

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN / KERJA PRAKTIK
PT. LENTERA BANGSA BENDERANG (BINAR ACADEMY)**

**IMPLEMENTASI UI/UX DALAM PERANCANGAN
PSIKOEDUKASI KESEHATAN MENTAL (BE-SHINE)
BERBASIS APLIKASI**



**AHUN ISMI AZIZ
19102039**

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2022**

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN / KERJA PRAKTIK
PT. LENTERA BANGSA BENDERANG (BINAR ACADEMY)**

**IMPLEMENTASI UI/UX DALAM PERANCANGAN
PSIKOEDUKASI KESEHATAN MENTAL (BE-SHINE)
BERBASIS APLIKASI**



**Laporan Praktik Kerja Lapangan / Kerja Praktik disusun guna memenuhi syarat
kewajiban Praktik Kerja Lapangan**

**AHUN ISMI AZIZ
19102039**

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2022**

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN / KERJA PRAKTIK

**PT. LENTERA BANGSA BENDERANG (BINAR
ACADEMY)**

**IMPLEMENTASI UI/UX DALAM PERANCANGAN
PSIKOEDUKASI KESEHATAN MENTAL (BE-SHINE)
BERBASIS APLIKASI**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

AHUN ISMI AZIZ

19102039

Telah dipresentasikan pada hari Jum'at, 22 Juli 2022

Mengetahui,
Ketua Program Studi



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

Pembimbing PKL



Mega Pranata S.Pd., M.Kom
NIDN. 0611069301

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan kasih dan sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan program Studi Independen di PT. Lentera Bangsa Benderang dengan *Project* laporan akhir bertemakan “*UI/UX Research and Designer*”. Maksud dari penyusunan Laporan Akhir ini untuk memenuhi persyaratan kelulusan dari Program Merdeka Belajar Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB).

Proses penyusunan Laporan Akhir MSIB ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis sampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., IPM selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Ibu Amalia Beladinna Arifa, S.Pd., M.Cs selaku Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika.
3. Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi RI selaku penyelenggara program Kampus Merdeka Magang & Studi Independen (MSIB).
4. Pihak PT.Lentera Bangsa Benderang yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk mengikuti program SIB dengan topik *UI/UX Research and Designer*.
5. Bapak Mega Pranata S.Pd., M.Kom selaku dosen pembimbing dalam pelaksanaan program MSIB di Binar Academy.
6. Kak Kurniawan Prabowo dan Kak Silvia Saragih selaku mentor dan AAO kelas UI/UX yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama saya mengikuti program studi independent ini di kelas UI/UX.
7. Seluruh Dosen, Staf dan Karyawan Program Studi S1 Teknik Telekomunikasi Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
8. Semua pihak yang ikut berpartisipasi dan mendukung pembuatan laporan ini.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	1
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	3
DAFTAR TABEL	5
DAFTAR GAMBAR	6
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. TUJUAN	2
C. RUANG LINGKUP	2
D. ASPEK UMUM DAN KELEMBAGAAN.....	3
E. METODE PENULISAN LAPORAN Error! Bookmark not defined.	
F. SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN	4
BAB II	6
LANDASAN TEORI	6
A. Kesehatan Mental	6
B. Aplikasi <i>Mobile</i>	7
C. <i>User Interface</i> (UI)	7
D. User Experience (UX)	8
E. Figma	8
F. <i>Prototype</i>	9
G. <i>Design Thinking</i>	9

BAB III	11
ANALISIS DAN PEMBAHASAN	11
A. PEKERJAAN / KEGIATAN	11
1. Pekerjaan Secara Umum.....	11
2. Pekerjaan Secara Spesifik.....	19
B. ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	19
1. Latar Belakang Projek Akhir.....	19
2. Deskripsi Pembagian Pekerjaan Projek Akhir.....	21
3. Proses Pelaksanaan Projek Akhir.....	22
4. Hasil Projek Akhir.....	32
BAB IV	43
PENUTUP	43
A. KESIMPULAN	43
B. SARAN	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	46
A. TOR	46
B. Log Activity	47
C. Dokumen Teknik.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Kegiatan Mingguan.....	12
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Logo PT. Lentera Bangsa Benderang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 1 Design Thinking	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 1 Chapter 1	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 2 Chapter 2	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 3 Chapter 3	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 4 Design Thinking	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 5 Daftar Pertanyaan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 6 Emphaty Map	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 7 Affinity Maps	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 8 User Persona	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 9 User Journey Maps	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 10 Wireframe Mobile	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 11 Brand Identity	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 12 Design System	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 13 Wireframe menu kelas dan mindfull	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 14 Wireframe Login	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 15 Wireframe Form	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 16 Wireframe Splash	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 17 Wireframe Login	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 18 Wireframe Home	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 19 Wireframe Kelas	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 20 Wireframe Checkout	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 21 Wireframe Form	38
Gambar 3. 22 Wireframe Payment	38
Gambar 3. 23 Wireframe Detail	39
Gambar 3. 24 Wireframe Mindfull	39
Gambar 3. 25 Wireframe Materi	40
Gambar 3. 26 Wireframe Sign Up	40
Gambar 3. 27 Wireframe Profil	Error! Bookmark not defined.