

**PERANCANGAN APLIKASI JUAL BELI HASIL KARYA ANAK AUTIS
MENGUNAKAN METODE UX JOURNEY**

Tugas Akhir

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



NIPUTU MARGARETHA

(202110370311149)

Bidang Minat :

Rekayasa Perangkat Lunak

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2024

Lembar Persetujuan


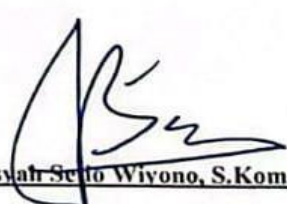
**PERANCANGAN APLIKASI JUAL BELI HASIL KARYA ANAK AUTIS
MENGUNAKAN METODE UX JOURNEY**

Ni Putu Margaretha

202110370311149

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata S1
Di Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Menyetujui,

Dosen I	Dosen II
 <u>Wahyu Andhyka Kusuma, S.Kom., M.Kom</u> NIDN. 0720068701	 <u>Briansyah Seto Wiyono, S.Kom., M.Kom</u> NIDN. 0713078706

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN APLIKASI JUAL BELI HASIL KARYA ANAK AUTIS MENGGUNAKAN METODE UX JOURNEY

TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

Ni Putu Margaretha

202110370311149

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis pengujian
pada tanggal 14 Oktober 2025

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



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

NIP. 10817030596PNS.

Dosen Penguji 2



Christian Sri Kusuma Aditya

S.Kom., M.Kom

NIP. 180327021991PNS.

Mengetahui,
Ketua Jurusan Informatika



Ir. Agus Ika Minarno S.Kom., M.Kom. IPM.

NIP. 10814100540PNS.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : Ni Putu Margaretha

NIM : 202110370311149

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI JUAL BELI HASIL KARYA ANAK AUTIS 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, 14 Oktober 2025

Yang :

A handwritten signature in black ink over a yellow and red stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'METERAI TEMPEL' and '5317FANX117626080'.
Ni Putu Margaretha

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan platform yang mampu mendukung anak autis dalam memasarkan karya seni mereka, sekaligus memberikan kemudahan bagi orang tua untuk memantau perkembangan anak. Rumusan masalah yang diangkat berfokus pada pengembangan aplikasi yang tidak hanya menarik bagi anak-anak autis, tetapi juga berfungsi secara efektif untuk memfasilitasi transaksi jual beli karya seni mereka. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menguji prototipe aplikasi dengan menggunakan metode **UX Journey** guna memahami kebutuhan pengguna secara lebih mendalam. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara, penyebaran kuesioner, serta observasi langsung, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Selain itu, dilakukan **A/B Testing** untuk membandingkan desain aplikasi kompetitor dengan solusi desain yang diusulkan. Evaluasi terhadap solusi desain dilakukan menggunakan kriteria penerimaan (Acceptance Criteria) yang dikombinasikan dengan metode **UX Journey** untuk memastikan bahwa aplikasi tersebut mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain aplikasi yang dikembangkan menawarkan fitur-fitur yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak autis. Aplikasi ini juga mempermudah orang tua dalam memantau perkembangan dan aktivitas anak. Berdasarkan hasil pengujian, aplikasi yang diusulkan dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak autis dalam kegiatan kreatif sekaligus mempermudah proses transaksi jual beli karya seni mereka. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan aplikasi berbasis **UX Journey** ini tidak hanya mendukung aktivitas kreatif anak autis, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap pengalaman pengguna, baik bagi anak maupun orang tua.

Kata Kunci : Anak autis, UX Journey, aplikasi jual beli, pengujian A/B, desain aplikasi

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis berhasil menuntaskan penyusunan tugas akhir ini. Tugas akhir ini berjudul "Perancangan Aplikasi Jual Beli Hasil Karya Anak Autis Menggunakan Metode UX Journey" sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan masukan, saran, dan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap hasil dari tugas akhir ini dapat memberikan tambahan wawasan serta memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi semua pembaca.

Malang, 14 Oktober
2025



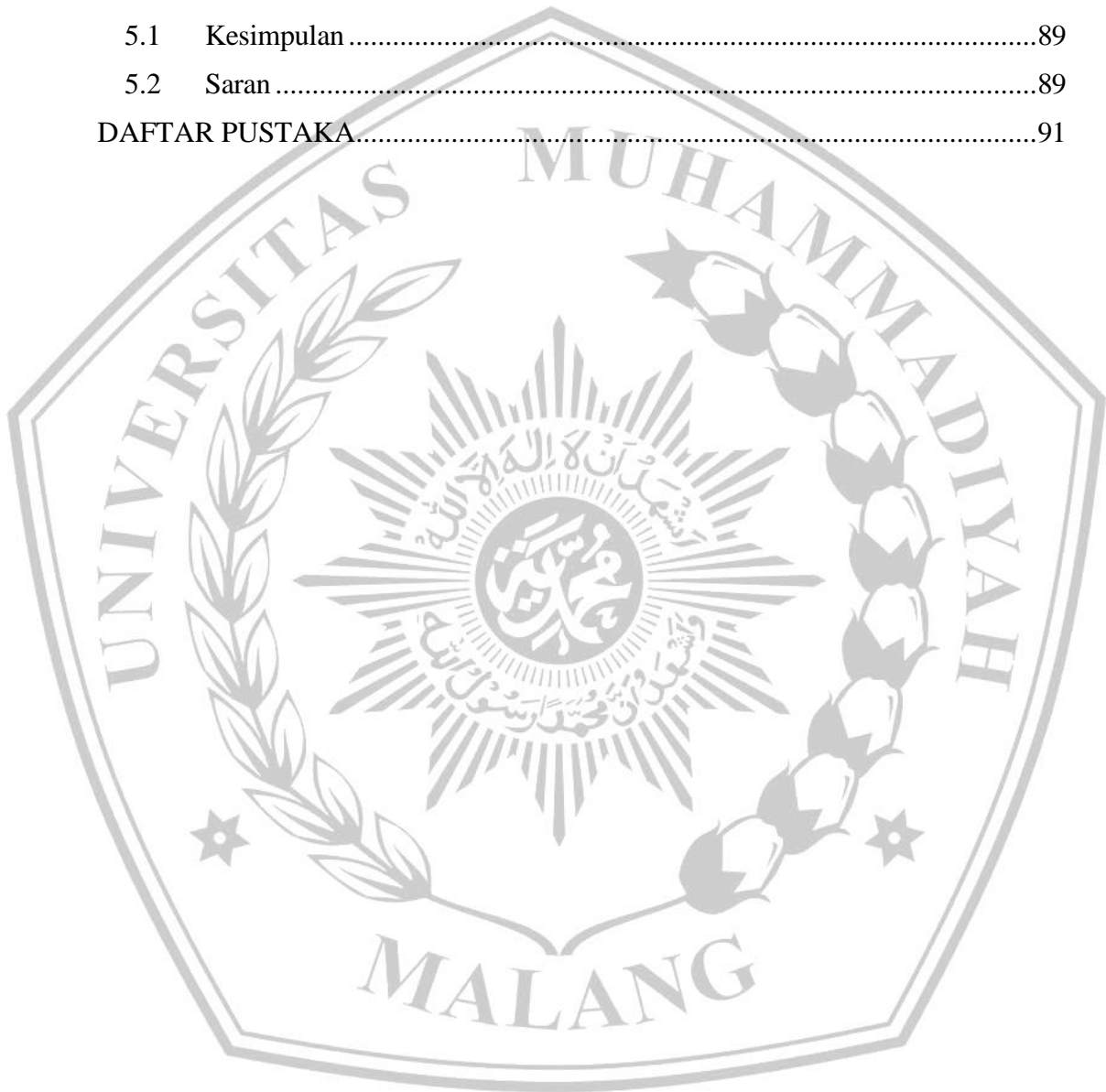
Ni Putu Margaretha

DAFTAR ISI

Lembar Persetujuan	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BISNIS MODEL CASE	1
BAB I PENDAHULUAN	2
1.1. Latar Belakang	2
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan	5
1.4. Batasan Masalah	5
1.5. Manfaat Penelitian	5
BAB II STUDI LITERATUR	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Research GAP	7
2.3 Konteks Penelitian	7
2.4 Studi Kelayakan	9
2.5 Teknik Pengumpulan Data	11
2.6 Validasi dan Verifikasi	12
BAB III METHODOLOGI	14
3.1 Tahapan Penelitian	14
3.2 Populasi dan Sampel	19
3.3 Prosedur Pengumpulan Data	21
3.4 Teknik dan Prosedur Analisis Data	23
3.5 Validasi dan Verifikasi	23
3.5.1 A/B Testing	23
3.5.2 Acceptance Criteria	24
3.5.3 User Requirement Metric	26
3.5.4 Use Case Logic	27
3.6 Penarikan Kesimpulan	28

3.7	Etika, Pertimbangan, Etis, dan Konflik Kepentingan	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		31
4.1	Discover.....	31
4.1.1	Hypotheses	31
4.1.2	Identify Behavioral Variable	32
4.2	Explore.....	33
4.2.1	Prepared questions.....	33
4.2.2	Meet Stakeholders	34
4.2.3	Findings	34
4.2.4	index card/sticky notes	35
4.2.5	Map interview.....	38
4.2.6	Significant Behaviour Patters.....	39
4.2.7	Synthesize Characteristics and Relevant Goals.....	41
4.2.8	Check For Redundancy And Completeness	42
4.2.9	Persona	44
4.2.10	Customer Journey.....	45
4.2.11	User scenario and user stories	46
4.2.12	Site Map	46
4.2.13	Wireframing	47
4.3	Test.....	53
4.3.1	Qualitative & Quantitative Selection.....	53
4.3.2	A/B Testing	53
4.3.3	Verification.....	57
4.3.4	Objective Behavioral Variables.....	57
4.3.5	Acceptance Criteria	58
4.4	Listen (Follow-up).....	63
4.5	Daftar periksa spesifikasi kebutuhan	64
4.6	Metrik Persyaratan.....	65
4.7	Desain Perangkat Lunak.....	66
4.7.1	Use Case Diagram.....	66
4.7.1	Use Case Description	67
4.7.2	Use Case Model.....	72
4.7.3	Use case Logic	78
4.7.3.1	Use Case Logic – Login	78

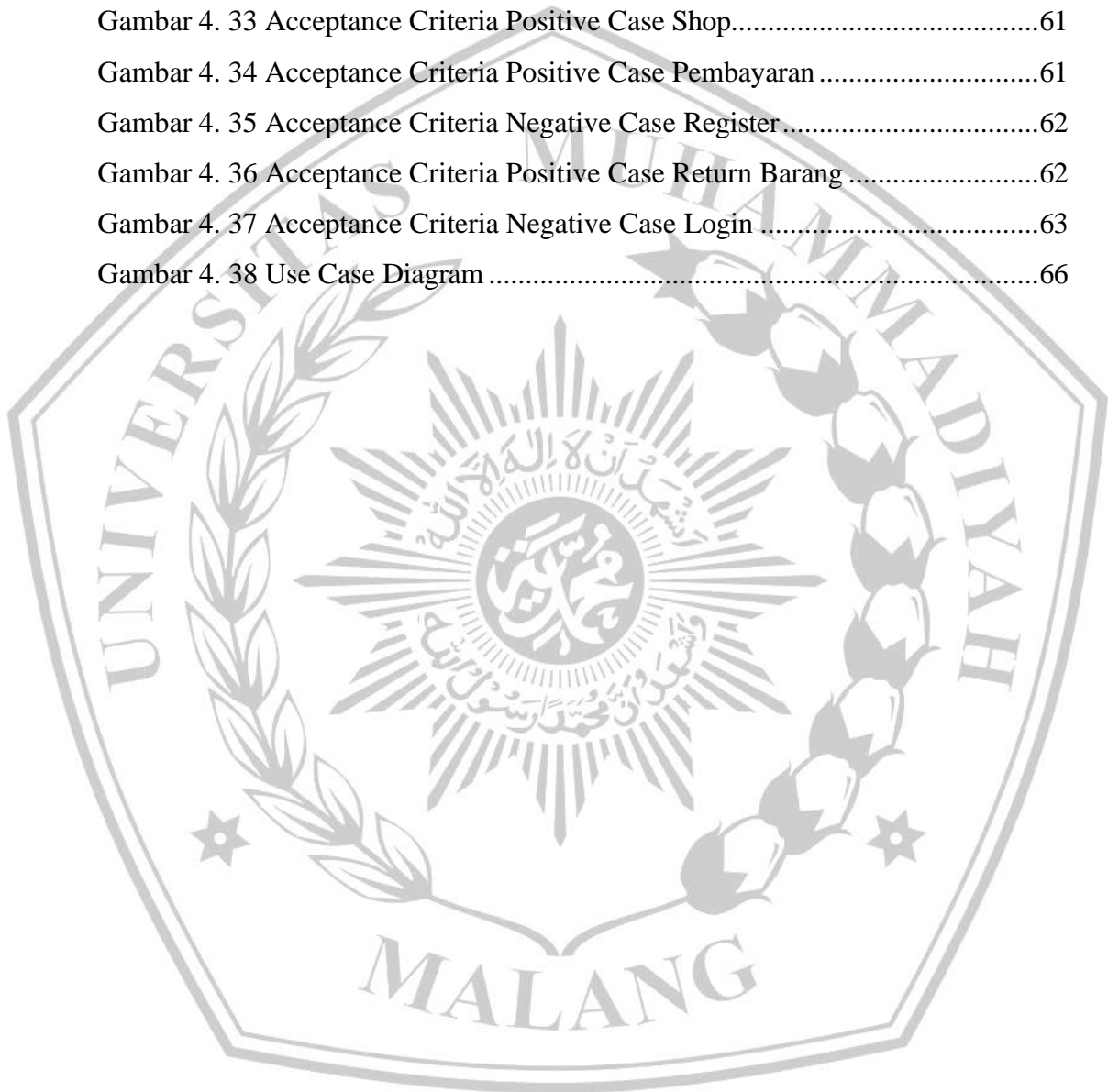
4.7.3.2	Use Case Logic – Pendaftaran (Register).....	79
4.7.3.3	Use Case Logic – Lihat Produk.....	80
4.7.3.4	Use Case Logic – Checkout	81
4.7.3.5	Use Case Logic - Pesanan	82
4.8	Diskusi	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		89
5.1	Kesimpulan	89
5.2	Saran	89
DAFTAR PUSTAKA.....		91



DAFTAR GAMBAR

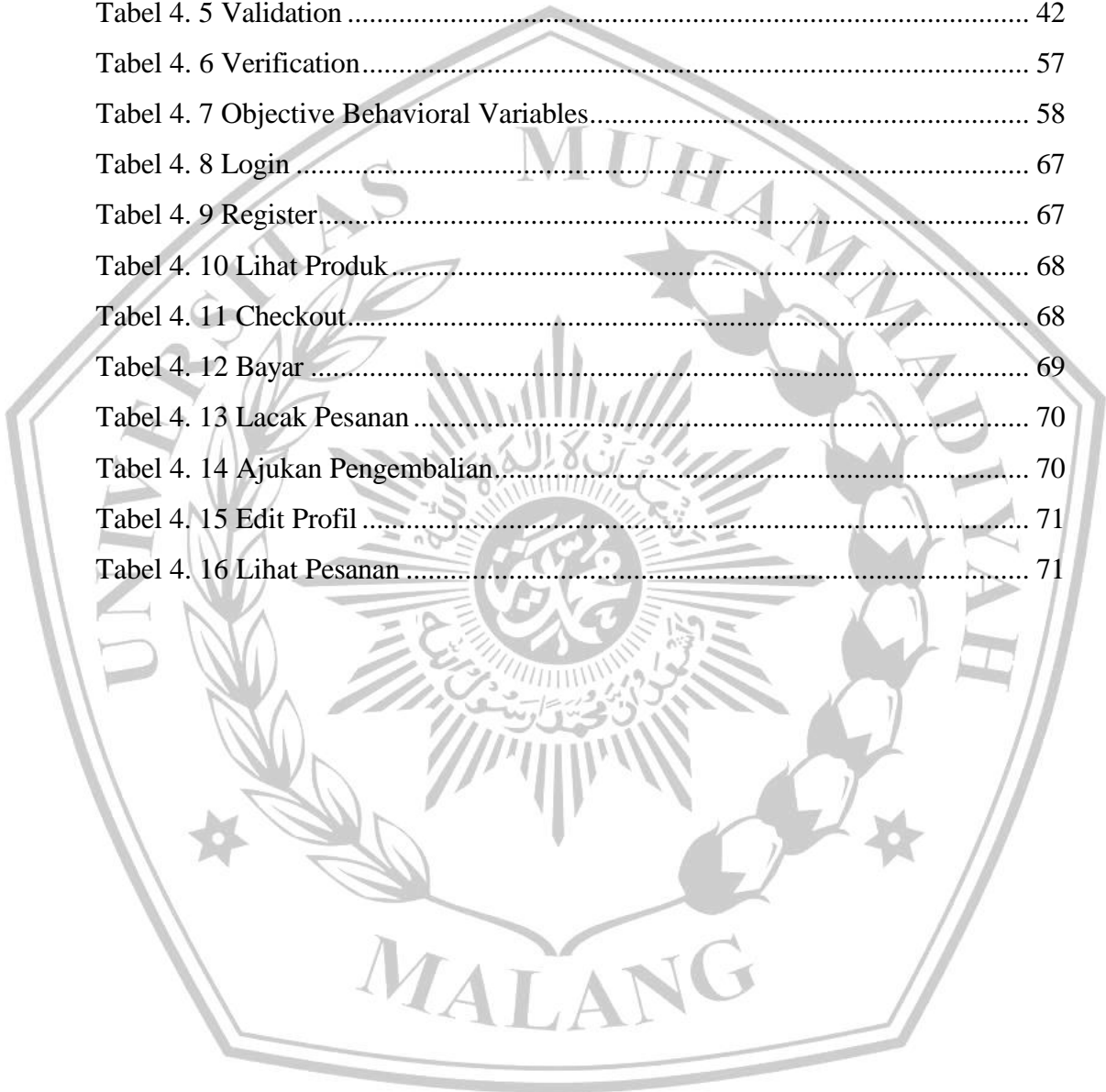
Gambar 3. 1 Alur Penelitian UX Journey	15
Gambar 3. 2 Alur Penelitian UX Journey	15
Gambar 3. 3 Acceptance Criteria	26
Gambar 4. 1 Sticky Notes untuk responden 1	35
Gambar 4. 2 Sticky Notes untuk responden 2	36
Gambar 4. 3 Sticky Notes untuk responden 3	37
Gambar 4. 4 Sticky Notes untuk responden 4	37
Gambar 4. 5 Sticky Notes untuk responden 5	38
Gambar 4. 6 Map Interview	39
Gambar 4. 7 Synthesize characteristics and relevant goal	42
Gambar 4. 8 Persona	44
Gambar 4. 9 Customer journey mapping	45
Gambar 4. 10 User scenario dan user stories	46
Gambar 4. 11 Site Map	47
Gambar 4. 12 Wireframing Register home	47
Gambar 4. 13 Wireframing Register	48
Gambar 4. 14 Wireframing Login	48
Gambar 4. 15 Wireframing Shop	49
Gambar 4. 16 Wireframing Bag	49
Gambar 4. 17 Wireframing Pembayaran	50
Gambar 4. 18 Wireframing Rating & Ulasan	50
Gambar 4. 19 Wireframing Profil	51
Gambar 4. 20 Wireframing Return Barang	51
Gambar 4. 21 Wireframing Settings	52
Gambar 4. 22 Wireframing Panduan Penggunaan	52
Gambar 4. 23 A/B Testing Register	54
Gambar 4. 24 A/B Testing Beranda	54
Gambar 4. 25 A/B Testing Bag	55
Gambar 4. 26 A/B Testing Rating & Ulasan	55

Gambar 4. 27 A/B Testing Profil	56
Gambar 4. 28 A/B Testing Settings.....	56
Gambar 4. 29 Acceptance Criteria Positive Case Login	59
Gambar 4. 30 Acceptance Criteria Positive Case Register	59
Gambar 4. 32 Acceptance Criteria Positive Case Login	60
Gambar 4. 31 Acceptance Criteria Positive Case Bag	60
Gambar 4. 33 Acceptance Criteria Positive Case Shop.....	61
Gambar 4. 34 Acceptance Criteria Positive Case Pembayaran	61
Gambar 4. 35 Acceptance Criteria Negative Case Register.....	62
Gambar 4. 36 Acceptance Criteria Positive Case Return Barang	62
Gambar 4. 37 Acceptance Criteria Negative Case Login	63
Gambar 4. 38 Use Case Diagram	66



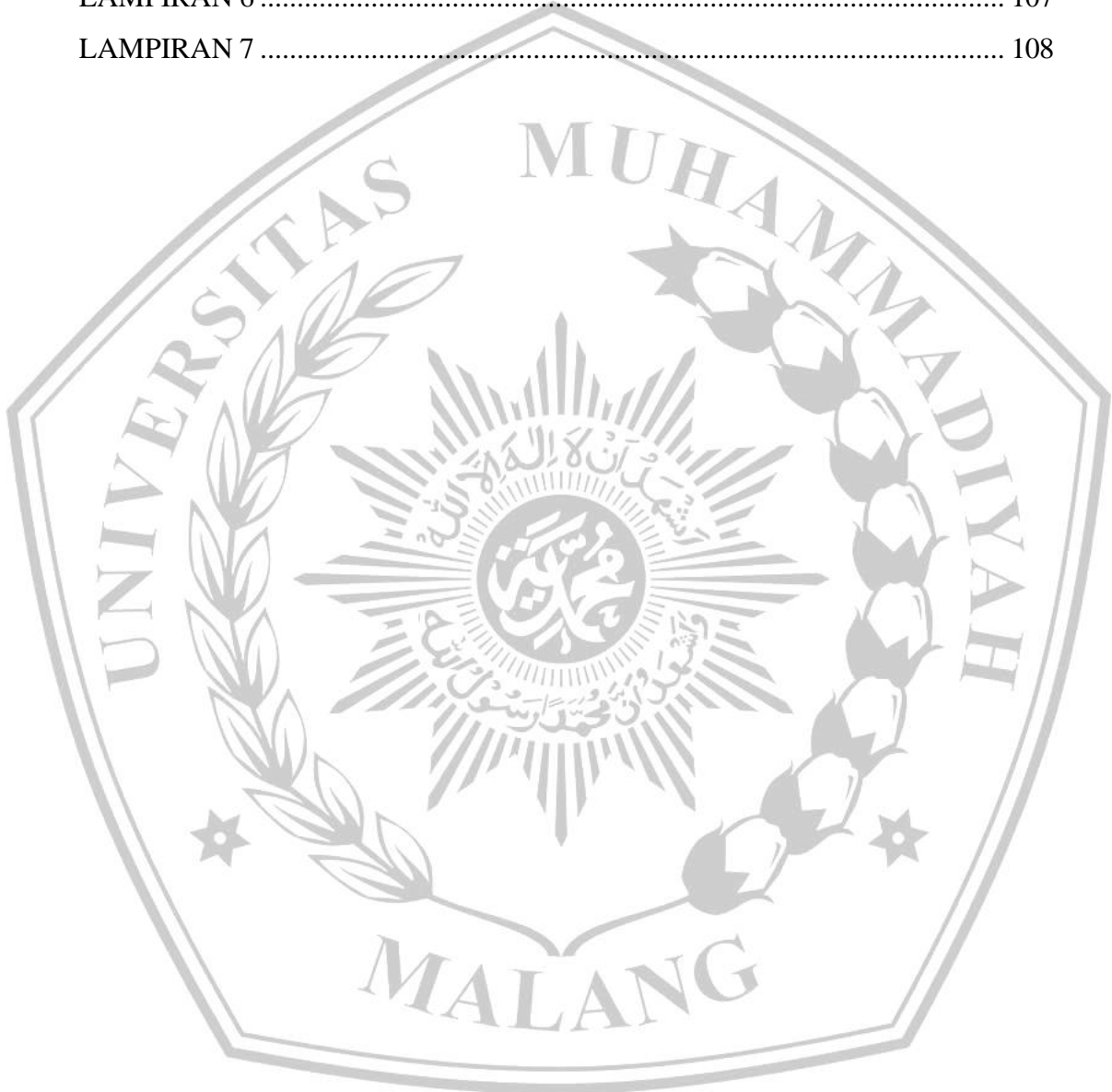
DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Hypotheses	31
Tabel 4. 2 Identify Behavioral Variable	32
Tabel 4. 3 15 Minute Prepared Question.....	33
Tabel 4. 4 Significant Behaviour Patters.....	40
Tabel 4. 5 Validation	42
Tabel 4. 6 Verification.....	57
Tabel 4. 7 Objective Behavioral Variables.....	58
Tabel 4. 8 Login	67
Tabel 4. 9 Register.....	67
Tabel 4. 10 Lihat Produk.....	68
Tabel 4. 11 Checkout.....	68
Tabel 4. 12 Bayar	69
Tabel 4. 13 Lacak Pesanan	70
Tabel 4. 14 Ajukan Pengembalian.....	70
Tabel 4. 15 Edit Profil	71
Tabel 4. 16 Lihat Pesanan	71



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 (DIRECT)	97
LAMPIRAN 2	100
LAMPIRAN 3	101
LAMPIRAN 4	104
LAMPIRAN 5	105
LAMPIRAN 6	107
LAMPIRAN 7	108



DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. D. O. Soares and A. N. Pontes, “Experiences of families of children with autism spectrum disorder,” *Int. Phys. Med. Rehabil. J.*, vol. 9, no. 2, pp. 75–80, Jun. 2024, doi: 10.15406/ipmrj.2024.09.00378.
- [2] R. M. Gillies, “Interpersonal Relationships and Students with Autism Spectrum Disorder,” in *Handbook of Educational Psychology and Students with Special Needs*, 1st ed., A. J. Martin, R. A. Sperling, and K. J. Newton, Eds., Routledge, 2020, pp. 534–556. doi: 10.4324/9781315100654-25.
- [3] Y. Ling Ang, H. Guan Goh, C. Kang Lee, K. Shuen Peh, and S. Hui Saw, “Tailored Virtual Environments for Facilitating School Transition in Children with Autism,” in *2024 12th International Conference on Information and Communication Technology (ICoICT)*, Bandung, Indonesia: IEEE, Aug. 2024, pp. 217–223. doi: 10.1109/ICoICT61617.2024.10698567.
- [4] D. M. Sulistyawan and F. Liauw, “PENERAPAN METODE BERTAHAP DAN MEKANISME SEDERHANA UNTUK MENGGALI BAKAT ANAK-ANAK AUTISME,” *J. Sains Teknol. Urban Peranc. Arsit. Stupa*, vol. 6, no. 1, pp. 111–120, Apr. 2024, doi: 10.24912/stupa.v6i1.27191.
- [5] R. Smees, J. Simner, and L. J. Rinaldi, “Are Children with Autistic Traits More or Less Creative? Links between Autistic Traits and Creative Attributes in Children,” *J. Creat. Behav.*, vol. 58, no. 3, pp. 328–341, Sep. 2024, doi: 10.1002/jocb.650.
- [6] B. Jeremić, “RECOGNITION AND SUPPORT PROGRAM FOR CHILDREN TALENTED FOR MUSIC AT JUNIOR AGE OF SCHOOL CHILDREN,” *Metod. Obz. Horiz.*, vol. 8, no. 2, pp. 97–109, Dec. 2013, doi: 10.32728/mo.08.2.2013.07.
- [7] N. C. Ignisius, “The Genius Painter and Other Stories : A Children Picture Book About Stigma of Autistic Children,” *Kita Kita*, vol. 10, no. 3, pp. 416–426, Dec. 2022, doi: 10.9744/katakita.10.3.416-426.
- [8] V. G. B. Gowreesunkar and S. W. Maingi, “Organising Events With Children With Disabilities at ANPRAS (Mauritius): Insights and Implications,” in *Events Management for the Infant and Youth Market*, H. Seraphin, Ed., Emerald Publishing Limited, 2023, pp. 197–207. doi: 10.1108/978-1-80455-690-020231023.
- [9] O. Gruebner *et al.*, “Digital Platform Uses for Help and Support Seeking of Parents With Children Affected by Disabilities: Scoping Review,” *J. Med. Internet Res.*, vol. 24, no. 12, p. e37972, Dec. 2022, doi: 10.2196/37972.
- [10] M. H. Hagen, D. S. Cruzes, L. Jaccheri, and J. A. Fails, “Evaluating digital creativity support for children: A systematic literature review,” *Int. J. Child-Comput. Interact.*, vol. 38, p. 100603, Dec. 2023, doi: 10.1016/j.ijcci.2023.100603.
- [11] A. Leyman, “Use of digital platforms by autistic children and young people for creative dress-up play (cosplay) to facilitate and support social interaction,” *Digit. Geogr. Soc.*, vol. 3, p. 100039, 2022, doi: 10.1016/j.diggeo.2022.100039.

- [12] M. Ashley, "Inclusive Design and Web Accessibility for Autism and Cognitive Disabilities," *Boller Rev.*, vol. 6, Mar. 2022, doi: 10.18776/tcu/br/6/143.
- [13] Egidia Putri and Agus Suriadi, "Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Anak dengan Motivasi dan Apresiasi," *ABDISOSHUM J. Pengabd. Masy. Bid. Sos. Dan Hum.*, vol. 1, no. 1, pp. 142–148, Mar. 2022, doi: 10.55123/abdisoshum.v1i1.522.
- [14] H. Abdillah, P. Setyosari, M. Muslihati, I. Hambali, and S. R. Dewanti, "Development of Self and Career-Understanding Gamification-Assisted Media for Students with Disabilities," *KONSELOR*, vol. 12, no. 4, pp. 273–289, Jan. 2024, doi: 10.24036/0202312432-0-86.
- [15] "Supporting Children with Autism Using Visual Arts," *Jordan J. Arts*, pp. 297–310, Jun. 2024, doi: 10.47016/16.2.8.
- [16] A. Hussain and F. Begum, "Comprehensive Education: Children with Special Needs," Nov. 05, 2024. doi: 10.20944/preprints202411.0186.v1.
- [17] P. W. Andini, "Pengalaman Pengguna dalam Rancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Kereta Api Mytrain Menggunakan Metode UX Journey," *J. Repos.*, vol. 6, no. 3, Jul. 2024, doi: 10.22219/repositor.v6i3.32431.
- [18] A. F. Maulana, W. A. Kusuma, and I. Nuryasin, "Solusi Desain Penambahan Opsi Pembayaran dan Peta Rute Interaktif Pada KAI Access Menggunakan UX Journey," *J. Repos.*, vol. 6, no. 3, Jul. 2024, doi: 10.22219/repositor.v6i3.32455.
- [19] A. Arian, *Customer Experience Analytics: How Customers Can Better Guide Your Web and App Design Decisions*, 1st ed. New York: Routledge, 2023. doi: 10.4324/b23273.
- [20] A. H. Fauzi, "Perancangan Desain Antarmuka Baru Game Edukasi Kahoot untuk Anak Usia Dini melalui Pendekatan UX Journey," *J. Repos.*, vol. 6, no. 2, Apr. 2024, doi: 10.22219/repositor.v6i2.32408.
- [21] R. Fohlin, "Designing for Special Education Schools".
- [22] B. Groba, L. Nieto-Riveiro, N. Canosa, P. Concheiro-Moscoso, M. D. C. Miranda-Duro, and J. Pereira, "Stakeholder Perspectives to Support Graphical User Interface Design for Children with Autism Spectrum Disorder: A Qualitative Study," *Int. J. Environ. Res. Public Health*, vol. 18, no. 9, p. 4631, Apr. 2021, doi: 10.3390/ijerph18094631.
- [23] A. Pradeep, "Designing User Experience (UX) for Special Education: Principles, Practices, and Challenges," in *2023 17th International Conference on Electronics Computer and Computation (ICECCO)*, Kaskelen, Kazakhstan: IEEE, Jun. 2023, pp. 1–5. doi: 10.1109/ICECCO58239.2023.10147151.
- [24] L. D. McColl, P. E. Rideout, T. N. Parmar, and A. Abba-Aji, "Peer support intervention through mobile application: An integrative literature review and future directions.," *Can. Psychol. Psychol. Can.*, vol. 55, no. 4, pp. 250–257, Nov. 2014, doi: 10.1037/a0038095.

- [25] W. A. Kusuma, A. H. Jantan, N. I. Admodisastro, and N. M. Norowi, "Enhancing Novice Developer Efficacy through UX Journey: Integrating User Experience and User Requirement to Develop Developer Skills," *JOIV Int. J. Inform. Vis.*, vol. 8, no. 3, p. 1040, Sep. 2024, doi: 10.62527/joiv.8.3.1848.
- [26] Volodymyr Vynnychenko Central Ukrainian State Pedagogical University, D. Zavitrenko, I. Snisarenko, and Donetsk State University of Internal Medicine affairs, "ART ACTIVITY AS A MEANS OF CORRECTIVE AND EDUCATIONAL WORK WITH CHILDREN WITH INTELLECTUAL DISABILITIES," *Acad. Notes Ser. Pedagog. Sci.*, vol. 1, no. 206, pp. 126–132, Jan. 2022, doi: 10.36550/2415-7988-2022-1-206-126-132.
- [27] S. Keyl, *Development, Education, and Participatory Action Research to Empower Marginalized Groups: Critical Subaltern Ways of Knowing among Migrant Domestic Workers*, 1st ed. New York: Routledge, 2022. doi: 10.4324/9781003166566.
- [28] "N. R. Cantika, 'PERANCANGAN USER INTERFACE UNTUK APLIKASI MOBILE E-TICKET TRAIN BOOKING MENGGUNAKAN METODE UX JOURNEY,' pp. 4–6, 2024.pdf."
- [29] A. H. Fauzi, "Perancangan Desain Antarmuka Baru Game Edukasi Kahoot untuk Anak Usia Dini melalui Pendekatan UX Journey," *J. Repos.*, vol. 6, no. 2, Apr. 2024, doi: 10.22219/repositor.v6i2.32408.
- [30] N. F. Ramadhani, W. A. Kusuma, and B. S. Wiyono, "Penerapan Technology for Child Pada TPQ Ar-Rahman Dengan Menggunakan Metode UX Journey," *J. Repos.*, vol. 6, no. 2, Apr. 2024, doi: 10.22219/repositor.v6i2.31934.
- [31] Assistant Professor, BGS B.Ed. College, Mysuru, Karnataka, India., S. Kumar C.R, P. K.B, and Registrar of Evaluation, Karnataka State Open University, Mysuru, Karnataka, India., "SWOT ANALYSIS," *Int. J. Adv. Res.*, vol. 11, no. 09, pp. 744–748, Sep. 2023, doi: 10.21474/IJAR01/17584.
- [32] C. L. Araújo, J. S. Silva, L. T. Vasconcelos, E. A. D. Carmo, and M. B. D. Silva, "Projeto MARGov na perspectiva de seus stakeholders: avaliação da co-construção de um modelo de governança colaborativa para a gestão de área protegida de preservação permanente na área metropolitana de Lisboa (Portugal)," *Rev. Pesqui. Qual.*, vol. 9, no. 21, pp. 424–444, Aug. 2021, doi: 10.33361/RPQ.2021.v.9.n.21.456.
- [33] N. R. Cantika, "PERANCANGAN USER INTERFACE UNTUK APLIKASI MOBILE E-TICKET TRAIN BOOKING MENGGUNAKAN METODE UX JOURNEY," pp. 4–6, 2024.
- [34] S. J. Rahayu, "Perancangan Desain User Interface Mobile Technology for Child " Wonder Play " dengan Metode UX Journey," 2023.
- [35] THIRAFI BUANA ATHARIDI, "PERANCANGAN APLIKASI MOBILE UNTUK PEMESANAN TIKET KERETA MENGGUNAKAN METODE UX JOURNEY," *Proposal*, pp. 4–6, 2024.

- [36] A. H. Fauzi, “Perancangan Desain Antarmuka Baru Game Edukasi Kahoot untuk Anak Usia Dini melalui Pendekatan UX Journey,” *J. Repos.*, vol. 6, no. 2 SE-Pengembangan Perangkat Lunak, 2024.
- [37] N. H. RUSADI, “Perancangan Desain Aplikasi Flight Booking Menggunakan Pendekatan UX Journey,” 2024.
- [38] P. W. Andini, “PENGALAMAN PENGGUNA DALAM RANCANGAN APLIKASI PEMESANAN TIKET KERETA API MYTRAIN MENGGUNAKAN PENDEKATAN METODE UX JOURNEY,” vol. 4, no. 02, pp. 7823–7830, 2024.
- [39] R. S. M. Asda, “SOLUSI DESAIN UNTUK APLIKASI TRAIN BOOK SYSTEM ‘KAI ACCESS’ DENGAN METODE UX JOURNEY,” 2024.
- [40] D. M. PUTRA, “Analisis Desain Aplikasi Lagu Nasional Untuk Anak Menggunakan UX Journey,” 2024.
- [41] T. Akhir, “Analisis User Experience Pada Youtube Kids Menggunakan UX Journey,” 2024.
- [42] A. N. Nurillah, “Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi ‘Flight Booking’ Menggunakan Pendekatan UX Journey,” *Pesqui. Vet. Bras.*, vol. 26, no. 2, pp. 173–180, 2021.
- [43] Sulistiyawati, “Penerapan Metode UX Journey pada Perancangan User Interface Mobile Flight Book System,” *Proposal*, pp. 4–6, 2024.
- [44] A. Hening Darmasti, N. Pinkwart, and R. Zender, “User Experience Evaluation in Virtual Reality for Autism: A Systematic Literature Review,” in *Universal Access in Human-Computer Interaction*, vol. 14020, M. Antona and C. Stephanidis, Eds., in *Lecture Notes in Computer Science*, vol. 14020, Cham: Springer Nature Switzerland, 2023, pp. 546–568. doi: 10.1007/978-3-031-35681-0_36.
- [45] L. D. Amira, W. Wagino, and I. K. Budayasa, “User Interface and User Experience Design of Family Intervention Application for Parents of Children with Autism:” presented at the Eighth Southeast Asia Design Research (SEA-DR) & the Second Science, Technology, Education, Arts, Culture, and Humanity (STEACH) International Conference (SEADR-STEACH 2021), Surabaya, Indonesia, 2022. doi: 10.2991/assehr.k.211229.014.
- [46] M. R. On, “Analisis Kesalahan Pengguna pada Aplikasi Web: Pemahaman dan Respons Pengguna dalam Konteks Penggunaan Sehari-hari,” *TECHSI - J. Tek. Inform.*, vol. 15, no. 1, p. 17, May 2024, doi: 10.29103/techsi.v15i1.14843.

FAKULTAS TEKNIK

INFORMATIKA

informatika.um.ac.id | informatika@um.ac.id

FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Ni Putu Margaretha

NIM : 202110370311149

Judul TA : Perancangan Aplikasi Jual Beli Hasil Karya Anak Autis

Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	2%
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	8%
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	2%
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	2%
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	2%
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	12%

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

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

Mengetahui,
Pemeriksa (Staff TU)

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