

**LAPORAN PRAKTIK MAGANG REKOGNISI MSIB
UI/UX RESEARCH AND DESIGN
PT. LENTERA BANGSA BENDERANG
(FINAL PROJECT: *BETTA+*)**



Disusun Oleh:

Hilal Haidar Amin
2100018499

**PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

**PRAKTIK MAGANG
UI/UX RESEARCH AND DESIGN
PT. LENTERA BANGSA BENDERANG**

HILAL HAIDAR AMIN

2100018499

PEMBIMBING : Dewi Soyusiawaty, S.T., M.T.

NIPM. 19760730 200409 011 0951361

17/02/2025

PENGUJI : Guntur Maulana Zamroni, B.Sc., M.Kom.

NIPM. 19840309 201810 111 1205917

17/02/25

Yogyakarta, 6 Februari 2025

Kaprodi S1 Informatika

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

NIPM. 19730710 200409 111 0951298

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, penulis dapat menyelesaikan program Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka - PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy) - *UI/UX Research & Design* dengan baik. Perjalanan dalam mengikuti program ini hingga selesai tidak terlepas dari berbagai pihak yang memberi kontribusi dari segi moril maupun materiil. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kampus Merdeka yang memberikan kesempatan untuk belajar dengan para praktisi melalui programnya.
2. PT. Lentera Bangsa Benderang beserta jajarannya yang telah sukses menyelenggarakan program sebagai wadah aktualisasi diri para mahasiswa yang tertarik mengenai dunia digital.
3. Universitas Ahmad Dahlan yang telah mengizinkan untuk mengikuti program pengembangan skills ini.
4. Mentor, dan DPP yang telah kebersamai selama berproses dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam diri melalui program ini.
5. Tim PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy) – *UI/UX Research & Design* dan teman-teman satu angkatan yang terus mendukung selama proses pembelajaran berlangsung.

Penulis berharap laporan ini dapat memberikan gambaran yang jelas tentang 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.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
BAB I. Pendahuluan	1
A. Latar Belakang Kegiatan.....	1
B. Kategori Kegiatan	2
C. Level Kegiatan	2
BAB II. Gambaran Umum.....	3
A. Profil Penyelenggara	3
B. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan	3
C. Ruang Lingkup	4
BAB III. TAHAPAN KEGIATAN	6
A. Tahapan Persiapan	6
B. Tahapan Pelaksanaan.....	6
C. Materi Kegiatan.....	9
BAB IV. HASIL PELAKSANAAN.....	15
A. Hasil Kegiatan.....	15
B. Peran dalam Pengerjaan Final Project	54
C. Kendala dan Solusi	58
BAB V. PENUTUP	60
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	61
LAMPIRAN	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Silabus <i>Learning Path UI/UX Research and Design</i>	9
Gambar 4. 1 Challenge Chapter 1 Tren Design UI/UX.....	15
Gambar 4. 2 Challenge Chapter 1 Benda dengan UI/UX.....	16
Gambar 4. 3 <i>Challenge Chapter 3 Research Plan</i>	17
Gambar 4. 4 <i>Challenge Chapter 3 User Journey Map</i>	18
Gambar 4. 5 <i>Challenge Chapter 4 Prototype</i>	19
Gambar 4. 6 <i>Challenge Chapter 5 Testing Prototype</i>	20
Gambar 4. 7 <i>Challenge Chapter 5 Revamp Prototype</i>	20
Gambar 4. 8 <i>Challenge Chapter 6 Redesign Prototype</i>	21
Gambar 4. 9 <i>Challenge Chapter 7 Software Development Methodology</i>	22
Gambar 4. 10 Emphaty Map	27
Gambar 4. 11 User Persona 1.....	28
Gambar 4. 12 User Persona 2.....	28
Gambar 4. 13 User Persona 3.....	29
Gambar 4. 14 Logo Aplikasi Betta+	35
Gambar 4. 15 Moodboard.....	36
Gambar 4. 16 Design System	37
Gambar 4. 17 Wireframe Halaman Utama	38
Gambar 4. 18 Wireframe Keranjang	39
Gambar 4. 19 Wireframe Diagnosis Penyakit	40
Gambar 4. 20 Wireframe Konsultasi Ahli.....	41
Gambar 4. 21 Wireframe Betta Smart	42
Gambar 4. 22 Wireframe Landing Page Dekstop.....	43
Gambar 4. 23 Prototype Login & Register	44
Gambar 4. 24 Prototype Halaman Utama.....	45
Gambar 4. 25 Prototype Keranjang.....	46
Gambar 4. 26 Prototype Diagnosis Penyakit.....	47
Gambar 4. 27 Prototype Konsultasi	48
Gambar 4. 28 Prototype Betta Smart.....	48
Gambar 4. 29 Prototype Landing Page Dekstop	49
Gambar 4. 30 Hasil Usability Testing dengan Maze	53
Gambar 4. 31 Hasil System Usability Scale (SUS).....	54
Gambar 4. 32 Design System Icons	54
Gambar 4. 33 Design System Buttons.....	55
Gambar 4. 34 Design System Color Palette.....	55
Gambar 4. 35 Design System Typography	56
Gambar 4. 36 Wireframe Account Settings	56
Gambar 4. 37 Wireframe Status Lacak Pesanan	57
Gambar 4. 38 Prototype Status Lacak Pesanan	57
Gambar 4. 39 Prototype Account Settings.....	58
Gambar 4. 40 Prototype Konsultasi	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Timeline Persiapan Kegiatan Studi Independen Batch 6.....	6
Tabel 3. 2 Timeline Materi Pembelajaran UI/UX Student.....	7
Tabel 4. 1 Anggota Tim A2 Final Project	23