

***UI/UX DESIGN PADA PLATFORM JOBS CONNECT MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING***

SKRIPSI SARJANA SISTEM INFORMASI



Disusun Oleh

Shynta Octavia

197006516111

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS NASIONAL**

2023

***UI/UX DESIGN PADA PLATFORM JOBS CONNECT MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING***

SKRIPSI SARJANA

Karya ilmiah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik
Teknologi Informatika dari Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika



Disusun Oleh

Shynta Octavia

197006516111

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS NASIONAL

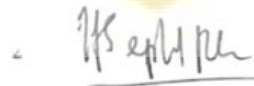
2023

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR

UI/UX DESIGN PADA PLATFORM JOBS CONNECT
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING



Shynta Octavia
197006516111



(Dr. Septi Andryana, S.Kom., MMSI.)

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

UI/UX DESIGN PADA PLATFORM JOBS CONNECT MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Yang dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional, sebagaimana yang saya ketahui adalah bukan merupakan tiruan atau publikasi dari Tugas Akhir yang pernah diajukan atau dipakai untuk mendapatkan gelar di lingkungan Universitas Nasional maupun perguruan tinggi atau instansi lainnya, kecuali pada bagian – bagian tertentu yang menjadi sumber informasi atau acuan yang dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 9 Maret 2023



Shynta Octavia

197006516111

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir dengan judul :

UI/UX DESIGN PADA PLATFORM JOBS CONNECT MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional. Tugas Akhir ini diujikan pada Sidang Akhir Semester Ganjil 2022-2023 pada tanggal 22 Februari Tahun 2023.

Dosen Pembimbing Tunggal



Dr. Septi Andryana, S.Kom., MMSI.

NID.0103010799

Ketua Program Studi



Andrianingsih, S.Kom., MMSI.

NID 0111130826

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : Shynta Octavia
NPM : 197006516111
Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika
Program Studi : Sistem Informasi
Tanggal Sidang : Rabu, 22 Februari 2023

JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

**UI/UX DESIGN PADA PLATFORM JOBS CONNECT
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

***UI/UX DESIGN ON THE JOBS CONNECT PLATFORM USING THE
DESIGN THINKING METHOD***

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing Tunggal	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL : 09/03/2023	TGL : 15.02.2023	TGL : 9/3/2023
		

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan nikmat serta hidayah-Nya terutama nikmat kesempatan dan kesehatan serta izin-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan akhir dengan judul **“UI/UX DESIGN PADA PLATFORM JOBS CONNECT MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING”**.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis dengan senang hati ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak terutama kepada :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Tarno Widodo dan Ibu Muntamah yang selalu memberi dukungan penuh terhadap saya.
2. Dr. Septi Andryana, S.Kom., MMSI. selaku dosen pembimbing tunggal skripsi.
3. Adik saudara kandung saya, Nanda Ade Novita yang menemani saya saat waktu pengerjaan.
4. Terima kasih kepada Ayang yang sudah menemani selama pengerjaan skripsi serta memberi semangat.
5. Teman-teman Sistem Informasi Ani, Ria, Puti, Putri, Fathur, Pipo yang sama-sama sedang berjuang agar segera lulus dan saling memberikan semangat satu sama lain.

Jakarta, Desember 2022

Penulis

ABSTRAK

User Interface merupakan hal yang membuat sebuah tampilan program menjadi lebih menarik. Tujuan dibuatnya Desain *UI* dan *UX* pada platform Jobs Connect untuk mendapatkan informasi lowongan pekerjaan yang valid dengan desain yang sederhana di lingkup teknologi informasi bagi alumni Universitas Nasional, khususnya Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika, dengan menerapkan metode *Design Thinking* agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Untuk mengumpulkan data pada penelitian ini, wawancara, kuesioner, dan tinjauan pustaka digunakan, dengan menghasilkan nilai rata-rata sebesar 2,07 pada skala pengujian sistem *UEQ*. Dalam uji coba pengalaman pengguna, hasil skala untuk Kejelasan dan Stimulasi berada pada kategori “*Good*”, sedangkan untuk Daya Tarik, Efisiensi, Ketepatan, dan Kebaruan berada pada kategori “*Excellent*”. Temuan pengujian menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil memberikan antarmuka pengguna yang layak dan memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan untuk meningkatkan permintaan pengguna berdasarkan nilai rata-rata.

Kata Kunci: *Antarmuka Pengguna, Pengalaman Pengguna, Design Thinking, User Experience Questionnaire*

ABSTRACT

The User Interface is what makes a program look more attractive. The purpose of creating UI and UX Designs on the Jobs Connect platform is to obtain valid job vacancy information with a simple Design in the scope of information technology for National University alumni, especially the Faculty of Communication and Informatics Technology, by applying the Design Thinking method to sUIt User needs. To collect data in this study, interviews, questionnaires, and literature review were used, resulting in an average score of 2.07 on the UEQ system Testing scale. In the User Experience test, the scale results for Clarity and Stimulation were in the “Good” category, while those for Attraction, Efficiency, Accuracy, and Novelty were in the “Excellent” category. The test findings show that this study succeeded in providing a decent User Interface and providing a pleasant User Experience to increase User requests based on an average rating.

Keywords: *User Interface, User Experience, Design Thinking, User Experience Questionnaire*



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Kontribusi	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 <i>UI (User Interface)</i>	7
2.3 <i>UX (User Experience)</i>	7
2.4 <i>Design Thinking</i>	8
2.5 Platform	9
2.6 Job Vacancy	9
2.7 Figma	10
2.8 Maze	10
2.9 <i>User Experience Questionnaire</i>	10
BAB III METODE PENELITIAN	12

3.1 Lokasi, Objek, dan Waktu Penelitian.....	12
3.2 Metode Pengumpulan Data	12
3.2.1 Studi Literatur	12
3.2.2 Wawancara.....	13
3.2.3 Kuesioner	13
3.2.4 Usability <i>Testing</i>	13
3.3 <i>Design</i> Penelitian	14
BAB IV HASIL DAN DISKUSI	17
4.1 <i>Use Case Background</i>	17
4.2 <i>Design Thinking (Empathize Phase)</i>	17
4.2.1 <i>Research Objective</i>	18
4.2.2 <i>Research Question</i>	19
4.2.3 <i>Research Hypothesis</i>	19
4.2.4 <i>Research Methodology</i>	20
4.3 <i>Design Thinking (Define Phase)</i>	21
4.3.1 Data Collection & Synthesis.....	21
4.3.2 <i>User Persona</i>	22
4.3.3 <i>User Journey Maps</i>	24
4.4 <i>Design Thinking (Ideate Phase)</i>	24
4.4.1 <i>Prioritization Idea</i>	25
4.4.2 <i>Information Architecture</i>	25
4.4.3 <i>User Flow</i>	26
4.4.4 Wireframe	32
4.4.5 Visual Direction	33
4.5 <i>Design Thinking (Prototype Phase)</i>	35

4.6 <i>Design Thinking (Testing Phase)</i>	38
4.6.1 <i>Testing Plan</i>	39
4.6.2 Hasil Pengujian Menggunakan Metode <i>UEQ</i>	39
4.7 Implementasi <i>Front-End</i> dan <i>Back End</i>	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	44
5.1 Kesimpulan	44
5.2 Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses <i>Design Thinking</i>	8
Gambar 3.1 Roadmaps <i>Design</i> Penelitian.....	14
Gambar 4.1 Wawancara Menggunakan Google Meet	21
Gambar 4.2 <i>User Persona</i>	23
Gambar 4.3 <i>User Journey Maps</i>	24
Gambar 4.4 <i>Prioritazion Idea</i>	25
Gambar 4.5 <i>Information Architecture</i>	25
Gambar 4.6 <i>User Flow</i> Fitur Home	27
Gambar 4.7 <i>User Flow</i> Fitur Company	28
Gambar 4.8 <i>User Flow</i> Fitur Find Jobs.....	29
Gambar 4.9 <i>User Flow</i> Fitur About Us.....	30
Gambar 4.10 <i>User Flow</i> Fitur Contact US.....	31
Gambar 4.11 Wireframe Jobs Connect.....	32
Gambar 4.12 <i>Design System</i> Typography	33
Gambar 4.13 <i>Design Sytem</i> Collor Pallette	34
Gambar 4.14 <i>Design System</i> Components	34
Gambar 4.15 Lo-Fi Tampilan Jobs Connect.....	36
Gambar 4.16 HiFi <i>User</i> Interface Design-1	37
Gambar 4.17 HiFi <i>User</i> Interface Design-2.....	37
Gambar 4.18 Prototipe Desain <i>User</i> Interface	38
Gambar 4.19 Diagram Target Responden.....	39
Gambar 4.20 Diagram Target Responden Berdasarkan Angkatan	40
Gambar 4.21 Diagram Rentan Usia Berdasarkan Hasil Kuesioner	40
Gambar 4.22 Grafik Benchmark <i>UEQ</i>	41
Gambar 4.23 Mockup Web – <i>User</i>	42
Gambar 4.24 Mockup Web – Admin.....	43

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan Serta Perbedaan Penelitian	5
Tabel 3.1 Kata Kunci Studi Literatur	13
Tabel 4.1 Hasil Mean	41

