

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

**IMPLEMENTASI UI/UX DALAM PERANCANGAN APLIKASI
LELANG *ONLINE* URBID (*MAKE YOUR OWN BIDDING*)
BERBASIS *WEBSITE* DAN *ANDROID***



**ADHE NUZULA RAMADLANA
19102266**

**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 APLIKASI
LELANG *ONLINE* URBID (*MAKE YOUR OWN BIDDING*)
BERBASIS *WEBSITE* DAN *ANDROID***



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

**ADHE NUZULA RAMADLANA
19102266**

**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
APLIKASI LELANG *ONLINE* URBID (*MAKE YOUR
OWN BIDDING*) BERBASIS *WEBSITE* DAN *ANDROID***

Dipersiapkan dan disusun oleh:

ADHE NUZULA RAMADLANA

19102266

Telah dipresentasikan pada hari Senin, 26 Juli 2022

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

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan program pada Kampus Merdeka yaitu Studi Independen pada Binar Academy sebagai *UI/UX Designer* dengan proyek laporan akhir bertemakan “*UI/UX Researcher and Designer*”. Adapun tujuan dari penyusunan laporan akhir ini sebagai persyaratan kelulusan dari mata kuliah Kerja Praktik.

Dalam penyusunan laporan akhir ini tentu tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih 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 S1Teknik 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 Herbert Ray Prasetya selaku fasilitator *UI/UX Research and Designer* kelas 13 UI/UX di Binar Academy yang sudah membimbing penulis.
7. Semua pihak yang ikut berpartisipasi dan mendukung pembuatan laporan ini.

DAFTAR ISI

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN / KERJA PRAKTIK	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. TUJUAN	2
C. RUANG LINGKUP	3
D. ASPEK UMUM DAN KELEMBAGAAN	3
E. METODE PENULISAN LAPORAN	4
F. SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN	5
BAB II	6
LANDASAN TEORI	6
A. Lelang	6
B. Aplikasi <i>Mobile</i>	6
C. Aplikasi <i>Mobile</i>	6
D. <i>User Interface</i> (UI)	7
E. User Experience (UX)	7
F. Figma	7
G. <i>Prototype</i>	8
H. Design Thinking	8
BAB III	10
ANALISIS DAN PEMBAHASAN	10
A. PEKERJAAN / KEGIATAN	10
1. Pekerjaan Secara Umum	10
B. ANALISIS DAN PEMBAHASAN	11
1. Latar Belakang Projek Akhir	11

2. Deskripsi Pembagian Pekerjaan Projek Akhir	11
3. Proses Pelaksanaan Projek Akhir	12
4. Hasil Projek Akhir	21
BAB IV	22
PENUTUP.....	22
A. KESIMPULAN	22
B. SARAN	22
DAFTAR PUSTAKA	24
LAMPIRAN.....	26
A. TOR	26
B. <i>Log Activity</i>	28
C. Dokumen Teknik.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Logo PT. Lentera Bangsa Benderang	3
Gambar 2. 1 Design Thinking	8
Gambar 3. 1 <i>Sprint 1</i>	12
Gambar 3. 2 <i>Sprint 2</i>	12
Gambar 3. 3 <i>Sprint 3</i>	13
Gambar 3. 4 Design Thinking	14
Gambar 3. 5 Daftar Pertanyaan	15
Gambar 3. 6 Emphaty Map	15
Gambar 3. 7 Analisis Kompetitor	16
Gambar 3. 8 User Persona.....	16
Gambar 3. 9 User Journey Maps.....	17
Gambar 3. 10 Analisis PESTLE	17
Gambar 3. 11 Hasil How Might We	18
Gambar 3. 12 Storyboard Aplikasi UrBid	18
Gambar 3. 13 Wireframe UrBid Android	19
Gambar 3. 14 Wireframe UrBid Website	19
Gambar 3. 15 Design System.....	20
Gambar 3. 16 Moodboard	20