

Pengembangan Aplikasi Plant Pal Dengan Menggunakan Metode UX Journey

Tugas Akhir

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

Andre Zaidan Abrar
202110370311434

Bidang Minat :
Rekayasa Perangkat Lunak

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

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**Pengembangan Aplikasi Plant Pal 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



Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom.

M.Kom.

NIP. 10814100543PNS.

Dosen Pembimbing 2



Christian Sri Kusuma Aditya

S.Kom., M.Kom

NIP. 180327021991PNS.

LEMBAR PENGESAHAN

Pengembangan Aplikasi Plant Pal Dengan Menggunakan Metode

UX Journey

TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

Andre Zaidan Abrar

202110370311434

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis pengujian
pada tanggal 17 Oktober 2025

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Briansyah Setio Wiyono S.Kom.,

M.Kom

NIP. 190913071987PNS.

Dosen Penguji 2



Evi Dwi Wahyuni S.Kom., M.Kom.

NIP. 10817030595PNS.

Mengetahui,
Ketua Jurusan Informatika



H. Agus Eko Minarno S.Kom., M.Kom. IPM.

NIP. 10814100540PNS.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : Andre Zaidan Abrar

NIM : 202110370311434

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“Pengembangan Aplikasi Plant Pal 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



Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom,
M.Kom.

Malang, 17 Oktober 2025
Yang Membuat Pernyataan

Andre Zaidan Abrar

BISNIS MODEL CANVAS

Nilai Utama	Permasalahan
<p>1. Rekomendasi Penjadwalan Penyiraman dan Pemupukan: Memberikan rekomendasi penjadwalan penyiraman dan pemupukan yang tepat waktu dan akurat untuk membantu pengguna dalam merawat tanaman mereka.</p> <p>2. Informasi Penyakit Tanaman: Menyediakan informasi penyakit tanaman yang akurat dan relevan, serta rekomendasi pengobatan yang tepat untuk mengatasi masalah penyakit tanaman.</p>	<p>1. Pengguna yang sering lupa dengan jadwal penyiraman dan pemupukan tanaman.</p> <p>2. Pengguna yang ingin merawat tanaman mereka dengan cara yang efektif dan natural.</p> <p>3. Pengguna yang ingin mengetahui tanda-tanda awal penyakit pada tanaman mereka.</p> <p>4. Pengguna yang ingin mengatasi masalah penyakit tanaman dengan cara yang aman dan efektif.</p>

ABSTRAK

Masalah: Penelitian ini fokus pada pengembangan aplikasi perawatan tanaman hias dengan fitur pemindaian tanaman dan notifikasi perawatan melalui metode UX Journey. Aplikasi ini bertujuan mempermudah pengguna dalam merawat tanaman mereka dengan memberikan kemudahan akses dan pengingat yang relevan. **Metode:** Menggunakan pendekatan UX Journey, penelitian ini mencakup analisis kompetitor, wawancara pengguna, dan pengujian usability untuk memahami kebutuhan dan preferensi pengguna. A/B testing dan pengujian lainnya dilakukan untuk mengevaluasi desain aplikasi yang lebih efektif. **Hasil:** Penelitian menunjukkan bahwa pengguna menginginkan aplikasi dengan fitur pemindaian tanaman yang akurat dan notifikasi yang membantu pengingat perawatan tanaman. Melalui analisis kompetitor, ditemukan kekurangan pada aplikasi yang ada, yang menjadi dasar untuk pengembangan fitur baru yang lebih user-friendly. A/B testing mengungkapkan bahwa aplikasi dengan desain yang lebih sederhana dan fitur responsif memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna. Hasil ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan dan pengingat yang tepat sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dalam merawat tanaman. **Kesimpulan dan Pengembangan:** Aplikasi yang dikembangkan dengan metode UX Journey terbukti meningkatkan kenyamanan pengguna dalam merawat tanaman. Pengembangan lebih lanjut diperlukan untuk meningkatkan akurasi fitur pemindaian tanaman dan personalisasi notifikasi agar lebih sesuai dengan kondisi tanaman dan lingkungan pengguna.

Kata Kunci: UX Journey, Pemindaian Tanaman, Aplikasi Perawatan Tanaman.

ABSTRACT

Problem: This research focuses on developing a plant care application with a plant scanning feature and care notifications using the UX Journey method. This application aims to make it easier for users to care for their plants by providing easy access and relevant reminders. **Methods:** Using the UX Journey approach, this research included competitor analysis, user interviews, and usability testing to understand user needs and preferences. A/B testing and other tests were conducted to develop a more effective application design. **Results:** The research indicated that users desired an application with an accurate plant scanning feature and notifications that facilitated plant care reminders. Through competitor analysis, shortcomings in existing applications were identified, which served as the basis for developing new, more user-friendly features. A/B testing revealed that applications with a simpler design and responsive features provided a better user experience. These results indicate that ease of use and appropriate reminders are crucial for increasing user engagement in plant care. **Conclusions and Development:** Applications developed using the UX Journey method have been shown to increase user experience in plant care. Further development is needed to improve the accuracy of the plant scanning feature and personalize notifications to better suit the user's plant conditions and environment.

Keywords: UX Journey, Plant Scanning, Plant Care Application.

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, Rini Kurniawati dan Edi Purwanto. Terima kasih penulis ucapkan atas segala pengorbanan dan ketulusan yang diberikan. Meskipun ibu dan ayah tidak sempat merasakan pendidikan di bangku perkuliahan, 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. Bapak Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom, M.Kom. dan Bapak Christian Sri Kusuma Aditya, S.Kom, M.Kom., sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing dengan baik dan bertanggung jawab memberikan banyak masukan saran selama proses penyusunan tugas akhir ini.
4. Teman-teman terdekat—Rezky, Hilmi, Rasya, Rafi, Rayhan, Akmal— 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.

5. Untuk diri sendiri, Andre Zaidan Abrar, 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



Andre Zaidan Abrar



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 **“Pengembangan Aplikasi Plant Pal 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 pengembangan pengalaman pengguna, teknologi informasi, dan perancangan sistem berbasis kebutuhan pengguna.

Malang, 17 Oktober 2025



Andre Zaidan Abrar

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	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
BAB II STUDI LITERATUR	5
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.2 Kerangka Teori.....	8
2.2.1 Kebutuhan Pengguna dalam Merawat Tanaman.....	8
2.2.2 Efektivitas Fitur Aplikasi.....	8
2.2.3 UX Journey.....	9
2.3 Konteks Penelitian.....	9
2.4 Studi Kelayakan.....	10
2.5 Teknik Pengumpulan Data.....	12
2.6 Validasi dan Verifikasi.....	12
BAB III METODE PENELITIAN	14
3.1 Tahapan Penelitian.....	14
3.2 Populasi dan Sampel.....	15
3.3 Prosedur Pengumpulan Data.....	16
3.4 Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data.....	17
3.5 Validasi dan Verifikasi.....	18
3.6 Penarikan Kesimpulan.....	22
3.7 Etika, Pertimbangan Etis, dan Konflik Kepentingan.....	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	24
4.1 Discover.....	24

4.1.1. Hypothesis	24
4.1.2 Identify behavioral variable.....	25
4.2 Eksplora.....	26
4.2.1 Prepared question	26
4.2.2 Meet Stakeholders	27
4.2.3 Findings	28
4.2.4 Indeks card.....	28
4.2.5 Map interview.....	30
4.2.6 Identify significant behavioral variable.....	31
4.2.7 Synthesize Characteristic And Relevant Goals	32
4.2.8. Check For Redundancy and Completeness	33
4.2.9 Persona.....	35
4.2.10 Customer Journey.....	36
4.2.11 User Scenario and User Stories	39
4.2.12 Site Map.....	39
4.2.13 Wireframing.....	40
4.3 Test	44
4.3.1 Qualitative & Quantitative Selection.....	44
4.3.2 A/B Testing.....	45
4.3.3 Verification.....	51
4.3.4. Objective Behavioral Variables.....	52
4.3.5 Acceptance Criteria	52
4.3.5.1 Usability Testing.....	53
4.4 Listen	54
4.5 Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan	54
4.6 Matriks Persyaratan	55
4.7 Desain Perangkat Lunak.....	56
4.7.1 Use Case Diagram	56
4.7.2 Use Case Description.....	57
4.7.3 Use Case Model.....	58
4.7.4 Use Case Logic.....	59
4.8 Diskusi.....	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	66
5.1 Kesimpulan.....	66
5.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Tahapan Penelitian	14
Gambar 4.1 Sticky Notes untuk Responden 1	29
Gambar 4.2 Sticky Notes untuk Responden 2.....	29
Gambar 4.3 Sticky Notes untuk Responden 3.....	29
Gambar 4.4 Sticky Notes untuk Responden 4.....	30
Gambar 4.5 Sticky Notes untuk Responden 5.....	30
Gambar 4.6 Map Interview 1	31
Gambar 4.7 Map Interview 2	31
Gambar 4.8 Synthesize characteristic	33
Gambar 4.9 Persona 1	35
Gambar 4.10 Persona 2	36
Gambar 4.11 Customer Journey Mapping Persona 1.....	37
Gambar 4.12 Customer Journey Persona 1	37
Gambar 4.13 Customer Journey Mapping Persona 2.....	38
Gambar 4.14 Customer Journey Persona 2	38
Gambar 4.15 User Scenario and User Stories	39
Gambar 4.16 Sitemap	40
Gambar 4.17 (a) Referensi Desain (b) Solusi Desain Pilihan Fitur Login.....	41
Gambar 4.18 (a) Referensi Desain (b) Solusi Desain Pindai Tanaman	42
Gambar 4.19 (a) Referensi Desain (b) Solusi Desain Cari Tanaman.....	43
Gambar 4.20 (a) Referensi Desain (b) Solusi Desain Notifikasi	44
Gambar 4.21 AB Testing Pilihan Fitur Login.....	46
Gambar 4.22 AB Testing Pindai Tanaman	47
Gambar 4.23 AB Testing Cari Tanaman.....	48
Gambar 4.24 AB Testing Notifikasi.....	49
Gambar 4.25 Perbandingan Emotion Map Sebelum dan Sesudah Solusi Desain....	50
Gambar 4.26 Grafik Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan.....	54
Gambar 4.27 Grafik User Requirement Metric.....	55
Gambar 4.28 Use Case Diagram	56
Gambar 4.29 Usecase Model Pencarian Tanaman.....	57
Gambar 4.30 Graph Pindai Tanaman	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Research Gap	6
Tabel 2.2 Competitor Analysis	10
Tabel 2.3 Analisis SWOT	11
Tabel 3.1 Populasi	15
Tabel 3.2 Prosedur Pengumpulan Data	16
Tabel 3.3 Acceptance Criteria Positive Case	20
Tabel 3.4 Acceptance Criteria Negative Case.....	20
Tabel 3.5 User Requirement Metric	21
Tabel 4.1 Hypothesis.....	24
Tabel 4.2 Identify Behavioral Variable.....	25
Tabel 4.3 Prepared Questions.....	26
Tabel 4.4 Significant Behaviour Patterns.....	31
Tabel 4.5 Komponen Desain Pilihan Fitur Login	41
Tabel 4.6 Komponen Desain Pindai Tanaman.....	42
Tabel 4.7 Komponen Desain Cari Tanaman	43
Tabel 4.8 Komponen Notifikasi.....	44
Tabel 4.9 Verification	51
Tabel 4.10 Objective Behavioral Variables	51
Tabel 4.11 Acceptance Criteria Positive Case	52
Tabel 4.12 Acceptance Criteria Negative Case.....	53
Tabel 4.13 Use Case Description	56
Tabel 4.14 Verifikasi Logika Pindai Tanaman	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Observasi Aplikasi Kompetitor	70
Lampiran 2 Hasil Observasi Aplikasi Referensi	72
Lampiran 3 Transkrip Hasil Wawancara	74
Lampiran 4 Surat Pernyataan	79
Lampiran 5 Hasil Observasi Maze Testing	81
Lampiran 6 Hasil Observasi Usability Testing	83
Lampiran 7 Hasil Observasi Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan	85
Lampiran 8 Hasil Observasi Metrik Persyaratan	88



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hassenzahl, M., & Tractinsky, N. (2006). User experience—a research agenda. *Behavior & Information Technology*.
- [2] Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic Books.
- [3] Nielsen, J. (1994). *Usability engineering*. Academic Press.
- [4] Brown, D. Q. (2018). *Communicating Design: Developing Web Site Documentation for Design and Planning*. New Riders.
- [5] Karnawan, G., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2020) - "Implementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic." *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*. doi: 10.26905/jtmi.v6i1.3785
- [6] Rivansyah, M., Arifianto, D., & Suharso, W. (2023) - "Analisis User Interface dan User Experience Pada SIA Mobile UM Jember dengan Metode User Experience Questionnaire." *JUSTINDO (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Indonesia)*, 8(2). doi: 10.32528/justindo.v8i2.623
- [7] Nurtsani, N., & Sarvia, E. (2022) - "Perancangan dan Analisis User Interface/User Experience Online Store dengan Menggunakan Pendekatan Ergonomi." *Journal of Integrated System*, 5(1). doi: 10.28932/jis.v5i1.4476
- [8] Sukarno, H., & Syahputra, M. (2022) - "Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Berbasis Augmented Reality untuk Pembelajaran Matematika." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1). doi: 10.21831/jtp.v24i1.46383
- [9] Sari, A. S., & Rahmawati, R. (2021) - "Pengujian User Experience Aplikasi E-Commerce Menggunakan Metode Usability Testing." *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 8(1). doi: 10.32893/jiup.v8i1.1034
- [10] Utami, M. P., & Lestari, D. (2020) - "Penerapan Prinsip User Experience dalam Desain Aplikasi Sistem Informasi Akademik Universitas." *Jurnal Teknik Informatika*, 12(2). doi: 10.17509/jti.v12i2.2013
- [11] Fitriani, L., & Salim, M. (2021) - "Analisis User Experience Aplikasi E-Learning Menggunakan Metode Heuristic Evaluation." *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 9(4). doi: 10.11591/jtsiskom.v9i4.4827

- [12] Kusuma, W. A., Jantan, A. H., Admodisastro, N. I., & Norowi, N. M. (2023). Reframed Design Thinking and Feasibility Analysis of UX Journey: Integrating User Experience and User Requirement for Solo Software Development. Doi: 10.20944/preprints202301.0190.v1.
- [13] Febrianto. (2021). User persona sebagai salah satu cara mengumpulkan data pengguna. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. <https://doi.org/10.46799/jsa.v2i7.274>
- [14] Setiawan, D., Brimi, A., & Salamun, S. (2024). Aplikasi Penjualan Tanaman Hias Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 5(1), 1-10. DOI: <https://doi.org/10.31932/jutech.v5i1.3663>
- [15] Purnamasari, M., & Hadi, R. S. (2021). *Pengujian Usability pada Aplikasi Pembelajaran Menggunakan Metode Heuristic Evaluation*. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*. DOI: <https://doi.org/10.30812/matrik.v19i2.687>
- [16] Nindy Devita Sari, Anshori, Bian Seprianto, Nurhayati, & Rif'an Ali Nashoha. (2023). Perancangan UI Design Aplikasi Monitoring Tanaman Berbasis Mobile. DOI: <https://doi.org/10.30599/instink.v2i2.2713>
- [17] Henriyadi dan Rusmini Mulyati (2014) USABILITY TESTING SISTEM INFORMASI: STUDI KASUS PADA APLIKASIREPOSITORI PUBLIKASI BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN PERTANIAN. doi: 10.21082/jpp.v23n2.2014.p54-63
- [18] Fandy Setyo Utomo (2024) Desain Aplikasi Mobile Smart Farming dengan Pendekatan Design Thinking untuk Meningkatkan Produktivitas Pertanian. DOI:10.26418/justin.v12i1.75319
- [19] Siti Nabila Yasminah Putri (2024) Antarmuka aplikasi perawatan tanaman hias dengan metode design thinking. DOI: <http://dx.doi.org/10.30998/jd.v11i3.20121>
- [20] Putra, Y. S. M., & Tanamal, R. (2020). Analisis usability menggunakan metode USE Questionnaire pada website Ciputra Enterprise System. Doi: 10.34148/teknika.v9i1.267.
- [21] Purnamasari, S. A., Heryana, N., & Prihandani, K. (2021). Perbandingan Penggunaan System Usability Scale dan Usefull, Satisfaction and Ease of Use

- Questionnaire pada Usability Testing. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 6(1), 59-69.
Doi: 10.35316/jimi.v6i1.1236.
- [22] Andriansyah Zakaria (2022). Aplikasi Penampil Informasi Data Tanaman Mangrove Menggunakan QR-Code di Hutan Mangrove Cilacap. Doi : <https://doi.org/10.35970/madani.v2i1.92>
- [23] Ayu Latifah (2022). Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality untuk Tanaman Daun Herbal. Doi : <https://doi.org/10.33364/algorithm/v.19-2.1138>
- [24] Hidayanto, F. (2015). Tanaman herbal sebagai tanaman hias dan tanaman obat. *AJIE (Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship)*, 4(01), 1-4.
- [25] Maf'ulla, H. A. . (2024). PENGEMBANGAN BUDAYA LINGKUNGAN SEKOLAH ADIWIYATA MELALUI PENGENALAN TANAMAN BERBASIS QR CODE. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 62–68. <https://doi.org/10.32764/abdimaspen.v5i2.3701>
- [26] Riana, F., Hidayat Al Ikhsan, S., Makbul, F. R., & Satria Fajar Kusumah, F. (2022). Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Tanaman Obat Keluarga (TOGA) Berbasis Android. *Krea-TIF: Jurnal Teknik Informatika*, 10(2), 68–78. <https://doi.org/10.32832/krea-tif.v10i2.8510>
- [27] Amelia, S., Putri, M. A., & Ibusina, F. (2022). Karakteristik dan pengetahuan petani cabai merah terhadap penggunaan pestisida kimia: Studi kasus di Kecamatan Payakumbuh. *Jurnal of Agri-food*, 3(2), 133-142. DOI: <http://dx.doi.org/10.20961/agrihealth.v3i2.63032>
- [28] Mufidah, Y., Noah, R., Lawalatta, L., & Bragas, N. (2022). PENGARUH TINGKAT AKURASI DALAM IDENTIFIKASI GEJALA DAN TANDA PENYAKIT PADA TANAMAN. *Jurnal Informatika Progres*, 14(1), 11-15. DOI : <https://doi.org/10.56708/progres.v14i1.301>
- [29] Risnawati, R., Alridiwirah, A., & Yusuf, M. (2021). Penggunaan Teknologi “Mantis “Terhadap Pertumbuhan Dan Produksi Jamur Tiram Di Desa Hampan Perak. *JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 82-88.
- [30] Karel, F. N. (2022). Smart Agriculture: Pengendalian Kelembapan dan Suhu Pada Penyiraman Otomatis Tanaman Berbasis IoT. *JATISI (Jurnal Teknik*

Informatika dan Sistem Informasi), 9(2), 839-854. DOI:
<https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i2.1882>

- [31] Andika, J., Permana, E., & Attamimi, S. (2022). Perancangan Sistem Otomatisasi dan Monitoring Perangkat Perawatan Tanaman Hias Berbasis Internet of Things. *J. Teknol. Elektro*, 13(2), 100. DOI: 10.22441/jte.2022.v13i2.007





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG



FAKULTAS TEKNIK

INFORMATIKA

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

FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Andre Zaidan Abrar
 NIM : 202110370311434
 Judul TA : Pengembangan Aplikasi Plant Pal Dengan Menggunakan Metode UX Journey

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 %	6%
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	25%
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	15%
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	5%
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	5%

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

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

Mengetahui,
Pemeriksa (Staff TU)

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



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.248 Malang, Jawa Timur
 P: +62 341 464 318 (Hunting)
 F: +62 341 460 435
 E: webmaster@umm.ac.id