

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN / KERJA  
PRAKTIK  
PT. LENTERA BANGSA BENDERANG  
PERANCANGAN DAN EVALUASI UI/UX APLIKASI  
*E-COMMERCE* PETSU MENGGUNAKAN METODE *DESIGN  
THINKING* BERBASIS *MOBILE***



**MELINTA NURUL ISLAM  
19102092**

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

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN / KERJA  
PRAKTIK  
PT. LENTERA BANGSA BENDERANG  
PERANCANGAN DAN EVALUASI UI/UX APLIKASI  
*E-COMMERCE* PETSU MENGGUNAKAN METODE *DESIGN  
THINKING* BERBASIS *MOBILE***



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

**MELINTA NURUL ISLAM  
19102092**

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

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN / KERJA  
PRAKTIK**

**PT. LENTERA BANGSA BENDERANG  
PERANCANGAN DAN EVALUASI UI/UX APLIKASI  
E-COMMERCE PETSU MENGGUNAKAN METODE  
DESIGN THINKING BERBASIS MOBILE**

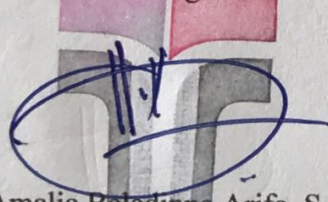
**Dipersiapkan dan disusun oleh:**

**MELINTA NURUL ISLAM**

**19102092**

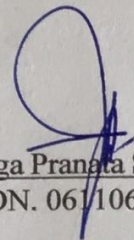
Telah disetujui oleh :

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



Amalia Beladonna Arifa, S.Pd., M.Cs  
NIK. 20920001

Pembimbing PKL



Mega Pranita 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 Laporan Praktik Kerja Lapangan di PT. Lentera Bangsa Benderang dengan Project laporan kerja praktik bertemakan “**Perancangan dan Evaluasi UI/UX Aplikasi E-Commerce Petsu Menggunakan Metode *Design Thinking* Berbasis *Mobile***”. Maksud dari penyusunan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini untuk memenuhi persyaratan kelulusan dari Program Merdeka Belajar Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) yang dikonversi sebagai Praktik Kerja Lapangan.

Proses penyusunan Laporan Praktik Kerja Lapangan 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 Beladonna 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. Ka Satrio Rizki Wicaksono S.Ds selaku mentor *UI/UX Research and Designer* di Binar Academy yang sudah membimbing penulis.
6. Seluruh Dosen, Staf dan Karyawan Program Studi S1 Teknik Telekomunikasi Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

7. Semua pihak yang ikut berpartisipasi dan mendukung pembuatan laporan ini.

Purwokerto, 08 Agustus 2020

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and strokes, positioned above the name Melinta Nurul Islam.

Melinta Nurul Islam

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A.    LATAR BELAKANG .....	1
B.    TUJUAN .....	4
C.    RUANG LINGKUP .....	4
D.    ASPEK UMUM DAN KELEMBAGAAN .....	5
E.    METODE PENULISAN LAPORAN .....	7
F.    SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN .....	7
BAB II .....	8
LANDASAN TEORI .....	8
A.    Hewan Peliharaan .....	8
B. <i>E-Commerce</i> .....	8
C.    Aplikasi .....	9
D.    Aplikasi <i>Mobile</i> .....	9
E. <i>User Interface</i> .....	10
F. <i>User Experience</i> .....	10
G. <i>Design Thinking</i> .....	10
H. <i>Usability Testing</i> .....	11
BAB III .....	12
ANALISIS DAN PEMBAHASAN .....	12
A.    PEKERJAAN/KEGIATAN .....	12
B.    ANALISIS DAN PEMBAHASAN .....	25
BAB IV .....	44
PENUTUP .....	44
A.    KESIMPULAN .....	44
B.    SARAN .....	44

DAFTAR PUSTAKA .....	46
LAMPIRAN .....	48
A.    Lampiran TOR .....	48
Lampiran Log Activity .....	50
C.    Laporan Dokumen Teknik .....	63

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kegiatan Mingguan SIB.....	12
Tabel 3. 2 Pertanyaan dan Hasil Kuesioner <i>Usability Testing</i> .....	39



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fase Pada <i>Design Thinking</i> .....	11
Gambar 3. 1 Dokumentasi Diskusi Kelompok .....	27
Gambar 3. 2 Hasil Riset Analisis Awal .....	28
Gambar 3. 3 Hasil Riset <i>Empathize</i> .....	31
Gambar 3. 4 Hasil Analisis Kompetitor .....	31
Gambar 3. 5 User Persona.....	32
Gambar 3. 6 <i>User Journey Map E-Commerce</i> .....	33
Gambar 3. 7 <i>User Journey Map</i> Konsultasi Dokter.....	33
Gambar 3. 8 <i>Storyboard</i> Aplikasi Petsu.....	33
Gambar 3. 9 <i>Information Architecture</i> dan <i>Wireflow</i> Aplikasi.....	34
Gambar 3. 10 Low-Fi Aplikasi Petsu.....	34
Gambar 3. 11 <i>Design System</i> Aplikasi Petsu .....	35
Gambar 3. 12 Hi-Fi Aplikasi Petsu .....	36
Gambar 3. 13 <i>Testing</i> low-fi Aplikasi Petsu .....	37
Gambar 3. 14 <i>Testing</i> Hi-Fi <i>E-Commerce</i> Petsu.....	38
Gambar 3. 15 <i>Testing</i> Hi-Fi konsultasi dokter.....	39