

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA DESAIN *WEBSITE*
KONSULTASI KARIR DENGAN METODE *FIVE PLANES***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

Reza Aya Mudda'i

18.11.1840

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA DESAIN *WEBSITE*
KONSULTASI KARIR DENGAN METODE *FIVE PLANES***

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

Reza Aya Mudda'i

18.11.1840

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA DESAIN *WEBSITE* KONSULTASI KARIR DENGAN METODE *FIVE PLANES*

yang disusun dan diajukan oleh

Reza Aya Mudda'i

18.11.1840

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Desember 2022

Dosen Pembimbing,

Eli Pujastuti, M.Kom
NIK. 190302227

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA DESAIN *WEBSITE* KONSULTASI KARIR DENGAN METODE *FIVE PLANES*

yang disusun dan diajukan oleh

Reza Aya Mudda'i

18.11.1840

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Desember 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302392

Yoga Pristyanto, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302412

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom
NIK. 190302419

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Desember 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Reza Aya Mudda'i**
NIM : **18.11.1840**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA DESAIN *WEBSITE* KONSULTASI KARIR DENGAN METODE *FIVE PLANES*

Dosen Pembimbing : Eli Pujastuti, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 22 Desember 2022

Yang Menyatakan,



Reza Aya Mudda'i

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil 'alamin, dengan rasa hormat skripsi ini saya persembahkan kepada Bapak dan Ibu saya yang selalu memberikan doa, semangat serta dukungan selama menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa kepada ibu dosen pembimbing, saya ucapkan terimakasih banyak telah memberikan arahan, saran serta masukan demi lancarnya proses selama menyelesaikan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil ‘alamin, dengan memanjatkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan pertolongan serta kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis *User Experience* Pada Desain *Website* Konsultasi Karir Dengan Metode *Five Planes*” yang dimana skripsi ini menjadi sebuah syarat dalam menyelesaikan Program Sarjana Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selama menyelesaikan skripsi ini banyak pihak yang telah memberikan semangat, dukungan, bimbingan serta saran dan juga masukan pada proses penyusunan skripsi ini. Dari itu, penulis dengan penuh rasa hormat mengucapkan terimakasih dan mendoakan semoga Allah SWT memberikan balasan terbaik kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom selaku dosen pembimbing penulis atas segala masukan, saran dan arahan yang telah diberikan selama proses menyelesaikan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

5. Bapak/Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat.
6. Seluruh teman-teman seperjuangan 18-IF-01 (Informatika 01) yang telah banyak berdiskusi dengan penulis selama masa pendidikan.

Penulis menyadari, skripsi ini masih banyak kekurangan. Karena itu saran dan kritik yang membangun akan diterima dengan senang hati. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi bagi para peneliti selanjutnya khususnya analisis *user experience* dengan metode *five planes*. Sekian dan terimakasih.

Yogyakarta, 27 Desember 2022

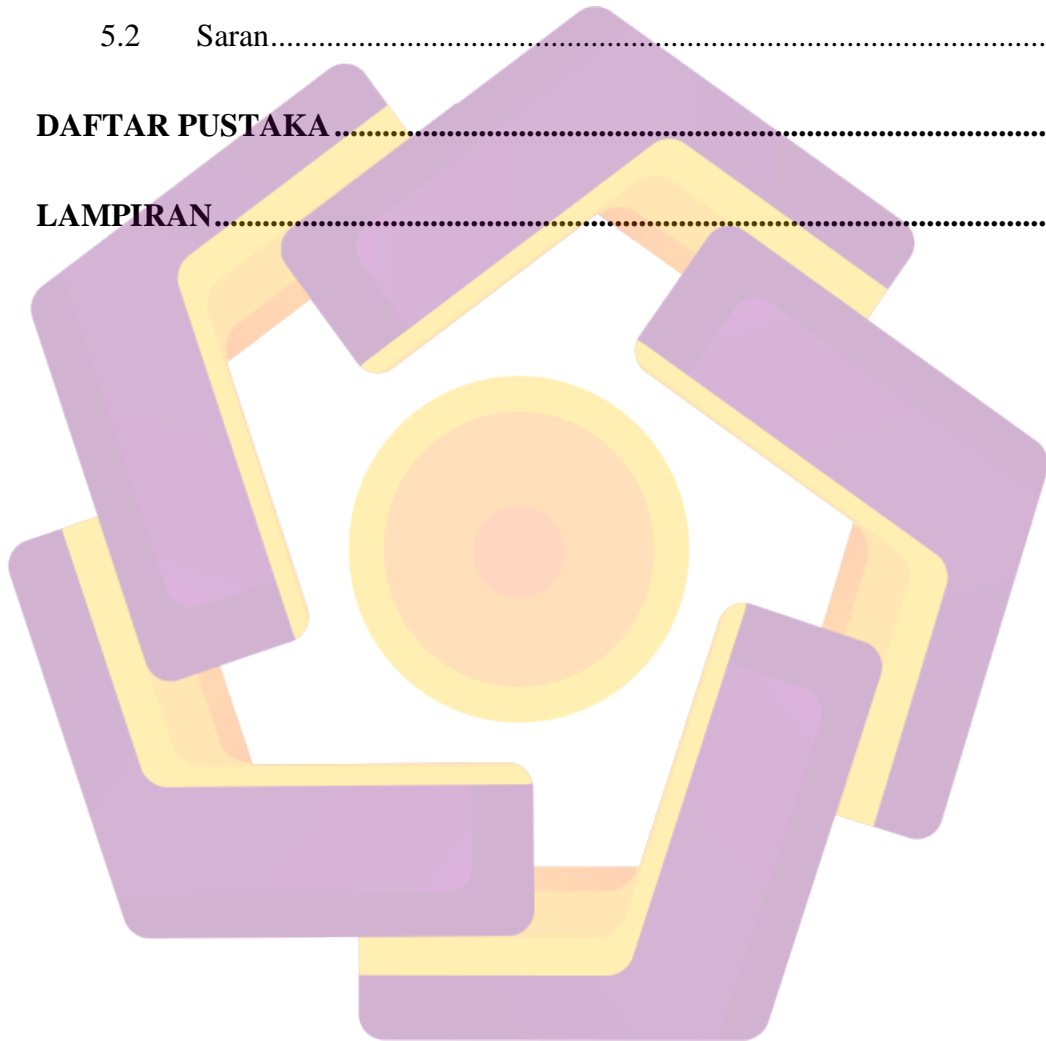
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5

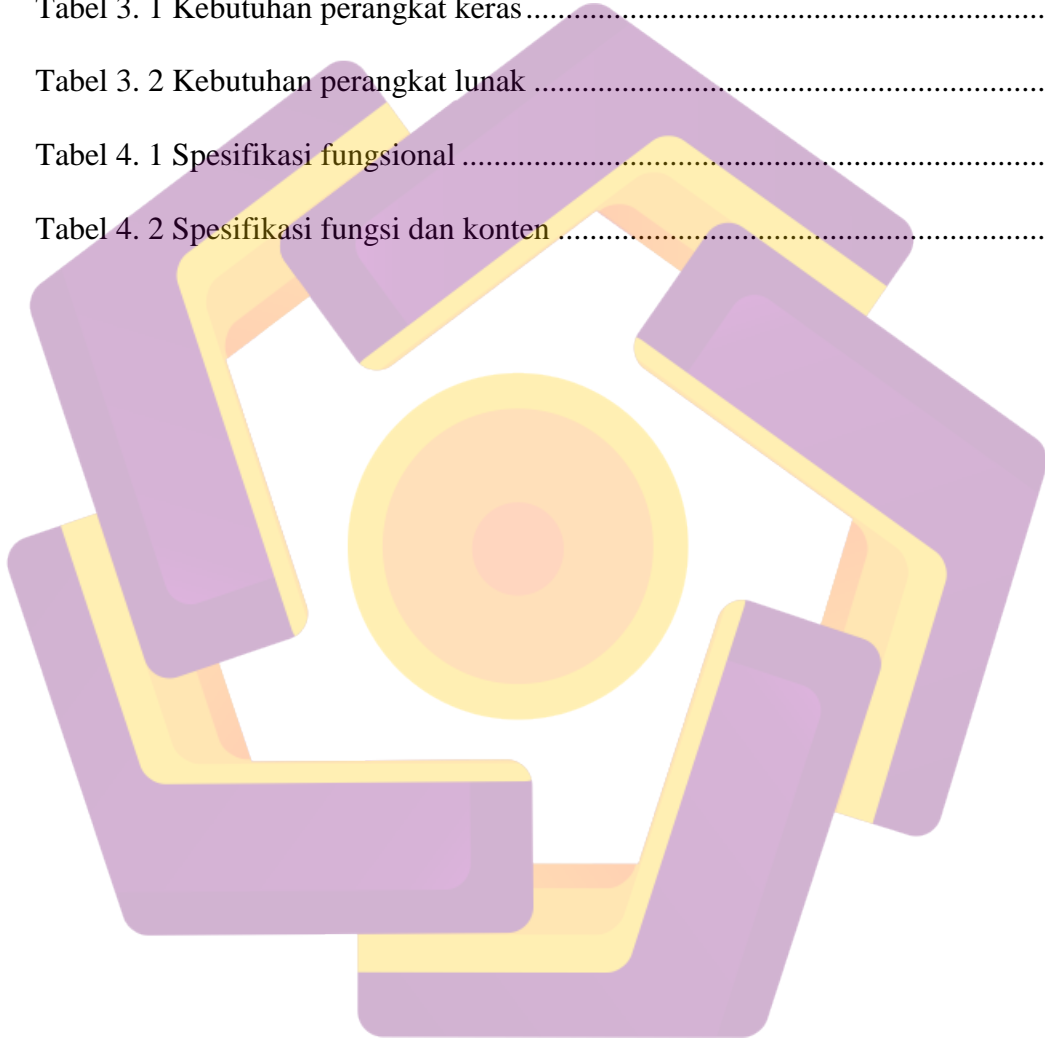
1.6	Metode Penelitian.....	6
1.6.1	Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6.2	Metode Perancangan	7
1.7	Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI		9
2.1	Tinjauan Pustaka.....	9
2.2	Dasar Teori.....	16
2.2.1	Karir	16
2.2.2	Website.....	16
2.2.3	User Experience	16
2.2.4	User Interface	17
2.2.5	The Five Planes	17
2.2.6	System Usability Scale (SUS).....	19
BAB III METODE PENELITIAN		23
3.1	Subjek Penelitian.....	23
3.2	Alur Penelitian	23
3.3	Alat dan Bahan Penelitian.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		31
4.1	Pembahasan Elemen <i>Strategy</i>	31
4.2	Pembahasan Elemen <i>Scope</i>	34
4.3	Pembahasan Elemen <i>Structure</i>	36
4.4	Pembahasan Elemen <i>Skeleton</i>	41

4.5	Pembahasan Elemen <i>Surface</i>	51
4.6	Hasil Evaluasi System Usability Scale (SUS)	62
BAB V PENUTUP		65
5.1	Kesimpulan	65
5.2	Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA		67
LAMPIRAN		70



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Rincian beberapa perbandingan penelitian terdahulu	11
Tabel 2. 2 Pertanyaan kuesioner <i>SUS</i>	20
Tabel 3. 1 Kebutuhan perangkat keras	30
Tabel 3. 2 Kebutuhan perangkat lunak	30
Tabel 4. 1 Spesifikasi fungsional	35
Tabel 4. 2 Spesifikasi fungsi dan konten	35

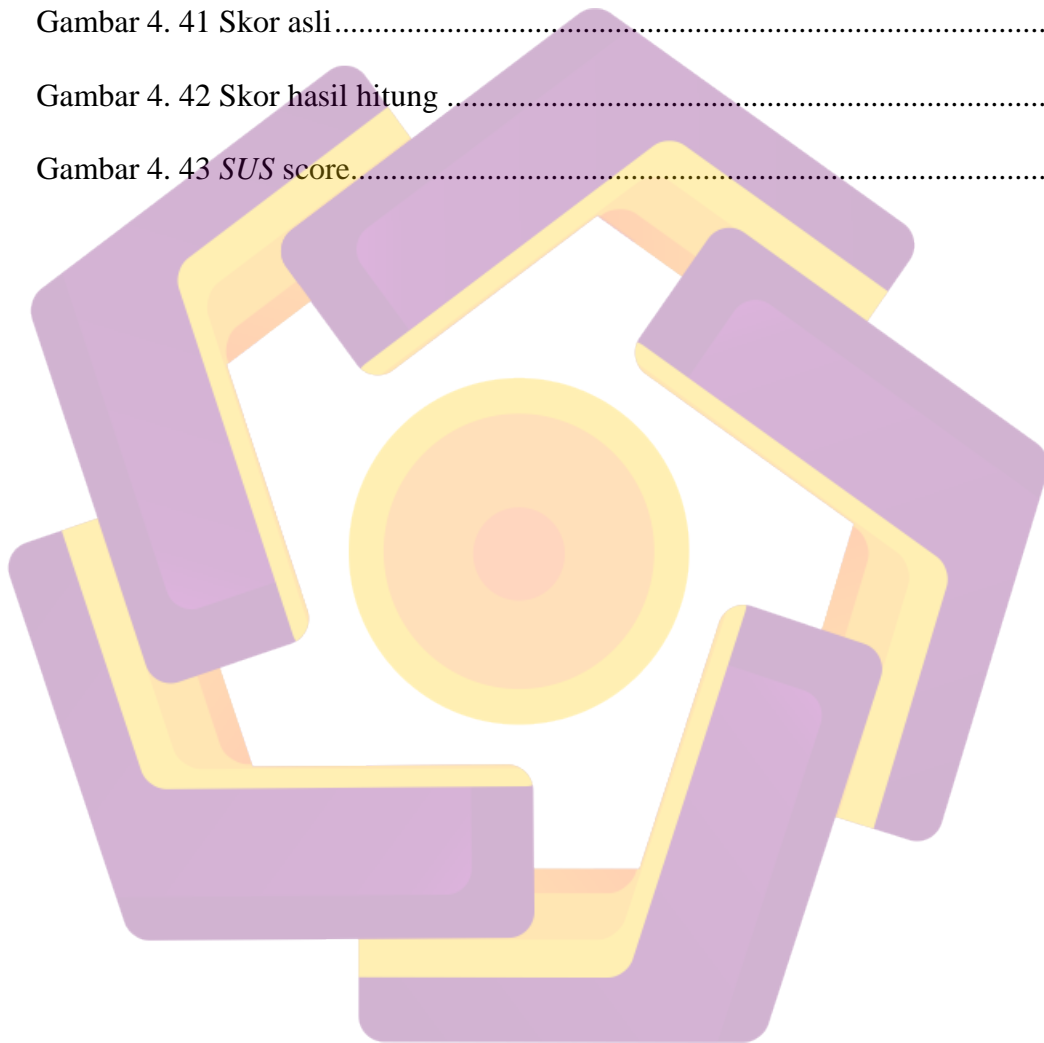


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen metode <i>Five Planes</i> [12]	18
Gambar 3. 1 Subjek penelitian	23
Gambar 3. 2 Alur penelitian.....	24
Gambar 3. 3 Hasil permasalahan yang didapat.....	25
Gambar 3. 4 <i>Template</i> perancangan <i>user persona</i>	27
Gambar 4. 1 <i>User persona</i> (mahasiswa akhir yang belum pernah melakukan konsultasi karir dan belum memiliki pengalaman kerja)	33
Gambar 4. 2 <i>User persona</i> (mahasiswa akhir yang belum pernah konsultasi karir tapi pernah magang atau sudah memiliki pengalaman kerja)	33
Gambar 4. 3 <i>User persona</i> (fresh graduate yang belum pernah konsultasi karir dan belum berkerja)	34
Gambar 4. 4 <i>User flow</i> fitur daftar, login dan beranda	37
Gambar 4. 5 <i>User flow</i> fitur konsultasi	37
Gambar 4. 6 <i>User flow</i> fitur konsultasi	38
Gambar 4. 7 <i>User flow</i> fitur lowongan pekerjaan	38
Gambar 4. 8 <i>User flow</i> fitur forum.....	38
Gambar 4. 9 <i>User flow</i> fitur forum.....	39
Gambar 4. 10 <i>User flow</i> fitur artikel	39
Gambar 4. 11 <i>User flow</i> fitur akun.....	39
Gambar 4. 12 <i>User flow</i> fitur akun.....	40
Gambar 4. 13 Struktur <i>website</i>	40

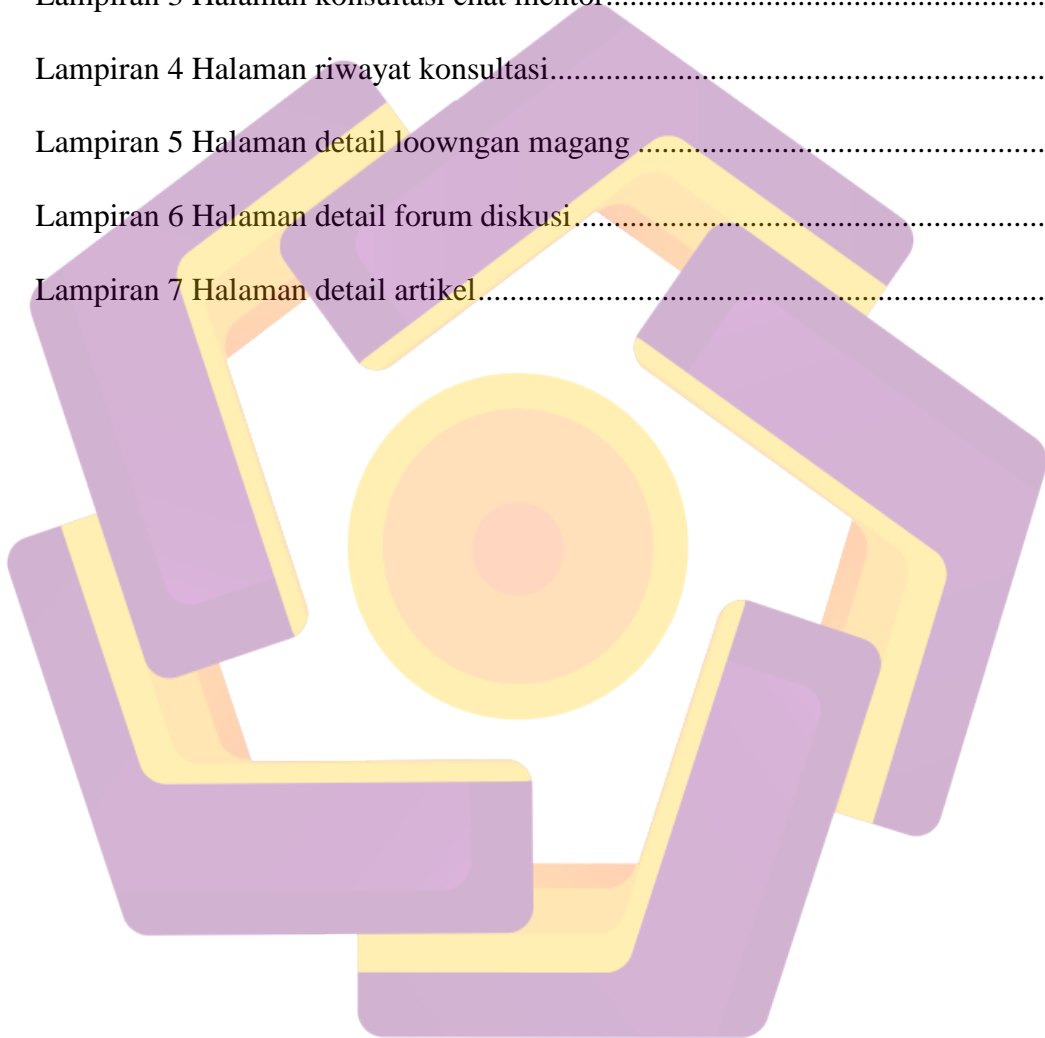
Gambar 4. 14 <i>Wireframe</i> halaman <i>homepage</i>	42
Gambar 4. 15 <i>Wireframe</i> halaman daftar akun	43
Gambar 4. 16 <i>Wireframe</i> halaman <i>login</i>	43
Gambar 4. 17 <i>Wireframe</i> halaman kategori topik konsultasi.....	44
Gambar 4. 18 <i>Wireframe</i> halaman daftar lowongan magang	45
Gambar 4. 19 <i>Wireframe</i> halaman forum diskusi	46
Gambar 4. 20 <i>Wireframe</i> halaman artikel.....	47
Gambar 4. 21 <i>Wireframe</i> halaman akun profil.....	48
Gambar 4. 22 <i>Wireframe</i> halaman daftar transaksi.....	49
Gambar 4. 23 <i>Wireframe</i> halaman pengaturan akun keamanan	50
Gambar 4. 24 <i>Wireframe</i> halaman pengaturan akun notifikasi.....	50
Gambar 4. 25 Warna primer <i>high fidelity</i>	51
Gambar 4. 26 Warna netral	51
Gambar 4. 27 Warna status	52
Gambar 4. 28 <i>Font style</i> Inter	52
Gambar 4. 29 <i>Mockup</i> halaman <i>homepage</i>	53
Gambar 4. 30 <i>Mockup</i> halaman <i>register</i>	54
Gambar 4. 31 <i>Mockup</i> halaman <i>login</i>	54
Gambar 4. 32 <i>Mockup</i> halaman kategori topik konsultasi.....	55
Gambar 4. 33 <i>Mockup</i> halaman daftar lowongan magang.....	56
Gambar 4. 34 <i>Mockup</i> halaman forum diskusi	57
Gambar 4. 35 <i>Mockup</i> halaman artikel	58
Gambar 4. 36 <i>Mockup</i> halaman akun profil.....	59

Gambar 4. 37 <i>Mockup</i> halaman daftar transaksi.....	60
Gambar 4. 38 <i>Mockup</i> halaman pengaturan akun keamanan.....	61
Gambar 4. 39 <i>Mockup</i> halaman pengaturan akun notifikasi.....	61
Gambar 4. 40 Perancangan <i>prototype</i>	62
Gambar 4. 41 Skor asli.....	63
Gambar 4. 42 Skor hasil hitung	64
Gambar 4. 43 <i>SUS</i> score.....	64



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Penyebaran kuesioner <i>SUS</i>	72
Lampiran 2 Halaman detail mentor.....	72
Lampiran 3 Halaman konsultasi chat mentor.....	73
Lampiran 4 Halaman riwayat konsultasi.....	73
Lampiran 5 Halaman detail loowngan magang	74
Lampiran 6 Halaman detail forum diskusi.....	75
Lampiran 7 Halaman detail artikel.....	76



INTISARI

Sejalan dengan kemajuan teknologi informasi, pekerjaan atau karir sudah menjadi satu bagian penting untuk menunjang keberhasilan, kemajuan individu dalam menjalani kehidupan. Dalam siaran pers Badan Pusat Statistik pada 2020, menyatakan persentase usia produktif terjadi pada usia 15-64 tahun sebesar 70,72% [1], itu berarti di dalamnya termasuk mahasiswa tingkat akhir dan *fresh graduate* yang sedang memulai karir dengan mencari pekerjaan. Namun kenyataannya berdasarkan data *survey* dari *International Labour Organization* (ILO) sebanyak 47,3% responden menyatakan bahwa lembaga pendidikan belum cukup memberikan keterampilan dan ilmu pengetahuan yang memadai untuk bekal memasuki dunia kerja [2]. Begitu juga berdasarkan data hasil *survey* pada penelitian ini terhadap 43 responden, ditemukan beberapa masalah yang dialami mahasiswa akhir dan *fresh graduate* dalam mulai berkarir. Permasalahan tersebut seperti minimnya portfolio, kurang siap ketika melakukan wawancara, kesulitan menghadapi tes masuk kerja, tidak tahu apakah CV yang dibuat sudah baik atau belum serta sering menemukan informasi lowongan magang yang kurang *update*.

Dari permasalahan tersebut, sebagai solusi munculah ide dengan adanya teknologi digital dan *internet*, maka perlu sebuah rekomendasi perancangan dan pengembangan platform desain antarmuka *website* konsultasi karir yang berfokus pada kebutuhan masing-masing pengguna dengan menggunakan metode *five planes*. Metode *five planes* terdiri dari lima elemen yakni *strategy*, *scope*, *structure*, *skeleton*, dan *surface*. Dimana setiap elemen akan saling keterkaitan dengan elemen lainnya. Untuk pengujian atau evaluasi *usability* pada *prototype website* dilakukan dengan teknik *System Usability Scale* (SUS).

Dari hasil evaluasi dengan jumlah 16 responden menunjukkan bahwa *prototype website* mendapatkan skor rata-rata 76 dengan kategori **GOOD** dari penilaian *SUS*, dapat diartikan produk yang dirancang bisa diterima pengguna atau layak.

Kata kunci: *Five Planes*, *System Usability Scale* (SUS), *Website*, Konsultasi Karir, Mahasiswa Akhir dan *Fresh Graduate*.

ABSTRACT

In line with advances in information technology, work or career has become an important part of supporting success, individual progress in living life. In a press release from the Badan Pusat Statistik for 2020, the percentage of productive age occurs at the age of 15-64 years at 70.72% [1], which means that this includes final year students and fresh graduates who are starting their careers by looking for work. However, in reality, based on survey data from the International Labor Organization (ILO), as many as 47.3% of respondents stated that educational institutions had not provided sufficient skills and knowledge to enter the world of work [2]. Likewise, based on survey data in this study of 43 respondents, it was found that a number of problems were experienced by final students and fresh graduates when starting a career. These problems include the lack of a portfolio, unpreparedness when conducting interviews, difficulty facing work entrance tests, not knowing whether the CV that has been made is good or not and often finding information on internship vacancies that is not updated.

From these problems, as a solution an idea emerged with the existence of digital technology and the internet, it is necessary to have a recommendation for the design and development of a career consulting website interface design platform that focuses on the needs of each user using the five planes method. The five planes method consists of five elements namely strategy, scope, structure, skeleton, and surface. Where each element will be interrelated with other elements. To test or evaluate usability on prototype websites, it is carried out using the System Usability Scale (SUS) technique.

*From the evaluation results with a total of 16 respondents, it shows that the website prototype gets an average score of 76 with the **GOOD** category from the SUS assessment, which means that the product designed is acceptable to users or feasible.*

Keywords: *Five Planes, System Usability Scale (SUS), Website, Career Consulting, Final Students and Fresh Graduates.*