

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI KARIER.ID  
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

**JALUR NON REGULER – MAGANG IT**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

**YUSUF ABIYU RAHMAN**

**20.12.1560**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI KARIER.ID  
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

**JALUR NON REGULER – MAGANG IT**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

**YUSUF ABIYYU RAHMAN**

**20.12.1560**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**JALUR NON REGULER – MAGANG IT**

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI KARIER.ID MENGGUNAKAN  
METODE DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

**YUSUF ABIYU RAHMAN**

**20.12.1560**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing  
pada tanggal 10 Juli 2024

**Dosen Pembimbing,**



**Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom**

**NIK. 190302354**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**JALUR NON REGULER – MAGANG IT**

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI KARIER.ID MENGGUNAKAN  
METODE DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

**YUSUF ABIYU RAHMAN**

**20.12.1560**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Juli 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Irma Rofni Wulandari, S.Pd., M.Eng**  
**NIK. 190302329**

**Norhikmah, M.Kom**  
**NIK. 190302245**

**Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302354**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Juli 2024

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.Ph.D**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Yusuf Abiyyu Rahman**  
**NIM : 20.12.1560**

Menyatakan bahwa karya dengan judul berikut:

### **PERANCANGAN UI/UX APLIKASI KARIER.ID MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

**Dosen Pembimbing : Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom**

1. Karya adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya merupakan gagasan penelitian yang orisinal dan **SAYA** memiliki **KONTRIBUSI** terhadap karya tersebut.
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 atau Referensi 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, 10 Juli 2024

Yang Menyatakan,



Yusuf Abiyyu Rahman

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Selain itu penulis dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan dukungan dan bantuan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al-Fatta, M.Kom, Ph.D. selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Ibu Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap penulis
5. Kedua orang tua, keluarga besar, dan teman-teman tercinta yang memberikan semangat dan doa kepada penulis.

Yogyakarta, 10 Juli 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR ISTILAH.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	18
1.1 Latar Belakang .....	18
1.2 Rumusan Masalah.....	19
1.3 Batasan Masalah .....	19
1.4 Tujuan .....	19
1.5 Profil .....	20
1.5.1 Profil Mitra Magang IT.....	20
1.5.2 Deskripsi Magang IT .....	20
BAB II LANDASAN TEORI DAN ANALISIS .....	24
2.1 Landasan Teori.....	24
2.1.1 Mobile Application .....	24
2.1.2 Design Thinking.....	24
2.1.3 <i>Figma</i> .....	25
2.1.4 <i>User Interface</i> .....	28

2.1.5	<i>User Experience</i> .....	28
2.1.6	<i>Usability Testing</i> .....	29
2.1.7	<i>Design System</i> .....	29
2.1.8	Single East Question.....	29
2.1.9	<i>Android Studio</i> .....	29
2.1.10	<i>Jetpack Compose</i> .....	30
2.1.11	Kotlin .....	31
2.1.12	Pengujian Black-Box .....	31
2.2	Analisis .....	31
2.3	Alur Pengembangan Produk .....	32
2.3.1	Empathize .....	34
2.3.2	Define.....	34
2.3.3	Ideate.....	34
2.3.4	Prototype.....	34
2.3.5	Test.....	34
2.3.6	<i>Coding Frontend</i> .....	35
2.3.7	Test Coding Frontend .....	35
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN .....		36
3.1	<i>Empathize</i> .....	36
3.1.1	<i>Primary Research</i> .....	37
3.1.2	<i>Secondary Research</i> .....	41
3.2	<i>Define</i> .....	44
3.2.1	<i>Affinity Diagrams</i> .....	45
3.2.2	<i>How Might We</i> .....	46
3.2.3	<i>Synthesis</i> .....	46
3.3	<i>Ideate</i> .....	47



3.3.1	<i>Solution Idea</i> .....	48
3.3.2	<i>Prioritization Idea</i> .....	48
3.3	<i>Prototype</i> .....	50
3.3.1	<i>User Flow</i> .....	51
3.3.2	<i>Design System</i> .....	59
3.3.3	<i>Wireframe</i> .....	64
3.3.4	<i>High Fidelity UI</i> .....	69
3.3.5	<i>Prototyping</i> .....	82
3.5	<i>Test</i> .....	83
3.6	<i>Coding Frontend</i> .....	95
3.6.1	<i>File Drawable</i> .....	95
3.6.2	<i>File Font</i> .....	96
3.6.3	<i>File Presentation</i> .....	97
3.6.4	<i>File ui.theme</i> .....	100
3.6.5	<i>Tampilan Hasil Coding</i> .....	102
3.7	<i>Testing Coding Frontend</i> .....	103
3.7	<i>Pengujian Black-Box Coding Frontend</i> .....	108
3.8	<i>Peran dan Kontribusi</i> .....	111
BAB IV	<b>PENUTUP</b> .....	113
4.1	<b>Kesimpulan</b> .....	113
4.2	<b>Saran</b> .....	113
REFERENSI	.....	115
LAMPIRAN	.....	117

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Detail Kegiatan .....	22
Tabel 2. 1 Analisis SWOT .....	31
Tabel 3. 1 Rresearch Objective .....	84
Tabel 3. 2 Skenario 1 .....	85
Tabel 3. 3 Skenario 2 .....	85
Tabel 3. 4 Skenario 3 .....	86
Tabel 3. 5 Skenario 4 .....	86
Tabel 3. 6 Skenario 5 .....	87
Tabel 3. 7 Skenario 6 .....	88
Tabel 3. 8 Skenario 7 .....	88
Tabel 3. 9 Perhitungan SEQ.....	94
Tabel 3. 10 Salinan Code JobListScreen.kt .....	98
Tabel 3. 11 Perhitungan SEQ Frontend .....	106
Tabel 3. 12 Peran dan Kontribusi .....	111

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Gambar Website Infinite Learning .....	23
Gambar 2. 1 Alur Design Thinking .....	24
Gambar 2. 2 Figjam Boards .....	25
Gambar 2. 3 Toolbar .....	25
Gambar 2. 4 Left Sidebar Figma.....	26
Gambar 2. 5 Right Sidebar Figma .....	27
Gambar 2. 6 Plugin Figma .....	28
Gambar 2. 7 Android Studio .....	30
Gambar 2. 8 Jetpack Compose.....	30
Gambar 2. 9 Alur Pengembangan Produk .....	33
Gambar 3. 1 Empathize.....	37
Gambar 3. 2 Primary Research 1 .....	37
Gambar 3. 3 Primary Research 2 .....	38
Gambar 3. 4 Primary Research 3 .....	38
Gambar 3. 5 Primary Research 4 .....	39
Gambar 3. 6 Primary Research 5 .....	39
Gambar 3. 7 Primary Research 6 .....	40
Gambar 3. 8 Primary Research 7 .....	40
Gambar 3. 9 Secondary Research 1 .....	41
Gambar 3. 10 Secondary Research 2 .....	42
Gambar 3. 11 Secondary Research 3 .....	43
Gambar 3. 12 Secondary Research 4 .....	44
Gambar 3. 13 Define.....	45
Gambar 3. 14 Affinity Diagrams .....	45
Gambar 3. 15 How Might We.....	46
Gambar 3. 16 Synthesis .....	47
Gambar 3. 17 Ideate.....	47
Gambar 3. 18 Solution Idea .....	48
Gambar 3. 19 Prioritization Idea.....	49

Gambar 3. 20 Hasil <i>Prioritization Idea</i> .....	49
Gambar 3. 21 <i>Prototype</i> .....	51
Gambar 3. 22 <i>User Flow</i> <i>Daftar &amp; Login</i> .....	52
Gambar 3. 23 <i>User Flow</i> <i>Lowongan Pekerjaan</i> .....	53
Gambar 3. 24 <i>User Flow</i> <i>Pelatihan</i> .....	54
Gambar 3. 25 <i>User Flow</i> <i>Aktivitas</i> .....	55
Gambar 3. 26 <i>User flow</i> <i>Chat &amp; Call</i> .....	56
Gambar 3. 27 <i>User Fow</i> <i>Artikel</i> .....	57
Gambar 3. 28 <i>User flow</i> <i>Live Webinar</i> .....	58
Gambar 3. 29 <i>User flow</i> <i>Lihat &amp; Edit</i> .....	58
Gambar 3. 30 <i>Logo Aplikasi</i> .....	59
Gambar 3. 31 <i>Typography Font</i> .....	60
Gambar 3. 32 <i>Warna</i> .....	62
Gambar 3. 33 <i>Icon</i> .....	63
Gambar 3. 34 <i>Button</i> .....	63
Gambar 3. 35 <i>Component</i> .....	64
Gambar 3. 36 <i>Wireframe</i> <i>Daftar &amp; Login</i> .....	65
Gambar 3. 37 <i>Wireframe</i> <i>Lowongan Pekerjaan</i> .....	66
Gambar 3. 38 <i>Wireframe</i> <i>Pelatihan</i> .....	67
Gambar 3. 39 <i>Wireframe</i> <i>Aktifitas</i> .....	68
Gambar 3. 40 <i>Wireframe</i> <i>Profil, search page, dan notification page</i> .....	68
Gambar 3. 41 <i>Hi-Fi</i> <i>Opening-Loading pages</i> .....	69
Gambar 3. 42 <i>Hi-Fi</i> <i>Login - Verifikasi</i> .....	70
Gambar 3. 43 <i>Hi-Fi</i> <i>Pilih Minat - Isi Data User</i> .....	70
Gambar 3. 44 <i>Hi-Fi</i> <i>Beranda &amp; Artikel</i> .....	71
Gambar 3. 45 <i>Hi-Fi</i> <i>Beranda</i> .....	72
Gambar 3. 46 <i>Hi-Fi</i> <i>Search Bar</i> .....	72
Gambar 3. 47 <i>Hi-Fi</i> <i>Lowongan - Deskripsi Lowongan</i> .....	73
Gambar 3. 48 <i>Hi-Fi</i> <i>Deskripsi - Submit Lowongan</i> .....	74
Gambar 3. 49 <i>Hi-Fi</i> <i>Lowongan Applied</i> .....	74
Gambar 3. 50 <i>Hi-Fi</i> <i>Halaman Pelatihan</i> .....	75

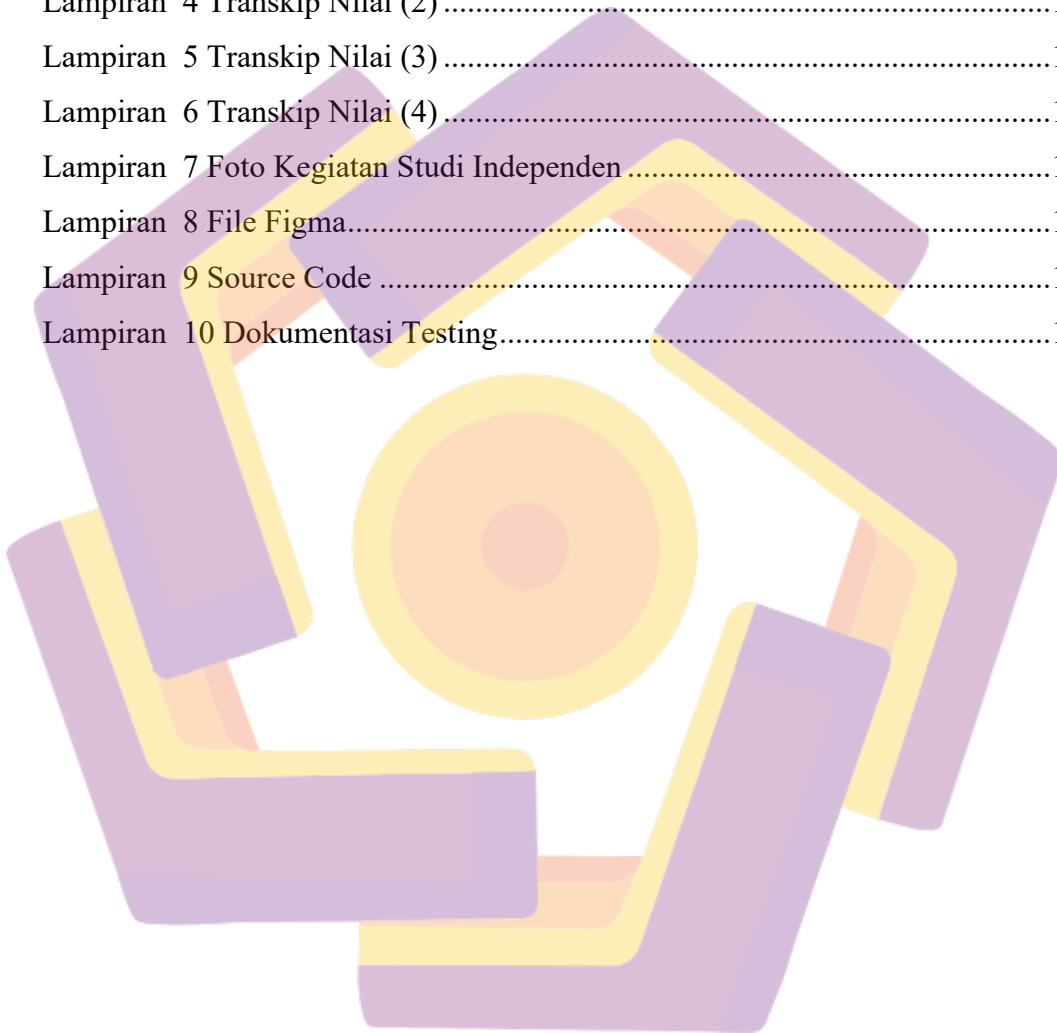
Gambar 3. 51 Hi-Fi Deskripsi Pelatihan.....	76
Gambar 3. 52 Hi-Fi Halaman Kelas .....	77
Gambar 3. 53 Hi-Fi Halaman Materi.....	77
Gambar 3. 54 Hi-Fi Beranda - Chat Page .....	78
Gambar 3. 55 Hi-Fi Aktifitas .....	79
Gambar 3. 56 Hi-Fi Lowongan Diterima.....	80
Gambar 3. 57 Hi-Fi Notifikasi .....	81
Gambar 3. 58 Hi-Fi Profil.....	82
Gambar 3. 59 Prototyping.....	83
Gambar 3. 60 Test.....	84
Gambar 3. 61 Diagram Data Usia.....	89
Gambar 3. 62 Diagram Data Status Pekerjaan.....	90
Gambar 3. 63 Diagram Data Skenario 1 .....	90
Gambar 3. 64 Diagram Data Skenario 2 .....	90
Gambar 3. 65 Diagram Data Skenario 3 .....	91
Gambar 3. 66 Diagram Data Skenario 4 .....	91
Gambar 3. 67 Diagram Data Skenario 5 .....	91
Gambar 3. 68 Diagram Data Skenario 6 .....	92
Gambar 3. 69 Diagram Data Skenario 7 .....	92
Gambar 3. 70 Diagram Data Skenario 8 .....	92
Gambar 3. 71 Data Lengkap SEQ.....	93
Gambar 3. 72 Indikator SEQ .....	94
Gambar 3. 73 Dokumentasi Testing .....	95
Gambar 3. 74 File Drawable .....	96
Gambar 3. 75 File Font .....	97
Gambar 3. 76 Kode JobListScreen.kt .....	98
Gambar 3. 77 Kode Color.kt.....	100
Gambar 3. 78 Theme.kt .....	101
Gambar 3. 79 Type.kt .....	102
Gambar 3. 80 Hasil Tampilan Frontend .....	102
Gambar 3. 81 SEQ Frontend Daftar & Login.....	103

Gambar 3. 82 SEQ Pencarian Lowongan .....	103
Gambar 3. 83 SEQ Pelatihan .....	104
Gambar 3. 84 SEQ Aktifitas .....	104
Gambar 3. 85 SEQ Chat.....	104
Gambar 3. 86 SEQ Webinar .....	105
Gambar 3. 87 SEQ Artikel.....	105
Gambar 3. 88 SEQ Profil & Edit Data.....	105
Gambar 3. 89 Data SEQ Frontend .....	106
Gambar 3. 90 Indikator SEQ Frontend.....	107



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Penerimaan Studi Independen .....	117
Lampiran 2 Sertifikat Studi Independen .....	117
Lampiran 3 Transkrip Nilai (1) .....	118
Lampiran 4 Transkrip Nilai (2) .....	118
Lampiran 5 Transkrip Nilai (3) .....	119
Lampiran 6 Transkrip Nilai (4) .....	119
Lampiran 7 Foto Kegiatan Studi Independen .....	120
Lampiran 8 File Figma.....	121
Lampiran 9 Source Code .....	122
Lampiran 10 Dokumentasi Testing.....	123



## DAFTAR ISTILAH

Native	Aplikasi atau perangkat lunak yang dirancang khusus untuk berjalan di sistem operasi tertentu.
Micro Copy	Teks singkat yang digunakan pada antarmuka pengguna (UI).
IDE	Singkatan dari Integrated Development Environment (Lingkungan Pengembangan Terintegrasi)
JetBrains	Perusahaan perangkat lunak yang terkenal dengan produk-produknya dalam pengembangan alat-alat produktivitas.
IntelliJ IDEA	Sebuah IDE yang dikembangkan oleh JetBrains.
Java	Bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh Sun Microsystems (sekarang dimiliki oleh Oracle).
Kotlin Foundation	Organisasi yang bertanggung jawab untuk mengelola dan mempromosikan bahasa pemrograman Kotlin.



## ABSTRAK

Pengangguran di Indonesia tetap menjadi tantangan serius, dipicu oleh ketidakseimbangan antara jumlah lapangan kerja dan jumlah pencari kerja. Jenis pengangguran seperti teknologis, friksional, dan structural turut memperburuk situasi ini. Data dari badan pusat statistic (BPS) mencatat per Februari 2024 terdapat 214 juta penduduk usia kerja, dengan 149,38 juta di antaranya termasuk dalam Angkatan kerja, menunjukkan peningkatan dibandingkan tahun sebelumnya. Untuk mengatasi masalah ini, Karier.id, sebuah aplikasi mobile berbasis Android, dirancang menggunakan metode Design Thinking. Aplikasi ini bertujuan membantu pencari kerja di Indonesia menemukan pekerjaan yang sesuai dengan minat dan kompetensi mereka. Karier.id menawarkan fitur-fitur inovatif, termasuk pelatihan khusus untuk pengembangan keterampilan di industri baru dan model pekerjaan yang fleksibel, yang dirancang untuk memberdayakan ekonomi, menciptakan lapangan kerja baru, dan meningkatkan peluang kerja. Pendekatan Design Thinking dalam pengembangan aplikasi ini menempatkan pengguna sebagai pusat dari seluruh proses, melalui pendekatan iterative dalam memahami masalah, menghasilkan ide, dan menguji solusi. Dengan demikian, Karier.id diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam mengurangi tingkat pengangguran di Indonesia.

## ABSTRACT

*Unemployment in Indonesia is a serious issue resulting from the imbalance between the number of available job and job seekers. Various types of unemployment, such as technological, frictional, and structural unemployment, further exacerbate this condition. Data from the Central Bureau of Statistics (BPS) in February 2024 recorded 214 million people of working age in Indonesia, with 149,38 million of them being part of the labor force, showing an increase compared to the previous year. To address this challenge, Karier.id, a mobile application based on Android, was designed using the Design Thinking method. This application aims to help job seekers in Indonesia find jobs that match their interests and competencies. Karier.id offers innovative features, including specialized training for skill development in new industries and flexible job models, designed to empower the economy, create new jobs, and increase employment opportunities. The Design Thinking approach used in the development of this application places the user at the center of the entire process, though an iterative approach in understanding problem, generating ideas, and testing solution. Thus, Karier.id is expected to be an effective solution in reducing the unemployment in Indonesia.*