

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BFARM DENGAN
MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN**

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



Oleh :

Triyatul Dewi Safitri	21082010007
Ari Mahendra Fauzi	21082010022
Nimas Adjeng Nutfa Rabbaanii	21082010033

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BFARM DENGAN
MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN

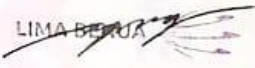
Oleh : TRIYATUL DEWI SAFITRI NPM.21082010007
ARI MAHENDRA FAUZI NPM.21082010022
NIMAS ADJENG NUTFA R. NPM.21082010033

Menyetujui,

Pembimbing

Pembimbing Lapangan


Tri Lathif Mardi Suryanto, S.Kom., M.T
NIP. 19890225 2021211 001

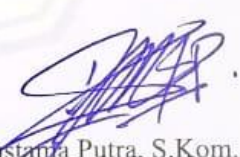

Ageng Permadi
Wakil Direktur

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Ilmu Komputer

Koordinator Program Studi
Sistem Informasi


Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie., M.T
NIP. 19861126 199403 2 001


Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom
NIP. 19851124 2021211 003

Judul : PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BFARM DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN

Studi Kasus : PT. Lima Benua Koneksindo

**Penulis : 1. TRIYATUL DEWI SAFITRI (21082010007)
2. ARI MAHENDRA (21082010022)
3. NIMAS ADJENG N.R (21082010033)**

Pembimbing : Tri Lathif Mardi Suryanto, S.Kom., M.T

ABSTRAK

Tujuan dari penulisan laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini adalah merancang *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) pada aplikasi BFarm dengan menggunakan teknik *user-centered design* (UCD). UCD adalah pendekatan desain yang berfokus pada kebutuhan, preferensi, dan keterlibatan pengguna di setiap tahap pengembangan aplikasi. Dalam penelitian ini, kami menganalisis kebutuhan pengguna melalui wawancara dan kuesioner serta membuat persona dan skenario penggunaan. Prototipe awal dibuat dan diuji dengan pengguna akhir untuk mendapatkan umpan balik yang relevan. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan UCD meningkatkan kepuasan pengguna dan memfasilitasi interaksi dengan aplikasi BFarm. Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan solusi yang lebih efektif dan efisien dalam pengelolaan kegiatan pertanian dengan berfokus pada pengalaman pengguna.

Kata kunci : *User-Centered Design* (UCD), UI/UX, Aplikasi BFarm, Prototipe, Kepuasan Pengguna.

ABSTRACT

The purpose of writing this Field Work Practice (PKL) report is to design the user interface (UI) and user experience (UX) of the BFarm application using user-centered design (UCD) techniques. UCD is a design approach that focuses on the needs, preferences, and involvement of users at every stage of application development. In this study, we analyzed user needs through interviews and questionnaires and created personas and usage scenarios. An initial prototype was developed and tested with end-users to obtain relevant feedback. The results show that the implementation of UCD enhances user satisfaction and facilitates interaction with the BFarm application. This application aims to provide more effective and efficient solutions for managing agricultural activities by focusing on user experience.

Keyword : User-Centered Design (UCD), UI/UX, BFarm Application, Prototype, User Satisfaction.

KATA PENGANTAR

Dengan memohon rahmat serta ridha Allah SWT, penulis bermaksud menyusun laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini sebagai bagian dari penyelesaian mata kuliah praktek yang merupakan salah satu komponen penting dalam kurikulum program studi Sistem Informasi di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur..

Laporan ini disajikan sebagai upaya untuk merefleksikan pengalaman praktis dan pengetahuan yang diperoleh selama menjalani PKL di PT. Lima Benua Koneksindo. Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis berusaha untuk mencerminkan secara akurat aktivitas dan pengalaman yang diperoleh, serta mengevaluasi dampaknya terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan bidang studi.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada PT. Lima Benua Koneksindo yang telah memberikan kesempatan berharga ini untuk menjalani PKL di lingkungan kerja yang profesional dan mendukung. Segala bentuk bimbingan, arahan, dan dukungan yang diberikan oleh semua pihak, baik itu dari rekan kerja, atasan langsung, maupun pihak-pihak terkait lainnya, sangatlah berarti bagi penulis.

Selain itu, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing PKL di perguruan tinggi, yang telah memberikan bimbingan dan arahan sepanjang proses PKL berlangsung. Bimbingan tersebut telah memberikan penulis pemahaman yang lebih baik tentang praktik kerja di lapangan dan relevansi dengan teori yang dipelajari di kelas.

Semoga laporan ini dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang kegiatan yang dilakukan serta pencapaian yang telah diperoleh selama masa PKL. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu segala kritik, saran, dan masukan yang membangun sangatlah diharapkan guna perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap agar laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, serta menjadi sumbangan positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang terkait.

Surabaya, 19 Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	2
ABSTRAK.....	3
KATA PENGANTAR.....	5
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR GAMBAR.....	8
DAFTAR TABEL.....	9
DAFTAR LAMPIRAN.....	10
BAB I.....	11
PENDAHULUAN.....	11
1.1 Latar Belakang.....	11
1.2 Rumusan Masalah.....	12
1.3 Tujuan PKL.....	13
1.4 Manfaat.....	14
1.4.1. Manfaat Bagi Mahasiswa.....	14
1.4.2. Manfaat Bagi Tempat Praktek Kerja Lapang.....	14
1.4.3. Manfaat Bagi Masyarakat.....	14
BAB II.....	15
GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL.....	15
2.1 Profil Perusahaan.....	15
2.2 Visi Misi Perusahaan.....	16
2.2.1 Visi Perusahaan.....	16
2.2.2 Misi Perusahaan.....	16
2.3 Tujuan Berdirinya Perusahaan.....	16
2.4 Struktur Organisasi.....	17
2.5 Pembagian Divisi Perusahaan.....	17
BAB III.....	19
PELAKSANAAN PKL.....	19
3.1 Tinjauan Pustaka.....	19
3.1.1 Perancangan.....	19
3.1.2 User Interface.....	20
3.1.3 User Experience.....	21
3.1.4 Aplikasi BFarm.....	22
3.1.5 User Centered Design.....	22
3.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan PKL.....	24
3.2.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	24
3.2.2 Pelaksanaan.....	24
BAB IV.....	27

HASIL dan PEMBAHASAN.....	27
4.1. Tahapan Specify The Context Of Use.....	28
4.2. Tahapan Specify User and Organizational Requirements.....	28
4.2.1 Register atau Login.....	29
4.2.2 Proses Penambahan Lahan.....	31
4.2.3 Proses pengajuan admin.....	32
4.2.4 Proses subscribe.....	33
4.2.5 Proses Pembelian Produk.....	34
4.3. Tahapan Create Design Of Solutions.....	35
4.3.1 Tampilan Pembuka.....	35
4.3.2 Tampilan Onboarding.....	36
4.3.3 Tampilan Pilihan User.....	36
4.3.4 Tampilan Masuk.....	37
4.3.5 Tampilan Pendaftaran Akun Personal.....	38
4.3.6 Tampilan Pendaftaran Akun Perusahaan.....	38
4.3.7 Tampilan Kode OTP.....	39
4.3.8 Tampilan Kode OTP Sukses dan Gagal.....	40
4.3.9 Tampilan Lupa Kata Sandi.....	40
4.3.10 Tampilan Berhasil Perbarui Sandi.....	41
4.3.11 Tampilan Syarat dan Ketentuan.....	42
4.3.12 Tampilan Kebijakan Privasi.....	43
4.3.13 Tampilan Navbar Bagian Profile.....	43
4.3.14 Tampilan Edit Profile Personal.....	44
4.3.14 Tampilan Sukses Edit Profile Personal.....	45
4.3.16 Tampilan Edit Profile Perusahaan.....	45
4.3.17 Tampilan Sukses Edit Profile Perusahaan.....	46
4.3.18 Tampilan Menu Kata Sandi di Profile.....	47
4.3.19 Tampilan Navbar Dashboard.....	47
4.3.20 Tampilan Filter di Dashboard.....	48
4.3.21 Tampilan Daftar dan Detail Lahan Terpetakan.....	49
4.3.22 Tampilan Daftar dan Detail Lahan Belum Terpetakan.....	50
4.3.23 Tampilan Tambah Lahan.....	50
4.3.24 Tampilan Pop Up Tambah Lahan.....	51
4.3.25 Tampilan Edit Hapus Lahan.....	52
4.3.26 Tampilan Pengajuan Lahan (Mandiri dan Investor).....	52
4.3.27 Tampilan Navbar Langganan.....	53
4.3.28 Tampilan Navbar Histori.....	54
4.3.29 Tampilan Detail Produk dan Keranjang.....	54
4.3.30 Tampilan Detail Pesanan dan Pembayaran.....	55

4.3.31 Tampilan Total Tagihan.....	56
4.4 Evaluate Design.....	57
BAB V.....	59
KESIMPULAN DAN SARAN.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo PT. Lima Benua Koneksindo.....	16
Gambar 2. Struktur Organisasi.....	17
Gambar 3. UML Diagram Register atau Login.....	30
Gambar 4. UML Diagram Penambahan Lahan.....	31
Gambar 5. UML Diagram Proses Pengajuan Admin.....	32
Gambar 6. UML Diagram Proses Subscribe.....	33
Gambar 7. UML Diagram Proses Pembelian Produk.....	34
Gambar 8. Tampilan Pembuka.....	35
Gambar 9. Tampilan Onboarding.....	36
Gambar 10. Tampilan Pilihan User.....	36
Gambar 11. Tampilan Masuk.....	37
Gambar 12. Tampilan Pendaftaran Akun Personal.....	38
Gambar 13. Tampilan Pendaftaran Akun Perusahaan.....	39
Gambar 14. Tampilan Kode OTP.....	39
Gambar 15. Tampilan Kode OTP Sukses dan Gagal.....	40
Gambar 16. Tampilan Lupa Kata Sandi.....	41
Gambar 18. Tampilan Syarat dan Ketentuan.....	42
Gambar 19. Tampilan Kebijakan Privasi.....	43
Gambar 20. Tampilan Navbar Bagian Profile.....	44
Gambar 21. Tampilan Edit Profile Personal.....	44
Gambar 22. Tampilan Sukses Edit Profile Personal.....	45
Gambar 23. Tampilan Edit Profile Perusahaan.....	46
Gambar 24. Tampilan Sukses Edit Profile Perusahaan.....	46
Gambar 25. Tampilan Menu Kata Sandi di Profile.....	47
Gambar 26. Tampilan Navbar Dashboard.....	48
Gambar 27. Tampilan Filter di Dashboard.....	48
Gambar 28. Tampilan Daftar dan Detail Lahan Terpetakan.....	49
Gambar 29. Tampilan Daftar dan Detail Lahan Belum Terpetakan.....	50
Gambar 30. Tampilan Tambah Lahan.....	51
Gambar 31. Tampilan Pop Up Tambah Lahan.....	51
Gambar 32. Tampilan Edit Hapus Lahan.....	52
Gambar 33. Tampilan Pengajuan Lahan (Mandiri dan Investor).....	53
Gambar 34. Tampilan Navbar Langganan.....	53
Gambar 35. Tampilan Navbar Histori.....	54
Gambar 36. Tampilan Detail Produk dan Keranjang.....	55
Gambar 37. Tampilan Detail Pesanan dan Pembayaran.....	55
Gambar 38. Tampilan Total Tagihan.....	56
Gambar 39. Tampilan Pembayaran Berhasil.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Logbook Harian.....	24
------------------------------	----