

PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI PENGELOLAAN REKRUTMEN MENGGUNAKAN METODE *PROTOTYPE* DI POLITEKNIK AISYIYAH

Khofifah Indah Dwi Astuti¹, Muhammad Faqih Dzulqarnain², Mira Wulandari³

INTISARI

Latar Belakang: menekankan pentingnya rekrutmen yang sesuai prosedur untuk mendapatkan karyawan berkualitas. Kinerja karyawan yang baik menjadi indikator keberhasilan perusahaan. Perkembangan teknologi informasi yang pesat, bisnis harus bekerja lebih cepat dan efisien untuk mengoptimalkan biaya, waktu, dan tenaga tanpa mengurangi kualitas hasil pekerjaan. Metode: Penelitian ini menggunakan metode *prototyping* dengan *software* Figma untuk merancang dan mengembangkan desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) aplikasi rekrutmen. Hasil dan Kesimpulan menunjukkan bahwa metode *prototyping* efektif dalam mengembangkan desain UI dan UX aplikasi rekrutmen. Desain yang dihasilkan memenuhi kebutuhan fungsional dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

Kata Kunci : (Figma, Rekrutmen, *Prototype*, *Design*, *Wireframe*)

Kepustakaan : 11 Jurnal (Tahun 2019 – 2023)

Jumlah Halaman : xiii; 70 Halaman; Tabel 2.1 s.d Tabel 4.2; Gambar 3.1 s.d Gambar 4.10

POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK

¹ Mahasiswa Prodi D-III Teknologi Informasi Politeknik 'Aisyiyah Pontianak

² Dosen Politeknik 'Aisyiyah Pontianak