

LAPORAN AKHIR
STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT
UI/UX RESEARCH & DESIGN
Di PT LENTERA BANGSA BENDERANG (BINAR
ACADEMY)

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan
Program MSIB MBKM

oleh :
Muhammad Iqbal Rasyid / 19104041



PROGRAM STUDI REKAYA PERANGKAT LUNAK
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO

2022

Lembar Pengesahan Rekayasa Perangkat Lunak
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
UI/UX RESEARCH & DESIGN
Di PT LENTERA BANGSA BENDERANG (BINAR ACADEMY)

oleh :

Muhammad Iqbal Rasyid / 19104041


disetujui dan disahkan sebagai

Laporan Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Purwokerto, 28 Juli 2022

Pembimbing Studi Independen Rekayasa Perangkat Lunak

Institut Teknologi Telkom Purwokerto



Faisal Dharma Adhinata, S.Kom., M.Cs

NIDN : 0607079301

Lembar Pengesahan PT Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy)

UI/UX RESEARCH & DESIGN

Di PT LENTERA BANGSA BENDERANG (BINAR ACADEMY)

oleh :

Muhammad Iqbal Rasyid / 19104041

disetujui dan disahkan sebagai

Laporan Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Tangerang, 15 Juli 2022

PIC PT. Lentera Bangsa Benderang

A handwritten signature in black ink is written over a blue rectangular stamp. The stamp contains the text "PT. LENTERA BANGSA BENDERANG" in a bold, sans-serif font, with a small logo of a stylized plant or tree to the left of the text.

Bagus Prakoso Gunawan

NIP. 32201258

Kata Pengantar

Segala puji dan rasa syukur saya ucapkan atas kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan akhir ini tepat waktu. Selama masa penyusunan laporan akhir ini juga penulis banyak dibantu oleh pihak lain. Maka dari itu, penulis akan mencantumkan beberapa nama untuk memberikan ucapan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan dalam mengerjakan laporan akhir ini.
2. Ibu Gita Fadila Fitriana, S.Kom., M. Kom selaku ketua Program Rekayasa Perangkat Lunak sekaligus pembimbing MBKM.
3. Bapak Faisal Dharma Adhinata, S.Kom., M.Cs. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan saran.
4. Jenyven Lim sebagai fasilitator Kelas UI/UX-26 selama menjalani program Studi Independen di Binar Academy.
5. Serta teman-teman penulis lainnya yang telah membantu dan memberikan dorongan motivasi selama pengerjaan laporan ini.

Penulis menyadari betul bahwa dalam penulisan laporan akhir ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar dapat diperbaiki kelak. Penulis juga berharap laporan ini dapat memberikan manfaat bagi yang membutuhkan.

Daftar Isi

Bab I Pendahuluan	11
I.1 Latar belakang	11
I.2 Lingkup	11
I.3 Tujuan	12
BAB II Lingkungan Organisasi Binar Academy	14
II.1 Struktur Organisasi	14
II.2 Lingkup Kegiatan	14
II.3 Deskripsi Kegiatan	15
II.4 Jadwal Kegiatan	15
BAB III	16
Projek Studi Independen - UI/UX Research & Design	16
III.1 Research Planning	16
III.1.1 Case Problem	16
III.1.2 Problem Statement	16
III.1.3 Research Objective	16
III.1.4 Research Question	17
III.1.5 Research Hypothesis	17
III.1.6 Research Methodology	17
III.1.7 Research Timeline	18
III.2 Study Case (Design Thinking)	19
III.2.1 Case Problem	19
III.2.2 Design Mandates	19
III.2.3 Problem Statement	19
III.2.4 User Persona	19
III.2.5 User Journey Map	20
III.2.6 Wireframe	21
III.3 Prototyping	21
III.3.1 Moodboard	21
III.3.2 Design System	22
III.3.2 Prototype	22
III.4 Testing	23
III.4.1 Testing Plan	23
1. Target peserta	23
III.4.2 Hasil Testing	24
III.4.3 Kesimpulan	24

III.5 Design Sprint (Final Project)	24
III.5.1 Timeline	24
III.5.2 Deskripsi Aplikasi	25
III.5.2 Scope	26
III.5.3 Project Objective	26
III.5.4 Role Team	26
III.5.5 Detail Rundown	26
III.5.6 Day 1 (Understand)	26
III.5.6.1 Testing	29
III.5.6.1 Mockup	29
BAB IV Penutup	40
VI.1 Kesimpulan	40
IV.2 Saran	41
BAB V Referensi	42
BAB VI Lampiran A. <TOR>	43
Lampiran B. Log Activity Mingguan	44
Lampiran C. Dokumentasi Kegiatan	50

Daftar Gambar

Gambar 1 Struktur Organisasi	Error! Bookmark not defined. 4
Gambar 2 User Persona	20
Gambar 3 User Journey Map	20
Gambar 4 Wireframe	21
Gambar 5 Moodboard	22
Gambar 6 Design System	22
Gambar 7 Prototype 2	23

Daftar Tabel

Tabel 1 Research Question 1	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2 Research Methodology 1	
Tabel 3 Research Timeline 1	Error! Bookmark not defined.8
Tabel 4 Testing Tasks	Error! Bookmark not defined.
Tabel 5 Timeline Sprint	Error! Bookmark not defined.
Tabel 6 Rundown Sprint Day 1	Error! Bookmark not defined.
Tabel 7 Rundown Sprint Day 2	Error! Bookmark not defined.7
Tabel 8 Rundown Sprint Day 3	33
Tabel 9 Rundown Sprint Day 4	33