

**PENGEMBANGAN ANTARMUKA PENGGUNA
(UI/UX) DAN SISTEM AFILIASI PADA PLATFORM
E-COMMERCE PT BIZHUB DIGITAL INDONESIA**

**LAPORAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN**



Oleh :

- | | |
|---------------------------------------|---------------|
| 1. Bayu Setiawan | (22081010027) |
| 2. Rajawali Shaktika Anugrah Prasetya | (22081010146) |
| 3. Andra Husnul Azmi | (22081010183) |

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

2026

LEMBAR PENGESAHAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Judul : PENGEMBANGAN ANTARMUKA PENGGUNA (UI/UX)
DAN SISTEM AFILIASI PADA PLATFORM E-
COMMERCE PT BIZHUB DIGITAL INDONESIA

Oleh : BAYU SETIAWAN, RAJAWALI SHAKTIKA ANUGRAH
PRASETYA, ANDRA HUSNUL AZMI

NPM : 22081010027, 22081010146, 22081010183

Telah Diseminarkan Dalam Ujian PKL, pada :
Hari Jumat, Tanggal 11 April 2026

Menyetujui

Nama

Tanda Tangan

Pembimbing Lapangan PT. Bizhub
Digital Indonesia



Johan Falendo

Dosen Pembimbing

Hazna At Thooriqoh, S.Tr.Kom., M.Kom.
NIP 19970320 202406 2 003

Dosen Penguji

Dina Zatusiva Haq, S.Mat., M.Kom.
NIP 20000217 202506 2 006

Mengetahui



Dekan
Fakultas Ilmu Komputer

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

Koordinator Program Studi
Informatika

Dr. Intan Yuniar Purbasari, S.Kom. MSc.
NIP 19800602 202521 2 029

SURAT PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Bayu Setiawan
NPM : 22081010027
Nama : Rajawali Shaktika Anugrah Prasetya
NPM : 22081010146
Nama : Andra Husnul Azmi
NPM : 22081010183

Menyatakan bahwa kegiatan PKL yang kami lakukan memang benar-benar telah kami lakukan di perusahaan/instansi:

Nama Perusahaan/Instansi : PT. Bizhub Digital Indonesia
Alamat : Gg. Dahlia No. 9, Perumahan Sigaru Permai,
Kebumen, Jawa Tengah, Indonesia

Valid, dan perusahaan/instansi tempat kami PKL benar adanya dan dapat dibuktikan kebenarannya. Jika kami menyalahi surat pernyataan yang kami buat maka kami siap mendapatkan konsekuensi akademik maupun non-akademik. Berikut surat pernyataan kami buat sebagai syarat laporan PKL di Prodi Informatika, FIK, UPN "Vetran" Jawa Timur.

Hormat Kami



Bayu Setiawan

22081010027



Rajawali Shaktika A.P.

22081010146



Andra Husnul Azmi

22081010183

Nomor : 001/SK/Biz/I/2026
Lampiran : -
Hal : Surat Keterangan Selesai PKL

Kepada Yth. Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional
"Veteran"
di Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) mahasiswa dari Universitas
Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur di PT Bizhub Digital Indonesia, dengan ini
kami menyatakan bahwa mahasiswa-mahasiswa berikut:

1. Nama: Bayu Setiawan, NIM: 22081010027, Program Studi: Informatika
2. Nama: Rajawali Shaktika Anugrah Prasetya, NIM: 22081010146, Program Studi:
Informatika
3. Nama: Andra Husnul Azmi, NIM: 22081010183, Program Studi: Informatika

telah menyelesaikan kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di PT Bizhub Digital Indonesia.
Adapun pelaksanaan PKL telah berlangsung selama 3 (tiga) bulan, terhitung mulai tanggal 4
Oktober 2025 sampai dengan 4 Januari 2026, dengan penempatan pada Divisi Creative.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.
Atas perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

Hormat Kami,



Nama: Rudiatun Mardiyah Gumay
Jabatan: Direktur

Nama Perusahaan: PT Bizhub Digital Indonesia

Judul	: Pengembangan Antarmuka Pengguna (UI/UX) dan Sistem Afiliasi pada Platform E-Commerce PT Bizhub Digital Indonesia
Studi Kasus	: Platform Website dan Afiliasi PT. Bizhub Digital Indonesia
Penulis	: Bayu Setiawan, Rajawali Shaktika Anugrah Prasetya, Andra Husnul Azmi
Pembimbing	: Hazna At Thooriqoh, S.Tr.Kom., M.Kom.

ABSTRAK

Perkembangan pemasaran digital mendorong perusahaan untuk memiliki sistem yang mampu mendukung aktivitas promosi secara lebih terstruktur, efisien, dan terintegrasi. PT Bizhub Digital Indonesia sebagai perusahaan yang bergerak di bidang pemasaran digital sebelumnya masih bergantung pada platform afiliasi pihak ketiga, sehingga menimbulkan keterbatasan dalam pengelolaan mitra, pelacakan komisi, serta kontrol operasional. Oleh karena itu, kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini berfokus pada pengembangan antarmuka pengguna (UI/UX) dan sistem afiliasi pada platform e-commerce internal PT Bizhub Digital Indonesia.

Pengembangan sistem dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan model sistem menggunakan use case diagram, activity diagram, dan sequence diagram, serta implementasi antarmuka berbasis web untuk tiga peran utama, yaitu Admin, Affiliator, dan Customer. Sistem yang dikembangkan mencakup fitur registrasi dan login pengguna, katalog produk, checkout, pembuatan tautan afiliasi, pelacakan order, pengelolaan komisi, penarikan saldo, manajemen produk, serta validasi langganan. Pengujian dilakukan menggunakan metode Black Box Testing untuk memastikan setiap fitur berjalan sesuai dengan kebutuhan dan alur sistem yang telah dirancang.

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa platform e-commerce dengan sistem afiliasi berhasil dibangun dan mampu memenuhi kebutuhan operasional PT Bizhub Digital Indonesia. Antarmuka yang dihasilkan memiliki konsep sederhana, modern, dan mudah digunakan, dengan pemisahan akses yang jelas antara Admin, Affiliator, dan Customer. Seluruh fitur utama yang diuji berjalan dengan baik, sehingga sistem ini dapat membantu perusahaan dalam mengelola program afiliasi secara lebih mandiri, transparan, dan efisien.

Kata Kunci: UI/UX, sistem afiliasi, *e-commerce*, *Black Box Testing*, PT Bizhub Digital Indonesia.

Judul	: Pengembangan Antarmuka Pengguna (UI/UX) dan Sistem Afiliasi pada Platform E-Commerce PT Bizhub Digital Indonesia
Studi Kasus	: Platform Website dan Afiliasi PT. Bizhub Digital Indonesia
Penulis	: Bayu Setiawan, Rajawali Shaktika Anugrah Prasetya, Andra Husnul Azmi
Pembimbing	: Hazna At Thooriqoh, S.Tr.Kom., M.Kom.

ABSTRACT

The growth of digital marketing encourages companies to develop systems that support promotional activities in a more structured, efficient, and integrated manner. PT Bizhub Digital Indonesia, a company engaged in digital marketing, previously relied on third-party affiliate platforms, which limited its ability to manage partners, track commissions, and control operational processes independently. Therefore, this internship project focused on the development of a user interface and user experience (UI/UX) and an affiliate system for PT Bizhub Digital Indonesia's internal e-commerce platform.

The system was developed through several stages, including requirements analysis, system modeling using use case diagrams, activity diagrams, and sequence diagrams, as well as web-based interface implementation for three main user roles: Admin, Affiliator, and Customer. The developed system includes user registration and login, product catalog, checkout, affiliate link generation, order tracking, commission management, balance withdrawal, product management, and subscription validation. System testing was conducted using the Black Box Testing method to ensure that each feature operated according to the defined requirements and system flow.

The results show that the e-commerce platform with an affiliate system was successfully developed and met the operational needs of PT Bizhub Digital Indonesia. The interface applies a simple, modern, and user-friendly concept, with clear access separation among Admin, Affiliator, and Customer roles. All main tested features functioned properly, indicating that the system can help the company manage its affiliate program more independently, transparently, and efficiently.

Keywords: UI/UX, affiliate system, *e-commerce*, *Black Box Testing*, PT Bizhub Digital Indonesia.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang berjudul "Pengembangan Antarmuka Pengguna (UI/UX) dan Sistem Afiliasi pada Platform E-Commerce PT Bizhub Digital Indonesia" dengan baik dan tepat waktu.

Laporan ini disusun sebagai salah satu bentuk pertanggungjawaban akademik atas pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan yang telah dilaksanakan di PT Bizhub Digital Indonesia. Kegiatan PKL ini memberikan kesempatan kepada penulis untuk memperoleh pengalaman secara langsung dalam proses analisis kebutuhan sistem, perancangan model sistem, serta pengembangan antarmuka pengguna pada sistem afiliasi dan marketplace berbasis web.

Penyusunan laporan ini bertujuan untuk mendokumentasikan seluruh kegiatan, hasil pekerjaan, serta pengetahuan yang diperoleh selama pelaksanaan PKL. Selain itu, laporan ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan sumber informasi bagi mahasiswa maupun pihak lain yang tertarik pada pengembangan sistem informasi dan desain antarmuka pengguna.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki berbagai keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi perbaikan dan pengembangan di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi salah satu kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini tidak akan berhasil tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Ibu Hazna At Thooriqoh, S.Tr.Kom., M.Kom.** selaku Dosen Pembimbing, atas arahan, dukungan, dan masukan yang sangat berarti dalam penyelesaian PKL ini.
2. **Kak Johan Falendo**, selaku *Head Creative* serta Pembimbing Lapangan di PT Bizhub Digital Indonesia, yang telah memberikan bimbingan serta kesempatan untuk belajar dan berkontribusi pada perusahaan.
3. **Seluruh tim dan staf Divisi Kreatif**, yang dengan sabar membimbing dan berbagi ilmu serta pengalaman yang sangat berharga selama kami menjalani PKL.
4. **Rekan-rekan PKL**, yang telah menjadi teman diskusi dan bekerja sama dalam berbagai tugas, sehingga PKL ini menjadi pengalaman yang menyenangkan dan penuh pembelajaran.
5. **Keluarga dan sahabat**, atas doa, dukungan, dan motivasi yang diberikan selama pelaksanaan PKL hingga penyusunan laporan ini.

Penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis pribadi maupun bagi pihak lain yang membutuhkannya. Penulis juga terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan kedepannya. Semoga pengalaman dan ilmu yang penulis peroleh selama PKL ini dapat bermanfaat serta menjadi bekal dalam dunia kerja di masa depan.

Surabaya, 2 Maret 2026

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
BAB II	7
GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL	7
2.1 Profil Perusahaan	7
2.2 Lokasi Perusahaan	8
2.3 Visi dan Misi Perusahaan	8
2.4 Struktur Organisasi Perusahaan	9
2.5 Produk PT Bizhub Digital Indonesia	9
2.6 Jam Kerja PT Bizhub Digital Indonesia	10
BAB III	12
PELAKSANAAN	12
3.1 Waktu dan Tempat PKL	12
3.2 Deskripsi Kegiatan PKL	13
BAB IV	15
HASIL PELAKSANAAN	15
4.1 Sistem Sebelumnya	15

4.2	Gambaran Project	15
4.3	Tahapan Pelaksanaan Project	17
4.3.1	Perencanaan.....	17
4.3.2	Implementasi	34
4.4	Pengujian Sistem	55
4.5	Hasil Akhir	59
4.6	Kendala dan Solusi	60
BAB V.....		62
PENUTUP		62
5.1	Kesimpulan	62
5.2	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA		64
LOG ACTIVITY MINGGUAN		65

DAFTAR TABEL

Tabel 4.4.1 <i>Black Box Testing</i>	55
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT Bizhub Digital Indonesia	7
Gambar 2.2 Struktur Organisasi PT Bizhub Digital Indonesia	9
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram Customer</i>	17
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram Affiliator</i>	18
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram Admin</i>	20
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pembelian Produk	22
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Administrasi Anggota	24
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Manajemen Produk	26
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Memvalidasi Saldo	28
Gambar 4.8 <i>Sequence Diagram</i> Menambahkan Produk	29
Gambar 4.9 <i>Sequence Diagram</i> Administrasi Anggota	30
Gambar 4.10 <i>Sequence Diagram</i> Manajemen Produk	32
Gambar 4.11 <i>Sequence Diagram</i> Memvalidasi Saldo	33
Gambar 4.12 <i>Homepage</i>	34
Gambar 4.13 Katalog Produk	35
Gambar 4.14 Halaman Utama	35
Gambar 4.15 <i>Login</i>	36
Gambar 4.16 <i>Register</i>	37
Gambar 4.17 Dasbor-Admin	38
Gambar 4.18 Tambah Produk-Admin	38
Gambar 4.19 Tambah Kategori-Admin	39
Gambar 4.20 <i>Order-Admin</i>	40
Gambar 4.21 <i>Affiliator-Admin</i>	40
Gambar 4.22 Saldo-Admin	41
Gambar 4.23 Semua <i>Rating-Admin</i>	42
Gambar 4.24 Atur Profil-Admin	42
Gambar 4.25 Dasbor- <i>Member</i>	43
Gambar 4.26 Buat <i>Link-Member</i>	44
Gambar 4.27 <i>List Link-Member</i>	44

Gambar 4.28 <i>Show Link-Member</i>	45
Gambar 4.29 <i>Affiliate Order-Member</i>	46
Gambar 4.30 <i>Semua Order-Member</i>	46
Gambar 4.31 <i>Rating Produk-Member</i>	47
Gambar 4.32 <i>Saldo Saya-Member</i>	48
Gambar 4.33 <i>Withdrawal-Member</i>	48
Gambar 4.34 <i>Tarik Saldo-Member</i>	49
Gambar 4.35 <i>Atur Profil-Member</i>	50
Gambar 4.36 <i>Status Langganan-Member</i>	50
Gambar 4.37 <i>Rating Saya-Customer</i>	51
Gambar 4.38 <i>Order-Customer</i>	52
Gambar 4.39 <i>Atur Profil-Customer</i>	52
Gambar 4.40 <i>Status Langganan-Customer</i>	53
Gambar 4.41 <i>Price Langganan-Customer</i>	54
Gambar 4.42 <i>Logout-Semua</i>	54