

**PERANCANGAN ULANG UI/UX SITUS AREAKERJA.COM
DENGAN METODE *DESIGN THINKING***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1-Informatika



disusun oleh

GILANG SURYO WIRAWAN

19.11.2983

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**PERANCANGAN ULANG UI/UX SITUS AREAKERJA.COM
DENGAN METODE *DESIGN THINKING*
HALAMAN JUDUL**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1-Informatika



disusun oleh

GILANG SURYO WIRAWAN

19.11.2983

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ULANG UI/UX SITUS AREAKERJA.COM DENGAN
METODE *DESIGN THINKING***

yang disusun dan diajukan oleh

Gilang Suryo Wirawan

19.11.2983

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 03 Maret 2023

Dosen Pembimbing,



Nuri Cahyono, M.Kom

NIK. 190302278

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ULANG UI/UX SITUS AREAKERJA.COM DENGAN
METODE *DESIGN THINKING***

yang disusun dan diajukan oleh

Gilang Suryo Wirawan

19.11.2983

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 03 Maret 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Senie Destya, M.Kom

NIK. 190302312

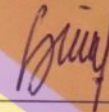
Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302392

Nuri Cahyono, M.Kom

NIK. 190302278

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 03 Maret 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Gilang Suryo Wirawan**
NIM : **19.11.2983**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN ULANG UI/UX SITUS AREAKERJA.COM DENGAN METODE *DESIGN THINKING*

Dosen Pembimbing : Nuri Cahyono, 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 pentabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 03 Maret 2023

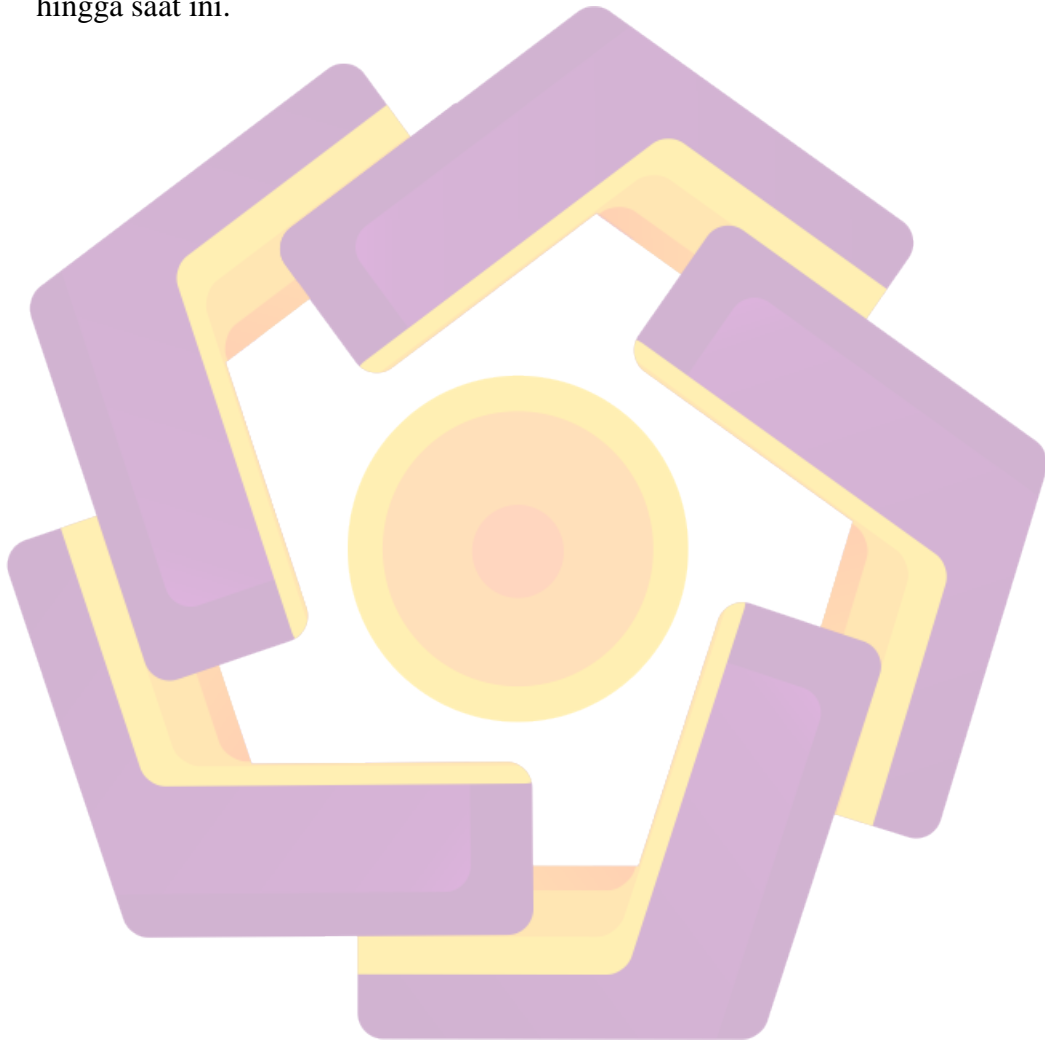
Yang Menyatakan,



Gilang Suryo Wirawan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan Skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua, Bapak Kurniawan Bambang Suryanto dan Ibu Teguh Wijayanti, terimakasih atas do'a, dukungan, motivasi, pengorbanan, nasihat serta kasih sayang yang tiada henti hingga saat ini.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Pertama penulis panjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan taufiq serta hidayat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi S1-Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dengan selesainya Laporan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Kedua orangtua yang telah memberikan do'a, dukungan , dan nasihat kepada penulis.
2. Bapak Nuri Cahyono, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya dan memberikan bimbingan, serta dukungan berupa wawasan dan pemahaman selama proses penyusunan Laporan Skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu dosen Prodi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Areakerja.com beserta pimpinan dan seluruh staff yang telah memberi kesempatan penulis untuk magang, dan membantu penulis dalam menyelesaikan Laporan Skripsi ini.
5. Bapak Rekario Danny, S.Kom selaku direktur serta mentor divisi UI/UX selama kegiatan magang berlangsung serta seluruh teman-teman seperjuangan magang.
6. Semua teman-teman mahasiswa khususnya angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan dan masukan dalam penyusunan Laporan Skripsi ini.
7. Semua pihak yang penulis banggakan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

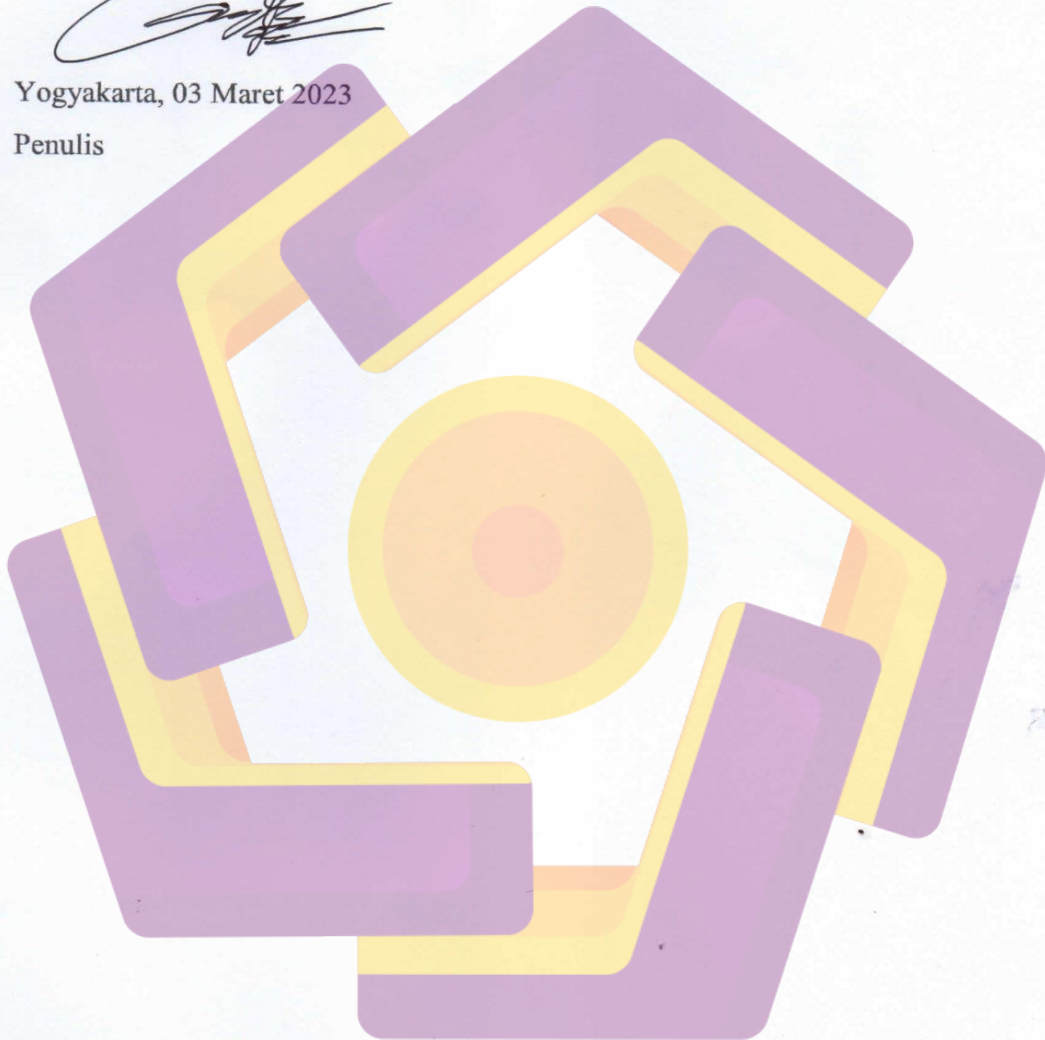
Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis menerima kritik dan saran guna menyempurnakan Laporan Skripsi ini.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Yogyakarta, 03 Maret 2023

Penulis



DAFTAR ISI

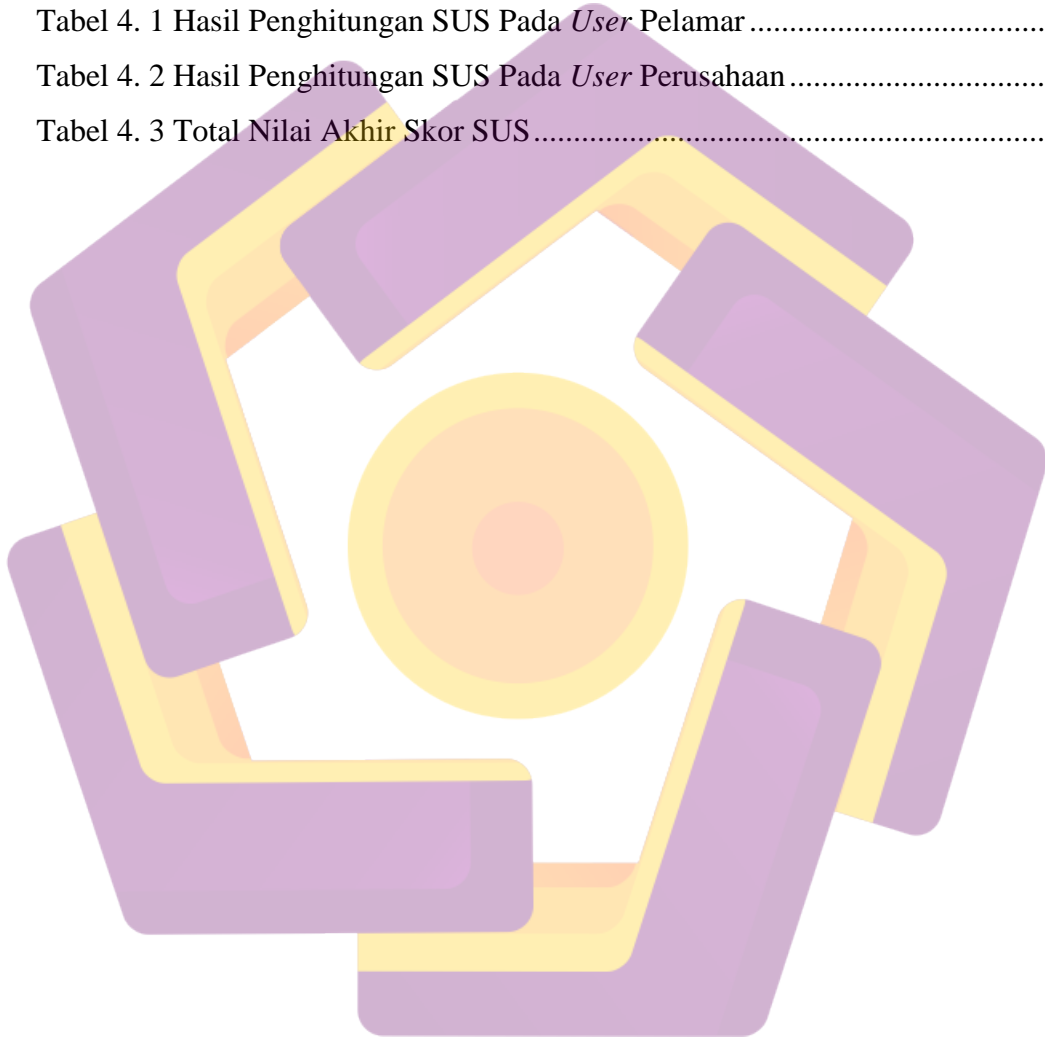
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	3
1.1 Latar Belakang.....	3
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Studi Literatur	7
2.2 Landasan Teori	11
2.2.1. Job Seeker	11
2.2.2. User Interface	12
2.2.3. User Experience	15
2.2.4. Design Thinking.....	15
2.2.5. Empathy Map.....	16

2.2.6.	User Persona	16
2.2.7.	User Flow	16
2.2.8.	Figma	17
2.2.9.	Elemen Desain	17
2.2.10.	Wireframe	21
2.2.11.	Prototyping.....	21
2.2.12.	Usability Testing.....	22
2.2.5.1.	System Usability Scale (SUS).....	23
BAB III METODE PENELITIAN		26
3.1	Objek Penelitian.....	26
3.1.1	Deskripsi	26
3.1.2	Visi Misi.....	26
3.1.3	Struktur Organisasi	27
3.1.4	Deskripsi Tugas	27
3.2	Alur Penelitian	31
3.3	Identifikasi Masalah.....	33
3.3.1	Observasi.....	33
3.3.2	Wawancara Pengguna.....	35
3.3.3	<i>Empathy Map</i>	36
3.4	Analisis Kebutuhan (<i>Define</i>)	43
3.4.1	<i>User Persona</i>	43
3.4.2	Kebutuhan Pengguna	47
3.5	Analisis Solusi (<i>Ideate</i>).....	48
3.5.1	User Flow	48
3.5.2	Wireframe	53
3.5.3	Aset dan Komponen.....	99

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	101
4.1 Perancangan	101
4.1.1 <i>Prototype (Non-User)</i>	101
4.1.2 <i>Prototype (Pelamar dan Kandidat)</i>	104
4.1.3 <i>Prototype (Perusahaan)</i>	112
4.2 Pengujian (<i>Test</i>)	119
4.2.1 <i>Usability Testing</i>	119
4.2.1.1 ..System Usability Scale (SUS).....	119
4.3 Perbandingan	123
4.3.1 Tampilan	123
4.3.2 Fitur.....	124
BAB V PENUTUP	126
5.1 Kesimpulan	126
5.2 Saran	126
REFERENSI	127
LAMPIRAN.....	130

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	9
Tabel 2. 2 Prinsip Perancangan <i>User Interface</i>	13
Tabel 2. 3 Item Pernyataan <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	24
Tabel 4. 1 Hasil Penghitungan SUS Pada <i>User</i> Pelamar	120
Tabel 4. 2 Hasil Penghitungan SUS Pada <i>User</i> Perusahaan	121
Tabel 4. 3 Total Nilai Akhir Skor SUS.....	122



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Figma	17
Gambar 2. 2 Garis	17
Gambar 2. 3 Bentuk	18
Gambar 2. 4 Tekstur	18
Gambar 2. 5 Ruang	19
Gambar 2. 6 Ukuran.....	19
Gambar 2. 7 Warna.....	20
Gambar 2. 8 Penentuan Hasil SUS	25
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Area kerja.....	27
Gambar 3. 2 Alur Penelitian dengan Metode <i>Design Thinking</i>	31
Gambar 3. 3 Tampilan <i>Website</i> Area Kerja yang Lama	34
Gambar 3. 4 <i>Empathy Map</i> Ezra.....	37
Gambar 3. 5 <i>Empathy Map</i> Zaid.....	38
Gambar 3. 6 <i>Empathy Map</i> Dhika	39
Gambar 3. 7 <i>Empathy Map</i> Adi	40
Gambar 3. 8 <i>Empathy Map</i> Pak Danny	41
Gambar 3. 9 <i>Empathy Map</i> Pak Rudy	42
Gambar 3. 10 <i>User Persona</i> Ezra	44
Gambar 3. 11 <i>User Persona</i> Zaid	44
Gambar 3. 12 <i>User Persona</i> Dhika.....	45
Gambar 3. 13 <i>User Persona</i> Adi.....	45
Gambar 3. 14 <i>User Persona</i> Pak Danny	46
Gambar 3. 15 <i>User Persona</i> Pak Rudy	46
Gambar 3. 16 <i>User Flow Login</i>	49
Gambar 3. 17 <i>User Flow</i> Daftar Akun (Pelamar/Perusahaan).....	49
Gambar 3. 18 <i>User Flow</i> Lupa Kata Sandi	49
Gambar 3. 19 <i>User Flow</i> Melamar Pekerjaan.....	50
Gambar 3. 20 <i>User Flow</i> Daftar Kandidat	50
Gambar 3. 21 <i>User Flow</i> Rekrut Saya	51

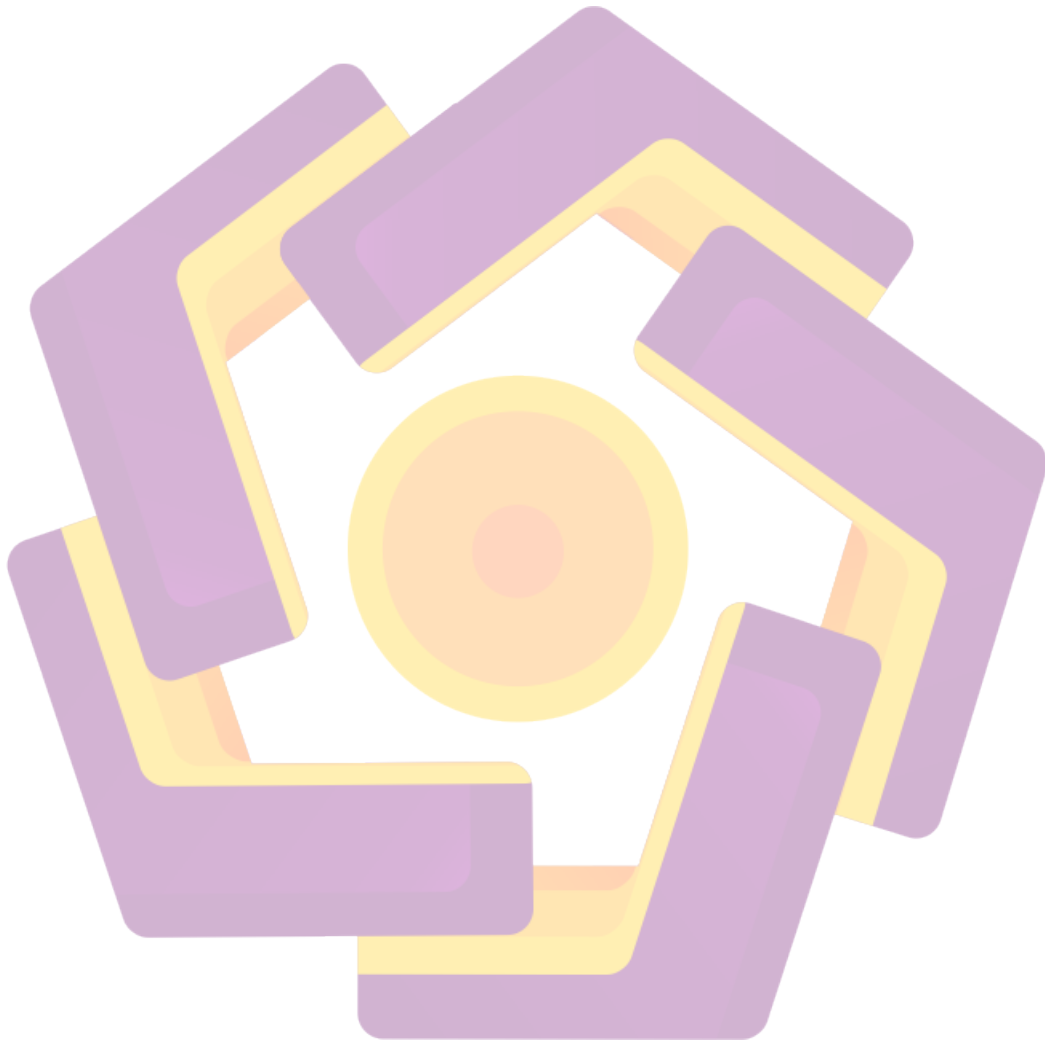
Gambar 3. 22 <i>User Flow Top Up Koin</i>	51
Gambar 3. 23 <i>User Flow Pasang Lowongan</i>	52
Gambar 3. 24 <i>User Flow Menerima Lamaran</i>	52
Gambar 3. 25 <i>User Flow Beli Kandidat Area Kerja</i>	53
Gambar 3. 26 <i>User Flow Talent Hunter</i>	53
Gambar 3. 27 <i>Wireframe Tampilan Awal (Non-User)</i>	54
Gambar 3. 28 <i>Wireframe Pasang Lowongan (Non-User)</i>	55
Gambar 3. 29 <i>Wireframe Daftar Kandidat (Non-User)</i>	56
Gambar 3. 30 <i>Wireframe Talent Hunter (Non-User)</i>	57
Gambar 3. 31 <i>Wireframe Tips Kerja (Non-User)</i>	58
Gambar 3. 32 <i>Wireframe Halaman Masuk</i>	59
Gambar 3. 33 <i>Wireframe Daftar Pelamar</i>	60
Gambar 3. 34 <i>Wireframe Daftar Perusahaan</i>	60
Gambar 3. 35 <i>Wireframe Lupa Kata Sandi (Masukan Email)</i>	61
Gambar 3. 36 <i>Wireframe Lupa Kata Sandi (Masukan Kode)</i>	62
Gambar 3. 37 <i>Wireframe Lupa Kata Sandi (Masukan Kata Sandi Baru)</i>	62
Gambar 3. 38 <i>Wireframe Tampilan Awal (Pelamar)</i>	63
Gambar 3. 39 <i>Wireframe Pop up Profil (Pelamar)</i>	64
Gambar 3. 40 <i>Wireframe Pop Up Notifikasi (Pelamar)</i>	65
Gambar 3. 41 <i>Wireframe Profil (Pelamar)</i>	66
Gambar 3. 42 <i>Wireframe CV Pelamar</i>	67
Gambar 3. 43 <i>Wireframe Lowongan Tersimpan</i>	68
Gambar 3. 44 <i>Wireframe Lowongan Tersimpan (Detail Lowongan)</i>	69
Gambar 3. 45 <i>Wireframe FAQ (Pelamar)</i>	70
Gambar 3. 46 <i>Wireframe Daftar Kandidat (Pelamar)</i>	71
Gambar 3. 47 <i>Wireframe Transaksi (Transfer Bank)</i>	72
Gambar 3. 48 <i>Wireframe Transaksi (QRIS)</i>	73
Gambar 3. 49 <i>Wireframe Dashboard Kandidat Area Kerja</i>	74
Gambar 3. 50 <i>Wireframe Rekrut Saya</i>	75
Gambar 3. 51 <i>Wireframe Detail Lowongan</i>	76
Gambar 3. 52 <i>Wireframe Profil Kandidat Area Kerja</i>	77

Gambar 3. 53 <i>Wireframe</i> Lowongan Tersimpan	78
Gambar 3. 54 <i>Wireframe</i> Detail Lowongan dan FAQ	79
Gambar 3. 55 <i>Wireframe</i> Dashboard Perusahaan (Pengguna Baru)	80
Gambar 3. 56 <i>Wireframe</i> Dashboard Perusahaan (Pengguna Lama)	81
Gambar 3. 57 <i>Wireframe</i> Profil Perusahaan	82
Gambar 3. 58 <i>Wireframe</i> FAQ	83
Gambar 3. 59 <i>Wireframe</i> Koin Saya	84
Gambar 3. 60 <i>Wireframe</i> Pilih Paket Koin	85
Gambar 3. 61 <i>Wireframe</i> Pilih Metode Pembayaran	86
Gambar 3. 62 <i>Wireframe</i> Konfirmasi Pembayaran	87
Gambar 3. 63 <i>Wireframe</i> Tagihan Saya	88
Gambar 3. 64 <i>Wireframe</i> Tagihan Saya (Tranfer Bank)	89
Gambar 3. 65 <i>Wireframe</i> Tagihan Saya (QRIS)	90
Gambar 3. 66 <i>Wireframe</i> Tagihan Saya (Tidak Ada Transaksi)	91
Gambar 3. 67 <i>Wireframe</i> Pasang Lowongan dan <i>Talent Hunter</i> (Perusahaan)	92
Gambar 3. 68 <i>Wireframe</i> Lowongan Saya	93
Gambar 3. 69 <i>Wireframe</i> Detail Lowongan	94
Gambar 3. 70 <i>Wireframe</i> Lamaran Masuk	95
Gambar 3. 71 <i>Wireframe</i> CV Pelamar	96
Gambar 3. 72 <i>Wireframe</i> Kandidat Area Kerja	97
Gambar 3. 73 <i>Wireframe</i> Kandidat Saya	98
Gambar 3. 74 <i>Wireframe</i> CV Kandidat Area Kerja	99
Gambar 3. 75 Logo Area Kerja	99
Gambar 3. 76 <i>Color Design</i> Area Kerja	100
Gambar 4. 1 <i>Prototype</i> Beranda <i>Non-User</i>	102
Gambar 4. 2 <i>Prototype</i> Masuk dan Daftar	103
Gambar 4. 3 <i>Prototype</i> Lupa Kata Sandi	104
Gambar 4. 4 <i>Prototype</i> Landing Page	104
Gambar 4. 5 <i>Prototype</i> Pengisian Data Profil	105
Gambar 4. 6 <i>Prototype</i> Data Profil Terisi	106
Gambar 4. 7 <i>Prototype</i> Pengisian Alamat	106

Gambar 4. 8 <i>Prototype</i> Data Lengkap	107
Gambar 4. 9 <i>Prototype</i> CV Area Kerja.....	108
Gambar 4. 10 <i>Prototype</i> Melamar Pekerjaan.....	108
Gambar 4. 11 <i>Prototype</i> Lowongan Tersimpan, FAQ dan Keluar	109
Gambar 4. 12 <i>Prototype</i> Daftar Kandidat	110
Gambar 4. 13 <i>Prototype</i> Transaksi	111
Gambar 4. 14 <i>Prototype</i> Kandidat Area Kerja.....	111
Gambar 4. 15 <i>Prototype</i> Pengisian Data Profil.....	112
Gambar 4. 16 <i>Prototype</i> Data Profil Terisi.....	113
Gambar 4. 17 <i>Prototype</i> Pengisian Alamat.....	113
Gambar 4. 18 <i>Prototype</i> Dashboard Perusahaan.....	114
Gambar 4. 19 <i>Prototype</i> Koin Area Kerja	115
Gambar 4. 20 <i>Prototype</i> Pasang Lowongan.....	115
Gambar 4. 21 <i>Prototype</i> Talent Hunter	116
Gambar 4. 22 <i>Prototype</i> Lowongan Saya	117
Gambar 4. 23 <i>Prototype</i> Pelamar.....	117
Gambar 4. 24 <i>Prototype</i> Kandidat Area Kerja.....	118
Gambar 4. 25 <i>Prototype</i> Kandidat Saya.....	119
Gambar 4. 26 Skala SUS <i>Prototype</i> Website Areakerja.com	122
Gambar 4. 27 Perbandingan Tampilan Rancangan Lama dengan yang Baru	123

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara Pengguna	130
Lampiran 2 Hasil Rancangan <i>Prototype</i>	131



INTISARI

Area Kerja merupakan sebuah situs penyedia lowongan pekerjaan. Memang sudah banyak situs-situs lowongan pekerjaan lain di luar sana, namun yang membedakan Area Kerja dengan situs-situs lowongan tersebut adalah mereka bukan hanya menjadi media bagi para *job seeker* dalam mencari lowongan pekerjaan & perusahaan dalam memajang lowongan, namun juga memfasilitasi perusahaan untuk dapat memilih calon kandidat siap kerja yang telah terakreditasi oleh Area Kerja. Terakreditasi disini maksudnya Area Kerja juga melatih para calon kandidat siap kerja, dan para calon kandidat siap kerja ini akan ditawarkan di situs mereka. Adanya fitur ini dapat memudahkan perusahaan dalam merekrut karyawan berkualitas.

Adapun yang melatar belakangi perancangan ulang ini, yaitu dikarenakan Situs Areakerja.com sudah lama vakum, dan untuk memberikan pengalaman terbaik bagi penggunanya, Area Kerja melakukan perancangan ulang terhadap situs mereka, beserta beberapa fitur tambahan lainnya. Pada perancangan ulang Situs Areakerja.com, penulis berperan sebagai *UI/UX Designer* dalam program magang selama 4 bulan.

Perancangan ini menggunakan metode *Design Thinking* sebagai proses pemecahan masalah. Metode ini merupakan pendekatan yang berpusat pada *user* untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi terbaik. Proses inovasi yang menggunakan pendekatan *Design Thinking* disebut dengan *Human Centered Design*, karena fokusnya untuk membantu manusia sebagai user dalam menyelesaikan masalahnya. Hasil akhir dari penelitian ini adalah berupa prototype Situs Areakerja.com dengan desain tampilan dan desain sistem yang telah diperbaharui.

Kata kunci: *Job Seeker, Design Thinking, User Interface, User Experience.*

ABSTRACT

Area Kerja is a job vacancy provider site. Indeed, there are many other job vacancies sites out there, but what distinguishes the Area Kerja from these vacancy sites is that the Area Kerja is not only a medium for job seekers in finding job vacancies & companies displaying their vacancies, but also facilitating companies to be able to choose job-ready candidates who have been accredited by the Area Kerja. Accredited here means that the Area Kerja also trains job-ready candidates, and these job-ready candidates will be offered on their website. The existence of this feature can make it easier for companies to recruit employees.

The reason behind this redesign is because the Areakerja.com site has been vacant for a long time, and to provide the best experience for their users, the Area Kerja has redesigned their site, along with several additional features. In the redesign of this areakerja site, the author acts as a UI/UX Designer in an internship program for 4 months.

This design uses the Design Thinking method as a problem solving process. This method is a user-centered approach to solving problems and delivering the best innovations. The innovation process that uses a Design Thinking approach is called Human Centered Design, because it focuses on helping humans as users in solving problems. The final result of this research is a prototype of an Areakerja.com site with an updated user interface design and user experience design.

Keyword: *Job Seeker, Design Thinking, User Interface, User Experience.*