

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN / KERJA PRAKTIK
PT. LENTERA BANGSA BENDERANG
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *ZUPPLY* MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING*



LAELI LUTFIANA AKSANINGTYAS
19102209

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

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN / KERJA PRAKTIK
PT. LENTERA BANGSA BENDERANG
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *ZUPPLY* MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING*



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

LAELI LUTFIANA AKSANINGTYAS
19102209

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

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

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *ZUPPLY*
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

Dipersiapkan dan disusun oleh:

LAELI LUTFIANA AKSANINGTYAS

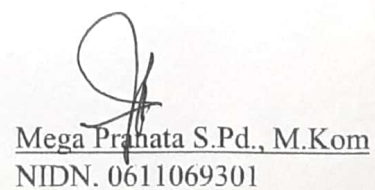
19102209

Mengetahui,
Ketua Program Studi



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

Pembimbing PKL



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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT karena yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan program studi independen di Binar Academy bertemakan “Perancangan Ui/Ux Aplikasi Zupply Menggunakan Metode Design Thinking”. Penyusunan laporan laporan akhir ini guna memenuhi sebagian persyaratan kelulusan kuliah kerja praktik. Dalam pelaksanaan MSIB ini, banyak pihak yang memberikan dukungan dan sangat membantu penulis dalam berbagai hal. Oleh karenanya pada kesempatan ini peneliti dengan penuh hormat mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya dan mendoakan Allah memberikan balasan terbaik kepada:

1. Bapak dan Ibu, yang selalu memberikan doa restunya dan nasehat kepada saya sehingga rahmat Allah SWT selalu menyertai kedua orangtua saya.
2. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., IPM selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Ibu Amalia Beladinna 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 and Design.
7. Kak Darma, Kak Silvia Saragih, dan Ka Albajili selaku Fasilitator dan AAO dari kelas UI/UX 12.
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.

Purwokerto, 12 Agustus 2022

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized initial 'L' followed by the name 'Laeli' in a cursive script.

Laeli Lutfiana Aksaningtyas

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan	3
C. Ruang Lingkup.....	3
D. Aspek Umum Dan Kelembagaan.....	3
E. Metode Penulisan Laporan.....	7
F. Sistematika Penulisan Laporan	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
BAB III ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	1
A. Pekerjaan/Kegiatan	1
B. Analisis Dan Pembahasan.....	1
BAB IV PENUTUP	12
A. Kesimpulan	12
B. Saran	12
DAFTAR PUSTAKA	14
LAMPIRAN.....	16
A. Lampiran TOR.....	16
B. Lampiran Laporan Harian.....	18
C. Lampiran Dokumen Teknik.....	27

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Log Activity	18
----------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Logo Binar Academy	4
Gambar 2 Struktur Organisasi Binar Academy	5
Gambar 3 Tahapan Metode Design Thinking.....	12
Gambar 4 Dokumentasi Zoom Final Project	3
Gambar 5 Hasil Riset Analisis Awal	4
Gambar 6 Hasil Analisis Kompetitor.....	5
Gambar 7 User Persona.....	6
Gambar 8 User Journey Map	7
Gambar 9 Information Architecture.....	7
Gambar 10 Lo-Fi Aplikasi Zupply.....	8
Gambar 11 Design System Aplikasi Zupply.....	8
Gambar 12 Hi-Fi Aplikasi Zupply	9
Gambar 13 Researhc Plan for UT	9
Gambar 14 Hasil Interview & Usability Testing	10
Gambar 15 Affinity Diagram.....	10
Gambar 16 Problem Statement, HWM, Design Solution	11