

**PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA  
APLIKASI PENCARIAN BARANG HILANG DAN TEMUAN  
DI YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai Derajat Sarjana

Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Adlxa Goulbudln Hekmatyar**

**18.12.0672**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA  
APLIKASI PENCARIAN BARANG HILANG DAN TEMUAN  
DI YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai Derajat Sarjana

Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Adlxa Goulbudln Hekmatyar**

**18.12.0672**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA APLIKASI  
PENCARIAN BARANG HILANG DAN TEMUAN DI YOGYAKARTA

yang disusun dan diajukan oleh

**Adixa Goulbudin Hekmatyar**

18.12.0672

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 2 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



**Irma Rofni Wulandari, S.Pd., M.Eng**  
NIK. 190302329

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA APLIKASI  
PENCARIAN BARANG HILANG DAN TEMUAN DI YOGYAKARTA

yang disusun dan diajukan oleh

**Adixa Goulbudin Hekmatyar**

18.12.0672

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 10 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rumini, M.Kom

NIK. 190302246

Norhikmah, M.Kom

NIK. 190302245

Irma Rofni Wulandari, S.Pd., M.Eng

NIK. 190302329



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302096

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Adixa Goulbudin Hekmatyar

NIM : 18.12.0672

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **Penerapan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Pencarian Barang Hilang Dan Temuan Di Yogyakarta**

Dosen Pembimbing : Irma Rofni Wulandari, S.Pd., M.Eng

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 10 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Adixa Goulbudin Hekmatyar

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur Alhamdulillah, syukur yang tidak terhingga atas nikmat dan karunia Allah kepada hambanya. Skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Allah Subhanahu wata'ala yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia nya, Serta dilancarkan dan diberikan kemudahan dalam segala urusan yang penulis hadapi, terutama dalam proses penyampaian naskah skripsi ini. sehingga pembuatan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.
2. Kedua orang tua saya yang tiada henti-hentinya mendoakan, memberikan dukungan, melimpahkan rasa kasih dan sayang, pengertian, perhatian, memberikan kesabaran yang cukup besar, selalu memberikan nasehat, memberikan motivasi, serta dukungan moral dan materi yang tak bisa terbalaskan, tanpa mereka saya bukan lah apa-apa.
3. Irma Rofni Wulandari, S.Pd., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan semangat, motivikasi, bimbingan, arahan, kritik dan saran selama proses penyusunan hingga penyelesaian naskah skripsi ini.
4. Seluruh teman dan sahabat yang telah memberikan dukungan kepada saya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada tuhan yang maha esa, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Penerapan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Pencarian Barang Hilang Dan Temuan Di Yogyakarta”. Tugas akhir ini merupakan salah satu mata kuliah wajib dan sebagai syarat akademik untuk memperoleh gelar sarjana computer program studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis baik selama penelitian maupun saat mengerjakan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom .
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom, Selaku Dekan Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Anggit Dwi Hartanto, M.Kom, selaku Kaprodi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Irma Rofni Wulandari, S.Pd., M.Eng, selaku Dosen Pembimbing tugas akhir, atas bimbingan, waktu, dan saran yang diberikan kepada penulis.
5. Seluruh Dosen Universitas Amikom Yogyakarta atas ilmu yang telah diberikan semasa kuliah dan sangat membantu penulis dalam mengerjakan tugas akhir.

6. Orang tua, Adi Sulistyanto dan Katik Nuryanti Ekawati, serta keluarga yang telah memberikan dukungan berupa spiritual dan material.
7. Teman-teman System Informasi kelas 02 angkatan 2018 Amikom Yogyakarta, terima kasih atas semangat, dukungan, dan perjuangan bersama yang telah teman-teman berikan selama ini kita berjuang di Universitas Amikom Yogyakarta.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian dan pengerjaan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan yang terdapat dalam laporan tugas akhir ini. Saran dan kritik sangat diharapkan untuk hasil yang lebih baik di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap tulisan ini dapat berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan wawasan pembaca.

Yogyakarta, 14 Agustus 2023

Penulis



## DAFTAR ISI

PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA APLIKASI PENCARIAN BARANG HILANG DAN TEMUAN DI YOGYAKARTA .....	i
PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA APLIKASI PENCARIAN BARANG HILANG DAN TEMUAN DI YOGYAKARTA .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
INTISARI .....	xviii
ABSTRACT .....	xix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	2
1.6 Metode Penelitian .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	6
2.1 Kajian Pustaka .....	6
2.2 Konsep dasar Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) .....	10
2.2.1 Definisi Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) .....	10
2.2.2 Tujuan Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) .....	11

2.3	<i>User Centered Design (UCD)</i> .....	12
2.3.1	Definisi <i>User Centered Design (UCD)</i> .....	12
2.3.1	Proses <i>User Centered Design (UCD)</i> .....	12
2.3.2	Prinsip dalam UCD .....	14
2.4	User Persona .....	15
2.5	Konsep Permodelan Sistem .....	16
2.5.1	Flowchart .....	16
2.5.2	<i>Unified Modelling Language (UML)</i> .....	20
2.6	Konsep pengujian sistem .....	27
2.6.1	Black box testing.....	27
2.7	Bahasa pemrograman yang digunakan .....	27
2.7.1	HTML ( <i>Hyper Text Markup Language</i> ) .....	27
2.7.2	PHP ( <i>Hypertext Preprocessor</i> ).....	28
2.7.3	CSS ( <i>Cascading Style Sheet</i> ) .....	28
2.7.4	Javascript.....	28
2.7.5	Bootstrap .....	29
2.8	Perangkat lunak yang digunakan .....	29
2.8.1	XAMPP.....	29
2.8.2	Sublime Text.....	29
2.8.3	MySQL.....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....		31
3.1	Objek Penelitian.....	31
3.2	Alur Penelitian .....	31
3.3	Gambaran Sistem .....	34
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem .....	35
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	35
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	36

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	37
4.1 Analisa UCD .....	37
4.1.1 <i>Understand context of use</i> .....	37
4.1.2 <i>Specify user and organisational requirements</i> .....	41
4.1.3 <i>Produce design solution</i> .....	43
4.1.4 <i>Evaluate design against user requirements</i> .....	73
4.2 Perancangan Sistem .....	82
4.2.1 Perancangan ERD .....	82
4.2.2 Perancangan Flowchart .....	84
4.2.3 Perancangan UML .....	85
4.3 Implementasi Program .....	110
4.3.1 Implementasi Tampilan Antarmuka .....	110
4.3.2 Implementasi Database .....	121
4.4 Testing Program .....	124
4.4.1 Skenario Pengujian .....	124
BAB V PENUTUP .....	140
5.1 Kesimpulan .....	140
5.2 Saran .....	140
DAFTAR PUSTAKA .....	141
LAMPIRAN .....	144

## DAFTAR TABEL

<i>Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian</i> .....	7
<i>Tabel 2.2 Simbol-simbol Flowchart</i> .....	16
<i>Tabel 2.3 Simbol-simbol Diagram Use Case</i> .....	21
<i>Tabel 2.4 Simbol-simbol Diagram Class</i> .....	22
<i>Tabel 2.5 Simbol-simbol Diagram Activity</i> .....	24
<i>Tabel 2.6 Simbol-Simbol Diagram Sequence</i> .....	26
<i>Tabel 4.1 Calon Pengguna</i> .....	37
<i>Tabel 4.2 Pain Point</i> .....	41
<i>Tabel 4.3 User Need</i> .....	42
<i>Tabel 4.4 Pre-Testing process</i> .....	74
<i>Tabel 4.5 Alur Skenario</i> .....	75
<i>Tabel 4.6 Rangkuman hasil proses pengujian</i> .....	77
<i>Tabel 4.7 Deskripsi aktor pada Use Case Diagram</i> .....	86
<i>Tabel 4.8 Penjelasan Use Case</i> .....	86
<i>Tabel 4.9 Skenario Pengujian Black Box</i> .....	124
<i>Tabel 4.10 Pengujian Menu Login</i> .....	125
<i>Tabel 4.11 Pengujian Menu Register</i> .....	126
<i>Tabel 4.12 Pengujian Menu Barang Hilang</i> .....	128
<i>Tabel 4.13 Pengujian Menu Barang Temuan</i> .....	131
<i>Tabel 4.14 Pengujian Menu Komentar</i> .....	135
<i>Tabel 4.15 Pengujian Menu Member</i> .....	135
<i>Tabel 4.16 Pengujian Menu Kategori</i> .....	136
<i>Tabel 4.17 Pengujian Logout</i> .....	138

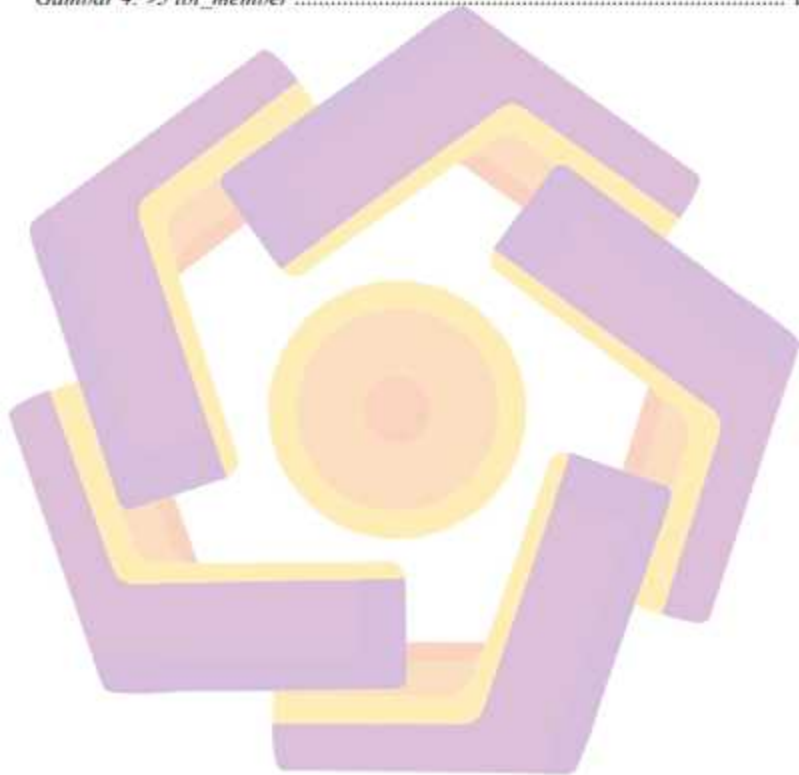
## DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2. 1 Proses UCD</i> .....	13
<i>Gambar 3. 1 Alur Penelitian</i> .....	32
<i>Gambar 4. 1 User Persona 1</i> .....	39
<i>Gambar 4. 2 User Persona 2</i> .....	40
<i>Gambar 4. 3 User Persona 3</i> .....	40
<i>Gambar 4. 4 Wireframe menu Home (user)</i> .....	43
<i>Gambar 4. 5 Wireframe menu Barang Hilang dan Barang Temuan (user)</i> .....	44
<i>Gambar 4. 6 Wireframe menu detail barang hilang &amp; temuan (user)</i> .....	45
<i>Gambar 4. 7 Wireframe input barang hilang dan temuan (user)</i> .....	46
<i>Gambar 4. 8 Wireframe menu List barang hilang &amp; temuan (user)</i> .....	47
<i>Gambar 4. 9 Wireframe menu List barang hilang &amp; temuan (user)</i> .....	48
<i>Gambar 4. 10 Wireframe menu login (user)</i> .....	49
<i>Gambar 4. 11 Wireframe menu daftar (user)</i> .....	50
<i>Gambar 4. 12 Wireframe menu dashboard (admin)</i> .....	51
<i>Gambar 4. 13 Wireframe menu member (admin)</i> .....	52
<i>Gambar 4. 14 Wireframe menu kategori (admin)</i> .....	53
<i>Gambar 4. 15 Wireframe menu barang hilang &amp; temuan (admin)</i> .....	54
<i>Gambar 4. 16 Wireframe menu barang terkonfirmasi (admin)</i> .....	55
<i>Gambar 4. 17 Tampilan menu home (member)</i> .....	56
<i>Gambar 4. 18 Tampilan menu barang hilang (member)</i> .....	57
<i>Gambar 4. 19 Tampilan menu barang temuan (member)</i> .....	58
<i>Gambar 4. 20 Tampilan menu detail barang hilang (member)</i> .....	59
<i>Gambar 4. 21 Tampilan menu detail barang temuan (member)</i> .....	60
<i>Gambar 4. 22 Tampilan menu info (member)</i> .....	61
<i>Gambar 4. 23 Tampilan menu input barang hilang (member)</i> .....	62
<i>Gambar 4. 24 Tampilan menu input barang temuan (member)</i> .....	63
<i>Gambar 4. 25 Tampilan menu list barang hilang (member)</i> .....	64
<i>Gambar 4. 26 Tampilan menu list barang temuan (member)</i> .....	65
<i>Gambar 4. 27 Tampilan menu edit barang hilang (member)</i> .....	66

<i>Gambar 4. 28 Tampilan menu edit barang temuan (member)</i> .....	67
<i>Gambar 4. 29 Tampilan menu dashboard (admin)</i> .....	68
<i>Gambar 4. 30 Tampilan menu member (admin)</i> .....	69
<i>Gambar 4. 31 Tampilan menu kategori (admin)</i> .....	70
<i>Gambar 4. 32 Tampilan menu barang hilang (admin)</i> .....	71
<i>Gambar 4. 33 Tampilan menu barang temuan (admin)</i> .....	72
<i>Gambar 4. 34 Tampilan menu barang terkonfirmasi (admin)</i> .....	73
<i>Gambar 4. 35 Screenshoot pengujian aplikasi maze design</i> .....	77
<i>Gambar 4. 36 Pertanyaan tambahan pertama pada pengujian maze design</i> .....	78
<i>Gambar 4. 37 Pertanyaan tambahan pertama pada pengujian maze design</i> .....	78
<i>Gambar 4. 38 Heatmap pada skenario ke-3</i> .....	79
<i>Gambar 4. 39 Tampilan sebelum dilakukan design iteration</i> .....	80
<i>Gambar 4. 40 Tampilan setelah dilakukan design iteration</i> .....	81
<i>Gambar 4. 41 Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	82
<i>Gambar 4. 42 Struktur Table ERD</i> .....	83
<i>Gambar 4. 43 Flowchart</i> .....	84
<i>Gambar 4. 44 Use Case Diagram</i> .....	85
<i>Gambar 4. 45 Class Diagram</i> .....	87
<i>Gambar 4. 46 Activity Diagram login (admin dan member)</i> .....	88
<i>Gambar 4. 47 Activity Diagram registrasi (member)</i> .....	89
<i>Gambar 4. 48 Activity Diagram barang hilang (member)</i> .....	90
<i>Gambar 4. 49 Activity Diagram barang temuan (member)</i> .....	91
<i>Gambar 4. 50 Activity Diagram komentar barang hilang (member)</i> .....	92
<i>Gambar 4. 51 Activity Diagram komentar barang temuan (member)</i> .....	93
<i>Gambar 4. 52 Activity Diagram barang hilang (admin)</i> .....	94
<i>Gambar 4. 53 Activity Diagram barang temuan (admin)</i> .....	95
<i>Gambar 4. 54 Activity Diagram kategori (admin)</i> .....	96
<i>Gambar 4. 55 Activity Diagram member (admin)</i> .....	97
<i>Gambar 4. 56 Sequence Diagram Registrasi (member)</i> .....	98
<i>Gambar 4. 57 Sequence Diagram login (admin dan member)</i> .....	99
<i>Gambar 4. 58 Sequence Diagram menu barang hilang (member)</i> .....	100

<i>Gambar 4. 59 Sequence Diagram menu barang temuan (member)</i> .....	101
<i>Gambar 4. 60 Sequence Diagram menu list barang hilang (member)</i> .....	102
<i>Gambar 4. 61 Sequence Diagram menu list barang temuan (member)</i> .....	103
<i>Gambar 4. 62 Sequence Diagram menu posting barang hilang (member)</i> .....	104
<i>Gambar 4. 63 Sequence Diagram menu posting barang temuan (member)</i> .....	105
<i>Gambar 4. 64 Sequence Diagram menu barang hilang (admin)</i> .....	106
<i>Gambar 4. 65 Sequence Diagram menu barang temuan (admin)</i> .....	107
<i>Gambar 4. 66 Sequence Diagram menu kategori (admin)</i> .....	108
<i>Gambar 4. 67 Sequence Diagram menu member (admin)</i> .....	109
<i>Gambar 4. 68 Tampilan menu home (member)</i> .....	110
<i>Gambar 4. 69 Tampilan menu daftar (member)</i> .....	111
<i>Gambar 4. 70 Tampilan menu login (member)</i> .....	111
<i>Gambar 4. 71 Tampilan menu barang hilang (member)</i> .....	112
<i>Gambar 4. 72 Tampilan menu barang temuan (member)</i> .....	112
<i>Gambar 4. 73 Tampilan menu detail barang hilang (member)</i> .....	113
<i>Gambar 4. 74 Tampilan menu detail barang temuan (member)</i> .....	113
<i>Gambar 4. 75 Tampilan menu info (member)</i> .....	114
<i>Gambar 4. 76 Tampilan menu posting barang hilang (member)</i> .....	114
<i>Gambar 4. 77 Tampilan menu posting barang temuan (member)</i> .....	115
<i>Gambar 4. 78 Tampilan menu list barang hilang pribadi (member)</i> .....	115
<i>Gambar 4. 79 Tampilan menu list barang temuan pribadi (member)</i> .....	116
<i>Gambar 4. 80 Tampilan menu edit barang hilang (member)</i> .....	116
<i>Gambar 4. 81 Tampilan menu edit barang temuan (member)</i> .....	117
<i>Gambar 4. 82 Tampilan menu dashboard (admin)</i> .....	117
<i>Gambar 4. 83 Tampilan menu login (admin)</i> .....	118
<i>Gambar 4. 84 Tampilan menu barang hilang (admin)</i> .....	118
<i>Gambar 4. 85 Tampilan menu barang temuan (admin)</i> .....	119
<i>Gambar 4. 86 Tampilan menu barang terkonfirmasi (admin)</i> .....	119
<i>Gambar 4. 87 Tampilan menu member (admin)</i> .....	120
<i>Gambar 4. 88 Tampilan menu kategori (admin)</i> .....	120
<i>Gambar 4. 89 Implementasi Database</i> .....	121

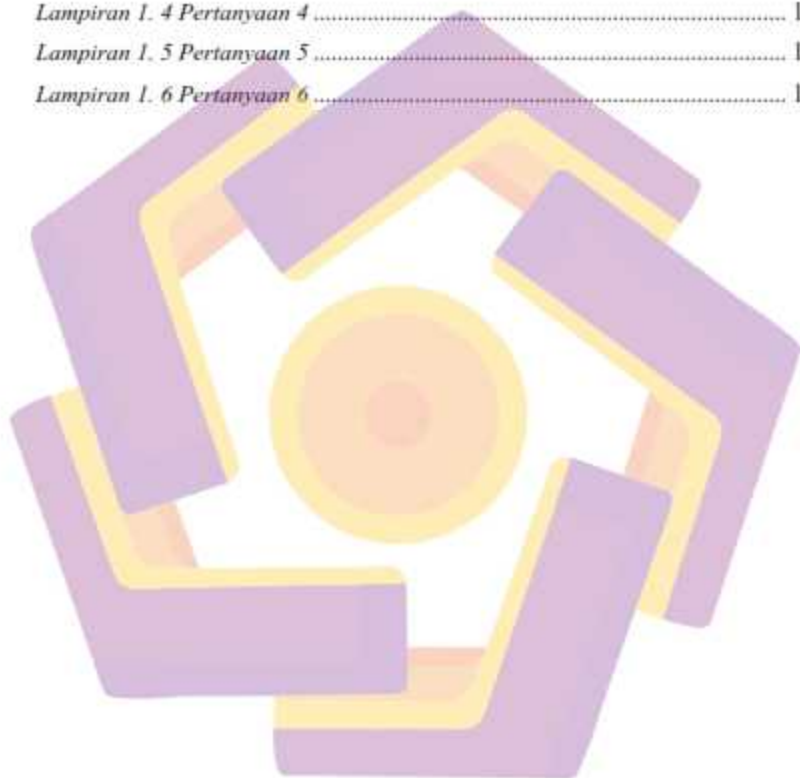
<i>Gambar 4. 90 tbl_admin</i> .....	121
<i>Gambar 4. 91 tbl_baranghilang</i> .....	121
<i>Gambar 4. 92 tbl_barangtemuan</i> .....	122
<i>Gambar 4. 93 tbl_kategori</i> .....	122
<i>Gambar 4. 94 tbl_komen</i> .....	123
<i>Gambar 4. 95 tbl_member</i> .....	123





## DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1. 1 Pertanyaan 1</i> .....	144
<i>Lampiran 1. 2 Pertanyaan 2</i> .....	144
<i>Lampiran 1. 3 Pertanyaan 3</i> .....	145
<i>Lampiran 1. 4 Pertanyaan 4</i> .....	145
<i>Lampiran 1. 5 Pertanyaan 5</i> .....	146
<i>Lampiran 1. 6 Pertanyaan 6</i> .....	146



## INTISARI

Proses pencarian barang biasanya dilakukan dengan menyebarkan informasi dari satu orang ke orang lain, menyebarkan bahan informasi di tempat umum, melaporkan kepada pihak berwenang dan juga melalui media seperti surat kabar, radio, televisi dan jejaring sosial. Proses pencarian media tersebut tentunya sangat efisien, karena semakin banyak orang tahu maka semakin besar kemungkinannya untuk ditemukan. Namun cara ini masih memiliki kelemahan, karena barang yang tidak ditemukan bisa memakan waktu berbulan-bulan, bahkan bertahun-tahun, informasi tentang kehilangan akan diliput oleh berita baru yang berkembang di masyarakat, sehingga informasi tentang kehilangan yang telah dibuat akan mulai dilupakan oleh banyak orang.

Berdasarkan latar belakang tersebut dibuatlah aplikasi pencarian barang hilang dan temuan di Yogyakarta berbasis website untuk menyebarkan informasi kehilangan dan temuan. Dalam pembuatan aplikasi menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*, proses desain antarmuka pengguna melibatkan pengguna untuk memberikan umpan balik atau evaluasi melalui kuesioner untuk meningkatkan antarmuka, aksesibilitas, dan kegunaan situs web.

Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi pencarian barang hilang dan temuan di Yogyakarta berbasis website dengan metode *User Centered Design (UCD)*, sebagai sarana untuk memberikan informasi mengenai barang hilang dan temuan di Yogyakarta. *User Centered Design (UCD)* membantu dalam pembuatan aplikasi karena metode ini berfokus pada *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

**Kata kunci:** barang hilang, barang temuan, metode UCD, UI, UX

## ABSTRACT

*The process of searching for goods is usually done by spreading information from one person to another, distributing information materials in public places, reporting to the authorities and also through media such as newspapers, radio, television and social networks. The media search process is certainly very efficient, because the more people know, the more likely it is to be found. However, this method still has weaknesses, because items that are not found can take months, even years, information about the loss will be covered by new news that develops in the community, so that information about the loss that has been made will begin to be forgotten by many people.*

*Based on this background, a website-based search application for lost and found items in yogyakarta was created to disseminate lost and found information. In making the application using the user centered design (ucd) method, the user interface design process involves users to provide feedback or evaluation through questionnaires to improve the interface, accessibility, and usability of the website.*

*The result of this research is a website-based search application for lost and found items in yogyakarta using the user centered design (ucd) method, as a means of providing information about lost and found items in yogyakarta. User centered design (ucd) helps in making applications because this method focuses on user interface (ui) and user experience (ux) which can facilitate users in using the application.*

**Keywords:** *lost items, found items, ucd method, ui, ux*