

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA  
*WEB APPLICATION* PENCARI KERJA DENGAN METODE *DESIGN*  
*THINKING***

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di  
Program Studi Pendidikan Sistem Teknologi dan Informasi*



**Oleh:**

**Wildani Fauzi**

**NIM.1903701**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI  
INFORMASI UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS DI PURWAKARTA**

**2023**

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA  
*WEB APPLICATION* PENCARI KERJA DENGAN METODE *DESIGN*  
*THINKING***

Oleh:

**Wildani Fauzi**

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada departemen Kampus UPI di Purwakarta

© **Wildani Fauzi** 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, di *fotocopy*, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Wildani Fauzi, 2023

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA *WEB APPLICATION* PENCARI  
KERJA DENGAN METODE *DESIGN THINKING***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

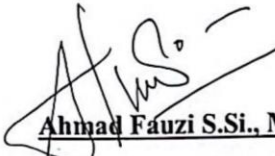
**Lembar Pengesahan**

**WILDANI FAUZI**

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA  
*WEB APPLICATION* PENCARI KERJA DENGAN METODE *DESIGN THINKING***

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

**Pembimbing I**



**Ahmad Fauzi S.Si., M.T**

**NIP. 920171219820915101**

**Pembimbing II**



**Rian Andrian S.T., M.T**

**NIPT. 920200119881125101**

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi  
Kampus Daerah Purwakarta**



**Ir. Nuur Wachid Abdul Majid, M.Pd.**

**NIPT.920171219910625101**

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wildani Fauzi  
NIM : 1903701  
Tempat, Tanggal Lahir : Karanganyar, 07 Oktober 1999  
Program Studi : Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi

Menyusun skripsi dengan judul **“PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA *WEB APPLICATION* PENCARI KERJA DENGAN METODE *DESIGN THINKING*”**.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan tidak melakukan penjiplakan atau mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Berdasarkan pernyataan tersebut saya siap menanggung resiko adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Purwakarta, Juli 2023

Pembuat Pernyataan



Wildani Fauzi

NIM. 1903701

# PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA *WEB APPLICATION* PENCARI KERJA DENGAN METODE *DESIGN THINKING*

## Abstrak

Wildani Fauzi – wildanif@upi.edu

Saat ini masih banyak orang yang kesulitan untuk mendapat pekerjaan. Menurut data Badan Pusat Statistik atau BPS tercatat tingkat pengangguran di Indonesia pada bulan Agustus Tahun 2022 sebanyak 8,42juta orang dimana angka tersebut mengalami kenaikan dibandingkan pada bulan Februari 2022 yang sebanyak 8,40 juta orang. Peningkatan jumlah pengangguran di Indonesia terjadi karena beberapa faktor, salah satunya adalah tidak semua penduduk dalam usia kerja dapat terserap menjadi angkatan kerja. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan dibuatnya platform pencari kerja yang dimana didalamnya menyediakan berbagai macam lowongan pekerjaan dengan kualifikasi hingga kriteria yang beragam agar dapat menjangkau pengguna dengan lebih luas. Pada tahap pertama perancangan suatu platform digital diperlukan riset terhadap calon pengguna guna mengetahui permasalahan yang dialami pengguna sehingga dapat menentukan solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut yang kemudian solusi yang didapatkan diimplementasikan menjadi sebuah fitur yang terdapat pada platform digital. Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan instrumen kuesioner, wawancara, dan observasi serta *System Usability Scale (SUS)* untuk memperkuat hasil dari *usability testing*. Penelitian ini menggunakan metodologi *design* yaitu *design thinking* yang memiliki lima tahapan antara lain *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah berupa desain *platform* pencari kerja berbasis *webapp* dengan berdasarkan tingkat pemahaman *user* terhadap fungsi platform, tingkat pemahaman *user* terhadap fitur platform Tingkat kenyamanan *user* terhadap desain platform, tingkat kemudahan pengoperasian platform oleh *user* diukur dengan mengetahui tingkat evisiensi, efektifitas dan usabilitas desain yang dibuat. Dengan menggunakan penilaian SUS dapat diketahui tingkat usabilitas produk.

**Kata kunci:** *User Interface*, *User Experience*, *Design thinking*, *Webapp*, *System Usability Scale (SUS)*, platform pencari kerja

# DESIGN OF USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE IN JOB SEEKERS WEB APPLICATION USING THE DESIGN THINKING METHOD

## Abstract

Wildani Fauzi – wildanif@upi.edu

Currently there are still many people who have difficulty getting a job. According to data from the Central Statistics Agency or BPS, the unemployment rate in Indonesia in August 2022 was 8.42 million people, which has increased compared to February 2022 which was 8.40 million people. The increase in the number of unemployed in Indonesia has occurred due to several factors, one of which is that not all residents of working age can be absorbed into the labor force. One effort to overcome this problem is to create a job search platform which provides various kinds of job vacancies with various qualifications and criteria in order to reach a wider range of users. In the first stage of designing a digital platform, research is needed on prospective users to find out the problems experienced by users so that they can determine the right solution to solve the problem, which then the solution obtained is implemented into a feature found on the digital platform. Data collection in this study used questionnaires, interviews, and observations as well as the System Usability Scale (SUS) to strengthen the results of usability testing. This study uses a design methodology, namely design thinking which has five stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. The results obtained from this study are in the form of a webapp-based job search platform design based on the level of user understanding of application functions, the level of user understanding of application features. design usability. By using the SUS assessment it can be seen the level of product usability.

**Keywords:** User Interface, User Experience, Design thinking, Webapp, System Usability Scale (SUS), job search platform

## KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Than Yang MahaEsa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi in dengan judul " Perancangan *User Interface* Dan *User Experience* Pada *Web Application* Pencari Kerja Dengan Metode *Design Thinking*". Shalawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, kepada sahabatnya, dan kepada kita umatnya hingga akhir zaman.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti yakin mash banyak kesalahan dan kekurangan yang disebabkan oleh keterbatasan peneliti. Namun, dengan semua dedikasi kerja dan didukung ole berbagai pihak, akhirnya peneliti berhasil menyelesaikannya. Semoga tesis ini dapat memberikan kegunaan bagi para pembaca dan terutama para pengajar dan staf pengajar. Dalam proses penyusunan skripsi ini banyak pihak yang terlibat dan turut membantu, sudah sepantasnya peneliti mengungkapkan rasa terima kasih kepada:

1. Kedua orangtua dan adik-adik yang selalu memberikan semangat, doa, kasih sayang, serta dukungan penuh dalam menemani proses penelitian ini.
2. Bapak Prof. Turmudi, M.Ed.. M.Sc.. Ph.D selaku Direktur UPI Kampus Purwakarta.
3. Bapak Ir. Nuur Wachid Abdul Madjid, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Prodi PSTI UPI Kampus di Purwakarta.
4. Bapak Ahmad Fauzi S.Si., M.T selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing penulis dengan meluangkan banyak waktunya untuk memberikan bimbingan terbaik dan selalu memotivasi saya dalam mengerjakan skripsi sehingga pengerjaan skripsi dapat selesai tepat waktu.
5. Bapak Rian Andrian, S.T., M.T selaku dosen pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.

6. Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta yang telah memberikan ilmu kepada peneliti selama menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta.
7. Anik Puspita Ningrum yang selalu menemani, memberi semangat, mengingatkan dan memberikan penguatan dalam segala hal.
8. Sahabat saya Anwar azhar dan Fakhruriza yang selalu memberikan semangat, motivasi, serta dukungan.
9. Teman-teman kelas B PSTI 2019 yang kebersamaan penulis pada saat masa-masa perkuliahan.
10. Teman seperjuangan PSTI Angkatan 2019 yang saling mengingatkan satu sama lain dan saling memberikan penguatan agar dapat menyelesaikan studi tepat waktu
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas segalanya  
Akhirnya, penulis hanya bisa mengucapkan terima kasih atas bantuannya dan semoga dibalas dengan kelimpahan berkah Allah SWT., aamiin

Purwakarta, Juli 2023

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>Lembar Pengesahan</b> .....	<b>i</b>
<b>Lembar Pernyataan</b> .....	<b>i</b>
<b>Abstrak</b> .....	<b>iii</b>
<b>Abstract</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah dan Batasan Masalah .....	4
1.2.1 Rumusan Masalah .....	4
1.2.2 Batasan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	5
1.4.2 Manfaat Praktis .....	6
1.5 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1 Kajian Teoritis.....	7
2.1.1 <i>Web Application</i> .....	7
2.1.2 <i>User Interface</i> .....	8
2.1.3 <i>Google Material Design</i> .....	10
2.1.4 <i>User Experience</i> .....	11
2.1.5 <i>Design Thinking</i> .....	13

2.2 Penelitian Terdahulu .....	18
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>19</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	19
3.2 Lokasi Penelitian.....	19
3.3 Partisipan.....	20
3.4 Instrumen Penelitian.....	20
3.4.1 Observasi.....	20
3.4.2 Wawancara.....	20
3.4.3 Angket.....	20
3.5 Prosedur Penelitian.....	20
3.5.1 Studi literatur ( <i>Initial Product Requirement</i> ).....	21
3.5.2 <i>Empathize</i> .....	22
3.5.3 <i>Define</i> .....	22
3.5.4 <i>Ideate</i> .....	22
3.5.5 <i>Prototype</i> .....	23
3.5.6 <i>Validasi Design (Testing)</i> .....	23
3.5.7 Revisi.....	23
3.5.8 <i>Testing</i> .....	24
3.5.9 Kesimpulan .....	24
3.6 Analisis data .....	24
3.6.1 <i>Metric effectiveness</i> .....	25
3.6.2 <i>Metric eficiency</i> .....	25
3.6.3 <i>Metric satisfaction</i> .....	25
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>27</b>
4.1 Hasil .....	27
4.1.1 <i>Initial Product Requirement</i> .....	27
4.1.2 <i>Empathize</i> .....	28
4.1.3 <i>Define</i> .....	35
4.1.4 <i>Ideate</i> .....	37
4.1.5 <i>Prototype</i> .....	47
4.1.6 <i>Test</i> .....	57

4.2 Pembahasan.....	71
4.2.1 Solusi permasalahan pengguna .....	71
4.2.2 <i>Design webapp</i> kerjaapasaja .....	71
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>74</b>
5.1 Simpulan .....	74
5.2 Implikasi.....	75
5.2.1 Implikasi Teoritis .....	75
5.2.2 Implikasi Praktis.....	75
5.3 Rekomendasi .....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>77</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>80</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>110</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Wireframe</i> .....	41
Tabel 4.2 <i>Brand identity</i> .....	45
Tabel 4.3 <i>High fidelity</i> .....	53
Tabel 4.4 <i>Task Materials</i> .....	58
Tabel 4.5 <i>Metric effectiveness</i> .....	61
Tabel 4.6 <i>Metric efficiency</i> .....	62
Tabel 4.7 <i>Metric Satisfaction</i> .....	63
Tabel 4. 8 Rekomendasi perbaikan .....	64
Tabel 4.9 Hasil perbaikan <i>design</i> .....	65
Tabel 4.10 <i>Metric effectiveness</i> uji coba produk.....	68
Tabel 4.11 <i>Metric efficiency</i> uji coba produk.....	69
Tabel 4.12 <i>Metric satisfaction</i> uji coba produk .....	70

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Tingkat Pengangguran di Indonesia .....	2
Gambar 2.1 Fase <i>Design Thinking</i> .....	13
Gambar 2.2 <i>User persona</i> .....	16
Gambar 3.1 Alur penelitian.....	21
Gambar 3.2 Interpretasi SUS .....	26
Gambar 4.1 <i>Potential persona</i> .....	27
Gambar 4.2 <i>User persona 1</i> .....	29
Gambar 4.3 <i>User persona 2</i> .....	29
Gambar 4.4 <i>User persona 3</i> .....	30
Gambar 4.5 <i>Hook model canvas Freshgraduate</i> .....	31
Gambar 4.6 <i>Hook model canvas mahasiswa</i> .....	32
Gambar 4.7 <i>Hook model canvas lulusan SMK</i> .....	32
Gambar 4.8 Validasi masalah pengguna .....	33
Gambar 4.9 <i>User journey map</i> .....	34
Gambar 4.10 <i>How might we</i> .....	35
Gambar 4.11 HMW pada <i>User journey map</i> .....	36
Gambar 4.12 <i>Challenge matrix</i> .....	37
Gambar 4.13 <i>Generative design</i> pada <i>User journey map</i> .....	38
Gambar 4.14 <i>Solution matrix</i> .....	39
Gambar 4.15 <i>User flow</i> .....	40
Gambar 4.16 <i>Design system atom (logo)</i> .....	47
Gambar 4. 17 <i>Design system atom (color style)</i> .....	48
Gambar 4. 18 <i>Design system atom (typography)</i> .....	48
Gambar 4.19 <i>Design system atom (icon)</i> .....	49
Gambar 4. 20 <i>Design system molecule (button)</i> .....	49
Gambar 4. 21 <i>Design system molecule (search bar)</i> .....	50
Gambar 4. 22 <i>Design system molecule (text field)</i> .....	50
Gambar 4.23 <i>Design system organism (card status)</i> .....	51

Gambar 4.24 <i>Design system organism (card pekerjaan)</i> .....	51
Gambar 4.25 <i>Design system organism (status lamaran)</i> .....	52
Gambar 4.26 <i>Design system organism (navbar)</i> .....	53
Gambar 4.27 <i>Report UT task 1</i> .....	59
Gambar 4.28 <i>Report UT task 2</i> .....	59
Gambar 4.29 <i>Report UT task 3</i> .....	60
Gambar 4.30 <i>Report UT task 4</i> .....	60
Gambar 4.31 <i>Report UT task 5</i> .....	60
Gambar 4.32 <i>Report uji coba task 1</i> .....	66
Gambar 4.33 <i>Report uji coba task 2</i> .....	66
Gambar 4.34 <i>Report uji coba task 3</i> .....	67
Gambar 4.35 <i>Report uji coba task 4</i> .....	67
Gambar 4. 36 <i>Report uji coba task 5</i> .....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Wawancara .....	80
Lampiran 2 Lembar Validasi Instrumen Wawancara .....	81
Lampiran 3 Hasil Wawancara & Kuersioner Responden .....	87
Lampiran 4 Pertanyaan Kuesioner SUS.....	109