

**DESAIN ANTARMUKA SISTEM PENILAIAN KINERJA
KARYAWAN MENGGUNAKAN *METODE DESIGN
THINKING* PADA TOKO AMMAR *FURNITURE***

Laporan Tugas Akhir

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



**Hafsyari Anggita Ratri D
201910370311086**

**Bidang Minat
Rekayasa Perangkat Lunak**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

**DESAIN ANTARMUKA SISTEM PENILAIAN KINERJA KARYAWAN
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA TOKO
AMMAR FURNITURE**

TUGAS AKHIR

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1

Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Menyetujui,

Malang, 12 Maret 2024

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2



Wildan Suharso S.Kom., M.Kom

NIP. 10817030596PNS.

Briansyah Setio Wiyono S.Kom.,

M.Kom

NIP. 190913071987PNS.

LEMBAR PENGESAHAN
DESAIN ANTARMUKA SISTEM PENILAIAN KINERJA
KARYAWAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN
THINGKING PADA TOKO AMMAR FURNITURE
TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

Hafsyari Anggita Ratri D.
201910370311086

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji
pada tanggal 12 Maret 2024

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Ir Denar Regata Akbi S.Kom., M.Kom.

NIP. 10816120591PNS.

Dosen Penguji 2



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

NIP. 10814100561PNS.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Informatika



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

NIP. 10814100541PNS.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : Hafsyari Anggita Ratri D

NIM : 201910370311086

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul “**DESAIN ANTARMUKA SISTEM PENILAIAN KINERJA KARYAWAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* PADA TOKO AMMAR FURNITURE**” 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 saya ini maka saya siap menanggung segala bentuk resiko/sanksi yang berlaku.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing 1



Wildan Suharso S.Kom., M.Kom

NIP. 10817030596PNS

Malang, 23 Februari 2024

Yang Membuat Pernyataan



Hafsyari Anggita Ratri D

ABSTRAK

Dunia bisnis saat ini mengalami perkembangan yang cepat, seiring dengan tingkat persaingan yang semakin tinggi. Hal ini mendorong setiap bisnis untuk memiliki keunggulan dan strategi yang unik guna tetap relevan di pasar yang kompetitif. Toko Ammar *Furniture* yang bergerak dibidang *Furniture* yang terletak di Kota Kendari, Sulawesi Tenggara yang didirikan pada tahun 2019. Sebagai wujud untuk meningkatkan kinerja pada perusahaan ini, salah satu proses yang dilakukan adalah penilaian kinerja karyawan. Saat ini, sistem penilaian kinerja karyawan masih dilakukan secara manual dengan mengandalkan hasil observasi dan wawancara. Hal ini menjadi masalah yang akan menghambat kinerja karyawan, sehingga memerlukan perancangan UI/UX Sistem Penilaian Kinerja Karyawan yang tepat untuk suatu *website* yang akan memberikan informasi dan tampilan desain yang mudah dipahami. Design Thinking merupakan metode pendekatan dalam perancangan produk yang berpusat pada kebutuhan dari pengguna dan menghasilkan pemikiran kreatif dalam menyelesaikan permasalahan, pada metode pendekatan ini terdapat 5 tahapan : *Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Test*. Kelima tahapan ini sangat penting untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh pengguna, yang kemudian menghasilkan ide dan solusi untuk mengatasi tantangan yang ada. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah prototipe situs *web* dengan desain antarmuka pengguna (UI/UX) yang disusun sesuai kebutuhan pengguna, dan hasil akhir dari penelitian ini dengan pengujian *Usability Testing* yang menggunakan maze diperoleh score 82,5 untuk pengujian pada POV *Admin* dan score 78,1 untuk pengujian pada POV Karyawan hal ini didapatkan berdasarkan *direct success, misc click rate, dan average duration*, dari hasil tersebut pengguna merasa puas terhadap hasil desain yang diberikan.

Kata Kunci : *Design Thinking, User Interface, User Experience, Usability Testing*

ABSTRACT

The business world is currently experiencing rapid development, along with a higher level of competition. This encourages every business to have unique advantages and strategies to remain relevant in a competitive market. Ammar Furniture store which is engaged in Furniture located in Kendari City, Southeast Sulawesi which was founded in 2019. As a form of improving performance in this company, one of the processes carried out is employee performance appraisal. Currently, the employee performance appraisal system is still done manually by relying on the results of observations and interviews. This is a problem that will hinder employee performance, so it requires designing the right UI / UX Employee Performance Appraisal System for a website that will provide information and design displays that are easy to understand. Design Thinking is an approach method in product design that centers on the needs of Users and produces creative thinking in solving problems, in this approach method there are 5 stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype and Test. These five stages are very important to overcome the problems faced by Users, which then generate ideas and solutions to overcome existing challenges. The result of this research is a website Prototype with a User interface design (UI/UX) that is structured according to User needs, and the final result of this research with Usability Testing using a maze obtained a score of 82.5 for Testing on Admin POV and a score of 78.1 for Testing on Employee POV this is obtained based on direct success, misclick rate, and average duration, from the results, the user feels satisfied with the design outcome provided.

Keywords : *Design Thinking, User Interface, User Experience, Usability Testing*

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, kesehatan dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi, skripsi ini saya persembahkan sebagai bentuk ungkapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Wildan Suharso S.Kom., M.Kom dan Bapak Briansyah Setio Wiyono S.Kom., M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan kesabaran untuk memberikan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Segenap Dosen Teknik Informatika yang telah memberikan bimbingan keilmuan dengan begitu sabar selama masa studi penulis.
3. Orangtua tercinta Bapak Dapis S.T., M.Si dan Ibu Sri Astutik S.E. Yang selalu menjadi penyemangat penulis yang tiada hentinya, terima kasih telah memberikan kasih sayang, doa, materi dan motivasi dengan penuh keikhlasan yang tak terhingga kepada penulis. Semoga Allah SWT selalu menjaga kalian dalam kebaikan dan kemudahan Aamiin.
4. Keluarga besar terutama saudara kandung penulis Kakak Herda, Handika Dan Adik Herfalino, Hanum, Herfian yang selalu memberikan support, doa dan bantuan lainnya.
5. Seseorang yang memiliki NIM 2019-167 yang telah berkontribusi dalam penulisan skripsi ini, yang selalu menemani, meluangkan waktu, mendengarkan keluh kesah, selalu menghibur dalam kesedihan dan senantiasa sabar dalam menghadapi mood penulis. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya.
6. Sahabat semasa SMP hingga sekarang Husvita, Ika, Reyza, Ananda, Gisa, Dinda, Syamsinar, Asmayanti. Yang selalu memberikan dukungan, perhatian dan saran semasa pengerjaan skripsi penulis.
7. Sahabat semasa SMA hingga sekarang Adriana, Nabila, Julianti, Aprilia, Ma'rifatunnisa, Hastriana. Yang selalu memberikan doa, motivasi dan semangat dalam menyelesaikan skripsi penulis.

8. Sahabat semasa Perkuliahan Adelia, Reta, Wulan. Yang selalu membantu penulis dari awal perkuliahan hingga saat ini, memberikan dukungan, motivasi serta semangat dalam pengerjaan skripsi penulis.
9. Sahabat yang baru saya temui semasa PMM Atul, Fina, Desty. Yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam pengerjaan skripsi ini.
10. Dan terakhir untuk diri saya sendiri. Terima kasih karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, Ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk saya sendiri.

Malang, 21 Februari 2024



Hafsyari Anggita Ratri D



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, kesehatan dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul :

“Desain Antarmuka Sistem Penilaian Kinerja Karyawan menggunakan metode *Design Thinking* pada Toko Ammar Furniture”

Dalam penelitian ini disajikan pokok – pokok pembahasan meliputi latar belakang, metode penelitian serta hasil dan pembahasan yang telah didapat pada proses penelitian ini. Diberikan kesimpulan berdasarkan hasil yang telah didapatkan pada proses penelitian.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penulisan tugas akhir ini. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran yang membangun agar penulisan ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan di Bidang Informatika.

Malang, 21 Februari 2024



Hafsyari Anggita Ratri D

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	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	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Penelitian Terdahulu	4
2.2 Perancangan	7
2.3 User Interface (UI)	8
2.4 User Experience (UX)	8
2.5 Design Thinking	8
2.6 Usability Testing	10
BAB III METODE PENELITIAN	12
3.1 Identifikasi Masalah	12
3.2 Penelitian Terdahulu	13
3.3 Perancangan Sistem	13
3.3.1 Empathize (Pemahaman Awal)	13
3.3.2 Define (Definisi Masalah)	16
3.3.3 Ideate (Ideasi)	17
3.3.4 Prototype	18
3.3.5 Test (Pengujian)	19

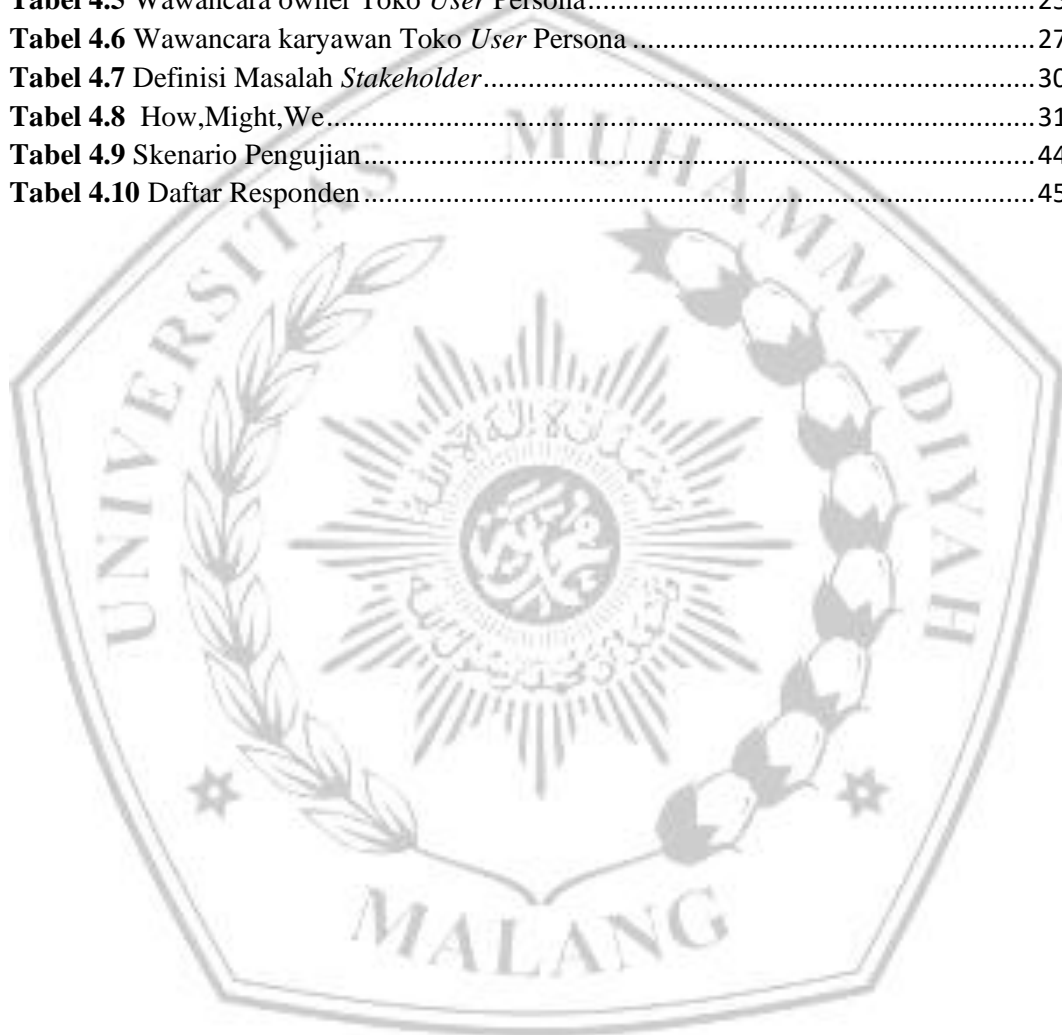
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	20
4.1 <i>Empathize</i>	20
4.1.1 Observasi	20
4.1.2 Wawancara	20
4.1.3 <i>Empathy Map</i>	23
4.2 <i>Define</i>	25
4.2.1 <i>User persona</i>	25
4.2.2 <i>How, might, we</i>	29
4.3 <i>Ideate</i>	31
4.3.1 <i>Affinity Diagram</i>	32
4.3.2 <i>User Flow</i>	33
4.4 <i>Prototype</i>	35
4.4.1 <i>Sitemap</i>	35
4.4.2 <i>Style Guide</i>	36
4.4.3 <i>Wireframe Low-Fidelity</i>	37
4.4.4 <i>Wireframe High-Fidelity</i>	37
4.5 <i>Test</i>	44
4.5.1 Login dan Registrasi	46
4.5.2 Presensi	48
4.5.3 Penilaian Kinerja	49
4.5.4 Galeri	51
4.5.5 Daftar Workshop	52
4.5.6 Edit Profil	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Design Thinking.....	9
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	12
Gambar 3. 2 Affinity Diagram <i>Website Neurosensum</i> [20]	18
Gambar 3.3 <i>Prototype</i> Aplikasi iDompot[23]	19
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> Admin	29
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> Karyawan	29
Gambar 4.3 <i>Brainstorming</i>	32
Gambar 4.4 <i>Affinity Diagram</i>	33
Gambar 4.5 <i>User Flow Login</i>	33
Gambar 4.6 <i>User Flow</i> Presensi	34
Gambar 4.7 <i>User Flow</i> Penilaian Karyawan	34
Gambar 4.8 <i>User Flow</i> Edit Profil.....	35
Gambar 4.9 <i>Sitemap</i>	36
Gambar 4.10 <i>Style Guide Color</i>	36
Gambar 4.11 <i>Text Style, Button dan Icon</i>	37
Gambar 4.12 Desain <i>low-fidelity dan high-fidelity</i> Login.....	38
Gambar 4.13 Desain <i>low-fidelity dan high-fidelity</i> Registrasi	39
Gambar 4.14 Desain <i>low-fidelity dan high-fidelity</i> Halaman Utama	40
Gambar 4.15 Desain <i>low-fidelity dan high-fidelity</i> Presensi Admin	41
Gambar 4.16 Desain <i>High-fidelity</i> Presensi Karyawan.....	41
Gambar 4.17 Desain <i>low-fidelity dan high-fidelity</i> Penilaian	42
Gambar 4.18 Desain <i>low-fidelity dan high-fidelity</i> Galeri	43
Gambar 4.19 Desain <i>low-fidelity dan high-fidelity</i> Edit Profil.....	44
Gambar 4.20 <i>Usability Testing</i> Login Admin	46
Gambar 4.21 <i>Usability Testing</i> Login dan Registrasi Karyawan ke-1	47
Gambar 4.22 <i>Usability Testing</i> Login dan Registrasi Karyawan ke-2.....	47
Gambar 4.23 <i>Usability Testing</i> Presensi POV Admin.....	48
Gambar 4.24 <i>Usability Testing</i> Presensi POV Karyawan.....	49
Gambar 4.25 <i>Usability Testing</i> Penilaian Kinerja POV Admin ke-1.....	49
Gambar 4.26 <i>Usability Testing</i> Penilaian Kinerja POV Admin ke-2.....	50
Gambar 4.27 <i>Usability Testing</i> Penilaian Kinerja POV Karyawan.....	50
Gambar 4.28 <i>Usability Testing</i> Galeri POV Admin	51
Gambar 4.29 <i>Usability Testing</i> Galeri POV Karyawan	52
Gambar 4.30 <i>Usability Testing</i> Pendaftaran Workshop POV Karyawan.....	52
Gambar 4.31 <i>Usability Testing</i> Edit Profil POV Karyawan ke-1	53
Gambar 4.32 <i>Usability Testing</i> Edit Profil POV Karyawan ke-2.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	4
Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Owner. [9][10].....	14
Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan Karyawan[11].....	14
Tabel 3.3 Kata Kunci empathy map.....	16
Tabel 4.1 Hasil wawancara owner.....	20
Tabel 4.2 Hasil wawancara karyawan	22
Tabel 4.3 Empathy Map Owner	24
Tabel 4.4 Empathy Map Karyawan.....	24
Tabel 4.5 Wawancara owner Toko <i>User Persona</i>	25
Tabel 4.6 Wawancara karyawan Toko <i>User Persona</i>	27
Tabel 4.7 Definisi Masalah <i>Stakeholder</i>	30
Tabel 4.8 How,Might,We.....	31
Tabel 4.9 Skenario Pengujian.....	44
Tabel 4.10 Daftar Responden	45



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Detail Tampilan	59
Lampiran 2 : Dokumentasi Maze Admin.....	60
Lampiran 3 : Dokumentasi Maze Karyawan.....	60
Lampiran 4 : Berita Acara Wawancara.....	61



DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. K. Seftianingsih, “Pengenalan Berbagai Jenis Furniture Dengan Kombinasi Material Beserta Konstruksinya,” *Pengenalan Berbagai Jenis Furnit. Dengan Komb. Mater. Beserta Konstr.*, no. 154, pp. 2–2, 2015.
- [2] A. Chusnan Widodo and E. Gustri Wahyuni, “Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi,” *J. Ilm. Farm.*, vol. 12, no. 1, pp. 1–7, 2016.
- [3] D. A. Megawaty, “Sistem Monitoring Kegiatan Akademik Siswa Menggunakan Website,” *J. Tekno Kompak*, vol. 14, no. 2, p. 98, 2020, doi: 10.33365/jtk.v14i2.756.
- [4] Hanadhito Riswantoro, “Perancangan Prosedur Pengeluaran Kas Pada Mini Market Syar’e Mart,” *Peranc. Sist. Inf. Terpadu Pemerintah Drh. Kabupaten Paser*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.
- [5] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Digit.*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [6] B. Kurniawan and M. Romzi, “Perancangan UiuX Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Sist. Inf. Mahakarya*, vol. 05, no. 1, pp. 1–7, 2022.
- [7] R. Yulius, M. F. A. Nasrullah, D. K. Sari, and M. A. Alban, “Design Thinking: Konsep dan Aplikasinya,” *Eureka Media Aksara*, pp. 1–74, 2022.
- [8] F. S. Putra, H. M. Az-zahra, and L. Fanani, “Evaluasi Usability Aplikasi Perangkat Bergerak Algoritma Kopi menggunakan Metode Usability Testing,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 8, pp. 8130–8139, 2019.
- [9] R. Ramadhan, “LKP: Rancang Bangun Aplikasi Penilaian Kinerja Karyawan pada PT. Stars Internasional Surabaya,” 2017.
- [10] C. Vallis and P. Redmond, “Introducing design thinking online to large business education courses for twenty-first century learning,” *J. Univ. Teach. Learn. Pract.*, vol. 18, no. 6, pp. 212–232, 2021, doi: 10.53761/1.18.6.14.
- [11] M. H. Hidayat, “Pengaruh Penerapan Sistem Informasi Manajemen Terhadap Kinerja Karyawan (Study Kasus Pada PT Tridaya Sukses Bersama

- Binjai),” pp. 1–79, 2016.
- [12] D. P. Wawancara, “09.30.0186 Norma Yunita LAMPIRAN.”
- [13] P. A. Irmayanti, N. M. A. Widiastini, and I. N. Suarmanayasa, “Pengaruh Kompetensi Dan Budaya Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Rumah Sakit Umum Karya Dharma Husada Bros Singaraja,” *J. Manaj. dan Bisnis*, vol. 2nd, no. 1, pp. 111–119, 2020.
- [14] C. Hofisi, M. Hofisi, and S. Mago, “Critiquing interviewing as a data collection method,” *Mediterr. J. Soc. Sci.*, vol. 5, no. 16, pp. 60–64, 2014, doi: 10.5901/mjss.2014.v5n16p60.
- [15] F. Ariani, A. Taufik, and A. Arsanti, “Application Of Design Thinking Method For Ui And Ux Design In Ngajiyuk,” *JISICOM (Journal Inf. Syst. Informatics Comput.*, vol. 6, no. 2, pp. 425–440, 2022, doi: 10.52362/jisicom.v6i2.940.
- [16] L. Setiyani and E. Tjandra, “UI / UX Design Model for Student Complaint Handling Application Using Design Thinking Method (Case Study: STMIK Rosma Karawang),” *Int. J. Sci. Technol. Manag.*, vol. 3, no. 3, pp. 690–702, 2022, doi: 10.46729/ijstm.v3i3.505.
- [17] A. A. Krishnavarty, M. Defriani, and T. I. Hermanto, “UI/UX Design for Language Learning Mobile Application Chob Learn Thai Using the Design Thinking Method,” *Sinkron*, vol. 7, no. 3, pp. 1044–1053, 2022, doi: 10.33395/sinkron.v7i3.11585.
- [18] W. S. L. Nasution and P. Nusa, “UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method,” *ARRUS J. Eng. Technol.*, vol. 1, no. 1, pp. 18–27, 2021, doi: 10.35877/jetech532.
- [19] V. K. Reynaldi and N. Setiyawati, “Perancangan Ui/Ux Fitur Mentor on Demand Menggunakan Metode Design Thinking Pada Platform Pendidikan Teknologi,” *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 7, no. 3, pp. 835–849, 2022, doi: 10.29100/jipi.v7i3.3109.
- [20] T. Buana Ayu and N. Wijaya, “2 Nd Mdp Student Conference (Msc) 2023 Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android,” pp. 68–75, 2023.
- [21] I. Darmawan, M. S. Anwar, A. Rahmatulloh, and H. Sulastri, “Design

- Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems,” *Int. J. Informatics Vis.*, vol. 6, no. 2, pp. 327–334, 2022, doi: 10.30630/joiv.6.2.997.
- [22] I. Engineering *et al.*, “PERANCANGAN UI / UX APLIKASI OGAN LOPIAN DISKOMINFO,” vol. 7, no. 1, pp. 55–70, 2023.
- [23] E. C. Shirvanadi and M. Idris, “Perancangan ulang UI/UX situs e-learning aminkom center metode design thinking (studi kasus: amikom center),” *Automata*, vol. 2, pp. 1–8, 2021.
- [24] Z. Zukhri, “Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Website Tracking GPS Tiara Track,” pp. 101–110, 2022.
- [25] H. N. N. P, J. Stanly, D. D. K, J. Lie, R. Wijaya, and H. Irsyad, “Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Bapakkost Idemopet dengan Menggunakan Metode Design Thinking,” *MDP Student Conf. 2022*, vol. 1, no. 1, pp. 504–511, 2022.
- [26] F. Wiryandhani, S. Widodo, and R. Andrian, “Perancangan Purwarupa Dashboard Digital Untuk Pengukuran Produktivitas Kerja Dengan Metode Design Thiniking,” *J. Teknoinfo*, vol. 17, no. 1, p. 351, 2023, doi: 10.33365/jti.v17i1.2074.



FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Hafsyari Anggita Ratri D
NIM : 201910370311086
Judul TA : DESAIN ANTARMUKA SISTEM PENILAIAN KINERJA KARYAWAN MENGGUNAKAN *METODE DESIGN THINKING* PADA TOKO AMMAR FURNITURE

Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	7%
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	7%
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	7%
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	6%
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	0%
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	19%

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

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

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)



Agus