

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

**REVAMP UI/UX APLIKASI BRIMO
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**



**ALIFIA DHIA ABDILLAH
19102121**

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

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

**REVAMP UI/UX APLIKASI BRIMO
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**



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

**ALIFIA DHIA ABDILLAH
19102121**

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

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

**REVAMP UI/UX APLIKASI BRIMO
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

Dipersiapkan dan disusun oleh:


ALIFIA DHIA ABDILLAH

19102121

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 syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT. Atas segala rahmat, kasih, serta karunianya sehingga penyusunan kegiatan Laporan Akhir MSIB di PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy) dapat berjalan dengan baik dan lancar terhitung dimulainya dari bulan Februari 2022 sampai dengan Juli 2022.

Saya menyadari bahwa dalam proses pembuatan kegiatan Laporan Akhir MSIB di Binar Academy ini tidak pernah lepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang telah memberi bantuan baik berupa pemikiran maupun tenaga dan waktu. Untuk itu saya bermaksud ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua saya yang telah memberikan bantuan baik lewat Do'a maupun moril serta selalu memberikan support sehingga kegiatan MSIB di Binar Academy ini berjalan dengan baik.
2. Dosen Pemimbing Studi Independen, Bapak Mega Pranata S.Pd.,M.Kom. yang telah memberikan izin untuk melakukan kegiatan MSIB di Binar Academy
3. Kak Derry Azhari selaku Fasilitator dari UI/UX Research & Designer kelas 30 yang senantiasa memberi bimbingan dan pelatihan serta materi sehingga saya sendiri dapat mengikuti kegiatan MSIB dengan baik.
4. Anggota UI/UX kelas 30 dan tim projek akhir yang selalu membantu apabila ada hal yang masih belum saya pahami dan selalu memberi support agar bisa berjuang Bersama untuk melaksanakan dan menyelesaikan seluruh kegiatan MSIB di Binar Academy dari awal mulai sampai akhir.
5. Teman-teman saya yang selalu memberikan bantuan berupa support dan pikiran serta tenaga sehingga saya dapat menyelesaikan kegiatan MSIB ini hingga akhir.

Saya menyadari bahwa dalam penyusunan laporan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saya selalu berharap kritikan dan saran pembaca yang senantiasa membangun semangat saya. Semoga laporan yang saya tulis ini bermanfaat bagi banyak pihak.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. TUJUAN.....	2
C. RUANG LINGKUP.....	2
D. ASPEK UMUM DAN KELEMBAGAAN.....	3
E. METODE PENULISAN LAPORAN.....	4
F. SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN.....	4
BAB II.....	5
LANDASAN TEORI.....	5
A. UI DESIGN.....	5
B. UX DESIGN.....	5
C. SCRUM.....	5
D. FINTECH.....	5
E. BRIMO.....	6
F. FIGMA.....	6
G. APLIKASI MOBILE.....	6
H. WEBSITE.....	6
I. DESIGN THINKING.....	7
BAB III.....	21
ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	21
A. PEKERJAAN/KEGIATAN	
1. Pekerjaan Secara Umum.....	21
2. Pekerjaan Secara Spesifik.....	29
B. ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	29
1. Latar Belakang Projek Akhir.....	29
2. Deskripsi Pembagian Projek Akhir.....	30
3. Proses Pelaksanaan Projek Akhir.....	31

4. Hasil Projek Akhir.....	43
BAB IV.....	44
A. KESIMPULAN.....	44
B. SARAN.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	45
LAMPIRAN.....	46
A. TOR.....	46
B. Log Activity.....	46
C. Dokumen Teknik.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Kegiatan Mingguan.....	21
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Logo PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy).....	11
Gambar 2 Struktur Organisasi Binar Academy.....	14
Gambar 3 Penjelasan Sprint 1.....	14
Gambar 4 Penjelasan Sprint 2.....	14
Gambar 5 Penjelasan Sprint 3.....	15
Gambar 6 Tahapan Design Thinking.....	15
Gambar 7 Hasil Analisis 1.....	16
Gambar 8 Hasil Analisis 2.....	16
Gambar 9 Kesimpulan Hasil Analisis.....	17
Gambar 10 SWOT Analysis.....	18
Gambar 11 Benchmark.....	18
Gambar 12 Benchmark Analysis.....	18
Gambar 13 User Persona.....	19
Gambar 14 User Journey Map.....	20
Gambar 15 Information Architecture.....	20
Gambar 16 Wireflow.....	21
Gambar 17 Prototype.....	22
Gambar 18 Low-Fidelity.....	22
Gambar 19 Design System.....	23
Gambar 20 High-Fidelity website.....	23
Gambar 21 High-Fidelity Mobile Apps.....	24
Gambar 22 Hasil UT.....	24
Gambar 23 Iterasi High-Fidelity.....	25