

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

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *LEISURE*
PLATFORM “KONSERIN” MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING***



**DIFLA MAZIDAH AL ‘ARIFAH
19102246**

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

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

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *LEISURE*
PLATFORM “KONSERIN” MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING***



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

DIFLA MAZIDAH AL 'ARIFAH

19102246

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

2022

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA PRAKTIK
KERJA PRAKTIK DI BINAR ACADEMY
PT. LENTERA BANGSA BENDERANG

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *LEISURE*
PLATFORM “KONSERIN” MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING*

Dipersiapkan dan disusun oleh:
DIFLA MAZIDAH AL 'ARIFAH
19102246


Telah disetujui oleh

Mengetahui,
Ketua Program Studi



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

Pembimbing PKL/KP,



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

ABSTRAK

Binar Academy merupakan salah satu pelopor *startup* yang bergerak di bidang *edu-tech*. Binar Academy berfokus pada penyelenggaraan *bootcamp* pengembangan *skill* dan talenta digital dengan meningkatkan pengalaman belajar dalam banyak pilihan bidang pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja dan dunia industri. Binar Academy sendiri memiliki visi untuk saling menginspirasi dan menyemangati. Ketika talenta potensial bersatu membentuk cahaya pembaharuan dalam bidang digital, hasil dan kolaborasi mereka harus bisa menghidupkan serta menginspirasi banyak orang. Lembaga ini didirikan pada tahun 2016 di Jakarta oleh Alamanda Shantika, Dita Aisyah, dan Seto Lareno. Para pendiri Binar Academy melihat keadaan sekarang, di mana banyaknya talenta Indonesia yang kurang dapat bersaing jika dibandingkan dengan talenta digital asing, sehingga banyak di antara perusahaan-perusahaan digital di Indonesia harus menggunakan talenta digital dari luar negeri. Kenyataan tersebut membuat mereka bertiga berinisiatif untuk membangun lembaga pendidikan yang bertujuan untuk mencetak talenta-talenta digital berkompetensi yang mampu berkontribusi tidak hanya di dalam negeri namun juga internasional. Salah satu peran dalam mendorong pencapaian tersebut dapat dibantu diwujudkan dengan adanya peran *UI/UX Researcher & Designer*. Kelas Studi Independen Bersertifikat (SIB) *UI/UX Research & Design* di Binar Academy diikuti oleh mahasiswa dari seluruh penjuru Indonesia yang dinyatakan lolos untuk mengikuti program MSIB dari Kampus Merdeka. Adapun kegiatan pada kelas tersebut yaitu mempelajari tentang dasar-dasar *UI/UX*, dasar-dasar dan cara mendesain yang baik, membuat studi kasus, dan menyusun portofolio. Dari kegiatan-kegiatan tersebut peserta dilatih dan diajarkan untuk menjadi seorang *UI/UX Researcher & Designer*. Pada akhir program, setiap peserta diharuskan untuk membuat proyek akhir dari kegiatan pembelajaran SIB ini. Hasil proyek ini nantinya berupa rancangan *UI/UX* aplikasi yang diciptakan dari hasil kolaborasi antara Tim *Product Manager* dengan Tim *UI/UX Researcher & Designer*. Kelompok penulis mendapat tugas dengan proyek untuk membuat desain aplikasi *leisure platform*. Peran penulis sebagai *UI/UX Researcher & Designer* yang bertugas melakukan riset untuk mengetahui kebutuhan dan perilaku pengguna ketika ingin mengakses website maupun aplikasi serta mendesain *interface* website maupun aplikasi sesuai kebutuhan dan perilaku pengguna dari hasil riset yang telah dilakukan. Rancangan akhir aplikasi didesain menggunakan *tool* Figma dalam wujud *prototype* aplikasi maupun website Konserin.

Kata kunci: MSIB, *UI/UX Research & Design*, Binar Academy, *Leisure Platform*

ABSTRACT

Binar Academy is one of the pioneers of startups engaged in edu-tech. Binar Academy focuses on organizing digital talent and skills development bootcamps by enhancing the learning experience in a wide selection of learning fields that are tailored to the needs of the world of work and industry. Binar Academy itself has a vision to inspire and encourage each other. When potential talents come together to form a new light in the digital field, their results and collaborations must be able to bring life to life and inspire people. This institution was founded in 2016 in Jakarta by Alamanda Shantika, Dita Aisyah, and Seto Lareno. The founders of Binar Academy saw the current situation, where many Indonesian talents were less competitive than foreign digital talents, so that many digital companies in Indonesia had to use digital talents from abroad. This fact made the three of them take the initiative to build educational institutions that aim to produce competent digital talents who are able to contribute not only domestically but also internationally. One of the roles in encouraging these achievements can be helped to realize the role of UI/UX Researcher & Designer. The UI/UX Research & Design Certified Independent Study Class (SIB) at Binar Academy was attended by students from all over Indonesia who were declared to have passed the MSIB program from the Merdeka Campus. The activities in the class are learning about the basics of UI/UX, the basics and how to design good, making case studies, and compiling portfolios. From these activities, participants were trained and taught to become a UI/UX Researcher & Designer. At the end of the program, each participant is required to make a final project from this SIB learning activity. The results of this project will be in the form of a UI/UX application design created from the collaboration between the Product Manager Team and the UI/UX Researcher & Designer Team. The group of writers was tasked with a project to design a leisure platform application. The role of the author as a UI/UX Researcher & Designer in charge of conducting research to determine the needs and behavior of users when they want to access websites or applications as well as designing website and application interfaces according to the needs and behavior of users from the research that has been done. The final design of the application was designed using the Figma tool in the form of a prototype application and the website Konserin.

Keywords: MSIB, UI/UX Research & Design, Binar Academy, Leisure Platform

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka di PT. Lentera Bangsa Benerang (Binar Academy) *course* *UI/UX Researcher & Designer* dan menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik dengan judul “**Perancangan UI/UX Aplikasi *Leisure Platform* “Konserin” menggunakan Metode *Design Thinking*”**. Adapun tujuan dari penulisan laporan PKL/KP ini yaitu untuk memenuhi persyaratan kelulusan dari mata kuliah Kerja Praktik. Dalam pelaksanaan kegiatan MSIB dan proses penyusunan laporan PKL/KP ini tidak terlepas dari arahan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa hormat dan juga terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan kasih sayang, doa, dan dukungan berupa moril maupun materi.
2. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, ST., MT., IPM selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Bapak Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom selaku Dekan Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Ibu Amalia Beladonna Arifa, S.Pd., M.Cs selaku Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika.
5. Bapak Mega Pranata S.Pd., M. Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, kritik, dan kontribusi dalam pelaksanaan kegiatan MSIB ini.
6. Bapak Nadiem Anwar Makarim, B.A., M.B.A. selaku Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang telah menginisiasi program

Merdeka Belajar Kampus Merdeka sehingga dapat menjadi jalan bagi penulis untuk belajar hal baru di luar kampus.

7. Pihak PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy) yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat mengikuti program Studi Independen Bersertifikat (SIB) di Binar Academy
8. Kak Fiona Riyadi selaku Fasilitator UI/UX-14, Kak Thomi selaku AAO, dan Kak Fariz selaku Koordinator Fasilitator yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, kritik, dan kontribusi yang membangun pada saat pembelajaran.
9. Kepada seluruh teman-teman UI/UX-14 yang telah berbagi ilmu, motivasi, pengalaman, suka dan duka selama belajar di Binar Academy.
10. Teman-teman Kelompok 5 Final Project yaitu Dewa, Firgo, Akli, Gilang, Kurnia, Annisa, Aulia, dan Radho atas kerjasamanya, dukungannya, dan semangatnya sehingga final project dapat selesai.
11. Semua pihak yang banyak membantu penulis secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari dalam penyusunan laporan PKL/KP ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca sebagai bahan evaluasi penulis kedepannya. Akhir kata, penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis pribadi maupun pembaca.

Purwokerto, 12 Agustus 2022



Difla Mazidah Al 'Arifah

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
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	11
F. Sistematika Penulisan Laporan	11
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Leisure Platform	12
B. Konser	12
C. Aplikasi	12
D. Website	12
E. <i>User Interface</i> (UI)	14
F. <i>User Experience</i> (UX)	14
G. Design Thinking	15
H. Figma	17
I. <i>System Usability Scale</i> (SUS)	17
BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN	20
A. Pekerjaan/Kegiatan	20
B. Analisis dan Pembahasan Hasil Pekerjaan	22

BAB IV PENUTUP	42
A. Kesimpulan	42
B. Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	47

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Pertanyaan Kuesioner SUS	18
Tabel 2. 2 Skala Penilaian Hasil Akhir SUS.....	19
Tabel 3. 1 Rincian Aktivitas Final Project	20

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 PT. Lentera Bangsa Benderang	3
Gambar 1. 2 Struktur Organisasi Binar Academy	5
Gambar 2. 1 Diagram Tahapan Design Thinking	15
Gambar 3. 1 Daftar Pertanyaan Wawancara	23
Gambar 3. 2 Empathy Map	25
Gambar 3. 3 Competitor Analysis.....	26
Gambar 3. 5 Affinity Mapping	28
Gambar 3. 6 User Persona.....	29
Gambar 3. 7 User Journey Map	30
Gambar 3. 8 Information Architecture.....	31
Gambar 3. 9 User Flow	32
Gambar 3. 10 Low Fidelity Mobile App Konserin	34
Gambar 3. 11 Design System.....	36
Gambar 3. 12 High Fidelity Mobile App Konserin	38
Gambar 3. 13 High Fidelity Website Admin Konserin.....	39
Gambar 3. 14 Hasil SUS	40
Gambar 3. 15 Task Usability Testing Mobile App Konserin	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Term of References (TOR).....	47
Lampiran B. Log Activity	49
Lampiran C. Diskusi Final Project.....	ii