

Perancangan Prototipe Antarmuka Pengguna (UI/UX) Aplikasi Mobile Career Center Menggunakan Metode Desain Thinking

Dini Nurlaela¹, Lisda Widiastuti², Lila Dini Utami³

¹dini.dur@bsi.ac.id; ²lisda.ltt@bsi.ac.id; ³lila.ldu@bsi.ac.id

¹Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika

²Informatika Kampus Kota Bogor, Universitas Bina Sarana Informatika

³Sistem Informasi Kampus Kota Bogor, Universitas Bina Sarana Informatika

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima 10/10/2025

Direvisi 18/12/2025

Diterbitkan 30/12/2025

Kata Kunci :

Antarmuka Pengguna,
Pengalaman Pengguna,
Mobile Career Center,
Design Thinking, System
Usability Scale

Keyword : *User Interface,
User Experience, Mobile
Career Center, Design
Thinking, System Usability
Scale*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi mendorong pemanfaatan aplikasi mobile dalam layanan karier perguruan tinggi. Namun, aplikasi Career Center yang ada masih menghadapi permasalahan pada aspek antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), seperti tampilan yang kurang intuitif, navigasi yang membingungkan, serta penyajian informasi yang belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang prototipe UI/UX aplikasi Mobile Career Center yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Metode yang digunakan adalah Design Thinking yang meliputi tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test dengan bantuan tools Figma. Evaluasi usability dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa prototipe yang dirancang memiliki alur penggunaan yang jelas, mulai dari proses registrasi, login, hingga pencarian lowongan pekerjaan. Pengujian usability menghasilkan nilai rata-rata SUS sebesar 77,5 yang termasuk dalam kategori baik (good usability), sehingga prototipe dapat diterima oleh pengguna. Novelty dari penelitian ini terletak pada penerapan metode Design Thinking dalam perancangan prototipe UI/UX aplikasi Mobile Career Center yang secara khusus difokuskan pada kebutuhan alumni pencari kerja serta divalidasi menggunakan pengujian usability berbasis SUS sebagai dasar pengembangan aplikasi pada tahap implementasi selanjutnya.

ABSTRACT

The development of information technology encourages the use of mobile applications in university career services. However, existing Career Center applications still face problems in terms of user interface (UI) and user experience (UX), such as unintuitive layouts, confusing navigation, and suboptimal information presentation. This study aims to design a UI/UX prototype of a Mobile Career Center application that is oriented toward user needs. The method employed is Design Thinking, which consists of the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test, supported by the Figma tool. Usability evaluation was conducted using the System Usability Scale (SUS) method. The results show that the designed prototype has a clear usage flow, starting from the registration and login processes to job vacancy searching. Usability testing produced an average SUS score of 77.5, which falls into the good usability category, indicating that the prototype is acceptable to users. The novelty of this study lies in the application of the Design Thinking method in designing a UI/UX prototype for a Mobile Career Center application that is specifically focused on the needs of job-seeking alumni and validated through SUS-based usability testing as a basis for further application development at the implementation stage.

Penulis Koresponden:

Lisda Widiastuti,

Email: lisda.ltt@bsi.ac.id

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi saat ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan hampir di semua aspek kehidupan. Peranan teknologi sangat diperlukan untuk mempermudah pekerjaan agar lebih cepat dan tepat (Saputra et al., 2022). Perkembangan teknologi informasi mendorong perubahan signifikan dalam cara individu mengakses layanan pendidikan dan karier. Aplikasi *mobile* yang dirancang dengan antarmuka (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) yang baik menjadi aspek penting dalam mendukung kebutuhan pengguna, khususnya generasi milenial dan generasi Z yang semakin bergantung pada perangkat *mobile* untuk memperoleh informasi karier dan peluang kerja. Desain UI/UX yang efektif dapat meningkatkan keterlibatan pengguna, memudahkan navigasi, serta meningkatkan tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi yang dikembangkan. UI designer berperan dalam menciptakan desain visual yang menarik dan fungsional, sedangkan UX designer bertugas mengoptimalkan interaksi pengguna dengan antarmuka agar menghasilkan pengalaman penggunaan yang nyaman, aman, dan mudah (Nugrahani et al., 2023).

Dalam konteks tersebut, *Career Center* berbasis *mobile* menjadi solusi strategis untuk membantu mahasiswa dan lulusan dalam mengakses informasi lowongan pekerjaan, bursa kerja, serta layanan pengembangan karier secara mudah dan terintegrasi. Perancangan aplikasi *Career Center* yang responsif dan mudah digunakan memerlukan tahapan perancangan yang sistematis, termasuk pemanfaatan alat desain berbasis *cloud* seperti Figma untuk menghasilkan prototipe awal yang dapat merepresentasikan alur penggunaan aplikasi sebelum tahap implementasi dilakukan.

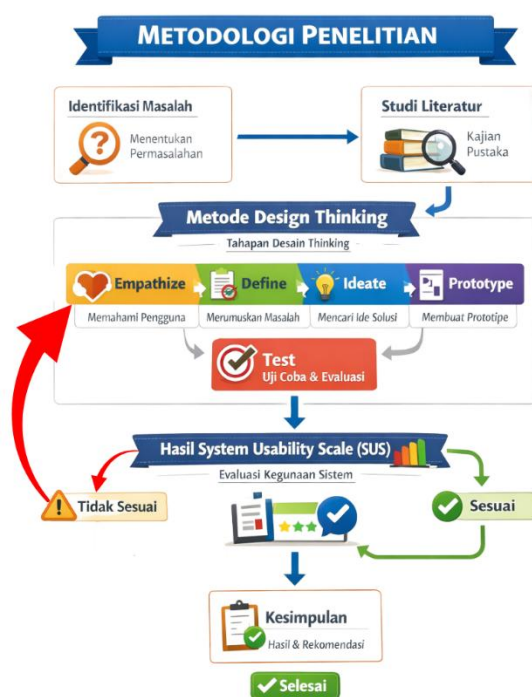
Figma merupakan *platform* perancangan UI/UX yang mendukung pembuatan *wireframe*, *mockup*, dan prototipe interaktif yang dapat diuji oleh pengguna maupun pemangku kepentingan. Penggunaan prototipe memungkinkan visualisasi rancangan sistem secara lebih jelas sehingga memudahkan proses evaluasi desain sejak tahap awal. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan Figma dalam proses prototyping dapat meningkatkan efisiensi perancangan dan kualitas visual aplikasi *mobile* (Bismi et al., 2025).

Berbagai penelitian terkait perancangan UI/UX pada aplikasi *mobile* menegaskan pentingnya perancangan antarmuka yang terstruktur dan berbasis pada pemahaman kebutuhan pengguna. Penelitian mengenai perancangan prototipe UI/UX aplikasi TICCON menunjukkan bahwa penggunaan Figma mampu menghasilkan antarmuka yang lebih intuitif dan mudah dipahami oleh pengguna (Bismi et al., 2025). Selain itu, perancangan UI/UX aplikasi perpustakaan *mobile* menggunakan Figma juga terbukti dapat meningkatkan fungsionalitas aplikasi (Putra & Voutama, 2024). Pendekatan prototyping telah banyak diterapkan dalam perancangan aplikasi pendidikan dan layanan digital lainnya, yang menunjukkan pentingnya iterasi desain serta pengujian awal dalam menghasilkan solusi antarmuka yang efektif (Pernando et al., 2025).

Meskipun telah banyak penelitian mengenai perancangan UI/UX pada berbagai jenis aplikasi *mobile*, kajian yang secara khusus membahas perancangan prototipe UI/UX aplikasi *Mobile Career Center* masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang prototipe antarmuka pengguna (UI/UX) aplikasi *Mobile Career Center* menggunakan metode Desain Thinking dan pengujian System Usability Scale (SUS) serta bantuan tools Figma dengan fokus pada fitur pendaftaran pengguna, pengelolaan profil, serta penyajian informasi lowongan pekerjaan. Metode Design Thinking diawali dengan proses analisis dan perumusan solusi terhadap permasalahan, kemudian dilanjutkan dengan tahap pengujian menggunakan metode usability testing untuk mengevaluasi pengalaman pengguna (*User Experience*) pada desain yang dikembangkan (Fadilah & Sweetania, 2023). Hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan aplikasi pada tahap implementasi selanjutnya serta memberikan rancangan antarmuka yang mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Metode Penelitian

Pada bagian ini, akan diuraikan tentang metodologi penelitian yang akan diimplementasikan yang terdiri dari beberapa tahapan antara lain : identifikasi masalah, studi literatur, metode penelitian menggunakan desain thinking, hasil *system usability scale* dan kesimpulan.



Sumber: Penelitian Mandiri (2025)

Gambar 1. Tahapan Metodologi Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Dalam fase identifikasi masalah, peneliti melakukan sejumlah research dalam mencari permasalahan dapat disimpulkan bahwa Aplikasi mobile *Career Center* berperan penting dalam membantu mahasiswa dan alumni dalam memperoleh informasi lowongan kerja dan pengembangan karier. Namun, pada implementasinya, masih ditemukan permasalahan pada aspek **antarmuka pengguna (UI)** dan **pengalaman pengguna (UX)**, seperti tampilan yang kurang intuitif, alur navigasi yang membingungkan, serta penyajian informasi yang belum optimal. Permasalahan tersebut menyebabkan pengguna mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi secara efektif dan menurunkan tingkat kepuasan pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa proses perancangan aplikasi belum sepenuhnya berfokus pada kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, diperlukan perancangan prototipe UI/UX aplikasi mobile *Career Center* dengan pendekatan *Design Thinking* agar dapat menghasilkan solusi yang berorientasi pada pengguna dan meningkatkan kualitas pengalaman penggunaan aplikasi.

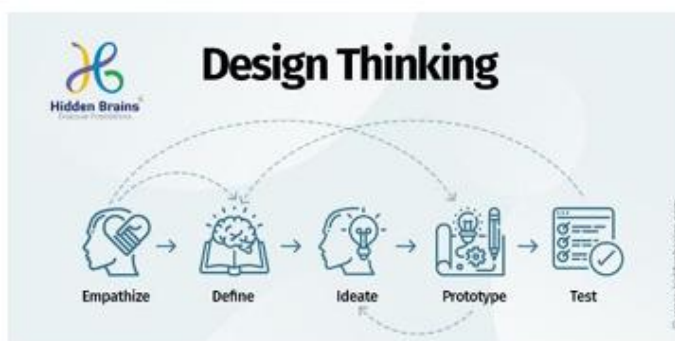
2. Studi Literatur

Penerapan metode Design Thinking dalam pengembangan antarmuka pengguna (UI/UX) mampu menghasilkan rancangan yang sesuai dengan tujuan metode tersebut, yaitu meningkatkan tingkat kepuasan serta kegunaan aplikasi bagi pengguna (Ansori et al., 2023). Pada tahap studi literatur, peneliti mengumpulkan berbagai sumber teori yang relevan guna mendukung penelitian terkait perancangan ulang UI/UX pada aplikasi mobile career center. Sumber yang digunakan meliputi jurnal penelitian terdahulu serta informasi yang diperoleh melalui media daring. Berdasarkan hasil studi literatur tersebut, peneliti menetapkan metode *Design Thinking* sebagai pendekatan dalam menyelesaikan permasalahan pada aplikasi yang melibatkan pemahaman mendalam terhadap pengguna, perumusan permasalahan, pengembangan ide kreatif, pembuatan prototipe, serta pengujian yang dilakukan secara berulang (Ratnaningsih & Rifai, 2024). Selain itu, **Skala Likert** digunakan untuk mengukur penilaian responden melalui kuesioner yang disebar. Selanjutnya, pengujian terhadap desain prototipe dilakukan menggunakan *Figma Mirror*, serta evaluasi kegunaan dan kinerja aplikasi diukur dengan metode **System Usability Scale (SUS)**. Metode System Usability Scale (SUS) merupakan salah satu teknik evaluasi kegunaan yang mampu menghasilkan penilaian yang cukup representatif dengan mempertimbangkan keterbatasan jumlah responden, efisiensi waktu, serta biaya penelitian. Nilai yang diperoleh dari hasil perhitungan SUS selanjutnya dikonversikan ke dalam skor tertentu yang dapat digunakan sebagai dasar

pertimbangan dalam menentukan tingkat kelayakan dan penerimaan suatu aplikasi oleh pengguna (Bilung et al., 2023).

3. Metode Desain *Thinking*

Pada penelitian ini perancangan UI/UX Aplikasi *Mobile Career Center* menggunakan metode desain thinking. Penerapan desain thinking bermanfaat dalam mengatasi tantangan yang ditemui oleh pengguna, terutama permasalahan antarmuka, identifikasi masalah serta ide dan solusi untuk menyelesaikannya (Adha et al., 2023). Berikut gambaran tentang Metode Desain *Thinking*.



Gambar 2. Metode Desain *Thinking*

a. *Empathize*

Tahap ***Empathize*** merupakan proses awal yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap permasalahan yang dialami oleh pengguna. Tahapan ini umumnya dilakukan melalui wawancara, observasi perilaku pengguna, serta berbagai metode lain yang dapat menghasilkan data yang akurat dan relevan dari pengguna (Prasetyo et al., 2023)

b. Define

Tahap **Define** merupakan tahap kedua dalam pendekatan **Design Thinking** yang berfokus pada proses analisis dan perumusan masalah berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap ***Empathize***. Pada tahap ini, seluruh data dan informasi yang telah dikumpulkan akan dianalisis secara mendalam untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang dihadapi oleh pengguna (Alfirahmi et al., 2023).

c. Ideate

Tahap **Ideate** merupakan proses untuk merumuskan berbagai alternatif solusi berdasarkan permasalahan yang telah ditetapkan pada tahap ***Define***. Pada tahap ini, fokus utama adalah menghasilkan sebanyak mungkin ide yang beragam agar solusi atau produk yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal. Seluruh ide yang dihasilkan selanjutnya dituangkan dalam bentuk sketsa sebagai dasar dalam penyusunan dan pengembangan prototipe (Wahyu & Aries, 2023).

d. *Prototype*

Tahap ***Prototype*** merupakan tahap keempat dalam metode **Design Thinking**, di mana prototipe dikembangkan sebagai sarana untuk menguji solusi secara lebih nyata serta memperoleh umpan balik dari pengguna. Umpan balik tersebut digunakan sebagai dasar dalam melakukan evaluasi, perbaikan, maupun penyesuaian terhadap solusi yang dirancang. Prototipe sendiri merupakan representasi awal dari produk yang dapat ditunjukkan kepada pengguna atau pihak terkait, sehingga memungkinkan mereka untuk mencoba, memahami, dan mengeksplorasi konsep serta fitur dari produk yang sedang dikembangkan (Samsudin et al., 2023)

e. Test

Tahap **Testing** merupakan tahap terakhir dalam metode **Design Thinking** yang berfokus pada proses evaluasi terhadap prototipe yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, prototipe diuji secara langsung oleh pengguna untuk memperoleh berbagai umpan balik terkait kemudahan penggunaan, fungsionalitas, serta pengalaman pengguna secara keseluruhan. Umpan balik yang diperoleh dari hasil pengujian tersebut digunakan sebagai dasar untuk menilai efektivitas solusi yang dirancang serta mengidentifikasi kekurangan yang masih perlu diperbaiki. Melalui tahap Testing, peneliti dapat memastikan bahwa prototipe yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna sebelum dilanjutkan ke tahap pengembangan selanjutnya (Reynaldi & Setiyawati, 2022).

4. System Usability Scale (SUS)

Metode **System Usability Scale (SUS)** merupakan salah satu metode pengujian yang bersifat cepat dan memiliki tingkat validitas yang baik dalam mengukur tingkat *usability* suatu produk. Metode ini digunakan untuk menilai aspek *usability* secara subjektif, meliputi efektivitas, efisiensi, dan tingkat kepuasan pengguna, sehingga dapat memberikan gambaran mengenai kualitas pengalaman pengguna terhadap produk yang diuji (Wahyu & Aries, 2023).

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini menerapkan **skala Likert** dengan rentang penilaian dari **1 hingga 5**, di mana nilai **1** menunjukkan *sangat tidak setuju* dan nilai **5** menunjukkan *sangat setuju* (Hiariej & Setiyawati, 2022). Tabel 1 berikut ini merupakan 10 pertanyaan pengguna yang digunakan pada metode *System Usability Scale*.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Metode SUS

No	Pertanyaan
1	Saya akan sering menggunakan aplikasi ini
2	Aplikasi ini terasa rumit untuk digunakan
3	Aplikasi ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakan aplikasi ini
5	Fitur-fitur aplikasi terintegrasi dengan baik
6	Terdapat banyak inkonsistensi dalam aplikasi
7	Kebanyakan orang akan cepat memahami penggunaan aplikasi ini
8	Aplikasi ini terasa membingungkan
9	Saya merasa percaya diri menggunakan aplikasi ini
10	Saya perlu membiasakan diri sebelum menggunakan aplikasi ini

Data pengujian dikumpulkan dan dihitung dengan ketentuan berikut (Adha et al., 2023):

- Poin untuk setiap pertanyaan pengguna bernomor ganjil dihitung menggunakan rumus $x-1$, yang mana x adalah angka skala yang diberikan oleh pengguna terhadap pertanyaan tersebut.
- Poin dalam setiap pertanyaan pengguna bernomor genap maka menggunakan rumus $5-x$.
- Sub skor adalah akumulasi poin dari setiap pertanyaan pengguna yang nantinya dikalikan dengan konstanta 2,5.
- Skor SUS diperoleh dari rata-rata akumulasi sub-skor.

Hasil dan Pembahasan

Melalui penerapan lima tahapan dalam proses Design Thinking, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan gagasan baru sekaligus solusi terhadap permasalahan yang ditemukan dalam perancangan ulang UI/UX aplikasi *Career Center*. Dengan mengadopsi pendekatan tersebut, penelitian ini menghasilkan sebuah prototipe desain aplikasi berbasis *mobile* yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Adapun tahapannya sebagai berikut :

1. *Empathize*

Pada tahap ini dilakukan proses tanya jawab berupa *interview* langsung berupa kuesioner yang disebarkan kepada beberapa alumni yang sedang fokus dalam mencari pekerjaan dan merasa sangat membutuhkan satu media untuk memenuhi kebutuhannya berupa aplikasi pencarian kerja yang harus dimiliki oleh perguruan tinggi tempat mereka berkuliah. Setelah berhasil mengumpulkan jawabannya, didapat beberapa sudut pandang dari beberapa alumni tersebut yang akan kita sebut sebagai calon pengguna yang kita buat ke dalam bentuk user persona. Pada setiap persona berisi identitas seperti nama, umur dan hobi. Selanjutnya berisikan tujuan, frustration keadaan saat ini pada pengetahuan tentang aplikasi *mobile*, Gambar 2 merupakan bentuk user persona yang didapatkan dari user atau calon pengguna.



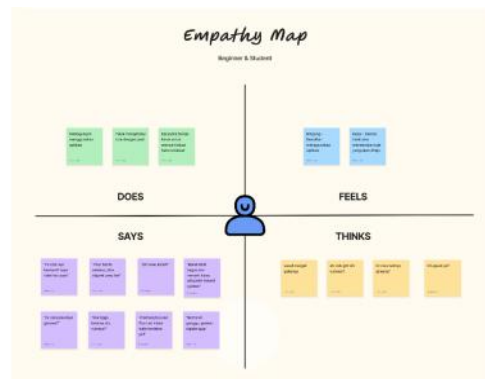
Sumber: Penelitian Mandiri (2025)

Gambar 3. User Persona Calon Pengguna

Adapun beberapa rangkuman sudut pandang mereka secara umum bahwa :

- Sebagian pengguna sangat antusias terhadap aplikasi berbasis *mobile* dikarenakan simple dan mudah di akses menggunakan perangkat apapun.
- Beberapa pengguna membutuhkan aplikasi pencarian kerja yang dapat dipercaya dan kredible dan mungkin tidakakan merugikan bagi penggunanya.
- Beberapa aplikasi mobile pencarian kerja terlihat kurang menarik dan meyakinkan dari segi desain.
- Susah untuk dipahami ketika pengguna ingin mengeksplor sendiri cara penggunaannya.
- Kurang updatenya informasi yang tersedia di aplikasi mobile yang terdahulu.

Pada tahap perancangan tentunya membutuhkan kesimpulan yang dapat mudah ditarik benang merahnya, maka dibuatkan map agar mudah dibaca, pendekatan ini memungkinkan untuk memahami kebutuhan, motivasi dan tantangan serta merancang solusi yang relevan dan inklusif bagi seluruh spektrum pengguna.



Sumber: Penelitian Mandiri (2025)

Gambar 4. Empathy Map Calon Pengguna

Selanjutnya dikarenakan metode *empathy map* kurang mencakup masalah secara luas, kami melakukan metode *card sorting* untuk mendefinisikan pain points dan juga user needs, yang mana akan digunakan untuk kebutuhan pembuatan *how might we* nanti.



Sumber: Penelitian Mandiri (2025)

Gambar 5. Card Sorting

2. Define

Tahap Define merupakan proses merumuskan inti permasalahan berdasarkan temuan yang diperoleh dari tahap Empathize. Pada tahap ini, hasil observasi dan wawancara yang telah divisualisasikan dalam bentuk *User Persona* dan *Empathy Map* disintesis untuk menemukan permasalahan utama atau Pain Point, yang kemudian dirumuskan dalam bentuk pertanyaan terbuka yang disebut *How Might We* (HMW). Tujuan dari HMW adalah untuk mengarahkan proses pencarian solusi secara kreatif dan terfokus.



Sumber: Penelitian Mandiri (2025)

Gambar 6. Pain Point



Gambar 7. How Might We

3. Ideate

Tahap Ideate merupakan proses *brainstorming* atau pencarian ide-ide. solusi yang kreatif dan inovatif

berdasarkan rumusan masalah dari tahap *Define*. Pada tahap ini, aplikasi yang hendak dibangun berusaha menjawab pertanyaan *How Might We* dengan berbagai pendekatan solusi, yang kemudian dipilih dan diprioritaskan untuk dikembangkan lebih lanjut. Beberapa metode yang digunakan dalam tahap ini antara lain: Ide Solusi, Prioritization Idea, *Crazy 8*, dan *User Flow*.

Adapun beberapa ide solusi yang bertujuan untuk menjawab kebutuhan dan mengatasi tantangan pengguna dalam mendapatkan informasi dan pekerjaan impiannya. Ide-ide ini didasarkan pada hasil wawancara, user persona, serta pemetaan empati yang dilakukan sebelumnya.



Sumber: Penelitian Mandiri (2025)

Gambar 8. Ide Solusi

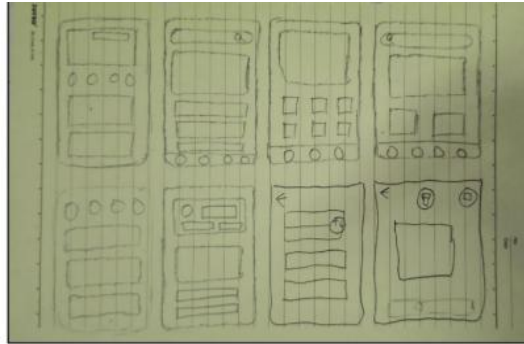
Setelah didapatkan ide solusi kemudian dipetakan kedalam bentuk *Prioritization Idea*. *Prioritization* Ide merupakan proses pemilahan ide berdasarkan tingkat kepentingan dan kemudahan implementasi. Tujuannya adalah untuk menentukan fitur mana yang perlu dikembangkan terlebih dahulu agar berdampak langsung terhadap pengalaman pengguna dan sesuai dengan kapasitas tim dalam tahap awal pengembangan.



Sumber: Penelitian Mandiri (2025)

Gambar 9. Prioritization Idea

Berikutnya dilakukan realisasi ide kedalam bentuk visual kasar yang dibuat secara spontan dan dalam waktu yang singkat sehingga gambar masih dituangkan dikertas dengan menggunakan goresan pensil. Metode tersebut yaitu Metode *Crazy 8's* yang merupakan salah satu teknik dalam proses *Design Thinking* yang digunakan untuk mengeksplorasi berbagai ide desain dalam waktu singkat. Teknik ini mendorong anggota tim untuk berpikir cepat dan kreatif dengan membuat delapan sketsa berbeda dalam waktu delapan menit. Tujuan utamanya adalah untuk menemukan beragam pendekatan visual dan solusi desain terhadap suatu permasalahan.



Sumber: Penelitian Mandiri (2025)

Gambar 10. Crazy'8

Tahapan berikutnya adalah merancang alur kerja dari rancangan aplikasi yaitu dengan menggambarannya menggunakan *user flow*. *User Flow* adalah diagram atau gambaran alur langkah-langkah yang dilalui pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi, mulai dari awal hingga tujuan akhir tercapai.

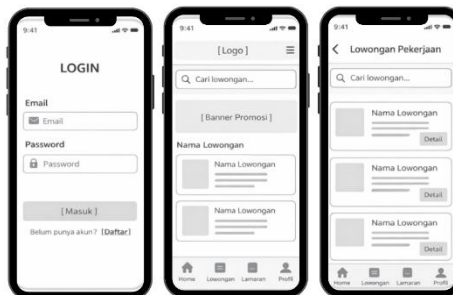


Sumber: Penelitian Mandiri (2025)

Gambar 11. User Flow

4. *Prototype*

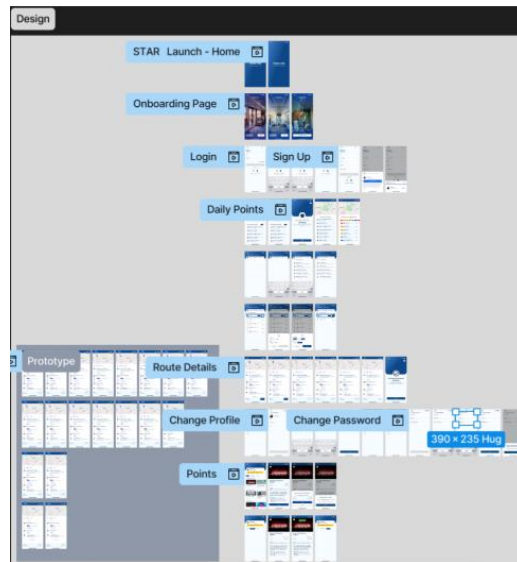
Tahapan *prototype* merupakan proses merancang purwarupa awal dari tampilan aplikasi atau website berdasarkan solusi yang diperoleh dari tahap sebelumnya. Tujuan dari pembuatan *prototype* adalah untuk menguji bagaimana ide-ide solusi dapat diwujudkan ke dalam bentuk visual dan interaktif, sebelum dikembangkan menjadi produk akhir. *Prototype* dibuat agar dapat divalidasi oleh pengguna melalui simulasi penggunaan yang mendekati pengalaman nyata. Dari hasil pengujian ini, desainer dapat menerima masukan untuk menyempurnakan antarmuka.



Sumber: Penelitian Mandiri (2025)

Gambar 12. Wireframe Halaman Aplikasi

Wireframe merupakan representasi visual awal dari desain antarmuka (UI) sebuah aplikasi atau website. Wireframe tidak menampilkan elemen visual secara detail seperti warna, gambar, atau tipografi akhir. Sebaliknya, wireframe berfungsi sebagai sketsa kerangka dasar yang menunjukkan struktur, tata letak, dan posisi elemen-elemen utama dalam setiap halaman.

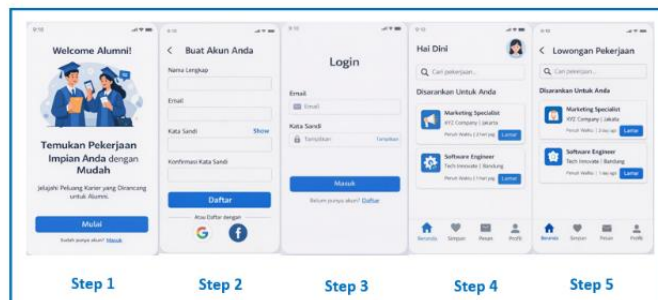


Sumber: Penelitian Mandiri (2025)

Gambar 13. *Prototype*

5. Test

Proses *usability testing* dilakukan untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan, efektivitas, dan kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan prototipe aplikasi **Career Center berbasis mobile**. Pengujian ini menggunakan prototipe (*mockup*) yang telah dirancang dan merepresentasikan alur utama penggunaan aplikasi, mulai dari halaman awal hingga pencarian lowongan pekerjaan.



Sumber: Penelitian Mandiri (2025)

Gambar 14. *Prototype* yang di Uji

Pada **Step 1**, responden diminta untuk membuka aplikasi dan mengamati tampilan halaman awal (*welcome screen*). Pada tahap ini, pengujian difokuskan pada kejelasan informasi awal, daya tarik visual, serta kemudahan pengguna dalam memahami tujuan aplikasi dan menemukan tombol untuk melanjutkan ke tahap berikutnya. Selanjutnya pada **Step 2**, pengguna diarahkan untuk melakukan proses pendaftaran akun (*registrasi*). Responden diminta mengisi data yang diperlukan, seperti nama lengkap, email, dan kata sandi. Tahap ini bertujuan untuk menguji kemudahan pengisian formulir, kejelasan label input, serta kenyamanan pengguna dalam proses pembuatan akun baru. Pada **Step 3**, pengguna melakukan proses *login* menggunakan akun yang telah dibuat. Pengujian pada tahap ini berfokus pada kemudahan akses masuk, kejelasan tombol login, serta respons sistem setelah pengguna memasukkan data akun. Kemudian pada **Step 4**, pengguna

diarahkan ke halaman utama aplikasi (*dashboard*), yang menampilkan fitur pencarian pekerjaan dan rekomendasi lowongan. Pada tahap ini, responden diminta untuk mencari informasi lowongan kerja yang sesuai. Pengujian dilakukan untuk menilai kemudahan navigasi, kejelasan ikon, serta keterpahaman tata letak fitur utama aplikasi. Pada **Step 5**, pengguna mengakses halaman daftar lowongan pekerjaan yang tersedia. Responden diminta untuk memilih salah satu lowongan kerja yang ditampilkan. Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi kejelasan informasi lowongan, kemudahan membaca detail pekerjaan, serta kenyamanan pengguna dalam menjelajahi daftar pekerjaan yang disediakan

	Step 1	Step 2	Step 3	Step 4	Step 5
User 1	●	●	●	●	●
User 2	●	●	●	●	●
User 3	●	●	●	●	●
User 4	●	●	●	●	●
User 5	●	●	●	●	●

● Lancar
● Cukup Lama
● Stop

Sumber: Penelitian Mandiri (2025)

Gambar 15. Hasil *Usability Testing*

Berdasarkan hasil *usability testing* yang ditunjukkan pada tabel, seluruh responden (User 1 hingga User 5) berhasil menyelesaikan setiap tahapan pengujian, mulai dari **Step 1 hingga Step 5**, dengan kategori **lancar**. Tidak ditemukan kendala berarti selama proses penggunaan prototipe aplikasi Career Center, baik pada tahap awal penggunaan, pendaftaran, login, hingga pencarian dan pemilihan lowongan pekerjaan. Hasil ini menunjukkan bahwa alur penggunaan aplikasi telah dirancang dengan baik dan mudah dipahami oleh pengguna. Selain itu, tidak terdapat tahapan yang membutuhkan waktu lama (*cukup lama*) maupun menyebabkan pengguna berhenti (*stop*), sehingga dapat disimpulkan bahwa prototipe aplikasi memiliki tingkat kegunaan yang baik dari sisi kemudahan navigasi dan kejelasan antarmuka.

6. *System Usability Scale (SUS)*

Setelah seluruh tahapan selesai dilakukan, responden diminta untuk mengisi kuesioner **System Usability Scale (SUS)** guna memberikan penilaian terhadap tingkat kegunaan aplikasi secara keseluruhan. Hasil dari pengujian ini digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui tingkat usability prototipe serta sebagai dasar perbaikan desain antarmuka dan pengalaman pengguna pada aplikasi *Career Center*.

Tabel 2. Hasil Kuesioner *System Usability Scale (SUS)* Aplikasi *Mobile Career Center*

No	Pernyataan SUS	R1	R2	R3	R4	R5
1	Saya akan sering menggunakan aplikasi ini	4	4	3	5	4
2	Aplikasi ini terasa rumit untuk digunakan	2	2	3	1	2
3	Aplikasi ini mudah digunakan	4	4	3	5	4
4	Saya membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakan aplikasi ini	2	3	3	1	2
5	Fitur-fitur aplikasi terintegrasi dengan baik	5	4	4	5	4
6	Terdapat banyak inkonsistensi dalam aplikasi	2	2	3	1	2
7	Kebanyakan orang akan cepat memahami penggunaan aplikasi ini	4	4	3	5	4
8	Aplikasi ini terasa membingungkan	1	2	3	1	2
9	Saya merasa percaya diri menggunakan aplikasi ini	5	4	4	5	4
10	Saya perlu membiasakan diri sebelum menggunakan aplikasi ini	2	3	3	1	2

Tabel 3. Total Skor SUS per Responde (setelah konversi SUS & $\times 2,5$)

Responden	Skor SUS
R1	77,5
R2	80
R3	80
R4	75
R5	75
Rata-rata	77,5

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang terdiri dari 10 pernyataan oleh lima responden, diperoleh nilai rata-rata SUS sebesar **77,5**. Nilai tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *mobile career center* memiliki tingkat usability yang **baik (good usability)** dan dapat diterima oleh pengguna.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang prototipe antarmuka pengguna (UI/UX) aplikasi Mobile Career Center dengan menggunakan metode Design Thinking. Proses perancangan dilakukan melalui lima tahapan, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Hasil perancangan menunjukkan bahwa prototipe aplikasi telah memiliki alur penggunaan yang jelas, mulai dari proses pendaftaran, login, hingga pencarian lowongan pekerjaan. Pengujian usability menggunakan metode System Usability Scale (SUS) menghasilkan nilai rata-rata sebesar 77,5 yang termasuk dalam kategori baik (good usability). Hal ini menunjukkan bahwa prototipe aplikasi mudah digunakan dan dapat diterima oleh pengguna. Dengan demikian, prototipe yang dihasilkan dapat digunakan sebagai dasar pengembangan aplikasi Mobile Career Center pada tahap selanjutnya. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi dalam perancangan UI/UX aplikasi layanan karier berbasis mobile di perguruan tinggi. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan aplikasi hingga tahap implementasi serta melibatkan lebih banyak responden agar hasil pengujian lebih optimal.

Referensi

- Adha, I. A., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). *PERANCANGAN UI / UX APLIKASI OGAN LOPIAN DISKOMINFO*. 7(1), 55–70.
- Alfirahmi, D. M., Kania, D. S., & Yusup, D. (2023). *Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Sampah Plastik Menggunakan Pendekatan Design Thinking*. 3, 219–233.
- Ansori, S., Hendradi, P., & Nugroho, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1072–1081. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3648>
- Bilung, M., Maharani, S., & Khairina, D. M. (2023). Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Terpadu Layanan Program Studi (SIPL0) Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Adopsi Teknologi Dan Sistem Informasi (ATASI)*, 2(2), 89–97. <https://doi.org/10.30872/atasi.v2i2.387>
- Bismi, W., Putri, H., Qomaruddin, M., & Putri, D. (2025). Perancangan Design Prototype UI/UX Aplikasi TICCON Menggunakan Metode Design Thinking. *IMTechno: Journal of Industrial Management and Technology*, 6(1), 15–21. <https://doi.org/10.31294/imtechno.v6i1.6929>
- Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (2023). Perancangan Design Prototype UI/UX Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 132–146. <https://doi.org/10.56127/juit.v2i2.826>
- Hiariej, R., & Setiyawati, N. (2022). Evaluasi User Experience Dan Usability Sistem Informasi Tugas Akhir Fti Uksw Menggunakan User Experience Questionnaire Dan System Usability Scale. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 6(Desember), 58–63.
- Nugrahani, T. A., Dianasari, D., & Amalia, K. N. (2023). Implementasi Design Thinking Pada Perancangan UI/UI Aplikasi Pemesana Jamu Berbasis Mobile. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 3(3), 919–920.
- Pernando, A., Danuarta, T., Nugraha, M. A., Fikri, D., Faldan Caesar, M., & Sitepu, D. (2025). Development and Usability Evaluation of a Mobile-Based Educational System Prototype Using Figma. *Digital Frontier: Journal of Computer and Science Innovation*, 1(2), 3089–9532.
- Prasetyo, S., Mahendra, M., & Karyawati, E. (2023). *PERANCANGAN MOBILE-WEBSITE MANAJEMEN SAMPAH*. 1(November 2022), 475–482.
- Putra, M. T., & Voutama, A. (2024). Perancangan UI / UX Aplikasi Perpustakaan Online Berbasis Mobile Menggunakan Software Figma. *Jurnal Elektronik Ilmu Komputer Udayana*, 12(4), 973–980.
- Ratnaningsih, D., & Rifai, A. (2024). Perancangan UI/UX Design Aplikasi Penilaian E-Raport Dengan Metode <https://jurnal.bsi.ac.id/index.php/jais>

- Pendekatan Design Thinking. *Journal of Computer Science and Information Technology*, 1(2), 75–88.
<https://doi.org/10.59407/jcsit.v1i2.559>
- Reynaldi, V. K., & Setiyawati, N. (2022). PERANCANGAN UI/UX FITUR MENTOR ON DEMAND MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PLATFORM PENDIDIKAN TEKNOLOGI. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 07(September), 835–849.
- Samsudin, A. D., Ardiansyah, B. N., Juardi, D., & Poetri, J. L. (2023). Perancangan UI/UX pada Aplikasi Financial Technology ARENA. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(10), 167–186.
- Saputra, D., Fandy, Martin, N., Susanto, R. I., Andres, Y., & Pribadi, M. R. (2022). Pengembangan UI/UX Pada Aplikasi KERJA.IN dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022*, 313–320.
- Wahyu, S. A. P., & Aries, D. I. (2023). Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 04(01), 50–61.