

**PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI
DISAPPEAR PADA WEBSITE DAN MOBILE
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



Oleh :

IRSYAD RAFI NAUFALDI

21081010017

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR**

2023

**LEMBAR PENGESAHAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

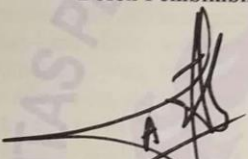
Judul : PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI
DISAPPEAR PADA WEBSITE DAN MOBILE
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING
Oleh : IRSYAD RAFI NAUFALDI
NPM : 21081010017

Telah Diseminarkan Dalam Ujian PKL, pada :
Hari Kamis, Tanggal 18 Januari 2024

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Pembimbing Lapangan

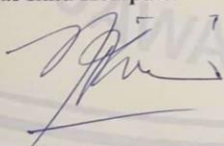

Fetty Tri Anggraeny, S.Kom., M.Kom
NIP. 19820211 2021212 005

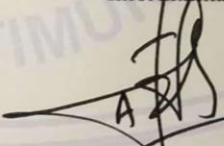

Muhammad Farizky Priambudi
2104160752

Mengetahui

**Dekan
Fakultas Ilmu Komputer**

**Koordinator Program Studi
Informatika**


Prof. Dr. Ir. Noyirina Hendrasarie, M.T.
NIP. 19681126 199403 2 001


Fetty Tri Anggraeny, S.Kom., M.Kom
NIP. 19820211 2021212 005

Judul	: Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Disappear Pada Website dan Mobile Menggunakan Metode Design Thinking
Studi Kasus	: PT Marka Kreasi Persada
Penulis	: Irsyad Rafi Naufaldi
Pembimbing	: Fetty Tri Anggraeny, S.Kom., M.Kom

Abstrak

Alterra Academy telah dipercaya sebagai salah satu mitra kampus merdeka pada program Studi Independen Bersertifikat (SIB), dimana pada program ini diharapkan mahasiswa akan belajar dari mentor-mentor yang berpengalaman pada industri teknologi dan mahasiswa dapat menerapkannya di dalam dunia kerja, sehingga bisa dapat segera berkarir setelah menyelesaikan studinya.

Selama pelaksanaan MSIB berlangsung, mahasiswa diberikan materi mengenai fundamental UI/UX Designer, tools apa saja yang biasanya digunakan untuk membuat desain atau rancangan website maupun aplikasi mobile. Pada pertengahan dan akhir pembelajaran mahasiswa diberi tugas berupa mini project dan hasil akhir capstone project yang nantinya akan dikerjakan bersama dengan kelompok yang telah ditentukan. Kelompok penulis mendapatkan tema green environment, dengan tema yang ada maka kelompok penulis menamakan aplikasi dengan nama “Disappear” dengan maksud supaya sampah yang ada, terutama sampah plastik dapat semakin berkurang dan pencemaran lingkungan dapat dikurangi. Aplikasi Disappear bertujuan untuk membantu pengguna dalam mengadopsi gaya hidup ramah lingkungan.

Dalam pembuatan aplikasi Disappear penulis menggunakan metode design thinking. Design thinking merupakan serangkaian proses kognitif, strategis, dan praktis yang dilakukan secara berulang guna menciptakan solusi inovatif yang tidak terpikirkan sebelumnya.

Kata kunci: *Design Thinking, Website, Mobile*

Abstract

Alterra Academy has been trusted as one of the independent campus partners in the Certified Independent Study (SIB) program, where in this program it is hoped that students will learn from experienced mentors in the technology industry and students can apply it in the world of work, so that they can immediately have a career after completing their studies.

During the implementation of MSIB, students are given material about the fundamentals of UI/UX Designer, what tools are usually used to create designs or designs of websites and mobile applications. In the middle and end of learning, students are given assignments in the form of mini projects and the final capstone project which will be done together with a predetermined group. The author's group got the theme of green environment, with the existing theme, the author's group named the application "Disappear" with the intention that existing waste, especially plastic waste can be reduced and environmental pollution can be reduced. The Disappear application aims to assist users in adopting an environmentally friendly lifestyle.

In making the Disappear application, the author uses the design thinking method. Design thinking is a series of cognitive, strategic, and practical processes that are carried out iteratively to create innovative solutions that have not been thought of before.

Keywords: *Design Thinking, Website, Mobile*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah Swt. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Praktek Kerja Lapangan yang berjudul “Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi DISAPPEAR Pada Website dan Mobile Menggunakan Metode Design Thinking” ini tepat pada waktunya. Penulis berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan laporan ini baik dari hasil kegiatan belajar dengan mentor, maupun dalam menuaikan tugas harian, mini project dan capstone project.

Dalam kesempatan ini penulis menyadari dalam menyelesaikan penulisan laporan akhir ini, banyak mendapat bantuan baik secara moril maupun materil dari berbagai macam pihak. Dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan akhir, khususnya kepada:

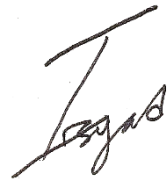
1. Tuhan Yang Maha Esa, yang senantiasa melimpahkan kesehatan kepada penulis.
2. Kedua Orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, M.MT., selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
4. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
5. Ibu Fetty Tri Anggraeny, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Informatika dan dosen pembimbing MBKM Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
6. Bapak Muhammad Muharrom Al Harmainy, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Praktek Kerja Lapangan Program Studi Informatika Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
7. Alterra Academy, yang telah menerima sebagai peserta MSIB batch 5.
8. Kak Rifki selaku mentor UI/UX kelas c.
9. Kelompok 7 yang telah berjuang untuk menyelesaikan Capstone Project hingga presentasi akhir.

10. Teman-teman UI/UX kelas c yang senantiasa menemani dan membantu selama program MSIB berlangsung.

11. Kepada diri saya sendiri yang telah mengikuti dan menyelesaikan program MSIB ini dengan lancar dan baik hingga saat ini.

Akhir kata, penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat serta menjadi bahan referensi bagi penulis maupun pembaca, sehingga mendapatkan gambaran mengenai praktik pembuatan design aplikasi. Penulis menyadari bahwa laporan yang ditulis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun penulis butuhkan demi kesempurnaan laporan ini.

Sidoarjo, 17 Januari 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Irsyad', with a stylized flourish above it.

Irsyad Rafi Naufaldi

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PRAKTEK KERJA LAPANGAN.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan	3
1.3.1 Tujuan Umum.....	3
1.3.2 Tujuan Khusus.....	3
1.4 Manfaat/Kegunaan Praktek Kerja Lapangan	4
BAB II GAMBARAN UMUM TEMPAT MBKM	5
2.1 Sejarah Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi	5
2.3 Bidang Usaha.....	6
BAB III PELAKSANAAN.....	8
3.1 Waktu dan Tempat MBKM.....	8
3.2 Pelaksanaan	9
3.2.1 Tinjauan Pustaka	9
3.2.2 Pelaksanaan PKL MBKM	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1 Aplikasi Disappear	27
4.2 Timeline.....	28
4.3 Empathize	28
4.4 Define	32
4.5 Ideate.....	34
4.6 Prototype.....	51
4.7 Testing	54

BAB V PENUTUP.....	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	60
Lampiran 1 LOA.....	60
Lampiran 2 Dokumentasi Live Session UI/UX	61
Lampiran 3 Dokumentasi Mini Project.....	62
Lampiran 4 Dokumentasi Presentasi Capstone Project Kelompok 7.....	62
Lampiran 5 Dokumentasi Presentasi Capstone Project UI/UX.....	62
Lampiran 6 Surat Pernyataan	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu MBKM	8
Tabel 4.1 List Pertanyaan Survei.....	31
Tabel 4.2 List Pertanyaan Interview	32
Tabel 4.3 User Registrasi	37
Tabel 4.4 User Login.....	37
Tabel 4.5 User Artikel	38
Tabel 4.6 User Kategori Produk	38
Tabel 4.7 User Produk.....	39
Tabel 4.8 User Pesanan	39
Tabel 4.9 User Review	40
Tabel 4.10 User Challenge	40
Tabel 4.11 User Leaderboard	41
Tabel 4.12 User Profile	41
Tabel 4.13 Admin Login	42
Tabel 4.14 Admin Manage Challenge	42
Tabel 4.15 Admin Manage Customer	43
Tabel 4.16 Admin Manage Kategori Produk	43
Tabel 4.17 Admin Manage Produk.....	44
Tabel 4.18 Admin Manage Order	44
Tabel 4.19 Admin Manage Pembayaran	45
Tabel 4.20 Admin Manage Artikel	45
Tabel 4.21 Admin Manage Review	46
Tabel 4.22 Admin Manage Voucher	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Alterra Academy.....	5
Gambar 2.2 Struktur Organisasi	6
Gambar 2.3 Tampilan Website Alterra Bills	6
Gambar 2.4 Tampilan Website Alterra Academy	6
Gambar 2.5 Tampilan Website Bima Sakti	7
Gambar 3.1 User Persona.....	22
Gambar 3.2 Affinity Diagram	22
Gambar 3.3 User Flow	23
Gambar 3.4 Information Architecture	23
Gambar 3.5 Wireframe.....	24
Gambar 3.6 Color Style & Typhography.....	24
Gambar 3.7 Icon.....	25
Gambar 3.8 Button.....	25
Gambar 3.9 Layouting	26
Gambar 3.10 Prototyping	26
Gambar 4.1 Timeline Capstone Project	28
Gambar 4.2 User Persona 1	33
Gambar 4.3 User Persona 2.....	34
Gambar 4.4 Solusi User dan Admin	35
Gambar 4.5 IA Admin.....	47
Gambar 4.6 IA User	47
Gambar 4.7 User Flow	48
Gambar 4.8 Admin Flow	48
Gambar 4.9 Wireframe Website	49
Gambar 4.10 Wireframe Mobile	50
Gambar 4.11 Wireflow Website	50
Gambar 4.12 Wireflow Mobile	51
Gambar 4.13 High Fidelity Dashboard Website	52
Gambar 4.14 High Fidelity Lihat Ulasan Website	52
Gambar 4.15 High Fidelity Tambah Produk Website	53
Gambar 4.16 High Fidelity Edit Carousel	53
Gambar 4.17 High Fidelity Hapus Artikel.....	54
Gambar 4.18 Usability Testing Halaman Mobile	54
Gambar 4.19 Usability Testing Halaman Artikel Mobile	55
Gambar 4.20 Usability Testing Halaman Produk Mobile	55
Gambar 4.21 Usability Testing Halaman Alamat Mobile	56
Gambar 4.22 Usability Testing Halaman Kupon	56
Gambar 4.23 Usability Testing Halaman Ekspedisi Mobile	57
Gambar 4.24 Usability Testing Halaman Metode Pembayaran Mobile	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	LOA.....	60
Lampiran 2	Dokumentasi Live Session UI/UX.....	61
Lampiran 3	Dokumentasi Mini Project	62
Lampiran 4	Dokumentasi Presentasi Capstone Project Kelompok 7	62
Lampiran 5	Dokumentasi Presentasi Capstone Project UI/UX	62
Lampiran 6	Surat Pernyataan	63