technoscientia-v16-2-41-49.docx

by : Turnitin.com

Submission date: 21-Jan-2025 03:22PM (UTC+1100)
Submission ID: 2562675859
File name: technoscientia-v16-2-41-49.docx (373.92K)
Word count: 3120
Character count: 18910

JURNAL TEKNOLOGI TECHNOSCIENTIA ISSN: 1979-8415
Vol.16 No. 02 Maret 2024 E-ISSN: 2714-8025

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PEMESANAN PETCARE BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FIGMA DI JOMBANG

Fita Dwi Novitasari [1], Rizza Muhammad Arief [2]
[1) 2)] Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Merdeka Malang
Email: [1] 20083000003@student.unmer.ac.id, [2] rizza@unmer.ac.id

Masuk: 29 Januari 2024 Revisi masuk: 13 Februari 2024 Diterima: 25 Maret 2024

ABSTRACT

Pet care is a place where services are provided that support the daily routine care needs of pets ranging from health services to animal needs. Some of the services that are commonly provided at Pet care centers such as Pet Shops, Grooming, Pet Hotel, and Veterinary Clinics, but in maintenance, the owner also needs time to do it properly and as a society, the owner sometimes can't have a lot of free time to do it. With these problems, the author designs UI / UX Petcare service booking applications which can help animal owners to still be productive but can also maintain the care of their beloved pets. This application was created with the aim that users can be facilitated in carrying out animal care by minimizing the effectiveness of time and distance. By using the Figma application platform the design of the User Interface and User experience of this application will produce a superior and user-friendly design.

Keywords: *Figma, Petcare, User Interface, User Experience*

INTISARI

Petcare adalah tempat dimana disediakan nya layanan yang mendukung untuk kebutuhan perawatan rutin keseharian hewan peliharaan mulai dari layanan kesehatan hingga keperluan kebutuhan hewan. Beberapa layanan yang umum disediakan pada *Pet Care center* adalah *Pet Shop, Grooming*, Penitipan hewan dan Klinik hewan, namun dalam perawatan nya pemilik juga perlu waktu luang untuk dapat melakukan nya dengan benar dan sebagai masyarakat pemilik terkadang tidak dapat memiliki banyak waktu luang untuk melakukan nya.

Dengan adanya permasalahan tersebut, penulis merancang *UI/UX* aplikasi pemesanan layanan *Petcare* yang dimana dapat membantu pemilik hewan tetap dapat beraktivitas produktif namun juga dapat menjaga perawatan hewan kesayangan nya.

Aplikasi ini dibuat dengan tujuan pengguna dapat dipermudah dalam melakukan perawatan hewan dengan meminimalisir efektivitas waktu dan jarak tempuh. Dengan menggunakan platform aplikasi *Figma* rancangan *User Interface* dan *User experience* aplikasi ini akan menghasilkan design yang unggul dan ramah bagi pengguna nya.

Kata-kata Kunci : *Figma, Petcare, User Interface, User Experience*

ISSN: 1979-8415
E-ISSN: 2714-8025

PENDAHULUAN

Dalam masyarakat modern, peran hewan peliharaan semakin dianggap setara dengan manusia. Keberpotensian dan manfaat yang dimiliki oleh hewan peliharaan dalam berbagai aspek kehidupan membuat mereka tidak hanya dianggap sebagai binatang peliharaan semata (Hartono et al., 2018).

Memelihara hewan tidak hanya sekedar memberikan makan dan minum namun juga menjaga kebersihan dan kesehatan pada hewan peliharaan merupakan salah satu hal yang terpenting yang harus diperhatikan dan dipantau selalu Kebutuhan perawatan hewan peliharaan adalah salah satu hal yang dapat dikatakan cukup penting bagi hewan tersebut, sehingga pemilik harus meluangkan banyak waktu untuk mengurus hewan peliharaan mereka. Namun, pemilik hewan, sebagai bagian dari masyarakat, juga dihadapkan pada berbagai tugas dan tanggung jawab yang harus dipenuhi (Tanuwijaya, 2018).

Di era globalisasi yang terus berkembang ini pemanfaatan teknologi digital khususnya aplikasi mobile juga mempengaruhi cara pemilik hewan peliharaan merawat dan berinteraksi dengan hewan peliharaannya. Dengan adanya layanan petcare berbasis aplikasi mobile dapat memberikan solusi efektif dan efisien untuk berbagai kebutuhan perawatan hewan peliharaan.

Dimulai dengan desain *user interface* (antarmuka pengguna), pada desain *user interface* ini akan menjadi dasar alur penggunaan dan pengoperasian aplikasi tersebut. Maka dari itu penelitian menggunakan aplikasi figma sebagai media transformasi desain dan prototype yang memungkin pengguna tidak hanya merasakan simulasi visual suatu rancangan aplikasi namun juga penggunaan terhadap aplikasi tersebut.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk merancang desain *user interface* dan *user experience* aplikasi *petcare* yang dapat memudahkan pemilik hewan peliharaan terhadap efisiensi waktu dan jarak tempuh yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan perawatan terhadap hewan peliharaannya.

Oleh sebab itu penelitian ini akan merancang tampilan *User Interface (UI)* dan *UserExperience (UX)* dan mengimplementasikan dalam animasi prototype aplikasi figma. Dengan tujuan dapat memberikan solusi dalam *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang ramah dan unggul bagi para pengguna nya serta meningkatkan pemahaman penggunaan aplikasi figma dengan menggunakan metode design thinking dalam merancang *UI/UX* yang responsif dan interaktif sehingga mempermudah perancangan desain aplikasi sesuai kebutuhan.

Tinjauan Pustaka

Design UI / UX Prototype Aplikasi Pemesanan Produk Dimskuy Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Figma (Angelica & Nas, 2022). Penelitian ini mengenai merancang tampilan aplikasi dari toko Dimskuy untuk mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan produk dan menarik minat pelanggan sehingga meningkatkan keuntungan penjualan.

Penelitian kedua adalah mengenai Perancangan User Experience Aplikasi Petlyfe Menggunakan Metode Design Thinking (Aulia et al., 2022). Penelitian ini menghasilkan rancangan desain user interface dan user experience untuk prototype aplikasi Petlyfe yang dengan menggunakan metode design thinking.

Yang ketiga adalah penelitian tentang Perancangan Sistem Informasi Klinik Hewan Berbasis Android (Fitriani & Kristiana, 2021). Perancangan sistem informasi klinik hewan yang dibuat dengan sistem aplikasi yang berbasis android adalah hasil yang didapat dalam penelitian ini.

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan pada penelitian sebelumnya yang menjadi acuan. Dalam penelitian ini rancangan UI/UX aplikasi dengan berbasis android yang menggunakan metode design thinking. Dengan menerapkan layanan lengkap kebutuhan pengguna sesuai dengan hasil penelitian yang akan membuat pengguna dalam penggunaan nya sangat membantu dalam mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan penelitianini.

Landasan Teori

1. Perancangan
   Perancangan adalah tahap awal dalam perencanaan yang melibatkan transformasi gagasan kreatif menjadi wujud visual yang teratur, berfungsi, dan memenuhi kebutuhan, dengan melibatkan penggambaran, perencanaan, dan penyatuan elemen- elemen terpisah.
2. User Interface (UI)
   User interface merupakan tampilan yang mengkomunikasikan berbagai fitur yang tersedia dibuat oleh sistem agar user memahami dan dapat menggunakan sistem tersebut dengan mudah serta

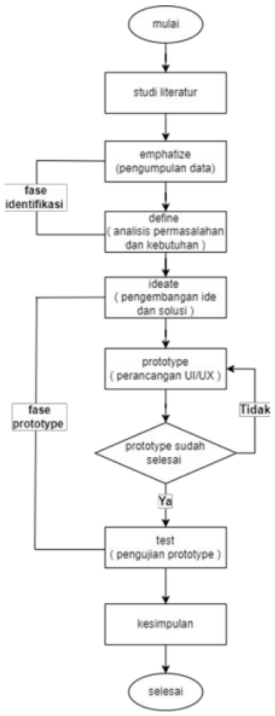
ISSN: 1979-8415
E-ISSN: 2714-8025

sesuai harapan (Fernando, 2020). *User Interface (UI)* adalah komponen dalam suatu desain sistem yang mencakup tampilan dan interaksi dengan pengguna akhir yang bertujuan agar fitur dalam sistem tersebut dapat dipahami user dengan mudah.

3. User Experience (UX)
   User Experience menurut ISO 9241 – 210 (2009) adalah persepsi seseorang dan respon setelah merasakan penggunaan sebuah produk , sistem, atau pelayanan jasa. Sedangkan menurut (Norman dalam Aisy,2020) User Experience adalah seluruh aspek pengguna yang berinteraksi dengan perusahaan, layanan dan produk – produknya. Dapat disimpulkan jika User Experience merupakan tahapan bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk,sistem atau layanan secara individual maupun dalam konteks yang lebih luas yang melibatkan hubungan dengan perusahaan penyedia.
4. Pet Care
   Petcare adalah tempat yang khusus menyediakan berbagai pelayanan dan produk yang berkaitan dengan hewan peliharaan termasuk perlengkapan, perawatan serta kesehatan hewan. Dapat disimpulkan jika petcare merupakan tempat yang ditujukan untuk para pemilik hewan agar dapat merawat dengan baik dengan memenuhi kebutuhan hewan peliharaan, menjaga kesehatan hewan peliharaan mereka dengan baik.
5. Figma
   Figma merupakan platform untuk desain digital dan prototyping yang berkombinasi, dapat diakses baik secara online dengan website maupun melalui aplikasi desktop yang cocok dengan Mac OS dan Windows. Figma memiliki keunggulan utama dimana fitur kolaboratif nya yang dapat memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi secara real-time.
6. Android
   Android merupakan OS (Operating System) Mobile yang berkembang ditengah OS lain, seperti Windows Mobile, iPhone OS, Symbian dan yang lainnya. Dapat disimpulkan dari pendapat diatas bahwa android merupakan OS (Operating System) yang berbasis linux yang berkembang di antara OS lain juga, namun Android adalah OS yang diperkembang kan dan digunakan khusus pada perangkat mobile.

Metodologi penelitian

Penelitian ini diselesaikan dengan menggunakan metode design thinking , dimana terdapat 5 tahapan yang diperlukan yaitu emphasize, define, ideate, prototype, testing.



Gambar 1. Metodologi penelitian

1. Studi literatur, dalam tahap studi literatur, peneliti melakukan pencarian terhadap penelitian sebelumnya yang ada dalam jurnal, e-book, website resmi dan skripsi terdahulu yang relevan dengan metode *design thinking, user experience*, dan *user interface.*
2. *Empathize,* proses yang melibatkan pengamatan terhadap aktivitas dan interaksi pengguna, serta bagaimana mereka berkomunikasi dengan lingkungan mereka. Pada tahap ini langkah awal yang dilakukan adalah mencari tahu apa yang dirasakan oleh pemilik hewan tentang bagaimana mereka merawat peliharaan mereka dan keluhan apa yang dirasakan pemilik ketika melakukan perawatan tersebut.
3. *Define,* proses yang mendefinisikan permasalahan yang perlu dipecahkan

ISSN: 1979-8415
E-ISSN: 2714-8025

dengan merujuk pada pemahaman yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Dalam tahap ini dilakukan analisa lebih dalam lagi terhadap berbagai informasi dan data yang telah didapatkan pada tahap sebelumnya dengan tujuan untuk mengenali dan menjelaskan masalah yang akan dipecahkan atau kebutuhan pengguna yang perlu dipenuhi melalui aplikasi yang akan dibuat dengan lebih rinci dan spesifik.

4. *Ideate,* tahap mengemukakan pendapat atau ide yang dapat membantu masalah yang dihadapi user. Di bagian tahap ini peneliti telah mengumpulkan ide dan solusi dari masalah yang didapat pada tahap emphasize dan masalah yang telah dirumuskan pada tahap define. Dan dari ide - ide tersebut akan dibuat menjadi wireframe.
5. *Prototype,* tahap dimana ide yang telah didapat akan diimplementasikan ke dalam desain aplikasi yang akan dibuat. Di tahap ini peneliti akan memulai perancangan kerangka desain interface yang sesuai dengan permasalahan yang telah diidentifikasi sebelum produk diproduksi. Dan dalam pembuatan prototype ini peneliti membutuhkan software figma untuk membuat wireframe mulai dari *low fidelity*.
6. *Test* adalah tahap yang penting untuk mempengaruhi keberlanjutan dari aplikasi tersebut. Dalam tahap ini peneliti melakukan test terhadap desain prototype yang telah dibuat, sehingga user dapat menilai pengalaman yang didapatkan setelah menggunakan aplikasi tersebut terkait desain antarmuka pengguna yang digunakan telah memenuhi kebutuhan user atau belum. Dalam pengujian nya menggunakan metode usability dengan menyebarkan kuesioner terhadap penilaian hasil beberapa responden. Dan metode penilaian usability menggunakan system usability scale (SUS).

PEMBAHASAN

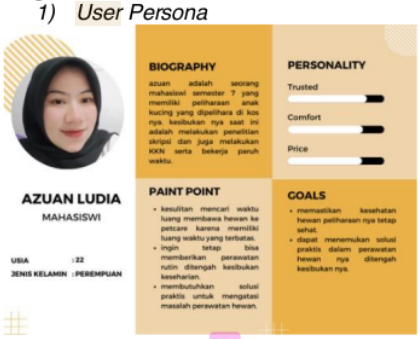
A. Empathize

Tahap *emphasize* adalah tahap pertama yang dilakukan agar mengetahui masalah dan kebutuhan calon pengguna. Dan untuk mengetahui tersebut maka dilakukan pengumpulan data dengan survei melalui *Google Form*. Informasi yang dihasilkan yang kemudian dijadikan sebagai dasar untuk pembuatan solusi.

B. Define

Dalam tahap ini pendefinisian masalah dari hasil penyebaran kuesioner.Dan permasalahan tersebut digambarkan dengan membuat user persona dan affinity diagram.

1) User Persona

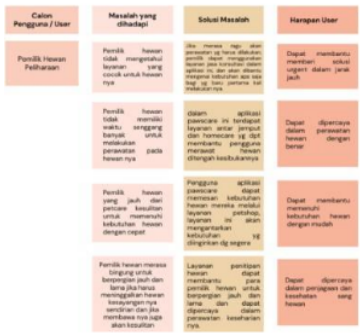


Gambar 2. User Persona

Gambar 2 merupakan *user persona* dari salah satu responden survei kuesioner yang dibagikan. Paint poin yang didapat adalah responden yang kesulitan mencari waktu luang membawa hewan nya karena hanya memiliki waktu luang terbatas, responden ingin tetap bisa memberikan perawatan rutin pada hewan nya, responden membutuhkan segera solusi untuk permasalahan ini. Dan goals responden adalah memastikan kesehatan hewan nya tetap terjaga dan responden dapat dengan segera menemukan solusi masalahnya.

2) *Affinity Diagram*

Metode ini biasanya digunakan untuk menyatukan ide, masalah, atau konsep yang terkait dalam kategori atau grup yang lebih besar. Dalam gambar 3 memperlihatkan bagaimana affinity diagram dalam penelitian ini yang dibagi menjadi 4 kelompok yaitu calon pengguna, masalah yang dihadapi, solusi masalah, dan harapan user.



Gambar 3. Affinity Diagram

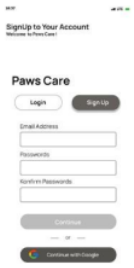
ISSN: 1979-8415
E-ISSN: 2714-8025

C. Ideate

Tahap *ideate* adalah tahap dimana mengembangkan data yang diperoleh dari tahap define menjadikan sebuah ide. Dengan idenya adalah langkah awal yang membawa solusi ke dalam produk melalui prosesseperti membuat sketsa, *brainstorming*, dan pembuatan prototipe. Membuat alur pengguna adalah langkah selanjutnya setelah menyelesaikan peta proyek. Proses ini menghubungkan tindakan pengguna dari awal saat ia pertama kali memasuki sistem hingga saat ia menerima apa yang diinginkannya.

D. Prototype

1) *Wireframe Low Fidelity*



Gambar 4. *Wireframe Low Fidelity Sign*

Gambar 4 merupakan tampilan low fidelity dari sign up, dimana pada bagian ini user akan membuat akun untuk dapat masuk kedalam aplikasi dengan memasukan alamat email dan juga passwords atau dapat pula langsung dengan menggunakan akun google yang telah tersedia.

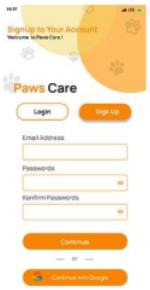
Gambar 5. *Wireframe Low Fidelity Login*

Gambar 5 merupakan tampilan dari login, yang mana user dapat memasukkan akun yang telah dibuat untuk masuk ke dalam aplikasi. Sama dengan sign up untuk login juga diperlukan Alamat email dan juga passwords yang telah dibuat sebelemunya atau dapat pula menggunakan akun google yang telah ada.

Gambar 6. *Wireframe Low Fidelity Menu Utama*

Gambar 6 merupakan tampilan low fidelity dari menu utama aplikasi petcare, didalamnya terdapat beberapa menu diantara nya adalah layanan aktif, layanan kami , profil hewan dan artikel.

2) Wireframe High Fidelity



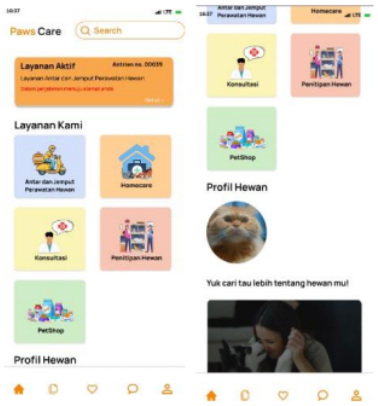
Gambar 7. *Wireframe High Fidelity Sign Up*

Gambar 7 adalah tampilan dimana halaman Sign Up telah menjadi High Fidelity.

ISSN: 1979-8415
E-ISSN: 2714-8025

Gambar 8. *Wireframe High Fidelity Login*

Gambar 8 merupakan Wireframe High Fidelity dari halaman login.



Gambar 9.Wireframe High Fidelity Menu Utama

Gambar 9 adalah tampilan Dimana menu utama yang telah menjadi High Fidelity

E. Test

Pada Tahap ini dilakukan pengujian terhadap desain prototype solusi yang telah dibuat untuk calon pengguna pengisi kuesioner sebelum nya. Pengujian dilakukan dengan menggunakan System Usability Scale (SUS) untuk menilai hasil kepuasan. Berikut skenario tugas yang diberikan kepada pengguna :

Tabel 1. Skenario Tugas

No	Tugas	Skenario
1	Sign Up & Log in	Mencoba halaman sign up dan log in
2	Menu utama	Melihat dan mencoba semua layanan yang tersedia dalam menu utama
3	Aktivitas Layanan	Melihat halaman aktivitas layanan
4	Favorite	Melihat dan mencoba menambahkan layanan sebagai favorite
5	Chat	Melihat halaman chat dan mencoba bagaimana alur chat
6	Profile	Melihat kebutuhan yang tersedia dalam halaman profile

Setelah melakukan skenario tugas kepada pengguna selanjutnya melakukan pengujian dengan System Usability Scale (SUS). Berikut instrumen kuesioner SUS yang diberikan kepada pengguna:

Tabel 2. Instrumen *System Usability Scale*

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi					
2	Saya merasa aplikasi ini rumit digunakan					
3	Saya aplikasi ini mudah digunakan					
4	Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi diintegrasikan dengan baik					
5	Saya merasa perlu membutuhkan bantuan dalam menggunakan aplikasi ini					

Kuesioner system usability scale dibuat melalui google form yang kemudian dibagikan kepada 30 (tiga puluh) responden yang dimana responden telah melakukan testing pada prototype aplikasi. Dalam tahap

ISSN: 1979-8415
E-ISSN: 2714-8025

scoring system usability scale ini dihitung dimulai dari responden nomor 1 hingga responden ke 30. Setelah nya dilakukan penjumlahan berdasarkan rumus perhitungan SUS dengan hasil akhir adalah jumlah rata – rata skor SUS. Berikut adalah rekapitulasi dari pembagian kuesioner system usability scale.

Tabel 3. Skor asli *System Usability Scale*

N/Q	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4
2	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4
3	4	2	3	3	2	3	3	2	3	3
4	4	2	5	4	2	4	4	2	4	2
6	4	2	4	3	3	4	3	2	4	2
7	5	1	5	4	1	4	4	2	3	1
8	4	1	5	4	2	4	3	2	4	3
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	3	2	4	4	2	4	5	2	5	4
11	5	2	4	4	3	4	4	2	4	4
12	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4
13	4	2	4	4	4	3	4	2	4	2
14	5	1	5	5	1	5	5	1	5	5
15	5	1	5	4	2	5	4	1	5	1
16	4	2	4	3	4	4	4	2	2	3
17	5	1	5	5	3	4	4	2	3	4
18	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4
19	5	2	4	5	4	5	4	2	3	3
20	5	2	4	4	3	5	5	1	4	2
21	4	2	4	4	3	4	3	2	4	2
22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1
23	5	2	4	5	4	5	5	2	4	3
24	4	4	3	4	2	4	4	2	4	3
25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
26	5	1	5	5	1	5	5	1	5	4
27	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4
28	4	2	1	4	2	4	4	2	4	4
29	4	2	4	4	2	4	4	2	4	2
30	3	4	5	3	1	5	5	4	4	5

Berikut adalah hasil skor perhitungan System Usability Scale.

Tabel 4. Rata- rata skor System Usability Scale

N/Q	Jum lah	Jumlah *2,5
1	34	85
2	35	87,5
3	28	70
4	33	82,5
5	31	77,5
6	30	75
7	32	80
8	30	75
9	35	87,5
10	36	90
11	36	90
12	43	107,5
13	33	82,5
14	38	95
15	33	82,5
16	32	80
17	36	90
18	38	95
19	39	97,5
20	35	87,5
21	33	82,5
22	30	75
23	38	95
24	34	85

ISSN: 1979-8415
E-ISSN: 2714-8025

25	30	75
26	38	95
27	36	90
28	30	75
29	32	80
30	38	95
Rata – Rata SUS		**85,5**

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
8	Saya merasa system aplikasi membingungkan					
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini					
10	Saya merasa perlu membiasakan diri terlebih dahulu untuk menggunakan sistem aplikasi ini					

KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari perancangan desain user interface dan user experience aplikasi mobile pemesanan layanan petcare berbasis android menggunakan figma di Kota Jombang yang telah dilakukan sehingga dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan Petcare Berbasis Android dilakukan berdasarkan kebutuhan pengguna dengan mengimplementasikan layanan yang dibutuhkan oleh pengguna seperti layanan antar jemput, homecare, petshop, penitipan hewan dan chat konsultasi dengan dokter hewan.
2. UI/UX Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan Petcare Berbasis Android berhasil dirancang dengan menggunakan metode design thinking proses perancangan jadi lebih terperinci dan efisien karena melalui beberapa tahapan seperti empathize dimana dilakukan penelitian mengenai kebutuhan yang diinginkan dari para pengguna, tahap define yang menjelaskan masalah para pengguna dalam waktu luang dalam melakukan perawatan secara rutin untuk hewan kesayangan mereka, tahap ideate memberikan solusi dari detail permasalahan dengan menyediakan jasa layanan pet care yang diaplikasikan dalam desain wireframe low fidelity sehingga dapat membuat perancangan user interface dan user experience menjadi user friendly, karena diambil berdasarkan sudut pandang dari pengguna aplikasi layanan petcare ini.
3. Perancangan desain prototype user interface dan user experience berdasarkan kebutuhan dari permasalahan calon pengguna.
4. Berdasarkan hasil skor SUS yang menunjukan tingkat kepuasaan pengguna pada desain prototype aplikasi layanan petcare, rancangan prototype ini memiliki skor 85,5 , yang dapat disimpulkan jika sistem berada ditingkat "Acceptable", dengan peringkat B dan predikat "Excellent".

DAFTAR PUSTAKA

Aisy, R. F,dkk.(2020) Perancangan dan Evaluasi *User Experience* Aplikasi *Mobile* Pembelajaran Online di Jurusan Sistem Informasi menggunakan Pendekatan *Human-Centered* Design dan TUXEL. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer,* 2396 – 2375.

Angelica, I., & Nas, C. (2022). Design UI / UX Prototype Aplikasi Pemesanan Produk Dimskuy Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Figma. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi,* 22 - 26.

Aulia, F., Kusumaningtyas, D., & Sardanto, R. (2022). PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PETLYFE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Seminar Nasional Manajemen, Ekonomi dan Akuntasi*, 943 - 951.

Fitriana, S., & Kristiana, Y. M. (2021). Perancangan Sistem Informasi Klinik Hewan Berbasis Android. *Evolusi: JurnalSains dan Manajemen*, 112 - 122.

Fernando, F. (2020). Perancangan User Interface (UI) & user experience (UX) Aplikasi Pencari Indekost di Kota Padang Panjang. *Tanra : Desain Komunikasi Visual*, 101 - 111.

Hartono, G. D., Egam, P. P., & Sembel, A. (2018). Pusat Hewan Peliharaan di Kota Manado "Arsitektur Biomimetik". *Jurnal Arsitektur Daseng, VII*, 1-15.

Inayah, M. (2019). *Pet Care Centre di Kota Malang*. Institut Teknologi Nasional Malang.

Tanuwijaya, E. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Penitipan Hewan Peliharaan Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi, IV*, 365
- 375

BIODATA PENULIS

Fita Dwi Novitasari, lahir di Kediri pada tanggal 27 Januari 2002, tengah menempuh pendidikan S-1 bidang Sistem Informasi dari Universitas Merdeka Malang dengan tahun masuk 2020.

Rizza Muhammad Arief, S. Kom., M.Kom. lahir di Malang pada tanggal 12 Februari 1982 menyelesaikan pendidikan S-1 bidang Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknik Atlas Nusantara tahun 2012 dan Pendidikan S-2 Teknik Informatika STMIK Amikom tahun 2016. Saat ini tercatat sebagai dosen tetap di Universitas Merdeka Malang.

technoscientia-v16-2-41-49.docx

ORIGINALITY REPORT

17%	14%	13%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	fliphtml5.com Internet Source	4%
2	pt.scribd.com Internet Source	3%
3	Submitted to UIN Sunan Ampel Surabaya Student Paper	3%
4	journal2.um.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	1%
6	Muhammad Naufal Ashiddiq. "PERANCANGAN UI/UX LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) APLIKASI MOBILE EDU-LEARN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING", Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 2024 Publication	1%
7	digilib.itb.ac.id Internet Source	<1%

8	"Az Orvosi Hetilap 1985 áprilisi lapszámai", Orvosi Hetilap, 1985 Publication	<1 %
9	123dok.com Internet Source	<1 %
10	"Az Orvosi Hetilap 1931 januári lapszámai", Orvosi Hetilap, 1931 Publication	<1 %
11	"Az Orvosi Hetilap 1987 augusztusi lapszámai", Orvosi Hetilap, 1987 Publication	<1 %
12	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
13	Nashiruddin Sahal Muhtadi, Dhaffa Mulya Rahman, Dewi Fatmarani Surianto. "ANALISIS RISIKO KEBAKARAN HUTAN DENGAN LOGIKA FUZZY MAMDANI", Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 2024 Publication	<1 %
14	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
15	www.hoversoft.net Internet Source	<1 %
16	repository.pimedu.ac.id Internet Source	<1 %

17	upslide.site Internet Source	<1 %
18	Rizqi Mauludin, Anggi Srimurdianti Sukamto, Hafiz Muhardi. "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi", Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN), 2017 Publication	<1 %
19	ejournal3.undip.ac.id Internet Source	<1 %
20	jurnal.politeknik-kebumen.ac.id Internet Source	<1 %
21	tr.scribd.com Internet Source	<1 %
22	"Az Orvosi Hetilap 1969 áprilisi lapszámai", Orvosi Hetilap, 1969 Publication	<1 %
23	"Az Orvosi Hetilap 1928 júliusi lapszámai", Orvosi Hetilap, 1928 Publication	<1 %
24	"Az Orvosi Hetilap 1930 áprilisi lapszámai", Orvosi Hetilap, 1930 Publication	<1 %
25	"Az Orvosi Hetilap 1931 júniusi lapszámai", Orvosi Hetilap, 1931	<1 %

Publication

26	Nursanti Novi Arisa, Muhammad Fahri, M. Ihsan Alfani Putera, M. Gilvy Langgawan Putra. "Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking", Teknika, 2023 Publication	<1%

Exclude quotes	Off	Exclude matches	Off
Exclude bibliography	Off		