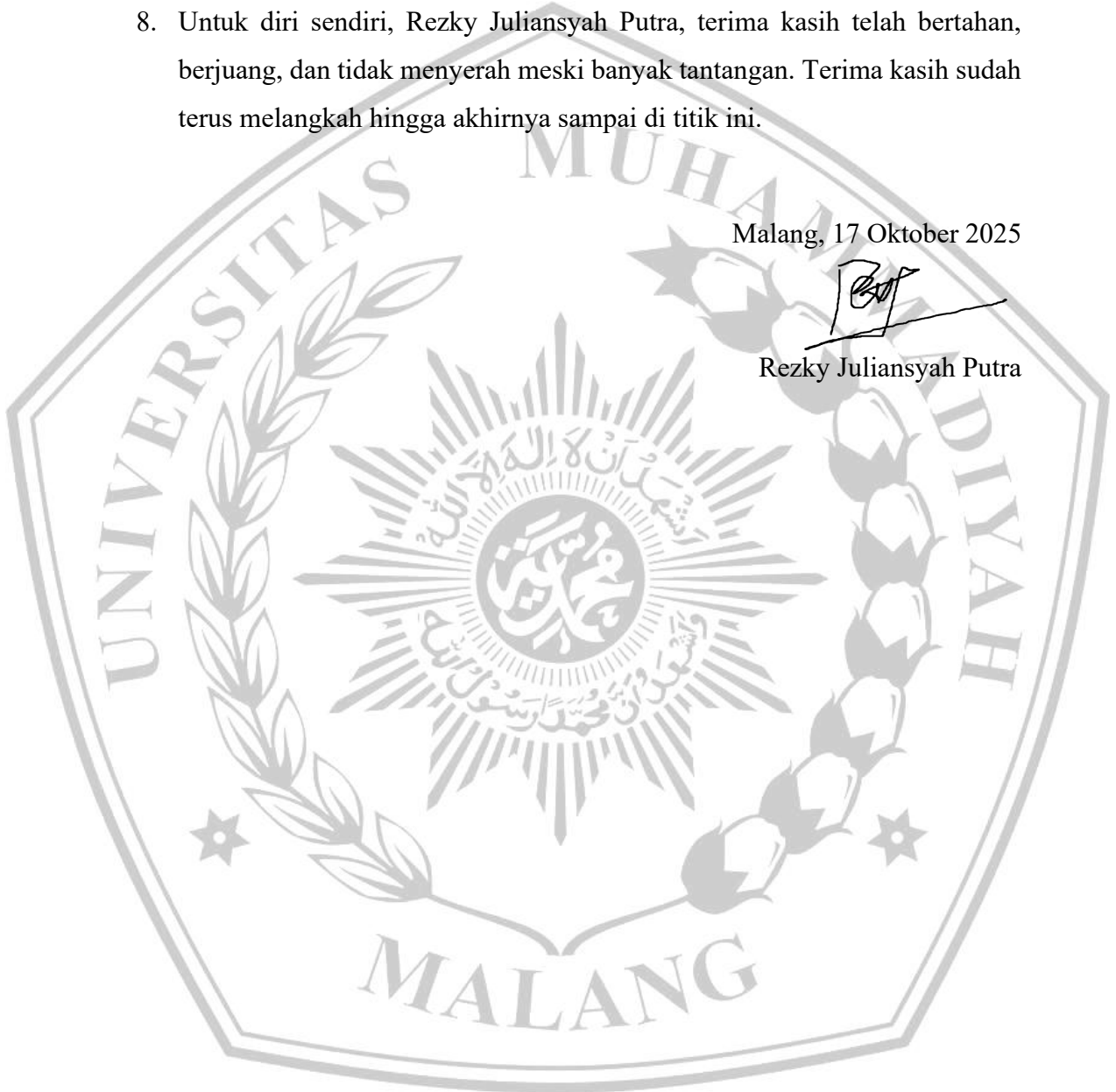
Kebersamaan yang penuh dengan tawa, dukungan, dan kenangan tak ternilai ini akan selalu menjadi bagian berharga dalam perjalanan hidup penulis.

7. Teman-teman kost Pak Nawan yang selalu memberikan semangat dan energi positif selama proses penyusunan tugas akhir ini. Terima kasih telah menjadi penyemangat di setiap langkah perjuangan ini.
8. Untuk diri sendiri, Rezky Juliansyah Putra, terima kasih telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah meski banyak tantangan. Terima kasih sudah terus melangkah hingga akhirnya sampai di titik ini.

Malang, 17 Oktober 2025




Rezky Juliansyah Putra



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini dengan judul **“Penerapan Antrian dan Pemesanan Online untuk Aplikasi Salon dan Barbershop Dengan Menggunakan Metode UX Journey”** Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Informatika. Penulisan tugas akhir ini membahas latar belakang, tinjauan pustaka, metodologi penelitian, hasil dan pembahasan, hingga kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, serta menjadi referensi bagi peneliti dan pihak-pihak yang memiliki ketertarikan dalam bidang rekayasa perangkat lunak.

Malang, 17 Oktober 2025

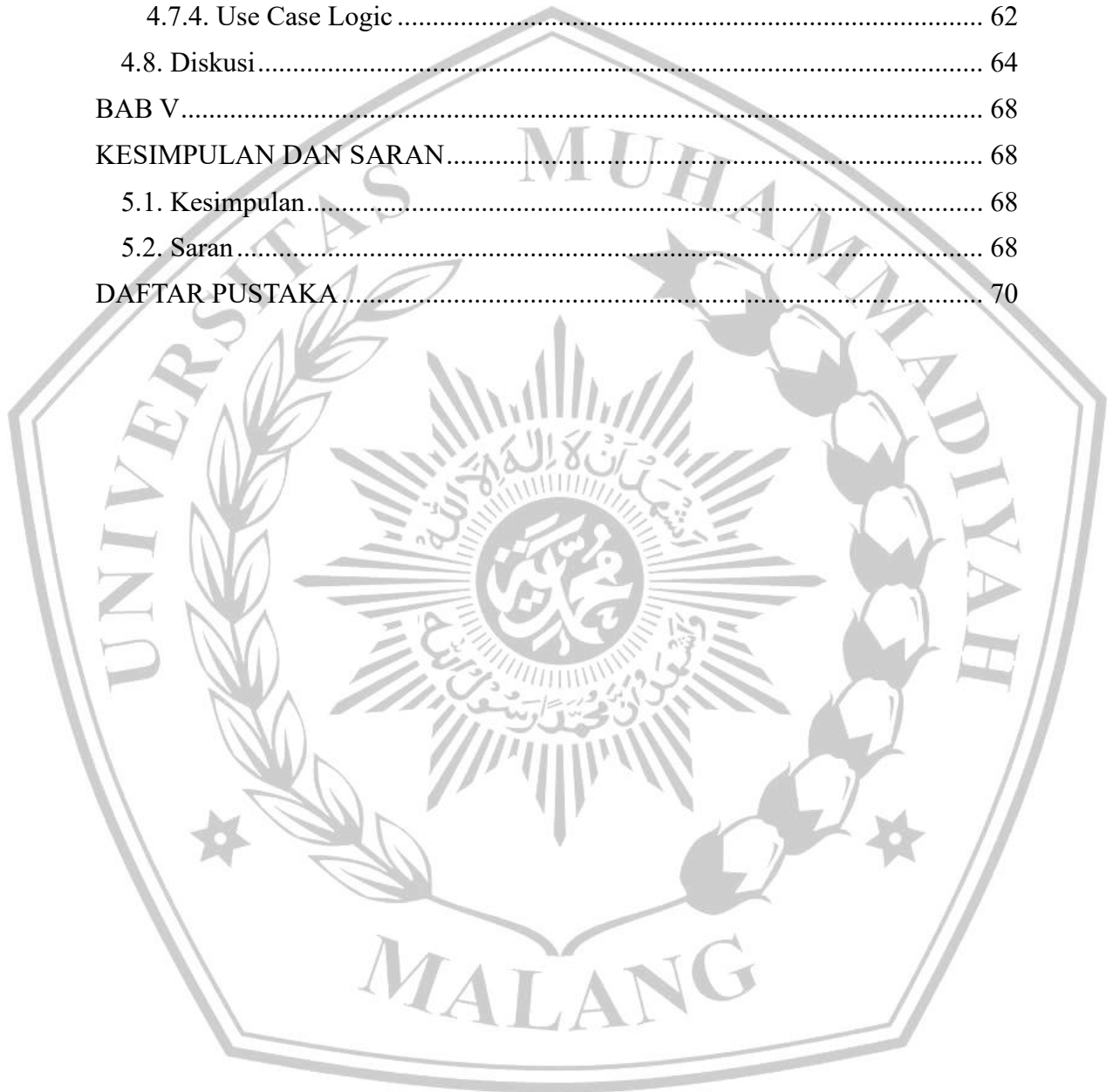
  
Rezky Juliansyah Putra

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
BISNIS MODEL CANVAS .....	iv
ABSTRAK .....	v
ABSTRACT.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
BAB II.....	4
STUDI LITERATUR .....	4
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4
2.2 Kerangka Teori .....	8
2.2.1 Peningkatan pelayanan untuk kepuasan pelanggan .....	8
2.2.2 Seberapa sering mengunjungi Barbershop dan antrian.....	9
2.2.3 UX Journey .....	9
2.3 Konteks Penelitian.....	10
2.4 Studi Kelayakan .....	11
2.5 Teknik Pengumpulan Data.....	13
2.6 Validasi dan Verifikasi .....	14
BAB III .....	15
METODE PENELITIAN .....	15

3.1 Alur Tahapan Penelitian.....	15
3.2 Populasi dan Sampel .....	16
3.3 Prosedur Pengumpulan Data .....	17
3.4 Teknik dan Proses Analisis Data .....	18
3.5 Validasi dan Verifikasi .....	19
3.6 Penarikan Kesimpulan.....	24
3.7 Etika, Pertimbangan Etis, dan konflik kepentingan .....	24
BAB IV .....	26
HASIL DAN PEMBAHASAN .....	26
4.1 Discover.....	26
4.1.1. Hypothesis .....	26
4.1.2. Identify behavioral variable .....	27
4.2 Eksplore.....	28
4.2.1. Prepared question.....	28
4.2.2. Meet Stakeholders.....	29
4.2.3. Findings.....	30
4.2.4. Indeks card .....	30
4.2.5. Map interview .....	32
4.2.6. Identify Significant Behavioral Variable .....	33
4.2.7. Synthesize Characteristic and Relevant Goals.....	34
4.2.8. Check For Redudancy and Relevant Goals.....	35
4.2.9. Persona .....	37
4.2.10. Customer Journey .....	40
4.2.11. User Scenario and User Stories.....	43
4.2.12. Site Map .....	44
4.2.13. Wireframing .....	45
4.3. Test.....	50
4.3.1. Qualitative & Quantitative Selection .....	50
4.3.2. A/B Testing .....	51
4.3.3. Verification.....	52
4.3.4. Objective Behavioral Variable .....	53
4.3.5. Acceptance Criteria.....	53
4.4. Listen.....	56
4.5. Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan.....	57

4.6. Metrik Persyaratan .....	57
4.7. Desain Perangkat Lunak .....	58
4.7.1. Use Case Diagram.....	58
4.7.2 Use Case Description.....	59
4.7.3 Use Case Model .....	61
4.7.4. Use Case Logic .....	62
4.8. Diskusi.....	64
BAB V.....	68
KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
5.1. Kesimpulan.....	68
5.2. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	70



## DAFTAR GAMBAR

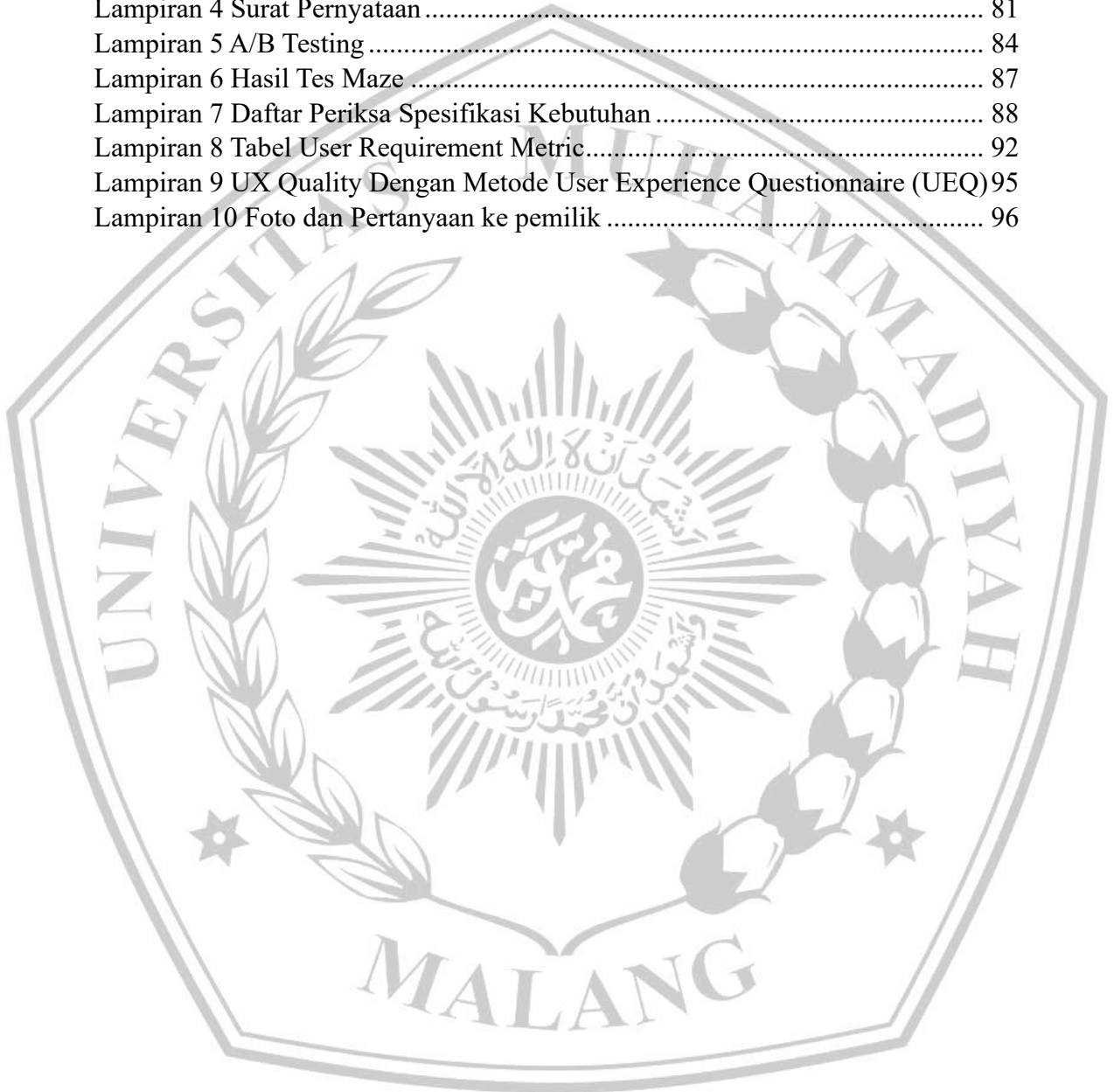
Gambar 3.1 Alur Tahapan Penelitian [4].....	15
Gambar 3.2 Pengujian A/B Testing [41].....	23
Gambar 4.1 Sticky Notes untuk Responden 1 .....	30
Gambar 4.2 Sticky Notes untuk Responden 2 .....	31
Gambar 4.3 Sticky Notes untuk Responden 3 .....	31
Gambar 4.4 Sticky Notes untuk Responden 4 .....	32
Gambar 4.5 Sticky Notes untuk Responden 5 .....	32
Gambar 4. 6 Map Interview .....	33
Gambar 4.7 Significant Behaviour Patterns.....	34
Gambar 4.8 Synthesize characteristic .....	35
Gambar 4.9 Persona 1 .....	38
Gambar 4.10 Persona 2 .....	39
Gambar 4. 11 Persona 3 .....	39
Gambar 4.12 Customer Journey Mapping Persona 1.....	40
Gambar 4.13 Customer Journey Mapping Persona 1.....	41
Gambar 4.14 Customer Journey Mapping Persona 2.....	41
Gambar 4.15 Customer Journey Mapping Persona 2.....	42
Gambar 4.16 Customer Journey Mapping Persona 3.....	42
Gambar 4. 17 Customer Journey Mapping Persona 3.....	43
Gambar 4. 18 User Scenario and User Stories.....	43
Gambar 4.19 Sitemap.....	44
Gambar 4. 20 (a) Referensi Desain (b) Solusi Desain tampilan Login.....	46
Gambar 4. 21 (a) Referensi Desain (b) Solusi Desain Monitoring Antrian.....	47
Gambar 4. 22 (a) Referensi Desain (b) Solusi Desain layanan.....	48
Gambar 4. 23 (a) Referensi Desain (b) Solusi Desain Deskripsi Layanan.....	49
Gambar 4. 24 (a) Referensi Desain (b) Solusi Desain Riwayat Akses .....	50
Gambar 4. 25 Hasil Uji AB Testing .....	52
Gambar 4. 26 Grafik User Experience Questionnaire .....	56
Gambar 4. 27 Grafik Daftar Spesifikasi Kebutuhan.....	57
Gambar 4. 28 Grafik User Requirement Metrics .....	58
Gambar 4. 29 Use Case Diagram.....	59
Gambar 4. 30 Usecase Model Pencarian Layanan.....	61
Gambar 4. 31 Graph Pencarian Layanan .....	62

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Reserch Gap .....	5
Tabel 2.2 Competitor Analysis .....	11
Tabel 2. 3 Analisis SWOT.....	12
Tabel 3.1 Populasi .....	16
Tabel 3.2 Prosedur Pengumpulan Data .....	17
Tabel 3.3 Acceptance Criteria Positive Case [36].....	21
Tabel 3.4 Acceptance Criteria Negative Case [36] .....	21
Tabel 3.5 User Requirement Metric [23] .....	22
Tabel 4.1 Hypothesis .....	26
Tabel 4. 2 Identify Behavioral Variable .....	27
Tabel 4.3 Prepared Questions.....	28
Tabel 4. 4 Komponen Desain Login .....	46
Tabel 4. 5 Komponen Desain Monitoring Antrian.....	47
Tabel 4. 6 Komponen Desain layanan.....	48
Tabel 4. 7 Komponen Desain Deskripsi layanan .....	49
Tabel 4. 8 Komponen Desain Deskripsi layanan .....	50
Tabel 4. 9 Verification .....	52
Tabel 4. 10 Objective Behavioral Variable.....	53
Tabel 4. 11 Acceptance Criteria Positive Case.....	54
Tabel 4. 12 Acceptance Criteria Negative Case .....	55
Tabel 4. 13 Formal analysis of use case diagram scenario for use case mencari layanan .....	59
Tabel 4. 14 Verifikasi Logika Pencarian Layanan.....	62

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Review Aplikasi Kompetitor .....	74
Lampiran 2 Review aplikasi yang dijadikan referensi .....	76
Lampiran 3 Traskrip wawancara .....	78
Lampiran 4 Surat Pernyataan .....	81
Lampiran 5 A/B Testing .....	84
Lampiran 6 Hasil Tes Maze .....	87
Lampiran 7 Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan .....	88
Lampiran 8 Tabel User Requirement Metric .....	92
Lampiran 9 UX Quality Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) .....	95
Lampiran 10 Foto dan Pertanyaan ke pemilik .....	96



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Fikri, I. R. I. Astutik, dan H. Setiawan, "Implementasi Sistem Antrian Dan Pemesanan Online Pada Barbershop Pangkas 88 Berbasis Android," vol. 9, 2024.
- [2] C. W. Feng dan M. Z. Saringat, "Barbershop Service Booking Application for Hair Emotion Matrix Saloon," vol. 4, no. 1, 2023, doi: <https://doi.org/10.30880/aitcs.2023.04.01.056>.
- [3] Heru Galang Ardi Reda Madani, "Implementasi Aplikasi E-booking Salon Berbasis Android Pada Seha Salon Magetan," *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi-2023*, vol. 6, no. 1, hlm. 109–118.
- [4] N. F. Ramadhani, W. A. Kusuma, dan B. S. Wiyono, "Penerapan Technology for Child Pada TPQ Ar-Rahman Dengan Menggunakan Metode UX Journey," vol. 6, no. 2, hlm. 129–140, Apr 2024, doi: <https://doi.org/10.22219/repositor.v6i2.31934>.
- [5] Mochamad Robawi Diyar, Endang Siti Astuti, dan Kertahadi, "IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PELAYANAN JASA (Studi Kasus Pada Seventy Razors Barbershop Cabang Malang)," *Jurnal Administrasi Bisnis SI Universitas Brawijaya*, vol. 47, no. 2, hlm. 130–136, Jun 2017.
- [6] A. Rizaldi, V. H. Pranatawijaya, dan P. B. A. A. Putra, "Penerapan Antrian dan Pemesanan Online di Aplikasi Pearl Salon And BarberShop Berbasis Mobile," *jcoms*, vol. 1, no. 1, hlm. 1–9, Mar 2021, doi: 10.47111/jointecom.v1i1.2384.
- [7] Universitas Hamzanwadi, Hariman Bahtiar, Huswatun Mahmudah, Yupi Kuspani Putra, dan Fathurahman Fathurahman, "Pengembangan Sistem Aplikasi Barbershop Berbasis Android Untuk Menumbuh Kembangkan Usaha Barbershop," *jit*, vol. 5, no. 2, hlm. 374–383, Jul 2022, doi: 10.29408/jit.v5i2.6151.
- [8] T. S. N. Koeswara dan S. Agustiani, "RANCANG BANGUN APLIKASI ONLINE BOOKING PADA DANKIE BARBERSHOP BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN WEB FRAMEWORK DAN PAYMENT GATEWAY," *JAJ*, vol. 6, no. 1, hlm. 75, Feb 2021, doi: 10.58487/akrabjuara.v6i1.1394.
- [9] Sekolah Tinggi Teknologi Garut, R. Setiawan, D. Kurniadi, dan M. Saleh, "Rancang Bangun Aplikasi Booking dan Transaksi Barbershop Berbasis Web," *Jurnal Algoritma*, vol. 17, no. 2, hlm. 452–459, Feb 2021, doi: 10.33364/algoritma/v.17-2.452.
- [10] N. Salim, A. Fatkhudin, dan E. Subowo, "SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN TRANSAKSI JASA PANGKAS RAMBUT PADA AKA BARBERSHOP BERBASIS WEB DAN ANDROID," *Surya Informatika*, vol. 10, no. 1, hlm. 16–27, Mei 2021, doi: <https://doi.org/10.48144/suryainformatika.v10i1.1116>.
- [11] N. Miranda, R. Adhitya N, M. A. Djalil, M. K. Adi Saputra, dan S. Reuben Januardi, "Perancangan Aplikasi Cukur Rambut Berbasis Mobile demi Menunjang Kebutuhan Konsumen," *arjunapkm*, vol. 1, no. 01, hlm. 42–55, Feb 2024, doi: 10.61973/arjunapkm.v101.5.

- [12] J. Hiebert, J. Cai, S. Hwang, A. K. Morris, dan C. Hohensee, *Doing Research: A New Researcher's Guide*. dalam *Research in Mathematics Education*. Cham: Springer International Publishing, 2023. doi: 10.1007/978-3-031-19078-0.
- [13] A. Prasetyo, S. Arifin, dan L. S. Rahmawati, "PENERAPAN UX GAMIFICATION PADA APLIKASI PEMESANAN LAYANAN SALON BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN CODEIGNITER PADA SALON SEVENTYRAZOR," *jtech*, vol. 7, no. 2, hlm. 111–117, Nov 2019, doi: 10.30869/jtech.v7i2.357.
- [14] H. Cipta, R. G. Guntara, dan J. Dipatiukur, "PEMBANGUNAN PERANGKAT LUNAK ONLINE BOOKING BARBERSHOP DI BANDUNG MENGGUNAKAN TEKNOLOGI MOBILE GLOBAL POSITIONING SYSTEM DAN WEB SERVICES PADA PLATFORM ANDROID".
- [15] M. E. Purbaya, N. I. Prakoso, dan Y. Saintika, "PENINGKATAN ANTARMUKA DAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI MINUTES BARBER MELALUI PENDEKATAN LEAN UX," *INFOS Journal*, vol. 6, no. 02, hlm. 51–63, Jan 2024, doi: 10.24076/infosjournal.2023v6i02.1334.
- [16] K. A. Wardhana dan C. Anam, "REDESAIN TAS UNTUK JASA POTONG RAMBUT PANGGILAN," 2022.
- [17] R. R. Cindrakasih, I. A. Pane, C. Nurdiansyah, dan F. Kurniawan, "Strategi Komunikasi Captain Barbershop Melalui Akun Instagram @captainbarbershipid Untuk Meningkatkan BrandAwareness," *almikraj*, vol. 5, no. 01, hlm. 1504–1522, Nov 2024, doi: 10.37680/almikraj.v5i01.6338.
- [18] S. Kurniasih, "PENERAPAN METODE WARD & PEPPARD DALAM RENCANA STRATEGI SI/TI DI PT. VISI KARYA PRAKARSA," *NUANSA*, vol. 16, no. 1, hlm. 116–124, Jan 2022, doi: 10.25134/nuansa.v16i1.5226.
- [19] W. A. Kusuma, A. H. Jantan, N. I. Admodisastro, dan N. M. Norowi, "Reframed Design Thinking and Feasibility Analysis of UX Journey: Integrating User Experience and User Requirement for Solo Software Development," 11 Januari 2023. doi: 10.20944/preprints202301.0190.v1.
- [20] "FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEPEMIMPINAN DAN KERJASAMA TIM: KEPEMIMPINAN, KOMUNIKASI EFEKTIF, PENDEKATAN KEPEMIMPINAN TIM, DAN EFEKTIVITAS TIM (SUATU KAJIAN STUDI LITERATURE REVIEW ILMU MANAJEMEN TERAPAN)," *JMPIS*, vol. 2, no. 2.
- [21] F. Febrianto dan W. Andhika, "Penggunaan Metode User Persona dalam Upaya Penambahan Kebutuhan Fitur Learning Management System," *JSA*, vol. 2, no. 7, hlm. 1245–1256, Jul 2021, doi: 10.46799/jsa.v2i7.274.
- [22] S. Sankaranarayanan dan N. Sharygina, Ed., *Tools and Algorithms for the Construction and Analysis of Systems: 29th International Conference, TACAS 2023, Held as Part of the European Joint Conferences on Theory and Practice of Software, ETAPS 2023, Paris, France, April 22–27, 2023, Proceedings, Part II*, vol. 13994. dalam *Lecture Notes in Computer Science*, vol. 13994. Cham: Springer Nature Switzerland, 2023. doi: 10.1007/978-3-031-30820-8.
- [23] S. Abdullahi, A. Zakari, A. Nura, A. S. Mashasha, H. Abdu, dan S. Suleiman, "CRITERIA FOR ACCEPTING SOFTWARE REQUIREMENTS NEGOTIATION TOOLS IN THE SOFTWARE INDUSTRY," 2020.

- [24] M. Idaham Umar Ong dan M. Ariff Ameen, "User Requirement Validation: Challenge Exploration in Pre-project Execution," *IOP Conf. Ser.: Mater. Sci. Eng.*, vol. 769, no. 1, hlm. 012050, Feb 2020, doi: 10.1088/1757-899X/769/1/012050.
- [25] M. G. Georgiades, "Formalizing and Automating Use Case Model Development," *TOSEJ*, vol. 6, no. 1, hlm. 21–40, Agu 2012, doi: 10.2174/1874107X01206010021.
- [26] J. Arias-Gómez, M. Á. Villasís-Keever, dan M. G. Miranda-Navales, "El protocolo de investigación III: la población de estudio," *RAM*, vol. 63, no. 2, hlm. 201–206, Mei 2016, doi: 10.29262/ram.v63i2.181.
- [27] S. Robo dan M. R. Widiyantoro, "Sistem Informasi Pelayanan Barberhome Berbasis Website Barbershop D'Goenting," vol. 5, no. 2, 2022.
- [28] C. Andrade, "The Inconvenient Truth About Convenience and Purposive Samples," *Indian Journal of Psychological Medicine*, vol. 43, no. 1, hlm. 86–88, Jan 2021, doi: 10.1177/0253717620977000.
- [29] J. Nielsen, "How Many Test Users in a Usability Study?," Juni 2012. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>
- [30] I. Agusta, "Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif," *Pusat Penelitian Sosial Ekonomi. Litbang Pertanian, Bogor*, hlm. 179–188, 2003.
- [31] A. Ahmad dan M. Muslimah, "Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif," *Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies*, vol. 1, no. 1, hlm. 173–186, Desember 2021.
- [32] A. AlKarawi dan K. AlJanabi, "Data Reduction Techniques: A Comparative Study," *Jour. Kufa Math. Comp.*, vol. 9, no. 2, hlm. 1–17, Agu 2022, doi: 10.31642/JoKMC/2018/090201.
- [33] A. I. Ningi, "Data Presentation in Qualitative Research: The Outcomes of the Pattern of Ideas with the Raw Data," *IJQR*, vol. 1, no. 3, hlm. 196–200, Mar 2022, doi: 10.47540/ijqr.v1i3.448.
- [34] H. Sulistyanto dan A. Sn, "URGENSI PENGUJIAN PADA KEMAJEMUKAN PERANGKAT LUNAK DALAM MULTI PERSPEKTIF," *Terbitan Berkala Ilmiah*, vol. 6, no. 1, Mar 2014, [Daring]. Tersedia pada: <http://hdl.handle.net/11617/4489>
- [35] B. H. Thacker, S. W. Doebeling, F. M. Hemez, M. C. Anderson, J. E. Pepin, dan E. A. Rodriguez, "Concepts of Model Verification and Validation," *National Nuclear Security Agency*, vol. 36, no. 12, Okt 2004, [Daring]. Tersedia pada: <https://www.osti.gov/servlets/purl/835920-Y18Ow3/native/>
- [36] S. F. Beckert dan W. S. Paim, "Critical analysis of the acceptance criteria used in measurement systems evaluation," *Int. J. Metrol. Qual. Eng.*, vol. 8, hlm. 23, 2017, doi: 10.1051/ijmqe/2017016.
- [37] E. Afrianti, "Apa Saja Isi Sebuah Acceptance Criteria (AC)?," 23 April 2021. [Daring]. Tersedia pada: <https://medium.com/codexstories/isi-acceptance-criteria-ac-76f610a83416>
- [38] W. Andhyka Kusuma, "UX Journey - The process to optimize your resource for the quality User Requirement," 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://github.com/uxjourney/requirement>
- [39] O. Ammann, *Domestic Courts and the Interpretation of International Law: Methods and Reasoning Based on the Swiss Example*. Brill | Nijhoff, 2020. doi: 10.1163/9789004409873.

- [40] Y. S. Lincoln dan E. G. Guba, “Naturalistic Inquiry,” *SAGE*.
- [41] E. CHANDRA SHIRVANADI, “PERANCANGAN ULANG UI/UX SITUS E-LEARNING AMIKOM CENTER DENGAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: AMIKOM CENTER)”.
- [42] W. Bagaskara dan A. Voutama, “Perancangan UI/UX Aplikasi Perpustakaan Digital,” vol. 3, no. 2, Jun 2023, doi: <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.1590>.





UNIVERSITAS  
MULIAHAMMADIYAH  
MALANG



## FAKULTAS TEKNIK

### INFORMATIKA

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

### FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Rezky Juliansyah Putra  
 NIM : 202110370311429  
 Judul TA : Penerapan Antrian dan Pemesanan Online untuk Aplikasi Salon dan Barbershop Dengan Menggunakan Metode UX Journey

#### 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 %	25%
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	22%
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	15%
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	4%
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)

(.....Viola Emylia.....)



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

Kampus II  
 Jl. Beredungan Sutani 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