

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN / KERJA PRAKTIK**  
**PT. LENTERA BANGSA BENDERANG (BINAR ACADEMY)**  
**PERANCANGAN DESAIN APLIKASI (UI/UX) *MARKETPLACE***  
**PRODUK *GAME***



**ASBATH FADIL NURHIDAYAT**  
**19102222**

**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 DESAIN APLIKASI (UI/UX) MARKETPLACE  
PRODUK GAME**



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

**ASBATH FADIL NURHIDAYAT  
19102222**

**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 DESAIN APLIKASI (UI/UX)  
MARKETPLACE PRODUK GAME**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**ASBATH FADIL NURHIDAYAT**


**19102222**

Telah dipresentasikan pada hari senin, 01 Agustus 2022

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

  
Amalia Beladonna Arifa, S.Pd., M.Cs  
NIDN. 0606049201

Pembimbing PKL

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

**Lembar Pengesahan**

**UI/UX Research & Design Course**

**Di PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy)**

oleh :

Asbath Fadil Nurhidayat / 19102222

disetujui dan disahkan sebagai

Laporan Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Jakarta, 20 Juli 2022

PIC PT. Lentera Bangsa Benderang

The image shows a blue ink signature of Bagus Prakoso Gunawan written over a blue logo. The logo consists of a stylized plant or leaf symbol to the left of the text "PT. LENTERA BANGSA BENDERANG" which is arranged in two lines.

Bagus Prakoso Gunawan

32201258

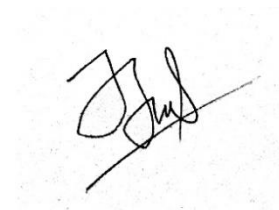
## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah Swt. karena atas berkat dan rahmat-Nya, laporan kerja praktik dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Laporan kerja praktik ini ditujukan untuk memenuhi kewajiban praktik kerja lapangan di Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua Orang tua tercinta yang senantiasa mendoakan saya dan selalu mendukung serta memberikan semangat.
2. PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy) yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk belajar UI / UX Designer.
3. Bapak Mega Pranata S.Pd., M. Kom. Selaku dosen pembimbing studi independen di Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Kak Nicodemus Dwicahya selaku fasilitator dan mentor di kelas UI/UX 33 Binar Academy.
5. Seluruh teman-teman, Mahasiswa/i Studi Independen Binar Academy yang saling membantu, mendukung dan bekerja sama selama program.

Penulis menyadari bahwa laporan kerja praktik ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu penulis akan menerima segala bentuk saran maupun kritik yang membangun untuk lebih lagi kedepannya. Semoga laporan kerja praktik ini dapat bermanfaat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 5 Agustus 2022



Asbath Fadil Nurhidayat

## DAFTAR ISI

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA PRAKTIK .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A.    LATAR BELAKANG .....	1
B.    TUJUAN .....	2
C.    RUANG LINGKUP .....	4
D.    ASPEK UMUM DAN KELEMBAGAAN .....	5
E.    METODE PENULISAN LAPORAN .....	7
F.    SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN .....	7
BAB II LANDASAN TEORI .....	9
A. <i>User Interface(UI)</i> .....	9
B. <i>User Experience(UX)</i> .....	9
C. <i>Marketplace</i> .....	9
D. <i>Game</i> .....	9
BAB III ANALISIS DAN PEMBAHASAN .....	11
A.    PEKERJAAN/KEGIATAN .....	11
B.    ANALISIS DAN PEMBAHASAN .....	15
BAB IV PENUTUP .....	35
A.    KESIMPULAN .....	35
B.    SARAN .....	35
DAFTAR PUSTAKA .....	36
LAMPIRAN .....	37

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Hasil Pengujian I .....	33
Tabel 3. 2 Hasil Pengujian II .....	33
Tabel 3. 3 Hasil Pengujian III .....	34

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia .....	1
Gambar 1. 2 Logo Binar Academy .....	5
Gambar 1. 3 Struktur Organisasi Binar Academy .....	6
Gambar 3. 1 Tampilan <i>Login Mobile</i> .....	16
Gambar 3. 2 Tampilan Daftar Akun <i>Mobile</i> .....	16
Gambar 3. 3 Tampilan Verifikasi <i>Mobile</i> .....	17
Gambar 3. 4 Tampilan <i>Homepage Mobile</i> .....	17
Gambar 3. 5 Tampilan Klaim Poin <i>Mobile</i> .....	18
Gambar 3. 6 Tampilan Promosi <i>Mobile</i> .....	18
Gambar 3. 7 Tampilan Profil <i>Mobile</i> .....	19
Gambar 3. 8 Tampilan <i>Wishlist Mobile</i> .....	19
Gambar 3. 9 Tampilan Detail Produk <i>Mobile</i> .....	20
Gambar 3. 10 Tampilan Keranjang <i>Mobile</i> .....	20
Gambar 3. 11 Tampilan <i>Checkout Mobile</i> .....	21
Gambar 3. 12 Tampilan Metode Pembayaran <i>Mobile</i> .....	21
Gambar 3. 13 Tampilan Detail Pembayaran <i>Mobile</i> .....	22
Gambar 3. 14 Tampilan Notifikasi <i>Mobile</i> .....	22
Gambar 3. 15 Tampilan Pencarian <i>Mobile</i> .....	23
Gambar 3. 16 Tampilan List Produk <i>Headset Mobile</i> .....	23
Gambar 3. 17 Tampilan <i>Link Referral Mobile</i> .....	24
Gambar 3. 18 Tampilan <i>Login Website</i> .....	25
Gambar 3. 19 Tampilan Daftar Akun <i>Website</i> .....	25
Gambar 3. 20 Tampilan Verifikasi <i>Website</i> .....	26
Gambar 3. 21 Tampilan <i>Homepage Website</i> .....	26
Gambar 3. 22 Tampilan Xcom Poin <i>Website</i> .....	27
Gambar 3. 23 Tampilan Promosi <i>Website</i> .....	27
Gambar 3. 24 Tampilan Profil <i>Website</i> .....	28
Gambar 3. 25 Tampilan Detail Produk <i>Website</i> .....	28
Gambar 3. 26 Tampilan Keranjang <i>Website</i> .....	29
Gambar 3. 27 Tampilan <i>Checkout Website</i> .....	29
Gambar 3. 28 Tampilan Konfirmasi Pembayaran <i>Website</i> .....	30
Gambar 3. 29 Tampilan Proses Pembayaran <i>Website</i> .....	30
Gambar 3. 30 Tampilan Detail Pembayaran <i>Website</i> .....	31
Gambar 3. 31 Tampilan List Produk <i>Headset Website</i> .....	31
Gambar 3. 32 Tampilan <i>Link Referral Website</i> .....	32