

**LAPORAN AKHIR
STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT
UI/UX DESIGNER
DI PT LENTERA BANGSA BENDERANG
(BINAR ACADEMY)**

**PROYEK PERANCANGAN UI/UX DESIGN APLIKASI
PENJUALAN PRODUK GAMING (XCOM)**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan
Program MSIB MBKM

oleh :
Mufid Al Fikri / 19102088



**TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2022**

LAPORAN KERJA PRAKTIK
PT LENTERA BANGSA BENDERANG (BINAR ACADEMY)
PROYEK PERANCANGAN UI/UX DESIGN APLIKASI
PRODUK GAMING (XCOM)


Dipersiapkan dan disusun oleh:

MUFID AL FIKRI

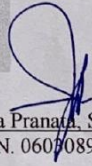
19102088

Telah dipresentasikan pada hari Senin, 25 Juli 2022

Mengetahui,
Ketua Program Studi,


Amalia Beladina Arifa, S.Pd., M.Cs.
NIDN. 0606019201

Pembimbing KP,


Mega Pranata, S.Pd., M.Kom.
NIDN. 0607089202

LEMBAR PENGESAHAN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
STUDI INDEPENDEN UI/UX DESIGNER
DI PT. LENTERA BANGSA BENDERANG
(BINAR ACADEMY)

oleh :

Mufid Al Fikri / 19102088

disetujui dan disahkan sebagai

Laporan Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Tangerang, 15 Juli 2022

PIC PT. Lentera Bangsa Benderang,

The image shows a blue ink signature and a circular stamp. The stamp contains the text "PT. LENTERA BANGSA BENDERANG" in a stylized font, with a small graphic element above it.

Bagus Prakoso Gunawan

32201258

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah Swt. atas segala limpahan berkat, rahmat, dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan serangkaian kegiatan Studi Independen Bersertifikat dan dapat menyusun laporan akhir Magang dan Studi Independen Bersertifikat “UI / UX Designer” di PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy). Laporan ini disusun sebagai hasil akhir studi independen selama 5 bulan yang dilaksanakan mulai tanggal 14 Februari 2022 sampai dengan 22 Juli 2022.

Laporan ini disusun sebagai syarat kelulusan program MSIB. Tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, berkat rahmat, dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulisan Laporan Akhir ini tersusun dengan baik.
2. Kedua Orang tua tercinta yang senantiasa mendoakan saya dan selalu mendukung serta memberikan semangat.
3. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang telah menyelenggarakan program Kampus Merdeka khususnya Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB).
4. PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy) yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk belajar UI / UX Designer.
5. Bapak Mega Pranata S.Pd., M. Kom. selaku pembimbing studi independen di Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto
6. Kakak Nicodemus Dwicahya selaku fasilitator dan mentor di iOS Developer Binar Academy
7. Seluruh teman-teman, Mahasiswa/i Studi Independen Binar Academy yang saling membantu, mendukung dan bekerja sama selama program.

Karena kebaikan semua pihak yang telah saya sebutkan tadi maka saya bisa menyelesaikan laporan akhir ini dengan sebaik-baiknya. Laporan ini memang masih jauh dari kesempurnaan, sehingga saya mengharapkan kritik dan saran yang

membangun dari pembaca sekalian.

Purwokerto, 31 Juli 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Mufid Al Fikri' in a stylized, cursive script.

Mufid Al Fikri

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA	ii
LEMBAR PENGESAHAN MITRA	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Lingkup	2
I.3 Tujuan	2
I.4 Aspek Umum dan Kelembagaan	3
BAB II LANDASAN TEORI	7
II.1 User Interface	7
II.2 User Experience	7
II.3 Design Thinking	7
BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN	8
III.1 Deskripsi Persoalan Proyek Aplikasi Xcom	8
III.2 Proses Pelaksanaan Proyek Aplikasi Xcom	9
III.3 Pembahasan dan Hasil Pencapaian Proyek Aplikasi Xcom	11
BAB IV PENUTUP	19
IV.1 Kesimpulan	19
IV.2 Saran	19
BAB V REFERENSI	20
Lampiran A. TOR	21
Lampiran B. Log Activity	22
Lampiran C. Dokumen Teknik	44

Daftar Gambar

Gambar 1. Struktur Organisasi.....	3
Gambar 2. Proses Pelaksanaan Sprint.....	9
Gambar 3. Statistik Pemain Game	11
Gambar 4. Mockup Produk Xcom	13
Gambar 5. Besaran Pasar	13
Gambar 6. Analisis Kompetitor	14
Gambar 7. Bisnis Modelk Canva	15
Gambar 8. User Persona.....	16
Gambar 9. Customer Journey Map	17