

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA PRAKTIK
DI PT. LENTERA BANGSA BENDERANG (BINAR ACADEMY)
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *E-COMMERCE* TOKYOU
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***



Oleh :

**Ratna Budiarti Dwi Rahayu
19102086**

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

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA PRAKTIK
DI PT. LENTERA BANGSA BENDERANG (BINAR ACADEMY)
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *E-COMMERCE* TOKYOU
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***



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

Oleh :

**Ratna Budiarti Dwi Rahayu
19102086**



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

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA PRAKTIK
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *E-COMMERCE* TOKYOU
MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*


Dipersiapkan dan disusun oleh :
RATNA BUDIARTI DWI RAHAYU
19102086

Telah disetujui oleh

Mengetahui,
Ketua Program Studi



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

Pembimbing PKL/KP


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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan kasih dan sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan program Studi Independen di PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy) sebagai *UI/UX Research & Design* dengan *Project* laporan akhir bertemakan “**Perancangan UI/UX Aplikasi E-commerce Tokyou menggunakan Metode *Design Thinking***”. Maksud dari penyusunan laporan akhir ini untuk memenuhi persyaratan kelulusan dari mata kuliah kerja praktik. Dalam pelaksanaan MSIB ini, banyak pihak yang sangat membantu penulis dalam berbagai hal. Oleh karena itu, penulis sampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan moral dan material kepada penulis.
2. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., IPM selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Ibu Amalia Beladonna Arifa, S.Pd., M.Cs selaku Kepala Program Studi S1 Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto
4. Bapak Mega Pranata S.Pd., M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing saya dalam melaksanakan kegiatan ini.
5. Seluruh Dosen, Staf dan Karyawan Program Studi S1 Teknik Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
6. Pihak PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy) yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk mengikuti program SIB dengan topik *UI/UX Research & Design*.
7. Kak Oky Riyanto, Kak Albajili Gading Paramanandana dan Kak Darma selaku Fasilitator dan AAO SIB.

8. Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi RI selaku penyelenggara program Kampus Merdeka Magang & Studi Independen (MSIB).
9. Semua pihak yang ikut berpartisipasi dan mendukung pembuatan laporan ini.

Dalam penyusunan laporan Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik ini penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyajian tulisan ini, untuk itu kritik dan saran pembaca sangat diharapkan untuk kesempurnaan laporan ini untuk menjadi lebih baik lagi. Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi para pembaca.

Purwokerto, 06 Agustus 2022



Ratna Budiarti Dwi Rahayu

DAFTAR ISI

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA PRAKTIK	i
LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA PRAKTIK	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	2
C. Ruang Lingkup	2
D. Aspek Umum dan Kelembagaan	3
E. Metode Penulisan Laporan	6
F. Sistematika Penulisan Laporan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN	14
A. Pekerjaan/Kegiatan	14
B. Analisis dan Pembahasan Hasil Pekerjaan	15
BAB IV	25
A. Kesimpulan	25
B. Saran	25
DAFTAR PUSTAKA	27
DAFTAR LAMPIRAN	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Logo PT. Lentera Bangsa Benderang.....	3
Gambar 1. 2 Struktur Oganisasi PT. Lentera Bangsa Benderang	4
Gambar 2. 1 Metode Design Thingking.....	12
Gambar 3. 1 Dokumentasi Kegiatan	15
Gambar 3. 2 Kuisisioner dan Hasil Riset.....	16
Gambar 3. 3 Kesimpulan Hasil Riset.....	17
Gambar 3. 4 <i>User Persona</i>	18
Gambar 3. 5 <i>Information Architecture</i> dan <i>Wireflow</i>	19
Gambar 3. 6 Hasil <i>Low-Fidelity</i>	20
Gambar 3. 7 <i>Design System</i>	21
Gambar 3. 8 Hasil <i>High Fidelity</i>	21
Gambar 3. 9 <i>Scenario</i> Pengujian.....	22
Gambar 3. 10 Hasil Pengujian <i>Misclick Rate</i>	23
Gambar 3. 11 Penilaian dan Masukan Responden.....	24

LAMPIRAN

Lampiran 1 TOR	29
Lampiran 2 Log Actifity.....	31
Lampiran 3 Dokumen Teknik	37