

**PERANCANGAN *UI/UX* DENGAN METODE *DESIGN THINKING* DAN *SYSTEM USABILITY SCALE* PADA SITUS
WEB JOINGEEK DI PT KOMURI INDONESIA
GEEKGARDEN**

**SKRIPSI
JALUR NON REGULER – MAGANG IT**

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

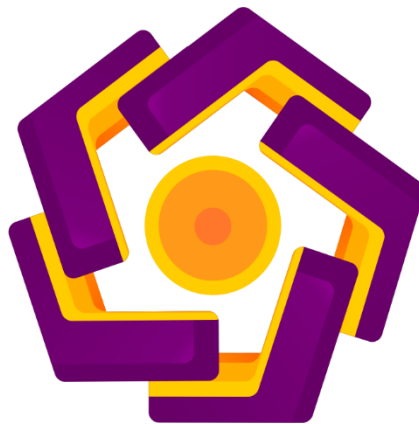


disusun oleh
MAULANA RIZKY RAHMADHANI
21.11.4465
Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

**PERANCANGAN *UI/UX* DENGAN METODE *DESIGN THINKING* DAN *SYSTEM USABILITY SCALE* PADA SITUS
WEB JOINGEEK DI PT KOMURI INDONESIA
GEEKGARDEN**

**SKRIPSI
JALUR NON REGULER - MAGANG IT**

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



disusun oleh
MAULANA RIZKY RAHMADHANI
21.11.4465
Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON-REGULER – MAGANG IT

**PERANCANGAN UI/UX DENGAN METODE *DESIGN THINKING* DAN
SYSTEM *USABILITY SCALE* PADA SITUS WEB JOINGEEK DI PT
KOMURI INDONESIA GEEKGARDEN**

yang disusun dan diajukan oleh

Maulana Rizky Rahmadhani

21.11.4465

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Mei 2025

**Dosen Pembimbing,
Rumini, S.Kom., M.Kom.**



Rumini, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302246

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI JALUR NON-REGULER – MAGANG IT

**PERANCANGAN *UI/UX* DENGAN METODE *DESIGN THINKING* DAN *SYSTEM USABILITY SCALE* PADA SITUS WEB JOINGEEK DI PT KOMURI INDONESIA
GEEKGARDEN**

yang disusun dan diajukan oleh

Maulana Rizky Rahmadhani

21.11.4465

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Mei 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Arifiyanto Hadinegoro, S.T., M.Kom.
NIK. 190302289

Rumini, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302246



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Mei 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Maulana Rizky Rahmadhani
NIM : 21.11.4465

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan UI/UX dengan Metode *Design Thinking* dan *System Usability Scale* pada Situs Web Joingeeek di PT Komuri Indonesia Geekgarden

Dosen Pembimbing : Rumini, 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, 26 Mei 2025

Yang Menyatakan,



Maulana Rizky Rahmadhani

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat, kemudahan, kelancaran, serta keberkahan yang diberikan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini hingga dapat diselesaikan tepat waktu. Peneliti berharap karya ilmiah ini dapat menjadi langkah awal dalam meraih cita-cita serta memberi manfaat bagi orang lain.

Dalam proses penyusunan laporan ini, peneliti menerima banyak bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, laporan tugas akhir ini penulis persembahkan kepada:

1. Ayahanda Suwartana dan Ibunda Sri Ningsih, orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, restu, semangat, dukungan moral maupun materiil, serta kerja keras tanpa henti demi keberhasilan pendidikan peneliti hingga jenjang perguruan tinggi;
2. Ibu Rumini, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan tugas akhir ini. Peneliti menyampaikan penghargaan setinggi-tingginya atas segala bentuk dukungan, kemudahan, dan kritik yang membangun;
3. Seseorang yang selalu hadir memberikan dukungan moral, semangat, serta saran yang berarti selama kuliah hingga proses penyusunan tugas akhir berlangsung;
4. PT Komuri Indonesia Geekgarden yang telah memberikan kesempatan berharga kepada peneliti untuk mengembangkan kemampuan melalui kegiatan magang, serta mengizinkan kontribusi tersebut dijadikan sebagai objek dalam tugas akhir ini;
5. Seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, namun sangat berperan dalam terselesaikannya tugas akhir ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat, kasih sayang, serta karunia-Nya yang tiada henti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul: “Perancangan *UI/UX* dengan Metode *Design Thinking* dan *System Usability Scale* pada Situs Web JoinGeek di PT Komuri Indonesia Geekgarden.”

Penyusunan tugas akhir ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi S1 Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis memperoleh banyak bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak yang berperan penting dalam kelancaran dan penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan ketulusan, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah Swt., Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya yang senantiasa menyertai, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Semoga karya ini kelak dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas dalam menempuh pendidikan di universitas ini.
3. Ibu Prof. Dr. Kusrini, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Eli Pujiastuti, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Ibu Rumini, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan dedikasi telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berarti dalam penyusunan tugas akhir ini.

6. Seluruh dosen, staf, dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan ilmu, pengalaman, serta bantuan administratif selama masa studi penulis hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
7. Kedua orang tua, saudara, dan seluruh keluarga, yang senantiasa memberikan doa, semangat, serta dukungan moril dan materil yang tiada henti, yang menjadi kekuatan utama penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Serta kepada pihak yang senantiasa membantu, mendukung, dan menemani selama penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, mengingat keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Oleh karena itu, penulis dengan tulus dan lapang hati mengharapkan kritik serta saran yang bersifat membangun guna menyempurnakan karya ini di masa mendatang. Penulis juga berharap agar tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang berkepentingan maupun yang memiliki ketertarikan dalam bidang yang dibahas. Akhir kata, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, serta berharap agar skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi penulis maupun pembaca.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 15 Mei 2025

Maulana Rizky Rahmadhani

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.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TEORI DAN ANALISIS	6
2.1 Teori	6
2.1.1 Perancangan UI/UX (UI/UX Design)	6
2.1.2 Pemikiran Perancangan (Design Thinking)	7
2.1.3 System Usability Scale (SUS)	11
2.1.4 A/B Testing.....	13
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	15

3.1	Implementasi	15
3.1.1	Tahapan Empathize	15
3.1.2	Tahapan Define	18
3.1.3	Tahapan Ideate	26
3.1.4	Tahapan Prototype	30
3.1.5	Tahapan Testing	61
3.2	Evaluasi	63
3.2.1	JoinGeek Find Job	63
3.2.2	JoinGeek Webinar	67
3.2.3	JoinGeek Community	71
BAB IV KESIMPULAN		75
4.1	Kesimpulan	75
4.2	Saran	75
REFERENSI		77
LAMPIRAN		79
A.	Foto Kegiatan Magang	79
B.	Tim Proyek JoinGeek	84
C.	Bukti Pendapatan	85
D.	Sertifikat Penyelesaian Magang	90
E.	Surat Balasan Izin Penelitian	91
F.	Curriculum Vitae (CV)	92

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pertanyaan <i>System Usability Scale</i>	12
Tabel 3. 1 User Persona JoinGeek Webinar	19
Tabel 3. 2 <i>User Persona</i> JoinGeek Community	20
Tabel 3. 3 <i>How Might We</i> JoinGeek Webinar	24
Tabel 3. 4 <i>How Might We</i> JoinGeek Community	25
Tabel 3. 5 Daftar Responden <i>Hero Section</i> JoinGeek Find Job	63
Tabel 3. 6 Daftar Responden <i>Card Lowongan Pekerjaan</i>	64
Tabel 3. 7 Daftar Responden <i>Detail Lowongan Pekerjaan</i>	66
Tabel 3. 8 Hasil <i>System Usability Scale</i> JoinGeek Webinar.....	68
Tabel 3. 9 Hasil Interpretasi Skor <i>System Usability Scale</i> JoinGeek Webinar	70
Tabel 3. 10 Hasil <i>System Usability Scale</i> JoinGeek Community	71
Tabel 3. 11 Hasil Interpretasi Skor <i>System Usability Scale</i> JoinGeek Community	73

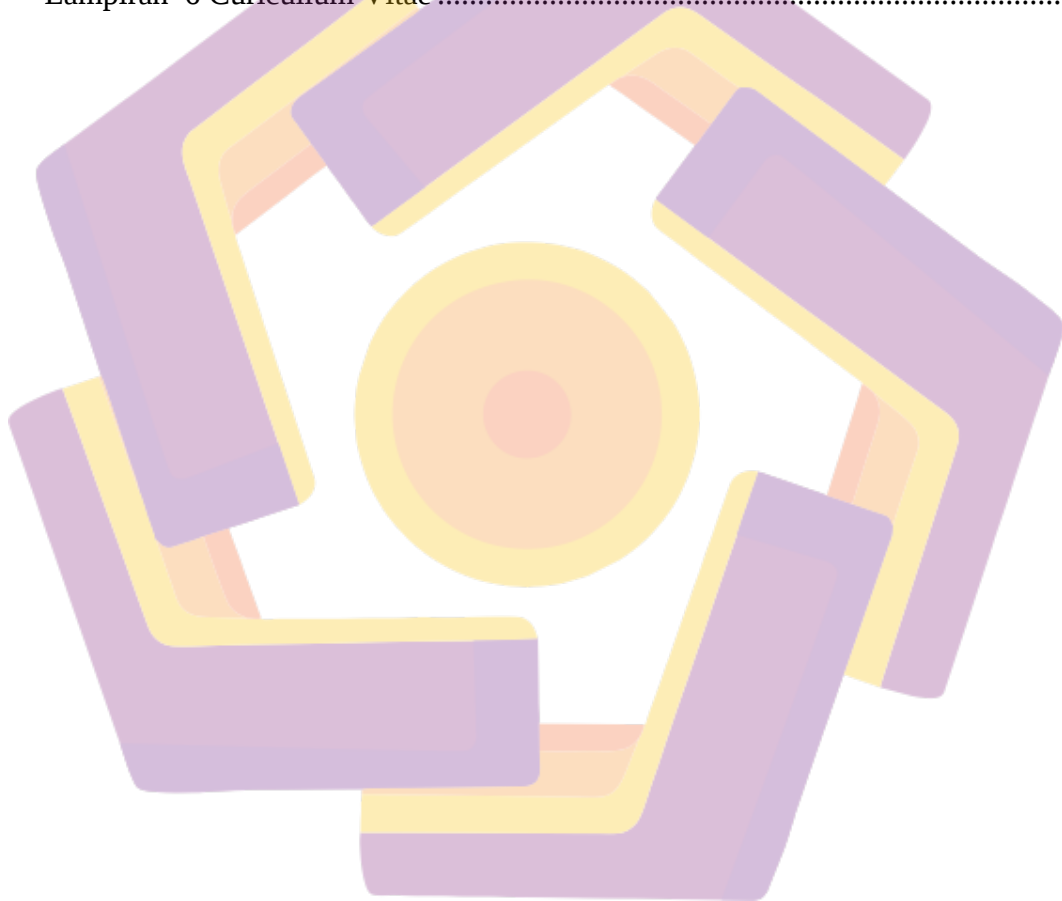
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan <i>Design Thinking</i>	8
Gambar 2. 2 Contoh <i>Empathy Maps</i> (Sumber: moqups.com)	9
Gambar 2. 3 Interpretasi Skor Metode <i>System Usability Scale</i>	13
Gambar 3. 1 <i>Empathy Map</i> JoinGeek Webinar	17
Gambar 3. 2 <i>Empathy Map</i> JoinGeek Community	18
Gambar 3. 3 <i>Pain Point</i> JoinGeek Webinar	23
Gambar 3. 4 <i>Pain Point</i> JoinGeek Community	23
Gambar 3. 5 <i>Sitemap</i> JoinGeek Find Job	27
Gambar 3. 6 <i>Sitemap</i> JoinGeek Webinar	27
Gambar 3. 7 <i>Sitemap</i> JoinGeek Community	27
Gambar 3. 8 <i>User Flow</i> Registrasi JoinGeek	28
Gambar 3. 9 <i>User Flow</i> Daftar dan Bayar di JoinGeek Webinar	29
Gambar 3. 10 <i>User Flow</i> Personalisasi Topik JoinGeek Community	29
Gambar 3. 11 <i>User Flow</i> Membuat dan Unggah Postingan JoinGeek Community	29
Gambar 3. 12 <i>User Interface Style Guide</i> Tipografi Situs Web JoinGeek	31
Gambar 3. 13 <i>User Interface Style Guide</i> Warna Situs Web JoinGeek	32
Gambar 3. 14 <i>User Interface Style Guide</i> Komponen Situs Web JoinGeek	32
Gambar 3. 15 <i>Prototype wireframe low-fidelity</i> (kiri) dan <i>high-fidelity</i> (kanan) <i>Homepage</i> JoinGeek Find Job	34
Gambar 3. 16 Detail <i>Prototype wireframe low-fidelity</i> (kiri) dan <i>high-fidelity</i> (kanan) <i>Card</i> Pekerjaan pada <i>Homepage</i> JoinGeek Find Job	36
Gambar 3. 17 Detail <i>Prototype wireframe low-fidelity</i> (kiri) dan <i>high-fidelity</i> (kanan) Detail Informasi Pekerjaan pada <i>Homepage</i> JoinGeek Find Job	37
Gambar 3. 18 Detail <i>Prototype wireframe low-fidelity</i> JoinGeek Webinar versi Desktop	39
Gambar 3. 19 Detail <i>Prototype wireframe low-fidelity</i> JoinGeek Webinar versi Tablet 1	41
Gambar 3. 20 Detail <i>Prototype wireframe low-fidelity</i> JoinGeek Webinar versi Tablet 2	42

Gambar 3. 21 Detail <i>Prototype wireframe low-fidelity</i> JoinGeek Webinar versi Mobile	43
Gambar 3. 22 Detail <i>Prototype wireframe high-fidelity</i> JoinGeek Webinar versi Desktop	45
Gambar 3. 23 Detail <i>Prototype wireframe high-fidelity</i> JoinGeek Webinar versi Tablet 1	46
Gambar 3. 24 Detail <i>Prototype wireframe high-fidelity</i> JoinGeek Webinar versi Tablet 2	47
Gambar 3. 25 Detail <i>Prototype wireframe high-fidelity</i> JoinGeek Webinar versi Mobile	48
Gambar 3. 26 Detail <i>Prototype wireframe low-fidelity</i> JoinGeek Community versi Desktop	51
Gambar 3. 27 Detail <i>Prototype wireframe low-fidelity</i> Sidebar JoinGeek Community versi Mobile	53
Gambar 3. 28 Detail <i>Prototype wireframe low-fidelity</i> JoinGeek Community versi Mobile	54
Gambar 3. 29 Detail <i>Prototype wireframe high-fidelity</i> JoinGeek Community versi Desktop	55
Gambar 3. 30 Detail <i>Prototype wireframe high-fidelity</i> Sidebar JoinGeek Community versi Mobile	56
Gambar 3. 31 Detail <i>Prototype wireframe high-fidelity</i> JoinGeek Community versi Mobile	57
Gambar 3. 32 Detail <i>Sidebar</i> JoinGeek Community versi Mobile	60
Gambar 3. 33 Perbandingan <i>Hero Section</i> JoinGeek Find Job.....	63
Gambar 3. 34 Perbandingan <i>Card</i> Lowongan Pekerjaan.....	64
Gambar 3. 35 Perbandingan <i>Detail Lowongan</i> Pekerjaan	66
Gambar 3. 36 Hasil interpretasi Skor <i>System Usability Scale</i> pada JoinGeek Webinar.....	70
Gambar 3. 37 Hasil interpretasi Skor <i>System Usability Scale</i> pada JoinGeek Community	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Foto Kegiatan Magang	83
Lampiran 2 Tim Proyek JoinGeek	85
Lampiran 3 Bukti Pendapatan.....	89
Lampiran 4 Sertifikat Penyelesaian Magang	90
Lampiran 5 Surat Balasan Izin Penelitian.....	91
Lampiran 6 Curicullum Vitae	93



INTISARI

Perkembangan teknologi digital menuntut perusahaan untuk menyediakan layanan daring yang optimal dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. PT Komuri Indonesia Geekgarden melalui platform JoinGeek menghadapi tantangan dalam aspek antarmuka pengguna, khususnya pada tiga fitur utama yaitu JoinGeek Find Job, JoinGeek Webinar, dan JoinGeek Community. Permasalahan yang diidentifikasi mencakup tampilan antarmuka yang kurang konsisten, struktur informasi yang belum tertata, serta keterbatasan dalam navigasi dan interaksi pengguna. Hal ini berdampak pada menurunnya efektivitas platform dalam mendukung proses rekrutmen dan pengembangan komunitas.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Proses perancangan UI/UX diterapkan secara menyeluruh pada JoinGeek Webinar dan JoinGeek Community, sedangkan JoinGeek Find Job difokuskan pada desain ulang tampilan antarmuka dengan metode *A/B testing*. Evaluasi dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* untuk menilai tingkat kegunaan sistem berdasarkan persepsi pengguna. Proses desain dilakukan menggunakan aplikasi Figma dan diuji terhadap pengguna internal.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa rancangan antarmuka situs web JoinGeek Webinar dan Community yang dikembangkan memperoleh skor SUS sebesar 85, yang tergolong dalam kategori *grade A* dengan deskripsi *best imaginable* dan tingkat penerimaan *acceptable*. Selain itu, hasil *Net Promoter Score (NPS)* berada pada kategori *promoter*, yang mengindikasikan bahwa pengguna memiliki kecenderungan untuk merekomendasikan situs web tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan desain antarmuka yang lebih baik di masa mendatang.

Kata kunci: UI/UX, Pemikiran Desain, JoinGeek, Skala Kegunaan Sistem, Pengujian A/B.

ABSTRACT

The advancement of digital technology demands that companies provide optimal and user-centered online services. PT Komuri Indonesia Geekgarden, through its JoinGeek platform, faces several challenges related to the user interface, particularly within its three main features: JoinGeek Find Job, JoinGeek Webinar, and JoinGeek Community. The identified issues include an inconsistent interface design, disorganized information structure, and limitations in both navigation and user interaction. These shortcomings have negatively affected the platform's effectiveness in supporting recruitment processes and fostering community engagement.

This study adopts the Design Thinking approach, which comprises five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The UI/UX design process was comprehensively implemented for JoinGeek Webinar and JoinGeek Community, while the redesign of JoinGeek Find Job focused primarily on interface improvements using the A/B testing method. Evaluation was carried out using the System Usability Scale (SUS) to assess system usability levels based on user perceptions. The design process was executed using the Figma application and tested with internal users.

The test results indicate that the interface design of the developed JoinGeek Webinar and Community websites achieved a System Usability Scale (SUS) score of 85, placing it in the Grade A category with a best imaginable rating and an acceptable level of usability. Additionally, the Net Promoter Score (NPS) falls within the promoter category, suggesting that users are likely to recommend the website to others. This study is expected to serve as a valuable reference for future developments in user interface design.

Keyword: UI/UX, Design Thinking, JoinGeek, System Usability Scale, A/B Testing.