

**PENERAPAN DESIGN THINKING DALAM PENGEMBANGAN
PROTOTIPE APLIKASI KARIR BERBASIS MOBILE UNTUK
MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA**

SKRIPSI

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



disusun oleh
DESY IKASARI
21.12.2141

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

**PENERAPAN DESIGN THINKING DALAM PENGEMBANGAN
PROTOTIPE APLIKASI KARIR BERBASIS *MOBILE* UNTUK
MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA**

SKRIPSI

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



disusun oleh
DESY IKASARI
21.12.2141

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN *DESIGN THINKING* DALAM PENGEMBANGAN
PROTOTYPE APLIKASI KARIR BERBASIS *MOBILE* UNTUK
MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA**

yang disusun dan diajukan oleh

Desy Ikasari

21.12.2141

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Februari 2025

Dosen Pembimbing,



Ali Mustopa, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302192

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN *DESIGN THINKING* DALAM PENGEMBANGAN
PROTOTIPE APLIKASI KARIR BERBASIS *MOBILE* UNTUK
MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA**

yang disusun dan diajukan oleh

Desy Ikasari

21.12.2141

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Februari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Senie Destya, ST., M.Kom

NIK. 190302312

Hendra Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302244

Ali Mustopa, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302192

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Februari 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Desy Ikasari

NIM : 21.12.2141

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Penerapan Design Thinking Dalam Pengembangan Prototipe Aplikasi Karir Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna

Dosen Pembimbing : Ali Mustopa, S.Kom., 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, 18 Februari 2025

Yang Menyatakan,



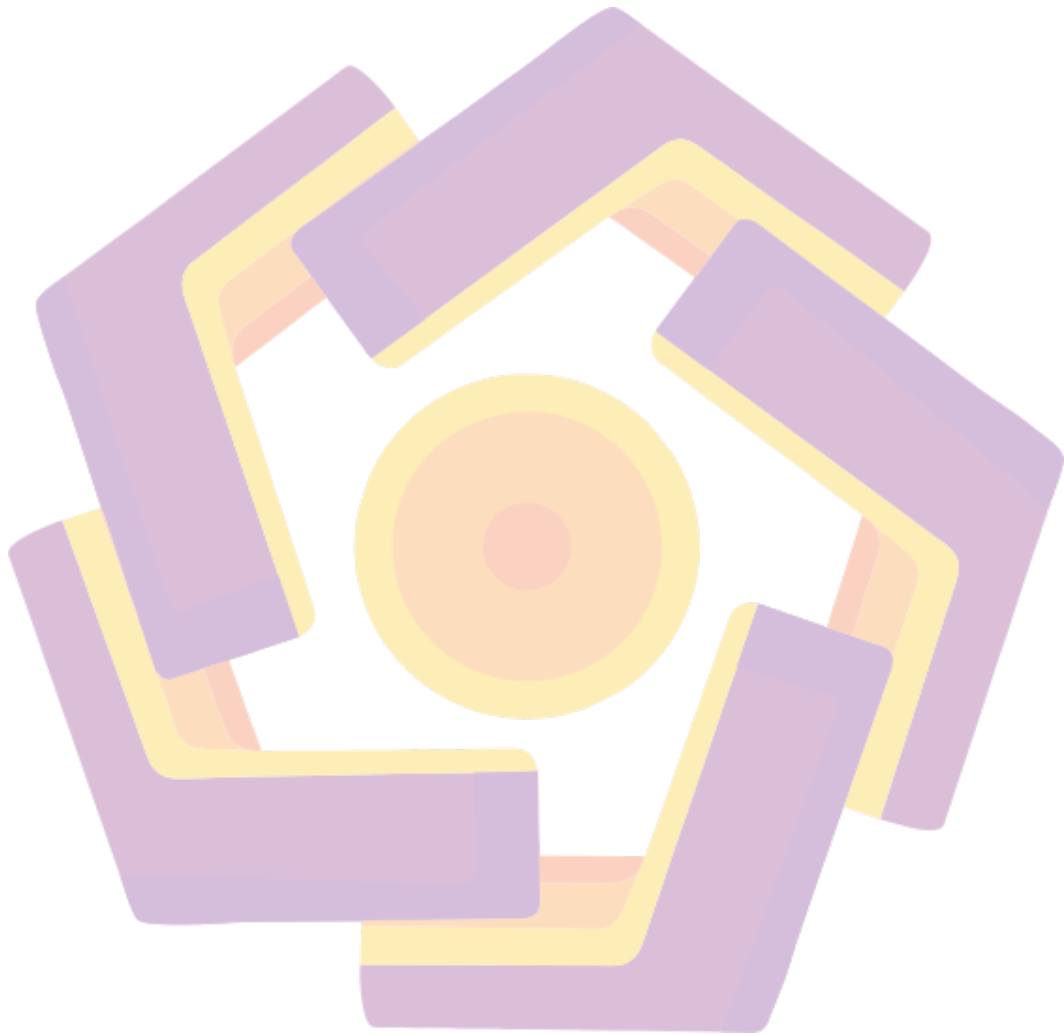
Desy Ikasari

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tiada lembar skripsi yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan, Bismillahirrahmanirrahim skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Teristimewa penulis ucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta yakni Bapak Raji dan Ibu Surati. Terima kasih atas setiap tetes keringat dalam setiap langkah pengorbanan dan kerja keras yang dilakukan untuk memberikan yang terbaik kepada penulis, mengusahakan segala kebutuhan penulis, selalu memberikan kasih sayang yang tulus, dukungan, serta selalu melangitkan doa-doa baik. Terima kasih karena sudah mendidik penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai sarjana. Penulis persembahkan gelar ini untuk bapak dan ibu.
2. Bapak Ali Mustopa M.Kom selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir. Terima kasih telah memberikan arahan, nasihat dan dukungan kepada penulis hingga bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang tidak dapat penulis sebut satu persatu karena telah memberikan ilmu serta masukan kepada penulis.
4. Kepada sahabat penulis yang tak kalah penting kehadirannya, Kurnia Amanatul, Octafiana Hanani, Echa Amalya, dan Triantaka Jagad yang telah banyak membantu dan membersamai proses penulis selama di perantauan. Terima kasih atas segala bantuan, waktu, *support* dan kebaikan yang diberikan kepada penulis selama ini. *See you on top, guys.*
5. Kepada seseorang istimewa pemilik NIM 21.83.0602. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Berkontribusi dalam penulisan tugas akhir ini, baik tenaga maupun waktu. Telah mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah penulis, dan memberikan semangat untuk pantang menyerah.
6. Seluruh teman teman FIK Angkatan 21, Senat Mahasiswa, HIMASI, Entrepreneur Campus, HIPMI, yang telah berperan banyak memberikan pengalaman dan pembelajaran selama dibangku kuliah ini.
7. Seluruh pihak yang memberikan bantuan kepada penulis namun tidak dapat disebutkan satu-persatu. Terima kasih atas bantuan, semangat, dan doa baik yang diberikan kepada penulis selama ini.

8. Desy Ikasari, ya! Diri saya sendiri. Terima kasih sudah selalu berjuang untuk menjadi lebih baik dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan apa yang sudah dimulai.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat 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. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Bapak Ali Mustopa 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, 18 Februari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvi
DAFTAR ISTILAH.....	xvii
INTISARI	xviii
ABSTRACT.....	xix
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 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Dasar Teori	17
2.2.1 Aplikasi <i>Mobile</i>	17
2.2.2 Prototype.....	17
2.2.3 User Interface (UI).....	17
2.2.4 User Experience (UX)	18
2.2.5 Design Thinking	18
2.2.6 System Usability Scale (SUS)	20
2.2.7 Wireframe	20

2.2.8 Flutter.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Objek Penelitian	23
3.2 Alur Penelitian.....	24
3.3 Alat dan Bahan	29
3.3.1 Alat atau Instrumen.....	29
3.3.2 Data Penelitian.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Tahap Emphatize	36
4.1.1 Wawancara.....	36
4.2 Tahap <i>Define</i>	38
4.2.1 User Persona	38
4.2.2 Customer Journey Map.....	40
4.3 Ideate	41
4.3.1 User Flow.....	41
4.3.2 Wireframe	45
4.4 Prototyping.....	53
4.4.1 Low-Fidelity Desain	53
4.4.2 High-Fidelity Desain.....	71
4.5 <i>Design System</i>	88
4.6 Testing.....	90
4.6.1 Tampilan Home Screen	94
4.6.2 Filter Screen.....	99
4.6.3 Detail Pekerjaan.....	103
BAB V PENUTUP	108
5.1 Kesimpulan.....	108
5.2 Saran	109
REFERENSI	110
LAMPIRAN.....	119

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 3. 1 Kebutuhan perangkat lunak	29
Tabel 3. 2 Kebutuhan perangkat lunak	29
Tabel 3. 3 Daftar Pertanyaan Kuesioner Pra-Asesmen.....	30
Tabel 3. 4 Daftar Pertanyaan Wawancara	31
Tabel 3. 5 Daftar Pertanyaan <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	32
Tabel 3. 6 Skala Likert.....	33
Tabel 3. 7 Rumus <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	33
Tabel 3. 8 Kriteria Responden	34
Tabel 3. 9 Penjelasan Skor SUS	34
Tabel 4. 1 Kesimpulan Wawancara	37
Tabel 4. 2 Hasil Pengumpulan Data Responden.....	90
Tabel 4. 3 Hasil Hitung <i>System Usability Scale</i> (SUS).	91

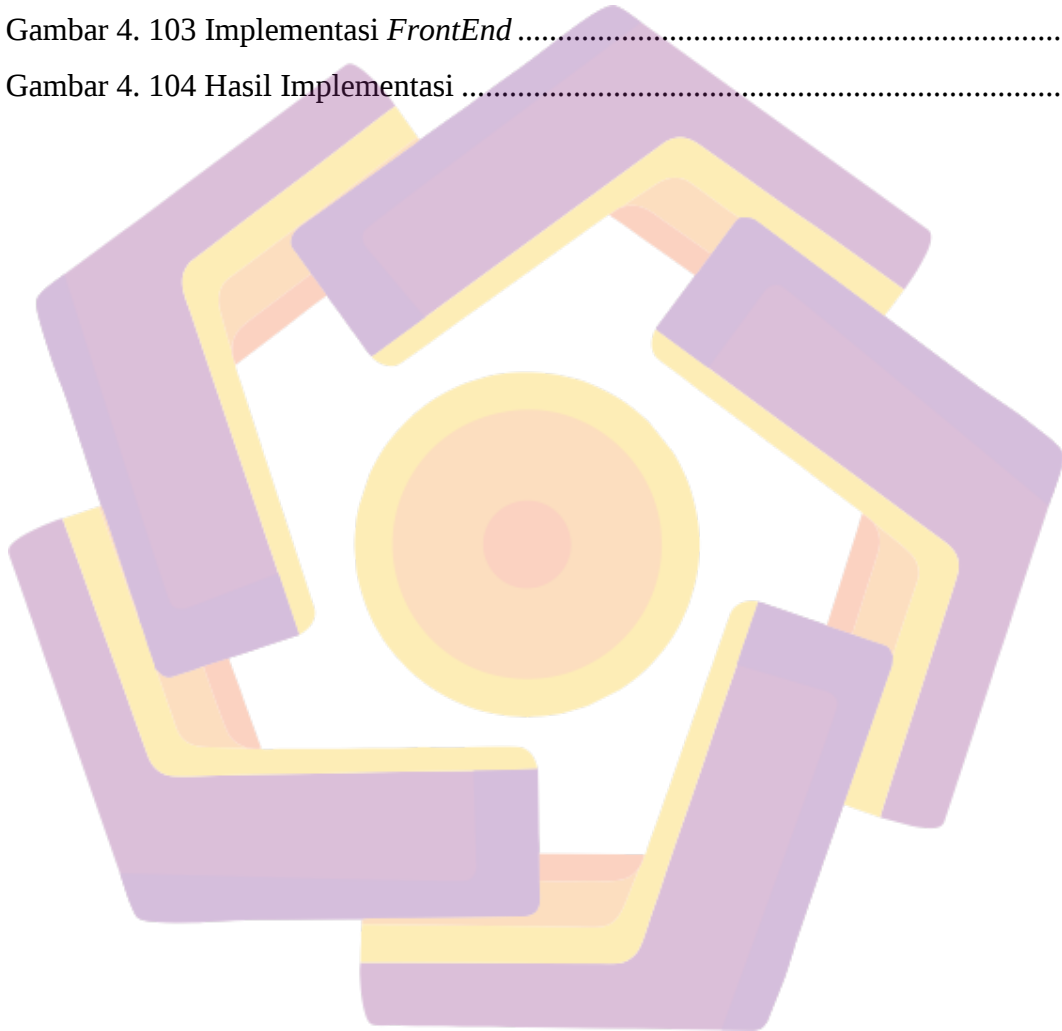
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Proses <i>Design Thinking</i>	19
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	24
Gambar 3. 2 Penilaian skala akhir <i>Score SUS</i>	34
Gambar 4. 1 <i>User Persona</i>	40
Gambar 4. 2 <i>Customer Journey Map</i>	41
Gambar 4. 3 User Flow Splash Screen	42
Gambar 4. 4 User Flow Login	42
Gambar 4. 5 User Flow Rekomendasi Pekerjaan	42
Gambar 4. 6 User Flow Artikel	43
Gambar 4. 7 User Flow Menu Fulltime	43
Gambar 4. 8 User Flow Menu Pencarian.....	43
Gambar 4. 9 User Flow Filter Pekerjaan	44
Gambar 4. 10 User Flow Orientasi	44
Gambar 4. 11 User Flow Edit Biodata.....	44
Gambar 4. 12 User Flow Edit Keahlian.....	44
Gambar 4. 13 User Flow Edit Pendidikan	45
Gambar 4. 14 User Flow Edit Pengalaman.....	45
Gambar 4. 15 User Flow Edit Kontak	45
Gambar 4. 16 Wireframe Splash Screen dan Login	46
Gambar 4. 17 Wireframe Beranda.....	46
Gambar 4. 18 Wireframe Pencarian	48
Gambar 4. 19 Wireframe Orientasi.....	48
Gambar 4. 20 Wireframe Rekomendasi	49
Gambar 4. 21 Wireframe Edit Biodata	50
Gambar 4. 22 Wireframe Edit Pengalaman	50
Gambar 4. 23 Wireframe Edit Skill	51
Gambar 4. 24 Wireframe Edit Pendidikan.....	52
Gambar 4. 25 Wireframe Edit Kontak.....	52
Gambar 4. 26 Low-Fidelity Splash Screen	54
Gambar 4. 27 Low-Fidelity Login.....	55
Gambar 4. 28 Low-Fidelity Login (Active).....	55
Gambar 4. 29 Low-Fidelity Beranda	56

Gambar 4. 30 Low-Fidelity Tersimpan	57
Gambar 4. 31 Low-Fidelity Banner	57
Gambar 4. 32 Low-Fidelity Fulltime	58
Gambar 4. 33 Low-Fidelity Notifikasi	58
Gambar 4. 34 Low-Fidelity Rekomendasi.....	59
Gambar 4. 35 Low-Fidelity Detail Pekerjaan	59
Gambar 4. 36 Low-Fidelity Lamaran	60
Gambar 4. 37 Low-Fidelity Tunggu Status	60
Gambar 4. 38 Low-Fidelity Pencarian.....	61
Gambar 4. 39 Low-Fidelity Pencarian (Active)	62
Gambar 4. 40 Low-Fidelity Filter.....	62
Gambar 4. 41 Low-Fidelity Filter (Active)	63
Gambar 4. 42 Low-Fidelity Orientasi.....	63
Gambar 4. 43 Low-Fidelity Notifikasi	64
Gambar 4. 44 Low-Fidelity Profil	65
Gambar 4. 45 Low-Fidelity Ubah Biodata	65
Gambar 4. 46 Low-Fidelity Pengalaman.....	66
Gambar 4. 47 Low-Fidelity Tambah Pengalaman.....	66
Gambar 4. 48 Low-Fidelity Edit Pengalaman	67
Gambar 4. 49 Low-Fidelity Keahlian	67
Gambar 4. 50 Low-Fidelity Tambah Keahlian	68
Gambar 4. 51 Low-Fidelity Edit Keahlian	68
Gambar 4. 52 Low-Fidelity Pendidikan	69
Gambar 4. 53 Low-Fidelity Tambah Pendidikan	69
Gambar 4. 54 Low-Fidelity Edit Pendidikan.....	70
Gambar 4. 55 Low-Fidelity Edit Kontak.....	70
Gambar 4. 56 High-Fidelity Splash Screen	71
Gambar 4. 57 High-Fidelity Login	72
Gambar 4. 58 High-Fidelity Login (Active).....	72
Gambar 4. 59 High-Fidelity Beranda	73
Gambar 4. 60 High-Fidelity Tersimpan.....	74
Gambar 4. 61 High-Fidelity Banner	74
Gambar 4. 62 High-Fidelity Menu Fulltime	75

Gambar 4. 63 High-Fidelity Notifikasi.....	75
Gambar 4. 64 High-Fidelity Rekomendasi	76
Gambar 4. 65 High-Fidelity Detail Pekerjaan	77
Gambar 4. 66 High-Fidelity Lamaran.....	78
Gambar 4. 67 High-Fidelity Tunggu Status.....	78
Gambar 4. 68 High-Fidelity Pencarian	79
Gambar 4. 69 High-Fidelity Pencarian (Active).....	79
Gambar 4. 70 High-Fidelity Filter	80
Gambar 4. 71 High-Fidelity Filter (Active).....	80
Gambar 4. 72 High-Fidelity Orientasi	81
Gambar 4. 73 High-Fidelity Notifikasi.....	81
Gambar 4. 74 High-Fidelity Profil.....	82
Gambar 4. 75 High-Fidelity Ubah Biodata.....	83
Gambar 4. 76 High-Fidelity Pengalaman	83
Gambar 4. 77 High-Fidelity Tambah Pengalaman	84
Gambar 4. 78 High-Fidelity Edit Pengalaman.....	84
Gambar 4. 79 High-Fidelity Keahlian	85
Gambar 4. 80 High-Fidelity Tambah Keahlian	85
Gambar 4. 81 High-Fidelity Edit Keahlian.....	86
Gambar 4. 82 High-Fidelity Pendidikan.....	86
Gambar 4. 83 High-Fidelity Tambah Pendidikan.....	87
Gambar 4. 84 High-Fidelity Edit Pendidikan	87
Gambar 4. 85 High-Fidelity Edit Kontak	88
Gambar 4. 86 Implementasi <i>FrontEnd</i>	94
Gambar 4. 87 Implementasi <i>FrontEnd</i>	95
Gambar 4. 88 Implementasi <i>FrontEnd</i>	95
Gambar 4. 89 Implementasi <i>FrontEnd</i>	96
Gambar 4. 90 Hasil Implementasi	98
Gambar 4. 91 Hasil Implementasi	98
Gambar 4. 92 Hasil Implementasi	99
Gambar 4. 93 Implementasi <i>FrontEnd</i>	99
Gambar 4. 94 Implementasi <i>FrontEnd</i>	100
Gambar 4. 95 Implementasi <i>FrontEnd</i>	100

Gambar 4. 96 Implementasi <i>FrontEnd</i>	101
Gambar 4. 97 Hasil Implementasi	102
Gambar 4. 98 Implementasi <i>FrontEnd</i>	103
Gambar 4. 99 Implementasi <i>FrontEnd</i>	103
Gambar 4. 100 Implementasi <i>FrontEnd</i>	104
Gambar 4. 101 Implementasi <i>FrontEnd</i>	104
Gambar 4. 102 Implementasi <i>FrontEnd</i>	105
Gambar 4. 103 Implementasi <i>FrontEnd</i>	105
Gambar 4. 104 Hasil Implementasi	107

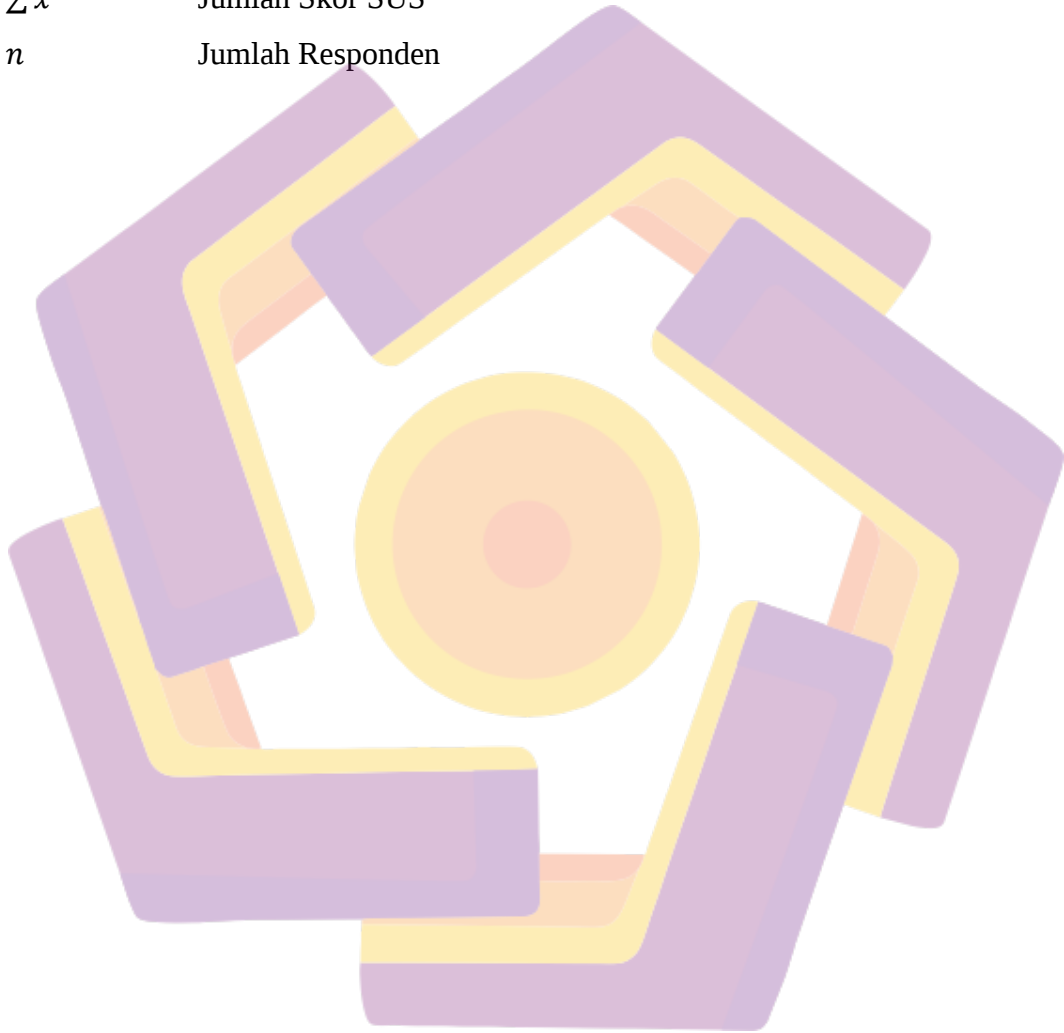


DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Penelitian 1	119
Lampiran 2 Bukti Kuesioner Pra Asesmen.....	120
Lampiran 3 Bukti Kuesioner Pra Asesmen.....	120
Lampiran 4 Bukti Kuesioner Pra Asesmen.....	120
Lampiran 5 Bukti Hasil Kuesioner Pra Asesmen	121
Lampiran 6 Bukti Hasil Kuesioner Pra Asesmen	121
Lampiran 7 Bukti Hasil Kuesioner Pra Asesmen	121
Lampiran 8 Bukti Hasil Kuesioner Pra Asesmen	122
Lampiran 9 Bukti Hasil Kuesioner Pra Asesmen	122
Lampiran 10 Bukti Wawancara Mendalam	122
Lampiran 11 Bukti Wawancara Mendalam	123
Lampiran 12 Bukti Wawancara Mendalam	123
Lampiran 13 Bukti Wawancara Mendalam	124
Lampiran 14 Bukti Kuesioner <i>system Usability Scale</i> (SUS).....	124
Lampiran 15 Bukti Kuesioner <i>system Usability Scale</i> (SUS).....	125
Lampiran 16 Bukti Kuesioner <i>system Usability Scale</i> (SUS)	125
Lampiran 17 Bukti Kuesioner <i>system Usability Scale</i> (SUS).....	125
Lampiran 18 Bukti Kuesioner <i>system Usability Scale</i> (SUS).....	126
Lampiran 19 Bukti Hasil Kuesioner <i>system Usability Scale</i> (SUS)	126
Lampiran 20 Bukti Hasil Kuesioner <i>system Usability Scale</i> (SUS)	126
Lampiran 21 Bukti Kuesioner <i>system Usability Scale</i> (SUS).....	127
Lampiran 22 Bukti Hasil Kuesioner <i>system Usability Scale</i> (SUS)	127
Lampiran 23 Hasil Kuesioner <i>system Usability Scale</i> (SUS)	128
Lampiran 24 Bukti Hasil Kuesioner <i>system Usability Scale</i> (SUS)	128
Lampiran 25 Bukti Hasil Kuesioner <i>system Usability Scale</i> (SUS)	129

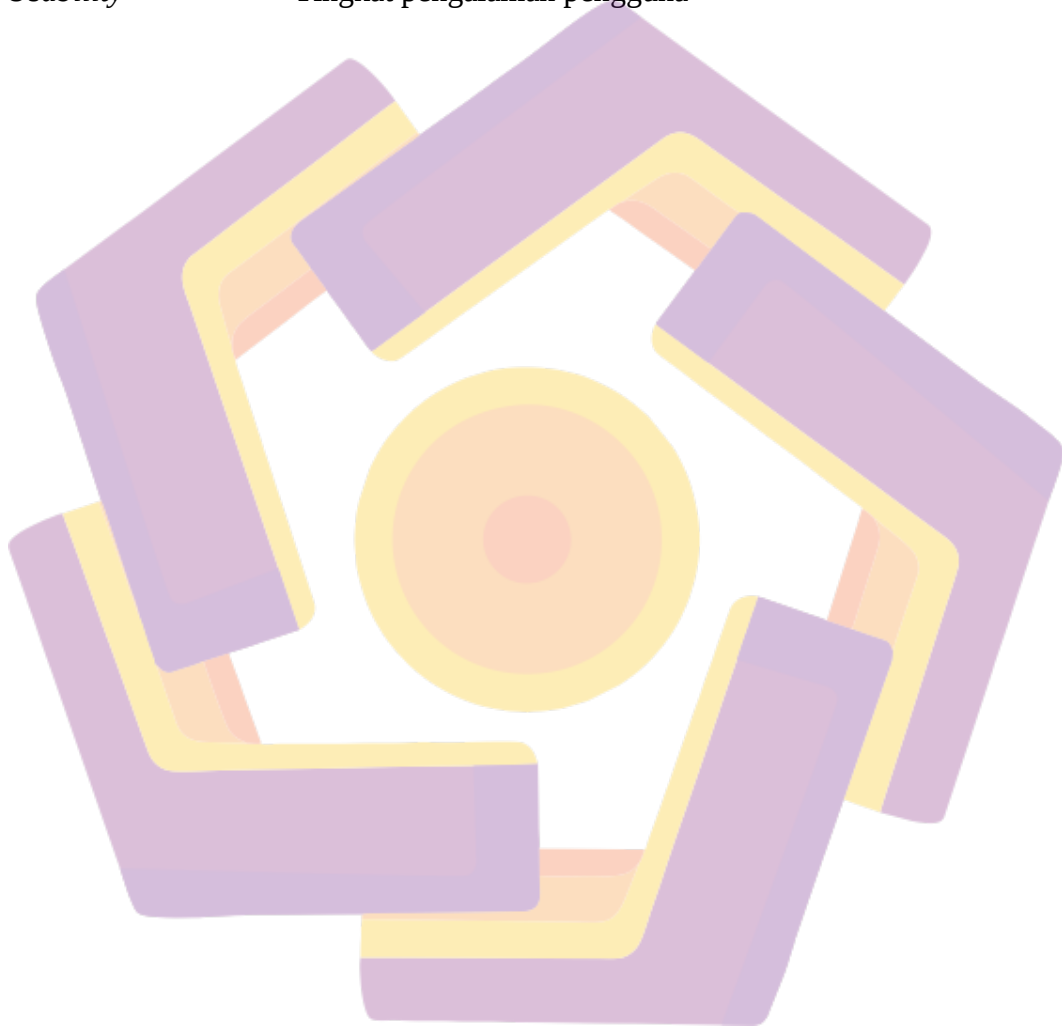
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI	User Interface
UX	User Experience
SUS	System Usability Scale
$\bar{x}$	Skor rata – rata
$\sum x$	Jumlah Skor SUS
n	Jumlah Responden



DAFTAR ISTILAH

<i>Aplikasi Mobile</i>	Aplikasi yang dirancang untuk berjalan pada perangkat mobile.
<i>Design</i>	Kerangka bentuk; rancangan
<i>Prototype</i>	Representasi fisik dari suatu produk
<i>Testing</i>	Pengujian (percobaan)
<i>Usability</i>	Tingkat pengalaman pengguna



INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan prototipe aplikasi karir berbasis *mobile* dengan menggunakan metode *Design Thinking* untuk meningkatkan pengalaman pengguna (*User Experience*). Aplikasi ini dirancang khusus untuk *Business Placement Center* (BPC) Universitas Amikom Yogyakarta, dengan tujuan membantu mahasiswa dalam mencari peluang kerja dan magang yang relevan dengan kebutuhan. Melalui lima tahapan utama *Design Thinking: Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing*. Prototipe aplikasi yang dikembangkan difokuskan pada rancangan antarmuka yang ramah pengguna dan efisien, dengan tujuan untuk memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Pengujian prototipe dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan melibatkan 40 responden, yang menghasilkan skor rata-rata 84,62, menunjukkan bahwa prototipe aplikasi yang dikembangkan telah memenuhi standar *usability*, mudah digunakan, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil penelitian ini memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan aplikasi ke tahap berikutnya dan diharapkan mampu memberikan dampak positif dalam memfasilitasi pencarian peluang karir bagi pengguna, khususnya mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.

Kata kunci: *Design Thinking, Aplikasi Karir, Prototipe, Pengalaman Pengguna, Mobile, System Usability Scale (SUS).*

ABSTRACT

This research aims to develop a mobile-based career application prototype using the Design Thinking method to enhance user experience (UX). This application is specifically designed for the Business Placement Center (BPC) of Universitas Amikom Yogyakarta, with the goal of helping students find relevant job and internship opportunities. Through the five main stage of Design Thinking: Emphatize, Define, Ideate, Prototype, and Testing, the develop application prototype focuses on creating a user-friendly and efficient interface to provide an optimal user experience. The prototype was tested using the System Usability Scale (SUS) method with 40 respondents, resulting in an average score of 84,62, indicating that the developed application prototype meets usability standards, is easy to use, efficient, and meets user needs. The results of this research provide a strong foundation for further development of the application and are expected to positively impact facilitating career opportunity searches for users, especially students of Universitas Amikom Yogyakarta.

Keyword: *Design Thinking, Career Application, Prototype, User Experience, Mobile, System Usability Scale (SUS).*