

LAPORAN PRAKTIK MAGANG  
UI/UX Research & Design  
PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy)



Oleh :

Fikri Noor Said

2100018087

PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN  
TAHUN 2024/2025

# HALAMAN PENGESAHAN

PRAKTIK MAGANG

UI/UX Research & Design

PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy)

FIKRI NOOR SAID

2100018087

Pembimbing : Ninda Khoirunnisa, S.T., M.Sc.  ..... 16/12/24

NIPM : 199810052024080111563680

Penguji : Murein Mardhia, S.T., M.T.  ..... 16/12/24

NIPM : 198910192016060111236278

Yogyakarta, 16 Desember 2024

Kaprodi S1 Informatika



Dr. Murinto, S.Si., M.Kom

NIPM. 19730710 200409 111 0951298

## Kata Pengantar

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselenggaranya program *UI/UX* Research & Design yang diselenggarakan oleh Binar Academy. Program ini merupakan inisiatif strategis dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang andal untuk menghadapi era transformasi digital yang semakin pesat.

Laporan ini disusun untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai pelaksanaan program, capaian peserta, serta rekomendasi untuk pengembangan program pembelajaran studi independen di masa mendatang. Melalui program ini, peserta tidak hanya mempelajari seputar *UI/UX* Design, Research, dan *UX* writing tetapi peserta juga mempelajari bagaimana cara menyusun portofolio dan mempresentasikan desain dengan baik, selain itu juga mempelajari manajemen proyek terutama di bidang *UI/UX*.

Penulis berharap laporan ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai upaya Binar Academy dalam membekali peserta dengan keterampilan yang dibutuhkan di era digital saat ini, serta memberikan masukan untuk pengembangan desain terutama desain aplikasi di masa mendatang.

Penulis

## Daftar Isi

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
Kata Pengantar .....	iii
Daftar Isi .....	iv
Daftar Gambar .....	v
Daftar Tabel.....	vi
Bab I Pendahuluan.....	1
A. Latar Belakang Kegiatan .....	1
B. Kategori Kegiatan .....	1
C. Level Kegiatan .....	3
Bab II Gambaran Umum .....	4
A. Profil Penyelenggara.....	4
B. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan .....	5
C. Ruang Lingkup .....	6
Bab III Metode Pelaksanaan .....	8
A. Tahapan Persiapan .....	8
B. Tahapan Pelaksanaan .....	8
C. Tahapan Evaluasi .....	8
D. Rancangan Jadwal Kegiatan .....	8
Bab IV Hasil Pelaksanaan .....	11
A. Hasil Tahapan Persiapan.....	11
B. Hasil Tahapan Pelaksanaan .....	11
C. Hasil Tahapan Evaluasi .....	36
D. Realisasi Jadwal Kegiatan .....	38
E. Kendala Dan Solusi .....	40
Bab V Penutup.....	43
A. Kesimpulan .....	43
B. Saran.....	43
Lampiran.....	44

## Daftar Gambar

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Binar Academy .....	4
Gambar 4. 1 Tugas Bab 1.....	12
Gambar 4. 2 Tugas Bab 2.....	14
Gambar 4. 3 Tugas Bab 3.....	15
Gambar 4. 4 User Persona.....	16
Gambar 4. 5 User Journey Maps .....	17
Gambar 4. 6 Tugas Bab 4.....	18
Gambar 4. 7 Moodboard.....	19
Gambar 4. 8 Desain System.....	19
Gambar 4. 9 Prototype .....	20
Gambar 4. 10 Tugas Bab 5.....	21
Gambar 4. 11 Pengujian menggunakan aplikasi maze .....	22
Gambar 4. 12 Hasil Temuan Testing.....	22
Gambar 4. 13 Tugas Bab 6.....	24
Gambar 4. 14 room for improvement .....	24
Gambar 4. 15 Hasil redesain halaman pencarian .....	25
Gambar 4. 16 Hasil redesain halaman metode pembayaran dan wishlist .....	25
Gambar 4. 17 Hasil redesain halaman cart.....	26
Gambar 4. 18 Tugas Bab 7.....	27
Gambar 4. 19 waktu pengerjaan proyek.....	28
Gambar 4. 20 Resource Proyek .....	29
Gambar 4. 21 Defined Problem.....	30
Gambar 4. 22 UI Versi Mobile .....	34
Gambar 4. 23 UI Versi Website .....	35

## Daftar Tabel

Tabel 3 . 1 Rencana Kegiatan.....	9
Tabel 3 . 2 Rencana Kegiatan.....	9
Tabel 4. 1 Hasil Tahapan Evaluasi.....	36
Tabel 4. 2 Realisasi Jadwal Kegiatan.....	38
Tabel 4. 3 Realisasi Jadwal Kegiatan.....	40