



SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

**PERANCANGAN UI/UX PADA WEBSITE INTERVIEW:
LAYANAN KERJA PRAKTIK DENGAN PENDEKATAN
DESIGN THINKING**

TUGAS AKHIR

**AISYAH
0110120030**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
DEPOK
AGUSTUS 2024**



**STT TERPADU
NURUL FIKRI**

SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

**PERANCANGAN UI/UX PADA WEBSITE INTERVIEW:
LAYANAN KERJA PRAKTIK DENGAN PENDEKATAN
DESIGN THINKING**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer**

STT - NF

AISYAH

0110120030

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

DEPOK

AGUSTUS 2024

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi/Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Aisyah

NIM : 0110120030

Depok, 08 Agustus 2024

Tanda Tangan

STT - NF

Aisyah

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi/Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Aisyah

NIM : 0110120030

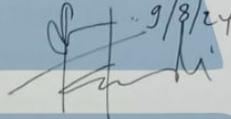
Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Perancangan UI/UX pada *Website InternView: Layanan Kerja Praktik dengan Pendekatan Design Thinking*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri

DEWAN PENGUJI

Pembimbing

 9/8/24

(Suhendi, S.T., S.Kom., M.M.S.I.)

Penguji



(Krisna Panji, S.Kom., M.M.)

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 09 Agustus 2024

STT - NF

KATA PENGANTAR

Penulis hendaknya memanjatkan puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena atas izin dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini diselesaikan untuk memenuhi salah satu prasyarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer Program Studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri. Dalam hal ini, penulis menyadari bahwa tanpa arahan dan bantuan dari berbagai pihak, mulai dari masa perkuliahan hingga kesiapan Tugas Akhir ini, tentu akan sangat menantang dan sulit bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Umi, Abi dan semua anggota keluarga yang telah memberikan semangat dan do'anya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Dr. Lukman Rosyidi selaku Ketua Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
3. Ibu Misna Asqia, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
4. Ibu Dr. Amalia Rahmah, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang banyak memberikan arahan kepada penulis selama proses perkuliahan di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
5. Bapak Suhendi, S.T., S.Kom., M.M.S.I. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan arahan selama bimbingan serta meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan saran selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
6. Bapak Krisna Panji, S.Kom., M.M. selaku Dosen Penguji Sidang Tugas Akhir yang telah memberikan perhatian, saran, dan penilaiannya untuk penelitian ini.
7. Para Dosen di lingkungan Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri yang telah memberikan ilmu serta pengalaman berharga kepada penulis.

8. Program *Director Infinite Learning* beserta karyawan yang bersedia memberikan pengalaman, serta data yang diperlukan untuk penulisan Tugas Akhir ini.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, tentu saja masih banyak kekurangan yang mungkin disebabkan oleh terbatasnya kemampuan dan informasi yang dimiliki penulis. Meskipun demikian, penulis telah berusaha untuk menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini sebaik yang diharapkan. Oleh karena itu, jika terdapat kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis dengan rendah hati menerima kritik dan saran dari para pembaca.

Penulis percaya bahwa Allah Subhanahu Wa Ta'ala akan membalas segala kebaikan kepada semua pihak yang telah memberikan arahan, motivasi, serta bantuannya kepada penulis. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan ide untuk pengembangan ilmu.

Depok, 08 Agustus 2024

Penulis

Aisyah

STT - NF

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aisyah

NIM : 0110120030

Program Studi : Sistem Informasi

Jenis karya : Skripsi / Tugas Akhir

demikian demi pengembangan ilmu pengciahuan, menyetujui untuk memberikan kepada STT-NF **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty - Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Perancangan UI/UX pada *Website InternView: Layanan Kerja Praktik dengan Pendekatan Design Thinking*

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini STT-NF berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 08 Agustus 2024

Yang Menyatakan

STT - NF



(Aisyah)

ABSTRAK

Nama : Aisyah
Program Studi : Sistem Informasi
Judul : Perancangan UI/UX pada *Website InternView*: Layanan Kerja Praktik dengan Pendekatan *Design Thinking*

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong transformasi digital dalam dunia pendidikan, salah satunya terkait dengan kerja praktik mahasiswa. Oleh karena itu Tugas Akhir ini bertujuan untuk membuat rancangan UI/UX *website InternView*, sebuah layanan kerja praktik bagi mahasiswa dalam mencari dan mengelola program kerja praktik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dengan pendekatan *design thinking*, yang terdiri dari lima tahap: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahap *empathize*, dilakukan pengumpulan data melalui wawancara dan kuesioner untuk memahami kebutuhan pengguna. Tahap *define* menghasilkan *user scenario*, *user persona*, dan *customer journey map*. Tahap *ideate* menghasilkan *user flow* dan *sitemap*, diikuti dengan pembuatan *prototype*. Tahap *test* melibatkan *usability testing* dengan penilaian *System Usability Scale* (SUS). Hasilnya, *website InternView* menghasilkan sembilan halaman: halaman masuk, daftar akun, beranda, kontak kami, pendaftaran, notifikasi, sertifikat, pengaturan profil, dan pengaturan kata sandi. Pendekatan *design thinking* ini terbukti efektif dalam menciptakan rancangan UI/UX yang mendukung optimalisasi layanan kerja praktik. Pada *usability testing* dengan memberikan lima skenario tugas menunjukkan bahwa *prototype* memiliki tingkat *usability* yang sangat baik dengan skor SUS sebesar 89%. Hal ini menyatakan bahwa desain yang dihasilkan memenuhi harapan pengguna dan layak digunakan lebih lanjut dalam pengembangan sistem.

Kata kunci : UI/UX, *Design Thinking*, *Usability Testing*, *System Usability Scale*

ABSTRACT

Name : Aisyah
Study Program : Information Systems
Title : UI/UX Design on InternView Website: Practical Work Services with a Design Thinking Approach

Advances in science and technology encourage digital transformation in the world of education, one of which is related to student practical work. Therefore, this Final Project aims to create a UI/UX design for InternView website, a practical work service for students in finding and managing practical work programs. The method used in this research is quantitative data analysis with a design thinking approach, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. In the empathize stage, data were collected through interviews and questionnaires to understand user needs. The define stage produces user scenarios, user personas, and customer journey maps. The ideate stage produces user flow and sitemap, followed by prototyping. The test stage involves usability testing with System Usability Scale (SUS) assessment. As a result, the InternView website produced nine pages: login page, account list, homepage, contact us, registration, notifications, certificates, profile settings, and password settings. This design thinking approach proved effective in creating a UI/UX design that supports the optimization of practical work services. In usability testing by providing five task scenarios, it shows that the prototype has a very good usability level with a SUS score of 89%. This states that the resulting design meets user expectations and is feasible for further use in system development.

Key words : UI/UX, Design Thinking, Usability Testing, System Usability Scale

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS ...	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II KAJIAN LITERATUR.....	5
2.1 Perancangan.....	5
2.2 <i>Design Thinking</i>	5
2.3 UI/UX	6
2.3.1 <i>User Interface (UI)</i>	6
2.3.2 <i>User Experience (UX)</i>	7
2.4 Kerja Praktik.....	7
2.5 <i>Usability Testing</i>	8
2.6 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	9

2.7	Figma	9
2.8	Penelitian Terkait	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		14
3.1	Tahapan Penelitian	14
3.2	Rancangan Penelitian	15
3.2.1	Jenis Penelitian	16
3.2.2	Metode Analisis Data	16
3.2.3	Metode Pengumpulan Data	17
3.2.3.1.	Kajian Literatur	17
3.2.3.2.	Wawancara	17
3.2.3.3.	Kuesioner	17
3.2.4	Metode Pengujian	18
3.2.5	Metode Implementasi dan Evaluasi	19
3.2.6	Lingkungan Pengembangan	19
BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI		21
4.1	Tahap <i>Empathize</i>	22
4.1.1	Wawancara	22
4.1.2	Kuesioner	24
4.1.3	<i>Empathy Map</i>	25
4.2	Tahap <i>Define</i>	28
4.2.1	<i>User Persona</i>	28
4.2.2	<i>User Scenario</i>	29
4.2.3	<i>Customer Journey Map</i>	31
4.3	Tahap <i>Ideate</i>	32
4.3.1	<i>User Flow</i>	32

4.3.2	<i>Sitemap</i>	33
4.4	Tahap <i>Prototype</i>	34
4.4.1	<i>Low Fidelity Prototype</i>	34
4.4.2	<i>High Fidelity Prototype</i>	35
4.5	Tahap <i>Test</i>	43
4.5.1	<i>Usability Testing</i>	43
4.5.2	Analisis Data Hasil <i>Usability Testing</i>	48
4.5.3	Evaluasi <i>System Usability Scale (SUS)</i>	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		52
5.1	Kesimpulan.....	52
5.2	Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA		54
LAMPIRAN.....		57

STT - NF

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Tahapan Penelitian.....	14
Gambar 3.2. Perancangan Sistem.....	15
Gambar 3.3. Pernyataan SUS.....	18
Gambar 4.1. Implementasi Penelitian.....	21
Gambar 4.2. Kajian Literatur.....	22
Gambar 4.3. Wawancara.....	23
Gambar 4.4. Grafik Kategori Semester Responden.....	24
Gambar 4.5. Hasil Kuesioner.....	25
Gambar 4.6. Kuadran <i>Empathy Map</i>	26
Gambar 4.7. <i>User Persona</i> Nabila.....	28
Gambar 4.8. <i>User Persona</i> Dessy.....	29
Gambar 4.9. <i>User Scenarios</i>	30
Gambar 4.10. <i>Customer Journey Map</i>	31
Gambar 4.11. <i>User Flow</i>	32
Gambar 4.12. <i>Sitemap</i>	33
Gambar 4.13. <i>Low Fidelity Prototype</i>	35
Gambar 4.14. Halaman Masuk.....	36
Gambar 4.15. Halaman Daftar.....	37
Gambar 4.16. Halaman Beranda.....	38
Gambar 4.17. Halaman Kontak Kami.....	39
Gambar 4.18. Halaman Pendaftaran.....	40
Gambar 4.19. Halaman Notifikasi.....	40
Gambar 4.20. Halaman Sertifikat.....	41
Gambar 4.21. Halaman Pengaturan Profil.....	42
Gambar 4.22. Halaman Pengaturan Kata Sandi.....	42
Gambar 4.23. <i>Opinion Scale</i>	45
Gambar 4.24. <i>Usability Score Website InternView</i>	47
Gambar 4.25. Hasil Hitung Kuesioner SUS.....	50
Gambar 4.26. <i>SUS Score</i>	51

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terkait.....	10
Tabel 3.1. Kebutuhan <i>Hardware</i>	19
Tabel 3.2. Kebutuhan <i>Software</i>	20
Tabel 4.1. <i>Empathy Map</i>	27
Tabel 4.2. Skenario <i>Usability Testing</i>	43
Tabel 4.3. Nilai Efektivitas	44
Tabel 4.4. Nilai Efisiensi.....	45
Tabel 4.5. Laporan <i>Usability Testing</i>	46
Tabel 4.6. Rata-rata Persentase Nilai Efektivitas	48
Tabel 4.7. Hasil Kuesioner SUS	49
Tabel 4.8. Grafik Hasil Hitung Kuesioner SUS	50

STT - NF

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin berkembang dengan pesat, salah satunya dalam bidang pendidikan yaitu perkembangan teknologi yang mengarah pada transformasi digital, terlebih saat pandemi melanda dari bulan maret tahun 2020 hingga saat ini [1]. Transformasi digital dunia pendidikan ini membawa perubahan signifikan dalam proses pembelajaran [2], hal ini tidak hanya mencakup pengajaran, tetapi juga mencakup administrasi, evaluasi, serta interaksi antara dosen dan mahasiswa.

Dalam transformasi digital yang terus berkembang ini, banyak mahasiswa yang sedang mencari kesempatan untuk melakukan kerja praktik guna mengembangkan kemampuan dan menambah pengalaman mereka di dunia kerja. Kerja praktik merupakan salah satu wujud hasil kerja mahasiswa setelah mempelajari berbagai ilmu pengetahuan, keahlian dan keterampilan [3] sebagaimana diatur dalam kurikulum di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). Oleh karena itu, layanan kerja praktik berperan penting untuk membantu mahasiswa dalam menciptakan keterampilan dan pengalaman kerja yang sesuai dengan bidang studinya.

Namun, seringkali mahasiswa kesulitan dalam mencari informasi kesempatan kerja praktik yang sesuai dengan minat dan bidangnya, belum lagi mahasiswa harus melewati proses pendaftaran, penempatan, dan pelaporan kerja praktik yang masih memiliki tantangan dalam hal efisiensi dan pengalaman pengguna yang optimal. Mahasiswa seringkali menghadapi kesulitan dalam menemukan informasi yang relevan, mengajukan permohonan kerja praktik, dan berkomunikasi dengan pihak perusahaan. Selain itu, pihak mitra atau perusahaan juga membutuhkan sistem yang efisien untuk memproses dan mengelola aplikasi mahasiswa. Jadi, dibutuhkan sebuah *platform* yang dapat menghubungkan mahasiswa dengan mitra atau perusahaan yang menyediakan kerja praktik.

Beberapa penelitian mengkaji permasalahan kerja praktik dengan menyimpulkan bahwa alasan proses selama laporan dan pencarian, serta rekap data mahasiswa dan dosen dilakukan secara manual yang menyebabkan proses pelaksanaannya dilakukan secara berulang sehingga memerlukan waktu yang lama [4]. Proses pendaftaran kerja praktik yang masih manual, kurangnya informasi tentang pelaksanaannya, dan kekurangan media manajemen kerja praktik membuat mahasiswa yang tinggal jauh kesulitan mendaftar. Hal ini juga mengakibatkan kendala dalam melaksanakan kerja praktik secara efisien, serta menghadapi tantangan dalam menyesuaikan profil mahasiswa dengan kebutuhan industri, sehingga sulit bagi industri untuk memberikan umpan balik yang sesuai.

Infinite Learning adalah salah satu mitra yang memahami betul kebutuhan mahasiswa dan perusahaan dalam konteks layanan kerja praktik. Dengan fokus pada pengembangan kemampuan dan pengalaman mahasiswa, *Infinite Learning* terlibat aktif dalam menyediakan informasi tentang kesempatan kerja praktik, maka dengan ini menjadi solusi yang integral dalam menjembatani mahasiswa dengan perusahaan, serta menciptakan ekosistem kerja praktik yang menguntungkan.

Dalam situasi ini, perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang optimal pada *platform website* layanan kerja praktik menjadi hal yang sangat krusial. Dengan UI/UX yang optimal, mahasiswa dapat dengan mudah menavigasi *website*, menemukan informasi yang dibutuhkan, dan mengajukan permohonan kerja praktik dengan lancar. Pihak mitra juga akan mendapatkan sistem yang efisien untuk mengelola mahasiswa dan menjalin komunikasi yang baik.

Sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas layanan kerja praktik, penelitian ini diarahkan pada merancang UI/UX *website* layanan kerja praktik pada *Infinite Learning* dengan menggunakan pendekatan *design thinking*. Dengan fokus pada pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna [5] diharapkan hasil desain yang diinginkan mampu memberikan pengalaman yang lebih mudah dimengerti dan memuaskan. Selain itu, diharapkan bahwa proses pendaftaran dan penempatan kerja praktik akan menjadi lebih efisien, dan interaksi antara mahasiswa dengan mitra dapat ditingkatkan.

Melalui implementasi pendekatan *design thinking*, diharapkan solusi yang dihasilkan tidak hanya memenuhi kebutuhan, tetapi juga menghasilkan inovasi yang dapat memenuhi harapan, baik dari mahasiswa maupun mitra atau perusahaan. Dengan demikian, UI/UX yang dirancang diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap kepuasan pengguna dan efisiensi keseluruhan proses layanan kerja praktik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, kesimpulan masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat rancangan UI/UX untuk *platform* web *InternView* dengan pendekatan *design thinking* yang mampu mendukung layanan kerja praktik dengan optimal?
2. Bagaimana hasil pengujian *usability testing* yang dilakukan pada web *InternView* berdasarkan penilaian *System Usability Scale* (SUS) yang di peroleh?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat rancangan UI/UX web *InternView* dengan pendekatan *design thinking* yang optimal untuk mendukung layanan kerja praktik.
2. Melakukan pengujian *usability testing* berdasarkan penilaian *System Usability Scale* (SUS) pada web *InternView*.

Diharapkan penelitian ini akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Mendukung optimalisasi layanan kerja praktik melalui perancangan UI/UX *website* yang baik.
2. Menyajikan data hasil pengujian *usability testing* dengan menggunakan penilaian *System Usability Scale* (SUS) yang menjadi acuan untuk perbaikan lebih lanjut.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis mengatur batasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Fokus pada pembuatan rancangan UI/UX web *InternView* dengan pendekatan *design thinking*.
2. Rancangan UI/UX hanya terbatas pada desain untuk *role* mahasiswa.
3. *Tools* yang digunakan dalam pembuatan *prototype* adalah Figma.
4. Terbatas pada pengujian *usability testing* dan evaluasi hasil penilaian *System Usability Scale* (SUS).

1.5 Sistematika Penulisan

Penulis merancang penelitian ini dengan tata cara penulisan yang terbagi dalam 5 bab, yakni:

Bab I Pendahuluan

Bab ini akan menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, serta sistematika penulisan.

Bab II Kajian Literatur

Bab ini membahas uraian-uraian literatur yang relevan dengan permasalahan penelitian, fokus pada perancangan UI/UX pada *website InternView*: layanan kerja praktik dengan pendekatan *design thinking*.

Bab III Metodologi Penelitian

Pada bab ini akan membahas metodologi penelitian yang diterapkan dalam merancang UI/UX pada *website InternView*: layanan kerja praktik dengan pendekatan *design thinking*.

Bab IV Implementasi dan Evaluasi

Berisi proses implementasi dan evaluasi terhadap UI/UX pada *website InternView*: layanan kerja praktik dengan pendekatan *design thinking*.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Pada bab terakhir ini, akan dijelaskan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian serta saran-saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

BAB II KAJIAN LITERATUR

2.1 Perancangan

Perancangan adalah proses menganalisis, mengevaluasi, memperbaiki, dan mengembangkan suatu sistem yang optimal, baik fisik maupun non fisik, untuk masa depan dengan memanfaatkan informasi yang ada [6]. Perancangan juga merupakan tahapan *design* yang bertujuan untuk merancang sistem baru yang dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi perusahaan ketika memilih alternatif sistem terbaik [7].

Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah proses perkembangan sistem baru dengan maksud untuk menyelesaikan masalah-masalah dengan memilih alternatif sistem terbaik.

2.2 Design Thinking

Design thinking adalah proses perulangan di mana kita berusaha memahami pengguna, mempertanyakan asumsi yang ada, dan merumuskan kembali masalah dengan tujuan menemukan strategi serta solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat pada tingkat pemahaman awal kita [8]. Secara simultan, pendekatan *design thinking* menawarkan cara yang berorientasi dan berpusat pada manusia untuk memecahkan masalah [9]. Ini merupakan suatu paradigma dalam berfikir dan bertindak, serta sekumpulan metode praktis.

Design thinking berkisar pada minat mendalam untuk memahami orang-orang yang menjadi target produk atau layanan yang dirancang. Hal ini membantu dalam mengamati dan mengembangkan empati terhadap pengguna yang dituju. *Design thinking* membantu dalam mempertanyakan masalah, asumsi, dan konsekuensi yang mungkin timbul [10].

Design thinking itu berguna dalam menyelesaikan masalah yang belum teridentifikasi atau masalah yang tidak jelas [11], dengan merumuskan kembali masalah yang berpusat pada manusia, melakukan *brainstorming* ide, serta mengadopsi pendekatan langsung dalam merancang *prototype* dan pengujian.

Design thinking juga mencakup eksperimen yang berkelanjutan: mulai dari membuat sketsa, merancang *prototype*, melakukan pengujian, hingga mencoba konsep dan ide [12]. Pendekatan *design thinking* ini terstruktur dalam 5 alur proses yaitu proses *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

1. *Empathize*: dalam proses ini, para ahli diajak untuk berinteraksi secara aktif untuk memperdalam pemahaman terhadap bidang yang relevan melalui observasi, partisipasi serta simpati dengan pihak terkait, guna memahami pengalaman dan motivasi mereka. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang jelas tentang masalah yang dihadapi.
2. *Define*: tahap ini melibatkan pengumpulan informasi yang telah diperoleh dan disusun selama tahap *empathize* untuk merincikan masalah.
3. *Ideate*: pada tahap ini, para desainer siap untuk mulai menghasilkan beragam ide kreatif sebagai tanggapan terhadap masalah.
4. *Prototype*: ini merupakan tahap eksperimental yang bertujuan untuk menemukan solusi terbaik bagi masalah yang diidentifikasi selama tiga sebelumnya.
5. *Test*: merupakan tahap akhir dari pendekatan *design thinking*, di mana hasil dari tahap pengujian seringkali digunakan untuk memperbaiki pemahaman terhadap masalah, mengidentifikasi ulang masalah, serta memperoleh wawasan baru mengenai persepsi, kondisi penggunaan, pemikiran, perilaku, serta empati pengguna.

2.3 UI/UX

UI dan UX adalah kependekan dari antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) yang merujuk pada aspek visual dan interaksi pada suatu aplikasi atau alat pemasaran digital berupa situs *website*, yang berperan dalam meningkatkan citra merek sebuah bisnis atau perusahaan.

2.3.1 User Interface (UI)

User Interface (UI) merupakan ilmu yang berkaitan dengan desain suatu situs web atau aplikasi [13]. Lingkup UI meliputi segala hal yang berhubungan dengan interaksi pengguna.

Interaksi tersebut seperti *button* yang ditekan, teks, gambar, *text entry fields*, dan semua elemen lainnya. Ini mencakup tata letak, animasi, transisi, dan semua detail interaksi kecil. UI merancang semua elemen visual terkait cara pengguna berinteraksi dengan halaman web dan konten yang ditampilkan didalamnya. Seorang desainer UI bertanggung jawab untuk membuat keputusan tentang warna, bentuk tombol, jenis *font* yang digunakan dalam teks. Kemampuan untuk menciptakan tampilan yang menarik sangat penting bagi seorang desainer UI karena hal ini berpotensi meningkatkan loyalitas pengguna [14].

2.3.2 User Experience (UX)

Terdapat beberapa pengertian untuk *User Experience* (UX) berdasarkan apa yang diselesaikan. Desainer UX adalah individu yang fokus pada membuat produk yang berguna dan menggambarkan *user flow* menjadi model produk yang telah diuji dan menarik [15]. Mereka bekerja sama dengan tim lainnya untuk mencari keselarasan antara kebutuhan pengguna, tujuan bisnis dan kemajuan teknologi, sehingga dapat menghasilkan produk yang bermakna, berguna, dan menyenangkan bagi pengguna. Desainer UX akan bertanggung jawab atas desain yang dibuat, yang secara langsung dapat mempengaruhi seberapa mudah atau sulitnya pengalaman pengguna atau interaksi dengan web tersebut. Salah satu kemampuan kunci yang harus dimiliki oleh seorang desainer UX adalah membuat *wireframe* atau *mockup* [14].

2.4 Kerja Praktik

Kerja praktik merupakan suatu bentuk integrasi pendidikan dan pelatihan keterampilan yang menggabungkan program akademik di perguruan tinggi dengan penguasaan keterampilan di lingkungan kerja dengan tujuan untuk mengembangkan kompetensi profesional tertentu [16].

Dalam konteks ini, terdapat dua belah pihak yaitu institusi pendidikan dan Dunia Usaha atau Dunia Industri (DU/DI) yang bekerja sama dalam menyusun, melaksanakan, dan mengevaluasi program pelatihan dan kerja praktik.

Kedua belah pihak ini memiliki keterlibatan yang signifikan dan bertanggung jawab atas perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan penentuan kelulusan mahasiswa, serta promosi lulusan [17].

2.5 Usability Testing

Usability testing adalah suatu metode yang digunakan untuk mengevaluasi produk dengan cara langsung menguji penggunaannya pada pengguna. Hal ini digunakan untuk menilai seberapa mudah sebuah antarmuka *website* dapat digunakan [18].

Usability memiliki lima aspek yang penting, yaitu:

1. *Learnability*, seberapa mudah pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugas dasar ketika mereka pertama kali menggunakan desain tersebut.
2. *Efficiency*, mengukur seberapa cepat pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugas setelah mereka mempelajari desainnya.
3. *Memorability*, mengevaluasi seberapa mudah pengguna dapat mengingat cara menggunakan *website* setelah beberapa waktu tidak menggunakannya.
4. *Errors*, menghitung jumlah dan tingkat keparahan kesalahan yang dilakukan pengguna, serta bagaimana mereka memperbaikinya.
5. *Satisfaction*, mencari tahu sejauh mana desain yang sudah dibuat untuk memberikan kepuasan bagi pengguna.

Alasan penggunaan metode *usability testing* adalah untuk menilai sejauh mana kemudahan pemahaman, kenyamanan penggunaan, kepuasan dan efisiensi dari situs *website* InternView: Layanan Kerja Praktik. Hasil evaluasi dari metode *usability testing* ini akan memberikan umpan balik yang berguna untuk pengembangan situs web di masa mendatang, sehingga dapat ditingkatkan kualitasnya serta dapat dijadikan pedoman dan tolak ukur dalam perancangan serta penilaian kinerja dari *website*.

2.6 System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) adalah alat ukur yang digunakan untuk mengevaluasi kegunaan produk, aplikasi, *website*, atau sistem [19]. *System Usability Scale* (SUS) mempunyai fitur-fitur yang menarik dan berbeda dengan kuesioner lainnya, yaitu:

1. SUS lebih cepat dan mudah bagi responden karena hanya terdiri dari 10 pernyataan.
2. SUS dapat digunakan dan dievaluasi secara luas oleh semua antarmuka.
3. Kuesioner tersebut diberi nilai 1 sampai 100 dan memiliki satu nilai tunggal, sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh individu maupun kelompok.

SUS terdiri dari sepuluh pernyataan, dengan skala lima *point* dari “sangat tidak setuju” hingga “sangat setuju”. Ada lima pernyataan positif dan lima pernyataan negatif. Skor SUS dipresentasikan dalam bentuk persentase dan juga dalam bentuk huruf A hingga F, dimana A menunjukkan nilai tertinggi dan F menunjukkan nilai terendah. Beberapa kategori penilaian SUS adalah sebagai berikut: A = 90 – 100, B = 80 – 90, C = 70 – 80, D = 60 – 70, F = < 60 [20].

Kuesioner SUS akan diisi setelah responden mencoba menjalankan situs *website*. Keuntungan dari penggunaan *System Usability Scale* (SUS) adalah dapat menyusun responden secara teratur, mengakomodasikan skala yang beragam, dan dapat membedakan sistem yang baik, kurang, ataupun buruk [20].

2.7 Figma

Figma adalah *platform* yang digunakan oleh desainer UI atau UX untuk menciptakan tampilan antarmuka *website* ataupun *mobile apps* [21]. Aplikasi Figma memfasilitasi kolaborasi dan kerja tim bagi para *designer*, memungkinkan mereka untuk bekerja pada dokumen yang sama, memberikan komentar, saran, serta melakukan modifikasi terhadap desain secara bersamaan [22]. Figma juga menyajikan fitur *real time*, yang berarti setiap perubahan akan disimpan secara otomatis.

Dalam konteks perancangan UI/UX dengan pendekatan *design thinking*, memahami Figma untuk *tools* desain kolaboratif sangatlah penting. Melibatkan Figma dalam penerapan pendekatan *design thinking* dapat memperkuat kolaborasi antara tim desain dan *stakeholders* dengan memfasilitasi proses *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Jika sudah memahami secara mendalam, maka akan mudah mengeksplorasi *plugin-plugin* yang berguna untuk perancangan UI/UX pada *website*, serta praktik terbaik dalam penggunaan Figma untuk mencapai efisiensi dan kualitas dalam proses perancangan. Dengan demikian, pemahaman yang mendalam tentang Figma akan memberikan wawasan yang berharga dalam mengoptimalkan proses perancangan UI/UX pada *website*.

2.8 Penelitian Terkait

Penelitian terkait ini merupakan kumpulan dari berbagai penelitian terdahulu yang melatarbelakangi penelitian ini. Penelitian terkait ini diharapkan mampu menjadi bagian dari referensi yang akan digunakan untuk proses penelitian kedepannya, baik dari aspek metode sampai pada aspek praktisnya [23]. Penelitian ini menggunakan beberapa referensi yang terkait dengan objek penelitian mengenai pendekatan *design thinking* dan perancangan UI/UX, antara lain:

Tabel 2.1. Penelitian Terkait

No	Nama dan Tahun	Judul	Hasil	Kelebihan	Kekurangan
1	M. Agus Muhyidin, Muhammad Afif Sulhan, Agus Sevtiana (2020)	Perancangan UI/UX Aplikasi <i>My Cic</i> Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma	Penulis membuat <i>prototype</i> aplikasi <i>My Cic</i> .	<i>Prototype</i> aplikasi yang kompatibel dengan perangkat <i>mobile</i> .	Tidak menjelaskan sistem pengujiannya hanya menampilkan hasil desain.
2	Danang Haryuda Putra, Marsani Asfi, Rifqi Fahrudin (2021)	Perancangan UI/UX Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> Berbasis Web Pada Laportea Compa	Penulis membuat <i>prototype</i> sesuai dengan keinginan pengguna.	Semua proses <i>design thinking</i> ada & jelas hasil ujinya	Pada tahap <i>emphatize</i> , tidak tertera data, hanya hasilnya.

3	Elda Chandra Shirvanad (2021)	Perancangan Ulang Ui/Ux Situs <i>E-Learning</i> Amikom Center Dengan Metode <i>Design Thinking</i> (Studi Kasus: Amikom Center)	Penulis membuat solusi baru untuk web Amikom.	Setiap prosesnya cukup lengkap dijabarkan.	Perlu menambah instrumen penilaian agar memenuhi setiap aspek.
4	Arizona Firdonsyah, Zahra Arwananing Tyas, LM. Ma'rifatun (2023)	Penerapan Metode <i>Design Thinking</i> Pada Perancangan UI/UX Sistem Informasi Penelitian Mahasiswa Berbasis Web	Penulis berhasil membuat UI/UX web sesuai tujuannya.	Metode <i>design thinking</i> berhasil mengetahui kebutuhan pengguna.	<i>Prototype</i> belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pengguna, masih perlu perbaikan.
5	Macharani Raschintasofi, Herti Yani (2023)	Perancangan UI/UX Aplikasi <i>Learning Management System</i> Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	Penulis telah menghasilkan rancangan UI/UX yang layak digunakan oleh pengguna.	Semua proses tahapan <i>design thinking</i> dilakukan dengan baik.	Pada tahap <i>testing</i> , responden hanya 5 per <i>role</i> .
6	Aisyah (2024)	Perancangan UI/UX pada <i>Website InternView: Layanan Kerja</i> Praktik dengan Pendekatan <i>Design Thinking</i>	Penulis berhasil merancang desain UI/UX yang dapat diterima pengguna.	Setiap tahapan <i>design thinking</i> dijelaskan dengan rinci dan analisis kebutuhan sangat dalam.	Sampel pengujian hanya 10 orang.

Pada tabel 2.1 disajikan ringkasan mengenai penelitian terkait, diantaranya: perancangan UI/UX dengan pendekatan *design thinking* telah memberikan kontribusi yang beragam.

Hal ini terdapat pada penelitian oleh M. Agus Muhyidin, Muhammad Afif Sulhan, dan Agus Sevtiana (2020) berhasil menghasilkan *prototype* aplikasi *My Cic* yang kompatibel dengan perangkat *mobile*, namun kurang dalam menjelaskan sistem pengujian. Di sisi lain, penelitian oleh Danang Haryuda Putra, Marsani Asfi, dan Rifqi Fahrudin (2021) menunjukkan proses yang komprehensif dalam menggunakan *design thinking*, meskipun kurangnya data pada tahap *empathize*. Elda Chandra Shirvanad (2021) juga memberikan solusi baru untuk meningkatkan UI/UX situs *E-Learning* Amikom Center, meskipun perlu penambahan instrumen penilaian.

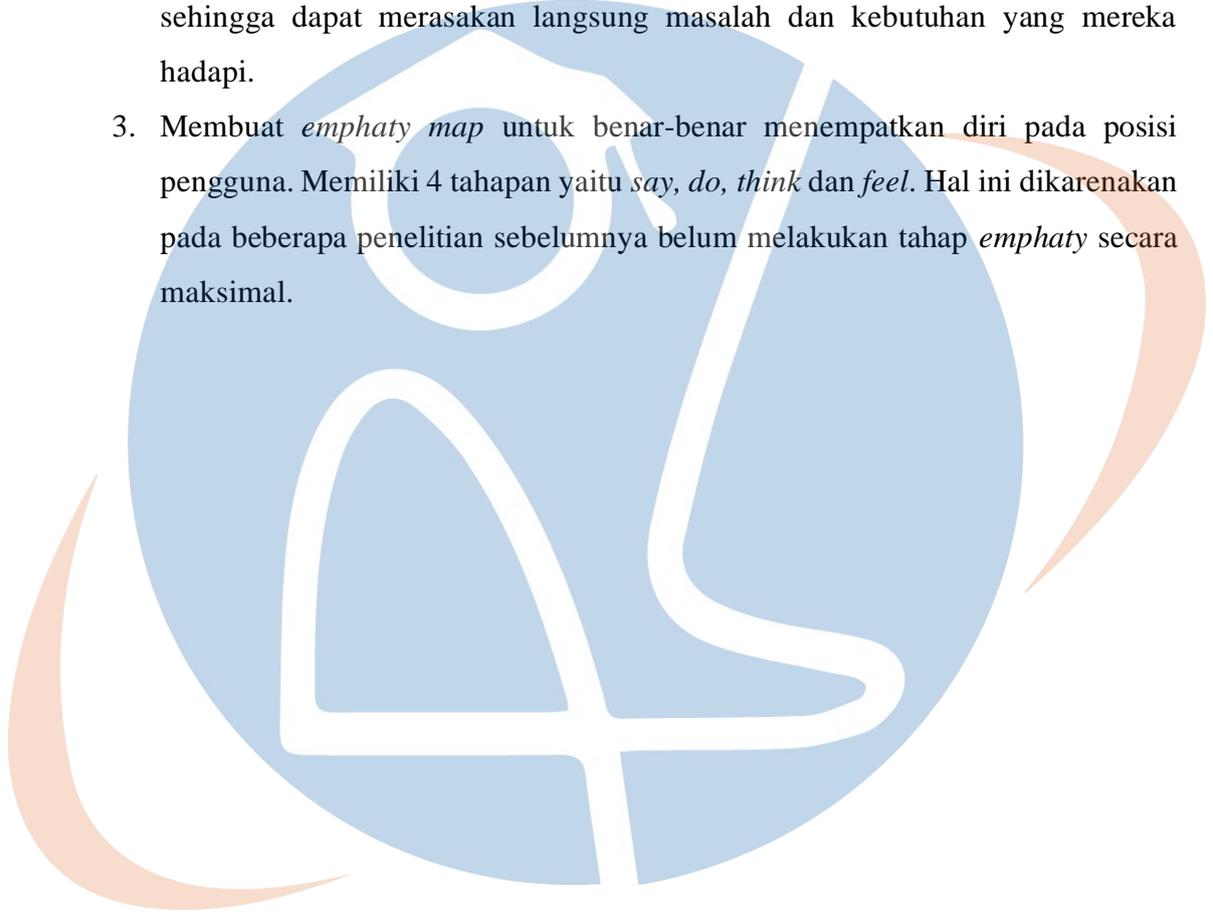
Selanjutnya, penelitian Arizona Firdonsyah, Zahra Arwananing Tyas, dan LM. Ma'rifatun (2023) menunjukkan penerapan yang berhasil dari metode *design thinking*, namun prototipe masih memerlukan perbaikan. Sementara itu, penelitian Macharani Raschintasofi dan Herti Yani (2023) berhasil merancang UI/UX aplikasi *Learning Management System* dengan baik, meskipun jumlah responden pada tahap pengujian terbatas.

Dari hasil-hasil ini, terlihat bahwa *design thinking* telah terbukti efektif dalam merancang UI/UX yang memenuhi kebutuhan pengguna, namun ada ruang untuk perbaikan dalam metodologi pengujian dan pengembangannya.

Selain penelitian terkait, terdapat juga penelitian sebelumnya yang berjudul “Perancangan *User Interface* dan *User Experience Website Platform 'Telkom Mentoring' Pada Module Mentee Menggunakan Metode Design Thinking*”. Penelitian ini berfokus pada perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk media mentoring mahasiswa dengan dosen. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan *design thinking* dengan pengujian SEQ dan pengukuran SUS. Studi ini memberikan wawasan berharga tentang bagaimana pendekatan *design thinking* dapat diterapkan dalam perancangan *website* untuk mendukung layanan edukatif dan mentoring, serta dapat menjadi referensi penting untuk proyek serupa seperti perancangan *website InternView*.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang terkait dan relevan tersebut, penulis menggunakan beberapa metode untuk mendukung penelitian ini. Pembaruan yang diimplementasikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menggabungkan metode wawancara dan survei untuk mengumpulkan kebutuhan pengguna pada tahap *empathize*.
2. Menempatkan diri sebagai pengguna untuk memahami kebutuhan lebih dalam sehingga dapat merasakan langsung masalah dan kebutuhan yang mereka hadapi.
3. Membuat *emphaty map* untuk benar-benar menempatkan diri pada posisi pengguna. Memiliki 4 tahapan yaitu *say, do, think* dan *feel*. Hal ini dikarenakan pada beberapa penelitian sebelumnya belum melakukan tahap *emphaty* secara maksimal.



STT - NF

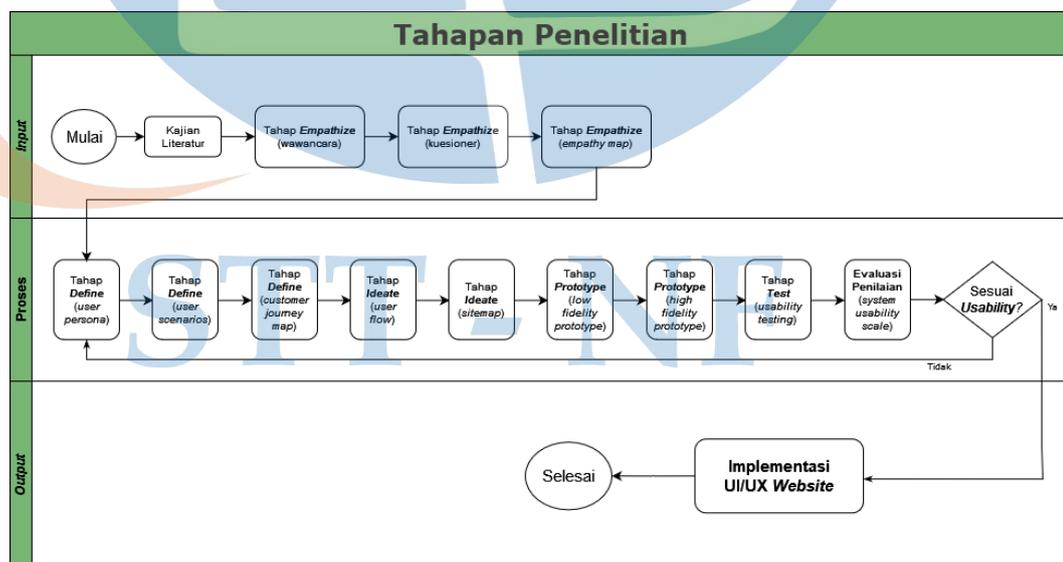
BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan *design thinking* sebagai kerangka dan metode pengumpulan informasi mengenai pengguna. *Design thinking* ini memiliki lima tahapan yaitu: empati terhadap pengguna, setelah itu penulis mendefinisikan harapan dan kebutuhan pengguna, mengumpulkan ide, me-review produk dengan *prototype* dan melakukan validasi.

Jika pengguna menilai produk tidak memenuhi harapan, maka penulis akan menjalankan proses *empathy* kembali untuk mendapatkan pemahaman yang tepat mengenai pengguna. Sebaliknya, jika pengguna memberikan respon positif dan merasa produk sesuai kebutuhannya, maka ide dan *prototype* produk akan diimplementasikan. Berikut adalah penjelasan mengenai metodologi penelitian:

3.1 Tahapan Penelitian

Dalam membuat UI/UX *website InternView* melibatkan tahapan penelitian yang berguna untuk menentukan urutan logis dalam memecahkan masalah penelitian. Berikut adalah rangkaian langkah penelitian yang digunakan agar penelitian dapat dilakukan secara sistematis.



Gambar 3.1. Tahapan Penelitian

Berdasarkan gambar 3.1 Tahapan Penelitian, terdapat langkah-langkah penelitian pada perancangan UI/UX *website InternView* adalah sebagai berikut:

1. Kajian literatur, kegiatan ini melibatkan pencarian data atau referensi terkait layanan kerja praktik serta desain UI/UX dan metodenya.
2. Tahap *empathize*, pada tahap ini akan fokus memahami pengguna dan kebutuhan yang mereka hadapi.
3. Tahap *define*, setelah memahami pengguna, lanjut menentukan masalah untuk mengarahkan penulis agar dapat menciptakan solusi yang efektif dan tepat.
4. Tahap *ideate*, tahap ini akan melakukan *brainstorming* ide untuk menghasilkan ide-ide yang dapat menangani masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya.
5. Tahap *prototype*, dari ide-ide yang dihasilkan, maka akan diaplikasikan ke dalam bentuk desain antarmuka *website*.
6. Tahap *test*, prototype yang sudah rampung akan diujikan kepada pengguna untuk mendapatkan umpan balik.

3.2 Rancangan Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam membuat rancangan UI/UX web *InternView* adalah *design thinking*. Metodologi ini memiliki lima tahapan yang terdiri dari *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.



Gambar 3.2. Perancangan Sistem

Selain itu, rancangan penelitian dapat diperinci lebih lanjut dalam sub-bab berikut ini untuk memberikan gambaran yang lebih menyeluruh, yaitu:

3.2.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D). Tujuan dari penelitian pengembangan (R&D) ini untuk melakukan pengembangan desain UI/UX terbaik untuk *website InternView*, dengan penekanan pada keterlibatan pengguna, kejelasan informasi, dan kemudahan pengguna. Dalam hal ini, penulis akan menunjukkan bagaimana pendekatan *design thinking* dapat digunakan dalam proses desain *website InternView* ini.

Data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang diperoleh dari hasil survei berbasis kuesioner. Penulis mengambil responden dari mahasiswa yang telah dan akan melakukan kerja praktik. Jumlah responden tergantung pada kecukupan dan kesesuaian data. Hal ini memungkinkan untuk menambahkan data jika informasi tersebut dirasa kurang untuk menjawab seluruh rumusan masalah, kemudian data diganti jika ditemukan narasumber yang tidak memenuhi syarat kebutuhan data, kemudian data dihentikan jika informasi sudah mencukupi dalam menjawab seluruh rumusan masalah.

3.2.2 Metode Analisis Data

Analisis data yang diimplementasikan dalam penelitian ini yaitu analisis data kuantitatif. Penelitian ini menguraikan langkah-langkah proses *design thinking*, lalu lanjut menganalisis menggunakan lima tahap dari teori *design thinking*, yaitu: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Dalam melakukan analisis data kuantitatif ini, pertama-tama data akan dikumpulkan melalui survei berbasis kuesioner yang disebarakan kepada mahasiswa yang telah atau akan melakukan kerja praktik. Selanjutnya, data yang ada akan diolah menggunakan teknik analisis statistik, lalu hasilnya akan diinterpretasikan untuk mengidentifikasi keberhasilan atau kegagalan desain.

Metode analisis data dengan pendekatan kuantitatif ini akan memberikan pemahaman mendalam tentang persepsi dan pengalaman pengguna terhadap perancangan UI/UX pada *website InternView* dalam konteks layanan kerja praktik.

3.2.3 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, tiga metode pengumpulan data digunakan, yaitu:

3.2.3.1. Kajian Literatur

Kajian literatur ini dilakukan sebelum melakukan penelitian dengan tujuan untuk mendapatkan dasar teoritis tentang masalah yang akan diteliti. Penulis mengumpulkan data melalui berbagai referensi yang terkait dengan topik penelitian seperti buku, jurnal, skripsi sebagai acuan dalam penelitian. Data dan informasi yang relevan diperoleh melalui membaca dan mengutip materi yang relevan dari referensi-referensi tersebut.

3.2.3.2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara yang tujuannya adalah untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk memahami lebih dalam kebutuhan mahasiswa. Wawancara ini dilakukan kepada dua orang mahasiswa dengan teknis pelaksanaan yaitu penulis menyiapkan pertanyaan wawancara dan kemudian hasil wawancara dapat digunakan untuk membuat *empathy map*.

3.2.3.3. Kuesioner

Penulis mengumpulkan data dengan mendistribusikan kuesioner secara daring. Dalam pengumpulan data tersebut, penulis mendapatkan data yang sebenarnya, sehingga penulis mendapatkan informasi dari responden dan data tersebut dapat dijadikan sebagai acuan untuk membuat *user scenario* yang tepat.

3.2.4 Metode Pengujian

Proses pengujian pada penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan desain *website* yang baik, memenuhi kebutuhan pengguna, serta mudah digunakan. Berikut adalah metode pengujian yang diimplementasikan pada penelitian ini, yaitu:

1. *Usability Testing*

Tahapan dalam *usability testing* meliputi pembuatan skenario pengujian, melakukan *usability test* dengan *prototype website*, dan menganalisis hasil dari *usability test*. *Usability test* dilakukan dengan menggunakan *platform* web *maze design* secara *online* untuk memudahkan pengumpulan data yang dikirim ke responden. Pengujian ini menggunakan web *maze.co*, dimana web ini mempunyai parameter pengujian yang dapat digunakan untuk mengetahui validitas dan keakuratan desain yang akan diuji.

2. *System Usability Scale (SUS)*

Setelah pengujian *prototype* dengan menggunakan *maze design*, maka tahap selanjutnya adalah penggunaan *System Usability Scale (SUS)* oleh responden untuk mengevaluasi keseluruhan desain *website* dan menilai tingkat kemudahan penggunaan situs tersebut sesuai dengan kebutuhan mereka. Penggunaan *SUS* ini dilakukan dengan menyebar kuesioner dengan *google form* yang berisi 10 pernyataan berikut:

No	Komponen
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan.
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

Gambar 3.3. Pernyataan *SUS*

3.2.5 Metode Implementasi dan Evaluasi

Metode *design thinking* adalah pendekatan yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dengan cara mempertimbangkan perspektif yang berbeda. Ini adalah proses desain dan metode pemecahan masalah yang fokus pada pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini fokus pada desain UI/UX yang dapat diterapkan dalam perancangan *website InternView* menggunakan aplikasi Figma baik dari sisi desain maupun sisi *prototyping*.

Penulis akan mengevaluasi data yang dianalisis untuk mengidentifikasi kendala yang muncul, sehingga dapat dilakukan analisis untuk membuat antarmuka. Setelah dilakukan evaluasi, penulis membuat informasi yang diimplementasikan pada Desain UI/UX *website InternView*. Jika desain sudah selesai, maka terakhir akan dilakukan pengujian *usability testing* dan dilanjut dengan evaluasi hasil menggunakan metode *system usability scale (SUS)*.

3.2.6 Lingkungan Pengembangan

Penelitian ini dilaksanakan secara *online* dengan mengumpulkan data dari kajian literatur, wawancara, kuesioner kepada mahasiswa mengenai umpan balik saat menggunakan *website InternView*.

Kebutuhan sistem pada tahapan implementasi ini meliputi hal-hal berikut ini, yaitu:

1. Kebutuhan *Hardware*

Tabel 3.1. Kebutuhan *Hardware*

No.	Nama	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	<i>Windows 11 Home Single Language</i> 64-bit
2	Memori	4096MB RAM
3	Prosesor	Intel(R) Celeron(R) N4020 CPU @ 1.10GHz (2 CPUs), ~1.1GHz
4	RAM	4GB / 8GB DDR4

2. Kebutuhan *Software*

Tabel 3.2. Kebutuhan *Software*

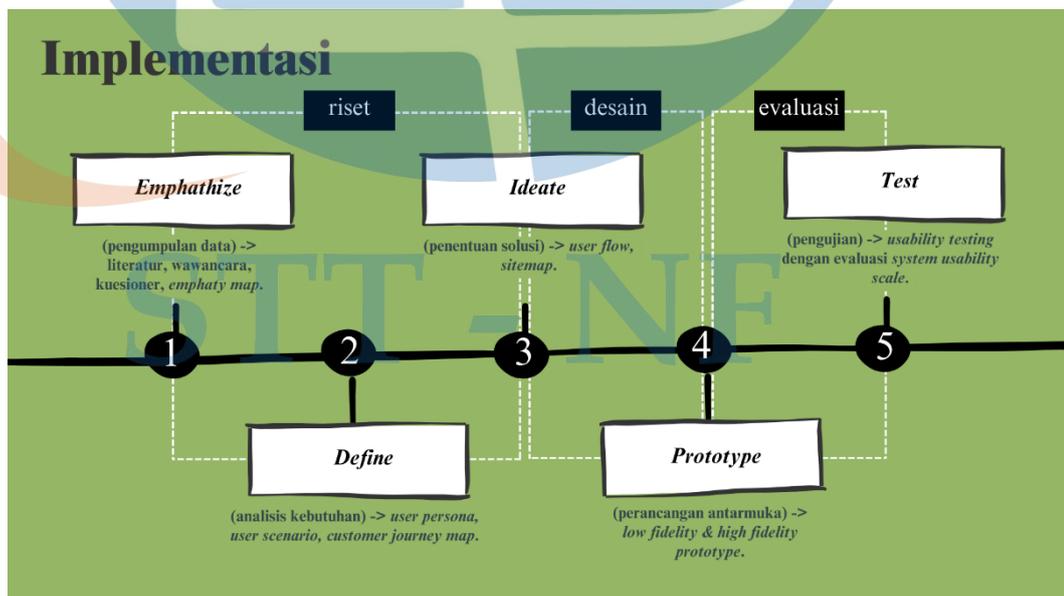
No.	Nama	Kegunaan
1	Mozilla Firefox	Web browser yang digunakan untuk melakukan studi literatur.
2	Figma	Aplikasi yang digunakan penulis untuk membuat desain UI/UX baik <i>low fidelity prototype</i> maupun <i>high fidelity prototype</i> .
3	Google Form	Aplikasi yang digunakan penulis untuk membuat kuesioner <i>online</i> yang akan disebarkan kepada objek penelitian.
4	<i>Maze Design</i>	<i>Platform</i> untuk melakukan pengujian <i>usability testing</i> secara daring, ini memfasilitasi interaksi langsung dengan desain <i>prototype</i> di Figma.

STT - NF

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Implementasi perancangan UI/UX dengan metode *design thinking* berfokus pada menciptakan solusi yang tepat atas permasalahan yang akan diselesaikan, sesuai dengan kebutuhan pengguna yang akan menjadi pusat perhatian. Proses ini terdiri dari beberapa proses utama yaitu riset, desain, dan evaluasi, yang masing-masing mencakup tahapan-tahapan spesifik untuk memastikan solusi yang dihasilkan akan efektif dan sesuai harapan pengguna.

Pada proses riset, dilakukan tiga tahapan spesifik: *empathize*, *define*, dan *ideate*. Tahap ini adalah proses pengumpulan data, analisis kebutuhan pengguna, dan penentuan solusi. Setelah memperoleh pemahaman yang cukup, proses berikutnya adalah desain, yang dimulai dari tahap *ideate* dan dilanjutkan dengan pembuatan *prototype*. Dalam tahap ini, dari ide dan solusi yang dipilih maka akan dikembangkan menjadi desain yang dapat diuji. Proses terakhir adalah evaluasi, yang dimulai tahapan *prototype* hingga tahap *test*. Dalam tahap ini *prototype* akan diuji oleh pengguna untuk mengidentifikasi hasil dan masukan dari pengguna. Perencanaan ini dapat digambarkan lebih lanjut dengan skema berikut dan akan dijabarkan selanjutnya:



Gambar 4.1. Implementasi Penelitian

4.1 Tahap *Empathize*

Pada tahap *empathize* ini bertujuan untuk mengumpulkan data guna memahami masalah yang ingin diselesaikan. Fokus memahami individu dengan mempertimbangkan perspektif pengguna.

4.1.1 Wawancara

Dalam penyusunan konsep dan strategi untuk merancang *platform* layanan kerja praktik - *InternView*, pada tahap 1 yaitu empati (*empathize*), yang mana merupakan proses wawancara langsung dengan mahasiswa.

Lalu riset yang mendalam melalui kajian literatur berupa buku, jurnal, artikel ilmiah, dan publikasi terkait di bidang pendidikan tinggi, kerja praktik, teknologi informasi, dan manajemen sumber daya manusia. Berikut merupakan tampilan hasil kajian literatur yang didapatkan:



Gambar 4.2. Kajian Literatur

Berdasarkan hasil kajian literatur pada gambar 4.2, maka dapat disimpulkan bahwa penulis memahami mengenai kerja praktik, kesulitan yang dihadapi, sistem kegiatannya, prosedur pengajuannya, serta kendala dan permasalahan yang ditemukan terkait dengan kerja praktik tersebut. Jadi, hasil kajian literatur ini akan menjadi bahan untuk proses wawancara langsung dengan mahasiswa.

Wawancara ini bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai pengalaman, tantangan, kebutuhan, dan harapan pengguna yang berkaitan dengan program kerja praktik guna memastikan bahwa *platform InternView* benar-benar menjawab kebutuhan dan harapan mahasiswa.

Integrasi temuan dari wawancara ini menjadi dasar yang kuat dalam merumuskan strategi implementasi yang relevan dan berorientasi pada pemecahan masalah yang dihadapi oleh semua pihak yang terlibat. Wawancara ini dilakukan untuk memberikan pertanyaan terhadap pengguna dengan tujuan mendapatkan pandangan pengguna terhadap kebutuhan mereka dan permasalahan yang dialaminya saat menggunakan suatu sistem. Pengguna yang akan di wawacara adalah 2 orang mahasiswa yang sudah pernah menggunakan sistem layanan kerja praktik/magang. Wawancara ini dilakukan secara langsung dengan lokasi yaitu *rooftop* kampus A STT Terpadu Nurul Fikri yang berlangsung pada Jum'at 31 Mei 2024.

No.	Pertanyaan	Mahasiswa 1 "Nabila"	Mahasiswa 2 "Dessy"
1	Ceritakan pengalaman saat mencari kerja praktik?	Mencari kerja praktik melalui sosial media dan jaringan orangtua.	Mendapatkan informasi dari dosen dan mengikuti seminar yang diadakan kampus.
2	Kendala yang dihadapi selama proses pencarian dan pelaksanaan kerja praktik?	Sulit menemukan tempat yang sesuai dengan bidang studi dan persaingan yang tinggi.	Waktu yang terbatas untuk melamar dan kendala adaptasi dengan budaya kerja di tempat praktik.
3	Dapat informasi tentang lowongan kerja praktik dimana?	Informasi dari teman orangtua.	Dari dosen dan teman mahasiswa.
4	Seberapa efektif platform yang ada saat ini dalam membantu mencari kerja praktik?	Cukup membantu tetapi seringkali informasi tidak lengkap dan sistem sulit dinavigasi.	Kurang efektif karena tidak banyak pilihan yang sesuai dengan bidang studi saya.
5	Fitur yang dibutuhkan dalam platform pencari kerja praktik?	Sistem pendaftaran yang mudah dan notifikasi lowongan terbaru.	Fitur notifikasi yang <i>up-to-date</i> dan ada fitur sertifikat yang mudah untuk download.
6	Bagaimana mengevaluasi pengalaman kerja praktik yang sudah dijalani?	Melalui <i>feedback</i> dari mentor di tempat kerja praktik.	Dengan menyelesaikan <i>project</i> , mengisi laporan akhir dan mengikuti evaluasi dari pembimbing.
7	Apa perlu adanya dukungan dari kampus dalam proses kerja praktik?	Sangat perlu, terutama dalam memberikan rekomendasi tempat praktik dan bimbingan selama praktik.	Perlu dukungan dalam bentuk informasi, jaringan, dan bimbingan akademis terkait laporan kerja praktik.
8	Cara berkomunikasi dengan mitra selama kerja praktik?	Menggunakan WhatsApp untuk komunikasi sehari-hari.	Melalui aplikasi WhatsApp dan Discord, serta sesekali melalui rapat <i>online</i> melalui Zoom.
9	Alasan apa yang digunakan untuk memilih tempat kerja praktik?	Reputasi perusahaan dan relevansi dengan bidang studi.	Peluang yang didapatkan dan bidang pekerjaan yang sesuai.
10	Hal apa yang perlu diperbaiki atau ditambahkan dalam program kerja praktik di masa mendatang?	Peningkatan kerjasama antara kampus dan mitra, serta pengawasan yang lebih intensif dari kampus.	Penambahan sesi orientasi sebelum praktik dan evaluasi berkala untuk memastikan pengalaman yang bermanfaat.

Gambar 4.3. Wawancara

Dari gambar 4.3 Wawancara, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa menghadapi tantangan dalam mencari dan menjalani kerja praktik, mulai dari sulitnya menemukan tempat yang sesuai dan adaptasi dengan budaya kerja. Informasi lowongan biasanya mahasiswa dapatkan dari media sosial, dosen, dan teman. Platform kerja praktik yang pernah mereka gunakan dianggap kurang efektif, dengan fitur yang dibutuhkan meliputi formulir pendaftaran yang mudah, informasi lowongan yang lengkap, notifikasi yang *update*, dan juga bukti hasil mengikuti kegiatan yaitu sertifikat yang mudah di *download*. Evaluasi pengalaman dilakukan melalui *feedback* mentor dan laporan akhir.

Dukungan kampus sangat diperlukan dalam bentuk informasi, jaringan, administratif, dan bimbingan akademis. Komunikasi dengan mitra dilakukan via sosial media dan aplikasi *video conference*. Alasan memilih tempat praktik mencakup reputasi perusahaan, relevansi bidang studi, dan peluang kerja. Untuk perbaikan, mahasiswa menyarankan peningkatan kerjasama kampus dengan mitra, pengawasan intensif, sesi orientasi, dan evaluasi berkala.

4.1.2 Kuesioner

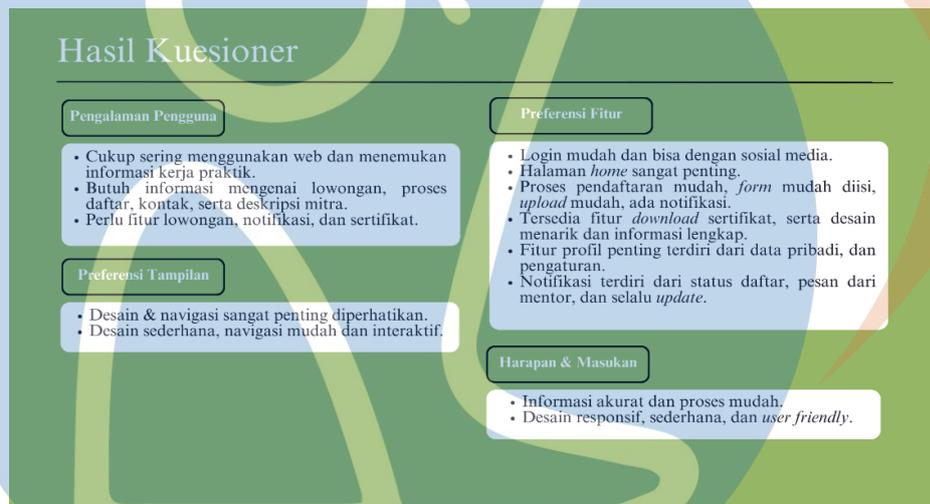
Pada tahap pengumpulan data berikutnya, penulis menggunakan kuesioner untuk mendapatkan informasi yang tidak dapat diperoleh melalui wawancara. Kuesioner tersebut berisi beberapa pertanyaan terkait layanan kerja praktik. Metode kuesioner ini dibuat menggunakan Google Form dengan harapan mendapatkan data yang diperlukan untuk memahami pengalaman pengguna. Kuesioner ini dikirimkan kepada responden melalui sosial media yang ditujukan kepada 70 responden yaitu mahasiswa yang sudah pernah atau akan menggunakan sistem layanan kerja praktik. Responden ini dipilih agar data yang diperoleh valid.

Pengumpulan data ini dilakukan melalui kuesioner yang terdiri dari 4 *section* yaitu pengalaman pengguna (*user experience*), preferensi tampilan *website*, preferensi fitur, serta harapan dan masukan. Beberapa pertanyaan ini terdiri dari jawaban masing-masing, lalu disediakan juga kolom untuk jawaban tambahan dari setiap responden, sehingga jawaban yang diberikan lebih fleksibel dan tidak terbatas pada opsi yang tersedia. Berikut adalah pembahasan mengenai hasil kuesioner, yaitu:



Gambar 4.4. Grafik Kategori Semester Responden

Pada gambar 4.4 diketahui bahwa kategori semester dari responden memiliki jawaban yang beragam. Pertanyaan kuesioner ini cukup mewakili kriteria dari kesesuaian sampel yang dibutuhkan. Dinyatakan bahwa responden yaitu mahasiswa yang mengisi dominan berada diatas semester 4, ini menggambarkan bahwa mereka ditahap sudah pernah melakukan kerja praktik dan masih memiliki kesempatan untuk kerja praktik kembali. Dengan penyebaran kuesioner yang telah dilakukan, maka penulis mendapatkan hasil kuesioner yang telah responden isi. Hasil tersebut akan diproses, lalu didapatkan sudut pandang mengenai pengalaman dan kebutuhan dari responden, yaitu sebagai berikut:

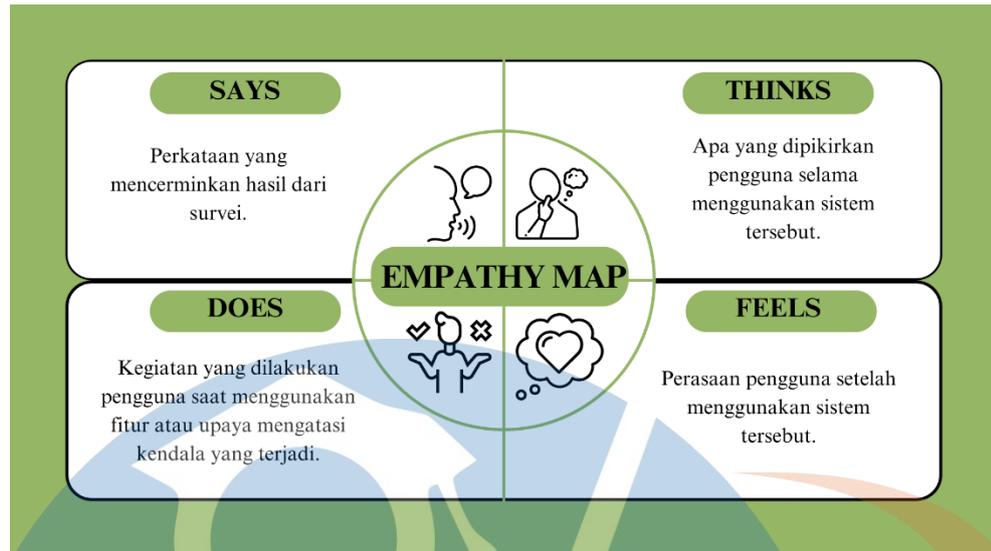


Gambar 4.5. Hasil Kuesioner

Jawaban responden yang terdapat pada gambar 4.5 selanjutnya akan dikumpulkan dan diproses ke dalam *empathy map*. Sehingga lebih mudah dalam memahami apa yang dirasakan pengguna mengenai pengalamannya menggunakan sistem layanan kerja praktik.

4.1.3 *Empathy Map*

Untuk mendapatkan pemahaman pengguna maka digunakan sebuah *empathy map*, ini akan membantu merancang model bisnis sesuai perspektif pengguna. Hal ini membantu penulis untuk memahami pengguna dengan mengelompokkan data sesuai hasil kuesioner. *Empathy map* ini menggunakan 4 kuadran yaitu kategori *says*, *thinks*, *does*, dan *feels*.



Gambar 4.6. Kuadran *Empathy Map*

Berikut adalah hasil *empathy map* pengguna yang telah dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari pengumpulan data yang telah dilakukan. Data ini diorganisir ke dalam empat kuadran utama untuk memberikan pemahaman terkait pengguna. Kuadran pertama: *says*, mencerminkan perkataan pengguna selama sesi wawancara maupun kuesioner untuk identifikasi kebutuhan pengguna. Kuadran kedua: *thinks*, yang menggambarkan pikiran pengguna selama menggunakan produk, ini mencakup persepsi dan opini. Kuadran ketiga: *does*, mencakup aktivitas dan tindakan yang dilakukan oleh pengguna saat menggunakan fitur atau saat pengguna mencoba mengatasi masalah yang muncul. Terakhir, kuadran empat: *feels*, mencerminkan perasaan dan tanggapan emosional positif maupun negatif pengguna setelah menggunakan sistem terkait. Emosional positif ini dapat berupa kepuasan, optimisme, maupun sikap antusias dan emosional negatif terdiri dari rasa frustrasi, kebingungan serta rasa tidak puas dari pengalaman yang didapatkan.

Proses pengumpulan data seperti ini akan menambah wawasan mendalam yang dapat digunakan untuk melakukan optimalisasi desain terhadap suatu produk sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Berikut adalah hasil *empathy map* yang dirancang sesuai analisis data tersebut:

Tabel 4.1. *Empathy Map*

<i>Says</i>	<i>Thinks</i>	<i>Does</i>	<i>Feels</i>
“Saya bingung cara mendaftarnya.”	“Apakah proses daftar ini sudah sesuai?”	Menyelesaikan proses daftar sesuai pemahaman.	Merasa bingung dengan letak menunya.
“ <i>Loading</i> halamannya lama banget.”	“Kenapa prosesnya lama banget?”	<i>Me-refresh</i> halaman berulang-ulang.	Menjengkelkan menunggu proses <i>loading</i> .
“Saya butuh informasi tentang lowongan kerja praktik.”	“Apakah lowongan ini sesuai dengan bidang saya?”	Mendalami informasi tentang lowongan kerja praktik.	Merasa bingung karena terlalu banyak informasi yang tersebar.
“Saya sering menggunakan web untuk mencari info kerja praktik.”	“Apakah informasi ini valid?”	Melakukan proses daftar sesuai informasi yang didapat.	Merasa antusias dan mempersiapkan diri sebaik mungkin.
“Saya merasa terbantu dengan fitur lowongan dan notifikasi.”	“Apakah fitur ini <i>up-to-date</i> ?”	Meninjau informasi terbaru dari web.	Merasa optimis jika mendapatkan informasi terbaru.
“Saya <i>download</i> sertifikat dengan mudah”	“Apakah isi sertifikat sudah sesuai?”	<i>Men-download</i> sertifikat dengan mudah.	Menyukai desain dari sertifikat.

Hasil *empathy map* menunjukkan bahwa pengguna sering merasa bingung dengan cara pendaftaran dan letak menu, serta males dengan *loading* halaman yang lama. Mereka membutuhkan informasi lowongan kerja praktik, namun merasa kebingungan dengan banyaknya informasi yang tersebar dan meragukan validitasnya, meski tetap antusias mendaftar. Fitur lowongan dan notifikasi sangat membantu, tetapi mereka mempertanyakan keaktualannya. Pengguna juga menghargai kemudahan dalam *men-download* sertifikat dan menyukai desainnya yang menarik.

4.2 Tahap *Define*

Seluruh data yang dikumpulkan selama pengolahan data dan hasil pengumpulan perspektif pengguna terkait permasalahan pada tahap *empathize* dikelompokkan berdasarkan kebutuhan dan fungsionalitas dalam sistem. Berikut adalah tahap pengumpulan informasi yang didapat dari tahap *empathize* yang telah dilakukan sebelumnya:

4.2.1 *User Persona*

Pada tahap 2 yaitu *define*, yang mana merupakan proses untuk menggambarkan karakteristik pengguna dan pendefinisian masalah (*problem statement*). Untuk kesesuaian data, maka diambil 2 orang pada implementasi *user persona* yang didapatkan yaitu mahasiswa bernama Nabila dan Dessy.

Masing-masing *user persona* ini berisi bio mengenai identitas pengguna seperti nama, pekerjaan, dan lokasi. Lalu, pada bagian inti berisi tentang kebutuhan, kesulitan, motivasi, serta keahlian dan sosial media. Berikut *user persona* dari masing-masing pengguna tersebut:



Gambar 4.7. *User Persona* Nabila

Pada gambar 4.7 dijelaskan bahwa Nabila adalah mahasiswa yang sedang mencari peluang kerja praktik untuk mendapat pengalaman. Dia butuh informasi lowongan yang jelas dan proses pendaftaran yang sederhana, namun sering kesulitan dengan *loading* halaman web yang lambat dan sulit menemukan lowongan yang sesuai bidangnya.



Gambar 4.8. *User Persona* Dessy

Pada gambar 4.8 dijelaskan bahwa Dessy itu mahasiswa semester 8 yang mencari kerja praktik untuk pengalaman sebelum bekerja tetap. Dia butuh mitra yang membuka lowongan yang sesuai minatnya dan proses pendaftaran yang mudah, namun sering bingung dengan navigasi *website* dan merasa khawatir mengenai proses rekrutmennya.

4.2.2 *User Scenario*

Pada tahap ini, terdapat tiga aktivitas yang digambarkan dalam *user scenario* untuk masing-masing pengguna. *User scenario* ini terdiri dari beberapa kolom, yaitu kolom “pengguna” yang berisi penjelasan tentang nama dan peran pengguna, kolom “kebutuhan” yang merincikan berbagai kebutuhan pengguna yang berasal dari kesulitan yang telah diidentifikasi dalam *user persona*, serta kolom “harapan” yang menggambarkan harapan pengguna khususnya dalam pengambilan keputusan terkait kemudahan yang pengguna akan dapatkan. Pada kolom terakhir yaitu “konteks” yang menyajikan cerita rinci mengenai aktivitas pengguna, termasuk perilaku dan sikap yang ditunjukkan selama berinteraksi dengan sistem tersebut.



Gambar 4.9. User Scenarios

Berdasarkan gambar 4.9 *User Scenarios*, menyatakan bahwa Nabila dan Dessy memiliki kebutuhan serta harapan yang hampir serupa dalam menggunakan *website* layanan kerja praktik. Nabila, seorang mahasiswa semester 8, memerlukan informasi yang jelas mengenai lowongan kerja praktik, serta ingin proses pendaftaran yang tidak rumit dan *user-friendly*. Nabila berharap bisa menemukan lowongan dengan mudah dan cepat, serta menyelesaikan proses pendaftaran tanpa kendala teknis. Dia juga sering merasa frustrasi dengan *loading* halaman yang lama, sehingga sangat menginginkan navigasi yang intuitif atau mudah dipahami dan akses halaman yang cepat untuk efisiensi waktu dalam pencarian lowongan kerja praktik yang sesuai.

Sementara itu, Dessy, seorang mahasiswa yang membutuhkan informasi lengkap mengenai mitra mana saja yang sedang membuka lowongan kerja praktik yang sesuai dengan bidangnya, serta proses pendaftaran yang mudah dan cepat. Dia juga berharap dapat menemukan lowongan yang relevan tanpa kebingungan atau kesulitan navigasi dalam proses pendaftaran maupun saat menggunakan sistem tersebut. Selain itu, Dessy menginginkan akses halaman yang cepat tanpa mengalami *loading* yang lama, agar tidak membuang waktunya saat mencari informasi.

4.2.3 Customer Journey Map

Tahap selanjutnya yaitu *customer journey map*, menjelaskan bagian-bagian seperti *stages*, *user actions*, *user goals*, *channels*, *problems*, dan *ideas*. Bagian *stages* menjelaskan tahap yang dilalui pengguna saat menyelesaikan *customer journey map*. Terdiri dari *awareness* (kekhawatiran pengguna terhadap masalah), *consideration* (refleksi pengguna terhadap solusi), *decision* (pengambilan keputusan atas solusi yang diterima), dan terakhir *interest* (ketertarikan terhadap solusi yang digunakan). Tahap *user actions* menggambarkan bagaimana pengguna bereaksi terhadap setiap tahapan. *User goals* menjelaskan sasaran untuk setiap tahap. *Channels* menggambarkan bagaimana pengguna menemukan dan menggunakan setiap tahapan yang mereka temui. Tahap *problems* menggambarkan permasalahan yang dihadapi pada setiap tahapannya. Tahap *ideas* menggambarkan solusi yang diperoleh pengguna di setiap tahapan. Di bawah ini adalah *customer journey map* untuk *user persona* pengguna di *website* layanan kerja praktik “*InternView*”.

Customer Journey Map

	<i>Awareness</i>	<i>Consideration</i>	<i>Decision</i>	<i>Interest</i>
<i>User Actions</i>	Mencari informasi tentang kerja praktik	Mengunjungi <i>website</i> layanan kerja praktik	Mencari lowongan kerja praktik yang sesuai	Melakukan pendaftaran untuk kerja praktik
<i>User Goals</i>	Menemukan <i>website</i> yang buka lowongan kerja praktik	Mengevaluasi apakah ini dapat memenuhi kebutuhan mereka	Menemukan lowongan yang sesuai dengan minat	Menyelesaikan proses pendaftaran tanpa kendala
<i>Channels</i>	Media sosial, <i>website</i> , google	<i>Website</i> layanan kerja praktik	<i>Website</i> layanan kerja praktik	<i>Website</i> layanan kerja praktik
<i>Problems</i>	Sulit menemukan <i>website</i> yang terpercaya	Navigasi yang membingungkan	Loading halaman yang lama	Fitur pendaftaran yang rumit dan tidak <i>user-friendly</i>
<i>Ideas</i>	Meningkatkan visibilitas melalui SEO dan iklan media sosial	Memperbaiki struktur navigasi dan menu	Optimalkan kecepatan loading halaman	Sederhanakan dan desain ulang fitur pendaftaran

Gambar 4.10. *Customer Journey Map*

Pada gambar 4.10 terlihat bahwa pada tahap *awareness*, pengguna seperti Dessy dan Nabila mencari informasi tentang kerja praktik melalui media sosial dan Google dengan tujuan menemukan *platform* yang menyediakan lowongan kerja praktik. Mereka menghadapi masalah sulitnya menemukan *platform* yang terpercaya.

Pada tahap *consideration*, pengguna mengunjungi *website* layanan kerja praktik untuk mengevaluasi apakah *platform* tersebut dapat memenuhi kebutuhan mereka, masalah yang dihadapi adalah navigasi yang tidak intuitif, sehingga perlu perbaikan struktur navigasi. Selanjutnya, pada tahap *decision*, pengguna mencari lowongan kerja praktik yang sesuai di *website* layanan kerja praktik, mereka mengalami masalah dengan *loading* halaman yang lama, sehingga ide untuk mengoptimalkan kecepatan *loading* halaman diusulkan.

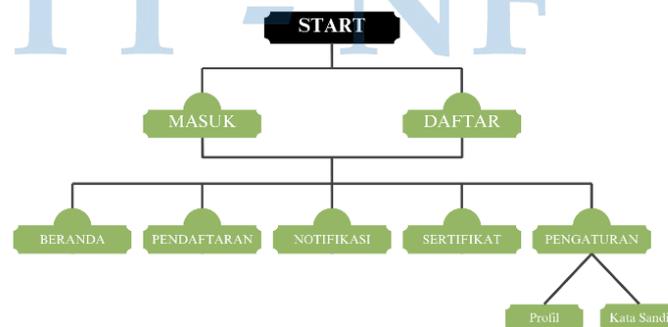
Pada tahap *Interest*, pengguna melakukan pendaftaran untuk kerja praktik dengan tujuan menyelesaikan proses pendaftaran tanpa kendala, mereka menghadapi masalah dengan formulir pendaftaran yang rumit dan tidak *user-friendly*, sehingga solusi yang diusulkan adalah menyederhanakan dan mendesain ulang fitur pendaftaran.

4.3 Tahap *Ideate*

Selama tahap *ideate*, akan mengumpulkan banyak ide yang dapat menjadi solusi terhadap masalah yang ditentukan pada tahap sebelumnya. *Brainstorming* dilakukan dengan pengguna untuk menemukan kebutuhan fungsional sistem yang akan dibuat. Beberapa ide dihasilkan dan diimplementasikan ke dalam fungsionalitas sistem.

4.3.1 *User Flow*

Pada tahap tiga yaitu *ideate*, yang mana merupakan proses *brainstorming* dan memahami langkah pengguna dalam menggunakan *platform*. Berikut *user flow* dari *website InternView*:



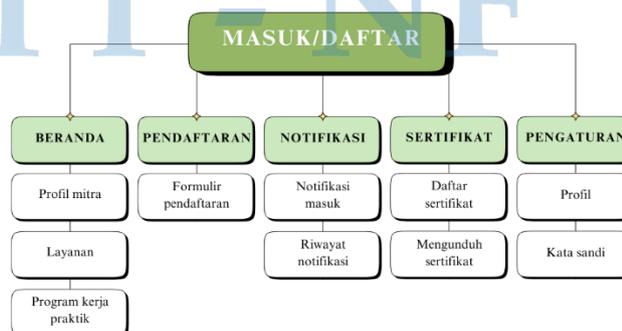
Gambar 4.11. *User Flow*

Pada gambar 4.11 *User Flow*, dijelaskan bahwa *user flow* ini adalah suatu alur yang menjabarkan langkah-langkah yang diambil oleh pengguna saat menggunakan *website InternView*. Proses *user flow* tersebut mencakup proses masuk dan daftar serta navigasi ke menu (beranda, pendaftaran, notifikasi, sertifikat, dan pengaturan profil serta kata sandi). Pertama, proses masuk atau daftar adalah langkah awal yang umumnya diperlukan untuk mengakses fitur-fitur di dalam *platform*. Pengguna akan diminta untuk memasukkan *email* dan kata sandi, untuk masuk ke akun yang sudah ada atau membuat akun baru jika belum memiliki akun, bisa mendaftar secara manual maupun masuk dengan akun sosial media seperti Facebook dan Google.

Setelah berhasil masuk atau daftar, pengguna akan diarahkan ke halaman utama yaitu halaman beranda, pada halaman ini pengguna akan menemukan beberapa informasi umum, termasuk: profil mitra, jenis layanan yang tersedia, dan lowongan kerja praktik yang tersedia. Pada menu pendaftaran, pengguna dapat mendaftar ke lowongan kerja praktik yang tersedia dan sesuai dengan minatnya. Selanjutnya, bisa menggunakan menu notifikasi untuk memantau informasi baru mengenai proses pendaftaran maupun pesan dari mitra. Pada menu sertifikat, pengguna bisa gunakan untuk mengunduh sertifikat program setelah menyelesaikan kerja praktik. Terakhir, menu pengaturan, disini pengguna bisa memperbarui data pribadi dan mengubah kata sandi sesuai kebutuhan. Alur ini dirancang untuk memastikan pengalaman pengguna yang efisien saat menggunakan *website InternView*.

4.3.2 Sitemap

Berikut merupakan *sitemap* dari *website InternView*:



Gambar 4.12. Sitemap

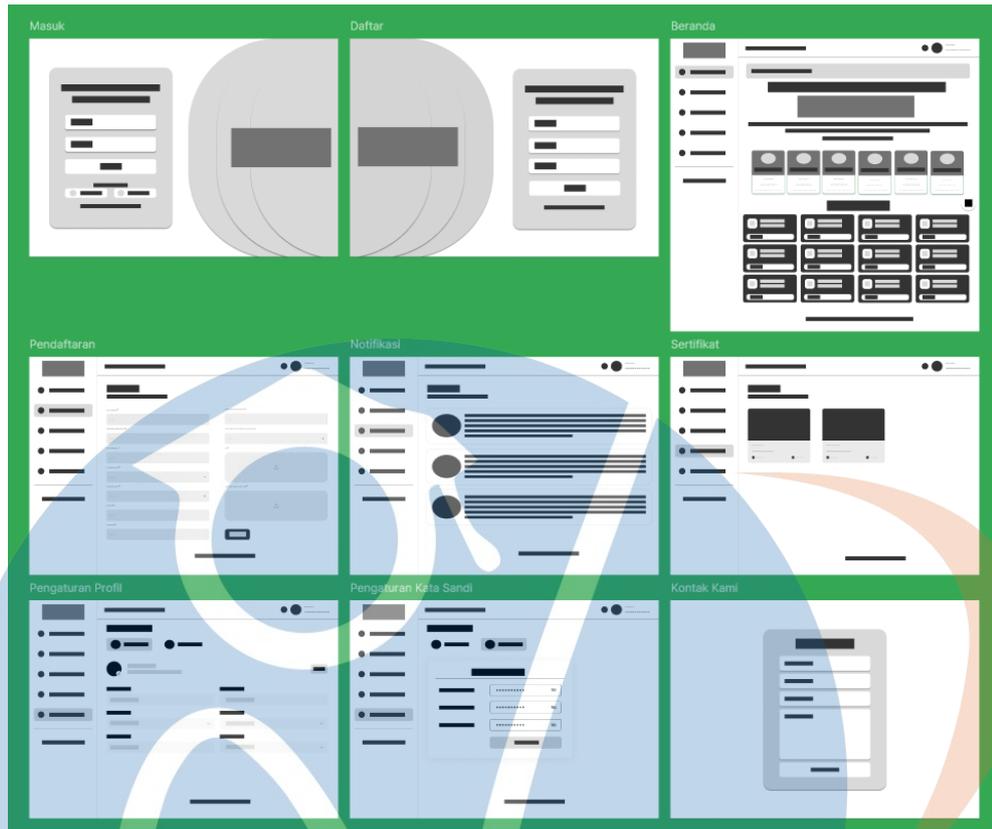
Pada *sitemap* (kerangka) *website* memiliki lima menu. Menu beranda, pendaftaran, notifikasi, sertifikat dan pengaturan. Menu beranda adalah menu halaman awal di mana pengguna dapat melihat gambaran umum mengenai profil mitra, layanan dan program kerja praktik. Menu pendaftaran terdiri dari informasi kebutuhan berupa formulir pendaftaran. Menu notifikasi berisikan pesan atau informasi yang dikirim oleh admin berupa notifikasi masuk dan riwayat notifikasi. Menu sertifikat terdiri dari daftar sertifikat dan unduh sertifikat. Menu pengaturan terdiri dari pengaturan profil dan pengaturan kata sandi. Kerangka ini dirancang untuk memberikan pengguna kemudahan dalam menemukan informasi dan mengakses fitur yang mereka butuhkan.

4.4 Tahap *Prototype*

Pada tahap pembuatan *prototyping*, dibuat representasi desain *prototype* (*user interface*) sistem layanan kerja praktik dengan mengacu pada identifikasi kebutuhan pengguna (*user experience*) dari tahap sebelumnya. Sebelum pembuatan *prototype*, terdapat struktur menu yang akan dijadikan *frame* menu untuk sistem layanan kerja praktik.

4.4.1 *Low Fidelity Prototype*

Pada tahap ini, dibuat representasi desain awal dari sistem layanan kerja praktik. Hasil representasi ini terdiri dari tata letak dan struktur dasar antarmuka tanpa memperhatikan detail visual. *Prototype* ini mencakup berbagai halaman penting, termasuk halaman masuk, halaman daftar, beranda, halaman kontak kami, halaman pendaftaran, notifikasi, halaman sertifikat, pengaturan profil, dan pengaturan kata sandi. Berikut adalah tampilan dari *low fidelity prototype* dari *website InternView*:



Gambar 4.13. *Low Fidelity Prototype*

4.4.2 *High Fidelity Prototype*

Pada tahap ini, dilakukan pengembangan *prototype* yang dibuat dengan detail visual dan interaksi yang lebih lengkap, serta menyerupai tampilan akhir sistem. *Prototype* ini mencakup elemen desain dari mulai warna, tipografi, ikon, dan elemen lainnya. Berikut adalah tampilan dari *high fidelity prototype* dari website *InternView*:

1. Halaman Masuk

Pada halaman ini, pengguna akan disajikan dengan *form* masuk untuk website *InternView*. *Form* ini memuat kolom untuk *input* alamat email dan kata sandi dari pengguna. Selain itu, halaman ini juga menyediakan opsi untuk masuk menggunakan akun Google atau Facebook, hal ini akan memudahkan pengguna yang ingin cepat dan praktis dalam mengakses layanan tanpa harus membuat akun baru.

Bagi pengguna yang belum mempunyai akun, tersedia tombol “Daftar sekarang!” yang akan mengarahkan mereka ke halaman daftar. Tampilan halaman masuk *website InternView* ini dirancang untuk memberikan pengalaman yang mudah digunakan oleh semua pengguna. Berikut adalah tampilan halaman masuk dari *website InternView*:

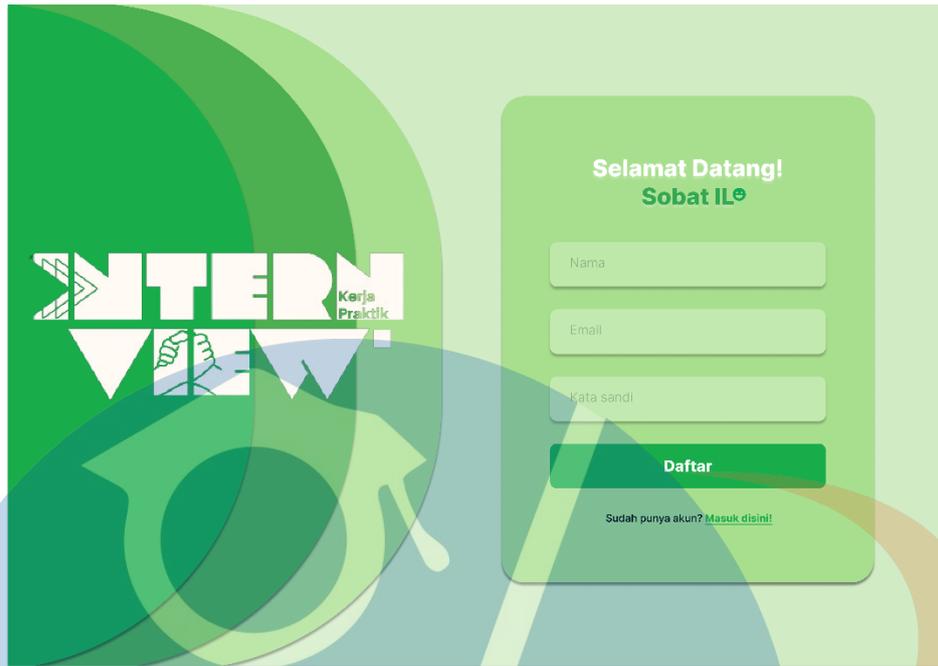


Gambar 4.14. Halaman Masuk

2. Halaman Daftar

Halaman ini dirancang untuk pengguna yang ingin membuat akun baru. Pada halaman ini, terdapat *form* daftar akun yang membutuhkan informasi dari pengguna, yaitu berisi nama lengkap, alamat email dan kata sandi.

Pengguna perlu mengisi semua kolom tersebut untuk melanjutkan proses membuat akun baru. Selain itu, halaman ini juga dilengkapi dengan tombol “Masuk disini”, yang akan mengarahkan pengguna untuk kembali ke halaman masuk jika mereka sudah memiliki akun sebelumnya. Desain halaman daftar akun ini dibuat sederhana sehingga memudahkan pengguna baru untuk bergabung dengan layanan kerja praktik ini. Berikut adalah tampilan halaman daftar dari *website InternView*:



Gambar 4.15. Halaman Daftar

3. Beranda

Halaman beranda ini merupakan halaman utama yang akan pengguna akses setelah berhasil masuk ke *website InternView*. Pada halaman ini, terdapat *sidebar* sebelah kiri yang memuat menu-menu yaitu beranda, pendaftaran, notifikasi, sertifikat, pengaturan, dan keluar. *Sidebar* ini memudahkan pengguna untuk mengakses berbagai fitur yang tersedia dengan cepat. Di bagian atas halaman, terdapat *navbar* yang menampilkan nama mitra, foto profil dan nama mahasiswa yang akses web. Pada isi utama halaman *website* ini, pengguna akan melihat notifikasi yang menginformasikan bahwa mereka berhasil masuk ke sistem.

Pada halaman isi juga, pengguna dapat mengetahui profil dari mitra, serta beberapa informasi penting dan dukungan terkait layanan, pendaftaran, produk, kualitas, dan hasil kerja praktik. Selain itu, terdapat tombol ikon pesan yang akan mengarahkan pengguna ke *form* “Kontak Kami”, ini berfungsi untuk mengirimkan pesan atau pertanyaan dengan mudah. Inti pada halaman ini juga ada pada konten program kerja praktik yang berisi daftar program kerja praktik yang tersedia.

Di mana setiap programnya terdapat tombol “Daftar”, ini akan memudahkan pengguna untuk mendaftar ke program yang mereka minati.

Berikut adalah tampilan halaman beranda dari *website InternView*:



Gambar 4.16. Halaman Beranda

4. Halaman Kontak Kami

Halaman “Kontak Kami” dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menghubungi admin *website InternView*. Pada halaman ini, terdapat *form* yang akan pengguna input yang berisi data diri mulai dari nama, email, no HP, dan menyampaikan pesan atau pertanyaan yang diajukan. Pesan atau pertanyaan akan segera dibalas oleh admin melalui notifikasi *website* atau email dan alternatif lain yaitu melalui WA dengan data yang telah di input sebelumnya. Berikut adalah tampilan halaman kontak kami dari *website InternView*:

Kontak Kami

Nama

Email

No HP

Pesan

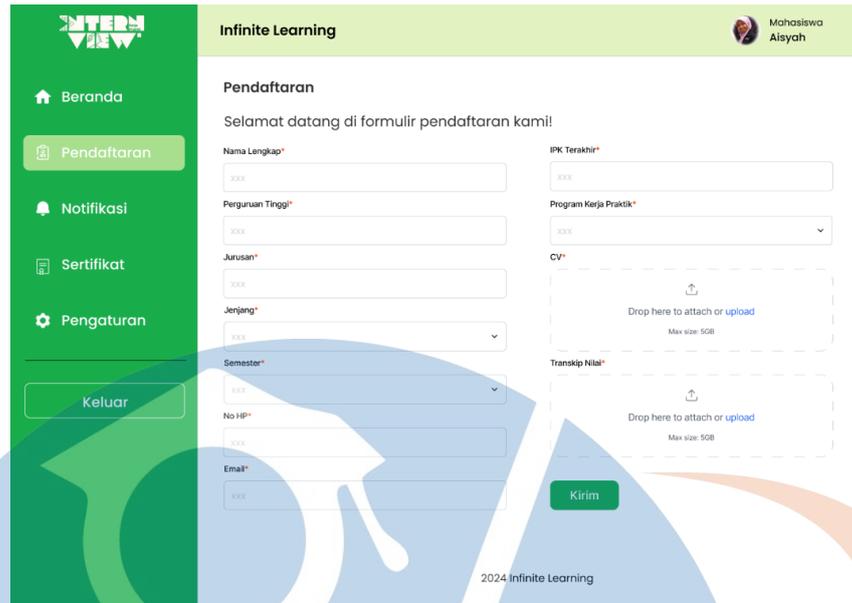
Kirim

Gambar 4.17. Halaman Kontak Kami

5. Halaman Pendaftaran

Halaman pendaftaran dirancang untuk memfasilitasi pengguna dalam mendaftar ke program kerja praktik yang tersedia di *website InternView*. Halaman ini akan muncul saat tombol daftar di beranda diklik dan bisa juga dari klik menu pendaftaran yang ada di *sidebar*. Di halaman ini, terdapat *form* pendaftaran, di mana pengguna diminta untuk mengisi berbagai informasi yang diperlukan untuk mendaftar ke program kerja praktik.

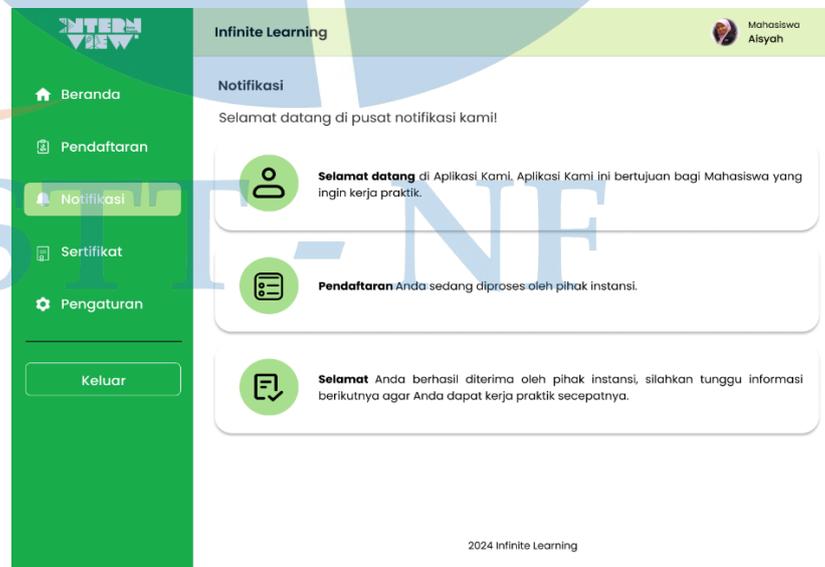
Formulir ini mencakup beberapa kolom yaitu nama lengkap, perguruan tinggi, jurusan, jenjang, semester, no HP, email, IPK terakhir, program kerja praktik. Pengguna juga akan diminta untuk mengunggah dokumen pendukung yaitu CV dan transkrip nilai. Setelah mengisi semua informasi yang diperlukan, pengguna dapat tekan tombol kirim dan sistem akan memberikan konfirmasi pendaftaran kepada pengguna. Berikut adalah tampilan halaman pendaftaran dari *website InternView*:



Gambar 4.18. Halaman Pendaftaran

6. Notifikasi

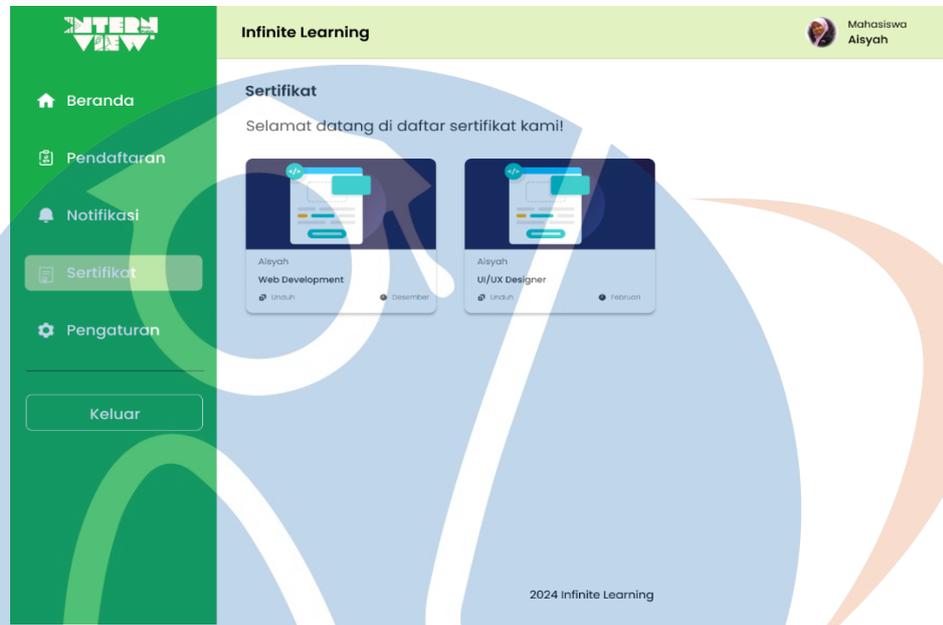
Halaman ini dirancang untuk memberikan informasi terbaru kepada pengguna mengenai aktivitas dan *update* terkait program kerja praktik. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat berbagai notifikasi berupa konfirmasi berhasil masuk, konfirmasi pendaftaran, dan pengumuman penting dari admin. Halaman ini akan memastikan pengguna untuk tidak melewatkan informasi penting terkait program kerja praktik mereka. Berikut adalah tampilan halaman notifikasi dari *website InternView*:



Gambar 4.19. Halaman Notifikasi

7. Halaman Sertifikat

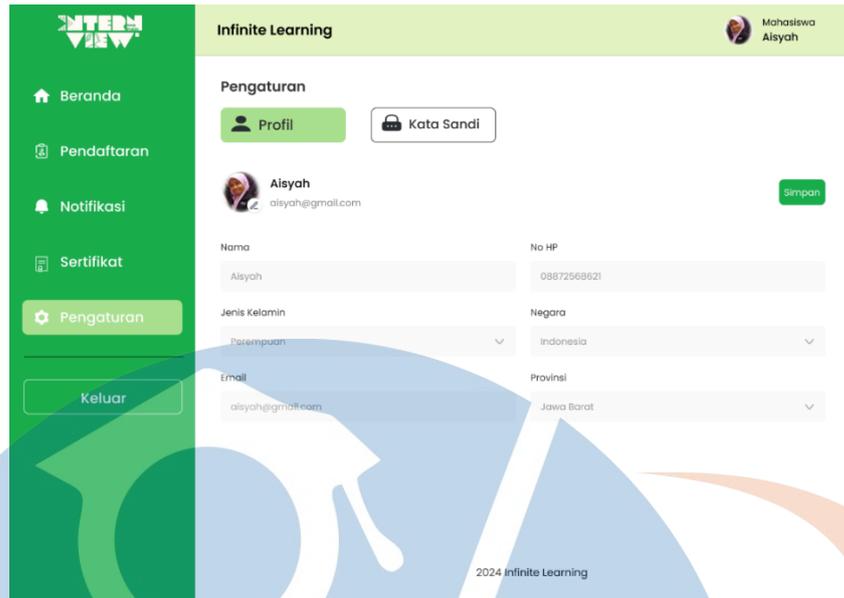
Halaman sertifikat ini akan menampilkan sertifikat yang diperoleh oleh pengguna setelah menyelesaikan program kerja praktik. Pada halaman ini pengguna memiliki opsi untuk mengunduh sertifikat dalam format PDF. Berikut adalah tampilan halaman sertifikat dari *website InternView*:



Gambar 4.20. Halaman Sertifikat

8. Pengaturan Profil

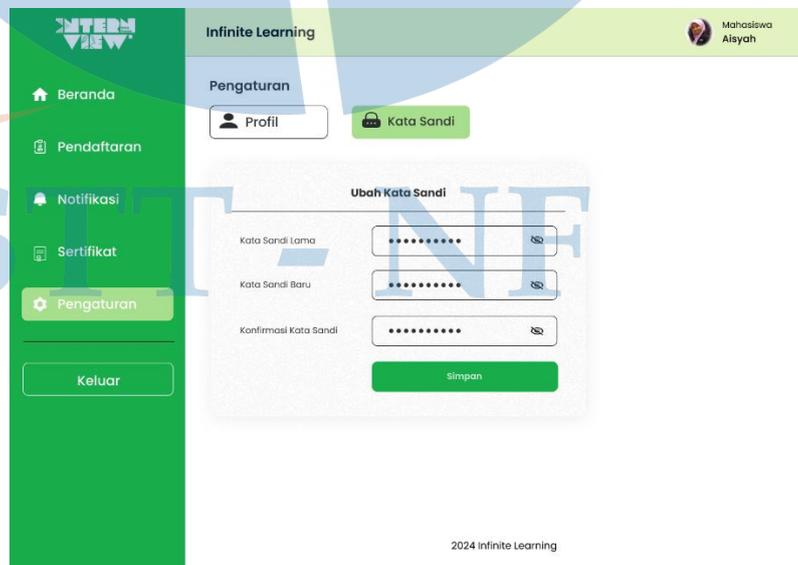
Halaman pengaturan profil dirancang untuk menampilkan informasi pribadi pengguna dan memungkinkan pengguna untuk memperbarui informasi pribadi mereka dengan mudah. Pada halaman ini, pengguna dapat mengubah berbagai detail profil, termasuk foto profil, nama, jenis kelamin, email, nomor telepon, negara dan provinsi. Untuk mengedit foto profil, pengguna dapat klik ikon pena dan dapat mengunggah foto baru yang akan menggantikan foto lama. Setelah informasi yang perlu diperbarui sudah diedit, maka pengguna bisa klik tombol simpan, agar informasi tersebut *update* dengan data terbarunya. Berikut adalah tampilan halaman pengaturan profil dari *website InternView*:



Gambar 4.21. Halaman Pengaturan Profil

9. Pengaturan Kata Sandi

Pada halaman ini akan memungkinkan pengguna untuk mengubah kata sandi mereka dengan mudah dan aman. Pada halaman ini, pengguna akan diminta memasukkan kata sandi lama untuk verifikasi keamanan akun, lalu memasukkan kata sandi baru yang diinginkan dan mengonfirmasinya dengan mengetik ulang kata sandi baru tersebut pada kolom yang tersedia. Berikut adalah tampilan halaman pengaturan kata sandi dari *website InternView*:



Gambar 4.22. Halaman Pengaturan Kata Sandi

4.5 Tahap Test

Tahapan pendekatan *design thinking* yang terakhir adalah *test* atau pengujian. Pengujian desain antarmuka ini akan dilakukan untuk mendapatkan validasi dan umpan balik dari pengguna. Berdasarkan analisis dan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya, maka penulis akan melakukan *test* dengan melakukan pengujian antarmuka menggunakan *usability testing*.

4.5.1 Usability Testing

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam *usability testing* pada penelitian ini adalah menentukan kriteria responden, membuat skenario pengujian, melakukan *usability test* dengan *prototype website*, dan menganalisis hasil dari *usability test*.

Menurut Jakob Nielsen menyatakan bahwa 5 orang responden dapat mengidentifikasi 85% kegunaan sistem pada *usability testing*, ini metode paling sederhana karena hanya sejumlah kecil pengguna yang perlu diuji untuk mengamati apa yang terjadi selama pengujian.

Oleh karena itu, pengujian *usability* desain web *InternView* dilakukan kepada 10 orang mahasiswa yang pernah atau akan menggunakan layanan kerja praktik sebagai kriteria respondennya. Setelah menentukan kriteria responden, maka dilanjut dengan membuat skenario pengujian. Skenario pengujian ini dibuat berdasarkan fitur utama dari *website InternView*. Skenario ini terdiri dua pertanyaan terkait kemudahan navigasi serta pengalaman pengguna, lalu terdapat tugas yang perlu diselesaikan oleh responden. Tugas ini berjumlah 5 skenario yang disesuaikan dengan fungsionalitas utama *website InternView* yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.2. Skenario *Usability Testing*

No.	Tugas	Skenario
1	Mendaftar dan Masuk	Mencoba daftar akun baru atau masuk dengan akun yang ada atau masuk dengan akun sosial media.
2	Eksplor Beranda dan Menghubungi Admin	Mencoba eksplor halaman beranda dan menghubungi admin untuk bertanya.
3	Melakukan Daftar Kerja Praktik	Mencoba daftar kerja praktik sesuai bidang minatnya.

4	Melihat Notifikasi dan Mengunduh Sertifikat	Mencoba melihat notifikasi atau mengunduh sertifikat kegiatan.
5	Mengubah Profil dan Kata Sandi	Mencoba untuk mengubah informasi di profil atau kata sandi.

Usability test ini dilakukan dengan uji *prototype* menggunakan *platform web maze.co*, dimana web ini mempunyai parameter pengujian yang dapat digunakan untuk mengetahui validitas dan keakuratan desain yang akan diuji. Pengujian ini menghasilkan pengukuran nilai efektivitas sesuai tingkat keberhasilan responden dari tugas yang diselesaikan yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.3. Nilai Efektivitas

Uji Efektivitas	Responden berhasil	Persentase Responden Berhasil	Responden Gagal	Persentase Responden Gagal
Tugas 1	10	100%	0	0%
Tugas 2	4	40%	6	60%
Tugas 3	10	100%	0	0%
Tugas 4	8	80%	2	20%
Tugas 5	9	90%	1	10%

Berdasarkan tabel 4.3, nilai efektivitas menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan 100% responden berhasil terdapat pada tugas 1 untuk masuk akun dan tugas 3 untuk melakukan pendaftaran program. Tugas 4 dan tugas 5 juga memiliki keberhasilan tinggi dengan nilai diatas 80% responden berhasil, sementara tugas 2 untuk menghubungi admin menunjukkan hasil yang rendah dengan 40% responden berhasil. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar tugas pada *website InternView* terbilang efektif, namun masih ada area yang perlu perbaikan yaitu pada fitur “Kontak Kami”.

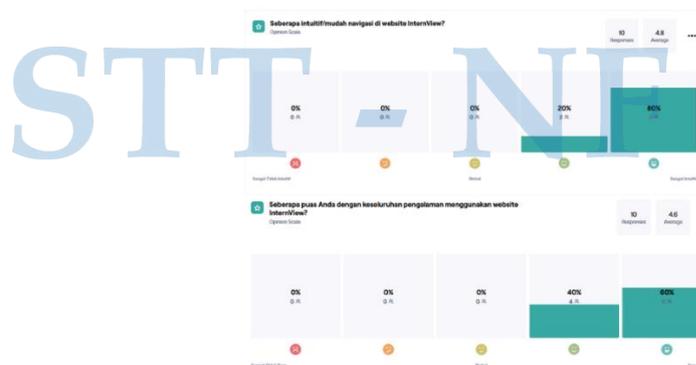
Selain dapat mengukur nilai efektivitas, pada pengujian ini juga bisa menghasilkan pengukuran nilai efisiensi yang diukur dari waktu (*s*) dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Nilai efisiensi dari pengujian desain *website InternView* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4. Nilai Efisiensi

Uji Efisiensi	Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3	Tugas 4	Tugas 5
Responden 1	11.03s	21.24s	42.19s	2.35s	5.34s
Responden 2	5.72s	3.54s	9s	4.02s	4.33s
Responden 3	9.42s	5.77s	5.64s	2.07s	6.75s
Responden 4	4.77s	5.2s	5s	2.12s	5.04s
Responden 5	7.56s	24.74s	6.78s	2.32s	8.6s
Responden 6	37.87s	138.07s	5.65s	6.52s	10.94s
Responden 7	13.24s	21.3s	4.06s	7.5s	31.66s
Responden 8	20.68s	24.1s	20.59s	2.69s	5.75s
Responden 9	1.56s	25.1s	26.71s	5.71s	10.49s
Responden 10	10.65s	6.04s	19.82s	6.1s	6.93s

Dari hasil data pada tabel 4.4, pengukuran nilai efisiensi menunjukkan bahwa sebagian besar tugas dapat diselesaikan dengan efisien oleh beberapa responden, namun ada beberapa tugas masih memerlukan waktu yang lebih lama, menunjukkan adanya kesulitan tertentu atau kurangnya pemahaman maksud dari skenario tugasnya, terutama pada tugas 2 karena beberapa responden hasilnya *indirect success* yang ditandai dengan warna merah. Secara keseluruhan, banyak tugas yang diselesaikan dengan cepat, tetap perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan efisiensi pada *website InternView*.

Selain mengukur efektivitas dan efisiensi tugas, pada pengujian ini juga dapat memberikan wawasan mengenai masalah navigasi dan pengalaman pengguna. Nilai ini diukur setelah pengguna menyelesaikan tugas uji prototype dengan menggunakan skala 1-5. Wawasan yang didapat dari nilai pengalaman pengguna adalah sebagai berikut:



Gambar 4.23. Opinion Scale

Gambar 4.23 adalah *opinion scale* untuk memberikan gambaran tingkat pengalaman dan kemudahan navigasi penggunaan *website* dari sudut pandang pengguna. Dari gambar tersebut dapat disimpulkan bahwa responden memberikan respon positif dan menunjukkan bahwa *website InternView* memiliki navigasi yang intuitif serta dapat memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan. Evaluasi ini akan memberikan wawasan sebagai upaya mengembangkan *website InternView*.

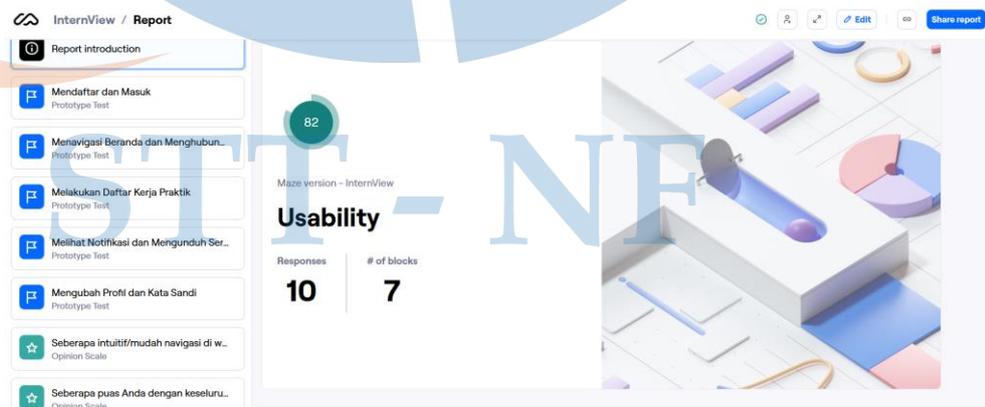
Pengujian ini juga akan menghasilkan *usability breakdown* yang mencakup nilai guna, mean waktu per pengujian, kesalahan klik. Lalu, *heatmap screen* menunjukkan perilaku pengguna di setiap layar; area merah besar menandakan seringnya pengguna mengetuk bagian area tersebut.

Tabel 4.5. Laporan *Usability Testing*

Tugas	Usability Breakdown	Heatmap Screen
Mendaftar dan Masuk		
Menavigasi Beranda dan Menghubungi Kontak Kami		
Melakukan Daftar Kerja Praktik		

Melihat Notifikasi dan Mengunduh Sertifikat		
Mengubah Profil dan Kata Sandi		

Berdasarkan tabel 4.5, maka dapat melihat gambar hasil *usability score* per *screen* dari setiap tugasnya dan *heatmap screen* dari setiap menunya. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil dari responden terhadap *usability testing* dengan *platform Maze Design* pada *website InternView*, diperoleh nilai sebesar 82. Nilai ini menggambarkan ukuran kemudahan dari *key performance indicators*: keberhasilan dari setiap misi dan durasinya, hasil dari tes, dan kesalahan klik.



Gambar 4.24. *Usability Score Website InternView*

4.5.2 Analisis Data Hasil Usability Testing

Dari hasil *usability testing* yang dilakukan sebelumnya, dengan diawali proses pemilihan responden sesuai kriteria yang jabarkan yaitu mahasiswa yang sudah dan akan menggunakan layanan kerja praktik, maka didapatkan responden berjumlah 10 orang yang terdiri dari 7 orang perempuan dan 3 orang laki-laki. Setelah responden didapatkan maka lanjut untuk proses pengujian dan pengambilan data dengan *usability testing* dengan *platform Maze Design*. Pengujian ini menggunakan *prototype* dengan aspek efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Aspek efektivitas diukur dari tingkat keberhasilan dari responden dalam menyelesaikan tugas yang tersedia, sedangkan aspek efisiensi diukur dari seberapa lama waktu yang digunakan dalam menyelesaikan setiap tugasnya, lalu pada aspek kepuasan pengguna diukur dengan skala. Analisis data hasil *usability testing* sebagai berikut:

Pertama, didapatkan data berupa jumlah persentase dari keberhasilan dan kegagalan dari responden selama penyelesaian tugas yang terdiri dari 5 tugas dan 2 *opinion scale* oleh 10 responden. Dengan persentase minimum keberhasilan adalah 40% dan terbesar mencapai 100% sedangkan untuk persentase kegagalan dengan rentang minimum 0% hingga 60% maksimumnya. Kegagalan terbanyak ada pada tugas 2 dikarenakan beberapa responden belum memahami tugas dan belum terbiasa dengan fitur kontak kami yang hanya berupa ikon pesan kecil di tengah halaman bagian kanan, hal ini menyebabkan responden kebingungan untuk menyelesaikan tugas. Selanjutnya penulis memberikan penjelasan terkait kebingungan tersebut, lalu akan mengukur nilai rata-rata dari keberhasilan efektivitas desain, maka dapat dilihat hasilnya adalah 82%, ini menunjukkan bahwa efektivitas web sudah cukup baik, hasil ini didapatkan dari perhitungan pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6. Rata-rata *Persentase* Nilai Efektivitas

Jumlah Persentase Keberhasilan	410%
Jumlah Tugas	5
Persentase Rata-rata	$\frac{410\%}{5} = 82\%$

Kedua, didapatkan data berupa waktu yang dihabiskan oleh responden saat menyelesaikan tugas dalam pengujian. Waktu yang digunakan sebagai indikator dari efisiensi ini dalam satu detik. Dari data yang didapatkan, disimpulkan bahwa ada beberapa kegagalan dalam penyelesaian tugas dengan tanda warna merah. Warna merah ini terdapat pada tugas 2 sebanyak 6, tugas 4 sebanyak 2, dan tugas 5 sebanyak 1. Hal ini disebabkan karena responden belum sepenuhnya memahami tugas yang diberikan serta merasa bingung hingga jawabannya belum sesuai alur *prototypenya*. Waktu terbanyak yang digunakan dalam penyelesaian tugas ini adalah 138,07s pada tugas 2. Tugas 2 ini dibuat skenario untuk mengajukan pertanyaan melalui menu kontak kami, lamanya pengerjaan disebabkan karena ikon pesan tidak terlihat jelas.

4.5.3 Evaluasi *System Usability Scale* (SUS)

Setelah *usability testing* dilakukan dan dianalisis, penulis akan meminta bantuan kepada 10 responden tersebut untuk mengisi kuesioner evaluasi penilaian dari *system usability scale* (SUS) yang terdiri dari 10 pernyataan. Evaluasi SUS ini sebagai alat untuk mengukur tingkat *usability* produk secara menyeluruh. Berikut adalah data asli dari kuesioner SUS:

Tabel 4.7. Hasil Kuesioner SUS

HASIL KUESIONER SUS											
No	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	Humaira S.	4	1	5	2	5	1	4	1	5	3
2	Dessy Fitriyani D.	4	2	5	2	4	2	4	2	4	1
3	Nabila El Muthi'ah	5	1	5	1	5	1	5	2	5	2
4	Salman	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
5	Dewi Safinatus S.	5	1	5	4	4	1	4	1	1	4
6	Iqbal Zakaria	5	2	5	4	5	1	5	1	5	2
7	Anggit Estu E.	4	1	5	1	5	1	5	1	5	1
8	Gisela Pradealpa	4	1	4	2	4	1	4	2	4	4
9	Karen	5	1	5	1	5	1	5	2	4	1
10	Raisa	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1

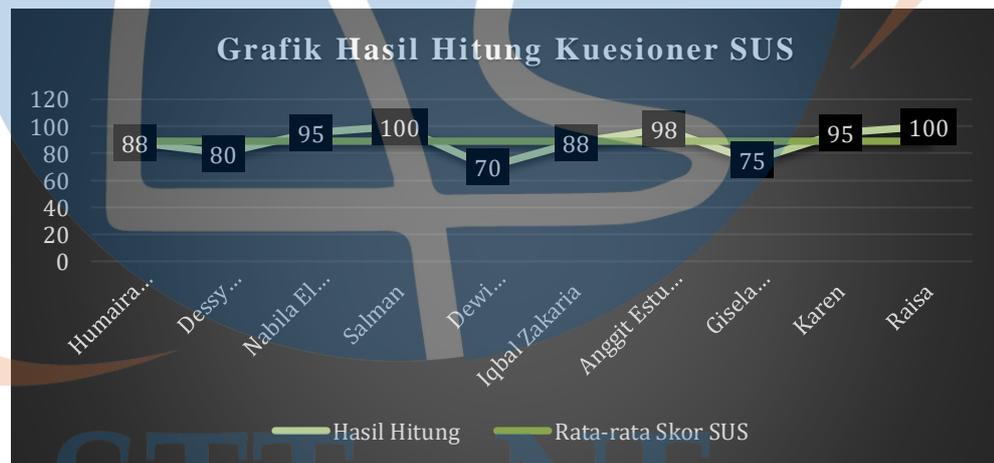
Setelah mendapat data hasil kuesioner SUS, maka penulis akan mengolah data tersebut dengan ketentuan; soal ganjil hasilnya dikurangi satu dan soal genap yaitu lima dikurangi hasil. Berikut data hasil pengolahan SUS dengan menggunakan ketentuan perhitungan skor SUS:

HASIL HITUNG KUESIONER SUS												Jumlah	Nilai (Jumlah × 2,5)
No	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
1	Humaira Safinatunnajah	3	4	4	3	4	4	3	4	4	2	35	88
2	Dessy Fitriyani Dewi	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	32	80
3	Nabila El Muthi'ah	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38	95
4	Salman	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
5	Dewi Safinatus Soleha	4	4	4	1	3	4	3	4	0	1	28	70
6	Iqbal Zakaria	4	3	4	1	4	4	4	4	4	3	35	88
7	Anggit Estu Ekowati	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	98
8	Gisela Pradealpa	3	4	3	3	3	4	3	3	3	1	30	75
9	Karen	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38	95
10	Raisa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Rata-rata Score SUS													89

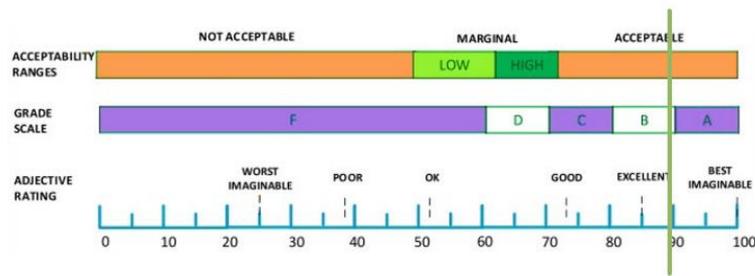
Gambar 4.25. Hasil Hitung Kuesioner SUS

Pada gambar 4.25 didapatkan nilai rata-rata dari skor SUS yaitu sebesar 89 dengan arti skor yaitu *acceptable*, hal ini dapat dinyatakan bahwa rancangan UI/UX *website InternView* mendapatkan *grade scale* “B” dengan *adjective rating* “*excellent*”.

Tabel 4.8. Grafik Hasil Hitung Kuesioner SUS



Setelah menghitung dan mengetahui hasil akhir dari kuesioner SUS, maka hasil dapat direkap melalui diagram yang menunjukkan skor dari setiap responden. Diagram pada tabel 4.8 ini menampilkan perbandingan dari nilai rata-rata skor SUS sebesar 89, sehingga mudah untuk melihat korelasi antara skor responden dengan rata-rata keseluruhan.



Gambar 4.26. SUS Score

Pada gambar 4.26 disimpulkan bahwa korelasi dari posisi nilai rata-rata dari skor SUS sebesar 89 ini menunjukkan bahwa rancangan UI/UX *website InternView* dapat diterima oleh pengguna, ini menggambarkan bahwa mayoritas pengguna merasakan kenyamanan dan kepuasan sesuai dengan pengalaman pengguna. Pada skor 89 ini juga menunjukkan *grade scale* “B” untuk memberi nilai dalam bentuk huruf yang menunjukkan bahwa desain ini cukup baik, namun perlu sedikit perbaikan untuk peningkatan kedepannya. Untuk *adjective rating* skor 89 yaitu “*excellent*” diartikan bahwa desain telah mampu memberikan gambaran mengenai persepsi pengguna terhadap tampilan dan pengalaman memuaskan bagi pengguna serta fungsionalitas *website* ini sangat baik.

STT - NF

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

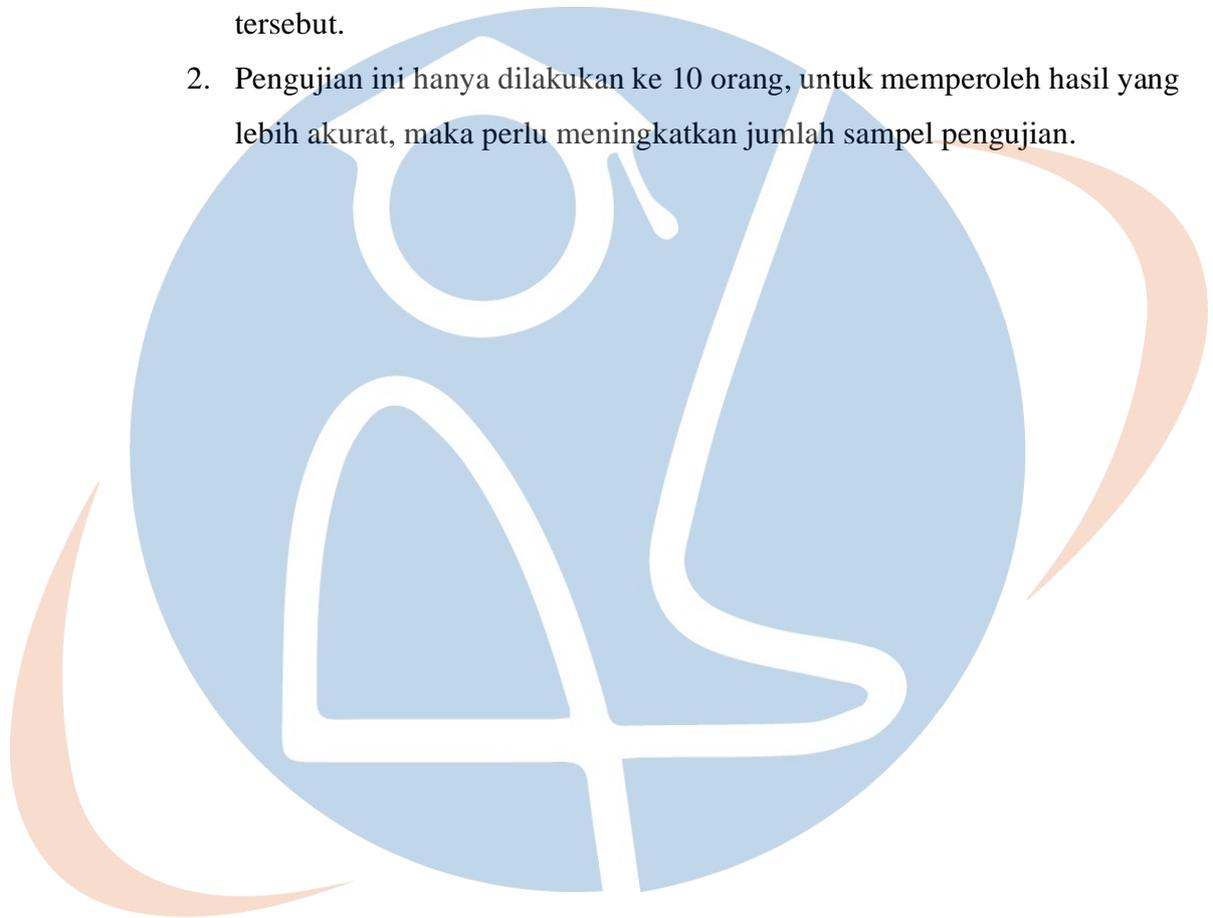
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pendekatan *design thinking* mampu menciptakan rancangan UI/UX web *InternView* untuk mendukung optimalisasi layanan kerja praktik. *Website* ini menghasilkan 9 halaman yaitu halaman masuk, daftar akun, beranda, kontak kami, pendaftaran, notifikasi, sertifikat, pengaturan profil, dan pengaturan kata sandi. Dengan melalui pendekatan *design thinking* yaitu *emphatize* untuk melakukan wawancara dan menyebar kuesioner mengenai kebutuhan pengguna maka dihasilkan sebuah *empathy map*, selanjutnya tahap *define* untuk menyusun *user scenario*, *user persona* dan *customer journey map*. Kemudian tahap *ideate* untuk membuat *user flow* dan *sitemap*, lalu lanjut dengan membuat rancangan *prototype*, terakhir dengan *test* menggunakan *usability testing*. Disimpulkan bahwa tahapan pada pendekatan *design thinking* dirancang mampu menghasilkan suatu inovasi yang sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan dengan uji *prototype* dari *usability testing* dengan aspek efektivitas dan efisiensi, maka diperoleh hasil berdasarkan penilaian dari *system usability scale* (SUS) sebesar 89%. Hal ini menunjukkan bahwa analisis data dari *usability testing* telah berhasil dengan baik dan evaluasi berdasarkan pengukuran SUS menunjukkan tingkat kegunaan yang sangat baik. Dengan demikian, disimpulkan bahwa *prototype* yang diuji memiliki tingkat *usability* yang tinggi, memenuhi harapan pengguna, dan layak untuk digunakan lebih lanjut dalam pengembangan sistem.

5.2 Saran

Setelah dilakukan penelitian dan pengujian pada *website InternView* hingga menghasilkan 9 halaman *website*, maka dapat dilihat bahwa:

1. Hasil perancangan yang dibangun pada menu kontak kami dan halaman beranda masih memiliki beberapa kekurangan. Oleh karena itu, diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan halaman tersebut.
2. Pengujian ini hanya dilakukan ke 10 orang, untuk memperoleh hasil yang lebih akurat, maka perlu meningkatkan jumlah sampel pengujian.

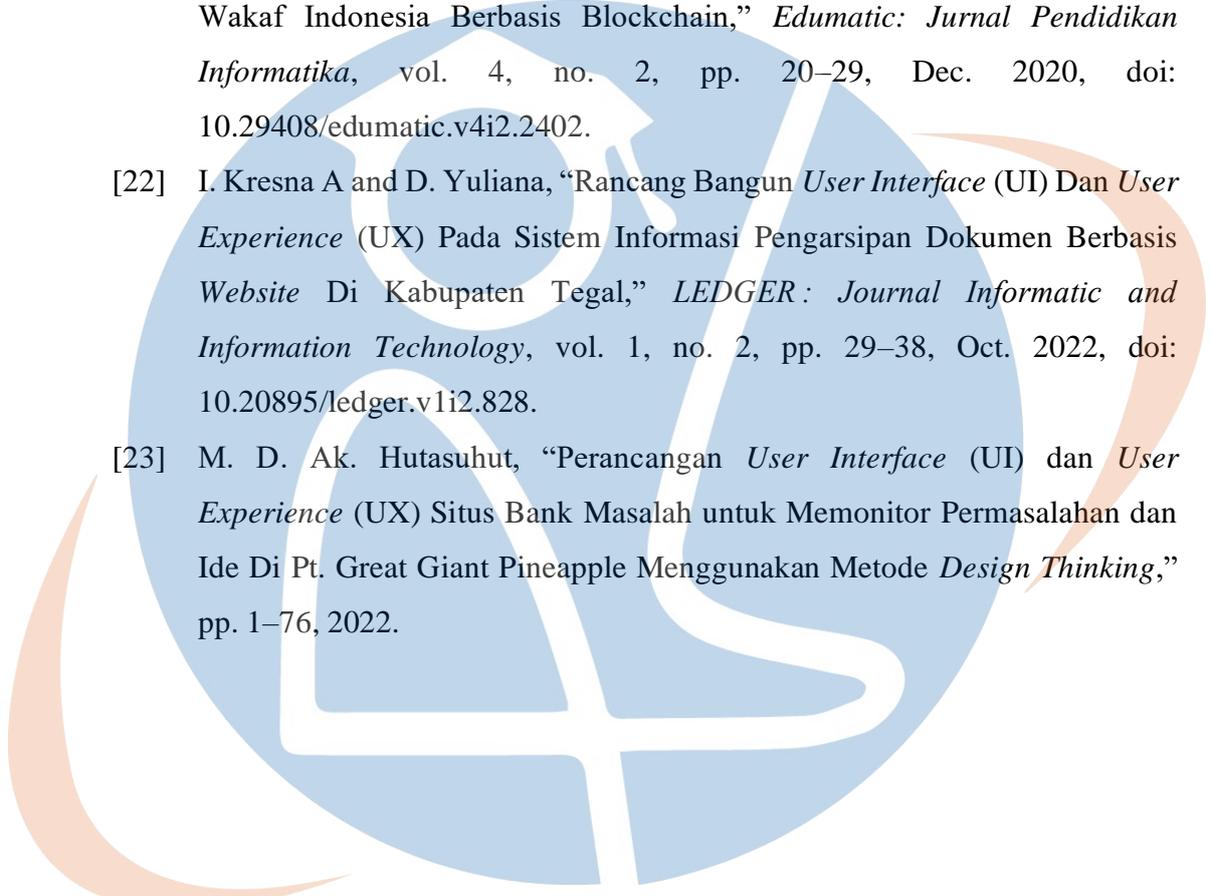


STT - NF

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Siswanto, “Tranformasi Digital dalam Pemulihan Pendidikan Pasca Pandemi,” *Guru Dikdas*. Accessed: Mar. 08, 2024. [Online]. Available: <https://gurudikdas.kemdikbud.go.id/news/transformasi-digital-dalam-pemulihan-pendidikan-pasca-pandemi>
- [2] S. S. Hasnida, R. Adrian, and N. A. Siagian, “Tranformasi Pendidikan di Era Digital,” *Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, vol. 2, no. 1, pp. 110–116, Feb. 2024, doi: <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>.
- [3] W. Hariyani, A. Zakir, and B. Oktaviana Sembiring, “Sistem Informasi Administrasi Skripsi dan Kerja Praktik pada Program Studi Sistem Informasi Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD), (Studi Kasus Universitas Harapan Medan),” 2022.
- [4] E. B. Setiawan, “Pembangunan Sistem Informasi Pengelolaan Kerja Praktek di Perguruan Tinggi,” 2016.
- [5] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, “Implementasi Metode Pendekatan *Design Thinking* dalam Pembuatan Aplikasi *Happy Class* Di Kampus UPI Cibiru,” *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, Jun. 2020, doi: [10.17509/edsence.v2i1.25131](https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131).
- [6] R. Nur and M. A. Suyuti, *Perancangan Mesin-Mesin Industri*. Deepublish, 2018.
- [7] A.-B. Bin Ladjamudin, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005.
- [8] I. M. Aryata, I. G. Marendra, and I. Afgani, “*The Training of Design Thinking Process in New Product Development*,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bestari*, vol. 2, no. 6, pp. 443–454, Jun. 2023, doi: [10.55927/jpmb.v2i6.4379](https://doi.org/10.55927/jpmb.v2i6.4379).
- [9] E. C. Shirvanadi, “Skripsi Perancangan Ulang UI/UX Situs *E-Learning* Amikom Center Dengan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Amikom Center),” 2021.

- [10] A. Swarnadwitya, “*Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya*,” Binus University. Accessed: Mar. 12, 2024. [Online]. Available: [ps://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/](https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/)
- [11] A. Wijaya *et al.*, “Perancangan UI/UX Pada Aplikasi *We-Care* Menggunakan Metode *Design Thinking*,” *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC)*, pp. 465–471, 2022.
- [12] T. A. Dzakiyyah, N. Ganda Prawira, and A. Johari, “Perancangan Animasi Video Pembelajaran ‘Membuat Komik’ bagi Siswa Kelas VIII SMP,” *Scientia Sacra: Jurnal Sains*, vol. 2, no. 3, 2022, [Online]. Available: <http://pijarpemikiran.com/index.php/Scientia>
- [13] M. F. Santoso, “Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun *Layout* Web dengan Figma,” *Jurnal Infortech*, vol. 4, no. 2, pp. 156–163, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech156>
- [14] M. Agus Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, “Perancangan UI/UX Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” vol. 10, no. 2, pp. 208–219, 2020, [Online]. Available: <https://my.cic.ac.id/>.
- [15] N. Hakam, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi *Amaze* Layanan *Online* Travel Agent Menggunakan Aplikasi Figma,” *INTEGER: Journal of Information Technology*, vol. 7, no. 2, pp. 87–92, Sep. 2022.
- [16] T. R. S. Permana, I. H. Kusumah, and T. Permana, “Kesiapan Kerja Peserta Didik SMK yang Sudah Melaksanakan Praktik Kerja Industri,” *Journal of Mechanical Engineering Education*, vol. 6, no. 1, pp. 118–123, 2019.
- [17] M. Saifudin, M. Suib, S. Program, S. M. Administrasi, P. Fkip, and U. Pontianak, “Manajemen Praktik Kerja Industri Oleh Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kompetensi Kerja Siswa Jurusan Teknik,” Pontianak.
- [18] Y. MZ, “Evaluasi Penggunaan *Website* Universitas Janabadra dengan Menggunakan Metode *Usability Testing*,” *Jurnal Informasi Interaktif*, vol. 1, no. 1, 2016.

- 
- [19] J. Brooke, "SUS: A *Quick and Dirty Usability Scale*." [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/228593520>
- [20] T. Wahyuno, "Analisis *Usability* Terhadap Aplikasi Mobile LinkAja Dengan Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS) dan Think Aloud," Yogyakarta, 2021.
- [21] S. Suryaningsih, Y. Riandika, A. Hasanah, and S. Anggraito, "Aplikasi Wakaf Indonesia Berbasis Blockchain," *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, vol. 4, no. 2, pp. 20–29, Dec. 2020, doi: 10.29408/edumatic.v4i2.2402.
- [22] I. Kresna A and D. Yuliana, "Rancang Bangun *User Interface* (UI) Dan *User Experience* (UX) Pada Sistem Informasi Pengarsipan Dokumen Berbasis Website Di Kabupaten Tegal," *LEDGER: Journal Informatic and Information Technology*, vol. 1, no. 2, pp. 29–38, Oct. 2022, doi: 10.20895/ledger.v1i2.828.
- [23] M. D. Ak. Hutasuhut, "Perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) Situs Bank Masalah untuk Memonitor Permasalahan dan Ide Di Pt. Great Giant Pineapple Menggunakan Metode *Design Thinking*," pp. 1–76, 2022.

STT - NF

LAMPIRAN

1. Wawancara



2. Kuesioner

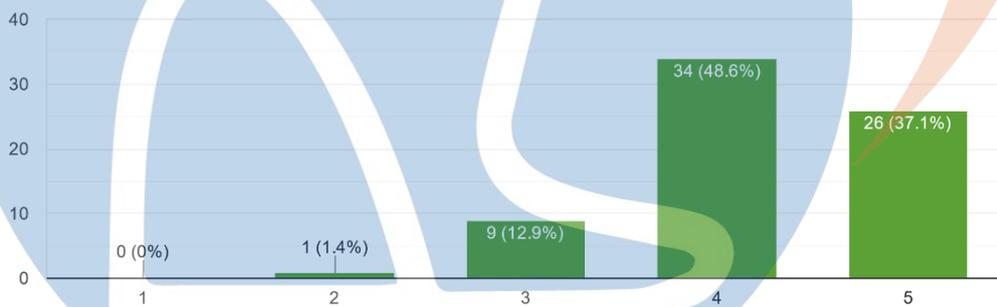
Apa kendala terbesar yang biasanya Anda hadapi ketika mencari informasi kerja praktik / magang di perusahaan tertentu melalui website? (Pilih semua yang sesuai)

70 responses



Seberapa besar pengaruh UI/UX website terhadap keputusan Anda untuk mendaftar kerja praktik / magang di perusahaan ini?

70 responses



Apakah Anda memiliki saran atau masukan untuk perancangan UI/UX website InternView?

(Opsional)

19 responses

