

**SOLUSI DESAIN PENAMBAHAN OPSI PEMBAYARAN DAN
PETA RUTE INTERAKTIF PADA KAI ACCESS
MENGGUNAKAN *UX JOURNEY***

Tugas Akhir

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



Angga Fadhil Maulana
(202010370311416)

Bidang Minat :

(Rekayasa Perangkat Lunak)

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

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**Solusi Desain Penambahan Opsi Pembayaran dan Peta Rute
Interaktif pada KAI Access Menggunakan UX Journey**

TUGAS AKHIR

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

Menyetujui,

Malang, 10 Maret 2024

Dosen Pembimbing 1



Dosen Pembimbing 2



Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom,

M.Kom.

NIP. 10814100543PNS.

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

NIP. 10814100561PNS.

LEMBAR PENGESAHAN

Solusi Desain Penambahan Opsi Pembayaran dan Peta Rute Interaktif pada KAI Access Menggunakan UX Journey

TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

Angga Fadhil Maulana

202010370311416

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji
pada tanggal 10 Maret 2024

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Wildan Suharso S.Kom., M.Kom.

NIP. 10817030596PNS.

Dosen Penguji 2



Ir. Yufis Azhar S.Kom., M.Kom.

NIP. 10814100544PNS.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Informatika



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

NIP. 10814100541PNS.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Angga Fadhil Maulana**

NIM : **202010370311416**

Fak./Jur. : **Teknik/Informatika**

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“Solusi Desain Penambahan Opsi Pembayaran Dan Peta Rute Interaktif Pada Kai Access Menggunakan Ux Journey”** beserta seluruh isinya adalah murni karya saya sendiri dan bukan merupakan karya tulis-orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumber-sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini maka saya siap menanggung segala bentuk resiko maupun sanksi yang berlaku.

Malang, 13 Maret 2024

Mengetahui

Dosen Pembimbing

Yang membuat pernyataan


(Ir. Wahyu Andhyka Kusuma, S.Kom, M.Kom.)
NIDN. 0720068701



(Angga Fadhil Maulana)

ABSTRAK

Masalah: Sistem pemesanan tiket kereta api berbasis aplikasi, seperti KAI Access, telah tumbuh pesat sebagai metode efisien dan populer dalam perolehan tiket perjalanan daring. Meski KAI Access sebagai aplikasi resmi PT Kereta Api Indonesia (Persero) memberikan kemudahan dalam pemesanan tiket, namun popularitasnya juga mengungkapkan sejumlah kendala. Opsi pembayaran yang terbatas, kurangnya informasi mengenai jalur kereta juga informasi keterlambatan jam kedatangan kereta api, serta kurangnya navigasi pemesanan menjadi tantangan yang perlu diatasi. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan mengatasi kendala-kendala tersebut.

Metode: Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisa kebutuhan dengan menggunakan metode *UX Journey*, untuk menemukan kebutuhan pengguna dengan fokus mengembangkan solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Hasil: Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam *variable behavior* sebelum dan sesudah pengembangan solusi desain. Pada variabel pertama kemudahan melakukan pembayaran meningkat dari 20% menjadi 100%, variabel kedua kemudahan melihat informasi terkait delay jam kedatangan kereta api, dan detail jalur kereta yang akan dinaiki meningkat dari 52% menjadi 92%, dan variabel ketiga kemudahan dalam melakukan navigasi pemesanan meningkat dari 32% menjadi 92%.

Kesimpulan dan pengembangan: Diharapkan melalui pengembangan solusi desain dengan menambahkan fitur opsi pembayaran yang beragam, fitur peta rute interaktif, dan fitur navigasi, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pengalaman pengguna pada aplikasi KAI Access.

Kata Kunci: *UX Journey, KAI Access, Variable behavior*

ABSTRACT

Problem: App-based train ticket reservation systems, such as KAI Access, have experienced rapid growth as an efficient and popular method for obtaining travel tickets online. While KAI Access, as the official application of PT Kereta Api Indonesia (Persero), provides convenience in ticket booking, its popularity has also revealed several challenges. Limited payment options, lack of information regarding train routes, delay information, and the absence of booking navigation pose challenges that need to be addressed. Therefore, further research is needed to enhance the user experience by addressing these challenges. **Method:** This study aims to conduct a needs analysis using the UX Journey method to identify user requirements, with a focus on developing design solutions that align with user needs. **Results:** The research results indicate a significant improvement in behavior variables before and after the development of design solutions. In the first variable, the ease of making payments increased from 20% to 100%. The second variable, ease of accessing information related to train arrival delays and details of the train route to be taken, increased from 52% to 92%. Furthermore, the third variable, ease of navigating the booking process, increased from 32% to 92%. **Conclusion and Development:** It is expected that through the development of design solutions by adding diverse payment options, interactive route map features, and navigation features, a positive contribution can be made to improving the user experience on the KAI Access application.

Keywords: UX Journey, KAI Access, Behavior Variables

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT. Atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang membantu secara langsung maupun tidak langsung:

1. Kedua orang tua, Bapak Triono dan Ibu Purwati yang telah mendidik, mendoakan, selalu memberikan dukungan, yang tidak pernah menyerah untuk menyekolahkan anaknya hingga sarjana.
2. Bapak Wahyu Andhyka Kusuma, S.Kom, M.Kom. dan Bapak Ir. Ilyas Nuryasin, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang bersedia meluangkan waktunya untuk membantu dan membimbing penulis selama mengerjakan tugas akhir dari awal hingga akhir.
3. Bapak Luqman Hakim, S.Kom., M.Kom. selaku dosen wali yang membantu segala urusan sejak awal kuliah.
4. Bapak Agus Eko Minarno, S.Kom, M.Kom. dan Bapak Syaifuddin, S.Kom., M.Kom., selaku pimpinan Laboratorium Informatika Universitas Muhammadiyah Malang beserta jajaran pengurus lainnya yang memberikan kesempatan penulis mengembangkan diri selama menjadi bagian dari laboratorium.
5. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan banyak ilmu, pengalaman, dan kesempatan kepada penulis selama berkuliah.
6. Zaidan Halim, Muhammad Akmal Ryandi, Alm. Mohammad Sahal Mahfudz selaku sahabat perjuangan sejak masih menjadi mahasiswa baru.
7. Seluruh teman-teman penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan semangat, motivasi, dukungan, yang memiliki peran besar terhadap penulis melalui suka maupun duka.

Malang, 10 Februari 2024



Penulis

KATA PENGANTAR

Dengan puji syukur kehadirat Allah SWT. Atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul:

“SOLUSI DESAIN PENAMBAHAN OPSI PEMBAYARAN DAN PETA RUTE INTERAKTIF PADA KAI ACCESS MENGGUNAKAN UX JOURNEY.”

Dalam perjalanan penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa setiap langkah yang diambil merupakan sebuah perjuangan untuk mengatasi berbagai tantangan dan hambatan. Kesadaran akan adanya keterbatasan dan kekurangan dalam penulisan ini menjadi dasar bagi penulis untuk terus berupaya memberikan kontribusi yang lebih baik di masa mendatang.



Malang, 10 Februari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Batasan Masalah	4
BAB II.....	5
STUDI LITERATUR.....	5
2.1. Konteks Penelitian	6
2.2. Studi Kelayakan	8
2.3. Research Gap	11
2.4. Teknik Pengumpulan Data.....	11
2.5. Validasi dan Verifikasi.....	12
BAB III	15
METHODOLOGI.....	15
3.1. Desain Penelitian	15
3.2. Alur Metode Penelitian.....	15
3.3. Populasi dan Sampel.....	20
3.4. Prosedur Pengumpulan Data.....	23
3.5. Teknik dan Prosedur Analisis Data.....	24
3.6. Penjaminan Keabsahan Data.....	25
3.7. Penarikan Kesimpulan	25
3.8. Goals	26
BAB IV	28
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28

4.1.	Discover	28
4.1.1.	Hypothesis.....	28
4.1.2.	Identify Behavioral Variable.....	29
4.2.	Explore.....	31
4.2.1.	Prepared questions	31
4.2.2.	Meet Stakeholders.....	33
4.2.3.	Findings.....	34
4.2.4.	Index cards/sticky notes	35
4.2.5.	Map interview	36
4.2.6.	Significant behavior pattern	37
4.2.7.	Synthesize Characteristics And Relevant Goals	37
4.2.8.	Check For Redundancy And Completeness.....	38
4.2.8.1.	Validation.....	38
4.2.8.2.	Verification	39
4.2.9.	Persona.....	39
4.2.10.	Customer Journey	41
4.2.11.	User Scenarios and User Stories	43
4.2.12.	Site Map.....	44
4.2.13.	Wireframing.....	45
4.3.	Test.....	52
4.3.1.	Qualitative & Quantitative selection.....	52
4.3.2.	A/B Testing.....	53
4.3.3.	Verification	56
4.3.4.	Objective Behavioural Variables	57
4.3.5.	Acceptance Criteria.....	57
4.4.	Listen (Follow-up)	59
4.5.	Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan.....	59
4.6.	Metrik Persyaratan	64
4.7.	Diskusi	66
BAB V		72
KESIMPULAN DAN SARAN.....		72
5.1.	Kesimpulan	72
5.2.	Saran	72
DAFTAR PUSTAKA		73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3- 1 Alur Penelitian UX Journey.....	16
Gambar 4- 1 Map Interview.....	36
Gambar 4- 2 Synthesize Characteristics And Relevant Goals.....	38
Gambar 4- 3 Persona 1.....	40
Gambar 4- 4 Persona 2.....	41
Gambar 4- 5 Customer Journey Mapping Persona 1.....	42
Gambar 4- 6 Customer Journey Mapping Persona 1.....	42
Gambar 4- 7 Customer Journey Mapping Persona 2.....	43
Gambar 4- 8 Customer Journey Mapping Persona 2.....	43
Gambar 4- 9 User Scenario and Stories.....	44
Gambar 4- 10 Site Map.....	45
Gambar 4- 11 (a) Solusi Desain Pilihan Stasiun (b) Referensi Desain.....	46
Gambar 4- 12 (a) Solusi Desain Pilihan Kursi dan Kelas (b) Referensi Desain...	48
Gambar 4- 13 (a) Solusi Desain Pembayaran (b) Referensi Desain.....	49
Gambar 4- 14 (a) Solusi Desain Cetak Bukti Pemesanan (b) Referensi Desain...	50
Gambar 4- 15 (a) Solusi Desain Peta Rute Interaktif (b) Referensi Desain.....	51
Gambar 4- 16 AB Testing Kemudahan Navigasi.....	53
Gambar 4- 17 AB Testing Kemudahan Pembayaran.....	54
Gambar 4- 18 AB Testing Kemudahan Informasi.....	55
Gambar 4- 19 Hasil Uji AB Testing.....	56
Gambar 4- 20 (a) Positive Case Halaman 1 (b) Positive Case Halaman 1.....	58
Gambar 4- 21 (a) Positive Case Halaman 2 (b) Positive Case Halaman 2.....	58
Gambar 4- 22 (a) Positive Case Halaman 3 (b) Positive Case Halaman 3.....	58
Gambar 4- 23 (a) Positive Case Halaman 4 (b) Positive Case Halaman 4.....	59
Gambar 4- 24 (a) Positive Case Halaman 5 (b) Positive Case Halaman 5.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 2- 1 Competitor	7
Tabel 2- 2 Analisis SWOT	9
Tabel 2- 3 Acceptance Criteria	13
Tabel 2- 4 User Requirement Metric	13
Tabel 3- 1 Karakteristik Populasi.....	21
Tabel 3- 2 Goals dan Aktivitas	27
Tabel 4- 1 Hypotheses.....	29
Tabel 4- 2 Identify Behavioral Variable	29
Tabel 4- 3 Prepared Questions	31
Tabel 4- 4 Index Card	35
Tabel 4- 5 Significant Behavior Patterns	37
Tabel 4- 6 Komponen Pilihan Stasiun	46
Tabel 4- 7 Komponen Pilihan Kursi	48
Tabel 4- 8 Komponen Pembayaran.....	49
Tabel 4- 9 Komponen Cetak Bukti Pemesanan	50
Tabel 4- 10 Komponen Peta Rute Interaktif	52
Tabel 4- 11 Verification Hypothesis	56
Tabel 4- 12 Objective Behavioural Variables.....	57
Tabel 4- 13 Daftar Periksa Kebutuhan.....	60
Tabel 4- 14 Metrik Persyaratan.....	65

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan Konsumen Terhadap Minat Beli Tiket Kereta Api Secara Online Menggunakan Aplikasi KAI Access, M. S. Program Studi, M. STIE Ekuitas Bandung Terra Saptina Maulani, P. S. Studi, and M. STIE Ekuitas Bandung, “Pengaruh Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan Konsumen Terhadap Minat Beli Tiket Kereta Api Secara Online Menggunakan Aplikasi KAI Access (Studi Kasus Pada Masyarakat Kota Bandung),” *Bank. Manag. Rev.*, vol. 10, no. 2, pp. 1425–1442, Mar. 2021, doi: 10.52250/BMR.V10I2.443.
- [2] N. B. Sidauruk, N. Riza, R. Nuraini, and S. Fatonah, “PENGUNAAN METODE SVM DAN RANDOM FOREST UNTUK ANALISIS SENTIMEN ULASAN PENGGUNA TERHADAP KAI ACCESS DI GOOGLE PLAYSTORE,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 7, no. 3, pp. 1901–1906, Nov. 2023, doi: 10.36040/JATI.V7I3.6899.
- [3] A. W. Saputra, “Analisis Permasalahan Pada Aplikasi Smartphone KAI Access Berdasarkan End-User Review Menggunakan Metode Text-Mining Dan Fishbone Diagram,” Dec. 2020, Accessed: Jul. 10, 2023. [Online]. Available: <https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/29682>
- [4] A. Alfita Hannan and A. Bisnis Jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Bandung, “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Kereta Api Layanan Lokal Bandung Raya Berbasis Aplikasi KAI Access (Studi Kasus Pada PT KAI),” *Appl. Bus. Adm. J.*, vol. 2, no. 1, Jan. 2023, Accessed: Jul. 10, 2023. [Online]. Available: <https://journal.ebizmark.id/index.php/abaj/article/view/39>
- [5] K. R. Hadi, H. M. Az-Zahra, and L. Fanani, “Analisis Dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile KAI Access Dengan Metode Usability Testing Dan Use Questionnaire,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 9, pp. 2742–2750, Feb. 2018, Accessed: Jan. 30, 2024. [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/2400>
- [6] W. A. Kusuma, A. H. Jantan, N. I. Admodisastro, and N. M. Norowi,

- “Reframed Design Thinking and Feasibility Analysis of UX Journey: Integrating User Experience and User Requirement for Solo Software Development,” Jan. 2023, doi: 10.20944/PREPRINTS202301.0190.V1.
- [7] R. E. Hamzah, “WEB SERIES SEBAGAI KOMUNIKASI PEMASARAN DIGITAL TRAVELOKA,” *J. Pustaka Komun.*, vol. 1, no. 2, pp. 361–374, Sep. 2018, doi: 10.32509/PUSTAKOM.V1I2.714.
- [8] A. Yulianingsih and F. Oktafani, “Pengaruh Brand Image dan E-Service Quality Terhadap Proses Keputusan Pembelian Pada Tiket.com,” *J. Ilm. Manajemen, Ekon. Akunt.*, vol. 4, no. 2, pp. 60–72, May 2020, doi: 10.31955/MEA.V4I2.360.
- [9] N. C. MARATI, “PENGARUH KUALITAS LAYANAN DAN HARGA TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN JASA TRANSPORTASI OJEK ONLINE (STUDI PADA KONSUMEN GOJEK DI SURABAYA),” *J. Pendidik. Tata Niaga*, vol. 4, no. 3, Jun. 2016, doi: 10.26740/JPTN.V4N3.P.
- [10] S. Tinggi Ilmu Ekonomi Al-Washliyah Sibolga, S. STIE Bakti Bangsa Pamekasan, and I. Ali STIE Bakti Bangsa Pamekasan, “Analisis Layanan Ojek Online PT. Grab Indonesia Wilayah Surabaya dalam Perspektif Bisnis Islam,” *Jesya (Jurnal Ekon. dan Ekon. Syariah)*, vol. 3, no. 1, pp. 147–157, Jan. 2020, doi: 10.36778/JESYA.V3I1.139.
- [11] K. Putri and D. Larasati, “Potensi Aplikasi Mobile untuk Pengembangan Usaha berdasarkan Ulasan Pengguna (Studi Kasus: Appon dan Kunci),” *J. Sains dan Seni ITS*, vol. 11, no. 6, Jun. 2023, doi: 10.12962/J23373520.V11I6.110153.
- [12] D. Indrawan and S. R. Jalilah, “Metode Kombinasi/Campuran Bentuk Integrasi Dalam Penelitian,” *J. Stud. Guru dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 3, pp. 735–739, Dec. 2021, doi: 10.30605/JS GP.4.3.2021.1452.
- [13] N. D. Putri, H. Haslindah, P. K. S. Marwati, W. Hermawansyah, B. Bustan, and A. A. A. Ilahi, “Dampak Budaya Organisasi terhadap Inovasi dalam Perusahaan Teknologi: Sebuah Penelitian Kualitatif,” *J. Ilm. Multidisiplin Amsir*, vol. 2, no. 1, pp. 137–144, Dec. 2023, Accessed: Jan. 31, 2024.

[Online].

Available:

<http://www.journal.stieamsir.ac.id/index.php/abrij/article/view/403>

- [14] I. P. Hadi, “Penelitian Media Kualitatif (Filosofi Filosofi Penelitian, Paradigma, Rentang Teori, Langkah-langkah Penelitian Media: Metode Reception Studies, Etnografi Media/Netnografi, Fenomenologi, Studi Kasus, Analisis Tematik),” *Penelit. Media Kualitatif*, p. 114, Jul. 2020, Accessed: Jan. 31, 2024. [Online]. Available: www.rajagrafindo.co.id
- [15] P. C. Friman, “COOPER, HERON, AND HEWARD’S APPLIED BEHAVIOR ANALYSIS (2ND ED.): CHECKERED FLAG FOR STUDENTS AND PROFESSORS, YELLOW FLAG FOR THE FIELD,” *J. Appl. Behav. Anal.*, vol. 43, no. 1, p. 161, Mar. 2010, doi: 10.1901/JABA.2010.43-161.
- [16] M. Mustaqim, “METODE PENELITIAN GABUNGAN KUANTITATIF KUALITATIF/MIXED METHODS SUATU PENDEKATAN ALTERNATIF,” *Intelegensia J. Pendidik. Islam*, vol. 4, no. 1, 2016, doi: 10.34001/INTELEGENSIA.V6I1.1351.
- [17] R. Yunitarini, P. B. Santoso, and H. Nurwarsito, “Implementasi Perangkat Lunak Electronic Customer Relationship Management (E-CRM) dengan Metode Framework of Dynamic CRM,” *J. EECCIS (Electrics, Electron. Commun. Control. Informatics, Syst.)*, vol. 6, no. 1, pp. 83–90, 2012, doi: 10.21776/JEECCIS.V6I1.171.
- [18] R. Rusliyawati, K. Muludi, A. Wantoro, and D. A. Saputra, “Implementasi Metode International Prostate Symptom Score (IPSS) Untuk E-Screening Penentuan Gejala Benign Prostate Hyperplasia (BPH),” *J. Sains dan Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 28–37, Jun. 2021, doi: 10.34128/JSL.V7I1.298.
- [19] G. N. K. Adiputra, P. F. Alam, and E. N. Alam, “PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI USER INTERFACE APLIKASI REKARUANG PADA MODUL KONSULTASI MENGGUNAKAN METODOLOGI WATERFALL,” *J. Sci. Soc. Res.*, vol. 4, no. 3, pp. 248–255, Oct. 2021, doi: 10.54314/JSSR.V4I3.658.

- [20] S. Nur, “KONFLIK, STRES KERJA DAN KEPUASAN KERJA PENGARUHNYA TERHADAP KINERJA PEGAWAI PADA UNIVERSITAS KHAIRUN TERNATE,” *J. EMBA J. Ris. Ekon. Manajemen, Bisnis dan Akunt.*, vol. 1, no. 3, Aug. 2013, doi: 10.35794/EMBA.1.3.2013.2238.
- [21] S. M. HARDIYANTO, “Pengaruh Kualitas Layanan Dan Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan Pengguna Jasa PT. Kereta Api Indonesia DAOP VIII Jurusan Surabaya - Malang,” *J. Pendidik. Tata Niaga*, vol. 7, no. 2, Jul. 2019, doi: 10.26740/JPTN.V7N2.P.
- [22] F. Ekonomi, P. Manajemen, P. Universitas, and B. Jambi, “Pengaruh Pelayanan Purna Jual Terhadap Loyalitas Konsumen Pada Asus Service Center Kota Jambi,” *Sci. Manag. Students Res. J.*, vol. 1, no. 6, pp. 193–199, Feb. 2020, doi: 10.33087/SMS.V1I6.30.
- [23] J. Riset and A. Terpadu, “ANALISIS FAKTOR-FAKTOR PROFITABILITAS PERUSAHAAN MENGGUNAKAN PURPOSIVE SAMPLING DAN REGRESI BERGANDA,” *J. Ris. Akunt. Terpadu*, vol. 9, no. 1, pp. 105–108, May 2016, doi: 10.35448/JRAT.V9I1.4288.
- [24] “Why 5 Participants Are Okay in a Qualitative Study, but Not in a Quantitative One.” <https://www.nngroup.com/articles/5-test-users-qual-quant/> (accessed Jan. 31, 2024).
- [25] P. Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif Ardiansyah, Ms. Jailani, S. Negeri, B. Provinsi Jambi, and U. Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, “Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif,” *IHSAN J. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 1–9, Jul. 2023, doi: 10.61104/IHSAN.V1I2.57.
- [26] B. Subagiya, “Eksplorasi penelitian Pendidikan Agama Islam melalui kajian literatur: Pemahaman konseptual dan aplikasi praktis,” *Ta'dibuna J. Pendidik. Islam*, vol. 12, no. 3, pp. 304–318, Jun. 2023, doi: 10.32832/tadibuna.v12i3.14113.
- [27] W. Yuliani, “METODE PENELITIAN DESKRIPTIF KUALITATIF

- DALAM PERSPEKTIF BIMBINGAN DAN KONSELING,” *QUANTA J. Kaji. Bimbing. dan Konseling dalam Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 83–91, Feb. 2018, doi: 10.22460/Q.V2I2P83-91.1641.
- [28] A. Mutolib *et al.*, “Kontribusi Dana Desa dalam Pembangunan Badan Usaha Milik Desa Di Desa Hanura, Kabupaten Pesawaran, Provinsi Lampung,” *JSHP J. Sos. Hum. dan Pendidik.*, vol. 3, no. 1, pp. 10–19, Feb. 2019, doi: 10.32487/JSHP.V3I1.535.
- [29] S. Sutarto, “POLA INTERGARSI KURIKULUM SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN AKADEMIK DAN NON AKADEMIK SISWA,” *Tarb. Al-Awlad J. Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, vol. 12, no. 1, pp. 52–61, Aug. 2022, doi: 10.15548/ALAWLAD.V12I1.4181.
- [30] C. Bradshaw, S. Atkinson, and O. Doody, “Employing a Qualitative Description Approach in Health Care Research,” *Glob. Qual. Nurs. Res.*, vol. 4, Nov. 2017, doi: 10.1177/2333393617742282.
- [31] D. Pratiwi Indriasari, dan Arief Sirajuddin, and S. Amkop Makassar, “Pengaruh Customer Experience terhadap Repurchase Intention Produk Online dengan Customer Satisfaction sebagai Variable Intervening,” *Manag. Account. Res. Stat.*, vol. 1, no. 2, pp. 11–23, Oct. 2021, doi: 10.59583/MARS.V1I2.10.
- [32] J. H. Lee, M. J. Kim, and S. W. Kim, “A study customer journey map for user experience analysis of information and communications technology service,” *Lect. Notes Comput. Sci. (including Subser. Lect. Notes Artif. Intell. Lect. Notes Bioinformatics)*, vol. 9187, pp. 66–74, 2015, doi: 10.1007/978-3-319-20898-5_7/FIGURES/6.
- [33] K. Angelina, E. Sutomo, and V. Nurcahyawati, “Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking,” *TEMATIK*, vol. 9, no. 1, pp. 70–78, Jun. 2022, doi: 10.38204/TEMATIK.V9I1.915.
- [34] P. B. A. A. Putra, V. H. Pranatawijaya, E. Christian, and W. Widiatry,

“IMPLEMETASI APLIKASI MOBILE PENGENALAN KAMPUS PADA MASA PANDEMI COVID-19,” *J. Teknol. Inf. J. Keilmuan dan Apl. Bid. Tek. Inform.*, vol. 16, no. 2, pp. 195–200, Aug. 2022, doi: 10.47111/JTI.V16I2.5416.

- [35] A. Segara, “Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web,” *Magenta / Off. J. STMK Trisakti*, vol. 3, no. 01, pp. 452–464, Feb. 2019, doi: 10.61344/MAGENTA.V3I01.45.
- [36] A. Nioga, K. C. Brata, and L. Fanani, “Evaluasi Usability Aplikasi Mobile KAI Access Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping (Studi Kasus PT KAI),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 1396–1402, 2019, Accessed: Jan. 31, 2024. [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4384>
- [37] F. Hermawan, A. Ferico, and O. Pasaribu, “Implementasi Web Service Sebagai Penyedia Informasi Untuk Aplikasi Pengelolaan Jadwal Pemberian Pakan Ikan (Studi Kasus: Pokdakan Karya Bersama),” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 4, no. 3, pp. 335–341, Sep. 2023, doi: 10.33365/JATIKA.V4I3.2720.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG



FAKULTAS TEKNIK

INFORMATIKA

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

FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Angga Fadhil Maulana

NIM : 202010370311416

Judul TA : Solusi Desain Penambahan Opsi Pembayaran dan Peta Rute Interaktif pada KAI Access Menggunakan UX Journey

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 %	8%
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	9%
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	2%
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	5%
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	0%

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

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

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)

(.....deny.....)



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

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

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No.248 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)