

**PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE  
EVOLUTIONARY PROTOTYPING  
PADA *WEBSITE* SNAPWORK**



Disusun Oleh:

N a m a : Dimas Danu Budi P.

NIM : 18523037

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**2022**

**HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING**

**PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE**

**EVOLUTIONARY PROTOTYPING**

**PADA WEBSITE SNAPWORK**

**TUGAS AKHIR**



المعهد الإسلامي  
الاستد بالاندو

Yogyakarta, 14 Desember 2022

Pembimbing,

(Han Saaji S.Kom., M.Eng.)

**HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI**

**PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE  
EVOLUTIONARY PROTOTYPING  
PADA WEBSITE SNAPWORK**

**TUGAS AKHIR**

Telah dipertahankan di depan sidang pengujian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 12 Januari 2023

Tim Penguji

Hari Setiaji, S.Kom., M.Eng.

**Anggota 1**

Ari Sujarwo, S.Kom., M.I.T.

**Anggota 2**

Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



( DThomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D. )

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dimas Danu Budi P.

NIM : 18523037

Tugas akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE EVOLUTIONARY PROTOTYPING PADA WEBSITE SNAPWORK**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 14 Desember 2022



( Dimas Danu Budi P. )

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur atas segala rahmat yang diberikan oleh Allah SWT. Kepada saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat-sahabat serta umat-Nya. Sehingga atas ridho Allah SWT. tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE EVOLUTIONARY PROTOTYPING PADA WEBSITE SNAPWORK” dapat terselesaikan dengan baik.

Tugas akhir ini merupakan syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan studi program sarjana, pada Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia. Tanpa bimbingan, dukungan, doa serta bantuan dari berbagai pihak, saya mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu saya dalam pengerjaan tugas akhir ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Allah SWT yang telah memberikan kelancaran, kemudahan serta kemuliaannya kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua saya yaitu Bunda Retno Budi dan Ayah Budi Sidarta yang telah memberikan kasih sayang dan segalanya kepada saya sehingga saya dapat menempuh pendidikan sarjana, serta nasihat yang memotivasi saya dalam menyelesaikan tugas akhir.
3. Pak Hari Setiaji, S.Kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing saya yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, nasehat, dan ilmunya dalam penyelesaian tugas akhir ini.
4. Billy Indra, Alysia Icha, dan Reza Cahya serta teman-teman kontrakan ABM yang selalu menyemangati, mengingatkan, dan memberikan saran dalam penyusunan tugas akhir ini.
5. Fadel Pamungkas dan Haydar Maulana selaku anggota tim Acestronout yang telah merintis *startup* ini dari awal.
6. Dwi Rangga selaku atasan saya yang telah menyemangati saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini serta memberikan kritik dan saran dalam pembuatan desain antarmuka dan pengujian.
7. Seluruh teman dan sahabat saya yang telah berpartisipasi dan mendukung saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

**HALAMAN MOTO**

“Apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirmu, dan apa yang ditakdirkan untukmu tidak akan pernah melewatkanmu.”

**(Umar bin Khattab)**

## KATA PENGANTAR

Kata pengantar adalah bagian yang digunakan untuk menyampaikan rasa syukur atas selesainya penyusunan laporan tugas akhir. Selain itu, bagian kata pengantar juga dapat memuat berbagai hal sebagai berikut:

1. Tujuan penulisan laporan atau pelaksanaan penelitian tugas akhir.
2. Mengemukakan kesulitan-kesulitan (non ilmiah) yang ditemui pada saat penelitian tugas akhir.
3. Ucapan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah membantu atau mendukung penyelesaian penulisan laporan atau pelaksanaan penelitian tugas akhir.
4. Harapan penulis terhadap penelitian tugas akhir yang telah diselesaikan.

Umumnya bagian kata pengantar ditutup dengan tanda tangan dari penulis.

Yogyakarta, 14 Desember 2022



(Dimas Danu Budi Pratikto)

## SARI

SnapWork merupakan *website* yang dibuat untuk membantu para *fresh graduate* dalam mencari lowongan pekerjaan. Pada proses perancangan *website* ini, *user interface* dan *user experience* sangat di perhatikan agar pengguna dapat dengan mudah dan nyaman dalam menggunakan platform. Pada penelitian kali ini dijelaskan bagaimana cara merancang *user interface* dan *user experience* dengan menggunakan pendekatan *evolutionary prototype*. Pada pendekatan *evolutionary prototype* terdapat 4 tahapan yang dilakukan. Tahap pertama yaitu analisis kebutuhan *user* dimana dilakukan penggalian kebutuhan guna memahami permasalahan yang dihadapi pengguna dan mendapatkan spesifikasi kebutuhan. Selanjutnya pada tahap kedua yaitu membuat *prototype* dimana dilakukan perancangan *prototype* berdasarkan kebutuhan yang telah didapatkan pada tahap sebelumnya. Lalu pada tahap ketiga yaitu menyesuaikan *prototype* dengan keinginan pengguna. Pada tahap ini dilakukan pengujian *prototype* yang telah dibuat kepada *stakeholder* untuk selanjutnya dilakukan analisis terkait ada tidaknya kebutuhan fungsional tambahan, namun jika tidak terdapat evaluasi maka *prototype* dianggap telah dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Tahap terakhir dalam pendekatan ini adalah menggunakan *prototype* dimana. Setelah melalui tahapan-tahapan yang telah disebutkan sebelumnya, maka didapatkan sebuah *prototype* dengan jumlah rerata *usability score* pada calon pengguna *fresh graduate* sebesar 88 dan dari segi calon pengguna mitra perusahaan sebesar 91. Berdasarkan hasil *score* pengujian yang telah didapatkan menunjukkan bahwa rancangan UI/UX *website* SnapWork dapat diterima dan digunakan oleh calon pengguna dengan mudah dan nyaman

Kata kunci: *fresh graduate, user interface, evolutionary prototype, user experience.*

## GLOSARIUM

<i>Legibility</i>	Kemudahan seseorang dalam membaca suatu <i>font</i> .
<i>Prototype</i>	Gambaran awal pada sebuah aplikasi atau sistem sebelum dikembangkan lagi menjadi sebuah sistem yang sebenarnya.
<i>Typeface</i>	Rupa huruf yang masih merujuk dalam bentuk umum.
<i>Usability Testing</i>	Metode atau alat ukur yang diujikan kepada pengguna guna mengetahui efisien, efektivitas, dan kepuasan tertentu.
<i>User Flow</i>	Langkah-langkah yang harus dilakukan pengguna dalam mencapai tujuan tertentu pada saat menggunakan suatu produk
<i>Wireframe</i>	Gambaran kasar dari sebuah aplikasi/platform yang nantinya digunakan sebagai acuan dari pembuatan purwarupa.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
SARI .....	viii
GLOSARIUM .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metodologi Penelitian .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	5
2.1 SnapWork .....	5
2.2 <i>Evolutionary Prototyping</i> .....	5
2.3 <i>User Interface</i> .....	6
2.4 <i>User Experience</i> .....	7
2.5 <i>Usability Testing</i> .....	8
2.6 Aplikasi Serupa .....	10
2.7 Alat .....	11
2.8 Penelitian Terkait .....	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	15
3.1 Analisis Kebutuhan <i>User</i> .....	15
3.2 Membuat <i>Prototype</i> .....	23
3.3 Menyesuaikan <i>prototype</i> dengan keinginan <i>user</i> .....	56
3.4 Menggunakan <i>Prototype</i> .....	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	65
4.1 Hasil .....	65
4.2 Pembahasan .....	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	80
5.1 Kesimpulan .....	80
5.2 Saran .....	81
DAFTAR PUSTAKA .....	82
LAMPIRAN .....	84

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Kriteria calon pengguna ( <i>fresh graduate</i> ).....	16
Tabel 3.2 Kriteria calon pengguna (mitra perusahaan).....	16
Tabel 3.3 Daftar pertanyaan wawancara ( <i>fresh graduate</i> ).....	16
Tabel 3.4 Daftar pertanyaan wawancara (Mitra perusahaan) .....	17
Tabel 3.5 Daftar inti permasalahan ( <i>fresh graduate</i> ).....	17
Tabel 3.6 Daftar inti permasalahan (Mitra perusahaan) .....	18
Tabel 3.7 Keinginan Pengguna .....	21
Tabel 3.8 Daftar Solusi Permasalahan <i>Fresh Graduate</i> .....	22
Tabel 3.9 Daftar Solusi Permasalahan Mitra Perusahaan.....	23
Tabel 3.10 Penyesuaian <i>Prototype</i> dengan Keinginan <i>User</i> .....	56
Tabel 3.11 Daftar tabel skenario pengujian ( <i>fresh graduate</i> ) .....	60
Tabel 3.12 Daftar tabel skenario pengujian (mitra perusahaan) .....	61
Tabel 3.13 Rangkuman data hasil pengujian ( <i>fresh graduate</i> ).....	61
Tabel 3.14 Rangkuman data hasil pengujian (mitra perusahaan).....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan <i>Evolutionary Prototyping</i> .....	5
Gambar 3.1 <i>User persona</i> calon pengguna 1 ( <i>fresh graduate</i> ).....	19
Gambar 3.2 <i>User persona</i> calon pengguna 2 ( <i>fresh graduate</i> ).....	19
Gambar 3.3 <i>User persona</i> calon pengguna 3 ( <i>fresh graduate</i> ).....	20
Gambar 3.4 <i>User persona</i> calon pengguna 4 (mitra perusahaan).....	20
Gambar 3.5 <i>User persona</i> calon pengguna 5 (mitra perusahaan).....	21
Gambar 3.6 <i>Site map website</i> SnapWork ( <i>Fresh Graduate</i> ) .....	24
Gambar 3.7 <i>Site map website</i> SnapWork (Mitra Perusahaan).....	25
Gambar 3.8 <i>User flow</i> mengisi data diri .....	26
Gambar 3.9 <i>User flow</i> melamar pekerjaan .....	27
Gambar 3.10 <i>User flow</i> mengerjakan tes psikologi .....	27
Gambar 3.11 <i>User flow</i> melihat berita teknologi informasi .....	28
Gambar 3.12 <i>User flow</i> melihat notifikasi lamaran .....	28
Gambar 3.13 <i>User flow</i> melihat hasil tes kepribadian .....	29
Gambar 3.14 <i>User flow</i> menerima lamaran pekerjaan.....	30
Gambar 3.15 <i>User flow</i> mengunggah postingan lowongan pekerjaan .....	30
Gambar 3.16 <i>Wireframe</i> halaman <i>login</i> .....	31
Gambar 3.17 <i>Wireframe</i> halaman <i>register</i> .....	32
Gambar 3.18 <i>Wireframe</i> halaman beranda .....	33
Gambar 3.19 <i>Wireframe</i> halaman detail postingan.....	34
Gambar 3.20 <i>Wireframe</i> halaman pengembangan diri .....	35
Gambar 3.21 <i>Wireframe</i> halaman tes kepribadian.....	36
Gambar 3.22 <i>Wireframe</i> halaman pembayaran tes kepribadian .....	36
Gambar 3.23 <i>Wireframe</i> halaman profil perusahaan .....	37
Gambar 3.24 <i>Wireframe</i> halaman berita.....	38
Gambar 3.25 <i>Wireframe</i> halaman detail berita .....	39
Gambar 3.26 <i>Wireframe</i> halaman <i>dashboard</i> perusahaan.....	40
Gambar 3.27 <i>Wireframe</i> halaman <i>dashboard</i> administrator.....	41
Gambar 3.28 <i>Design guideline website</i> SnapWork .....	42
Gambar 3.29 Halaman <i>login</i> .....	43
Gambar 3.30 Halaman <i>register</i> .....	44
Gambar 3.31 Halaman beranda.....	45

Gambar 3.32 Detail postingan lowongan.....	46
Gambar 3.33 Profil calon pencari pekerjaan.....	47
Gambar 3.34 Pengembangan diri.....	48
Gambar 3.35 Tes kepribadian .....	49
Gambar 3.36 Pembayaran hasil tes kepribadian .....	50
Gambar 3.37 Halaman profil perusahaan .....	51
Gambar 3.38 Halaman berita .....	52
Gambar 3.39 Halaman detail berita .....	53
Gambar 3.40 <i>Dashboard</i> perusahaan.....	54
Gambar 3.41 Halaman <i>dashboard</i> administrator.....	55
Gambar 3.42 Halaman <i>dashboard</i> administrator (lanjutan) .....	56
Gambar 3.43 Perbandingan <i>usability score</i> pada pengujian 1 & 2 ( <i>fresh graduate</i> ).....	78
Gambar 3.44 Perbandingan <i>usability score</i> pada pengujian 1 & 2 (mitra perusahaan).....	78
Gambar 4.1 Tampilan halaman beranda sebelum perbaikan .....	66
Gambar 4.2 Tampilan halaman beranda setelah perbaikan .....	66
Gambar 4.3 Tampilan halaman dokumen sebelum perbaikan.....	67
Gambar 4.4 Tampilan halaman dokumen setelah perbaikan .....	67
Gambar 4.5 Tampilan <i>form</i> biodata sebelum perbaikan .....	68
Gambar 4.6 Tampilan <i>form</i> biodata setelah perbaikan .....	68
Gambar 4.7 Tampilan halaman pengembangan diri sebelum perbaikan.....	69
Gambar 4.8 Tampilan halaman pengembangan diri setelah perbaikan .....	70
Gambar 4.10 Tampilan halaman <i>dashboard</i> setelah perbaikan.....	72
Gambar 4.11 Penerapan user familiarity pada tampilan <i>website</i> SnapWork.....	73
Gambar 4.12 Penerapan <i>consistency</i> pada tampilan <i>website</i> SnapWork.....	73
Gambar 4.13 Penerapan <i>minimal surprise</i> pada tampilan <i>website</i> SnapWork .....	74
Gambar 4.14 Penerapan <i>recoverability</i> pada tampilan <i>website</i> SnapWork.....	74
Gambar 4.15 Penerapan <i>user guidance</i> pada tampilan <i>website</i> SnapWork.....	75

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini telah memberikan pengaruh yang besar terhadap kemudahan masyarakat dalam mengelola informasi yang diterima. Salah satunya seperti informasi mengenai lowongan pekerjaan yang membantu para pencari kerja dalam menemukan pekerjaan sesuai oleh kriteria dan minatnya (Maciej Serda et al., 2010). Menurut data dari Badan Pusat Statistika (BPS) persentase pengangguran untuk jenjang diploma 6,09% dan sarjana mencapai 6,17%. Masalah lainnya yang terdapat yaitu, angka pembangunan teknologi informasi di Indonesia masih berada di angka 4,34 atau dapat dikatakan masih rendah (Badan Pusat Statistik, 2022). Hal ini dikarenakan terdapat beberapa faktor yaitu tidak seimbang antara permintaan dan lowongan pekerjaan yang tersedia. Kemudian, kurangnya kesadaran dalam menggunakan teknologi informasi juga menjadi salah satu faktor permasalahan yang ada (Ismet & Indiarito, 2006). Akibatnya, para pencari lowongan pekerjaan kurang dapat memanfaatkan pekerjaan pada bidang teknologi informasi khususnya bagi para *fresh graduate*.

Saat ini, sudah cukup banyak terdapat platform yang membantu *fresh graduate* dalam melakukan pencarian pekerjaan. Namun, dari banyaknya platform yang sudah ada masih belum memiliki target pengguna yang spesifik khususnya pada bidang teknologi informasi. Selain itu, cara pemakaian dari platform-platform tersebut dirasa kurang dapat memudahkan pengguna dalam proses pencarian pekerjaan. Misalnya, pada alur dan komponen-komponen yang terdapat masih belum memuaskan pengguna. Berdasarkan hal tersebut, tim Acestronout menginisiasi sebuah platform berbasis *website* bernama SnapWork yang memudahkan pengguna dalam melakukan pencarian pekerjaan khususnya pada bidang teknologi informasi.

SnapWork merupakan sebuah platform berbasis web yang membantu perusahaan dalam mempertemukan kandidat yang tepat dan sesuai dalam pekerjaannya. SnapWork menyediakan beberapa macam fitur layanan antara lain fitur pengembangan diri, karir dan berita yang dapat membantu pengguna dalam mempersiapkan diri untuk memasuki dunia pekerjaan dibidang teknologi informasi. Dengan adanya platform ini diharapkan dapat mempermudah perusahaan dalam memperkenalkan lowongan pekerjaan dibidang teknologi informasi. Selain itu dapat membantu mempersiapkan para *fresh graduate* dalam memasuki

dunia kerja dan menemukan lowongan pekerjaan terkhusus dalam bidang teknologi informasi.

Pada saat perancangan ini pertimbangan sangat diperhatikan dari sisi *user interface* maupun *user experience* agar dapat memberikan kesan yang baik bagi calon pengguna. *User interface* merupakan bagian dari sistem atau perangkat lunak yang dapat dilihat dengan mata (Ardhiyani<sup>1</sup> & Mukharil Bachtiar<sup>2</sup>, n.d.). Kemudian, *user experience* mengacu pada segi kenyamanan pengguna dalam menggunakan produk, sistem, atau layanan (Knijnenburg et al., 2012). Tampilan desain antarmuka yang belum diolah dengan baik nantinya akan berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna. Sedangkan pengguna tidak akan menggunakan aplikasi atau sistem yang sulit pada saat pengoperasiannya (Saputra et al., 2022). Hal tersebut juga dapat menyebabkan informasi yang disampaikan tidak dapat diterima dengan baik sesuai dengan kebutuhan pengguna. Untuk memenuhi kebutuhan pengguna tersebut penelitian ini menggunakan metode *evolutionary prototyping* karena metode ini berkembang secara iteratif hingga kebutuhan pengguna dapat terpenuhi (Firdausa et al., 2021). Oleh karena itu, perancangan *user interface* dan *user experience* pada *website* SnapWork perlu menerapkan prinsip UI dan UX. Diterapkannya prinsip tersebut agar dapat mewujudkan tampilan visual yang tidak hanya menarik tetapi juga memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana merancang *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) pada *website* SnapWork dengan metode *Evolutionary Prototyping* yang dapat memudahkan dan membantu dalam melakukan pencarian pekerjaan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Pada penelitian ini menggunakan metode *evolutionary prototyping* pada *website* SnapWork.
2. Calon pengguna dari *website* SnapWork adalah calon pencari kerja dan mitra perusahaan.
3. Penelitian ini hanya merancang *user interface* dan *user experience* dalam bentuk *prototype website* SnapWork, tidak mencapai pengembangan sistem.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini adalah merancang *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) pada *website* SnapWork dengan metode *Evolutionary Prototyping* agar dapat memudahkan dan membantu dalam melakukan pencarian pekerjaan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini antara lain:

1. Untuk pihak pengembang, dapat memudahkan dalam mengimplementasikan rancangan *user interface* dan *user experience* kedalam pengembangan *website* SnapWork.
2. Untuk pihak pengguna, rancangan UI dan UX pada *website* SnapWork dapat memudahkan dan memberikan kenyamanan dalam penggunaannya.
3. Menyediakan wadah bagi para pencari lowongan pekerjaan khususnya lulusan diploma dan sarjana untuk mencari lowongan pekerjaan dibidang IT.
4. Menyediakan wadah bagi mitra perusahaan untuk menampung para pencari lowongan pekerjaan yang tepat sesuai dengan kualifikasi.

#### 1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian ini menggunakan metode *evolutionary prototyping*. Menurut (Sri Mulyani, 2017) terdapat 4 tahapan yang ada di dalam metode *evolutionary prototyping* yaitu:

- a. Analisis kebutuhan pengguna  
Tahap ini dilakukan dengan beberapa analisis diantaranya yaitu melalui studi Pustaka, observasi wawancara, dan meninjau aplikasi atau platform serupa.
- b. Membuat *prototype*  
Tahap ini dilakukan dengan membuat rancangan yang nantinya akan diberikan kepada pengguna.
- c. Menyesuaikan *prototype* dengan keinginan pengguna  
Tahap ini dilakukan dengan memberikan hasil rancangan *prototype* yang telah dibuat kepada pengguna. Pada tahap ini dilakukan iterasi hingga *prototype* sesuai dengan keinginan pengguna.
- d. Menggunakan *prototype*

Pada tahap terakhir, *prototype* yang telah melalui beberapa tahap pengulangan dari tahap sebelumnya akan diberikan kepada tim *hacker* untuk dilakukan pengembangan.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan pada penelitian ini dibagi menjadi 5 bab antara lain:

### **Bab 1 Pendahuluan**

Bab ini berisikan penjelasan mengenai latar belakang rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **Bab 2 Landasan Teori**

Bab ini berisikan penjelasan mengenai dasar teori yang digunakan untuk merancang *user interface* dan *user experience website SnapWork*.

### **Bab 3 Metodologi Penelitian**

Bab ini berisikan penjelasan mengenai metode yang digunakan dan tahapan-tahapan yang ada di dalam metode tersebut.

### **Bab 4 Hasil dan Pembahasan**

Bab ini berisikan pembuatan dan pengujian desain antarmuka dalam bentuk *prototype*.

### **Bab 5 Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisikan penjelasan kesimpulan dari hasil penelitian ini dan menuliskan saran untuk pengembangan penelitian kedepannya.

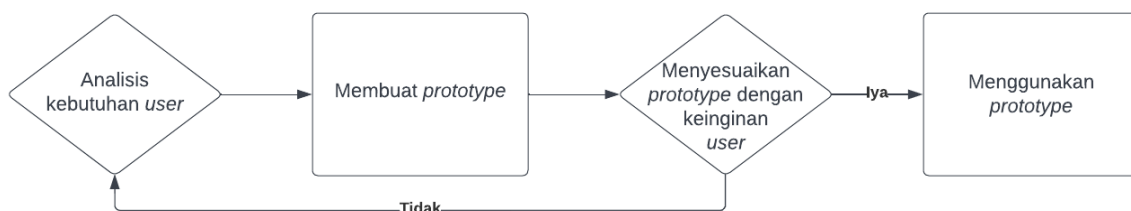
## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 SnapWork

SnapWork adalah ide bisnis startup yang dirintis oleh tim Acestronout yang beranggotakan Haydar Maulana Mutaqin sebagai *hustler*, Dimas Danu Budi sebagai *hipster*, dan Fadel Pamungkas sebagai *hacker*. SnapWork dirintis karena tim Acestronout melihat permasalahan yang muncul terkait pengangguran di ranah *fresh graduate*. Salah satunya pada permintaan kerja dari sisi permintaan dan penawaran kerja yang tidak seimbang. Selain itu, kurangnya angka pembangunan teknologi informasi yang masih rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut maka platform SnapWork hadir sebagai solusi untuk membantu dalam layanan pencarian lowongan kerja bagi para *fresh graduate* khususnya pada bidang teknologi informasi. Beberapa fitur layanan yang terdapat pada platform ini antara lain yaitu fitur pengembangan diri, karier, dan berita guna meningkatkan kemampuan pengguna dalam mempersiapkan diri untuk memasuki dunia teknologi informasi. Kemudian, calon pengguna yang terdapat pada platform ini yaitu *fresh graduate* dan mitra perusahaan yang menyediakan lowongan pekerjaan di bidang teknologi informasi.

### 2.2 Evolutionary Prototyping

*Evolutionary prototyping* melibatkan pengguna dalam proses mendesain sistem dikarenakan sistem harus mengikuti dengan kebutuhan pengguna yang dapat berubah sewaktu-waktu dan agar meminimalisir kesalahpahaman antara pengguna dan pengembang. Pada Gambar 2.1 terdapat empat tahapan pada metode *evolutionary prototyping* yaitu:



Gambar 2.1 Tahapan *Evolutionary Prototyping*

Sumber: (Sri Mulyani, 2017)

1. Analisis kebutuhan

Dalam tahap penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan wawancara. Wawancara dilakukan secara dua kali yaitu kepada calon pengguna dan klien melalui formulir yang sudah disediakan. Kemudian, hasil dari wawancara tersebut dianalisis sebagai kebutuhan yang diperlukan agar *prototype* yang dibuat sesuai berdasarkan permasalahan terhadap kebutuhan pengguna.

2. Membuat *prototype*

Tahap selanjutnya yaitu dilakukan proses desain dengan mengimplementasikan kebutuhan yang sudah didapatkan dari proses sebelumnya. Implementasi dilakukan dengan pembuatan *prototype*, untuk memodelkan sistem dalam tahap ini menggunakan *tools* bernama figma sehingga dapat memvisualisasikan tampilan sistem *website*.

3. Menyesuaikan *prototype* dengan keinginan *user*

Tahapan selanjutnya yaitu menyesuaikan *prototype* dengan keinginan *user*, rancangan *prototype* yang telah dibuat kemudian akan diberikan kepada pengguna. Setelah itu, didapatkan umpan balik dari pengguna untuk dapat disesuaikan kembali terhadap *prototype* secara keseluruhan.

4. Menggunakan *prototype*

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam metode ini yaitu dengan menggunakan *prototype* berdasarkan hasil akhir *prototype* yang sudah dirancang melalui beberapa tahap pengulangan hingga mencapai keinginan pengguna yaitu untuk melakukan pencarian lowongan pekerjaan dan dapat menyediakan lowongan pekerjaan.

### **2.3 User Interface**

*User interface* (UI) merupakan interaksi yang berkembang antara pengguna dan perangkat lunak. *User interface* lebih dari sekedar tampilan antarmuka, tetapi juga menjadi penjelasan kepada pengguna tentang bagaimana proses sistem terjadi. Desain yang diolah dengan baik akan membuat pengguna merasa senang dalam berinteraksi dengan sistem. Membuat tampilan antarmuka yang ramah bagi pengguna sangat diperlukan guna

menciptakan *user interface* yang baik. Tujuan dibuatnya *user interface* yang baik adalah untuk memudahkan pengguna dalam menjalankan sistem melalui desain tampilan antarmuka. Untuk menghasilkan desain *user interface* yang baik diperlukan beberapa prinsip antara lain sebagai berikut (Suteja et al., 2008):

1. *User Familiarity*

Pada aspek *user familiarity* perancangan desain tampilan antarmuka menggunakan komponen, istilah dan kebiasaan pengguna. Contohnya penggunaan warna pada *button cancel* identik dengan warna merah dan warna hijau pada *button accept*.

2. *Consistency*

Pada aspek *consistency* diperlukan konsistensi dalam penerapan komponen dalam mendesain tampilan antarmuka. Contohnya menggunakan kelipatan 5 untuk menentukan jarak antar elemen.

3. *Minimal Surprise*

Pada aspek *minimal surprise* diperlukan untuk memudahkan pengguna dalam menggambarkan perintah sebelum proses pengoprasian dijalankan. Contohnya pada *icon* kaca pembesar identik dengan proses pencarian.

4. *Recoverability*

Pada aspek *recoverability* diperlukan agar mencegah pengguna dalam melakukan kesalahan. Contohnya terdapat fitur pembatalan atau *undo*.

5. *User Guidance*

Pada aspek *user guidance* bertujuan memberikan bantuan dalam penggunaan suatu sistem. Contohnya terdapat *caption* 'hapus' pada tombol hapus.

## 2.4 *User Experience*

Secara umum, *user experience* (UX) atau kenyamanan pengguna merupakan tanggapan terhadap suatu produk atau jasa terkait keseluruhan proses (Terapan & 2021, n.d.). Menurut International Organization for Standardization (International Standards Organisation, 2019) *user experience* adalah opini seseorang yang didapat dari pengalaman penggunaan produk, sistem, atau layanan. Sederhananya, *user experience* adalah pengalaman perasaan pengguna pada saat melakukan interaksi kepada suatu aplikasi/sistem. *User experience* juga mencakup pengalaman pada hal yang dapat disentuh contohnya seperti produk kemasan, yang dapat di

dengar seperti musik, hingga yang dapat dicium seperti parfum. Terdapat 4 elemen dalam proses perancangan UX (Guo & Strategized, 2012), antara lain:

1. *Value*

Aspek *value* merupakan keberfungsian suatu produk terhadap kebutuhan pengguna. Misalkan fitur pada suatu aplikasi/platform sesuai dan berfungsi dengan keinginan pengguna sehingga membuat kebutuhan pengguna dapat terpenuhi.

2. *Usability*

Aspek *usability* merupakan kemudahan pengguna dalam melakukan proses pengoperasian sistem. Misalnya pada saat pengguna akan melakukan pencarian, mereka dapat dengan mudah menekan tombol '*Search*' pada sistem tersebut.

3. *Adoptability*

Aspek *adoptability* merupakan kemudahan dalam mengakses, semakin mudah suatu produk untuk didapatkan maka akan semakin baik. Misalnya suatu platform dibuat menjadi *website* dengan tujuan pengguna dapat mengakses melalui *mobile* maupun *personal computer*.

4. *Desirability*

Aspek *desirability* merupakan kenyamanan tampilan pada pengguna dalam mengoperasikan sistem. Misalnya penggunaan warna pada aplikasi tokopedia yang tidak berlebihan dan menimbulkan kenyamanan pada mata pengguna.

## **2.5 Usability Testing**

*Usability testing* merupakan teknik yang bertujuan untuk mengevaluasi produk dengan cara menguji langsung kepada pengguna, *usability testing* merupakan salah satu atribut dalam penilaian seberapa efisien, efektif, dan puas pengguna terhadap tampilan visual antarmuka yang dibuat. Pada pengujian kali ini menggunakan aplikasi pihak ketiga yaitu maze.co. Data yang diberikan oleh maze.co antara lain:

1. *Direct Success*: Tester sudah menyelesaikan skenario sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pengembang.

2. *Indirect Success*: Tester sudah menyelesaikan skenario tetapi tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pengembang.
3. *Bounce Rate*: Tester belum bisa menyelesaikan skenario yang sudah diberikan oleh pengembang.
4. *Average Duration*: Rata-rata waktu yang dibutuhkan oleh tester dalam menyelesaikan skenario yang diberikan oleh pengembang.
5. *Miss Click Rate*: Jumlah rata-rata tester melakukan kesalahan dalam menyelesaikan skenario yang diberikan oleh pengembang.
6. *Heat Map*: Area yang seringkali diklik oleh tester.

Hasil dari pengujian melalui platform maze.co adalah nilai *usability score*. *Usability score* merupakan representasi untuk mengukur kemudahan dalam menggunakan sistem/aplikasi. Semakin tinggi nilai *usability score* yang didapatkan maka semakin mudah suatu aplikasi / platform digunakan. Penilaian pada *usability score* menggunakan beberapa aspek antara lain keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan suatu misi, kegagalan pengguna dalam menyelesaikan misi, lama waktu pengguna dalam menjalankan misi, dan kesalahan pengguna dalam melakukan klik pada saat pengujian. Pada aplikasi maze sendiri penilaian dapat dibagi menjadi 3 yaitu :

1. Skor Tinggi : 80-100
2. Skor Sedang : 51-79
3. Skor Rendah : 0 – 49

Skor diatas didapatkan dari dua buah data kalkulasi yang menggunakan rumus berikut dalam penilaiannya (Sean Kinney, 2022).

1. *Mission Usability Score* (MIUS)

MIUS merupakan nilai dari *usability score* yang didapat pada saat pengguna menjalankan task atau misi pada platform maze. Semakin tinggi nilai *usability score* menandakan bahwa aplikasi atau platform semakin mudah dalam penggunaannya.

$$MIUS = DSR + \left( \frac{IDSR}{2} \right) - avg(MC\_P) - avg(DU\_P)$$

Keterangan:

- DSR : *Direct Success Rate*
- IDSR : *Indirect Success Rate*
- avg : Average
- MC\_P: *Miss Click Penalty* ( $MCR * 1/2$ )
- DU\_P: *Duration Penalty* ( $\text{MIN}(10, \text{MAX}(0, (\text{AVGD} - 5) / 2))$ )

## 2. *Maze Usability Score* (MAUS)

MAUS merupakan rata-rata nilai yang didapatkan dari *usability score* pada *mission usability score*.

$$\text{MAUS} = \text{avg}(\text{MIUS})$$

Keterangan:

- MAUS: *Maze Usability Score*
- avg: Average
- MIUS: *Mission Usability Score*

## 2.6 Aplikasi Serupa

Beberapa aplikasi yang serupa dengan *website* SnapWork yaitu UII Career dan Glints. UII Career merupakan studi rekam jejak atau pelacakan jejak alumni dalam hal pencarian kerja guna memberikan informasi yang bermanfaat bagi mahasiswa dalam memasuki dunia pekerjaan. Kemudian Glints adalah sebuah perusahaan pengembangan karier yang bergerak di bidang rekrutmen pekerjaan online berbasis *website* sebagai platform. Masing-masing dari kedua aplikasi diatas memiliki keunggulan, tetapi *website* SnapWork menggabungkan kedua aplikasi tersebut ditambah dengan fitur tes psikologi untuk mengetahui potensi yang dimiliki dalam melakukan pencarian pekerjaan agar sesuai dengan pengguna. Selain itu, alur pencarian lowongan pekerjaan dirancang semudah mungkin agar dapat dipahami oleh pengguna. Tabel 2.1 menjelaskan keunggulan dari dua aplikasi yang serupa dengan SnapWork.

Tabel 2.1 Aplikasi Serupa

Aplikasi	pengembangan diri	lowongan pekerjaan	<i>share curriculum vitae</i> & portofolio
UII Career	v	v	
Glints		v	V
SnapWork	v	v	V

## 2.7 Alat

Dalam membuat *site map*, *user flow*, *wireframe*, desain *interface* dan melakukan pengujian penelitian kali ini menggunakan beberapa alat atau *tools*. Berikut merupakan alat atau *tools* yang digunakan:

### 1. Figma

Figma adalah salah satu aplikasi desain berbasis cloud yang dapat digunakan dalam membuat desain *interface*, dan *prototype*. Platform ini memungkinkan kita dalam bekerja dan berkolaborasi dengan tim pada file yang sama secara *real-time*. Untuk mengakses platform ini dapat diunduh atau melalui browser di <https://www.figma.com>.

### 2. Whimsical

Whimsical adalah aplikasi berbasis cloud yang dapat digunakan dalam membuat *site map*, *user flow*, dan *wireframe*. Untuk mengakses platform ini dapat menggunakan browser melalui <https://whimsical.com>.

### 3. Maze

Maze adalah aplikasi berbasis *website* yang dapat digunakan dalam melakukan pengujian *prototype* suatu sistem. Untuk mengakses platform ini dapat menggunakan browser melalui <https://maze.co>.

## 2.8 Penelitian Terkait

Terdapat beberapa penelitian terkait yang menggunakan metode *evolutionary prototyping*. Dari beberapa penelitian terkait tersebut, metode ini dapat digunakan untuk membantu mewujudkan tampilan visual antarmuka yang memenuhi kebutuhan pengguna. Berikut merupakan beberapa penelitian terkait dengan menggunakan metode *evolutionary prototyping* yang ditunjukkan pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Penelitian Terkait

No	Literature		Latar Belakang		Metodologi	Hasil
	Author dan Tahun	Judul	Masalah dan Ruang Lingkup	Tujuan		
1	Muhammad Baghiz Firdausa, Retno Indah Rokhmawati, Satrio Agung Wicaksono (2021)	Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Lesehan & Kolam Pancing Kresna Berbasis <i>Website</i> Menggunakan Model <i>Evolutionary Prototyping</i>	Pencatatan transaksi keuangan masih menggunakan metode pembukuan	Mempermudah proses pencatatan dan pembuatan laporan keuangan	Metode pada penelitian ini menggunakan Model <i>Evolutionary Prototyping</i>	Rancangan sistem informasi yang dikembangkan kemudian diuji dengan menggunakan <i>validation testing</i> dan <i>user acceptance testing</i> . Skor yang didapatkan sebesar 87% sehingga dapat diartikan pengguna sangat setuju terhadap sistem yang dikembangkan
2	Fauziah Puspitasari (2015)	Rancang Bangun Sistem Informasi Sport Club House Pertamina - UB Menggunakan Pendekatan <i>Evolutionary Prototyping</i>	Kurangnya informasi seputar Sport Club House Pertamina -UB dan kurangnya efisien dalam proses pendaftaran	Merancang dan mengimplementasi sistem informasi Sport House Pertamina – UB dengan menggunakan pendekatan <i>evolutionary prototyping</i>	Metode pada penelitian ini menggunakan pendekatan <i>Evolutionary Prototyping</i>	Rendahnya kompleksitas dari rancangan yang telah dibuat sehingga kerumitan perbaikan kode juga rendah. Secara keseluruhan sistem dapat berjalan secara baik dan normal dengan menggunakan sistem operasi yang berbeda

3	Okky Irnawati, Andi Diah Kuswanto (2021)	Sistem Informasi E-Ticket Planetarium dengan Metode <i>Evolutionary Prototype</i>	Penumpukkan pengunjung pada sub wahana planetarium Skyworld di jam tayang tertentu yang dapat menurunkan kualitas pelayanan, staf kesulitan dalam membuat laporan jumlah pengunjung dan dari segi pengunjung menjadi tidak efisien karena harus mengantri lama		Metode pada penelitian ini menggunakan metode <i>evolutionary prototype</i>	memudahkan staf dalam proses penjualan tiket dan pembuatan laporan jumlah pengunjung, dari sisi pengunjung memudahkan pencarian informasi jam tayang dan ketersediaan kursi serta meningkatkan efektifitas dalam melakukan pemesanan tiket
4	Achmad Syarif (2020)	Prototipe Sistem Informasi Penilaian Prestasi Mahasiswa Program Studi Sekretari Berbasis Web	Penilaian prestasi yang masih dilakukan secara manual, informasi yang tidak terpusat, bukti dokumen	Membuat <i>prototype</i> sistem informasi penilaian prestasi mahasiswa berbasis web yang	Metode pada penelitian ini menggunakan <i>evolutionary prototyping</i>	dibuatnya prototipe ini, memudahkan mahasiswa dan Bagian Layanan Prestasi Mahasiswa dalam perhitungan poin kegiatan prestasi mahasiswa dan data dapat tersimpan dalam bentuk digital.

			yang tidak tercadangkan dalam bentuk digital	mudah digunakan dalam perhitungan poin prestasi mahasiswa		
5	Moh. Faiz Fanani, Agi Putra Kharisma, Wibisono Sukmo Wardhono (2020)	Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Bahasa Jawa (JawApp) berbasis Android dengan Metode <i>Prototyping</i>	Media pembelajaran yang digunakan masih mempunyai fitur yang redundan dan kurang sesuai dengan kebutuhan penunjang belajar mengajar di SMPN 3 Malang	Membuat sebuah aplikasi media pembelajaran alternatif yang sesuai dengan kebutuhan selama proses pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Jawa.	Metode pada penelitian ini menggunakan metode <i>evolutionary prototype</i>	pada pengujian <i>usability</i> didapatkan hasil indeks kelayakan yang dapat dikategorikan sebagai layak dengan indeks <i>usefulness</i> 79.82%, <i>ease of use</i> 80.88%, <i>ease of learn</i> 81.67%, dan <i>satisfaction</i> 77.57%

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan terkait perancangan *user interface* dan *user experience* dengan menggunakan pendekatan metode *Evolutionary Prototyping* pada *website* SnapWork. *Evolutionary Prototyping* memiliki empat tahapan yang di tunjukkan pada Gambar 2.1, yaitu analisis kebutuhan *user*, membuat *prototype*, menyesuaikan *prototype* dengan keinginan *user*, dan menggunakan *prototype*. Pada saat melakukan perancangan platform, anggota tim dibagi menjadi beberapa *role* antara lain yaitu *hustler*, *hipster*, dan *hacker*. Disini *hustler* mengelola terkait identifikasi kebutuhan pengguna, proses wawancara dengan pengguna, dan proses bisnis yang akan dibuat. Selanjutnya *hipster* bertanggung jawab terkait dengan perancangan *prototype* yang akan dibuat seperti pembuatan *user persona*, *site map*, *user flow*, *wireframe low fidelity*, dan *wireframe high fidelity*. Selanjutnya *hacker* akan mengembangkan *prototype* yang telah dibuat menjadi sebuah sistem yang dapat digunakan oleh pengguna.

### 3.1 Analisis Kebutuhan User

Tahapan pertama dalam menggunakan metode ini adalah menganalisis kebutuhan pengguna yang nantinya akan dimasukkan kedalam sistem. Tahap ini berguna untuk menggali dan memahami informasi terkait calon pengguna agar sistem dapat digunakan secara maksimal. Oleh karena itu, untuk menggali informasi tersebut dibutuhkan beberapa poin antara lain:

#### 1. Menentukan Calon Pengguna

Dalam menentukan kriteria calon pengguna tim SnapWork yang beranggotakan Haydar Maulana Mutaqin sebagai *hustler*, Dimas Danu Budi Pratikto sebagai *hipster*, dan Fadel Pamungkas sebagai *hacker* melakukan pengamatan dalam menentukan kriteria calon pengguna sistem. Hasil dari pengamatan tersebut menghasilkan bahwa pengguna *website* SnapWork adalah *fresh graduate* dan mitra perusahaan. *Fresh graduate* disini adalah individu yang baru lulus baik dari jenjang diploma maupun sarjana. Sedangkan mitra perusahaan adalah perwakilan dari perusahaan yang menyediakan lowongan pekerjaan di bidang teknologi informasi. Tim juga membuat kriteria untuk calon pengguna berdasarkan hasil observasi yang dibuat pada Tabel 3.1 dan Tabel 3.2.

Tabel 3.1 Kriteria calon pengguna (*fresh graduate*)

No	Kriteria Calon Pengguna ( <i>fresh graduate</i> )
1	Laki-laki atau perempuan yang sedang mencari lowongan pekerjaan dibidang Teknologi Informasi
2	Aktif dalam mencari lowongan pekerjaan di internet
3	Mempunyai minat dibidang teknologi informasi
4	Mengerti dalam penggunaan teknologi digital

Tabel 3.2 Kriteria calon pengguna (mitra perusahaan)

No	Kriteria Calon Pengguna (mitra perusahaan)
1	Laki-laki atau perempuan yang sedang mencari pekerja dibidang Teknologi Informasi
2	Membutuhkan wadah untuk mencari kandidat yang tepat bagi perusahaannya
3	Bertugas untuk merekrut karyawan baru kedalam sebuah perusahaan
4	Mempunyai kemampuan dalam teknologi digital

## 2. Melakukan Wawancara

Dalam proses observasi ekstraksi informasi dilakukan melalui wawancara secara langsung kepada seseorang yang terkait dengan kriteria diatas. Wawancara dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang akan dibuat sudah memenuhi kebutuhan pengguna. Metode wawancara yang digunakan pada penelitian kali ini yaitu wawancara terstruktur dimana sebelumnya tim Acestronout telah menyiapkan beberapa pertanyaan. Daftar pertanyaan wawancara ditunjukkan pada Tabel 3.3 dan Tabel 3.4.

Tabel 3.3 Daftar pertanyaan wawancara (*fresh graduate*)

No	Pertanyaan wawancara
1	Bagaimana cara anda mendapatkan informasi seputar lowongan pekerjaan?
2	Seberapa penting CV anda dalam melamar pekerjaan?
3	Seberapa penting mengetahui kepribadian, minat karir dan perencanaan karier anda dalam mencari pekerjaan?
4	Apa anda mengetahui <i>website</i> penyedia jasa pencarian kerja?
5	Jika anda mengetahui, apakah anda pernah mencoba <i>website</i> tersebut?

6	Jika anda pernah mencoba <i>website</i> tersebut, apa yang membuat anda tertarik untuk mencoba platform tersebut?
7	Jika iya, apa manfaat dan kekurangan platform tersebut?
8	Saat ini kami sedang melakukan riset untuk membuat platform serupa, jika platform ini telah selesai dibuat anda lebih setuju platform dibuat berlangganan gratis atau berbayar?
9	Apa harapan atau fitur yang anda inginkan pada platform ini?

Setelah menyiapkan beberapa daftar pertanyaan langkah selanjutnya *hustler* melakukan proses wawancara. Pada saat wawancara pertama dilakukan secara daring maupun luring kepada 8 orang *fresh graduate* atau lulusan sarjana yang berdomisili di Yogyakarta dengan background dibidang Teknologi Informasi sekitar pada tanggal 2 Oktober 2022.

Tabel 3.4 Daftar pertanyaan wawancara (Mitra perusahaan)

No	Pertanyaan wawancara
1	Seberapa penting cv anda dalam melamar pekerjaan?
2	Jika anda mengetahui, apakah anda pernah mencoba <i>website</i> tersebut?
3	Jika anda pernah mencoba <i>website</i> tersebut, apa yang membuat anda tertarik untuk mencoba platform tersebut?
4	Jika iya, apa manfaat dan kekurangan platform tersebut?
5	Apa harapan atau fitur yang anda inginkan pada platform ini?

Selanjutnya wawancara kedua dilakukan secara daring oleh *hustler* dengan mewawancarai 3 orang calon pengguna (mitra perusahaan). Kemudian, setelah wawancara dilakukan *hustler* dan *hipster* mendapati inti permasalahan dari calon pengguna yang ditunjukkan pada Tabel 3.5 dan Tabel 3.6.

Tabel 3.5 Daftar inti permasalahan (*fresh graduate*)

No	Inti Permasalahan <i>fresh graduate</i>
1	Minimnya platform pencari pekerjaan yang menyediakan fitur untuk mengetahui kepribadian diri
2	Pentingnya mengetahui kemampuan diri dalam persiapan memasuki dunia kerja
3	Adanya notifikasi pesan terkait penolakan oleh perusahaan yang dilamar
4	Terdapat fitur yang memungkinkan pengguna mengisi biodata dan mengunggah berkas
5	Terdapat informasi jumlah pekerja yang melamar lowongan tersebut
6	Terdapat informasi berita tentang teknologi informasi yang terbaru

Tabel 3.6 Daftar inti permasalahan (Mitra perusahaan)

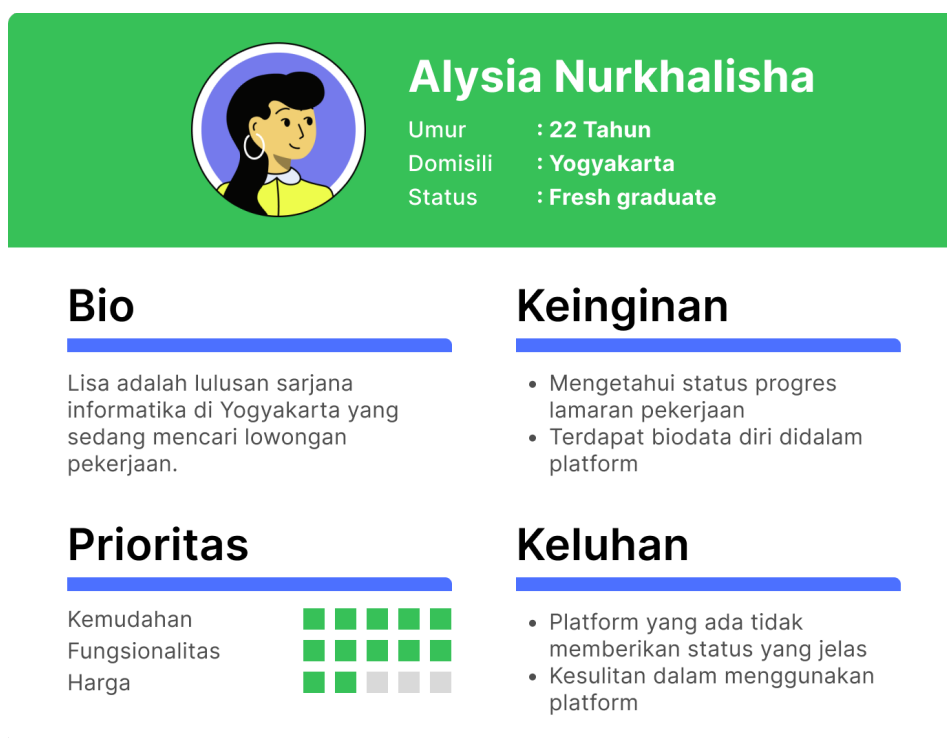
No	Inti Permasalahan mitra perusahaan
1	Pentingnya CV dan portofolio dalam melamar pekerjaan
2	Kurangnya informasi terkait detail lowongan pekerjaan

### 3. User Persona


*User persona* merupakan representasi dari semua calon pengguna, tahapan ini dilakukan untuk mendapatkan sudut pandang atau aspek yang sesuai dari kebutuhan pengguna. *User persona* dapat berupa fiksi maupun non fiksi tetapi tetap merepresentasi dari semua calon pengguna agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna. *User persona* memuat beberapa informasi antara lain biodata, keinginan, keluhan, dan prioritas pengguna. Pada saat hasil wawancara didapati *user persona* yang kemudian dibuat menjadi beberapa gambaran untuk memproyeksikan kebutuhan dan keinginan dari pengguna serta dapat membantu menjadi solusi permasalahan pengguna. Pada penelitian kali ini tidak semua calon pengguna dibuatkan *user persona* karena terdapat beberapa kemiripan informasi antara calon pengguna satu dengan yang lainnya, oleh karena itu hanya terdapat 3 *user persona* untuk calon pengguna (*fresh graduate*) yang terdapat pada Gambar 3.1, Gambar 3.2, dan Gambar 3.3 2 *user persona* untuk calon pengguna (mitra perusahaan) yang ditunjukkan pada Gambar 3.4 dan Gambar 3.5.



Gambar 3.1 User persona calon pengguna 1 (fresh graduate)



Gambar 3.2 User persona calon pengguna 2 (fresh graduate)



## Rosmaliana

Umur : 23 Tahun  
Domisili : Yogyakarta  
Status : Fresh graduate

### Bio

Ana adalah lulusan sarjana manajemen yang sedang mencari lowongan pekerjaan bidang Teknologi Informasi.

### Keinginan

- Mengetahui jumlah pelamar pada lowongan pekerjaan yang akan dilamar
- Terdapat berita tentang IT pada platform

### Prioritas

Kemudahan	■ ■ ■ ■ ■
Fungsionalitas	■ ■ ■ ■ ■
Harga	■ ■ ■ ■ ■

### Keluhan

- Sulitnya mencari informasi mengenai berita IT
- Platform yang ada saat ini masih ribet untuk digunakan

Gambar 3.3 User persona calon pengguna 3 (fresh graduate)



## Rizki Fajar Setyono

Umur : 22 Tahun  
Domisili : Yogyakarta  
Status : CEO CreativePub

### Bio

Fajar adalah lulusan sarjana informatika di Yogyakarta yang sedang mencari pekerja untuk perusahaannya dibidang IT.

### Keinginan

- Informasi detail mengenai pelamar yang melamar pekerjaan

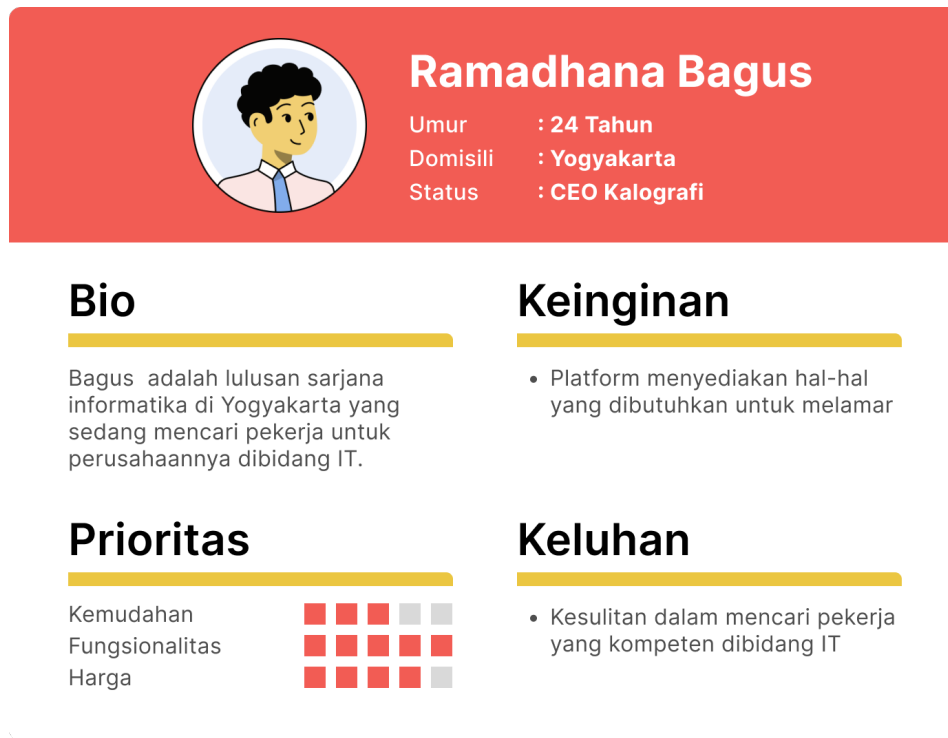
### Prioritas

Kemudahan	■ ■ ■ ■ ■
Fungsionalitas	■ ■ ■ ■ ■
Harga	■ ■ ■ ■ ■

### Keluhan

- Banyak pelamar yang masih belum menggunakan template CV ATS-friendly

Gambar 3.4 User persona calon pengguna 4 (mitra perusahaan)



Gambar 3.5 *User persona* calon pengguna 5 (mitra perusahaan)

#### 4. Keinginan Pengguna

Ketika sudah mendapatkan keinginan dan kebutuhan berdasarkan *user persona* calon pengguna, hasil tersebut akan diolah kembali menjadi fitur-fitur yang akan dirancang pada *website* SnapWork. Berikut Tabel 3.7 yang merupakan rekapan dari keinginan pengguna.

Tabel 3.7 Keinginan Pengguna

No	Keinginan Pengguna
1	Fitur melamar lowongan pekerjaan
2	Fitur mengisi data diri pengguna
3	Fitur tes kepribadian
4	Fitur berita teknologi informasi
5	Fitur mengunggah postingan lowongan pekerjaan
6	Fitur notifikasi lamaran
7	Fitur melihat hasil tes kepribadian secara keseluruhan
8	Fitur informasi jumlah pelamar pada postingan lowongan pekerjaan

## 5. Keluhan

Tahap ini bertujuan untuk memahami masalah yang dialami oleh pengguna seperti kesulitan yang dihadapi atau ketidaknyamanan pada saat mengoperasikan sistem atau aplikasi yang serupa. Dari hasil yang didapat dengan melakukan wawancara, berikut beberapa keluhan yang ditemukan antara lain:

- a. Saat melamar pekerjaan platform yang ada belum memberikan informasi progress terkait tahapan yang jelas.
- b. Kesulitan dalam mencari pekerja yang kompeten di bidang teknologi informasi.
- c. Kesulitan dalam menggunakan platform yang sudah ada.
- d. Sulitnya mencari informasi mengenai berita teknologi informasi.
- e. Platform yang sudah ada kebanyakan masih mahal.
- f. Pembayaran masih menggunakan mata uang asing.
- g. Banyak pelamar yang masih belum menggunakan *template CV ATS-friendly*.

## 6. Solusi Permasalahan

Setelah melalui proses menentukan calon pengguna hingga keluhan, dibuatkan solusi agar dapat menyelesaikan permasalahan pengguna yang ditunjukkan pada Tabel 3.8.

Tabel 3.8 Daftar Solusi Permasalahan *Fresh Graduate*

Inti Permasalahan	Solusi
Mebutuhkan platform penyedia lowongan pekerjaan	Membuat fitur lamar lowongan pekerjaan
Pentingnya mengetahui kemampuan diri dalam persiapan memasuki dunia kerja	Bekerjasama dengan ahli di bidang psikologi untuk membuat layanan tes kepribadian dan menentukan hasil tes kepribadian
Adanya notifikasi pesan terkait penolakan oleh perusahaan yang dilamar	Membuat fitur notifikasi
Terdapat fitur yang memungkinkan pengguna mengisi biodata dan mengunggah berkas	Membuat fitur isi data diri pengguna
Terdapat informasi jumlah pelamar yang melamar lowongan tersebut	Memberikan informasi terkait jumlah pelamar pada lowongan pekerjaan tersebut
Terdapat informasi berita tentang teknologi informasi yang terbaru	Membuat berita tentang teknologi informasi

Tabel 3.9 Daftar Solusi Permasalahan Mitra Perusahaan

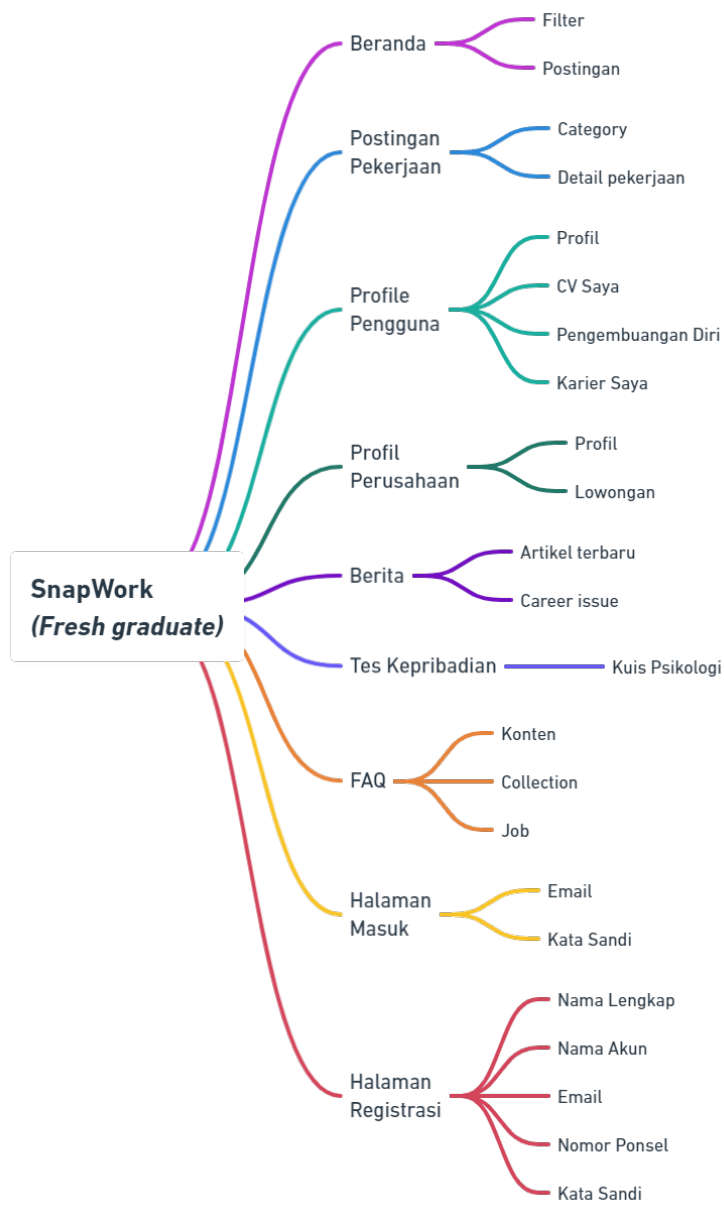
Inti Permasalahan	Solusi
Pentingnya CV dan portofolio dalam melamar pekerjaan	Membuat halaman yang menampilkan berkas unggahan pelamar
Kurangnya informasi terkait detail lowongan pekerjaan	Membuat fitur unggah postingan lowongan pekerjaan

### 3.2 Membuat *Prototype*

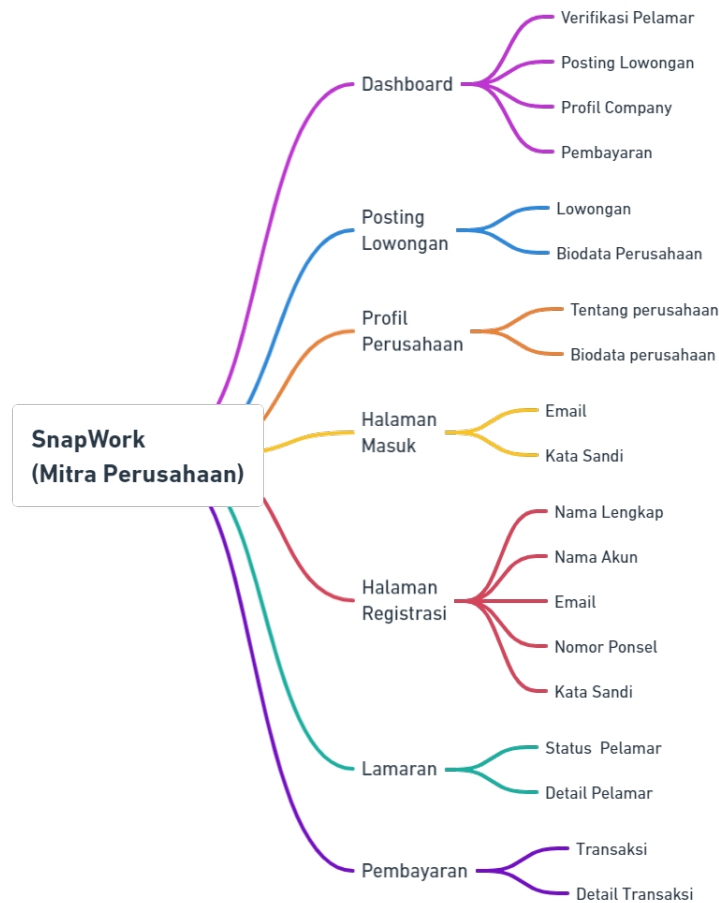
Sebelum membuat *prototype* diperlukan beberapa langkah untuk dapat merinci gambaran yang didapat dari calon pengguna. Berikut beberapa langkah yang perlu dilakukan antara lain:

#### 1. *Site Map*

Representasi visual yang berisikan semua informasi terkait daftar halaman dari sebuah *website* atau biasa disebut *site map*. Pada tahap ini bertujuan sebagai suatu pedoman dalam memenuhi kebutuhan pengguna untuk mengoperasikan *website*. *Site map* dari *website* SnapWork dapat dilihat pada Gambar 3.5.



Gambar 3.6 Site map website SnapWork (Fresh Graduate)



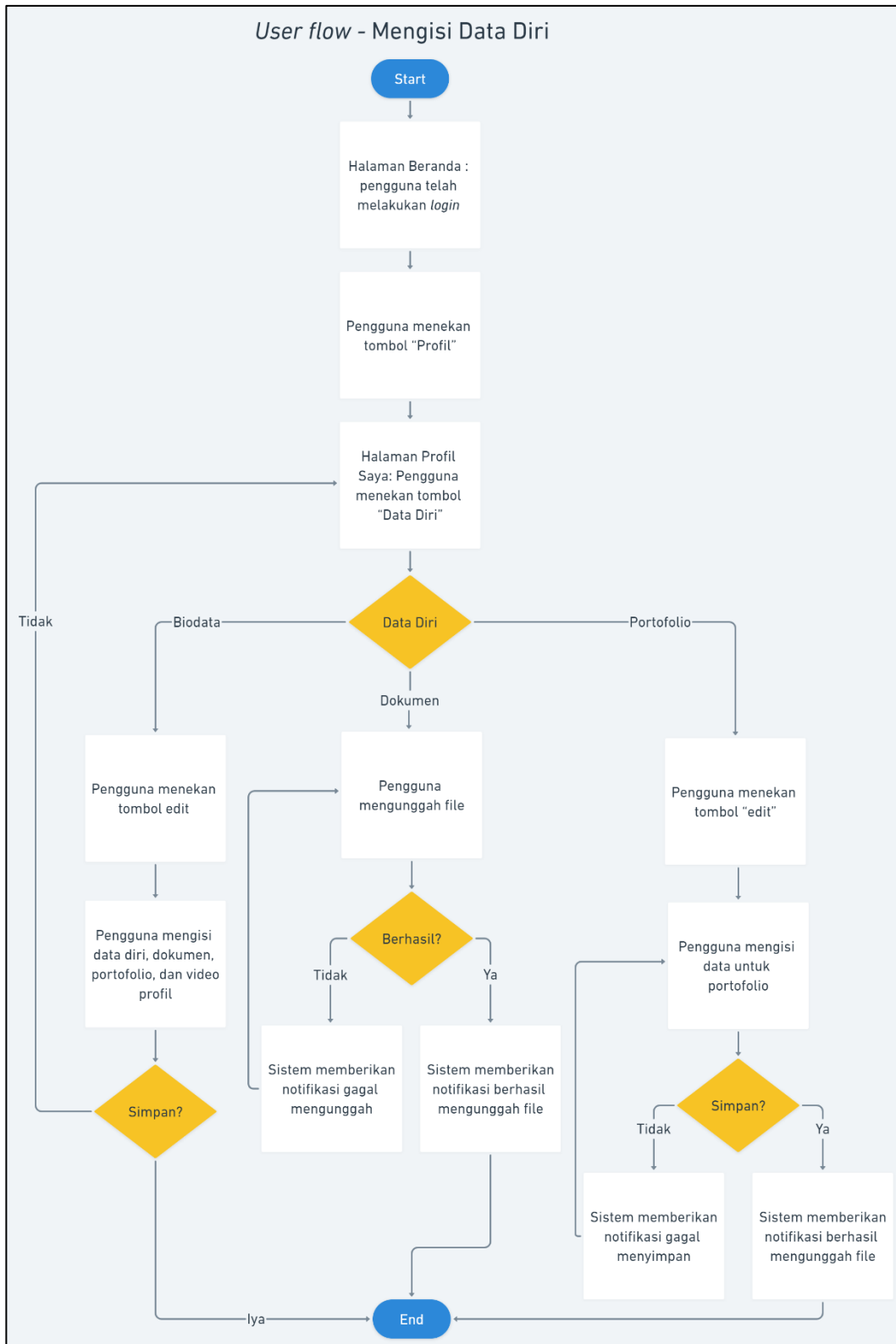
Gambar 3.7 Site map website SnapWork (Mitra Perusahaan)

## 2. User Flow

*User flow* merupakan urutan proses pengguna dalam menggunakan sistem terhadap tugas atau *task* yang terdapat pada *website*. *User flow* pada penelitian kali ini dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah didapatkan pada tahap sebelumnya yaitu pada subbab 3.1 poin 4, *sitemap* SnapWork (subbab 3.2 poin 1) dan juga referensi dari aplikasi serupa (subbab 2.6). Selanjutnya didapatkan delapan *user flow* utama pada *website* SnapWork antara lain:

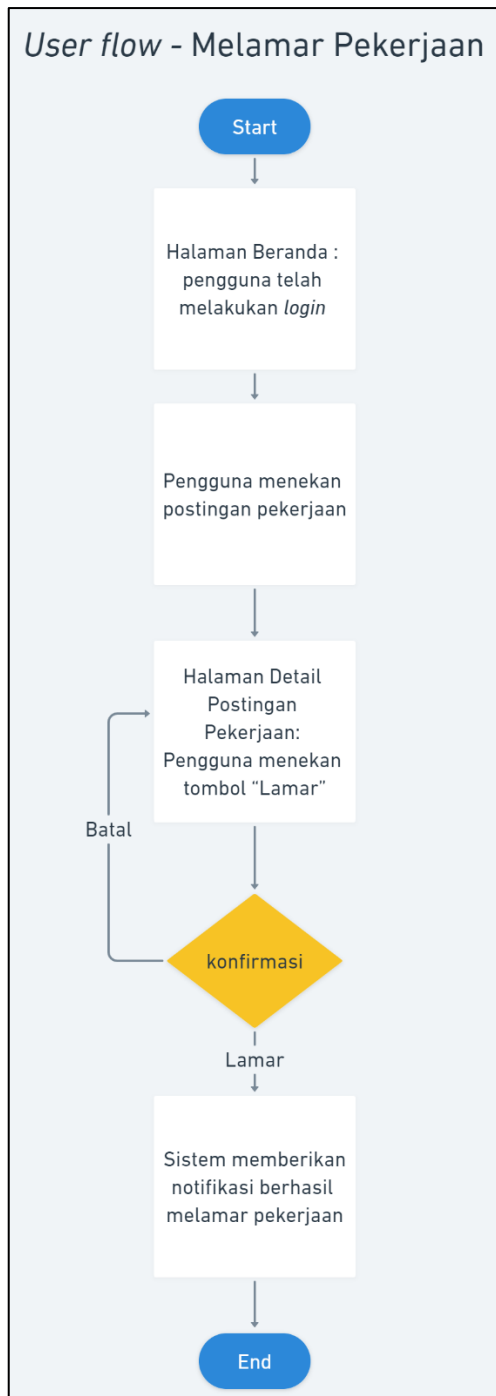
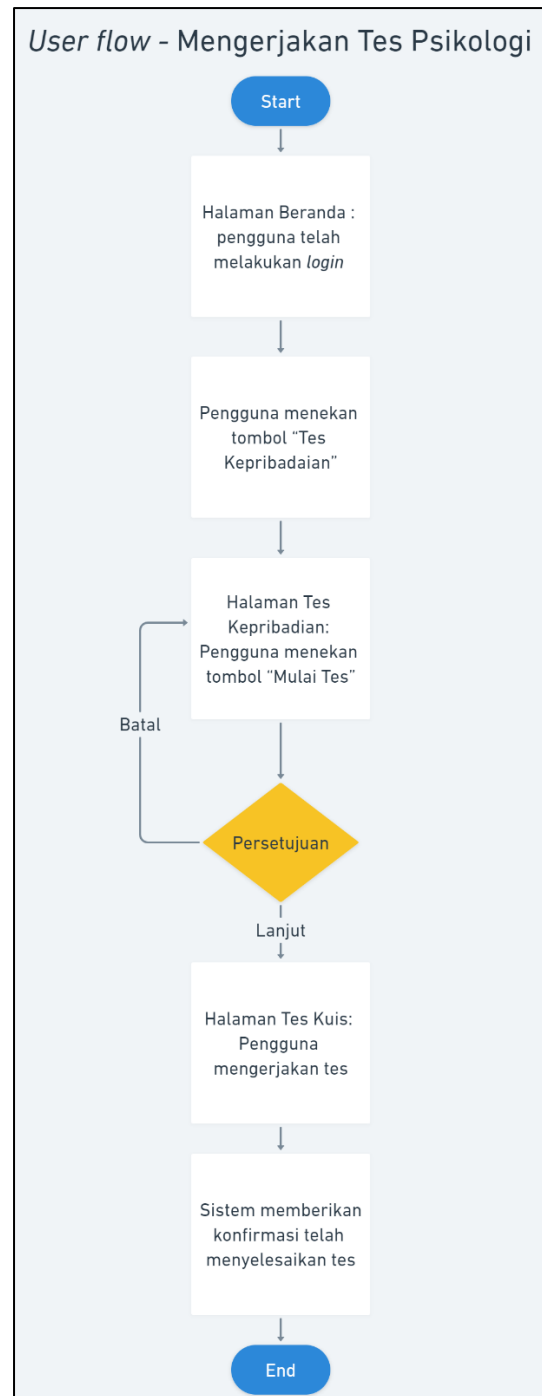
- Calon Pengguna (*fresh graduate*): alur mengisi data diri, alur melamar pekerjaan, alur mengerjakan tes psikologi, alur melihat berita teknologi informasi, alur melihat notifikasi lamaran, dan alur melihat hasil tes kepribadian secara keseluruhan.
- Calon Pengguna (Mitra Perusahaan): alur menerima lowongan pekerjaan dan mengunggah postingan pekerjaan.

Berikut merupakan penjelasan dari delapan *user flow* tersebut.



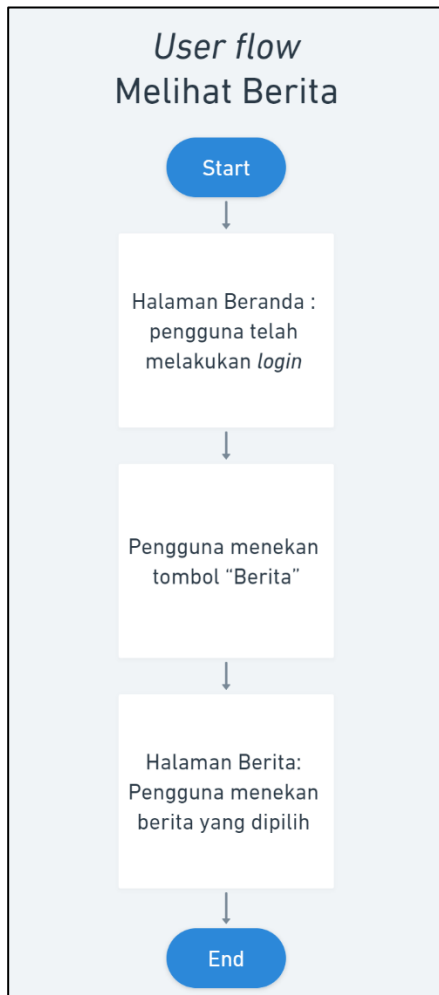
Gambar 3.8 *User flow* mengisi data diri

Gambar 3.8 menjelaskan *user flow* untuk calon pencari pekerjaan (*fresh graduate*) dalam mengisi data pada profil.

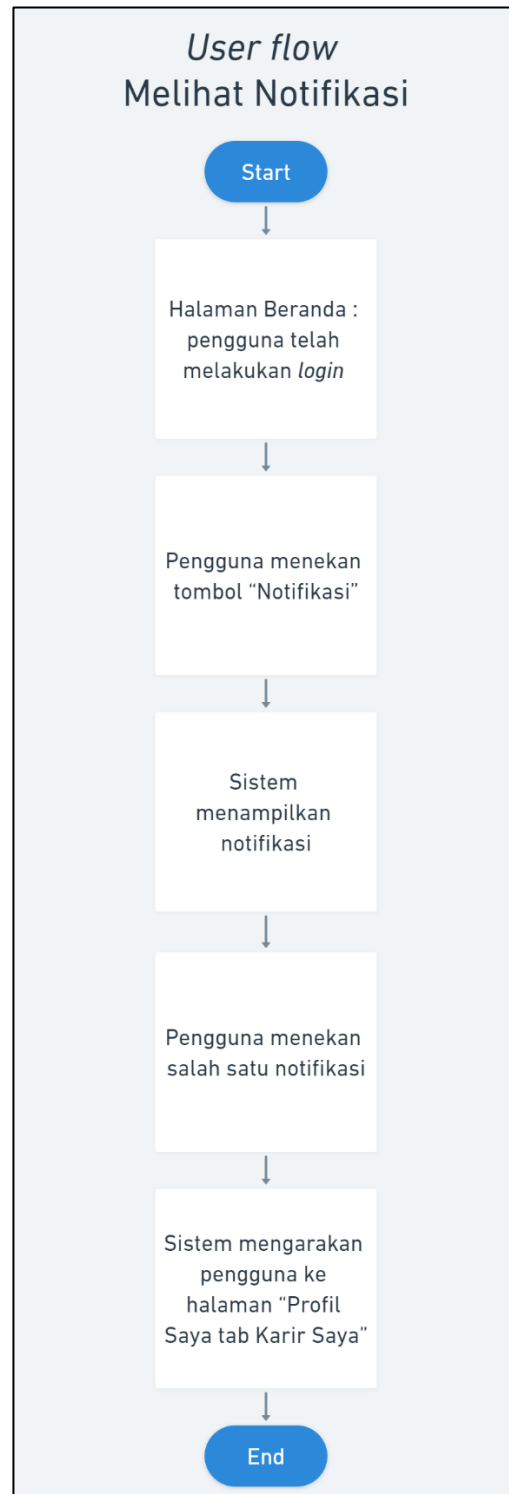
Gambar 3.9 *User flow* melamar pekerjaanGambar 3.10 *User flow* mengerjakan tes psikologi

Pada Gambar 3.9 menjelaskan *user flow* untuk calon pencari pekerjaan (*fresh graduate*) dalam proses melamar pekerjaan. Selanjutnya pada Gambar 3.10 memberikan penjelasan

terkait *user flow* bagi calon pencari pekerjaan (*fresh graduate*) dalam proses mengerjakan tes psikologi



Gambar 3.11 *User flow* melihat berita teknologi informasi

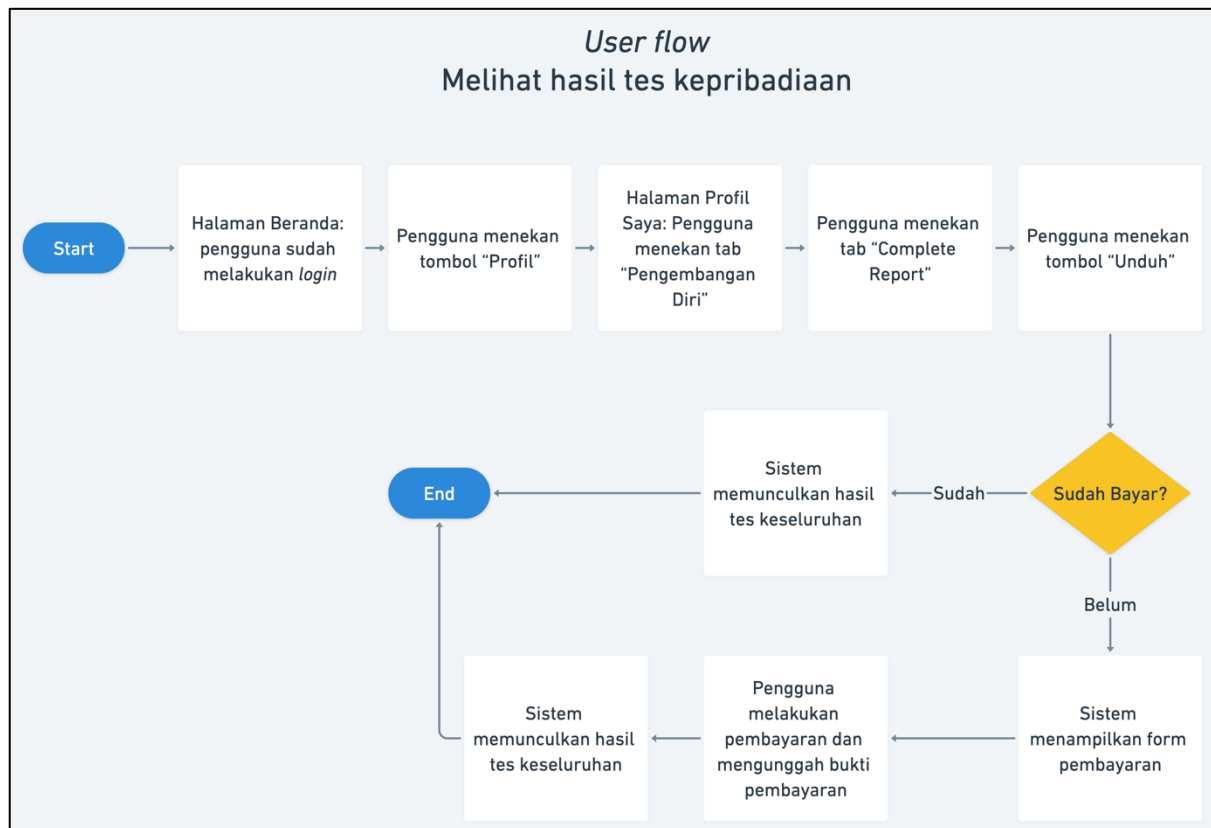


Gambar 3.12 *User flow* melihat notifikasi lamaran

Pada

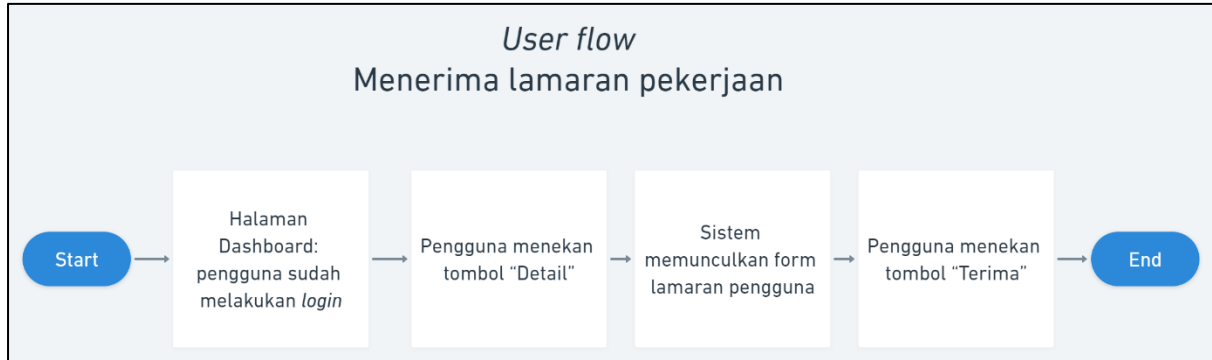
Gambar 3.11 menjelaskan terkait *user flow* untuk calon pencari pekerjaan (*fresh graduate*) dalam melihat berita teknologi informasi. Selanjutnya pada

Gambar 3.12 menjelaskan *user flow* untuk calon pencari pekerjaan (*fresh graduate*) dalam melihat notifikasi yang diberikan sistem dalam melihat kemajuan lamaran.



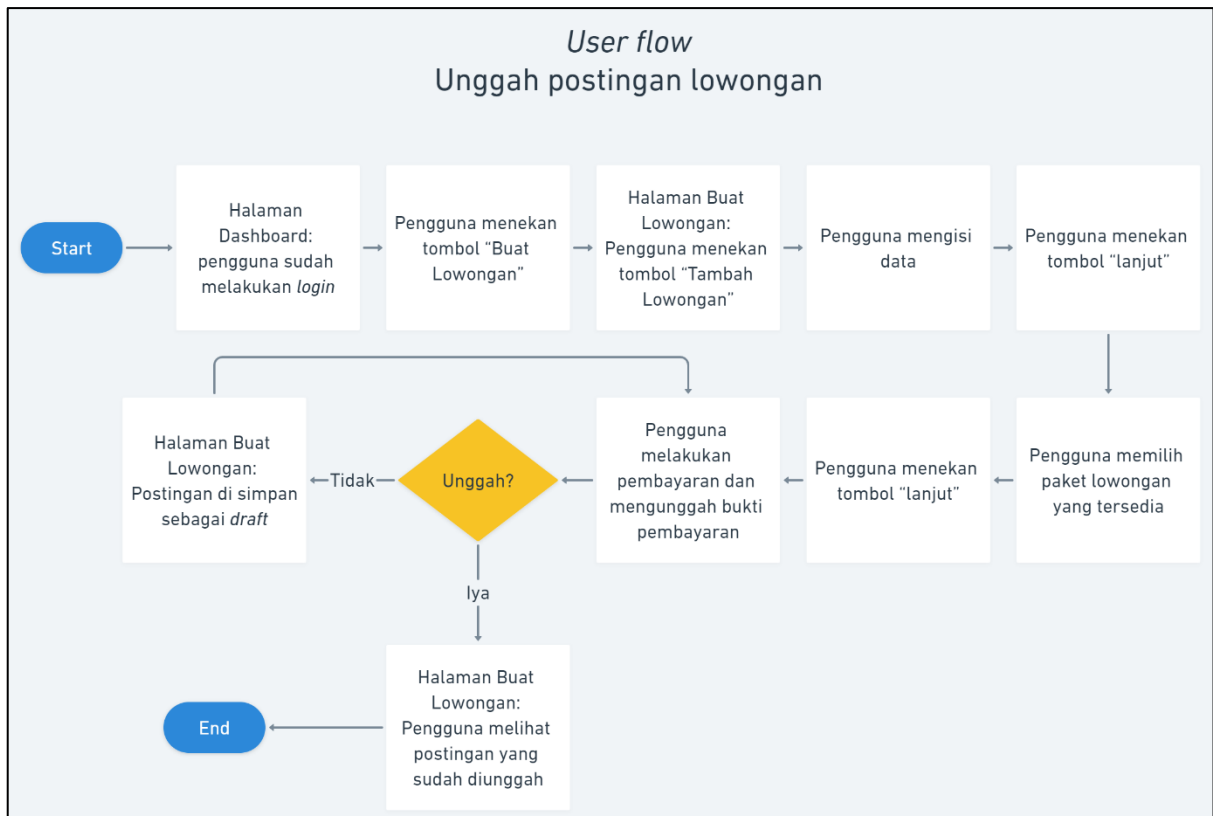
Gambar 3.13 *User flow* melihat hasil tes kepribadian

Pada Gambar 3.13 menjelaskan terkait *user flow* untuk calon pencari pekerjaan (*fresh graduate*) dalam melihat hasil tes kepribadian keseluruhan.



Gambar 3.14 *User flow* menerima lamaran pekerjaan

Pada Gambar 3.14 menjelaskan terkait *user flow* untuk calon pencari pekerjaan (mitra perusahaan) dalam menerima lamaran pekerjaan.



Gambar 3.15 *User flow* mengunggah postingan lowongan pekerjaan

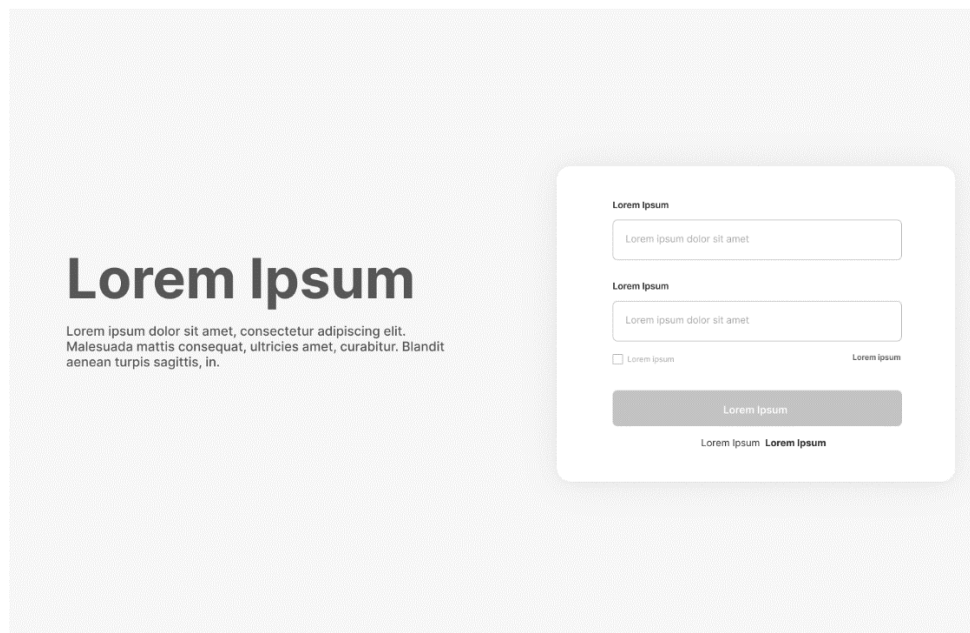
Pada Gambar 3.15 menjelaskan *user flow* untuk mitra perusahaan dalam mengunggah postingan pekerjaan yang ada pada *dashboard*.

### 3. *Wireframe Low Fidelity*

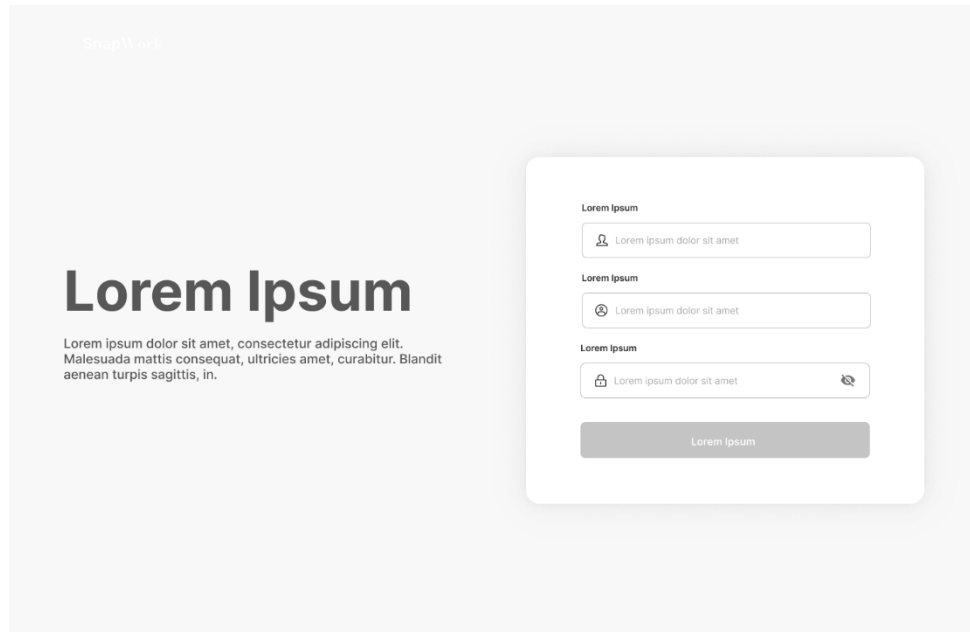
*Wireframe low fidelity* merupakan gambaran awal atau rancangan kasar yang dibuat pada desain *user interface* sistem yang akan dibangun untuk dijadikan acuan dalam membuat *prototype*. Pada proses pembuatan *wireframe* ini menggunakan beberapa komponen seperti *image, text, dropdown, button, checkbox* dan masih banyak lagi. Dibawah ini merupakan contoh *wireframe* yang dibuat dalam proses pembuatan *website* SnapWork.

#### 1. *Wireframe* halaman *login* dan *register*

Halaman *login* dan *register* memuat data yang perlu diisi oleh pengguna agar dapat masuk ke dalam *website* SnapWork. Pada halaman ini memiliki beberapa kesamaan seperti *email* dan *password*, tetapi pada halaman *register* terdapat tambahan atribut berupa *username*. Berikut tampilan *login* yang dapat dilihat pada Gambar 3.16 dan tampilan *register* pada Gambar 3.17.



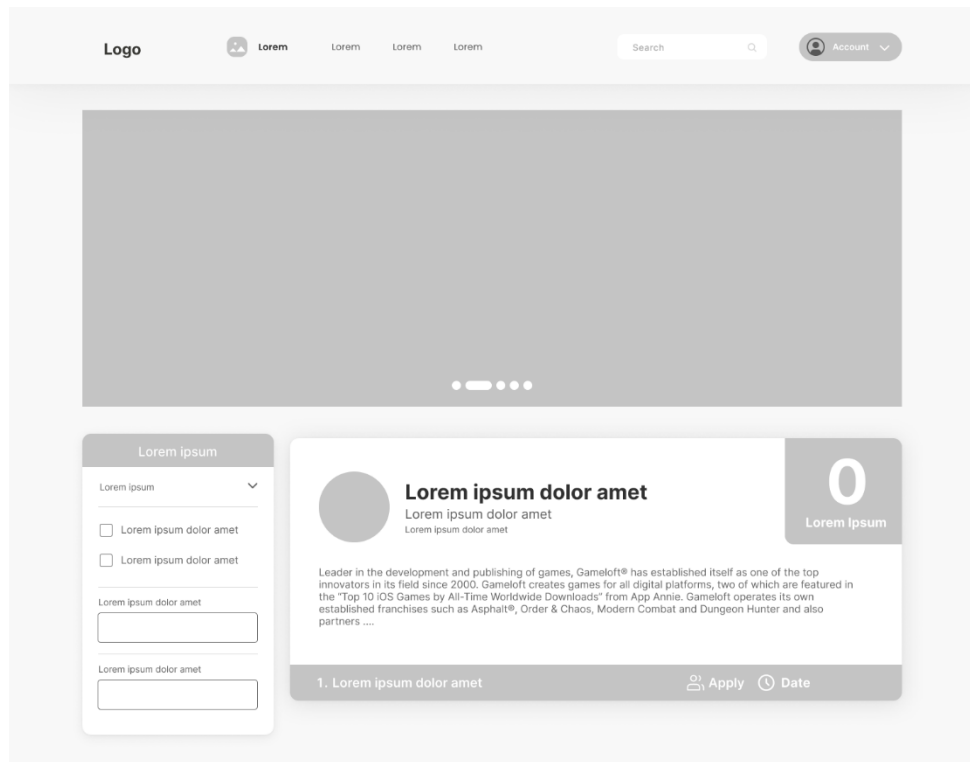
Gambar 3.16 *Wireframe* halaman *login*



Gambar 3.17 *Wireframe* halaman *register*

## 2. *Wireframe* halaman beranda

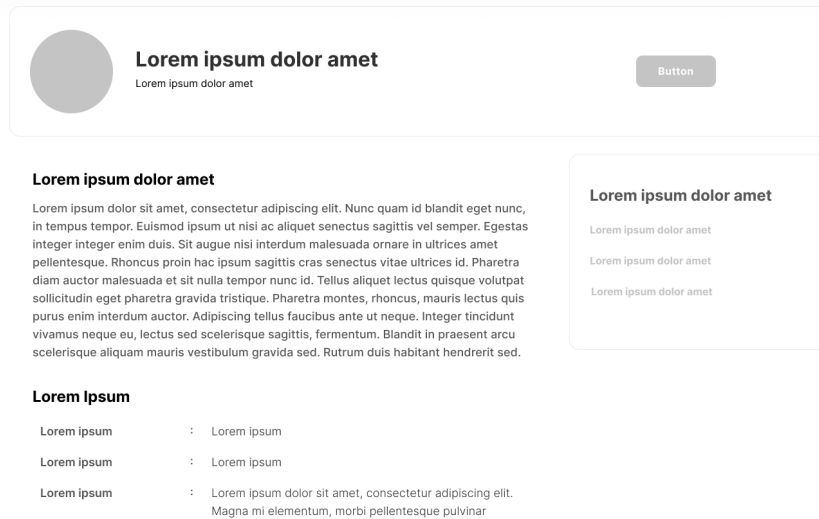
Halaman beranda atau biasa disebut *landing page* merupakan halaman utama dari *website* SnapWork. Pada halaman ini memuat beberapa *section* diantaranya yaitu *navigation bar*, *carousel*, filter, postingan lowongan pekerjaan, dan *footer*. Terdapat logo, tombol beranda, tombol notifikasi, tombol berita, tombol tes kepribadian, bilah pencarian, dan *dropdown* akun pengguna. *Carousel section* berisi terkait promo dalam menggunakan *website* SnapWork. Selanjutnya postingan pekerjaan berisi nama lowongan, posisi lowongan, jumlah lowongan yang tersedia dan tanggal lowongan dipublikasikan. Kemudian *dropdown* berisikan empat *section* yaitu *profile*, *frequently asking question*, *settings*, dan *logout*. Lalu yang terakhir adalah filter untuk mempermudah pencarian lowongan pekerjaan berdasarkan kategori pekerjaan, jenjang pendidikan atau lokasi. Berikut tampilan *wireframe* halaman beranda yang dapat dilihat pada Gambar 3.18.



Gambar 3.18 *Wireframe* halaman beranda

### 3. *Wireframe* halaman detail postingan

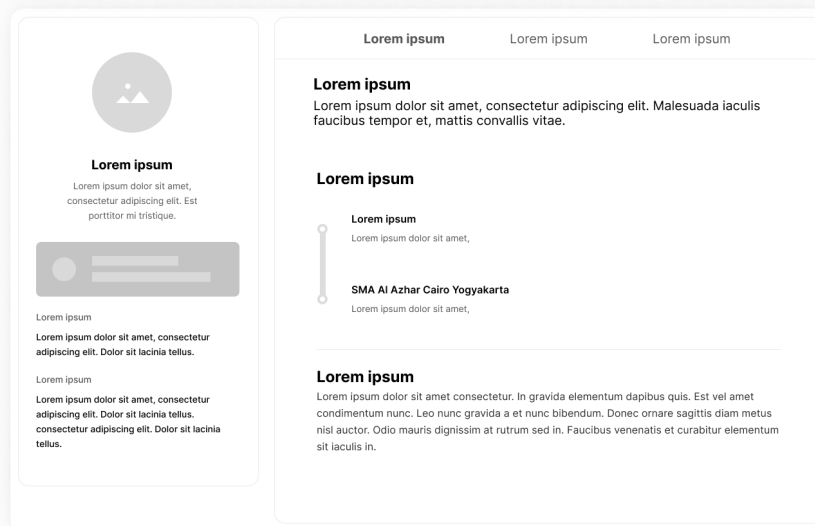
Halaman detail postingan memuat rincian dari postingan yang sudah di unggah oleh mitra perusahaan. Isi konten dari halaman ini antara lain nama perusahaan penyedia lowongan, informasi pekerjaan, deskripsi pekerjaan, dan syarat yang dibutuhkan. Pengguna dapat melamar pekerjaan tersebut dengan cara menekan tombol lamar pada halaman ini. Berikut tampilan *wireframe* halaman detail postingan yang dapat dilihat pada Gambar 3.19.



Gambar 3.19 *Wireframe* halaman detail postingan

#### 4. *Wireframe* halaman profil calon pencari pekerjaan

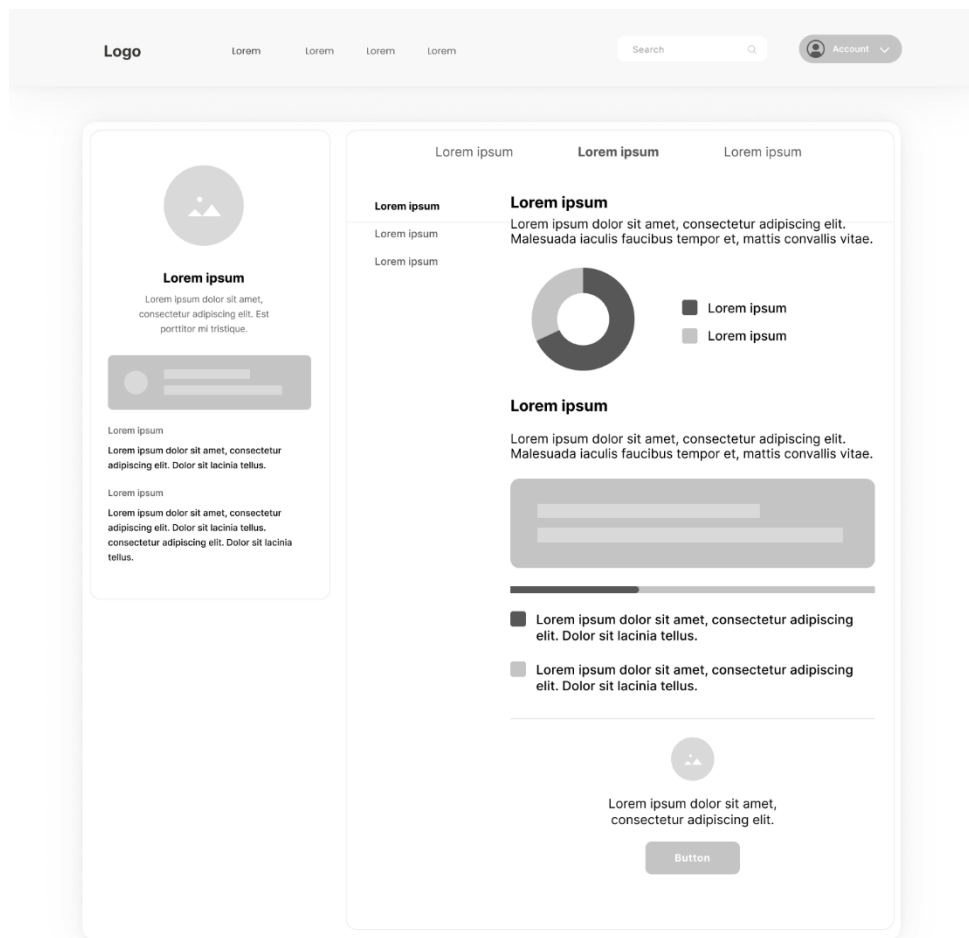
Halaman profil calon pencari pekerjaan memuat terkait biodata, riwayat pendidikan, portofolio, dan video singkat. Pada halaman ini terdapat beberapa section antara lain CV Saya, Pengembangan Diri, dan Karier Saya. Berikut tampilan *wireframe* halaman profil calon pencari pekerjaan yang dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 3.20 *Wireframe* halaman calon pencari pekerjaan

## 5. *Wireframe* halaman pengembangan diri

Halaman pengembangan diri berisikan hasil dari tes kepribadian yang telah dilakukan sebelumnya. Pada halaman ini pengguna disuguhkan informasi terkait gambaran tentang seseorang dalam menyikapi situasi tertentu agar dapat mencapai potensi diri yang maksimal. Pengguna akan mendapatkan benefit berupa laporan lengkap apabila pengguna membeli laporan *complete report*. Berikut tampilan *wireframe* halaman pengembangan diri yang dapat dilihat pada Gambar 3.21.

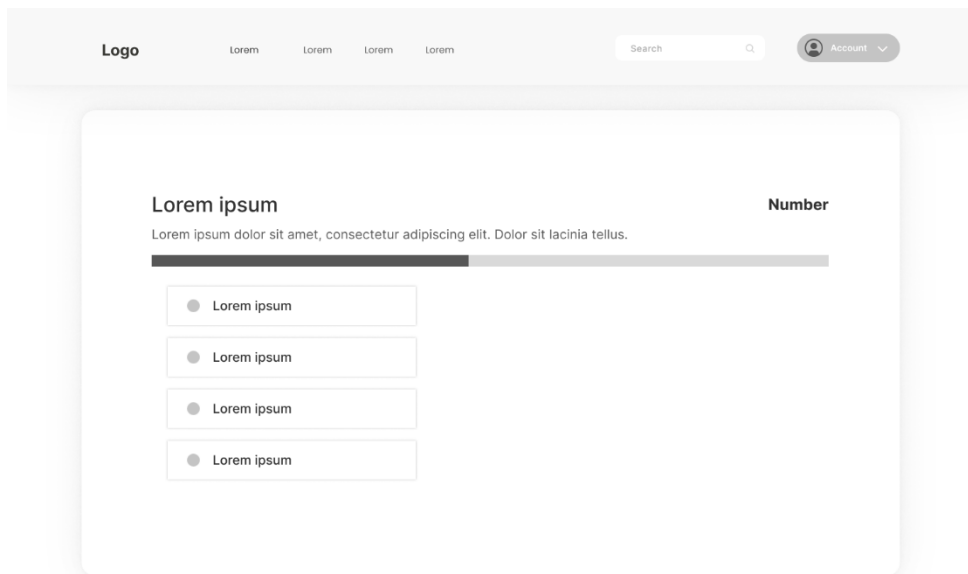


Gambar 3.21 *Wireframe* halaman pengembangan diri

## 6. *Wireframe* halaman tes kepribadian

Pada halaman tes kepribadian pengguna disediakan alat ukur berupa soal pilihan ganda. Pengguna dapat mengisi soal yang sudah disediakan dimana setiap butir soalnya mempengaruhi hasil dari kepribadian pengguna. Berikut merupakan

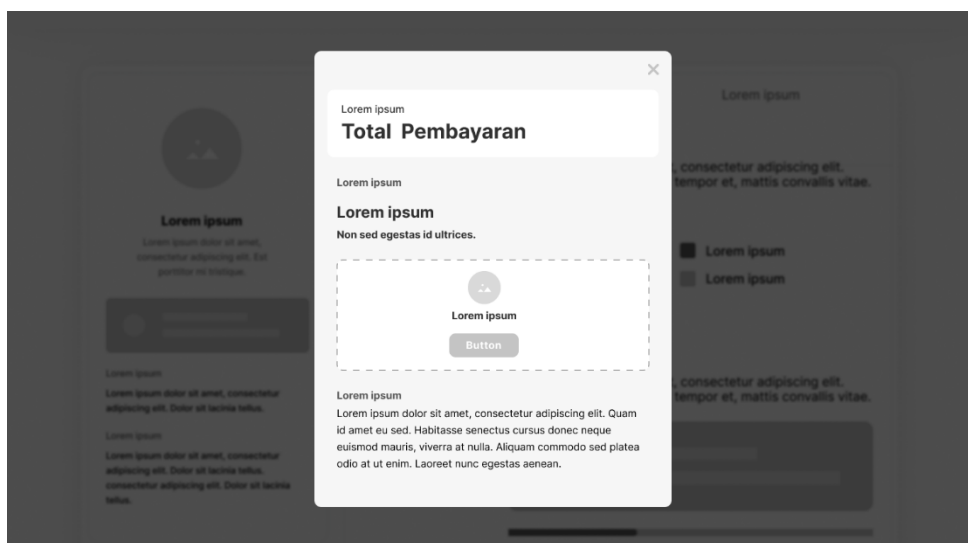
tampilan *wireframe* halaman tes kepribadian yang dapat dilihat pada Gambar 3.22.



Gambar 3.22 *Wireframe* halaman tes kepribadian

#### 7. *Wireframe* halaman pembayaran tes kepribadian

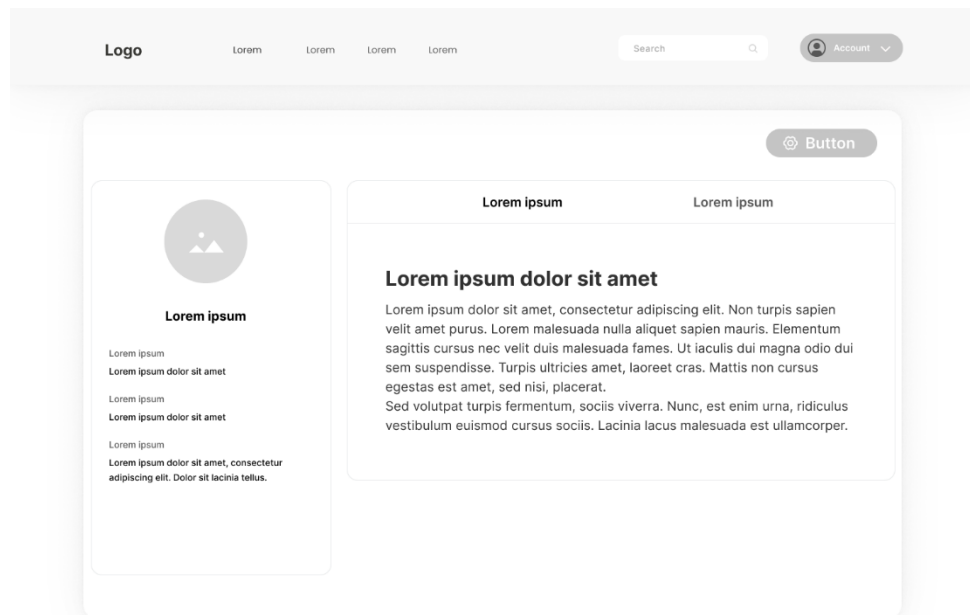
Pada halaman pembayaran tes kepribadian pengguna diberikan informasi mengenai jumlah nominal yang perlu dibayar, rekening bank tujuan pembayaran serta pengguna dapat mengunggah bukti pembayaran pada form yang sudah disediakan. Berikut merupakan tampilan *wireframe* halaman tes kepribadian yang dapat dilihat pada Gambar 3.23.



Gambar 3.23 *Wireframe* halaman pembayaran tes kepribadian

## 8. *Wireframe* halaman profil perusahaan

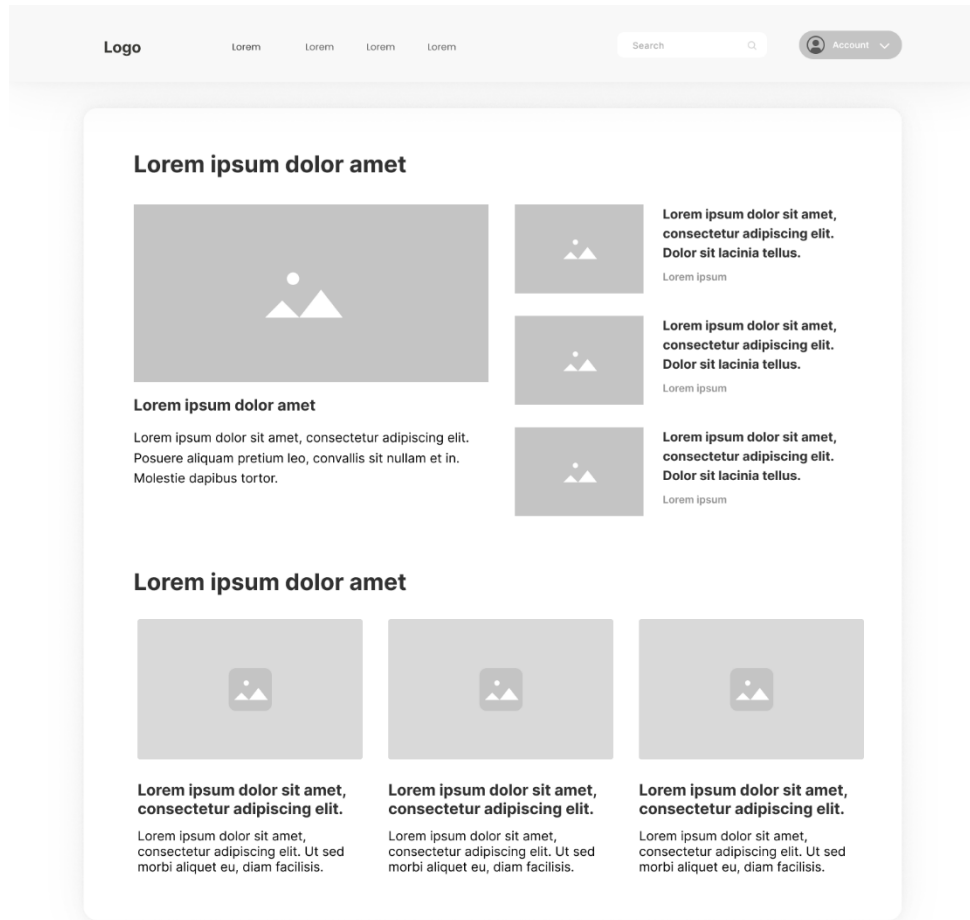
Halaman profil perusahaan berisikan informasi umum mengenai nama perusahaan, deskripsi perusahaan, jenis industri perusahaan, situs web perusahaan, alamat perusahaan dan postingan lowongan pekerjaan. Berikut merupakan tampilan *wireframe* halaman profil perusahaan yang dapat dilihat pada Gambar 3.24.



Gambar 3.24 *Wireframe* halaman profil perusahaan

## 9. *Wireframe* halaman berita

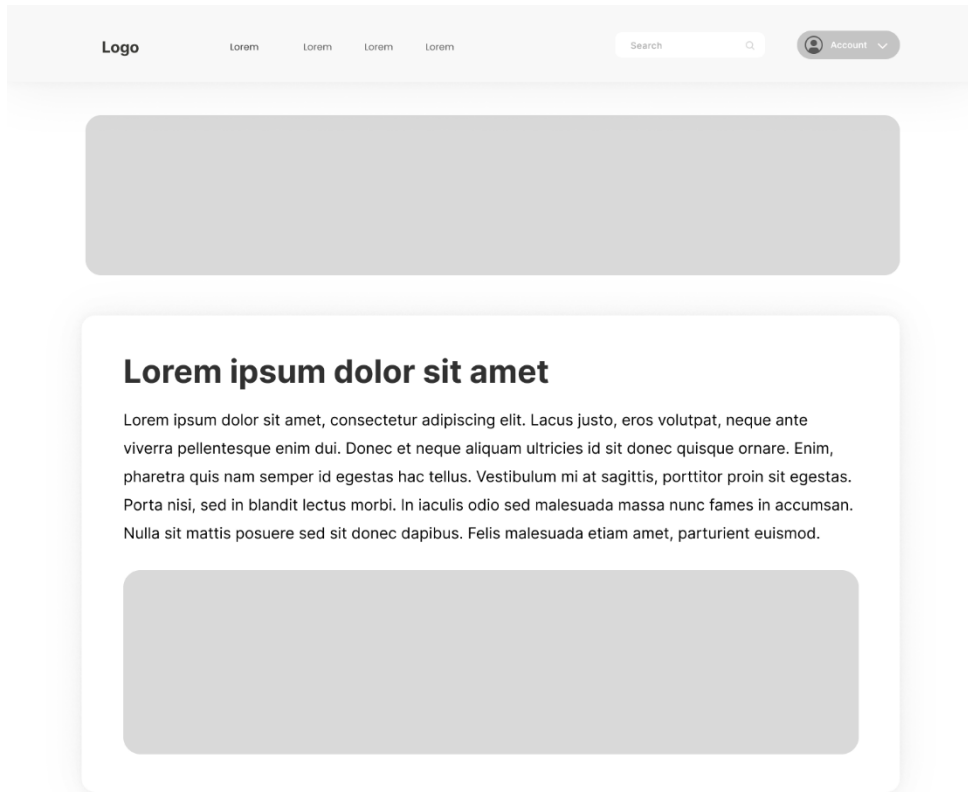
Pada halaman berita, pengguna disuguhkan berita terkait lowongan pekerjaan yang membantu pengguna untuk mempersiapkan diri dalam memasuki dunia kerja. Berikut merupakan tampilan *wireframe* halaman berita yang dapat dilihat pada Gambar 3.25.



Gambar 3.25 *Wireframe* halaman berita

#### 10. *Wireframe* halaman detail berita

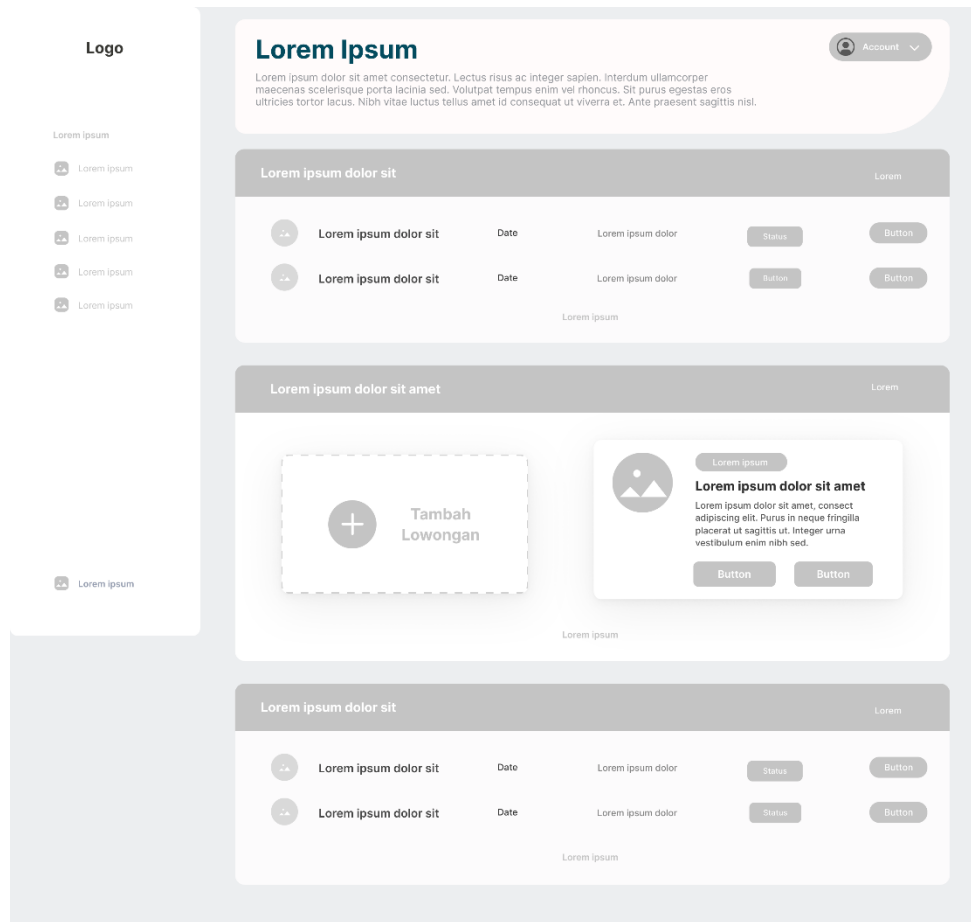
Pada halaman detail berita memuat informasi seperti judul berita, gambar, penulis berita, tanggal berita, dan isi berita. Berikut merupakan *wireframe* halaman detail berita yang dapat dilihat pada Gambar 3.26.



Gambar 3.26 *Wireframe* halaman detail berita

#### 11. *Wireframe* halaman *dashboard* perusahaan

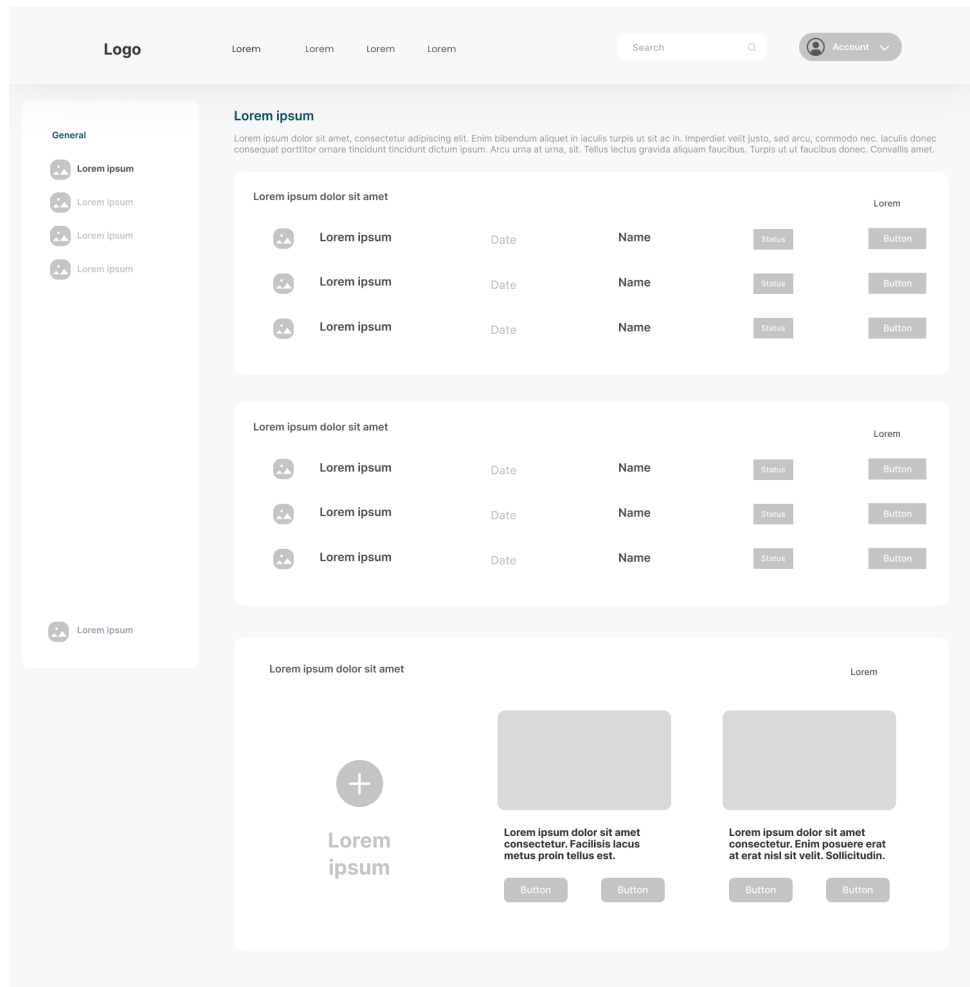
Pada halaman *dashboard* perusahaan berisikan informasi seperti pelamar pekerjaan, pembayaran postingan lowongan, pembuatan postingan lowongan, dan verifikasi pelamar pekerjaan. Berikut merupakan *wireframe* halaman *dashboard* perusahaan yang dapat dilihat pada Gambar 3.27.



Gambar 3.27 Wireframe halaman *dashboard* perusahaan

## 12. Wireframe halaman *dashboard* administrator

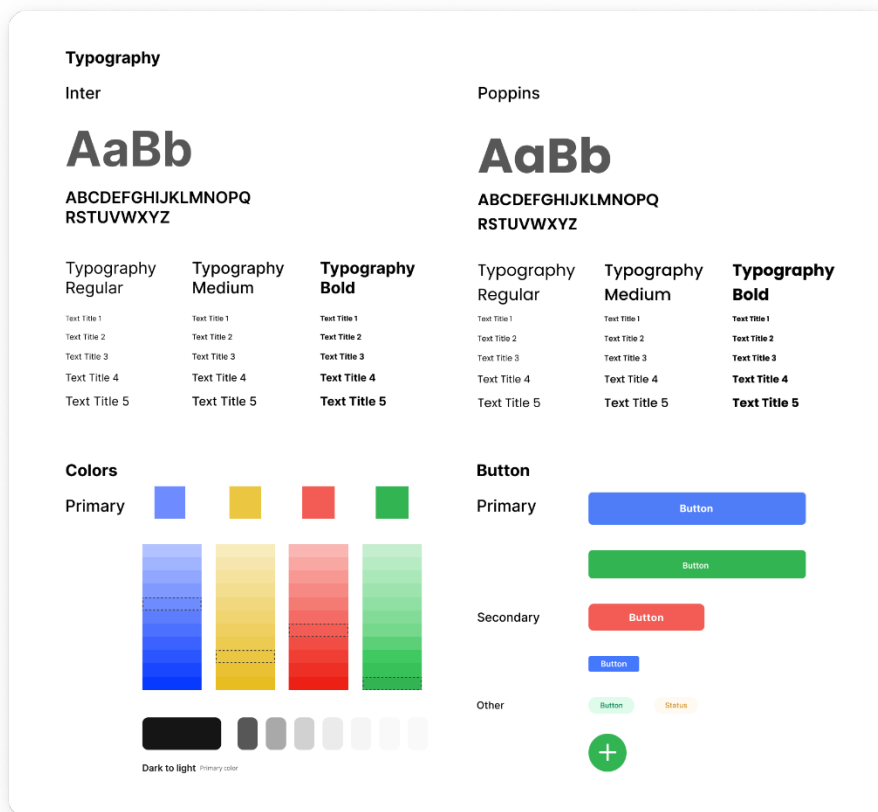
Pada halaman *dashboard* administrator memuat informasi seperti verifikasi perusahaan, verifikasi pembayaran postingan lowongan, verifikasi pembayaran *complete report*, dan posting berita. Berikut merupakan *wireframe* halaman *dashboard* administrator yang dapat dilihat pada Gambar 3.28.



Gambar 3.28 Wireframe halaman *dashboard* administrator

#### 4. Merancang *Wireframe High Fidelity*

*Wireframe high fidelity* merupakan tahapan setelah dilakukan perancangan *wireframe low fidelity* yang kemudian didapatkan gambaran kasar tampilan *user interface* pada *website* SnapWork. Pada tahap ini kerangka yang dibuat telah memuat gambar serta teks sebenarnya yang akan diterapkan pada *website*. Sebelum merancang *wireframe high fidelity* dibutuhkan *design guideline* dalam mempermudah proses perancangan *wireframe*. *Design guideline* pada *website* SnapWork dapat dilihat pada Gambar 3.29.

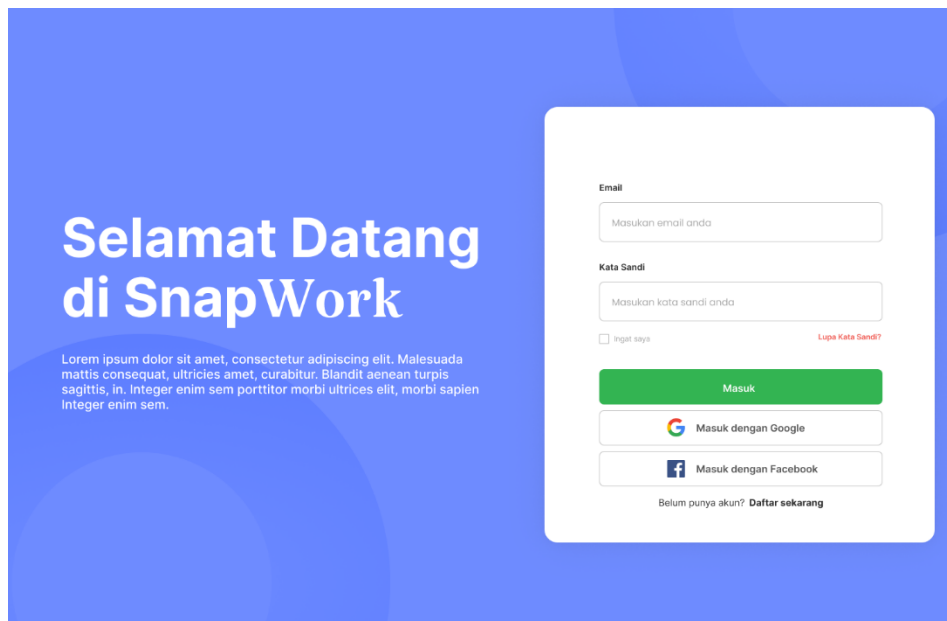


Gambar 3.29 Design guideline website SnapWork

Website SnapWork menggunakan warna biru sebagai warna *primary* atau warna utama dengan *hex code* #6E8BFF. Kemudian warna lain yang digunakan sebagai *secondary color* yaitu warna kuning dengan *hex code* #EBC641, warna merah dengan *hex code* #F25C54, dan warna hijau dengan *hex code* #33B452. Selanjutnya, *font* yang digunakan dalam pembuatan rancangan ini adalah Inter dan Poppins dengan *font regular, medium, dan Bold*. Font Inter dan Poppins dipilih karena yang pertama *font* ini menyediakan banyak variasi *weight* yang beragam yakni dari *thin* hingga *black*. Lalu yang kedua *font* ini mempunyai *legibility* yang tinggi atau bisa diartikan tingginya kemudahan suatu *font* untuk dibaca. Ketiga *font* ini dapat bekerja dengan baik pada ukuran yang berbeda sehingga tidak menyulitkan pengguna dalam proses membaca. Kanvas yang digunakan berukuran 1512 x 982 piksel tetapi tinggi dari *frame* dapat berubah menyesuaikan isi dari konten halaman. Perancangan desain *user interface* pada tahap ini berbasis *website* dan menggunakan alat bantu atau *tools* Figma. Berikut adalah hasil dari rancangan desain *user interface website* SnapWork.

### 1. Tampilan antarmuka *login*

Halaman *login* berfungsi sebagai pintu masuk kedalam *website* SnapWork. Pada halaman ini ditampilkan beberapa *input field* yang berisi terkait data pengguna berupa email dan *password*. Pengguna juga dapat masuk dengan menggunakan google atau facebook. Berikut merupakan hasil desain *user interface* yang ditunjukkan pada Gambar 3.30.



Gambar 3.30 Halaman *login*

### 2. Tampilan antarmuka *register*

Halaman *register* merupakan halaman yang berfungsi untuk pembuatan akun pengguna di *website* SnapWork. Pada halaman ini ditampilkan *input field* berupa nama lengkap, nama akun, email, nomor ponsel dan kata sandi. Hasil desain *user interface* halaman ini ditunjukkan pada Gambar 3.31.

SnapWork

# Selamat Datang di SnapWork

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Malesuada mattis consequat, ultricies amet, curabitur. Blandit aenean turpis sagittis, in. Integer enim sem porttitor morbi ultrices elit, morbi sapien Integer enim sem.

**Nama Lengkap**  
Masukan nama lengkap anda

**Nama Akun**  
Masukan nama akun anda

**Email**  
Masukan email anda

**Nomor Ponsel**  
Masukan nomor ponsel anda

**Kata Sandi**  
Masukan kata sandi anda

**Daftar**

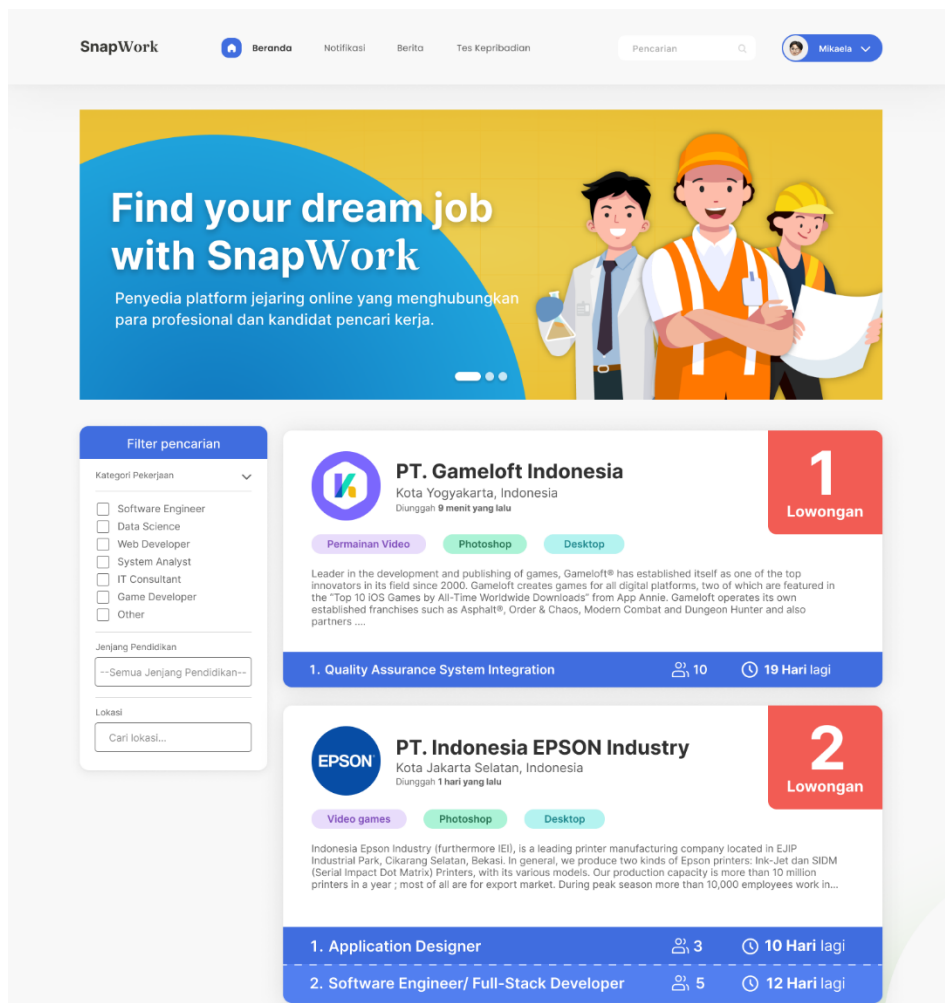
Atau login dengan

Google Facebook

Gambar 3.31 Halaman *register*

### 3. Tampilan antarmuka beranda

Pada halaman ini ditampilkan beberapa pilihan postingan lowongan pekerjaan yang tersedia dari berbagai perusahaan. Pengguna dapat mencari lowongan pekerjaan yang sesuai dengan kriteria atau keahlian mereka. Terdapat *navigation bar*, *carousel*, filter pencarian, dan postingan lowongan pekerjaan. Pada postingan lowongan pekerjaan yang tersedia dirancang agar bisa memberikan informasi yang lebih spesifik seperti nama perusahaan penyedia lowongan, lokasi pekerjaan, posisi lowongan yang dibutuhkan, tenggat waktu lowongan, jumlah lowongan yang tersedia, dan jumlah pelamar yang sudah melamar pekerjaan tersebut. Gambar 3.32 di bawah ini adalah desain tampilan antarmuka halaman beranda.



Gambar 3.32 Halaman beranda

#### 4. Tampilan antarmuka detail postingan

Pada halaman ini, memuat detail informasi dari postingan lowongan pekerjaan yang telah dipilih pengguna serta menampilkan keseluruhan informasi postingan lowongan pekerjaan. Pada konten postingan lowongan berisi tentang informasi pekerjaan, deskripsi pekerjaan, dan syarat yang dibutuhkan. Kemudian terdapat *section* dibagian kanan berisi posisi lowongan, penempatan kerja, tanggal postingan tayang, tipe pekerjaan, status pekerjaan, dan lowongan terbaru. Gambar 3.33 di bawah ini adalah desain tampilan antarmuka detail postingan.

**SnapWork** Beranda Notifikasi Berita Tes Kepribadian Pencarian Mikaela

**PT. Gameloft Indonesia**  
Kota Yogyakarta, Indonesia  
Terakhir aktif 3 jam yang lalu

**Informasi Pekerjaan**  
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc quam id blandit eget nunc, in tempus tempor. Euismod ipsum ut nisi ac aliquet senectus sagittis vel semper. Egestas integer integer enim duis. Sit augue nisi interdum malesuada ornare in ultrices amet pellentesque. Rhoncus proin hac ipsum sagittis cras senectus vitae ultrices id. Pharetra diam auctor malesuada et sit nulla tempor nunc id. Tellus aliquet lectus quisque volutpat sollicitudin eget pharetra gravida tristique. Pharetra montes, rhoncus, mauris lectus quis purus enim interdum auctor. Adipiscing tellus faucibus ante ut neque. Integer tincidunt vivamus neque eu, lectus sed scelerisque sagittis, fermentum. Blandit in praesent arcu scelerisque aliquam mauris vestibulum gravida sed. Rutrum duis habitant hendrerit sed.

**Deskripsi Pekerjaan**

1. Develop iOS smart application
2. Collaborate with teams throught the design process
3. Do development process from requirement definision & analysisi, design, implementation/coding
4. Function test, application release, and maintenance.
5. Break any design problem down into viable actionable chunks and solve them with clarity and precision.

**Syarat-syarat**

Jenjang Pendidikan : S1 D3

Jurusan : Teknik Komputer Teknik Informatika

Jumlah yang dibutuhkan : 1 Orang

Syarat Khusus Lain : 1. D4/51 Computer Engineering/Science or Informatics Engineering  
2. Good understanding and has experience about OOP  
3. Have knowledge of software development and programming (C/C++ language)  
4. Has experience in develop iOS/Android smartphone application will be advantage  
5. Able work under pressure and tight deadline

Nama Posisi  
**Quality Assurance**

Penempatan  
**Kabupaten Bekasi, Jawa Barat**

Tayang  
**10 Oktober 2022**

Tipe Pekerjaan  
**Full Time**

Status Pekerjaan  
**YETAP**

Fungsi Pekerjaan  
Quality Assurance Developer

**Lowongan Terbaru**

**Application Designer** 2 Merit yang lalu  
PT. Indonesia EPSON Industry Simpan

**Programmer Analyst** 2 Jam yang lalu  
PT. Gameloft Indonesia Simpan

Gambar 3.33 Detail postingan lowongan

## 5. Tampilan antarmuka profil calon pencari pekerjaan

Pada halaman ini, diberikan informasi mengenai biodata pengguna serta portofolio yang sebelumnya telah diisi oleh pengguna. Informasi biodata pengguna memuat deskripsi diri, riwayat pendidikan, dan pengalaman kerja. Lalu disediakan portofolio untuk menampilkan karya terbaik yang telah dihasilkan oleh pengguna. Gambar 3.34 di bawah ini adalah desain tampilan antarmuka profil calon pencari pekerjaan.

**SnapWork** Beranda Notifikasi Berita Tes Kepribadian Pencarian Mikaela

### Profil Saya

**Mikaela Maulana**  
 ST Teknik Informatika  
 Mahasiswa di Universitas Islam Indonesia  
 Agustus 2018 - Sekarang

Pendidikan Terakhir  
**SMA Al Azhar Cairo Yogyakarta**

Social Media  
 Twitter : [twitter.com/mikaelamaulana](https://twitter.com/mikaelamaulana)  
 LinkedIn : [linkedin.com/mikaelamaulana](https://linkedin.com/mikaelamaulana)

**Application Designer • Full Time**  
 PT. Indonesia EPSON Industry  
 Status : **Screening**

**Quality Assurance • Full Time**  
 PT. Gameloft Indonesia  
 Status : **Applied**

**Profil** Data Diri Pengembangan Diri Karier Saya

Hai **mikaela**, Terima kasih telah menjadi bagian dari SnapWork. Untuk memastikan keamanan akun Kamu, pastikan untuk tidak membagikan informasi username dan password Kamu kepada siapapun. SnapWork tidak pernah meminta data login kepada member dengan alasan apapun.

**Tentang**  
 Profesional TI yang berorientasi detail dengan pengalaman 10 tahun sebagai software support specialist dan system/network technician. Terampil dalam mengoperasikan berbagai platform, memiliki kemampuan komunikasi lisan dan verbal yang baik, dan mampu menjelaskan masalah software yang kompleks dalam istilah yang mudah dipahami.

**Riwayat Pendidikan**

**UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**  
 ST Teknik Informatika konsentrasi Front end Developer  
 Agustus 2018 s/d Desember 2022

**SMA Al Azhar Cairo Yogyakarta**  
 SMA konsentrasi IPA  
 Mei 2015 s/d Maret 2018

**Portofolio**  
 Portofolio yang saya unggah disini merupakan beberapa karya terbaik saya yang telah saya kerjakan selama masa kuliah yaitu pada tahun 2018-2022.  
 Link : [bit.ly/mikaelamaulana](https://bit.ly/mikaelamaulana)

**SnapWork**  
 We always make our customer happy by providing as many choice as possible.

**Support**  
 Terms & Conditions  
 Privacy Policy  
 FAQ


Gambar 3.34 Profil calon pencari pekerjaan

## 6. Tampilan antarmuka pengembangan diri

Pada halaman ini, ditampilkan beberapa informasi terkait hasil pengerjaan tes kepribadian. Informasi tersebut meliputi *dominance*, *influence*, *steadiness*, dan *compliance*. Pengguna dapat melihat hasil tes kepribadian secara keseluruhan dengan cara melakukan pembayaran yang tersedia di bagian bawah. Gambar 3.35 di bawah ini adalah desain tampilan antarmuka pengembangan diri.

SnapWork Beranda Notifikasi Berita Tes Kepribadian Pencarian Mikaela

## Profil Saya



**Mikaela Maulana**  
 ST Teknik Informatika  
 Mahasiswa di Universitas Jember Indonesia  
 Agustus 2018 - Sekarang

Pendidikan Terakhir  
**SMA Al Azhar** Catur Yogyakarta

Sosial Media  
 Twitter : [twitter.com/mikaelamaulana](#)  
 LinkedIn : [linkedin.com/mikaelamaulana](#)

**Application Designer - Full Time**  
 PT. Indonesia EPSON Industry  
 Status : **Screening**

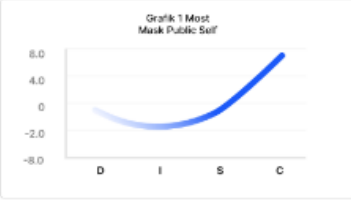
**Quality Assurance - Full Time**  
 PT. Gamaoft Indonesia  
 Status : **Applied**

Profil Data Diri **Pengembangan Diri** Karier Saya

**Gaya Kepribadian**  
 Complete Report


### Respon terhadap Lingkungan

Hasil dari asesmen ini akan menghasilkan data berupa gambaran kecenderungan kepribadian Kamu.



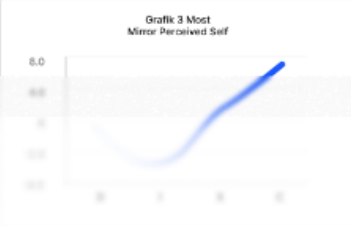
### Respon terhadap Tekanan

Karakteristik respon individu dalam berfikir dan bertindak saat menghadapi persoalan.



### Respon terhadap diri sendiri

Minat individu dalam berinteraksi, kelainahan dan kekeluasaan bersosialisasi, serta kemampuan mempengaruhi orang lain.



### Gambaran dirimu saat ini

Merupakan individu yang berorientasi pada orang, anda mampu menggabungkan ketepatan dan loyalitas. Anda cenderung peka dan mempunyai standard yang tinggi, anda menginginkan stabilitas dan berorientasi terhadap sasaran.

**Preferensi yang sesuai**

- Web Developer
- Sistem analis
- Apps Developer
- Programmer
- Administrator
- Support

Klik disini untuk mendapatkan laporan lengkapnya

[Complete report](#)

Gambar 3.35 Pengembangan diri

## 7. Tampilan antarmuka tes kepribadian

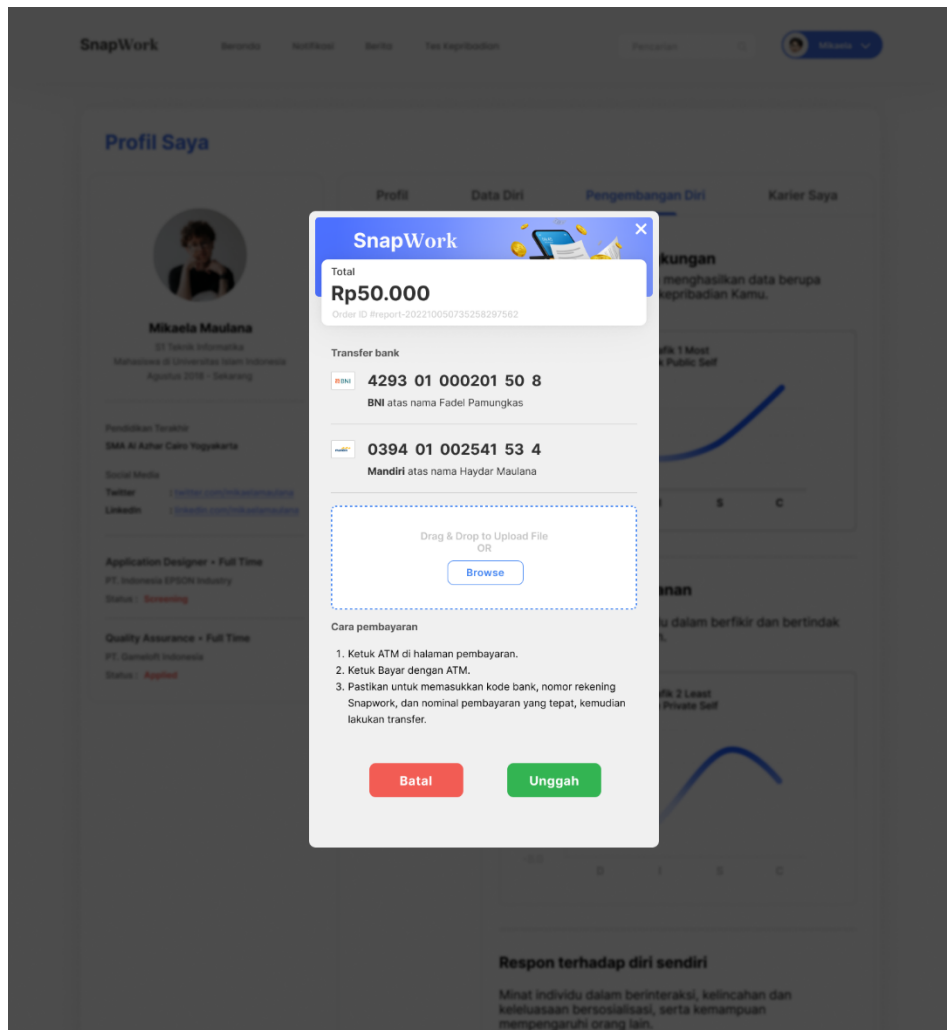
Pada halaman ini, ditampilkan beberapa soal psikotes berbentuk pilihan ganda dan setiap butir soalnya mempunyai durasi pengerjaan 30 detik. Setelah pengguna mengerjakan seluruh soal yang diberikan, pengguna akan diarahkan ke halaman profil pada sub pengembangan diri lalu sistem akan memberikan *feedback* berupa laporan hasil pengerjaan. Gambar 3.36 di bawah ini adalah desain tampilan antarmuka tes kepribadian.

The screenshot shows a web interface for a personality test. At the top, there is a navigation bar with the SnapWork logo and menu items: Beranda, Notifikasi, Berita, and Tes Kepribadian. A search bar and a user profile icon (Mikaeta) are also present. The main content area is titled 'Personality Style' and indicates 'Soal no: 1/25'. Below the title, there is an instruction: 'Silahkan memilih dua jawaban dari setiap 4 pertanyaan. Satu jawaban sesuai dengan kondisi keadaan diri anda (Most), dan satu jawaban yang paling tidak menggambarkan diri anda (Least)'. The test consists of four questions, each with two columns of checkboxes labeled 'Most' and 'Least'. The selected answers are: 'Santai, mudah setuju' (Least checked), 'Percaya pada orang lain' (None checked), 'Sang petualang, pengambil resiko' (Most checked), and 'Toleran, menghormati' (None checked). The footer contains the SnapWork logo, social media icons (Twitter, LinkedIn, Facebook), and a 'Support' section with links for Terms & Conditions, Privacy Policy, and FAQ.

Gambar 3.36 Tes kepribadian

## 8. Tampilan antarmuka pembayaran hasil tes kepribadian

Pada halaman ini, diberikan informasi mengenai jumlah nominal yang harus dibayar oleh pengguna serta rekening untuk metode pembayaran. Pengguna juga diberikan form untuk mengunggah bukti hasil pembayaran. Gambar 3.37 di bawah ini adalah desain tampilan antarmuka pembayaran hasil tes kepribadian.

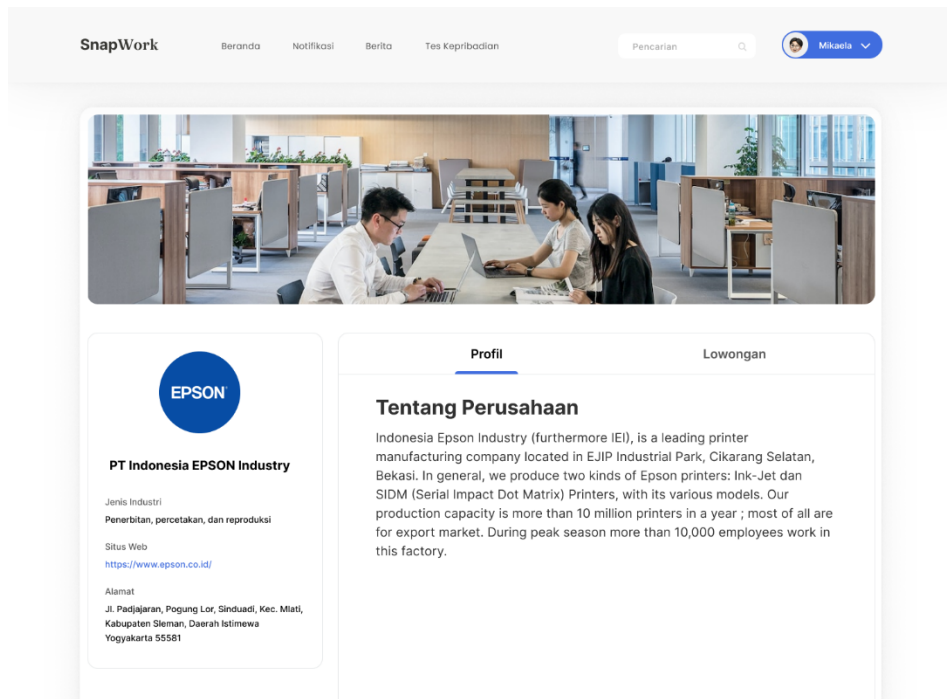


Gambar 3.37 Pembayaran hasil tes kepribadian

Setelah mengunggah bukti hasil pembayaran, administrator akan memverifikasi bukti tersebut lalu sistem menampilkan notifikasi terkait pembayaran berhasil dilakukan.

#### 9. Tampilan antarmuka profil perusahaan

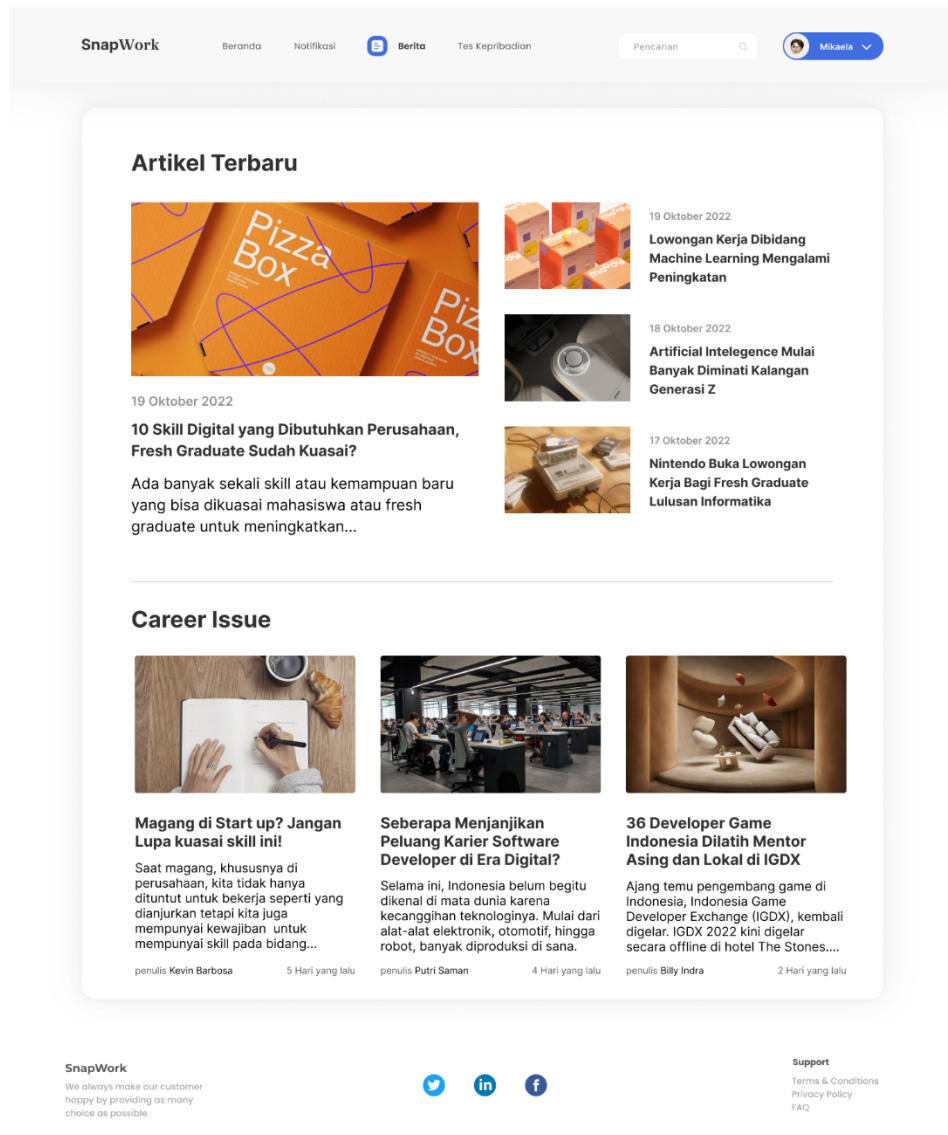
Pada halaman ini, memuat data informasi perusahaan yang bisa dilihat oleh pengguna sebelum mengajukan lamaran. Informasi tersebut berupa nama perusahaan, deskripsi perusahaan, jenis industri perusahaan, situs web perusahaan, alamat perusahaan dan lowongan yang diberikan perusahaan. Gambar 3.38 di bawah ini adalah hasil desain tampilan antarmuka profil perusahaan.



Gambar 3.38 Halaman profil perusahaan

## 10. Tampilan antarmuka berita

Pada halaman ini, pengguna disuguhkan informasi berupa macam-macam berita seputar dunia pekerjaan. Informasi yang dimuat pada halaman ini berupa judul berita, cuplikan isi berita, dan gambar berita. Pengguna dapat memilih salah satu dari berita yang sudah disediakan lalu sistem akan mengarahkan pengguna ke halaman detail berita. Gambar 3.39 di bawah ini adalah hasil desain tampilan antarmuka berita.



Gambar 3.39 Halaman berita

## 11. Tampilan antarmuka detail berita

Pada halaman ini, pengguna diberikan detail informasi berkaitan dengan berita yang sebelumnya telah dipilih oleh pengguna. Terdapat gambar, kategori berita, judul berita, penulis berita, dan isi dari berita tersebut. Pada bagian bawah *section* terdapat konten seputar berita lainnya. Gambar 3.40 di bawah ini adalah hasil desain tampilan antarmuka detail berita.

SnapWork Beranda Notifikasi Berita Tes Kepribadian Pencarian Mikaela

## Persiapan dunia kerja

# 10 Skill Digital yang Dibutuhkan Perusahaan, Fresh Graduate Sudah Kuasai?

**Alysia Icha**  
19 Oktober 2022

Ada banyak sekali skill atau kemampuan baru yang bisa dikuasai mahasiswa atau fresh graduate untuk meningkatkan daya saing di dunia kerja era digital. Seperti hasil riset tim Udem Business selaku penyedia pengembangan keterampilan, menyebut bahwa ada sejumlah keterampilan baru yang semakin ingin dikuasai oleh karyawan. Udem Business juga membagikan data skill atau kemampuan yang dibutuhkan di dunia kerja saat ini berdasarkan apa yang dipelajari karyawan sebagai pengguna Udem Business di seluruh dunia maupun di Indonesia.

“ Without leaps of imagination or dreaming, we lose the excitement of possibilities. Dreaming, after all, is a form of planning. ”

Secara global, ada 10 besar keterampilan yang paling banyak dipelajari oleh karyawan pada bidang teknologi, yakni: Microsoft SC-200, Azyre Synapse, Analytics Azure IoT, Process Mining, Microsoft AZ-800, Talend: 231 persen, Computer Architecture, Microsoft Playwright, Value Added Tax (VAT), dan yang terakhir Spatial Analysis.

**Berita Lainnya** 34 Artikel

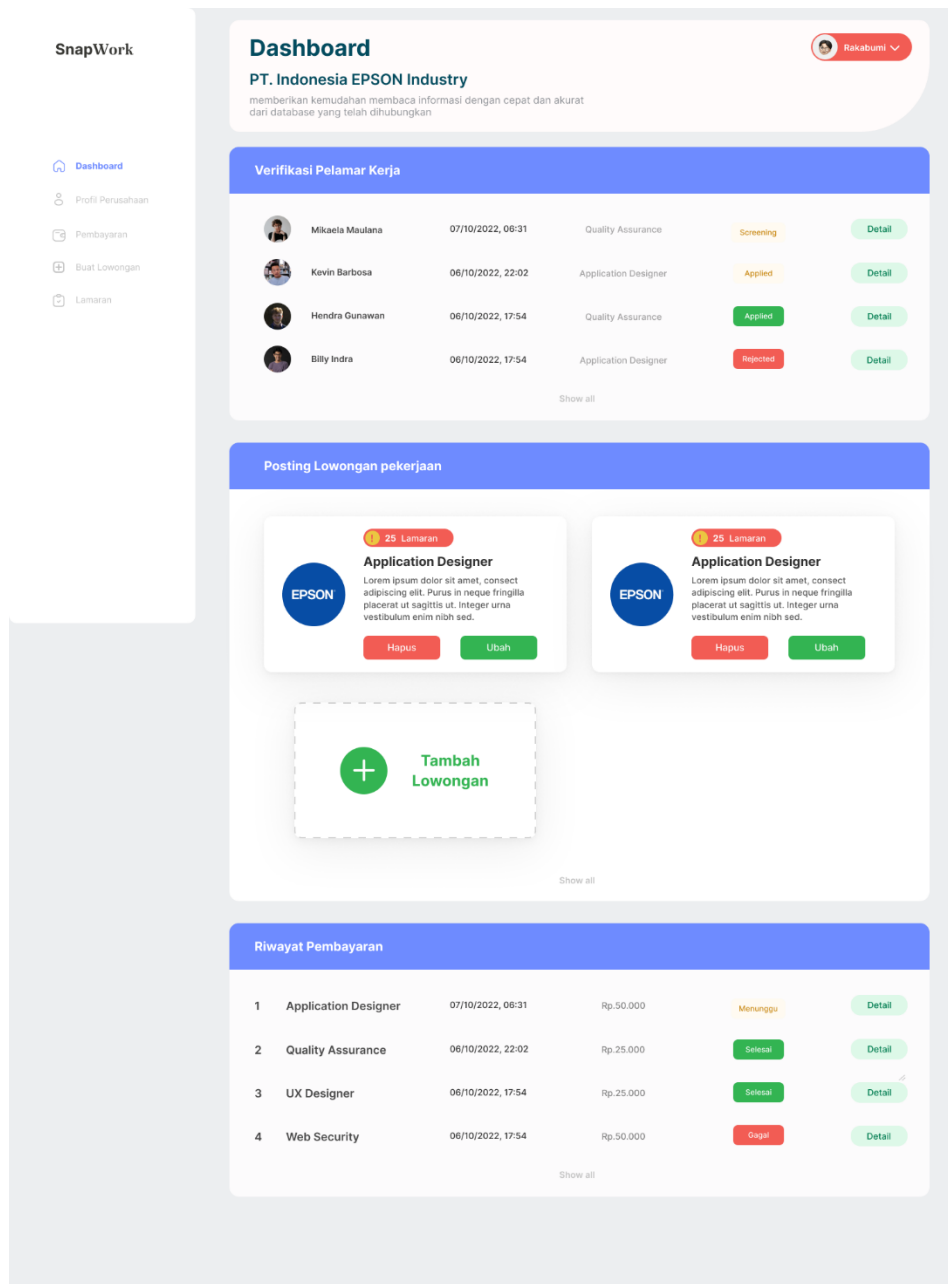
<p><b>Magang di Start up? Jangan Lupa kuasai skill ini!</b></p> <p>Saat magang, khususnya di perusahaan, kita tidak hanya dituntut untuk bekerja seperti yang dianjurkan tetapi kita juga mempunyai kewajiban untuk menaati peraturan tidak....</p> <p><small>penulis Kevin Barbosa 5 Hari yang lalu</small></p>	<p><b>Seberapa Menjanjikan Peluang Karier Software Developer di Era Digital?</b></p> <p>Tidak sulit mencari cara agar bisa mencoba dunia kerja di luar Indonesia. Salah satunya melalui AIESEC yang akan membantu mewujudkan keinginanmu....</p> <p><small>penulis Putri Saman 5 Hari yang lalu</small></p>	<p><b>36 Developer Game Indonesia Dilatih Mentor Asing dan Lokal di IGDX</b></p> <p>Mahasiswa hampir selalu dibebankan oleh segala rutinitas perkuliahan yang menjemukan. Efek jemu dalam rutinitas itulah yang membuat sebagian...</p> <p><small>penulis Billy Indra 5 Hari yang lalu</small></p>
--	---	--

SnapWork We always make our customer happy by providing as many choice as possible. Support Terms & Conditions Privacy Policy FAQ

Gambar 3.40 Halaman detail berita

## 12. Tampilan antarmuka *dashboard* perusahaan

Pada halaman ini, pengguna dapat mengelola dan memantau perusahaan pengguna. Informasi yang disediakan pada halaman ini berupa daftar pelamar lowongan, posting lowongan pekerjaan, pembayaran postingan, dan profil perusahaan. Gambar 3.41 di bawah ini adalah desain tampilan antarmuka *dashboard* perusahaan



Gambar 3.41 *Dashboard* perusahaan

### 13. Tampilan antarmuka *dashboard* administrator

Pada halaman ini, administrator dapat mengelola data terkait registrasi perusahaan, pembayaran hasil tes kepribadian, dan pembayaran postingan lowongan. Selain itu di halaman ini administrator juga dapat mengisi atau mengubah berita. Data yang dimuat pada registrasi perusahaan antara lain nama perusahaan, tanggal pendaftaran, nama penanggung jawab perusahaan, status perusahaan, dan tombol untuk memverifikasi registrasi perusahaan. Kemudian pada *section* pembayaran hasil tes kepribadian berisi nama pembayar, tanggal pembayaran, jumlah pembayaran, status, dan tombol untuk memverifikasi pembayaran. Lalu pada *section* posting berita terdapat tombol tambah berita yang kemudian akan ada *form* untuk membuat berita. Gambar 3.42 di bawah ini adalah hasil desain tampilan antarmuka *dashboard* administrator.

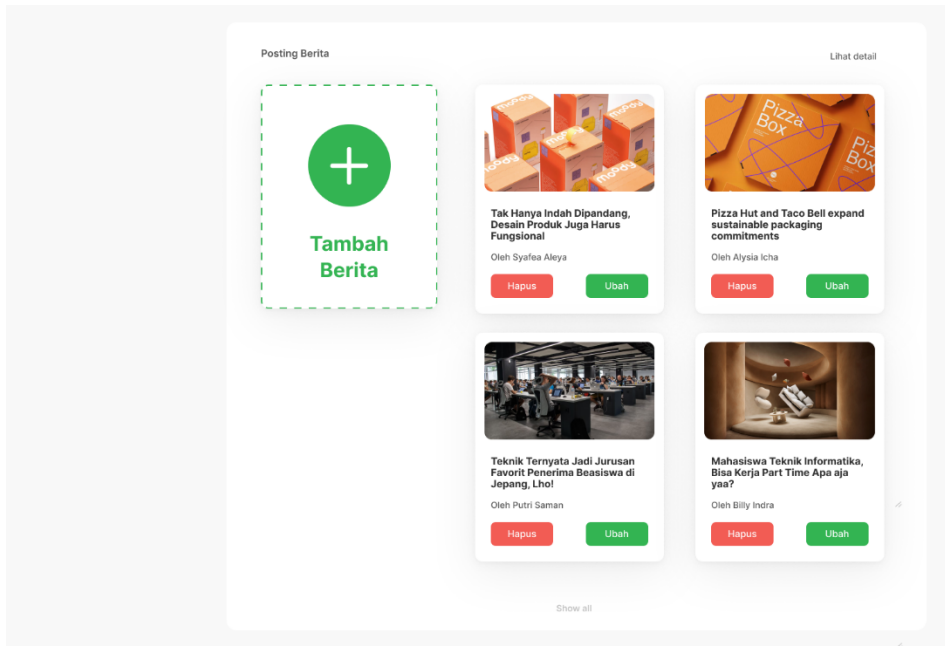
The screenshot displays the SnapWork administrator dashboard. At the top, there is a navigation bar with 'SnapWork', 'Beranda', and 'Tentang Kami' links, and a user profile dropdown for 'Admin'. The main dashboard area features a search bar and a sidebar with navigation options: 'Dashboard', 'Pembayaran', 'Perusahaan', and 'Berita'. The central content is organized into two primary sections:

- Verifikasi Perusahaan:** A table listing company registration details.
 

Logo	Company Name	Registration Date	Name	Status	Action
	PT Toyota Astra Motor	15/10/2022	Courtney Henry	Pending	Detail
	PT Gameloft Indonesia	09/10/2022	Eleanor Pena	Complete	Detail
	PT Okaya Indonesia	02/10/2022	Floyd Miles	Complete	Detail
	PT Ega Tekelindo Prima	28/09/2022	Kathryn Murphy	Complete	Detail
- Verifikasi Pembayaran:** A table listing payment verification details.
 

Profile	Name	Payment Date/Time	Amount	Status	Action
	Putri Saman	07/10/2022, 08:31	Rp150.000	Pending	Detail
	PT Gameloft Indonesia	06/10/2022, 22:02	Rp25.000	Complete	Detail
	PT Okaya Indonesia	06/10/2022, 17:54	Rp20.000	Complete	Detail
	Billy Indra	08/10/2022, 17:54	Rp100.000	Complete	Detail

Gambar 3.42 Halaman *dashboard* administrator



Gambar 3.43 Halaman *dashboard* administrator (lanjutan)

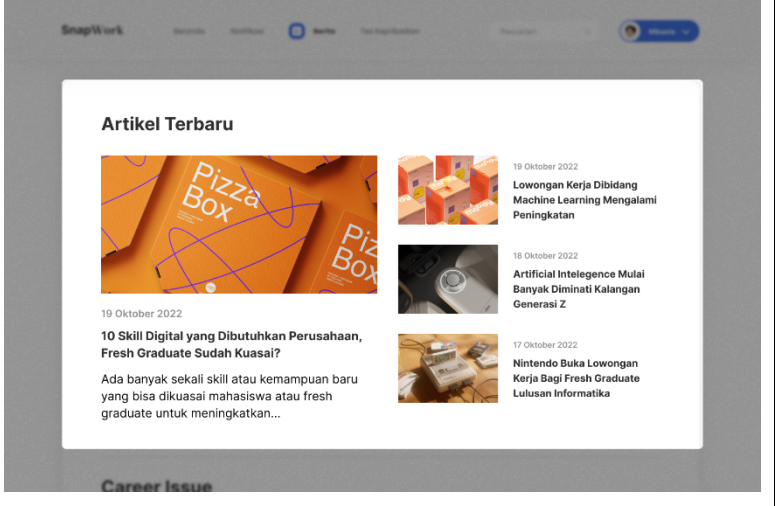
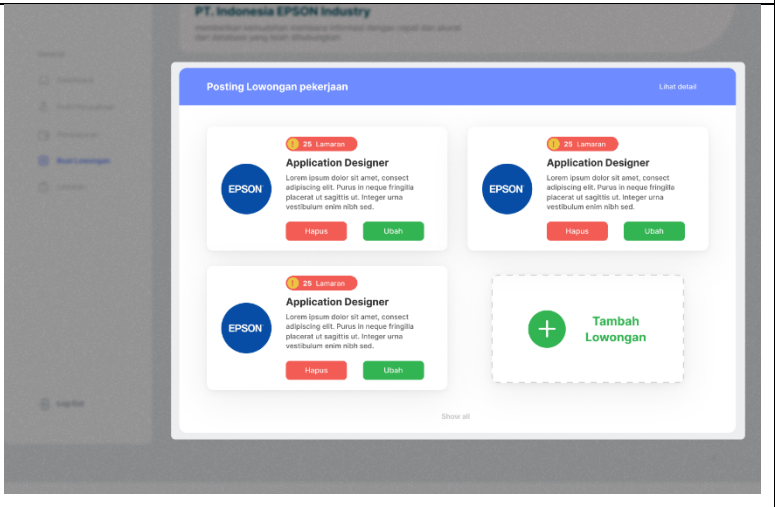
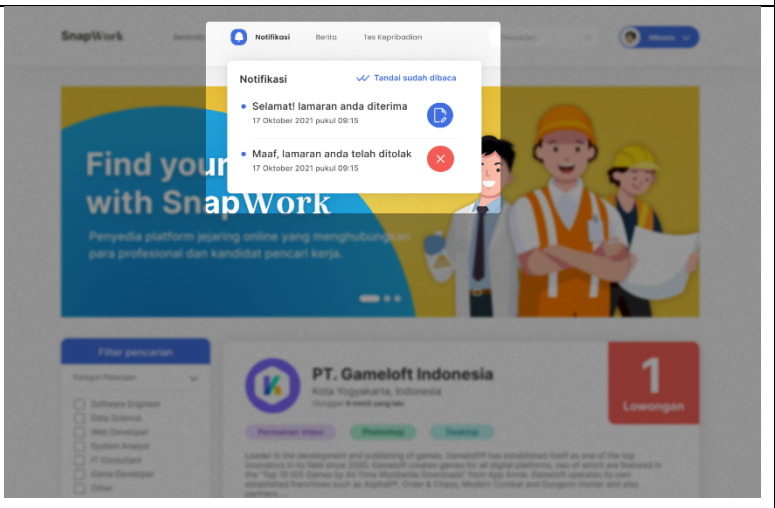
### 3.3 Menyesuaikan *prototype* dengan keinginan *user*

Setelah membuat desain *prototype*, ada beberapa langkah yang harus ditempuh yaitu menyesuaikan *prototype* dengan keinginan *user*, *pre-testing*, *testing*, *re-design*, *re-testing*. Pada tahap ini *prototype* disesuaikan dengan daftar keinginan *user* yang ditunjukkan pada Tabel 3.7. Berikut Tabel 3.10 merupakan penjelasan mengenai penyesuaian *prototype* dengan keinginan *user*.

Tabel 3.10 Penyesuaian *Prototype* dengan Keinginan *User*

No	Keinginan	Solusi Desain
1	Fitur melamar lowongan pekerjaan	

<p>2</p>	<p>Fitur mengisi data diri pengguna (<i>fresh graduate</i>)</p>	
<p>3</p>	<p>Fitur tes kepribadian</p>	

4	Fitur berita teknologi informasi	 <p><b>Artikel Terbaru</b></p> <p>19 Oktober 2022 <b>10 Skill Digital yang Dibutuhkan Perusahaan, Fresh Graduate Sudah Kuasai?</b> Ada banyak sekali skill atau kemampuan baru yang bisa dikuasai mahasiswa atau fresh graduate untuk meningkatkan...</p> <p>19 Oktober 2022 <b>Lowongan Kerja Dibidang Machine Learning Mengalami Peningkatan</b></p> <p>18 Oktober 2022 <b>Artificial Intelligence Mulai Banyak Diminati Kalangan Generasi Z</b></p> <p>17 Oktober 2022 <b>Nintendo Buka Lowongan Kerja Bagi Fresh Graduate Lulusan Informatika</b></p>
5	Fitur mengunggah postingan lowongan pekerjaan	 <p><b>Posting Lowongan pekerjaan</b></p> <p>25 Lamaran <b>Application Designer</b> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Purus in neque fringilla placerat ut sagittis ut. Integer urna vestibulum enim nibh sed.</p> <p>25 Lamaran <b>Application Designer</b> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Purus in neque fringilla placerat ut sagittis ut. Integer urna vestibulum enim nibh sed.</p> <p>25 Lamaran <b>Application Designer</b> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Purus in neque fringilla placerat ut sagittis ut. Integer urna vestibulum enim nibh sed.</p> <p><b>Tambah Lowongan</b></p>
6	Fitur notifikasi lamaran	 <p><b>Notifikasi</b> ✓ Tandai sudah dibaca</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Selamat! lamaran anda diterima 17 Oktober 2021 pukul 09:15</li> <li>Maaf, lamaran anda telah ditolak 17 Oktober 2021 pukul 09:15</li> </ul> <p><b>Find your with SnapWork</b></p> <p>Penyedia platform jejaring online yang menghubungkan para profesional dan kandidat pencari kerja.</p> <p><b>PT. Gameloft Indonesia</b> Kota Yogyakarta, Indonesia Grupus 3 orang pengirim</p> <p><b>1 Lowongan</b></p>

<p>7</p>	<p>Fitur melihat hasil tes kepribadian secara keseluruhan</p>	
<p>8</p>	<p>Fitur informasi jumlah pelamar pada postingan lowongan pekerjaan</p>	

### 3.3.1 Pre-testing

Langkah selanjutnya dilakukan pengujian untuk membuktikan bahwa hasil dari desain yang telah dibuat dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna. Dalam penelitian kali ini pengujian menggunakan metode *usability testing* dengan bantuan alat atau *tools* Maze. Sebelum melakukan pengujian dibuatkan beberapa daftar skenario yang akan diujikan kepada pengguna. Tabel 3.11 menunjukkan daftar skenario yang dilakukan pada saat pengujian.

Tabel 3.11 Daftar tabel skenario pengujian (*fresh graduate*)

No	Skenario	Tujuan
1	Pengguna sebagai <i>fresh graduate</i> ingin membuat akun dan masuk kedalam <i>website</i> SnapWork	Pengguna dapat memiliki akun dalam <i>website</i> SnapWork Pengguna melengkapi data terkait nama lengkap, nama akun, email, nomor ponsel dan kata sandi
2	Pengguna sebagai <i>fresh graduate</i> ingin melengkapi identitas diri pada profil pengguna	Pengguna dapat melengkapi identitas diri yang ada di profil pengguna melengkapi data terkait biodata, dokumen dan portofolio
3	Pengguna sebagai <i>fresh graduate</i> ingin melamar pekerjaan sesuai dengan bidang yang diinginkan	Pengguna dapat melihat informasi terkait lamaran yang diberikan dan melamar pekerjaan tersebut
4	Pengguna sebagai <i>fresh graduate</i> ingin melakukan tes kepribadian guna memahami karakter pada diri pengguna	Pengguna dapat memahami terkait kelebihan dan kekurangannya sehingga dapat memaksimalkan potensinya
5	Pengguna sebagai <i>fresh graduate</i> ingin melihat hasil tes secara keseluruhan sehingga pengguna melakukan pembayaran hasil tes kepribadian	Pengguna dapat melihat pekerjaan yang sesuai dengan pengguna dan melihat hasil keseluruhan dari tes kepribadian
6	Pengguna sebagai <i>fresh graduate</i> ingin membaca berita seputar teknologi informasi	Pengguna mendapatkan informasi mengenai teknologi informasi terbaru
7	Pengguna sebagai <i>fresh graduate</i> ingin melihat notifikasi status lamaran yang dilamar	Pengguna mendapatkan informasi mengenai status lamaran terbaru

Tabel 3.12 Daftar tabel skenario pengujian (mitra perusahaan)

No	Skenario	Tujuan
1	Pengguna sebagai mitra perusahaan ingin membuat akun perusahaan dan masuk kedalam <i>website</i> SnapWork	Pengguna dapat memiliki akun dalam <i>website</i> SnapWork pengguna melengkapi data terkait informasi perusahaan dan informasi penanggung jawab perusahaan
2	Pengguna sebagai mitra perusahaan ingin menyeleksi lamaran yang masuk	Pengguna dapat melihat detail lamaran dan menerima lamaran dari pelamar
3	Pengguna sebagai mitra perusahaan ingin memposting lowongan pekerjaan	Pengguna dapat mengunggah postingan lowongan perusahaan

### 3.3.2 Testing

Pada langkah ini dilakukan pengujian *prototype* awal yang telah dibuat kepada 18 calon pengguna (*fresh graduate*) dan 5 orang dari calon pengguna (mitra perusahaan). Pengujian dilakukan dengan menggunakan bantuan dari aplikasi maze.co. Calon pengguna diminta untuk mengakses tautan yang berisi 7 skenario bagi calon pengguna *fresh graduate* dan 3 skenario bagi mitra perusahaan. Pengujian ini merupakan salah satu cara untuk mendapatkan hasil dari variable *usability testing*. Informasi perihal *usability testing* sudah dijelaskan pada subbab 2.5. Hasil dari pengujian ini nantinya akan ditarik menjadi kesimpulan apakah desain yang dibuat telah memenuhi kebutuhan pengguna atau belum. Hal tersebut berdasarkan dengan nilai yang didapat dari rata-rata *usability score* keseluruhan skenario lebih besar atau sama dengan 80. Informasi mengenai level nilai *usability score* ini dijelaskan pada subbab 2.5. Berikut Tabel 3.13 dan Tabel 3.14 merupakan rangkuman hasil dari keseluruhan data pengujian yang telah dilakukan.

Tabel 3.13 Rangkuman data hasil pengujian (*fresh graduate*)

Skenario	<i>Direct Success Rate</i>	<i>Indirect Success Rate</i>	<i>Give-up / Bounce Rate</i>	<i>Miss click Rate</i>	<i>Average Duration</i>	<i>Usability Score</i>
1	72%	28%	0%	4%	27s	84
2	39%	28%	33%	21%	51s	43
3	0%	100%	0%	3%	12s	49
4	61%	39%	0%	6%	9s	78
5	83%	17%	0%	35%	20s	75

6	61%	39%	0%	23%	21s	70
7	94%	6%	0%	26%	9s	84

Tabel 3.14 Rangkuman data hasil pengujian (mitra perusahaan)

Skenario	<i>Direct Success Rate</i>	<i>Indirect Success Rate</i>	<i>Give-up / Bounce Rate</i>	<i>Miss click Rate</i>	<i>Average Duration</i>	<i>Usability Score</i>
1	67%	33%	0%	46,2%	50s	72
2	50%	50%	0%	38,5%	26,2s	55
3	67%	33%	0%	38,6%	32s	72

Berdasarkan dari Tabel 3.13 dan Tabel 3.14 dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat 1 skenario dengan nilai *usability score* terburuk dikarenakan pengguna gagal menyelesaikan skenario yang diberikan.
2. Pada skenario ke-2 (*fresh graduate*) terdapat 1 skenario dengan nilai *direct succes rate* 0% dikarenakan pada saat melakukan pengujian pengguna menemukan cara yang lebih efektif dalam menyelesaikan suatu skenario yang belum terdapat pada *path* skenario pengujian sehingga mengurangi penilaian terhadap *usability score*.
3. Pada skenario ke-2 (mitra perusahaan) pengguna kebingungan dalam mencari button CTA (*Call to Action*) yang menampilkan detail pelamar sehingga menyebabkan tingginya nilai *miss click rate*.

Pada saat melakukan pengujian, ada beberapa pengguna (*fresh graduate*) yang masih terlihat kebingungan dalam membaca grafik hasil tes kepribadian, pengguna merasa tombol unggah pada halaman dokumen tidak efisien karena tombol unggah tidak dihilangkan setelah dokumen terunggah, penggunaan *field* yang bisa dimaksimalkan dengan menggunakan fitur *dropdown* atau *date picker* sehingga memudahkan pengguna dalam mengisi sebuah formulir, desain *card* yang dapat lebih dikecilkan lagi ukurannya, lalu dari sisi pengguna (mitra perusahaan) yaitu penggunaan warna yang terlalu kontras sehingga memecahkan fokus pengguna, informasi mengenai keterangan tabel yang diberikan masih belum jelas sehingga perlu ditambahkan pada tiap kolom tabel, pertimbangan terkait menampilkan tombol ubah dan hapus agar meminimalisir kesalahan pengguna, beberapa ukuran *font* masih terlihat kebesaran. Oleh karena itu, dilakukan proses *re-design* pada rancangan desain antarmuka *website SnapWork*.

### 3.3.3 Re-Design

Pada langkah ini, dilakukan desain ulang terhadap tampilan antarmuka mengikuti *feedback* yang telah diberikan pada langkah *testing* yang sebelumnya. Tidak semua *feedback* yang diberikan akan direalisasikan kedalam desain selanjutnya karena beberapa *feedback* tidak mempunyai alasan yang kuat. Langkah ini dilakukan untuk menyempurnakan dan memaksimalkan desain antarmuka yang dibuat sehingga sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berikut adalah desain tampilan antarmuka yang akan di *re-design*.

1. Halaman beranda pengguna
2. Halaman profil pada bagian unggah dokumen
3. Halaman formulir mengisi data diri
4. Halaman pengembangan diri
5. Halaman dashboard perusahaan

### 3.3.4 Re-Testing

Langkah selanjutnya dilakukan pengujian kembali untuk memaksimalkan hasil variabel *usability testing* dan mendapatkan nilai yang tinggi pada *usability score*. Pada pengujian ini dilakukan menggunakan skenario yang sama, namun dengan desain antarmuka yang telah diperbaiki dan disempurnakan.

Tabel 3.15 Rangkuman data hasil pengujian ulang (*fresh graduate*)

Skenario	<i>Direct Success Rate</i>	<i>Indirect Success Rate</i>	<i>Give-up / Bounce Rate</i>	<i>Miss click Rate</i>	<i>Average Duration</i>	<i>Usability Score</i>
1	94%	6%	0%	8,4%	20,1s	93
2	89%	11%	0%	16,4%	43,1s	90
3	89%	11%	0%	8,1%	14,9s	92
4	78%	22%	0%	12,8%	8,5s	85
5	100%	0%	0%	27,3%	11,3s	84
6	78%	22%	0%	7,9%	39,9s	88
7	100%	0%	0%	12,2%	5,5s	87

Tabel 3.16 Rangkuman data hasil pengujian ulang (mitra perusahaan)

Skenario	<i>Direct Success Rate</i>	<i>Indirect Success Rate</i>	<i>Give-up / Bounce Rate</i>	<i>Miss click Rate</i>	<i>Average Duration</i>	<i>Usability Score</i>
1	80%	20%	0%	3,9%	23,7s	91
2	100%	0%	0%	19,4%	29,2s	89
3	80%	20%	0%	0%	15,5s	92

Berdasarkan dari Tabel 3.15 dan Tabel 3.16 dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. *Direct success rate* pada kedua tabel telah melebihi dari 70% sehingga dapat disimpulkan lebih dari setengah partisipan dapat menyelesaikan skenario yang diujikan dengan benar.
2. *Average duration* pada dua tabel diatas beberapa mengalami perubahan lebih cepat karena partisipan sudah familiar dengan tata letak konten pada *website* SnapWork.
3. Terjadi peningkatan signifikan yang semula bernilai 43, 49 dan 55 menjadi 90, 92, dan 89. Hal ini dikarenakan pengguna telah terbiasa dengan tampilan antarmuka *website* SnapWork.
4. Hasil rata-rata *usability score* dalam Tabel 3.15 bernilai 88,4 dan pada Tabel 3.16 bernilai 90,6.

### 3.4 Menggunakan *Prototype*

Setelah dilakukan dua kali pengujian didapatkan hasil nilai *usability score* yang maksimal yaitu 88,4 dan 90,6. Data ini menunjukkan bahwa tidak perlu dilakukan pengujian kembali karena sudah merepresentasikan kemudahan pengguna dalam menggunakan *website*. Desain *prototype* yang telah dibuat kemudian digunakan oleh *hacker* tim Acestronout untuk dijadikan acuan dalam pembuatan *website* yang sedang dikembangkan.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil

Desain tampilan antarmuka yang dibuat pada penelitian ini merupakan acuan untuk *hacker* dalam pembuatan *website* yang sebenarnya. Pada tahap ini akan ditampilkan desain tampilan antarmuka yang telah melalui tahapan iterasi dan mendapatkan *feedback* dari calon pengguna.

##### 4.1.1 *Re-Design*

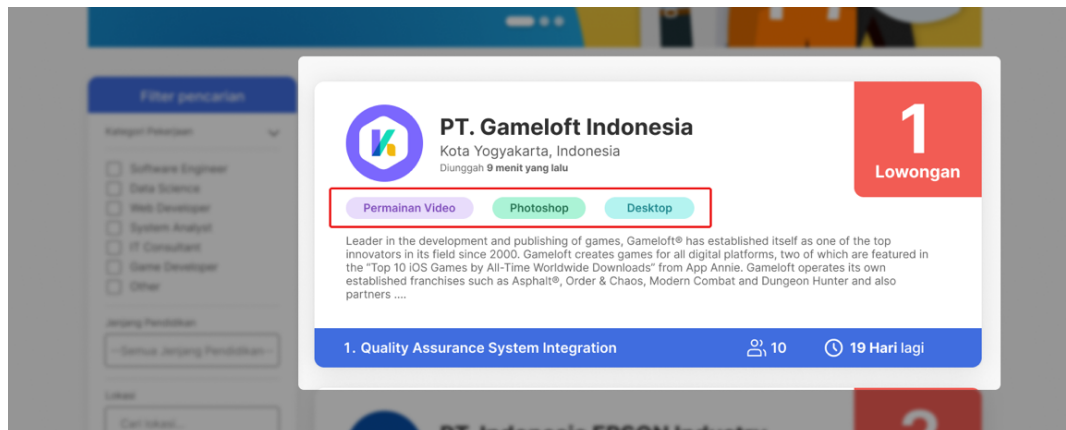
*Feedback* yang telah diberikan oleh partisipan pada tahap sebelumnya dianalisis lalu direalisasikan melalui proses *re-design* untuk dilakukan perbaikan. Berikut didapatkan *feedback* yang diberikan oleh partisipan pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 *Feedback* partisipan

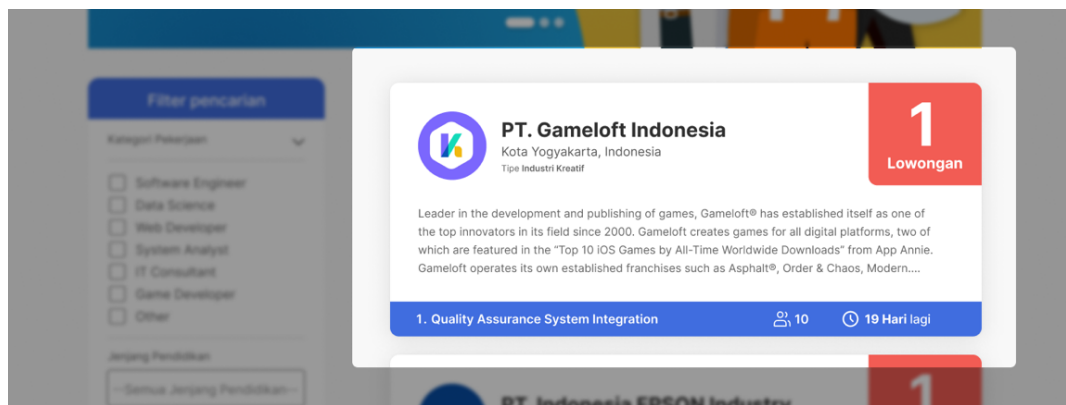
Poin	Deskripsi perbaikan	Sudah/belum
1	Ukuran card masih dapat diperkecil	sudah
2	Memaksimalkan penggunaan <i>icon</i>	sudah
3	Memaksimalkan penggunaan <i>field</i>	sudah
4	Memberikan penjelasan terkait grafik hasil tes kepribadian	sudah
5	Perbaikan pada halaman <i>dashboard</i>	sudah

##### 1. Ukuran card masih dapat diperkecil

Pengguna merasa tampilan *card* pada halaman beranda masih terlalu besar dan masih dapat diperkecil sehingga meminimalisir pengguna dalam melakukan *scrolling*. Selain mengecilkan ukuran, informasi yang ditampilkan pada *card* juga mengalami sedikit perubahan. Gambar 4.1 menunjukkan halaman beranda sebelum perbaikan dan Gambar 4.2 menunjukkan halaman beranda setelah perbaikan.



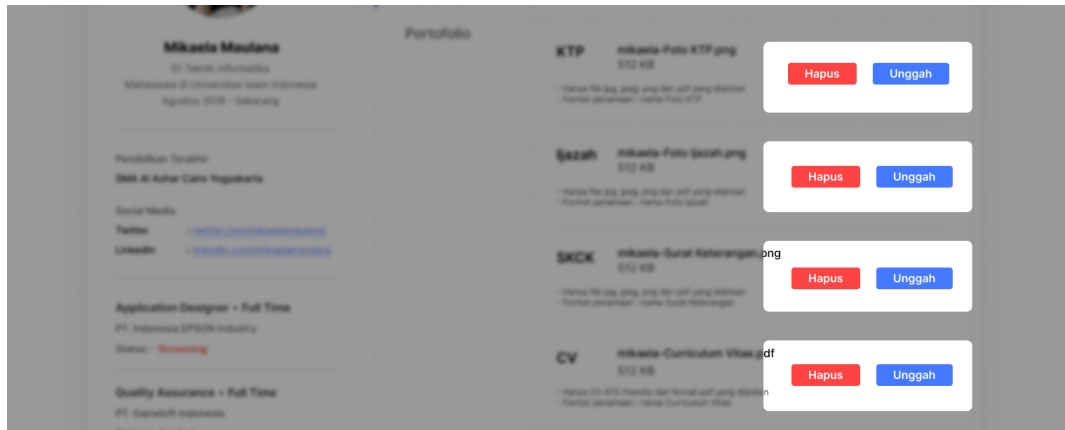
Gambar 4.1 Tampilan halaman beranda sebelum perbaikan



Gambar 4.2 Tampilan halaman beranda setelah perbaikan

## 2. Memaksimalkan penggunaan *icon*

Pada halaman dokumen, *button* hapus diberikan *icon* ‘tong sampah’ dan menghapus *button* ‘unggah’ agar pengguna dapat mengurangi pertimbangan dalam memberikan sebuah respon. Gambar 4.3 menunjukkan halaman dokumen sebelum perbaikan dan Gambar 4.4 menunjukkan halaman dokumen setelah perbaikan.



Gambar 4.3 Tampilan halaman dokumen sebelum perbaikan



Gambar 4.4 Tampilan halaman dokumen setelah perbaikan

### 3. Memaksimalkan penggunaan *field*

Pada pengisian *form* biodata pengguna diberikan pilihan menggunakan *drop down* dan *date picker* sehingga lebih dapat memudahkan pengguna dalam mengisi formulir. Gambar 4.5 menunjukkan formulir biodata sebelum perbaikan dan Gambar 4.6 menunjukkan formulir biodata setelah perbaikan.

Tempat, Tanggal Lahir  
Guruhaji, 16 November 1999

Provinsi  
Daerah Istimewa Yogyakarta

Negara  
Indonesia

Jenis Kelamin  
Pria

Agama  
Islam

Status  
Lajang

S1  
Universitas Islam Indonesia

Tanggal Kelulusan  
13 Desember 2022

Tanggal Kelulusan  
11 Maret 2018

Jurusan  
IPA

Huba  
Dahraga

Jurusan  
Teknik Informatika

Nomor Ponsel  
089621577175

SMA  
SMA Al Fuhar Catur Yogyakarta

Email  
mksaramanusa@gmail.com

Alamat  
Jl. Mula 7 No. 7a, Ngaglik, Sleman, YOGYAKARTA

Deskripsi diri  
Profesional IT yang berorientasi detail dengan pengalaman 10 tahun sebagai software support specialist dan system/network technician. Terampil dalam mengoperasikan berbagai platform, memiliki kemampuan komunikasi lisan dan tulisan yang baik, dan mampu menyelesaikan masalah software yang kompleks dalam waktu yang singkat.

Gambar 4.5 Tampilan *form* biodata sebelum perbaikan

Tempat, Tanggal Lahir  
Guruhaji, 16 November 1999

Negara  
Indonesia

S1  
Universitas Islam Indonesia

Jenis Kelamin  
Pria

Agama  
Islam

Status  
Lajang

Tanggal Masuk  
19 Agustus 2018

Tanggal Kelulusan  
13 Desember 2022

Tanggal Masuk  
22 Mei 2015

Tanggal Kelulusan  
11 Maret 2018

Jurusan  
IPA

Huba  
Dahraga

Jurusan  
Teknik Informatika

Nomor Ponsel  
089621577175

SMA  
SMA Al Fuhar Catur Yogyakarta

Email  
mksaramanusa@gmail.com

Alamat  
Jl. Mula 7 No. 7a, Ngaglik, Sleman, YOGYAKARTA

Kota  
Jl. Mula 7 No. 7a, Ngaglik, Sleman, YOGYAKARTA

Deskripsi diri  
Profesional IT yang berorientasi detail dengan pengalaman 10 tahun sebagai software support specialist dan system/network technician. Terampil dalam mengoperasikan berbagai platform, memiliki kemampuan komunikasi lisan dan tulisan yang baik, dan mampu menyelesaikan masalah software yang kompleks dalam waktu yang singkat.

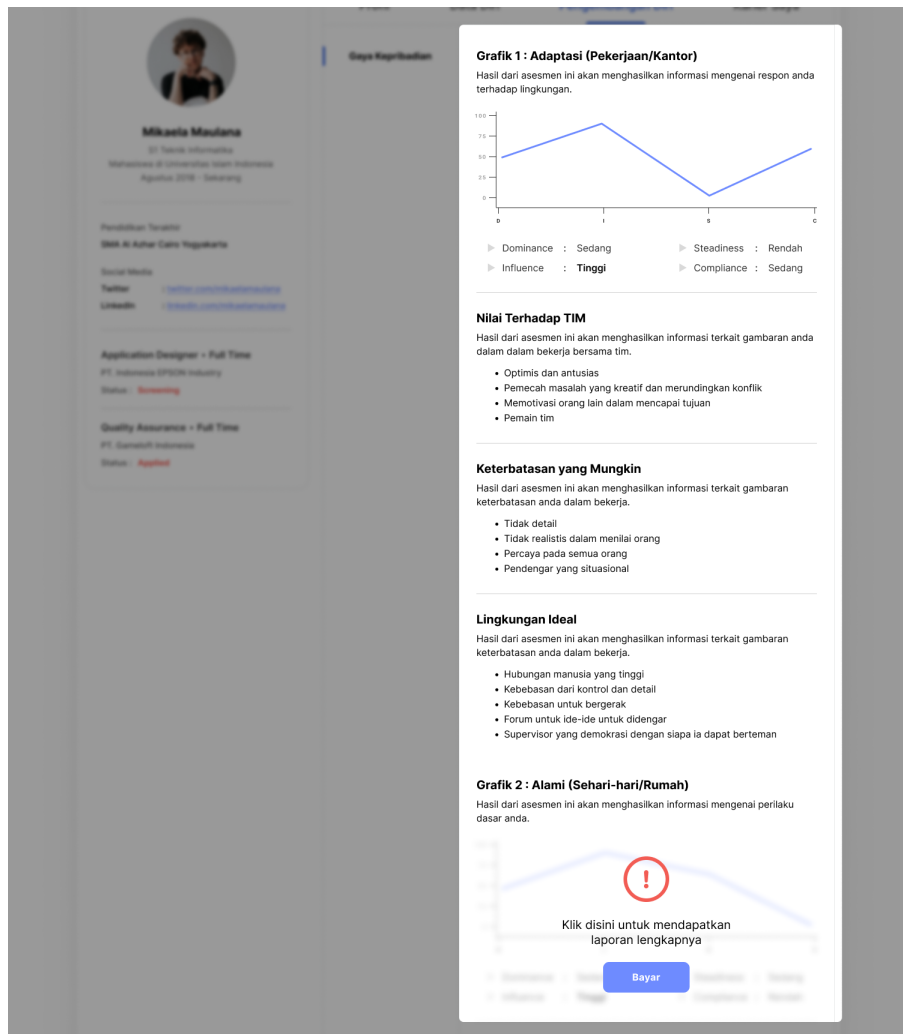
Gambar 4.6 Tampilan *form* biodata setelah perbaikan

4. Memberikan penjelasan terkait grafik hasil tes kepribadian

Beberapa pengguna mengalami kesulitan dalam membaca hasil tes kepribadian yang diberikan, sehingga penambahan informasi terkait hasil tes kepribadian ditambahkan pada halaman pengembangan diri. Gambar 4.7 menunjukkan halaman pengembangan diri sebelum perbaikan dan Gambar 4.8 menunjukkan halaman pengembangan diri setelah perbaikan.



Gambar 4.7 Tampilan halaman pengembangan diri sebelum perbaikan



Gambar 4.8 Tampilan halaman pengembangan diri setelah perbaikan

## 5. Perbaikan pada halaman *dashboard*

Pada halaman *dashboard* terdapat beberapa perbaikan yang didapatkan dari partisipan. Pertama yaitu, penggunaan warna pada profil pengguna diubah dari merah menjadi warna biru agar tidak memecah fokus pengguna. Kedua yaitu, menghilangkan kata ‘*General*’ pada *side bar*. Ketiga yaitu, memberikan keterangan yang berada diatas kolom tabel, menyesuaikan ukuran *font*, menyelaraskan warna pada *status bar*, dan mengganti warna pada *button detail*. Keempat yaitu, menghapus informasi pelamar yang melamar lowongan tersebut dan memindahkan *button* ke dalam *detail card* di pojok kanan atas. Kelima yaitu, menambahkan *section* baru berupa *draft* postingan lowongan pekerjaan. Gambar 4.9 menunjukkan halaman *dashboard* sebelum perbaikan dan Gambar 4.10 menunjukkan halaman *dashboard* setelah perbaikan.

**SnapWork**

**Dashboard**  
PT. Indonesia EPSON Industry

memberikan kemudahan membaca informasi dengan cepat dan akurat dan database yang telah dibersihkan

Rakabumi

General

Verified Pelamar Kerja

	Mikaela Maulana	07/10/2022, 06:31	Quality Assurance	Screening	<a href="#">Detail</a>
	Kevin Barbosa	06/10/2022, 22:02	Application Designer	Applied	<a href="#">Detail</a>
	Hendra Gunawan	06/10/2022, 17:54	Quality Assurance	Applied	<a href="#">Detail</a>
	Billy Indra	06/10/2022, 17:54	Application Designer	Rejected	<a href="#">Detail</a>

Show all

Posting Lowongan pekerjaan

25 Lamaran

**Application Designer**

EPSON

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Purus in neque fringilla placerat ut sagittis ut. Integer urna vestibulum enim nibh sed.

[Hapus](#) [Ubah](#)

25 Lamaran

**Application Designer**

EPSON

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Purus in neque fringilla placerat ut sagittis ut. Integer urna vestibulum enim nibh sed.

[Hapus](#) [Ubah](#)

[+](#) **Tambah Lowongan**

Show all

Riwayat Pembayaran

1	Application Designer	07/10/2022, 06:31	Rp.50.000	Menunggu	<a href="#">Detail</a>
2	Quality Assurance	06/10/2022, 22:02	Rp.25.000	Selesai	<a href="#">Detail</a>
3	UX Designer	06/10/2022, 17:54	Rp.25.000	Selesai	<a href="#">Detail</a>
4	Web Security	06/10/2022, 17:54	Rp.50.000	Gagal	<a href="#">Detail</a>

Show all

Gambar 4.9 Tampilan halaman *dashboard* sebelum perbaikan

**SnapWork**

**Dashboard** 1 Rakabumi

**PT. Indonesia EPSON Industry**

Memberikan kemudahan membaca informasi dengan cepat dan akurat dan database yang lebih terintegrasi

**2**

**3**

**3**

Nama	Tanggal Melamar	Posisi Lamaran	Status	Lihat detail
Mikaela Maulana	07/10/2022, 06:31	Quality Assurance	Screening	<a href="#">Detail</a>
Kevin Barbosa	06/10/2022, 22:02	Application Designer	Applied	<a href="#">Detail</a>
Hendra Gunawan	06/10/2022, 17:54	Quality Assurance	Applied	<a href="#">Detail</a>
Billy Indra	06/10/2022, 17:54	Application Designer	Rejected	<a href="#">Detail</a>

**4**

**4**

**3**

Nama	Tanggal Pembayaran	Posisi Lamaran	Tenggat Postingan	Status	Lihat detail
Application Designer	07/10/2022, 06:31	Rp. 50.000	10 Hari lagi	Pending	<a href="#">Detail</a>
Quality Assurance	06/10/2022, 22:02	Rp. 25.000	9 Hari lagi	Done	<a href="#">Detail</a>
UX Designer	06/10/2022, 17:54	Rp. 25.000	9 Hari lagi	Done	<a href="#">Detail</a>
Web Security	06/10/2022, 17:54	Rp. 50.000	7 Hari lagi	Failed	<a href="#">Detail</a>

**5**

**5**

**5**

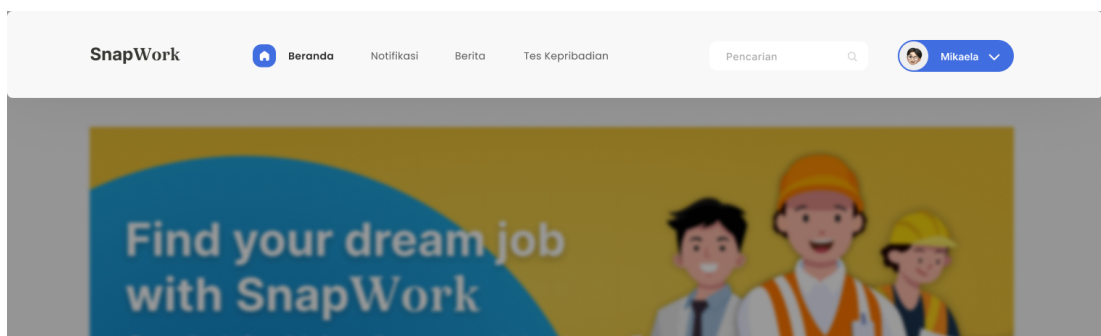
Gambar 4.10 Tampilan halaman *dashboard* setelah perbaikan

#### 4.1.2 Penerapan Prinsip *User Interface*

Pada proses perancangan desain tampilan antarmuka diterapkan prinsip dari *user interface* yang terdapat pada subbab 2.3. Berikut prinsip-prinsip *user interface* yang diterapkan pada rancangan desain tampilan antarmuka *website* SnapWork.

##### 1. *User Familiarity*

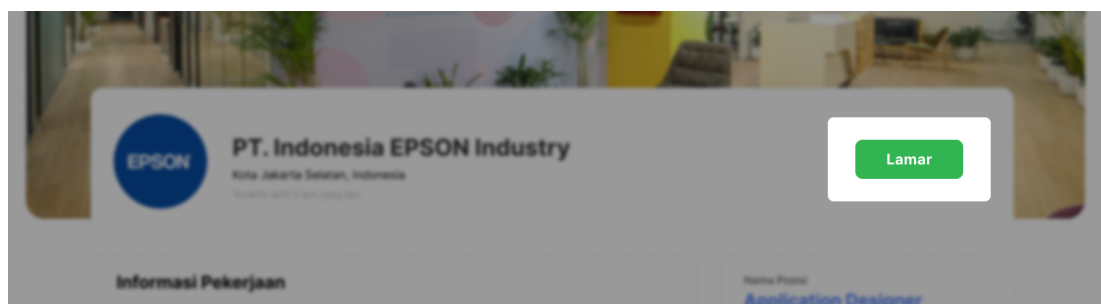
Prinsip *user familiarity* diterapkan dengan menggunakan kata beranda pada bilah *navigation bar* yang digunakan pengguna untuk kembali ke *landing page website* SnapWork. Penerapan prinsip *user familiarity* dapat dilihat pada Gambar 4.11 sebagai berikut.



Gambar 4.11 Penerapan *user familiarity* pada tampilan *website* SnapWork

##### 2. *Consistency*

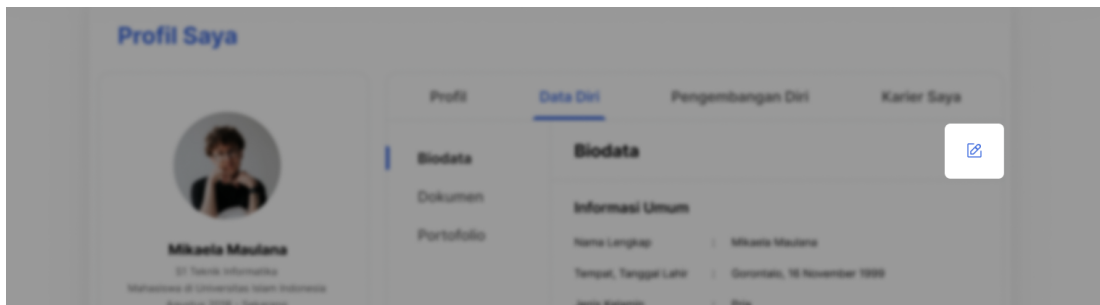
Prinsip *consistency* diterapkan pada saat pengguna menekan tombol 'lamar' pada postingan pekerjaan sehingga sistem akan memunculkan *form* untuk melamar pekerjaan. Penerapan prinsip *consistency* dapat dilihat pada Gambar 4.12 sebagai berikut.



Gambar 4.12 Penerapan *consistency* pada tampilan *website* SnapWork

### 3. *Minimal surprise*

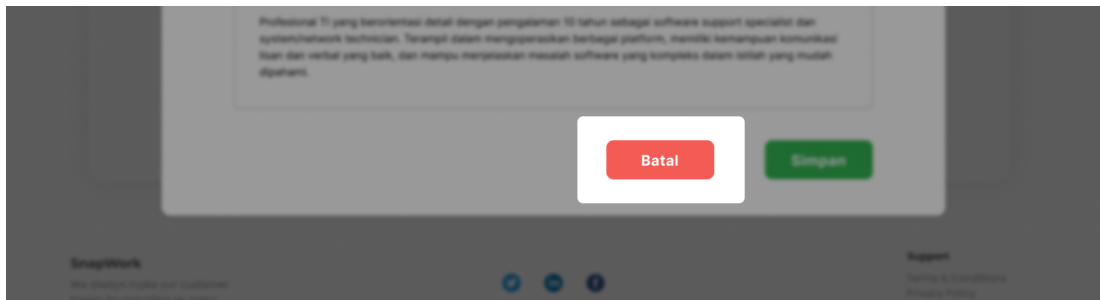
Prinsip *minimal surprise* diterapkan menggunakan *icon* yang menyerupai tindakan yang akan dilakukan pengguna. Penerapan prinsip *minimal surprise* diimplementasikan dengan penggunaan *icon edit* pada halaman data diri. Berikut *icon edit* yang ditunjukkan pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 Penerapan *minimal surprise* pada tampilan *website* SnapWork

### 4. *Recoverability*

Prinsip *recoverability* diterapkan menggunakan tombol keluar yang digunakan untuk melakukan pembatalan perubahan. Penerapan prinsip *recoverability* dapat dilihat pada Gambar 4.14 sebagai berikut.



Gambar 4.14 Penerapan *recoverability* pada tampilan *website* SnapWork

### 5. *User guidance*

Prinsip *user guidance* pada penelitian kali ini diterapkan dengan menyertakan *caption* pada tombol '*delete*'. Penerapan prinsip *user guidance* dapat dilihat pada Gambar 4.15 sebagai berikut.



Gambar 4.15 Penerapan *user guidance* pada tampilan *website* SnapWork

### 4.1.3 Penerapan Prinsip *User Experience*

Selain mengimplementasikan prinsip *user interface* perancangan *website* SnapWork ini juga menggunakan penerapan *user experience* yang sudah dijelaskan pada subbab 2.4. Hal ini dibuktikan melalui hasil dari tahapan iterasi kedua yang terdapat pada Tabel 3.15 dan Tabel 3.16. Berikut merupakan prinsip dari *user experience* yang diterapkan pada perancangan desain tampilan antarmuka.

#### 1. *Value*

Perancangan UI/UX *website* SnapWork sudah dibuat berdasarkan wawancara dengan calon pengguna yang kemudian didapatkan kebutuhan pengguna sesuai dengan Tabel 3.7 dan telah direalisasikan menjadi fitur-fitur yang terdapat dalam *website*.

#### 2. *Usability*

Pengguna berhasil menyelesaikan semua skenario yang diberikan melalui pengujian maze.co dan mendapatkan nilai yang tinggi sesuai dengan Tabel 3.15 dan Tabel 3.16 pada bagian *direct success rate*.

#### 3. *Adoptability*

Platform SnapWork dapat diakses dimana saja selama ada internet dengan menggunakan web *browser* sehingga memudahkan pengguna dalam menggunakan platform.

#### 4. *Desirability*

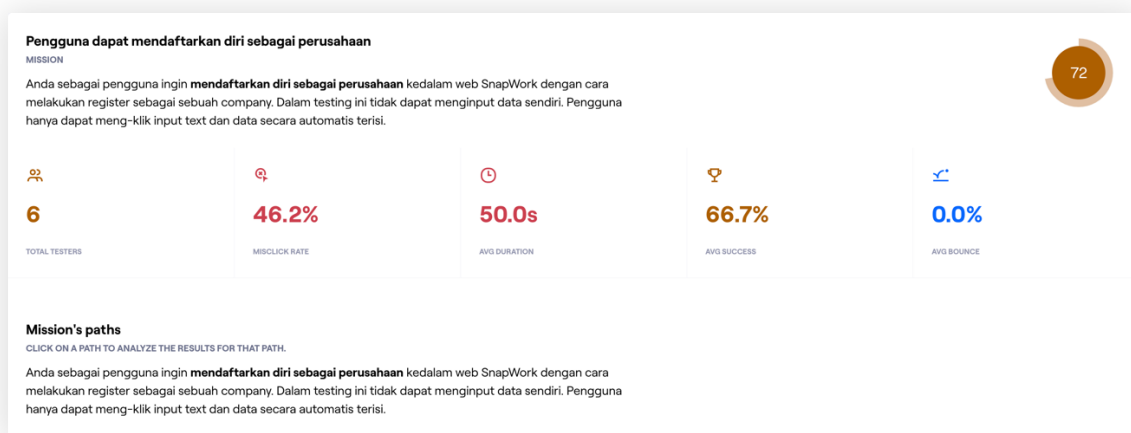
Warna yang digunakan pada platform SnapWork menggunakan warna *basic* seperti biru, merah, hijau dan kuning lalu pada rancangan ini juga tidak menggunakan warna yang berlebihan sehingga memberikan kenyamanan pada pengguna. Konsep yang diusung pada perancangan ini adalah minimalis sehingga tampilan antarmuka yang disajikan terlihat lebih profesional.

## 4.2 Pembahasan

Pada subbab ini, menjelaskan pembahasan terkait hasil yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya. Terdapat 3 langkah yang ditempuh pada penelitian kali ini yaitu umpan balik penilaian perusahaan, perbandingan pengujian pertama dan kedua, dan yang terakhir evaluasi hasil.

### 4.2.1 Umpan balik penilaian perusahaan

Pada iterasi pertama kepada mitra perusahaan dilakukan secara tatap muka yaitu dengan presentasi terkait *prototype* yang telah dibangun menggunakan figma kepada bapak Arief selaku pemilik dan bapak Tomi selaku UX *leader* pada mitra perusahaan yang bernama Krafthaus, lalu setelah presentasi dilakukan pengguna diminta untuk mencoba *website* yang telah terhubung dengan aplikasi maze sehingga dapat merekam aktivitas penguji dari waktu pengerjaan, halaman yang ditampilkan hingga kesalahan pengguna dalam menekan tombol. Berikut merupakan gambaran dari pengujian melalui aplikasi maze.co yang ditunjukkan pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16 Data *testing* dengan menggunakan aplikasi maze

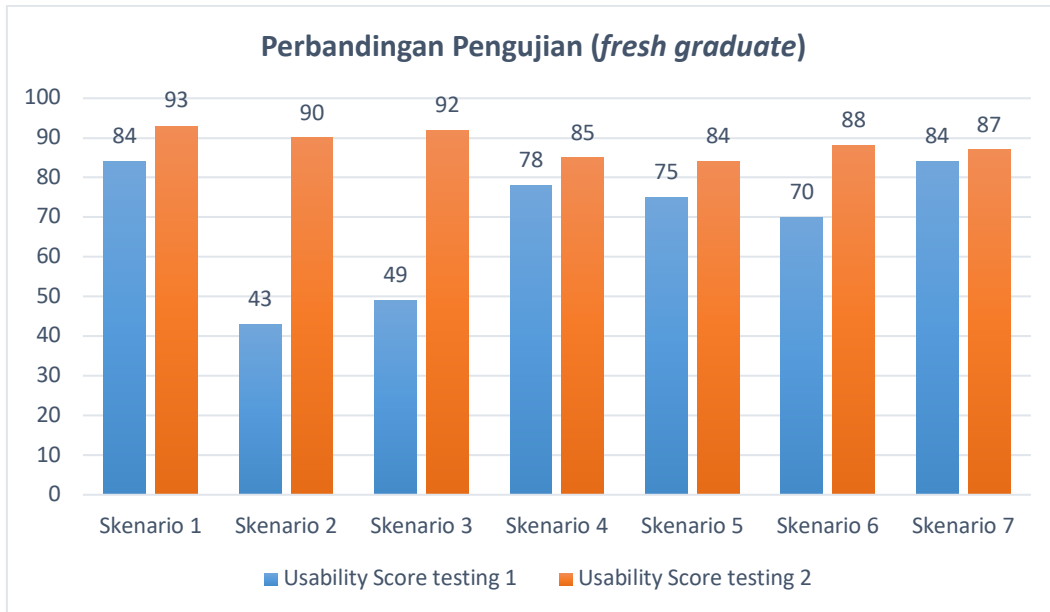
Selanjutnya diberikan *feedback* terhadap *prototype* yang telah diujikan. Terdapat dua jenis *feedback* yang didapatkan yaitu *feedback* secara langsung pada saat pengujian dilaksanakan dan *feedback* melalui *form* yang telah diberikan. Berikut merupakan *feedback* dari mitra perusahaan yang telah dirangkum:

1. Bapak Arief memberikan *feedback* terkait warna pada status *bar* pelamar dan postingan pekerjaan diubah karena dapat memecah fokus pengguna pada saat pertama kali melihat *dashboard*.
2. Bapak Arief memberikan *feedback* terkait penggunaan *font size* dan *font color* yang masih belum konsisten pada tabel pelamar kerja agar memudahkan pengguna dalam membaca informasi yang diberikan.
3. Bapak Tomi memberikan *feedback* terkait warna pada tombol detail lebih baik disamakan dengan warna utama agar pengguna mengetahui tombol tersebut merupakan tombol yang dapat ditekan.
4. Bapak Tomi memberikan *feedback* terkait tombol hapus dan ubah pada *card* sebaiknya di sembunyikan agar meminimalisir pengguna dalam melakukan kesalahan.
5. Bapak Tomi memberikan *feedback* terkait penambahan *section* tentang *draft* postingan lowongan pekerjaan agar postingan tetap tersimpan saat pengguna mengalami masalah pada pembayaran postingan
6. Bapak Tomi memberikan *feedback* terkait memaksimalkan penggunaan *icon* pada sebuah tombol agar mengurangi respon pengguna dalam melakukan suatu tindakan.

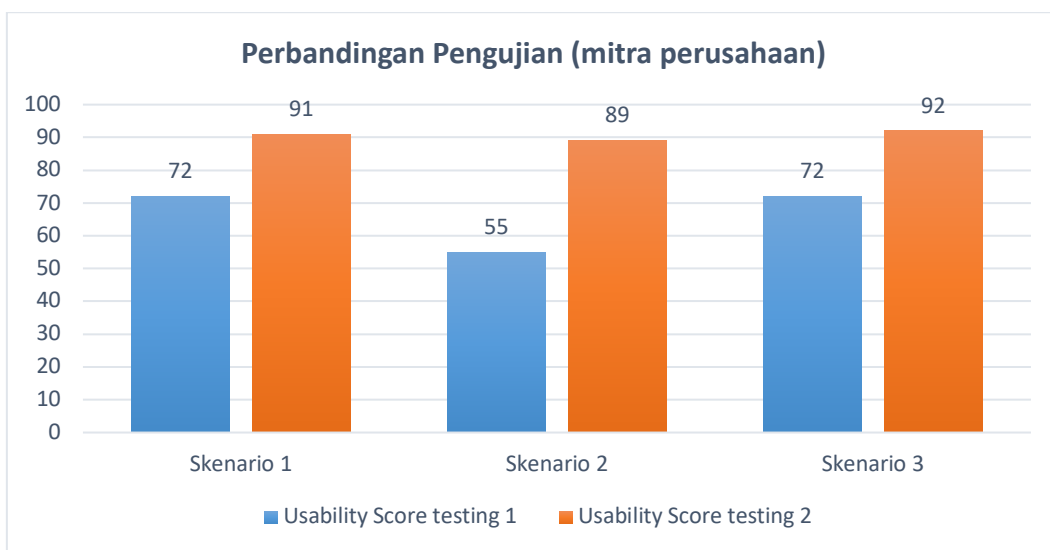
*Feedback* yang diberikan oleh mitra perusahaan kemudian dilakukan *review* dan diterapkan pada *prototype website* SnapWork. Setelah melakukan perbaikan, *prototype* yang telah diperbaiki dilakukan pengujian ulang kepada pengguna sehingga mendapatkan hasil pada Tabel 3.16.

#### **4.2.2 Perbandingan pengujian pertama dan kedua**

Setelah dilakukan proses pengujian sebanyak dua kali, didapatkan nilai *usability score* yang dapat terlihat perbandingan kedua nilai dalam bentuk *bar chart* pada Gambar 4.17 dan Gambar 4.18.



Gambar 4.17 Perbandingan *usability score* pada pengujian 1 & 2 (*fresh graduate*)



Gambar 4.18 Perbandingan *usability score* pada pengujian 1 & 2 (mitra perusahaan)

Berdasarkan dari kedua data gambar tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pada proses *re-design* mengalami keberhasilan sehingga tidak perlu dilakukan pengujian kembali. Hal ini diperkuat dengan adanya perubahan nilai yang cukup drastis yang ditunjukkan pada skenario 2 dan 3 (*fresh graduate*) dan skenario 2 (mitra perusahaan)

### 4.2.3 Evaluasi

Tahap ini menjelaskan mengenai hasil pembahasan dari tahapan yang telah ditempuh pada tahap di atas. Langkah pertama yaitu pembuatan dua macam skenario untuk calon pengguna (*fresh graduate*) berjumlah 7 skenario dan calon pengguna (mitra perusahaan) yang berjumlah 3 skenario. Setelah itu *prototype* dilakukan pengujian kepada partisipan dengan menggunakan bantuan aplikasi maze. Kemudian didapatkan hasil *usability score* yang belum maksimal dari pengujian pertama yaitu pada *fresh graduate* sebesar 68 dan mitra perusahaan sebesar 66. Oleh karena itu, dilakukan proses *re-design* berdasarkan *feedback* yang telah diberikan oleh partisipan. Selanjutnya dilakukan tahap pengujian kembali dengan menggunakan *prototype* yang telah diperbarui. Sehingga mendapatkan peningkatan hasil *usability score* yang lebih baik dari sisi calon pengguna (*fresh graduate*) maupun calon pengguna (mitra perusahaan). Peningkatan yang memuaskan ini membuat nilai dari kedua *usability score* berubah, dari segi calon pengguna (*fresh graduate*) skor yang sebelumnya 68 mengalami kenaikan 20 poin menjadi 88. Kemudian, dari segi calon pengguna (mitra perusahaan) skor yang sebelumnya 66 mengalami kenaikan 25 poin menjadi 91, Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa proses *re-design* telah berhasil memudahkan pengguna dan perancangan *user interface* dan *user experience* pada *website* SnapWork telah selesai.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan tampilan antarmuka pada *website* SnapWork yang telah dilakukan menggunakan pendekatan metode *evolutionary prototype* maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode *evolutionary prototype* dapat memudahkan perancangan karena pengguna dilibatkan dalam proses pembuatannya. Sehingga, perancangan yang dibangun dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengguna juga mendapatkan gambaran terkait tampilan antarmuka *website* yang sedang dirancang.
2. Hasil akhir dari pengujian yang telah dilakukan mendapatkan *direct success rate* (DSR) pada 2 macam skenario pengujian lebih dari 70 persen, sehingga dapat ditarik kesimpulan setengah dari jumlah partisipan dapat menyelesaikan skenario yang diberikan dengan benar. Lalu dari aspek *bounce rate* pada 10 skenario (total skenario) bernilai 0% atau tidak ditemukan adanya pengguna yang tidak dapat menyelesaikan skenario. Kemudian penurunan pada aspek *average duration* pada skenario karena partisipan sudah mulai terbiasa dengan *layout* atau tata letak *website* SnapWork.
3. Nilai *usability score* yang meningkat cukup tinggi pada beberapa skenario, antara lain skenario 2 dan 3 pada calon pengguna (*fresh graduate*) lalu skenario 2 pada calon pengguna (mitra perusahaan). Sehingga dapat disimpulkan bahwa proses *re-design* telah berhasil dilakukan.
4. Rancangan *user interface* dan *user experience* pada *prototype website* SnapWork yang dibangun dapat memudahkan dan membantu dalam melakukan pencarian lowongan pekerjaan. Hal ini dibuktikan dengan dilakukannya pengujian dengan pendekatan *usability testing* menggunakan aplikasi maze dan didapatkan nilai keseluruhan *usability score* untuk calon pengguna (*fresh graduate*) sebesar 88 dan untuk calon pengguna (mitra perusahaan) sebesar 91.

## 5.2 Saran

Dalam proses perancangan *user interface* dan *user experience* pada *website* SnapWork masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu pengguna memberikan beberapa saran antara lain:

1. Masih banyak pengguna yang mengalami kendala pada saat melakukan pengujian dengan menggunakan aplikasi maze karena beberapakali muncul *bug* atau tautan yang tersedia tidak dapat diakses.
2. Perancangan *user interface* dan *user experience* platform SnapWork dalam bentuk *mobile* agar membantu pengguna dalam mengakses platform.
3. Penambahan fitur-fitur yang gratis sehingga dapat menarik seiringnya dengan pengembangan lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardhiyani<sup>1</sup>, J., & Mukharil Bachtiar<sup>2</sup>, A. (n.d.). *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) 45 ANALISIS USER INTERFACE MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KOSAKATA UNTUK ANAK TUNARUNGU*.
- Badan Pusat Statistik. (2022, May 9). *Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) sebesar 5,83 persen dan Rata-rata upah buruh sebesar 2,89 juta rupiah per bulan*. <https://www.bps.go.id/pressrelease/2022/05/09/1915/februari-2022--tingkat-pengangguran-terbuka--tpt--sebesar-5-83-persen.html>.
- Firdausa, M., ... R. R.-... T. I. dan, & 2021, undefined. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Lesehan & Kolam Pancing Kresna Berbasis Website Menggunakan Model Evolutionary Prototyping. *J-Ptiik.Ub.Ac.Id*, 5(12), 5665–5671. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10323>
- Guo, F. Y., & Strategized, U. (2012). *Not just usability—The four elements of user experience*. [http://uxstrategized.com/White\\_Paper\\_Four\\_Elements\\_of\\_User\\_Experience.pdf](http://uxstrategized.com/White_Paper_Four_Elements_of_User_Experience.pdf)
- International Standards Organisation. (2019, July). *Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems*. <https://www.iso.org/standard/77520.html>.
- Ismet, M., & Indiarto, A. D. (2006). PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PEMASARAN PRODUK PANGAN DAN PERTANIAN DI ASIA. *JURNAL PANGAN*, 15(1), 15–20. <https://doi.org/10.33964/JP.V15I1.279>
- Knijnenburg, B. P., Martijn, ·, Willemsen, C., Gantner, Z., Soncu, H., Newell, C., Knijnenburg, B. P., Willemsen, · M C, Gantner, Z., Soncu, H., & Newell, C. (2012). Explaining the user experience of recommender systems. *User Modeling and User-Adapted Interaction* 2012 22:4, 22(4), 441–504. <https://doi.org/10.1007/S11257-011-9118-4>
- Maciej Serda, Becker, F. G., Cleary, M., Team, R. M., Holtermann, H., The, D., Agenda, N., Science, P., Sk, S. K., Hinnebusch, R., Hinnebusch A, R., Rabinovich, I., Olmert, Y., Uld, D. Q. G. L. Q., Ri, W. K. H. U., Lq, V., Frxqwu, W. K. H., Zklfk, E., Edvhg, L. v, ... (2010) .ح. فاطمی. PENGARUH TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PERKEMBANGAN BISNIS. *Jurnal Akuntansi Dan Sistem Teknologi Informasi*, 8(1), 343–354. <https://doi.org/10.2/JQUERY.MIN.JS>

- Saputra, D., Martin, N., Ivan Susanto, R., Andres, Y., & Muhammad Rizky Pribadi, dan. (2022). PENGEMBANGAN UI/UX PADA APLIKASI KERJA.IN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *MDP Student Conference*, 1(1), 483–489. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1817>
- Sri Mulyani. (2017). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. <https://books.google.co.id/books?id=SbrPDgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Suteja, B., Teknologi, A. H.-S. N. A., & 2008, undefined. (2008). User Interface Design for e-Learning System. *Journal.Uii.Ac.Id*, 1907–5022. <https://journal.uui.ac.id/Snati/article/download/859/786>
- Terapan, N. W.-J. S. H., & 2021, undefined. (n.d.). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Journal.Vokasi.Ui.Ac.Id*. Retrieved December 13, 2022, from <http://www.journal.vokasi.ui.ac.id/index.php/jsht/article/view/116>

## LAMPIRAN

### A. Dokumentasi pembuatan dan pengembangan ide

SEKOLAH BETA  
**KELAS DARING**  
Hipster

Dipersembahkan oleh:  
IQOO

**A NON-LINEAR PROCESS: EDI PROTEST!**

1 Empathise → Define → Ideate → Prototype → Test → Never Ending Results

2 Learn from prototypes to spark new ideas

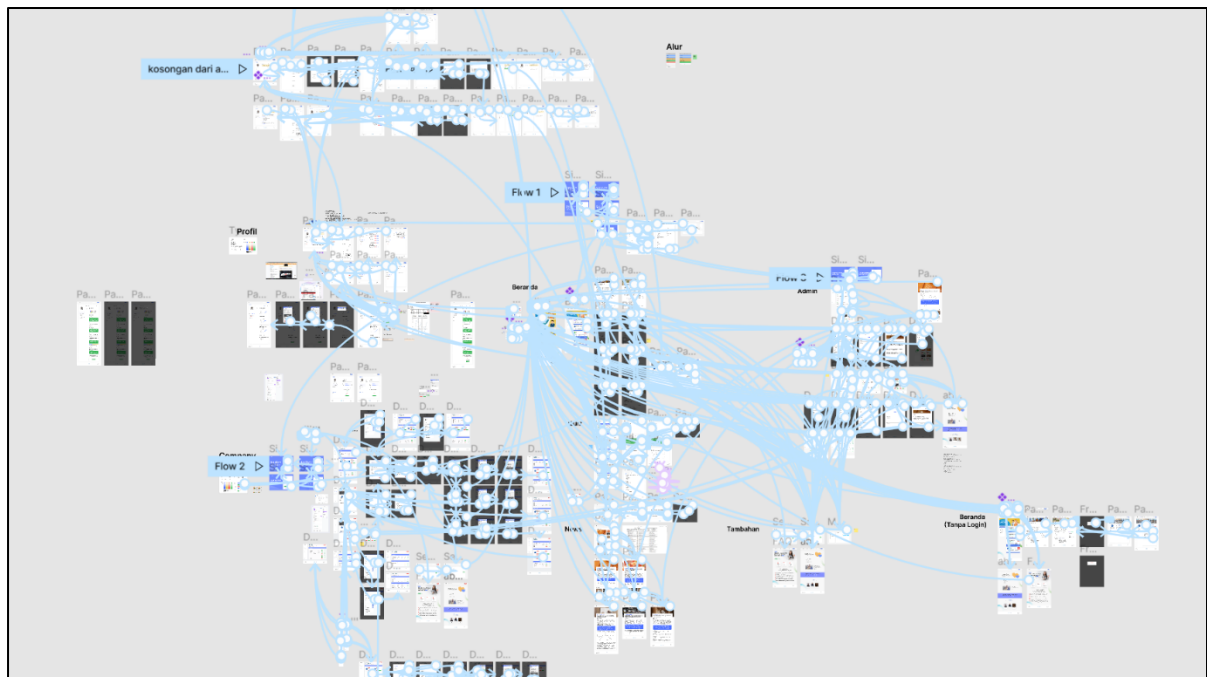
3 Test create new ideas for the project

4 Test reveal insights that re-define the problem.  
Learn about users through testing then back to empathise steps. Basically its a loop cycle.

Safrian Jayadi

Silakan untuk mengajukan pertanyaan melalui kolom chat ya!

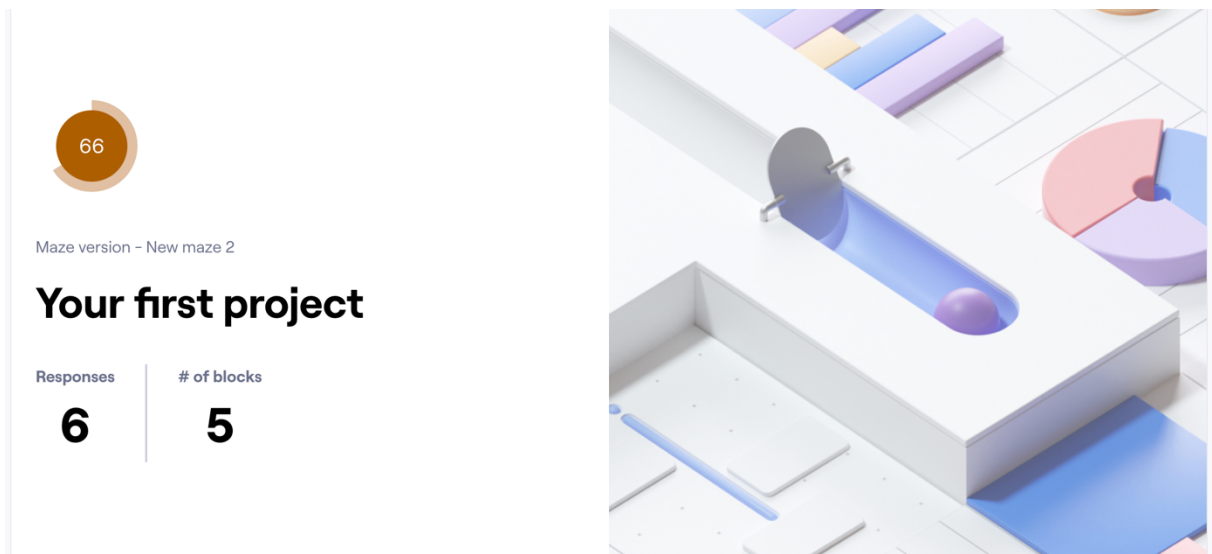
### B. Proses pembuatan *prototype*



### C. Dokumentasi Pengujian



### D. Data pada proses pengujian pertama





Maze version - New maze 1

## Your first project

Responses

**18**

# of blocks

**10**



### E. Data pada proses pengujian kedua



Maze version - New maze 1

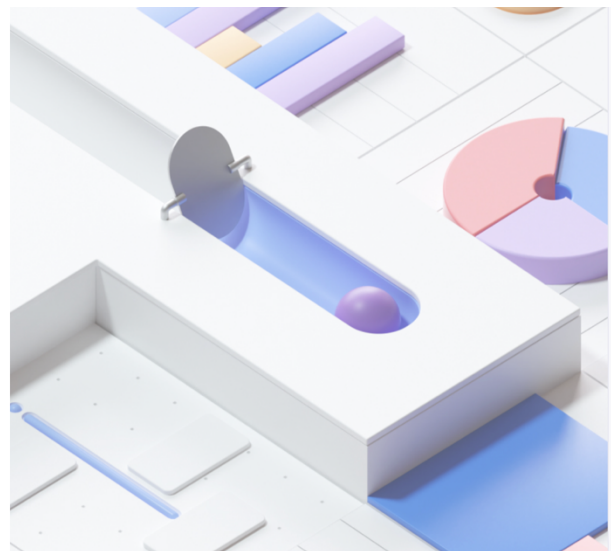
## Your first project

Responses

**6**

# of blocks

**4**



Maze version - Sudah direvisi

## Your first project

Responses

**18**

# of blocks

**8**

