

# UI/UX Design pada Platform Jobs Connect Menggunakan Metode Design Thinking

Shynta Octavia<sup>\*1</sup>, Septi Andryana<sup>2</sup>

Sistem Informasi Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional

E-mail: <sup>\*1</sup>shyntaoctavia2019@student.ac.id, <sup>2</sup>septi.andryana@civitas.unas.ac.id

## ABSTRAK

*User Interface merupakan hal yang membuat sebuah tampilan program menjadi lebih menarik. Tujuan dibuatnya Desain UI dan UX pada platform Jobs Connect untuk mendapatkan informasi lowongan pekerjaan yang valid dengan desain yang sederhana di lingkup teknologi informasi bagi alumni Universitas Nasional, khususnya Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika, dengan menerapkan metode Design Thinking agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Untuk mengumpulkan data pada penelitian ini, wawancara, kuesioner, dan tinjauan pustaka digunakan, dengan menghasilkan nilai rata-rata sebesar 2,07 pada skala pengujian sistem UEQ. Dalam uji coba pengalaman pengguna, hasil skala untuk Kejelasan dan Stimulasi berada pada kategori "Good", sedangkan untuk Daya Tarik, Efisiensi, Ketepatan, dan Kebaruan berada pada kategori "Excellent". Temuan pengujian menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil memberikan antarmuka pengguna yang layak dan memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan untuk meningkatkan permintaan pengguna berdasarkan nilai rata-rata.*

**Kata Kunci:** Antarmuka Pengguna, Pengalaman Pengguna, Design Thinking, User Experience Questionnaire.

## ABSTRACT

*The User Interface is what makes a program look more attractive. The purpose of creating UI and UX designs on the Jobs Connect platform is to obtain valid job vacancy information with a simple design in the scope of information technology for National University alumni, especially the Faculty of Communication and Informatics Technology, by applying the Design Thinking method to suit user needs. To collect data in this study, interviews, questionnaires, and literature review were used, resulting in an average score of 2.07 on the UEQ system testing scale. In the user experience test, the scale results for Clarity and Stimulation were in the "Good" category, while those for Attraction, Efficiency, Accuracy, and Novelty were in the "Excellent" category. The test findings show that this study succeeded in providing a decent user interface and providing a pleasant user experience to increase user requests based on an average rating.*

**Keywords:** User Interface, User Experience, Design Thinking, User Experience Questionnaire.

## 1. PENDAHULUAN

Yang menarik dari suatu program adalah Antarmuka Pengguna (UI). Program dikatakan mudah digunakan ketika pengguna dapat dengan cepat dan mudah memahami tujuan UI dan cara menggunakan aplikasi tersebut[1]. Upaya peningkatan produk berbasis UX sangat penting karena antarmuka pengguna yang kompleks dapat membingungkan pengguna, sehingga

menyebabkan kegagalan aplikasi. Salah satu alasan utama kegagalan tersebut adalah terjadinya kesalahan UI [2].

Banyaknya mahasiswa dan mahasiswi FTKI UNAS yang telah lulus dari perkuliahan membutuhkan langkah berikutnya berupa suatu bidang pekerjaan sehingga dapat meningkatkan perekonomian serta kemampuan yang telah dipelajari dalam dunia perkuliahan. Dengan seiring perkembangan teknologi era revolusi industri 5.0 yang sangat cepat, dibutuhkannya inovasi baru berupa ketersediaan platform yang menyediakan lowongan pekerjaan secara cepat, bersifat sederhana, dan mudah digunakan dengan harapan dapat membantu meningkatkan kondisi perekonomian masyarakat Indonesia yang telah terdampak pandemi Covid-19 beberapa tahun terakhir.

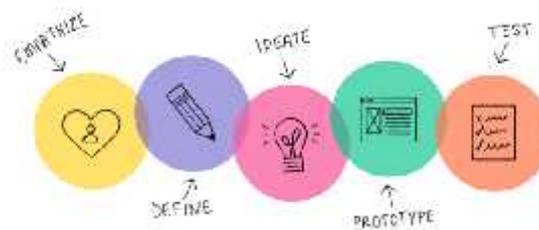
Bagi lulusan sarjana dibidang IT (Information Technology) tentunya menginginkan bidang pekerjaan yang serupa sehingga dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Untuk mencari lowongan pekerjaan, hingga saat ini masih banyak dan sulit karena adanya beberapa kualifikasi diri serta minimnya informasi lowongan pekerjaan yang selaras dibidangnya[3]. Para pencari kerja khususnya lulusan mahasiswa FTKI UNAS memerlukan informasi lowongan pekerjaan yang mudah digunakan dan pihak terkait memberikan fasilitas situs lowongan pekerjaan bagi lulusan mahasiswa FTKI UNAS. Mengenai informasi lowongan pekerjaan pada situs tersebut nantinya didapatkan dari alumni serta para dosen pengajar atau seluruh civitas Universitas Nasional.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat desain antarmuka pengguna (User Interface Design) dan melakukan usability testing User Experience untuk mendapatkan dan menghasilkan informasi lowongan pekerjaan di lingkup teknologi informasi bagi alumni Universitas Nasional khususnya Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika.

Sumber-sumber referensi yang menjadi dasar penelitian ini adalah studi literatur atau jurnal sebelumnya, yang telah dilakukan mengenai topik yang sama. Berdasarkan studi literatur[4], penulis tertarik untuk menerapkan metode Design Thinking dalam pengembangan UI/UX pada Platform Jobs Connect yang akan dikelola oleh Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Karena pada metode ini, Design Thinking bermanfaat dalam mencari solusi dari suatu masalah, dengan cara menyusun kembali masalahnya dalam sudut pandang manusia, lalu menambahkan banyak ide-ide saat sesi diskusi, dan melakukan uji coba.

Pada tahap pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan pencarian informasi berdasarkan eksplorasi jurnal terdahulu, hasil referensi penelitian serupa dengan menggunakan metode Design Thinking. Selain itu peneliti menggunakan penelitian yang relevan. Berikut ini adalah referensi penelitian jurnal terdahulu yang terkait dengan penelitian penulis. Mengacu dari penelitian [4], hasil dari penelitian tersebut manfaat yang dihasilkan dari penerapan Design Thinking untuk pengembangan UI/UX untuk aplikasi kerja.in. Terdapat seberapa bagus design aplikasi berdasarkan hasil responden dalam bentuk rating terdapat rating 1 sampai 3 sebanyak 0 responden, rating 4 sebanyak 10 responden, rating 5 sebanyak 26 responden. Mengacu dari penelitian [5]. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan tahapan evaluasi yang menggunakan sistem User Experience Questionnaire terdapat 72 responden dengan nilai mean sebesar 0,20 untuk design lama dan 1.28 untuk desig baru maka penelitian penelitian dinyatakan berhasil.

## 2. METODE PENELITIAN



Gambar 1. Proses Metode Design Thinking

Proses "Design Thinking" dikenal sebagai metode yang teliti dan cermat untuk mengembangkan solusi yang dimulai dengan proses empati terhadap kebutuhan target yang "berpusat pada manusia" dan mengarah pada inovasi yang tahan lama berdasarkan kebutuhan dari pengguna.[6]. Tahapan yang ada pada metode kali ini adalah Fase *Empathize*, Fase *Define*, Fase *Ideate*, Fase *Prototype*, dan Fase *Testing*.

### 1.1. *Empathize*

Pada tahap ini, dilakukan beberapa penelitian sekunder agar dapat lebih banyak informasi mengenai *problem* yang akan diselesaikan. Peneliti mencari tahu tentang kebutuhan, kebiasaan, dan kesulitan yang dialami oleh freshgraduate Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika khususnya kepada alumni lulusan 1 tahun terakhir. Berdasarkan hasil penelitian yang kami peroleh dapat disimpulkan bahwa mereka membutuhkan informasi lowongan pekerjaan dari pihak kampus yang bekerjasama dengan beberapa perusahaan maupun dari alumni-alumni terdahulu, namun sebagian besar kendala yang mereka hadapi adalah dari banyaknya platform lowongan pekerjaan, mereka membutuhkan design User Interface yang sederhana agar tidak terlalu membingungkan.

#### 1.1.1. *Research Objective*

- *Problem*  
Sebuah keresahan khususnya bagi beberapa freshgraduate atau lulusan mahasiswa Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika jika setelah wisuda masih belum mendapatkan pekerjaan untuk karir kedepannya. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya atau sedikitnya informasi lowongan pekerjaan yang sesuai, terpercaya, dan platform lowongan pekerjaan yang mudah digunakan. Sebagai contoh untuk platform portal job online adalah Glints, Jobstreet.id, Indeed, dan lain sebagainya merupakan platform portal job online yang tidak terpercaya karena banyaknya kasus penipuan mengenai lowongan pekerjaan sehingga menimbulkan kerugian kepada calon pencari pekerjaan apalagi minimnya pengetahuan untuk seorang freshgraduate yang baru ingin terjun kedalam dunia kerja.
- *Problem Statement*
  - a) Apakah terdapat kendala selama mencari pekerjaan melalui platform portal job online?

- b) Apakah dengan banyaknya pilihan platform portal job online terjadi sebuah permasalahan baru?
- c) Bagaimana solusi yang terbaik agar sistem platform job vacancy menjadi lebih terpercaya?
- *Objective*  
Membuat sebuah “One Stop Solution Platform” yang dapat memudahkan dan terpercaya bagi freshgraduate lulusan FTKI UNAS dalam mencari lowongan pekerjaan.
- *Sub-Objective*
  - a) Memahami apa saja yang dibutuhkan freshgraduate atau lulusan FTKI UNAS dalam mencari lowongan pekerjaan
  - b) Mengidentifikasi faktor penghambat yang dapat mengurangi potensi kerugian atas kasus penipuan pada informasi lowongan pekerjaan
  - c) Mengidentifikasi faktor pendukung yang dapat memudahkan para pencari lowongan pekerjaan khususnya freshgraduate atau lulusan FTKI UNAS

### 1.1.2. Research Question

- *Sub-Objective 1*
  - a) Kebutuhan apa yang penting bagi freshgraduate atau lulusan FTKI UNAS dalam mencari lowongan pekerjaan?
  - b) Apakah kebutuhan freshgraduate atau lulusan FTKI UNAS dalam mencari lowongan pekerjaan sudah terpenuhi oleh platform portal job online yang tersedia saat ini?
- *Sub-Objective 2*
  - a) Apakah platform portal job online yang telah ada saat ini memberikan dampak positif tanpa adanya kerugian yang dialami oleh para pencari pekerjaan?
  - b) Apakah dengan banyaknya opsi platform portal job online akan menimbulkan masalah baru?
- *Sub-Objective 3*
  - a) Apa yang menjadi keunggulan dari platform portal job bagi para pencari pekerjaan?
  - b) Apakah terdapat potensi keuntungan dalam menggunakan platform portal job online?

### 1.1.3. Research Hypothesis

- *Sub-Objective 1*
  - a) Saat ini para pencari pekerjaan membutuhkan sebuah platform dengan fitur-fitur yang mudah digunakan untuk mengoptimasi serta menampung semua informasi lowongan pekerjaan kebutuhan para pencari pekerjaan khususnya freshgraduate atau lulusan Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional
  - b) Belum. Saat ini platform yang tersedia hanya memenuhi salah satu kebutuhan yang spesifik seperti informasi lowongan pekerjaan yang dibagikan namun tidak mengedepankan aspek lainnya seperti platform yang kurang user friendly atau banyaknya fitur yang membuat bingung pengguna

- *Sub-Objective 2*
  - a) Belum. Karena saat ini masih ada kasus penipuan pada beberapa platform portal job online yang membagikan informasi lowongan pekerjaan serta para pencari lowongan pekerjaan mengalami kerugian berupa data diri hingga kerugian materi berupa uang
  - b) Iya. Karena banyaknya opsi platform portal job malah memberikan oknum yang tidak bertanggung jawab untuk membagikan informasi lowongan pekerjaan yang tidak valid dan merugikan para pencari lowongan pekerjaan
- *Sub-Objective 3*
  - a) Keunggulan dari platform portal job online adalah memudahkan para pencari lowongan pekerjaan tanpa harus memakan waktu yang lama untuk mendatangi perusahaan satu persatu, serta bisa mengurangi biaya akomodasi dan biaya pengeluaran untuk cetak berkas-berkas yang dibutuhkan
  - b) Salah satu keuntungan yang didapatkan oleh para pencari pekerjaan adalah mudahnya memilih berbagai macam lowongan pekerjaan dimana saja dan kapan saja di suatu platform khusus yang terpercaya. Serta dapat memudahkan dalam meniti karir di dunia kerja kepada para lowongan pekerjaan

#### 1.1.4. Research Methodology

Pada research methodology dalam penelitian ini yaitu In-Depth Interview (Wawancara Mendalam) dengan kualifikasi responden sebagai berikut:

- Laki-Laki dan Perempuan
- Usia 21-35 tahun
- Mahasiswa, freshgraduate atau alumni lulusan Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional
- Job Seeker (Pencari Lowongan Pekerjaan) atau telah bekerja minimal dalam 3bulan terakhir
- Terbiasa menggunakan platform pencari lowongan pekerjaan secara online

#### 1.2. Define

Ditahap ini yaitu mendefinisikan *problem* dari tahap sebelumnya dan memetakan informasi yang diperoleh ke dalam pain point[7]. Pain point mengacu pada masalah yang sangat spesifik yang dialami pengguna dari aspek apa pun.

##### 1.2.1. Data Collection

Data diperoleh dari hasil wawancara dengan responden menggunakan media *google meet* secara online. Sehingga dapat diperoleh *data collection* sebagai berikut:

- a) *Says*
  - Banyaknya penipuan informasi lowongan pekerjaan pada platform portal job online karena beberapa oknum yang ingin mengambil keuntungan sepihak
  - Membingungkan jika terlalu banyaknya fitur yang ada didalam platform
  - Perlu banget informasi lowongan pekerjaan dari sumber yang akurat dan terpercaya

## b) Does

- Harus benar-benar memfilter lowongan pekerjaan yang tidak menipu dan merugikan
- Membutuhkan waktu sedikit lebih lama untuk mengeksplor fitur-fitur yang ada pada platform portal job online karena banyaknya fitur-fitur yang membuat bingung
- Menjaga berkas-berkas data diri yang penting karena khawatir akan penipuan pada informasi lowongan pekerjaan tersebut

## c) Feels

- Kebingungan
- Khawatir
- Kesulitan
- Cemas

## d) Thinks

- Membuat sebuah platform lowongan pekerjaan secara online berdasarkan informasi yang terpercaya. Seperti dari tempat ia bekerja, rekan kerja, ataupun sumber yang tidak merugikan para pencari lowongan pekerjaan
- Fitur-fitur yang tidak penting pada platform lowongan pekerjaan secara online lebih baik ditiadakan
- Platform lowongan pekerjaan secara online dibuat dengan simple dan mudah digunakan
- Dapat menjaga dengan aman berkas-berkas serta data diri pelamar pekerjaan

### 1.2.2. User Persona

Membuat User Persona sangatlah penting agar bisa menyentuh target tujuan secara lebih mudah dan juga cepat. User Persona dibuat untuk meningkatkan daya tarik pelanggan. Dengan membuat User Persona maka informasi dan pesan pemasaran akan bisa lebih tepat sasaran pada para pengguna produk nantinya.



Gambar 2. UserPersona Jobs Connect

Pada gambar 2 merupakan profile user salah satu responden untuk menemukan profile, frustrations, dan goals yang dapat di deskripsikan melalui user persona. Dengan adanya user persona tersebut maka peneliti dapat melihat target tujuan dengan lebih mudah.

1.2.3. User Journey Maps



Gambar 3. User Journey Maps

Pada gambar 3 merupakan User Journey Maps dari salah satu responden yang akan digunakan untuk menemukan pola pengguna. Hasil dari user journey maps sebagai skenario untuk menemukan tujuan tertentu dari user persona dan untuk menggambarkan bagaimana pengguna berinteraksi dengan lingkungannya.

1.3. Ideate

Pada tahap ini yaitu meng-list hasil dari brainstorming untuk menghasilkan ide dan solusi berdasarkan suara terbanyak dalam “How-Might We” yang telah dibuat dan matriks prioritas untuk membantu pengambilan keputusan dengan mempersempit opsi dengan membandingkan pilihan secara sistematis[8].

1.3.1. Prioritization Idea

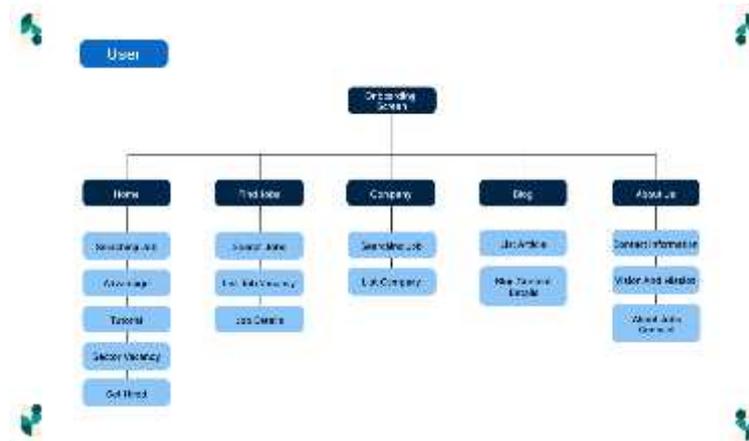


Gambar 4. Prioritization Idea

Pada gambar 4 terlihat bahwa untuk design UI dan UX pada platform Jobs Connect adalah hal yang harus dilakukan paling pertama yaitu membuat desain untuk fitur Search Job, List Company, List Job Vacancy, dan Job Details. Kemudian hal yang harus dilakukan

selanjutnya yaitu membuat desain untuk fitur Get Hired, About Us, dan Contact. Selanjutnya untuk fitur yang tidak di prioritaskan yaitu membuat design UI dan UX untuk fitur Blog Content.

### 1.3.2. Information Architecture



Gambar 5. Informasi Arsitektur Jobs Connect

Pada gambar 5 penelitian dijelaskan Information Architecture yang akan diterapkan pada UI Design platform Jobs Connect FTKI. Pada tampilan user akan terdapat menu nav-bar Home dengan fitur Searching Job, Advantage, Tutorial, Sector Vacancy. Pada menu nav-bar Find Jobs dengan fitur Search Job by Company, List Jobs Vacancy, Job Details. Pada menu nav-bar Company dengan fitur Searching Jobs dan List Company. Pada menu nav-bar About Us dengan fitur Contact, Visi Misi dan About Jobs Connect.

### 1.3.3. Userflow

User Flow adalah diagram yang menampilkan jalur lengkap yang dipilih pengguna dari halaman awal hingga interaksi akhir saat menggunakan suatu produk[9]. User flow pada design UI dan UX platform Jobs Connect adalah sebagai user yang nantinya akan menjelajahi tampilan yang ada pada fitur Home, Find Jobs, Company, Blog, Contact, Job Details, dan Blog Content.

### 1.3.4. Wireframe

Wireframe adalah elemen penting dalam proses desain karena menjadi fondasi atau dasar dari produk yang akan dibuat. Dapat diibaratkan seperti sketsa kasar yang terdiri dari kotak abu-abu dan teks yang merepresentasikan rancangan awal produk secara visual[10]. Wireframe membantu membayangkan bagaimana pengguna akan menggunakan produk, di mana mereka harus menjelajahi halaman, dan bagaimana mengarahkan pengguna ke tahap selanjutnya dalam mencapai tujuan mereka. Setelah membuat Information Architecture kemudian peneliti membuat desain sketsa dengan menggambar sketsa kasar platform Jobs Connect versi hasil UI dan UX.

### 1.3.5. Visual Direction

Sebelum membuat *design user interface* yaitu membuat *Design System* yang dimaksudkan untuk mengelola desain dalam skala besar menggunakan komponen dan pola yang dapat digunakan kembali[11]. Dibuat *style guide* dengan komponen sistem desain yang terdiri dari *color, typography, icons* serta *UI components*.

### 1.4. Prototype

Setelah selesai membuat design Lo-Fi dan Hi-Fi maka dibuatlah prototype agar desain yang telah dibuat dapat dijalankan flow atau alur dari fitur-fitur yang ada. Fase Prototipe merupakan bentuk dari simulasi atau contoh dari produk akhir yang digunakan untuk pengujian sebelum produk sebenarnya *launching*[12]. *Prototype* sangat penting untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah pengguna dengan responden selama pengujian kegunaan. Menguji prototype dengan pengguna akhir memungkinkan untuk memvisualisasikan dan mengoptimalkan pengalaman pengguna selama proses desain. Pada proses prototyping, pembuatan rancangan tampilan dilakukan melalui serangkaian langkah seperti berikut:

#### 1.4.1. Lo-Fi Design

Lo-Fi mockup adalah kerangka awal dari desain aplikasi atau situs web yang akan dikembangkan. Lo-Fi mockup lebih berfokus pada elemen dasar dari antarmuka pengguna aplikasi atau situs web. Elemen-elemennya berupa tombol, navigasi, text, dll. Lo-Fi dari UI Design Jobs Connect mencakup halaman Home, Find Jobs, Company, About Us, Job Details, dan Blog Content.



Gambar 6. Lo-Fi Design Jobs Connect

#### 1.4.2. Hi-Fi Design

Hi-Fi mockup adalah versi yang lebih rinci dari mockup Lo-Fi. Pada Hi-Fi, beberapa detail seperti warna, ikon, dan elemen visual lainnya ditambahkan[13]. Pada gambar 7 dan gambar 8 merupakan hasil Hi-Fi dari UI Design Jobs Connect dengan mencakup halaman Home, Find Jobs, Company, About Us, Job Details, Blog Content.



Gambar 7. HiFi User Interface Design-1



Gambar 8 HiFi User Interface Design-2.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1.5. Prototype Usability Testing



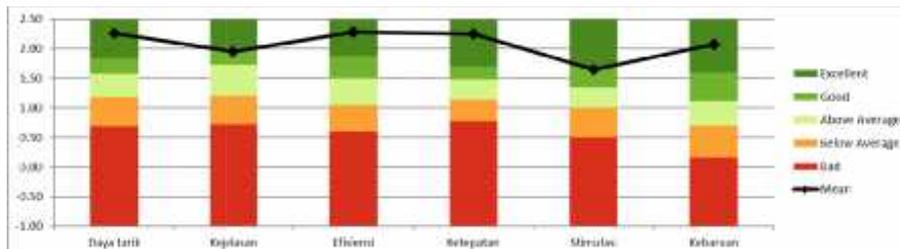
Gambar 9. Prototype Design User Interface

Pada gambar 7 merupakan hasil *prototype* dari *design user interface* yang akan dilakukan *usability testing* dengan responden dengan cara memberikan kesempatan kepada responden untuk mencoba prototype dari tampilan design user interface Jobs Connect dengan menggunakan tools *Maze*. Kemudian peneliti akan memberikan kuesioner terhadap responden

sebagai *feedback* yang akan digunakan peneliti untuk mendapatkan data hasil dari pengujian tersebut. Peneliti akan menganalisa hasil pengujian tersebut menggunakan metode *User Experience Questionnaire*.

1.6. Hasil Pengujian Menggunakan Metode UEQ

Data yang diperoleh dari hasil kusioner UEQ diolah menggunakan Data Analysis Tools dalam format excel.



Gambar 10. Grafik Benchmark UEQ

Pada gambar 8 menunjukkan grafik hasil dari metode user experience questionnaire bahwa design user interface platform Jobs Connect termasuk dalam kategori unggul berdasarkan ke-enam aspek yaitu aspek Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi, Kebaruan.

Tabel 1. Hasil Mean

Skala	Mean	Keterangan
Daya tarik	2,26	Excellent
Kejelasan	1,95	Good
Efisiensi	2,29	Excellent
Ketepatan	2,25	Excellent
Stimulasi	1,65	Good
Kebaruan	2,07	Excellent

Pada tabel 1 menjelaskan bahwa design user interface platform Jobs Connect mendapat nilai rata-rata dari aspek Daya Tarik sebesar 2,26 dengan kategori *Excellent*, Kejelasan sebesar 1,95 dengan kategori *Good*, Efisiensi sebesar 2,29 dengan kategori *Excellent*, Ketepatan sebesar 2,25 dengan kategori *Excellent*, Stimulasi 1,65 dengan kategori *Good*, Kebaruan 2,07 dengan kategori *Excellent*.

1.7. Implementasi *Front-End* dan *Back-End*

Dari hasil pengujian desain *user interface* dan *user experience* yang menghasilkan nilai positif, maka desain *user interface* dan *user experience* dapat dilanjutkan ke tahap implementasi *Web Front-End* dan *Back-End*. Tahap pertama dari implementasi web yaitu dilakukan pembuatan *Front-End* yang diperuntukkan sebagai *User* untuk memberikan kepuasan pengguna dengan tampilan yang sederhana sehingga bisa dengan mudah dipahami. Kemudian dilanjutkan

ke tahap berikutnya yaitu pembuatan *Back-End* yang diperuntukkan sebagai Admin agar bisa menampilkan informasi lowongan pekerja



Gambar 11. Mockup Web – User



Gambar 12. Mockup Web - Admin

#### 4. KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Design Thinking pada desain UI/UX memberikan hasil yang positif untuk Platform Jobs Connect dan menghasilkan tampilan prototype yang dapat diimplementasikan ke dalam sistem website Jobs Connect untuk FTKI-UNAS. Hasil penggunaan metode User Experience Questionnaire menunjukkan nilai rata-rata sebesar 2,07 yang berarti bahwa penelitian ini sukses memberikan tampilan desain antarmuka yang baik dan memberikan pengalaman pengguna yang baik untuk meningkatkan kebutuhan pengguna.

#### 5. SARAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, disarankan agar pada penelitian berikutnya, dapat melakukan kerja sama dengan beberapa perusahaan untuk menambahkan fitur melamar lowongan pekerjaan secara langsung dari website Jobs Connect.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ananda Vickry Pratama, "PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) PROTOTYPE APLIKASI MOBILE AIS MENGGUNAKAN METODE LEAN UX," pp. 1–321, 2020.
- [2] R. Hartson and P. Pyla, "What Are UX and UX Design?," *The UX Book*, pp. 3–25, Jan. 2019, doi: 10.1016/B978-0-12-805342-3.00001-1.
- [3] N. Anisah and U. Radiah, "RANCANGAN SISTEM INFORMASI E-RECRUITMENT BERBASIS WEB PADA PT.GEOSERVICES," vol. 3, no. 2, 2016.
- [4] D. Saputra, N. Martin, R. Ivan Susanto, Y. Andres, and dan Muhammad Rizky Pribadi, PENGEMBANGAN UI/UX PADA APLIKASI KERJA.IN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. 2022.

- [5] D. Kirana Safitri and A. Andrianingsih, “Analisis UI/UX untuk Perancangan Ulang Front-End Web Smart-SITA dengan Metode UCD dan UEQ UI/UX Analysis for Redesigning Smart-SITA Front-End Web with UCD and UEQ Methods,” 2022.
- [6] A. Ar Razi, I. Rizky Mutiaz, and Pindi Setiawan, “PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER,” *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 03, no. 02, 2018, [Online]. Available: <http://bit.do/demandia>
- [7] Fatimah Almira Firdausi, “ANALISA DAN DESAIN KEMBALI UI/UX APLIKASI MARKETPLACE UMKM DIGIDESIA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING TUGAS” AKHIR,” 2021.
- [8] Arvira Swarnadwitya, “Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya,” 2020. <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/> (accessed Feb. 20, 2023).
- [9] Barly Vallendito, “Pemodelan User Interface dan User Experience Menggunakan Design Thinking,” 2020.
- [10] Startup Studio Indonesia, “Memahami Apa Bedanya Wireframing, Mockup dan Prototipe,” Mar. 14, 2022. <https://startupstudio.id/memahami-apa-bedanya-wireframing-mockup-dan-prototipe/> (accessed Jan. 20, 2023).
- [11] Rifqi Taufiq Maulana, “PERANCANGAN USER INTERFACE USER EXPERIENCE DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA APLIKASI MOBILE AUCTENTIK,” 2020.
- [12] Feradhita NKD, “Pengertian Design Thinking dan 5 Tahapan di Dalamnya,” Jan. 07, 2021. <https://www.logique.co.id/blog/2021/01/07/pengertian-design-thinking> (accessed Feb. 20, 2023).
- [13] Evan Gilang Ramadhan, “Low Fidelity dan High Fidelity Mockup,” Dec. 13, 2017. <https://medium.com/codelabs-unikom/low-fidelity-dan-high-fidelity-mockup-a40f04b4af69> (accessed Jan. 20, 2023).