

**RE-DESIGN WEBSITE PASAR POLIS DENGAN METODE
DESIGN THINKING
PRAKTEK KERJA LAPANGAN**



Oleh :
Gemintang Aqsa Arumdapta
20082010071

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN
JAWA TIMUR
2023**

HALAMAN PENGESAHAN PKL

Judul : Re-Design Website Pasar Polis Dengan Metode Design Thinking

Oleh : Gemintang Aqsa Anundapta (20082010071)

Menyetujui,

Pembimbing

Pembimbing Lapangan


Reisa Permatasari, S.Kom, M.Kom

NIP. 19920514 202203 2007


Putri Yulandari

Mengetahui,

Dekan

Koorprodi Program Studi

Fakultas Ilmu Komputer

Sistem Informasi



Dr. Noviana Hendrasarie, ST., MT.

NIP. 19681126 199403 2 001

Nur Cahyo Wibowo, S.Kom., M.Kom.

NIP. 19790317 202121 1 002

ABSTRAK

User Interface dan User Experience (UI/UX) memegang peran penting dalam pembangunan sebuah aplikasi, karena desain pada sebuah aplikasi harus rapi dan terorganisir. Selain itu UI/UX Design harus sesuai dengan kebutuhan pengguna dari aplikasi yang akan dibangun. User Interface dan User Experience (UI/UX) dibangun dengan melihat kebutuhan pengguna atas sebuah aplikasi yang akan dibangun mulai dari desain tampilan, fitur-fitur, dan berbagai kebutuhan lainnya. Seiring dengan pemahaman akan pentingnya desain antarmuka dalam berbagai macam sistem, maka diperlukan pula adanya desain yang baik untuk pengoperasian sistem antarmuka digital. Salah satunya adalah Website Pasar Polis yang didirikan pada tahun 2015. Pasar Polis merupakan sebuah perusahaan teknologi asal Indonesia yang sebagai perusahaan penawar asuransi dengan menggunakan teknologi sebagai media utama usahanya. Pasar Polis menyediakan beberapa jenis layanan seperti asuransi kendaraan, jiwa, property, dan layar gadget di Indonesia, Thailand, dan Vietnam.

Pasar Polis memiliki permasalahan yang akan di selesaikan yaitu membantu user agar lebih paham mengenai layanan dan produk juga paham mengenai pembeda Pasar Polis dengan platform lainnya serta membantu user agar bias menghubungi perusahaan jika ingin mengetahui lebih lanjut mengenai produk dan layanan Pasar Polis. Maka dari itu, tujuan dari laporan ini adalah untuk merancang ulang desain atau redesain website Pasar Polis yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

Metode yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode Design Thinking. Metode ini mudah untuk memahami kebutuhan user serta membantu menciptakan inovasi baru. Design Thinking memiliki lima tahapan yaitu Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Dengan menggunakan metode tersebut maka ditemukan beberapa solusi, yaitu membuat alur yang mudah, posisi dan informasi pada navbarnya konsisten, merubah tampilan pasarpolis mitra yang tidak konsisten, icon Pasar Polis yang dapat kembali kehalaman utama, dan merubah tampilan dan memberi informasi yang jelas mengenai jenis asuransi.

Setelah dilakukan seluruh tahapan, hasil dari metode Design Thinking yaitu tampilan desain nyaman di lihat dari segi warna, font, button, dan sebagainya. Selain itu, alur website dan informasi yang diberikan mudah dipahami. Terdapat *feedback* perbaikan dari responden yang telah mencoba redesain website yang dapat menjadi referensi bagi designer dan perbaikan bagi design di masa yang akan datang.

Kata Kunci: *Design Thinking, UI/UX Design, Figma, Asuransi*

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur di panjatkan kehadirat Allah SWT, sebab atas rahmat-Nya lah penyusun dapat menyelesaikan laporan akhir Praktik Kerja Lapangan (PKL) dan Studi Independen Bersertifikat dengan judul “RE-DESIGN WEBSITE PASAR POLIS DENGAN METODE DESIGN THINKING” dengan baik atas bantuan, motivasi dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penyusun ingin mengucapkan terima kasih kepada.

1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang memberikan seluruh mahasiswa kesempatan untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja sebagai langkah persiapan karier.
2. PT. Impactbyte Teknologi Edukasi yang telah memberikan wadah untuk menambah pengalaman dan pengetahuan melalui kegiatan pembelajaran pada program Studi Independen Bersertifikat.
3. Ibu Reisa Permatasari, S.Kom, M.Kom, selaku dosen pembimbing Praktik Kerja Lapangan (PKL).
4. Ibu Siti Mukaromah, S.Kom, M.Kom, selaku dosen pembimbing program Magang dan Studi Independen.
5. Pihak Skilvul yang telah membagi ilmu dan wawasan serta pengalaman dibidangnya.
6. Kak Putri Wulandari, selaku mentor sekaligus pembimbing lapangan yang telah meluangkan waktu, mengarahkan penulis selama proses pengerjaan laporan ini berlangsung.
7. Kelompok 52 kelas 9 track UI/UX Design Mastery yang telah membantu berjalannya program ini hingga akhir.

Penyusun sangat berharap semoga laporan akhir ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca. Serta berharap lebih jauh lagi agar laporan akhir ini bisa pembaca praktikkan. Bagi penyusun merasa bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan ini karena keterbatasan pengetahuan

dan pengalaman. Untuk itu penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan laporan ini.

Surabaya, 15 Januari 2022

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PKL	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat.....	3
Bab II Gambaran Umum Tempat PKL	4
2.1 Profil Organisasi.....	4
2.2 Visi dan Misi	5
2.3 Struktur Organisasi.....	5
2.4 Lingkup Pekerjaan.....	7
BAB III PELAKSANAAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN	8
3.1 Tinjauan Pustaka	8
3.1.1 Re-Design	8
3.1.2 UI/UX Design.....	8
3.1.3 Design Thinking	8
3.1.4 Website Pasar Polis	9
3.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan.....	10
3.3 Metode Pembelajaran dan Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan.....	10
3.3.1 Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan.....	10
3.3.2 Metode Pembelajaran Skilvul.....	11
3.4 Jadwal Praktek Kerja Lapangan	12
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	14
4.1 Objektif.....	14

4.2 Kriteria Responden.....	14
4.3 Proses Pelaksanaan Projek Akhir.....	15
4.3.1 Emphatize	15
4.3.2 Define	18
4.3.3 Ideate	20
4.3.4 Prototype.....	28
4.3.5 Testing	29
BAB V PENUTUP	31
5.1 Kesimpulan.....	31
5.2 Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA	x

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan	10
Tabel 3. 2 Jadwal Praktek Kerja Lapangan.....	13
Tabel 4. 1 Hasil Emphatize	16

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Skilvul.....	4
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Skilvul.....	6
Gambar 4. 1 Design Thingking.....	15
Gambar 4. 2 User Persona	18
Gambar 4. 3 Journey Map.....	19
Gambar 4.4 User Flow Registrasi	21
Gambar 4.5 User Flow Login	22
Gambar 4. 6 Fitur Pasar Polis	22
Gambar 4. 7 Registrasi.....	23
Gambar 4. 8 Wireframe Login.....	23
Gambar 4. 9 Wireframe Live Chat.....	23
Gambar 4. 10 Wireframe Detail Asuransi	24
Gambar 4. 11 Wireframe Pasar Polis Mitra.....	24
Gambar 4. 12 Design System.....	25
Gambar 4. 13 UI Design Registrasi dan Login.....	25
Gambar 4. 14 UI Design Halaman Home	26
Gambar 4. 15 UI Design Employee Benefit	27
Gambar 4. 16 Pasar Polis Mitra	28
Gambar 4. 17 Prototype Figma.....	28
Gambar 4. 18 Hasil Usability Testing.....	29
Gambar 4. 19 Hasil Usability Metrics (Single Ease Quastion)	29