

# cek plagiasi farhan.pdf

*by* Sniftyska.Edu

---

**Submission date:** 15-Jul-2024 02:14AM (UTC-0500)

**Submission ID:** 2417123129

**File name:** cek\_plagiasi\_farhan.pdf (2.11M)

**Word count:** 5556

**Character count:** 33204

**PENDAHULUAN****1.1 Latar Belakang**

Sistem informasi dan teknologi saat ini sudah sudah mengalami perubahan yang cukup signifikan untuk membantu masyarakat dalam melakukan semua hal, salah satunya adalah dalam bisnis dan usaha. Sistem informasi merupakan sekumpulan 2 orang atau lebih yang telah terorganisir yang saling bertukar informasi anatar sesama melalui jaringan komunikasi (Satria, Maita, dan Roni 2023). Kemajuan sistem informasi dan teknologi berperan penting dalam lingkup usaha dan bisnis. Sekarang semua usaha dan bisnis tidak hanya datang langsung ke toko offline, akan tetapi dilakukan menggunakan e-commerce karena mempermudah pelanggan maupun penjual dalam bertransaksi. Tampilan antar muka merupakan sebuah komponen berinteraksi antar pengguna dan sistem. (Luthfi & Arfiani, 2024; Ristyawan et al., 2024) desain e-commerce yang menarik dapat mendapat antusiasme oleh pengguna. Membuat design e-commerce tidak hanya tentang seberapa menarik design yang dibuat, tetapi juga menyesuaikan kebutuhan penggunanya. Penerapan e-commerce dapat digunakan untuk merancang sistem penjualan dan jika tepat maka dapat sebagai promosi yang baik (Gunawan Nugroho et al., n.d.).

Tutus Betta farm merupakan tempat untuk membudidayakan dan memperjualbelikan berbagai macam jenis ikan cupang, mulai dari yang murah sampai mempunyai nilai harga tinggi, untuk cupang yang memiliki nilai harga tinggi biasanya digunakan untuk mengikuti kontes cupang. Proses penjualan yang

dijalankan masih menggunakan instagram sebagai media pemasaran dan display cupang yang dijual, jika customer ingin membeli maka akan diarahkan menuju Whatsapp sebagai media komunikasi. Customer juga dapat datang secara langsung ke toko untuk melihat cupang yang tersedia, hal ini membuat customer kesulitan jika posisinya jauh dari toko tersebut. Aplikasi e-commerce dapat menjangkau pelanggan yang sangat jauh bahkan diluar wilayah (Sony Maulana et al., 2023). Proses pencatatan laporan pesanan juga masih menggunakan pencatatan manual yang dimana masih banyak kesalahan.

Dilihat dari proses penjualan tersebut tujuan dari penelitian ini adalah membuat website E-Commerce yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Customer pastinya ingin berbelanja di toko yang sudah terkelola dengan baik guna mengurangi kesalahan pencatatan data pesanan. Untuk membuat website E-Commerce yang baik diperlukan rancangan UI (User Interface) dan UX (User Experience) sesuai dengan fungsionalitas kepada pengguna. Penelitian ini menggunakan metode User Centered Design (UCD) yang merupakan untuk menyesuaikan masalah yang terjadi sebelumnya. Pengujian dilakukan menggunakan System Usability Scale (SUS), untuk mengetahui uji kelayakan dari sebuah sistem yang sudah dibangun. Diharapkan penelitian ini dapat membantu pembauatan sistem website Ecommerce dengan mempertimbangkan segala aspek kebutuhan pengguna dalam menggunakan website

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dari penelitian ini adalah

1. Pengelolaan pemesanan masih menggunakan pencatatan manual

2. Pelanggan kesulitan untuk melihat stok yang tersedia
3. Toko yang jauh dari pelanggan

### 1.3 Batasan Masalah

Rumusan dari penelitian ini adalah;

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah berfokus pada perancangan desain UI/UX website E-Commerce.

### 1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana pembuatan rancangan desain UI/UX sebuah website E-Commerce Tutus Betta Farm?

### 1.5 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang desain UI/UX website penjualan E-Commerce.

### 1.6 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah dapat memberikan rancangan design UI/UX sebuah website E-Commerce.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 User Interface**

<sup>44</sup>User interface merupakan tampilan visual yang menghubungkan antara pengguna dengan sistem operasi dimana pengguna dapat melihat dan berinteraksi dari sebuah website maupun aplikasi. User interface terdiri menjadi dua bagian utama, visual design dan interaction design. Visual Design merupakan tampilan utama dari sebuah website/aplikasi yang dapat dilihat secara langsung oleh user. Interaction Design merupakan elemen yang memiliki nilai fungsional dari sebuah website. <sup>12</sup>User interface dapat dikatakan baik jika dapat mempermudah interaksi antara user dan sistem yang ada didalam website (Wicak et al., 2022a).

##### **2.1.2 User Experience**

<sup>10</sup>Menurut definisi dari ISO 9241-210, user experience adalah sebuah persepsi atau pengalaman seseorang dalam merespon sebuah produk, sistem, dan jasa. User experience dapat menilai seberapa puas dan nyamanan seseorang pengguna terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa (Budi Kurniawan, 2022).

##### **2.1.3 User Centered Design**

<sup>28</sup>User Centered Design merupakan sebuah proses design antar muka pengguna yang berfokus pada kegunaan dan tujuan pengguna (Khasanah, Rofiah, dan Setiyadi 2019). Ada beberapa tahapan dalam pada metode User Centered Design yaitu <sup>14</sup>specify the context of use, specify user and organizational requirement, produce

design solution, dan evaluate design against user requirement. Untuk terciptanya sebuah sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dengan menggunakan metode UCD dapat mengetahui alur dengan cepat dan efisien.

#### <sup>47</sup> 2.1.4 **Figma**

Figma adalah alat desain yang berbasis website dan software gratis yang bisa dijalankan di browser (web based) atau aplikasi desktop di OS Windows dan MAC OS yang mirip dengan Sketch atau Adobe XD untuk fungsionalitas dan fiturnya, namun memiliki perbedaan besar yang membuat Figma lebih baik yaitu fitur untuk kolaborasi tim (Budi Kurniawan, 2022).

#### <sup>26</sup> 2.1.5 **E-Commerce**

E-commerce merupakan sebuah gaya bisnis baru yang dilakukan secara online dimana setiap kegiatan pemesanan dilakukan secara online, pengiriman barang juga dilakukan menggunakan perantara orang ketiga dan sistem pembayaran melalui via online (Azhar et al., 2022).

#### <sup>13</sup> 2.1.6 **System Usability Scale**

Teknik pengujian dari penelitian ini menggunakan System Usability Scale (SUS). System Usability scale merupakan sebuah alat ukur yang digunakan untuk menilai usability dari sebuah System yang akan digunakan (Ernawati & Dwi Indriyanti, n.d.). System Usability Scale menggunakan skala Likert satu hingga lima yaitu 1 sangat tidak setuju, 2 tidak setuju, 3 netral, 4 setuju, dan 5 sangat setuju. Pertanyaan kuesioner System Usability Scale pun perlu disusun secara berurutan.

## 2.2 Kajian Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian Terdahulu

No.	Penulis	Tahun	Judul	Metode	Hasil
1.	Angelica dan Nas	2022	Design UI / UX Prototype Aplikasi Pemesanan Produk Dimskuy Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Figma	Prototype, wawancara, observasi	produk Dimskuy berbasis mobile,dengan design berbasis web.
2.	Nurmaharani dan Heriyanto	2023	Analisa Dan Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Design Thinking Pada	Design Thinking	Sistem penjualan yang mudah digunakan dan mudah dipahami,

			Cv. Multi Ban Oto Servis Bekasi.		
3.	(Ramadani & Tatwo, 2023)	2023	Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Blue Economy Application	Pototyping.	<sup>46</sup> UI/UX aplikasi Bluemy App.
4.	(Salsabilah et al., 2022)	2022	Analisa UI/UX Terhadap Perancangan <i>Website</i> Laundry dengan <sup>23</sup> Metode <i>Human</i> <i>Centered</i> <i>Design</i> dan <i>User</i>	<i>Human</i> <i>Centered</i> <i>Design</i> (HCD)	rata-rata (mean) yaitu sebesar 1,401 dan masuk pada kategori sistem yang baik.



			<i>Experience</i> <i>Questionnaire.</i>		
5.	(Putri et al., 2023)	50 2023	Prototype Sistem Informasi Bimbingan Dan Konseling Menggunakan Figma.	Prototype	61 layanan chat bimbingan dan konseling antara konselor
6.	(Mustajib & Kurniawati, n.d.)	24 2023	Implementasi Metode Design Thinking Dalam Rancang Bangun UI/UX Pada Website Rumah Sakit Pusdikkes.	65 Design thinking, SUS (system Usability Scale).	rancangan prototype dapat memenuhi ketentuan
7.	(Wulandari dan Voutama)	2023	Aplikasi Konsultasi Kesehatan	Centered Design (UCD),	User interface aplikasi konsultasi

			Mental Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD).	System Usability scale (SUS)	kesehatan mental mobile.
8.	(Miradz et al., 2022)	2023	Perancangan Design E-Commerce Pada CV.Greantea Shop Dengan Pendekatan User Centered Design (UCD).	Centered Design (UCD)	Design e-commerce.
9.	(Wicak et al. 2022)	2022	Desain User Interface Website Pemetaan Tanaman Obat	Design Thinking, prototipe	prototipe website pemetaan

			Dan Langka Di Kabupaten Kediri Dengan Menggunakan Figma		tanaman obat dan langka.
10.	(Sirojul Lael, 2022)	2022	Implementasi <sup>18</sup> Ui/Ux Pada Pembayaran Pelanggan Internet Rumah Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus PT Atlas Lintas Indonesia)	User centered Design (UCD)	Design UI/UX
11.	(Ristyawan et al.)	2024	Perancangan Antarmuka Situs web Profil DLHKP	Goal- Directed Design	Desain antarmuka <sup>17</sup> Situs web Profil DLHKP Kota Kediri

					Bidang Pengelolaan Sampah dan Limbah B3
12.	(Aryadi, Daniati, dan Indriati.)	2018	E-commerce untuk layanan service mobil	E- commerce	Layanan Service Mobil

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Teknik dan pendekatan Penelitian

##### 3.1.1 Pendekatan Penelitian

Berdasarkan masalah dalam penelitian ini, Penelitian ini menggunakan pendekatan dan analisis data kualitatif dan kuantitatif berdasarkan subjek penelitian yaitu Tulus Beta Farm.

##### 3.1.2 Teknik penelitian

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) yang berfokus pada pengguna sebagai pusat pengembangan dari sebuah sistem untuk menghasilkan sebuah solusi desain yang tepat dan sesuai kebutuhan pengguna (Sipayung & Silvi Purnia, 2023). Ada beberapa tahapan dalam User Centered Design yaitu;

###### 1. *Understand of Context Use*

Pada tahap pertama, peneliti akan mengidentifikasi siapa yang akan menggunakan sistem dan mengetahui mengapa dan dalam kondisi seperti apa dalam menggunakan sistem tersebut. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara terhadap pemilik usaha dan customer yang akan membeli produk.

###### 2. *Specify User Requirements*

Tahap selanjutnya mengidentifikasi kebutuhan pengguna untuk mengoptimalkan kebutuhan sesuai dengan pengguna sistem.

###### 3. *Design Solutions*

Tahap selanjutnya akan dilakukannya tahap <sup>3</sup> perancangan *User Interface* dan *User Experience* menggunakan tools figma yang dibantu dengan software *Photoshop* menjadi sebuah *prototype*.

4. *Evaluate Against Requirements*

<sup>3</sup> Mengevaluasi desain secara langsung kepada pengguna untuk diketahuinya kebutuhan sistem yang sesuai <sup>3</sup> dengan kebutuhan pengguna menggunakan metode *Sistem Usability Scale*.

<sup>20</sup>  
**3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

**3.2.1 Tempat penelitian**

Tempat penelitian di Tutus Betta Farm yang beralamat di Dusun Seminang, Sumberagung, Kecamatan Wates, Kabupaten Kediri, Jawa Timur.

<sup>6</sup>  
**3.2.2 Waktu Penelitian**

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian

kegiatan	Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
perencanaan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Analisis kebutuhan					■	■	■	■																
Perancangan									■	■	■	■												
Implementasi													■	■	■	■								
Pengujian																	■	■	■	■				
Penyusunan Laporan																					■	■	■	■

### **3.3 Teknik Pengumpulan data**

#### **3.3.1 Observasi**

Dilakukannya pengamatan secara langsung guna mengumpulkan data yang akan diperlukan untuk desain UI/UX website. Observasi dilakukan di TUTUS BETTA FARM yang berlokasi di wates.

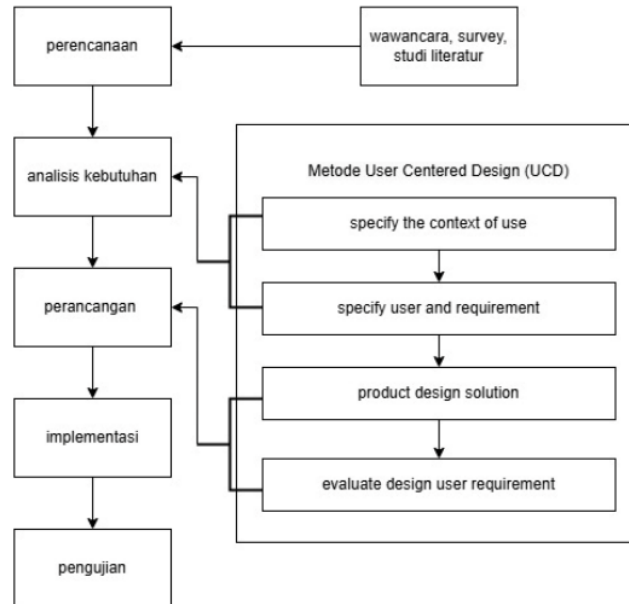
#### **3.3.2 Wawancara**

Dilakukan wawancara untuk mendapatkan informasi penting tentang sistem penjualan kepada owner dari TUTUS BETTA FARM.

#### **3.3.3 Studi literatur**

Mencari refrensi maupun teori yang relevan dengan kasus yang sudah ditemukan. Literatur dari penelitian ini bersumber dari jurnal yang sesuai dengan permasalahan.

### 3.4 Kerangka Berpikir



Gambar 3. 1 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai permulaan penulis melakukan studi literatur, selanjutnya merumuskan masalah yang sedang terjadi di tempat penelitian. Selanjutnya menentukan metode penelitian, jika sudah menentukan metode penelitian maka akan melakukan tahap pengumpulan data dengan melakukan observasi ke tempat penelitian. Jika data sudah terkumpulkan akan dilanjutkan ke pengembangan sistem, yang menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*. analisis konteks penggunaan sistem, seperti siapa yang akan menggunakan website tersebut, dan untuk apa website tersebut. Jika sudah maka akan dilanjutkan menganalisis kebutuhan penggunaan untuk user untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Selanjutnya pembuatan design solusi. Disini merupakan tahapan untuk perancangan konsep dasar, prototype, hingga design lengkap. Jika



sudah melakukan design solusi maka akan dilanjutkan evaluasi design dengan melibatkan user untuk mengetahui hasil yang telah dicapai dari berbagai proses sebelumnya. Jika dirasa sudah mencapai tujuan yang diinginkan akan dilanjutkan ke tahap kesimpulan dari penelitian ini

## <sup>8</sup> **3.5 Teknik Analisa Data**

### **3.5.1 Teknik Pengujian**

Teknik pengujian dari penelitian ini menggunakan <sup>7</sup> System Usability Scale (SUS). System Usability scale merupakan sebuah alat ukur yang digunakan untuk menilai usability dari sebuah System yang akan digunakan (Ernawati & Dwi Indriyanti, n.d.). <sup>2</sup> System Usability Scale menggunakan skala Likert satu hingga lima yaitu 1 sangat tidak setuju, 2 tidak setuju, 3 netral, 4 setuju, dan 5 sangat setuju. Pertanyaan kuesioner System Usability Scale pun perlu disusun secara berurutan.

## **BAB IV**

### **DESAIN SISTEM**

#### **4.1 Tinjauan Lokasi**

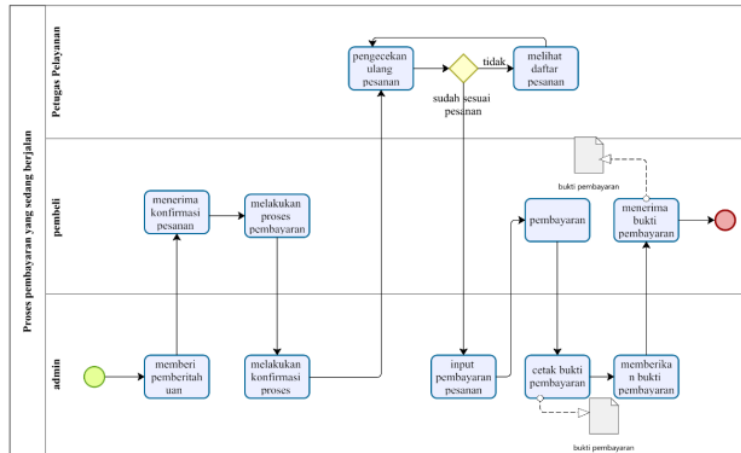
Tutus Betta farm merupakan tempat untuk membudidayakan dan memperjualbelikan berbagai macam jenis ikan cupang, mulai dari yang murah sampai mempunyai nilai harga tinggi, untuk cupang yang memiliki nilai harga tinggi biasanya digunakan untuk mengikuti kontes cupang.

Tutus Betta Farm didirikan pada tahun 2020 yang didirikan sendiri oleh owner bernama Tutus Tri Cahya. Awal berdiri tanpa adanya karyawan. Alamat desa sumberagung, dusun suminang, kecamatan wates, kabupaten kediri. Target penjualan awal berdiri yaitu anak-anak dekat dengan lokasi berjualan. Siring berjalannya waktu karena kurangnya minat dari anak-anak sekitar maka pihak Tutus Betta Farm mulai berjualan lewat marketplace facebook. Dikarenakan minat pembeli sangat banyak maka owner dari Tutus Betta Farm berinisiatif membuka lapangan kerja untuk dijadikan karyawan, sekarang sudah ada 3 karyawan yang bekerja di Tutus Betta Farm.

Tutus Betta farm merupakan tempat untuk membudidayakan dan memperjualbelikan berbagai macam jenis ikan cupang, mulai dari yang murah sampai mempunyai nilai harga tinggi, untuk cupang yang memiliki nilai harga tinggi biasanya digunakan untuk mengikuti kontes cupang.

## 4.2 Analisa Proses Bisnis

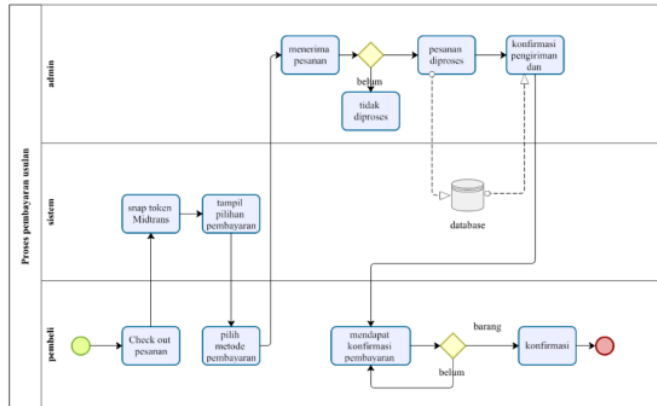
### 4.2.1 analisa sudah berjalan



Gambar 4. 1 Analisa Proses Bisnis Sudah Berjalan

Analisa proses bisnis yang sudah berjalan bisa dilihat pada gambar diatas yang menggambarkan bahwa kondisi dilapangan admin akan memberi pemberitahuan kepada calon pembeli lalu pembeli akan menerima konfirmasi pembelian barang dan dilanjutkan melakukan proses pembayaran. Jika sudah melakukan pembayaran, maka admin akan melakukan konfirmasi proses pembelian. Jika sudah dilakukan konfirmasi oleh admin, petugas pelayanan akan melakukan pengecekan ulang pesanan, jika dirasa belum sesuai akan melihat ulang daftar pesanan. Jika pesanan sudah sesuai maka admin akan melakukan input pembayaran pesanan, kemudian dilanjutkan pembeli melakukan pembayaran yang diteruskan admin untuk mencetak bukti pembayaran. Admin akan menerima bukti pembayaran yang akan dikirim ke pembeli, sehingga pembeli menerima bukti pesanan.

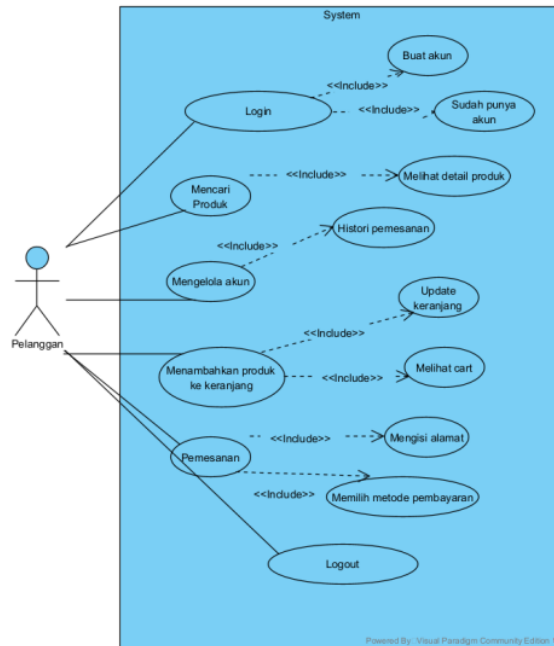
#### 4.2.2 analisa sistem yang diusulkan



Gambar 4.2 Analisa Proses Bisnis yang Diusulkan

Analisis bisnis yang diusulkan dimulai dari pembeli akan melakukan checkout pesanan yang dilanjutkan ke sistem untuk mendapatkan snap token midtrans yang akan ditampilkan oleh sistem pilihan pembayarannya. Pembeli akan memilih metode pembayaran yang selanjutnya akan diterima oleh admin. Admin akan menerima pesanan jika tidak sesuai akan tidak diproses. Jika sesuai pesanan akan diproses. Pesanan tersebut akan disimpan ke database. Admin akan melakukan konfigurasi pengiriman. Selanjutnya pembeli akan mendapatkan konfirmasi pembayaran.

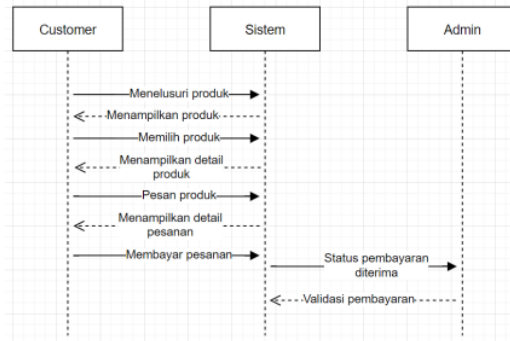
### 4.3 Desain Sistem



32  
Gambar 4. 3 Use Case Diagram

Berdasarkan gambar diatas, menjelaskan tentang use case diagram dari website Tutus Betta Farm yang akan dibuat. Jika pelanggan ingin berbelanja harus melakukan proses login terlebih dahulu, ada menu buat akun dan sudah mempunyai akun. Pelanggan mencari produk yang ingin dibeli, pelanggan dapat melihat detail dari produk yang akan dibeli. Terdapat fitur Kelola akun untuk melihat histori pemesanan yang sedang diproses dan selesai diproses. Untuk melakukan pembelian, pelanggan terlebih dahulu harus menambahkan produk kedalam keranjang pemesanan. Di halaman keranjang, pelanggan dapat mengupdate, menghapus, dan menambahkan produk. Saat melakukan pemesanan, pelanggan

harus mengisi alamat lengkap untuk pengiriman dan selanjutnya memilih metode pembayaran.



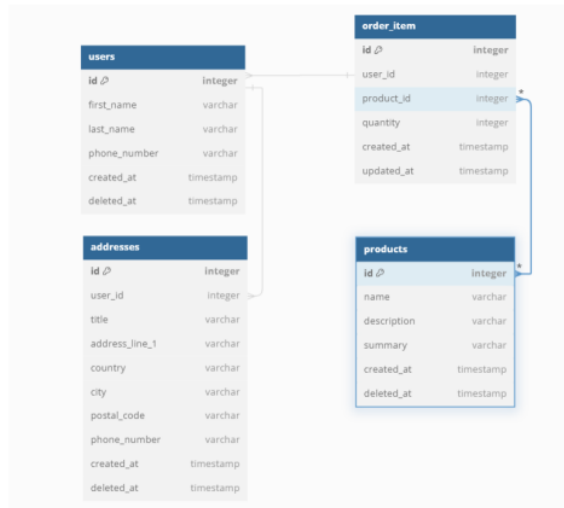
19

Gambar 4. 4 Sequence Diagram

Pada gambar diatas menjelaskan sequence diagram pembelian produk yang melibatkan customer, sistem, dan admin. Customer menelusuri semua produk dan sistem akan menampilkan produk tersebut. Saat customer memilih produk untuk melihat detail dari produk tersebut maka, sistem akan menampilkan detail produk secara rinci. Disaat customer akan melakukan pesanan maka sistem akan menampilkan detail pesanan tersebut. Setelah melakukan pembayaran pesanan, maka sistem akan meneruskan kepada admin untuk melakukan validasi pembayaran.

53

#### 4.4 Desain Database



**Gambar 4. 5 Desain Database**

Berdasarkan gambar diatas (Gambar 4.5) menjelaskan mengenai desain database pada website Tutus Betta Farm. User memiliki id, nama, nomer handphone, dan waktu pembuatan. Order item berisi id, User id, Product id, jumlah. Produk meliputi id, nama, deskripsi, ringkasan teks, pembuatan, dan penghapusan.

## BAB V

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 5.1 Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dilakukannya perencanaan sebelum melakukan metode User Centered Design. Pada tahap perencanaan dilakukan wawancara dan observasi kepada owner dan calon pengguna untuk mendapatkan data yang terkait dengan pengembangan sistem serta untuk mendapatkan gambaran secara langsung dan menyeluruh mengenai kondisi yang saat ini sedang terjadi. Proses wawancara melibatkan pemilik dan calon pelanggan di toko Tutus Betta Farm.

Hasil wawancara kepada owner dan pembeli menunjukkan bahwa selama ini toko Tutus Betta Farm masih menggunakan model toko offline-online yang memanfaatkan media sosial sebagai pemasaran produk. Proses transaksi masih menggunakan WhatsApp untuk menanyakan ketersediaan stok barang dan pembayaran transaksi. Pencatatan laporan penjualan masih manual menggunakan buku catatan sehingga sering mengalami kesalahan dalam melakukan laporan penjualan. Sebagai solusi dari masalah tersebut, harapannya toko Tutus Betta Farm dapat memiliki website sendiri yang memudahkan untuk proses penjualan. Detail dari kondisi saat ini dan harapan bisa dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 5.1 wawancara dan observasi

jenis	Kondisi saat ini	Harapan
Owner tutus betta farm	1. penjualan dilakukan melalui WhatApps sehingga pelanggan perlu	1. Tutus Betta Farm memiliki website Ecommerce yang



	<p>mengirimkan foto secara bertahap mengenai stok ketersediaan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>penjualan dilakukan di market place facebook</li> <li>pencatatan laporan penjualan masih dilakukan manual di buku catatan.</li> </ol>	<p>berguna memudahkan proses penjualan.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Katalog produk bisa diakses dengan mudah secara online.</li> <li>Laporan penjualan yang sudah terkemputerisasi</li> </ol>
Pembeli	<ol style="list-style-type: none"> <li>Perlu menghubungi toko mengenai stok penjualan</li> <li>Menunggu konfirmasi mengenai stok produk</li> <li>Sistem pembayaran yang kurang lengkap</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Stok ketersediaan produk bisa diakses dengan mudah tanpa memerlukan konfirmasi kepada toko.</li> <li>Sistem pembayaran yang mudah dan lengkap.</li> </ol>

## 5.2 Understand Context of Use

Dalam tahap ini, merupakan Langkah untuk melakukan indentifikasi kepada pengguna website Ecommerce Tutus Beta Farm sebagai Upaya untuk memahami karakteristik penggunanya. Tahap ini terdiri dari 2 proses yang berjalan, yaitu indentifikasi pengguna dan karakteristik pengguna.

### 5.2.1 Identifikasi Pengguna

Tabel dibawah ini merupakan data yang diperoleh dari indentifikasi yang sebelumnya dilakukan.

Tabel 5. 2 Identifikasi Pengguna

Pengguna	Deskripsi
Pemilik dan pegawai toko	Admin sebagai pengelola kelancaran operasional seluruh sistem penjualan, bertanggung jawab dalam pengelolaan produk dan perbaruan dalam informasi detail sebuah produk, mengelola pemesanan dan pengiriman produk.
pelanggan	Merupakan pengguna website E-commerce, dapat mengakses semua fitur yang tersedia didalam website, dapat menambah, mengurangi dan dan mengupdate produk didalam cart, melakukan pembayaran dengan cepat dan dijamin keamanannya.

### 5.2.2 Karakter Pengguna

Setelah melakukan tahapan identifikasi terhadap pengguna, selanjutnya merupakan Langkah memahami karakteristik dari pengguna. Karakteristik dari pengguna bisa dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. 3 Karakter Pengguna

Karakter pengguna
Sering berbelanja online menggunakan laptop atau komputer
Tertarik dengan ikan cupang
Usia minimal 17 tahun
Berpengetahuan mengenai internet

### 5.3 Specify User Requirements

Pada tahap ini bertujuan untuk memperoleh kebutuhan pengguna yang spesifik pada sistem. Tahap ini sangat penting untuk membuat rancangan desain sebuah website dikarenakan dapat mengetahui kebutuhan dari pengguna. Pendekatan untuk mendapatkan spesifikasi melibatkan proses wawancara kepada pemilik dan calon pengguna yang hasil akhirnya mendapatkan kebutuhan pengguna yang terdapat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. 4 Kebutuhan Pengguna

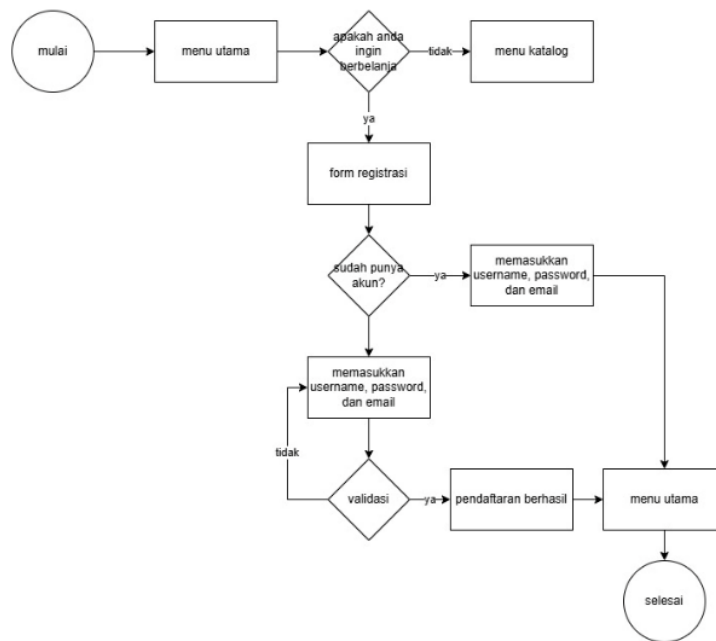
Pengguna	Kebutuhan
Admin	Mengelola produk Mengelola kategori Mengelola data pelanggan Mengelola laporan penjualan Mengelola sistem
User	Fitur pencarian barang berdasarkan kategori Halaman produk Halaman detail produk Halaman cart Halaman checkout Sistem pembayaran midtrans Fitur sosial media penjual

## 5.4 Design Solution

Tahap ini merupakan sebuah rancangan dan <sup>1</sup> implementasi desain yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan pembuatan user flow mockup sistem Ecommerce.

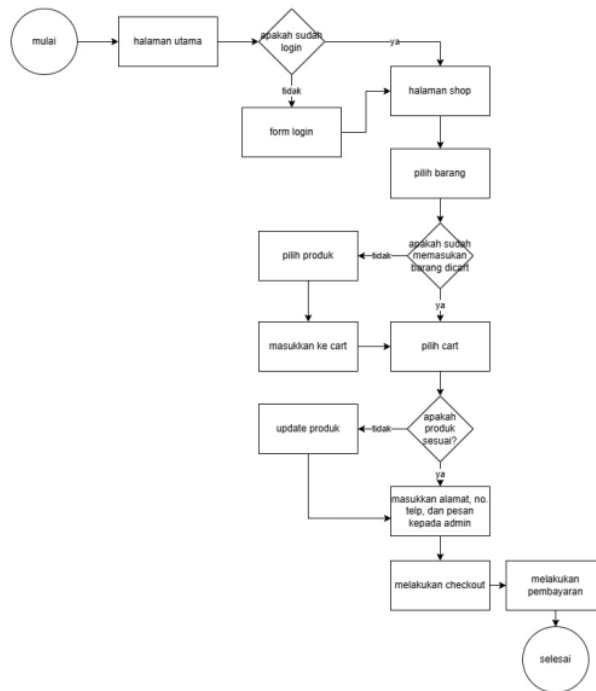
### 5.4.1 Userflow

User flow merupakan sebuah proses untuk menyusun langkah-langkah yang akan melibatkan pengguna saat melakukan interaksi dengan website. Tahapan awal yaitu melakukan login maupun pendaftaran user untuk dapat melakukan proses berbelanja dengan website Tutus Betta Farm. Pada tahapan awal user membuka website langsung ditampilkan menu utama, untuk melakukan login maupun pendaftaran user harus menuju ke form registrasi dan login. Untuk user baru harus melakukan pendaftaran awal untuk dapat melakukan proses berbelanja. User baru harus mengisi beberapa form pertanyaan yaitu username, password, dan email. Setelah melakukan pendaftaran, akan ada notifikasi berhasil melakukan pendaftaran. Data tersebut akan tersimpan oleh sistem yang dapat diakses oleh admin pada dashboard admin. Untuk user yang sudah melakukan registrasi pilih login, setelah itu memasukkan username, password, dan email. Setelah itu akan masuk ke menu utama. Selengkapnya bisa <sup>29</sup> dilihat pada gambar 5.1 dibawah.



Gambar 5. 1 Userflow login

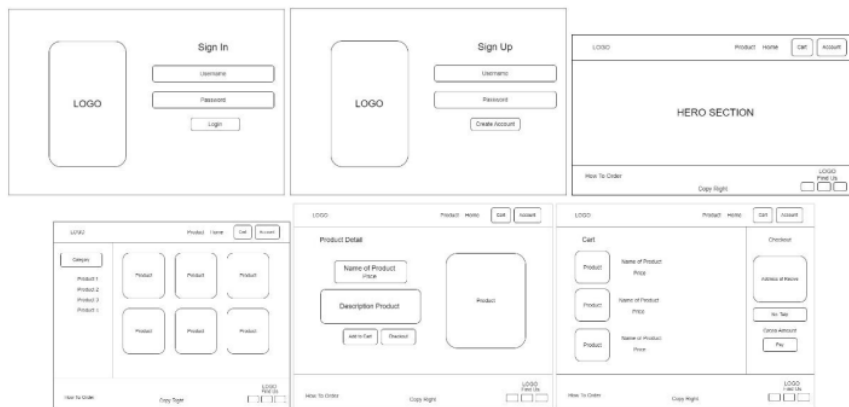
Pada gambar 5.2 dibawah ini merupakan user flow proses checkout pada website Tutus Betta Farm. Setelah melakukan proses pendaftaran atau login, user bisa melakukan proses belanja. Pada tampilan halaman utama pilih menu shop, selanjutnya pilih produk berdasarkan kategori yang diinginkan. Untuk melihat detail dari produk bisa klik pada produk tersebut, lalu akan muncul halaman detail produk dan spesifikasi produk.



Gambar 5.2 Userflow Login

#### 5.4.2 Pembuatan Mockup

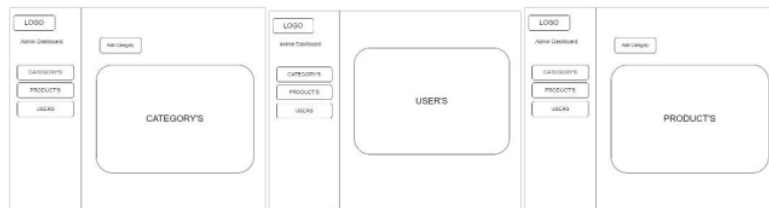
Pada gambar 5.3 dibawah ini merupakan wireframe mockup website yang akan ditampilkan kepada user pengguna website Tutus Betta Farm. Wireframe mockup tersebut meliputi tampilan login, create account, menu utama, halaman belanja, tampilan mencari barang berdasarkan kategori yang dipilih user, detail pesanan, dan tampilan checkout. Untuk selengkapnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 5. 3 Mockup

66

Dibawah ini merupakan gambar 5.4 yang merupakan wireframe tampilan dari dashboard admin. Pada dashboard admin meliputi tampilan kategori, tampilan semua produk yang sudah ditambahkan oleh admin, dan semua user yang telah mendaftar untuk berbelanja.



Gambar 5. 4 Mockup Admin

### 5.5 Evaluate Design Against User Requirement

Tabel 5. 5 Hasil Evaluasi pengguna

Pertanyaan	jawaban	
	YA	TIDAK
Apakah pengguna membutuhkan fitur registrasi jika belum memiliki akun?	100%	0%

Apakah pengguna membutuhkan fitur pencarian barang?	87,5%	12,5%
Apakah pengguna membutuhkan halaman tampilan produk yang terbaru?	100%	0%
Apakah pengguna membutuhkan halaman Keranjang?	87,5%	12,5%
Apakah pengguna setuju jika ingin melakukan pembelian atau memasukkan produk ke keranjang harus melakukan login terlebih dahulu?	75%	25%
Apakah pengguna membutuhkan halaman formulir pemesanan?	100%	0%
Apakah pengguna membutuhkan sistem pembayaran bisa melalui Bank Transfer dan via Dompot digital?	100%	0%
Apakah pengguna membutuhkan fitur riwayat pembelian?	100%	0%
Apakah pengguna membutuhkan fitur notifikasi?	100%	0%

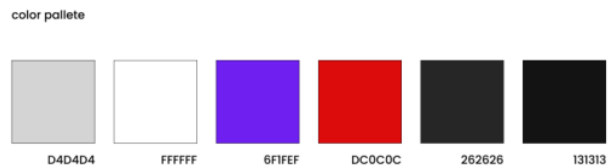
Pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pengguna membutuhkan fitur registrasi untuk dapat memiliki akun. Tidak semua responden menginginkan fitur pencarian barang dan halaman keranjang belanja. Beberapa responden tidak setuju jika pembelian harus melakukan login terlebih dahulu untuk bisa berbelanja. Semua responden menginginkan pembayaran via dompet transfer dan bank digital. Responden sebagai pengguna membutuhkan Riwayat transfer, notifikasi, dan fitur whatsapp yang terhubung kepada penjual.

Setelah merancang kebutuhan pengguna dan userflow Tahap selanjutnya merupakan tampilan website Tutus Betta Farm yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dari pembeli ataupun admin yang mengelola website ini. Pembuatan tampilan desain website menggunakan tools figma sebagai pembuatan UI desain dan juga UX sebagai prototyping dalam website. Untuk pembuatan



semua logo didalam website menggunakan software Adobe Photoshop. Berikut merupakan seluruh tampilan dalam website Tutus Betta Farm.

Sebelum membuat <sup>22</sup> desain User Interface dan User Experience, diperlukan Style Guide yang menjadi dasar dari sebuah desain sistem. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi psikologis manusia yaitu penggunaan warna yang soft menambah kenyamanan bagi pengguna, huruf yang memiliki kesan formal, dan tulisan yang dapat dengan mudah dimengerti. Penambahan icon pada tulisan juga dapat membuat rasa percaya diri dan mudah dimengerti oleh pengguna. Dibawah ini merupakan style guide yang dirancang untuk membuat desain UI/UX.



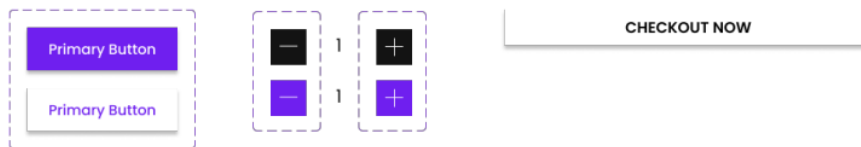
Gambar 5. 5 Palet Warna

Pada gambar 5.5 merupakan palet <sup>49</sup> warna yang digunakan dalam merancang desain User Interface. Warna ungu sebagai sebagai warna primer, merah sebagai warna secondary, sedangkan warna putih dan hitam sebagai warna netral yang menjadi background dari desain website. Warna ungu mempunyai kesan kemewahan terhadap desain antarmuka yang dibuat. Warna merah menggambarkan keberanian dalam melakukan sebuah hal.



Gambar 5. 6 Font

Pada gambar diatas (gambar 7.6), menggunakan font POPPINS yang memberikan kesan formal dan soft sehingga pengguna website dapat mudah mengerti. Untuk Heading menggunakan ukuran 20, 24, 28, 36, 44. Pada paragraf menggunakan ukuran 12,18, 16.



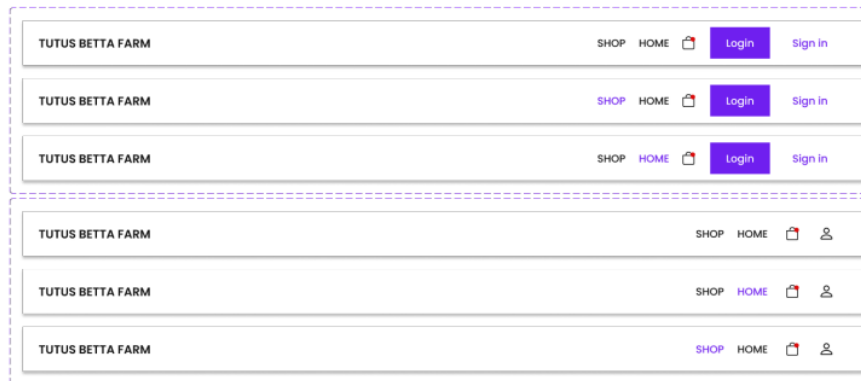
Desain tombol sangat mempengaruhi experience kepada pengguna, dikarenakan tombol merupakan alat penyampaian <sup>52</sup> desain User Interface dan User Experience yang dapat dirasakan secara langsung oleh pengguna. Desain tombol menggunakan warna ungu yang merupakan warna primer dalam desain website.



Gambar 5. 7 Ikon

Pada gambar 5.7 diatas, ikon memiliki peran yang sangat penting untuk merepresentasi visual terhadap konsep yang ingin disajikan. Ikon yang digunakan harus sederhana, mudah dikenali, dan relevan dengan konteks yang diinginkan.

Ikon juga dapat meningkatkan efisiensi yang membantu penggambaran dari informasi yang disampaikan.



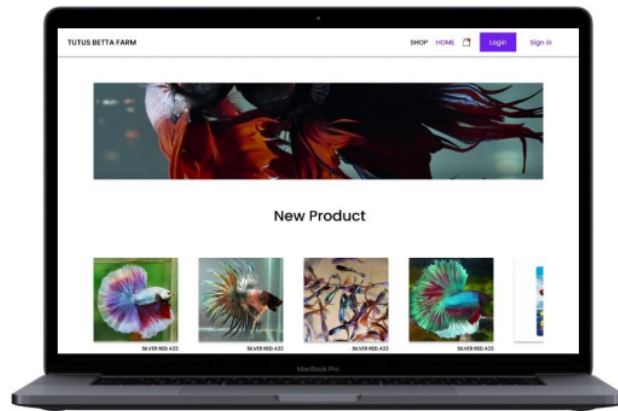
Gambar 5. 8 Navbar

Gambar 5.8 diatas merupakan desain navigation bar yang berguna untuk mencari informasi dengan mudah yang berisi menu dari sebuah desain website. Navbar pada website Tutus Betta Farm berisikan nama website, shop, home, cart, login, sign in, dan menu user untuk melihat notifikasi dan detail pengguna.



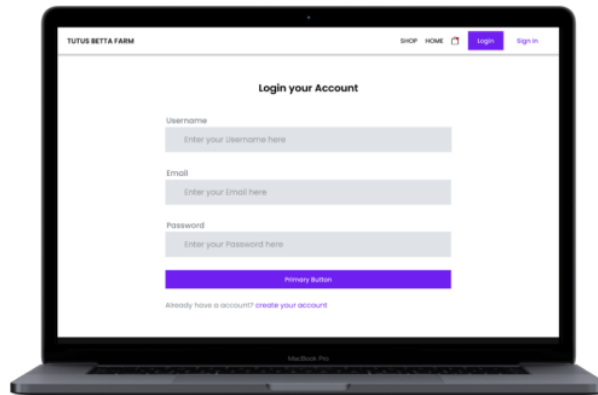
Gambar 5. 9 Footer

Pada bagian bawah website terdapat footer, yang berisikan logo Instagram, facebook, dan logo Tutus Betta Farm. Desain footer menggunakan warna netral hitam sebagai background dan warna putih untuk logo dan ikon.



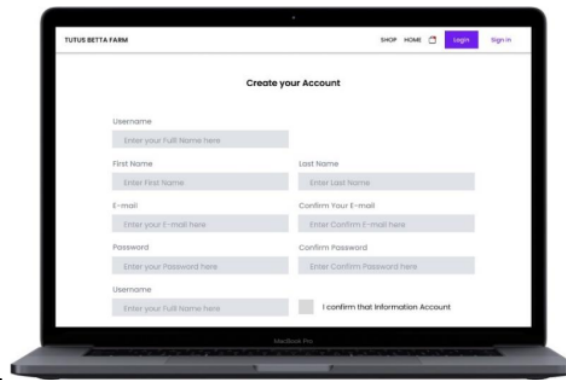
Gambar 5. 10 Tampilan home

Pada gambar 5.10 merupakan tampilan awal untuk memasuki website, terdapat navbar dengan buton berwarna ungu yang merupakan warna primer. Dibawahnya terdapat slider produk terbaru dan About Us. Pada footer terdapat logo dan akun sosial media TUTUS BETTA FARM yang dapat dikunjungi oleh user. Untuk login dapat menuju ke ikon user. akun sosial media TUTUS BETTA FARM yang dapat dikunjungi oleh user. Untuk login dapat menuju ke ikon user.



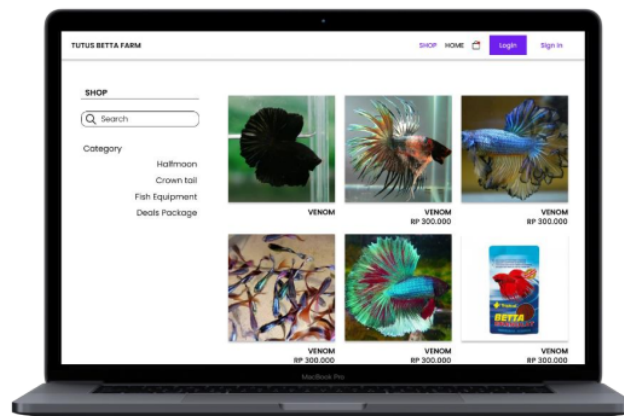
Gambar 5. 11 Tampilan Login

Pada gambar 5.11 merupakan halaman login untuk user yang sudah melakukan pendaftaran sebelumnya. Jika belum mempunyai dapat melakukan pendaftaran lebih dahulu.



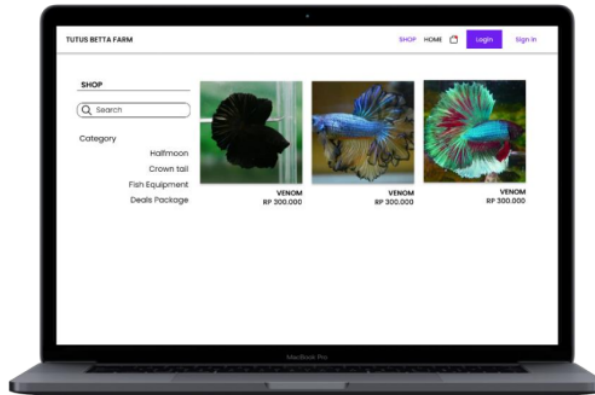
Gambar 5. 12 Tampilan Registrasi akun

Gambar 5.12 merupakan tampilan pembuatan akun untuk dapat melakukan transaksi didalam website. Didalamnya terdapat form nama user, nama lengkap, E-mail, password. Terdapat opsi untuk mengkonfirmasi kesesuaian data.



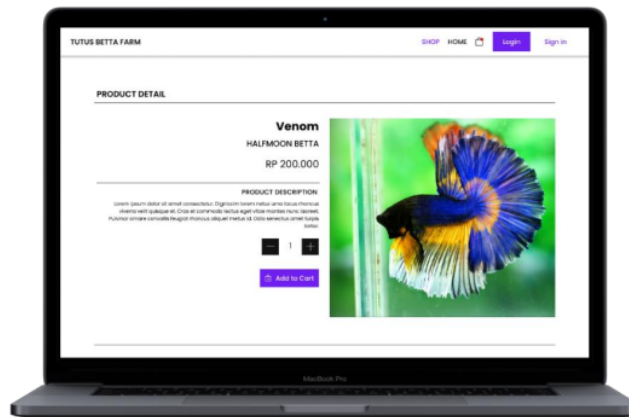
Gambar 5. 13 Tampilan Shop

Pada gambar 5.13 merupakan halaman shop yang berisi keseluruhan produk yang dapat diakses oleh user.



Gambar 5. 14 Tampilan Kategori

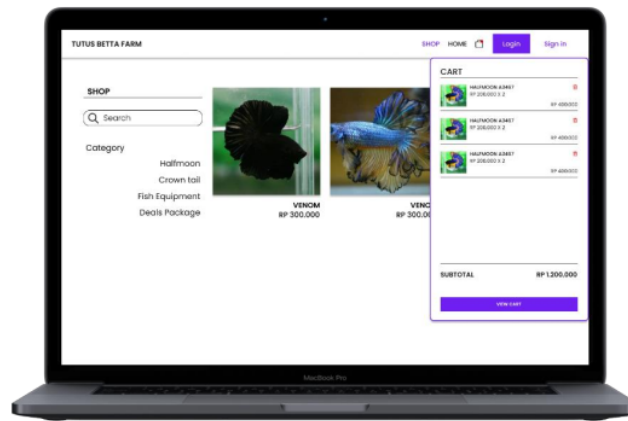
Pada gambar 5.14 merupakan halaman produk berdasarkan kategori yang dipilih oleh user. Typhografi setiap nama produk dilakukan rata kanan



Gambar 5. 15 Tampilan Detail Produk

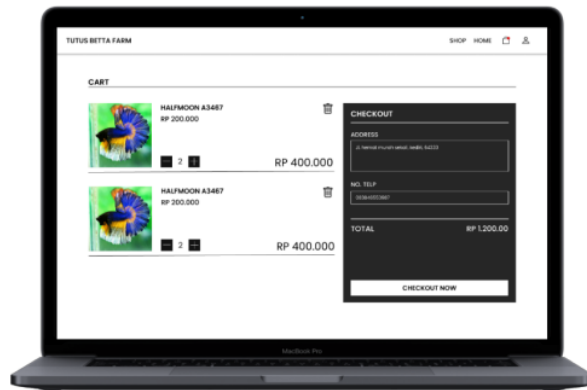
Sebelum melakukan transaksi, user terlebih dahulu memilih produk dan jumlah produk untuk dimasukkan kedalam keranjang belanja. Dengan menekan

57 produk maka akan muncul detail dari produk yang dipilih seperti gambar 5.15. Di bawah detail produk terdapat rekomendasi produk yang memungkinkan pengguna merasa tertarik terhadap produk yang ditawarkan.



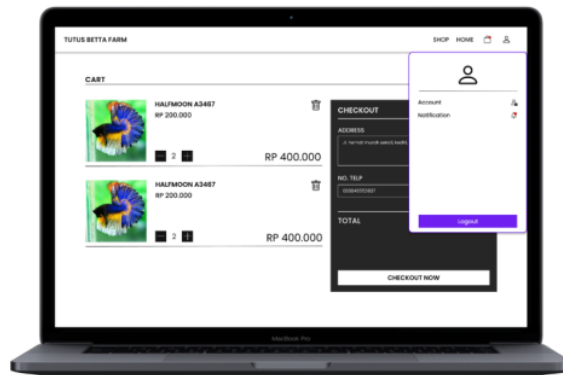
Gambar 5. 16 Tampilan Modal Keranjang Belanja

Pada gambar 5.16 merupakan modal keranjang, yang berisi produk yang sudah ditambahkan ke keranjang beserta totalnya, sehingga pengguna tidak perlu berpindah halaman untuk melihat isi keranjang belanja. Di bawahnya terdapat tombol view cart untuk melihat keranjang belanja secara lengkap untuk dilanjutkan ke pemesanan.



13  
Gambar 5. 17 Tampilan Checkout

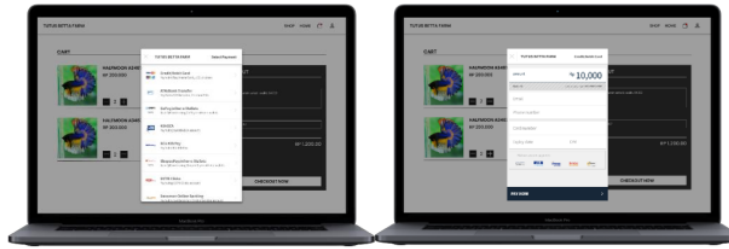
Pada gambar 5.17 diatas merupakan halaman keranjang belanja dan checkout. Untuk dapat melakukan checkout user harus login terlebih dahulu dan mengisi form yang selanjutnya akan diproses untuk dikirimkan oleh admin. Terdapat pilihan hapus produk, menambah produk, mengurangi produk.



Gambar 5. 18 Tampilan Modal Akun

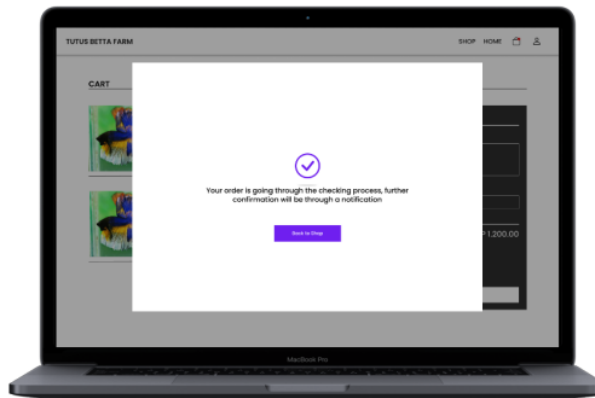
Pada gambar 5.18 diatas merupakan modal user jika kita sudah login. Modal akan muncul jika kita menekan logo user yang berada di navbar pojok kanan atas. Isi dari user modal adalah informasi akun, dan informasi pemesanan.





Gambar 5. 19 Tampilan Pembayaran

Pada gambar 5.19 merupakan halaman pembayaran oleh midtrans yang selanjutnya sistem akan meneruskan informasi pembelian kepada admin.



Gambar 5. 20 Tampilan Pemesanan Berhasil

Gambar 5.20 merupakan notifikasi bahwa pemesanan telah berhasil. Yang selanjutnya akan diteruskan kepada admin untuk memproses pemesanan.

## 5.6 <sup>60</sup> Pengujian System Usability Scale

<sup>26</sup> Pengujian yang dilakukan dalam penelitian menggunakan mSystem Usability Scale (SUS). Berikut merupakan kuesioner yang perlu disusun secara berurutan.

Tabel 5. 6 Kuesioner SUS

No.	pernyataan
1.	Saya akan sering menggunakan website ini.
2.	Saya merasa website ini rumit.
3.	Saya merasa website ini mudah digunakan.
4.	Saya merasa akan menggunakan bantuan orang lain untuk menggunakan website ini.
5.	Saya merasa semua fitur berjalan dengan baik.
6.	Saya merasa banyak hal yang tidak konsisten dalam website ini.
7.	Saya merasa orang lain akan cepat memahami website ini.
8.	Saya merasa website ini membingungkan.
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website ini.
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan website ini.

Pada gambar 5.1 merupakan kuesioner yang akan dijawab oleh responden setelah melakukan uji coba website. Ada 10 pernyataan yang akan dijawab oleh responden.

Tabel 5. 7 Hasil Penghitungan

11	Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	2	35	88
3	4	4	4	4	4	3	2	4	4	2	34	85
3	4	3	4	4	4	2	4	3	4	3	34	85
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	37	93
4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	38	95
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	38	95
3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	2	33	83
4	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	27	68
4	3	3	2	3	2	4	2	3	2	2	28	70

3	3	4	4	3	3	4	4	2	3	33	83
4	4	3	3	4	3	3	4	2	3	33	83
2	3	3	2	4	3	3	2	3	1	26	65
2	4	4	3	3	4	4	3	4	4	35	88
<b>Skor Rata-rata (Hasil Akhir)</b>											<b>84</b>

Berdasarkan pengujian menggunakan metode System Usability Scale dengan jumlah responden 14 menghasilkan skor penghitungan 84. Jumlah tersebut didapat dari jumlah dari skor hasil hitung kuesioner yang kemudian dinormalisasi dengan mengalikan 2,5. Dilihat dari skor tersebut mendapat skala B yang masuk dalam kategori EXCELLENT. Berdasarkan data yang telah didapatkan melalui proses pembagian kuesioner dan penghitungan menggunakan System Usability Scale (SUS) mendapatkan penilaian layak digunakan.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

Dalam meningkatkan penjualan juga diperlukan design <sup>30</sup> User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang menarik dan juga harus sesuai dengan kebutuhan <sup>42</sup> pengguna, untuk mengoptimalkan hal tersebut digunakanlah metode User Centered Design (UCD) yang berfokus pada kegunaan dan kebutuhan pengguna. Berdasarkan penelitian yang dilakukan <sup>35</sup> dengan judul “Perancangan UI/UX E-Commerce Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)” diambil kesimpulan bahwa telah <sup>8</sup> dilakukan perancangan desain User Interface dan User Experience dapat membantu dalam pembuatan website sesuai <sup>1</sup> dengan kebutuhan pengguna. Tahap pengujian menggunakan System Usability Scale menunjukkan bahwa skor yang didapat menunjukkan angka 84. Dilihat dari skor tersebut masuk skala B yang masuk dalam kategori Excellent.

#### **6.2 Saran**

Saran untuk kedepannya adalah menambahkan fitur-fitur baru sebagai Upaya untuk meningkatkan kemudahan penggunaan website oleh pengguna, dan meningkatkan tampilan antar muka untuk pengoptimalan sistem Ecommerce.

## DAFTAR PUSTAKA

- Angelica, I., & Nas, C. (2022). *Design UI / UX Prototype Aplikasi Pemesanan Produk Dimskuy Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Figma.*
- Aryadi, D., Daniati, E., & Indriati, R. (n.d.). *E-commerce untuk layanan service mobil.*
- Azhar, Z., Mulyani, N., Hutahaean, J., & Mayhaky, A. (2022). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan E-Commerce Terbaik Menggunakan Metode MOOSRA. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 6(4), 2346. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i4.4775>
- Budi Kurniawan. (2022). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MANAJEMEN PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya.*
- Ernawati, S., & Dwi Indriyanti, A. (n.d.). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika). *JEISBI*, 03, 2022.
- Gunawan Nugroho, A., Daniati, E., & Indriati, R. (n.d.). *Pengembangan Sistem Penjualan Alat Medis Melalui E-Commerce.*
- Khasanah, F. N., Rofiah, S., & Setiyadi, D. (2019). Metode User Centered Design dalam Merancang Tampilan Antarmuka Ecommerce Penjualan Pupuk Berbasis Website Menggunakan Aplikasi Balsamiq Mockups. *JAST: Jurnal Aplikasi Sains Dan Teknologi*, 3(2), 14–23. <https://jurnal.unitri.ac.id/index.php/jast/article/view/1443>

Luthfi, A. H., & Arfiani, I. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Sampahocity Menggunakan Pendekatan UCD (User Centered Design). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 24–36.

Miradz, A., Wijaya, H., Choirunisa, S., Yoraeni, A., Informasi, S., & Nusa Mandiri, U. (2022). Perancangan Design E-Commerce Pada CV.Greantea Shop Dengan Pendekatan User Centered Design (UCD) Planning E-Commerce Design At CV. GreenTea Shop With User Centered Design (UCD) Approach. In *JTSI* (Vol. 3, Issue 2).

Mustajib, A., & Kurniawati, I. (n.d.). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Rancang Bangun UI/UX Pada Website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas Menggunakan Figma INFORMASI ARTIKEL ABSTRACT. *Jalan Kramat Raya*, 07(01), 48–57.  
<https://doi.org/10.46961/jommit.v7i1>

Nurmaharani, S., & Heriyanto. (2023). ANALISA DAN PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA CV. MULTI BAN OTO SERVIS BEKASI. *INFOTECH Journal*, 9(1), 46–53.  
<https://doi.org/10.31949/infotech.v9i1.4393>

Putri, R., Widya, R., & Yusman, Y. (2023). PROTOTYPE SISTEM INFORMASI BIMBINGAN DAN KONSELING MENGGUNAKAN FIGMA. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 4(2), 540–551. <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i2.246>

Ramadani, H., & Tatwo, B. P. (2023). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Blue Economy Application: Inovasi Blue Economy dalam Mewujudkan Sustainable Sea. *Proceedings Series on Physical & Formal Sciences*, 5, 187–194. <https://doi.org/10.30595/pspfs.v5i.721>

- Ristyawan, A., Firliana, R., Rizky Indrawan, D., Marcell Wibisono, R., & Andriyanto, T. (2024). *Perancangan Antarmuka Situs web Profil DLHKP*. 3(2).  
<https://doi.org/10.29407/dimastara.v3i3.22710>
- Salsabilah, S., Wahyuddin, Moh. I., & Sari, R. T. K. (2022). Analisa UI/UX Terhadap Perancangan Website Laundry dengan Metode Human Centered Design dan User Experience Questionnaire. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 6(1), 720.  
<https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3547>
- Sipayung, R. U., & Silvi Purnia, D. (2023). Perancangan UI/UX Jasamarga Digitalisasi Arsip Menggunakan UCD Pada PT. Jasa Marga Tbk. *BINA INSANI ICT JOURNAL*, 10(1), 77–91.
- Sirojul Lael, R. M. K. P. (2022). Implementasi Ui/Ux Pada Pembayaran Pelanggan Internet Rumah Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus PT Atlas Lintas Indonesia). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.
- Sony Maulana, M., Sasongko, A., Dwi, R., & Romadhon, W. (2023). PENERAPAN DESAIN UI/UX PADA APLIKASI E-COMMERCE HERBAL JAMUPURI MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD). *Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(2).  
<http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/reputasi>
- Wicak, A., Gamas, M., Wardani, A. S., Firliana, R., Muzzaki, N., Khalid, I., Arshad, S., Cahyono, B., & Stiawan, H. (2022a). *Bulletin of Information Technology (BIT) Desain User Interface Website Pemetaan Tanaman Obat Dan Langka Di Kabupaten Kediri Dengan Menggunakan Figma*. 3(4), 281–288. <https://doi.org/10.47065/bit.v3i1>

Wicak, A., Gamas, M., Wardani, A. S., Firliana, R., Muzzaki, N., Khalid, I., Arshad, S., Cahyono, B., & Stiawan, H. (2022b). *Bulletin of Information Technology (BIT) Desain User Interface Website Pemetaan Tanaman Obat Dan Langka Di Kabupaten Kediri Dengan Menggunakan Figma*. 3(4), 281–288. <https://doi.org/10.47065/bit.v3i1>

Wulandari, K., & Voutama, A. (2023). Perancangan UI Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Juli*. <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsk/index>



# cek plagiasi farhan.pdf

## ORIGINALITY REPORT

26%

SIMILARITY INDEX

25%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id">sistemasi.ftik.unisi.ac.id</a> Internet Source	4%
2	<a href="http://digilib.unila.ac.id">digilib.unila.ac.id</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://ejournal.unesa.ac.id">ejournal.unesa.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://jurnalteknik.unisla.ac.id">jurnalteknik.unisla.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://jurusan.tik.pnj.ac.id">jurusan.tik.pnj.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://repository.unpkediri.ac.id">repository.unpkediri.ac.id</a> Internet Source	1%

10	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://journal.sekawan-org.id">journal.sekawan-org.id</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="http://journal.fkpt.org">journal.fkpt.org</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="http://repository.ub.ac.id">repository.ub.ac.id</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="http://ejurnal.ung.ac.id">ejurnal.ung.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	Submitted to Sogang University Student Paper	<1 %
16	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://ojs.unpkediri.ac.id">ojs.unpkediri.ac.id</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://journal.universitaspahlawan.ac.id">journal.universitaspahlawan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://widuri.raharjo.info">widuri.raharjo.info</a> Internet Source	<1 %
20	Submitted to iGroup Student Paper	<1 %
21	<a href="http://jurnal.untan.ac.id">jurnal.untan.ac.id</a> Internet Source	<1 %

22	<a href="http://repository.dinamika.ac.id">repository.dinamika.ac.id</a> Internet Source	<1 %
23	<a href="http://www.ejournal.pelitaindonesia.ac.id">www.ejournal.pelitaindonesia.ac.id</a> Internet Source	<1 %
24	<a href="http://etd.repository.ugm.ac.id">etd.repository.ugm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="http://repository.widyatama.ac.id">repository.widyatama.ac.id</a> Internet Source	<1 %
26	Rahmatul Zakia, Tifanny Nabarian, Betty Amalia. "Rancang Bangun Antarmuka berbasis Website Design Method (WDM) untuk Toko Baju Online", Jurnal Informatika Terpadu, 2023 Publication	<1 %
27	<a href="http://libraryproceeding.telkomuniversity.ac.id">libraryproceeding.telkomuniversity.ac.id</a> Internet Source	<1 %
28	<a href="http://ojs.trigunadharma.ac.id">ojs.trigunadharma.ac.id</a> Internet Source	<1 %
29	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1 %
30	Submitted to Universitas Jember Student Paper	<1 %
31	<a href="http://andikayanuar.blogspot.com">andikayanuar.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %

[eprints.radenfatah.ac.id](http://eprints.radenfatah.ac.id)

32	Internet Source	<1 %
33	<a href="https://repository.umy.ac.id">repository.umy.ac.id</a> Internet Source	<1 %
34	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
35	<a href="https://ejournal-binainsani.ac.id">ejournal-binainsani.ac.id</a> Internet Source	<1 %
36	<a href="https://eprints.binus.ac.id">eprints.binus.ac.id</a> Internet Source	<1 %
37	<a href="https://library.binus.ac.id">library.binus.ac.id</a> Internet Source	<1 %
38	<a href="https://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	<1 %
39	<a href="https://amdoohan.blogspot.com">amdoohan.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
40	<a href="https://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	<1 %
41	<a href="https://publikasi.dinus.ac.id">publikasi.dinus.ac.id</a> Internet Source	<1 %
42	<a href="https://semnas.radenfatah.ac.id">semnas.radenfatah.ac.id</a> Internet Source	<1 %
43	<a href="https://szczecincafe.com">szczecincafe.com</a> Internet Source	<1 %

44 Frisca Martha Veronica, Nina Fadilah Najwa. <1 %  
"Perancangan Design UI/UX pada Website  
Mactiv dengan Menggunakan Metode Design  
Thinking", JURNAL FASILKOM, 2024  
Publication

---

45 [digilib.uinsby.ac.id](http://digilib.uinsby.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

46 [download.garuda.kemdikbud.go.id](http://download.garuda.kemdikbud.go.id) <1 %  
Internet Source

---

47 [eprints.utdi.ac.id](http://eprints.utdi.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

48 [kc.umn.ac.id](http://kc.umn.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

49 [rahmatfauzi.com](http://rahmatfauzi.com) <1 %  
Internet Source

---

50 [scholar.unand.ac.id](http://scholar.unand.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

51 [smart.stmikplk.ac.id](http://smart.stmikplk.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

52 [ejournal.pelitaindonesia.ac.id](http://ejournal.pelitaindonesia.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

53 [eprints.dinus.ac.id](http://eprints.dinus.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

54 [pdfs.semanticscholar.org](http://pdfs.semanticscholar.org) <1 %  
Internet Source

---

55	<a href="https://repository.uma.ac.id">repository.uma.ac.id</a> Internet Source	<1 %
56	<a href="https://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %
57	<a href="https://www.djournals.com">www.djournals.com</a> Internet Source	<1 %
58	<a href="https://www.journal.mediapublikasi.id">www.journal.mediapublikasi.id</a> Internet Source	<1 %
59	<a href="https://www.publishing-widyagama.ac.id">www.publishing-widyagama.ac.id</a> Internet Source	<1 %
60	Hilda Rachmi, Siti Nurwahyuni. "Pengujian Usability Lokamedia Website Menggunakan System Usability Scale", Al-khidmah, 2018 Publication	<1 %
61	Ranti Putri, Rika Widya, Yanti Yusman. "PROTOTYPE SISTEM INFORMASI BIMBINGAN DAN KONSELING MENGGUNAKAN FIGMA", Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi, 2023 Publication	<1 %
62	<a href="https://journal.widyatama.ac.id">journal.widyatama.ac.id</a> Internet Source	<1 %
63	Alvine Candra, Pristi Sukmasetya, Purwono Hendradi. "Perancangan UI/UX aplikasi	<1 %

berbasis mobile Menggunakan Metode  
Design Thinking study khusus SISFO SKPI  
UNIMMA", TeIKa, 2023

Publication

---

64

Wahyu Rahmana Putra, Nurul Adha Oktarini Saputri. "Desain UI/UX Aplikasi E-Commerce Berbasis Mobile pada DK Tou Variasi Memanfaatkan Figma", Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi, 2024

Publication

---

<1 %

65

[ojs.unikom.ac.id](https://ojs.unikom.ac.id)

Internet Source

---

<1 %

66

[repository.its.ac.id](https://repository.its.ac.id)

Internet Source

---

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

# cek plagiasi farhan.pdf

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---

PAGE 10

---

PAGE 11

---

PAGE 12

---

PAGE 13

---

PAGE 14

---

PAGE 15

---

PAGE 16

---

PAGE 17

---

PAGE 18

---

PAGE 19

---

PAGE 20

---

PAGE 21

---

PAGE 22

---

PAGE 23

---

PAGE 24

---

PAGE 25

---



PAGE 26

---

PAGE 27

---

PAGE 28

---

PAGE 29

---

PAGE 30

---

PAGE 31

---

PAGE 32

---

PAGE 33

---

PAGE 34

---

PAGE 35

---

PAGE 36

---

PAGE 37

---

PAGE 38

---

PAGE 39

---

PAGE 40

---

PAGE 41

---

PAGE 42

---

PAGE 43

---

PAGE 44

---

PAGE 45

---

PAGE 46

---

PAGE 47

---