

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

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERPUSTAKAAN

NPP. 6171052A2000001



POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK

KHOFIFAH INDAH DWI ASTUTI

NIM: 21021033

**PROGRAM STUDI D-III TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK**

2024

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

LAPORAN TUGAS AKHIR



**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Ahli Madya Komputer**

POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK

KHOFIFAH INDAH DWI ASTUTI

NIM: 21021033

**PROGRAM STUDI D-III TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

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

LAPORAN TUGAS AKHIR

KHOFIFAH INDAH DWI ASTUTI

NIM: 21021033

Telah Memenuhi Persyaratan Dan Disetujui Untuk Mengikuti Sidang
Laporan Tugas Akhir Di Politeknik Aisyiyah Pontianak
Pada Tanggal 11 Juli 2024

**Menyetujui:
Pembimbing**



Muhammad Faqih Dzulqarnain. S.T., M.Cs

NIDN : 11-2808-9301

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Khofifah Indah Dwi Astuti

NIM : 21021033

Program Studi : Teknologi Informasi

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan kegiatan plagiat dalam penulisan Laporan Tugas Akhir saya yang berjudul:

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

1. Karya Tulis ini benar-benar Karya ASLI dan diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, di Politeknik Aisyiyah Pontianak.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Karya Ilmiah ini TIDAK menggunakan bantuan *Artificial Intelligence* (AI) dari program atau aplikasi manapun.
4. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
5. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Politeknik Aisyiyah Pontianak.

Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Pontianak, 11 Juli 2024



(Khofifah Indah Dwi Astuti)

NIM: 21021033

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan segala pertolongan dan ampunan. Shalawat dan salam juga semoga tercurahkan dan dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW sehingga peneliti dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul " **PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI PENGELOLAAN REKRUTMEN MENGGUNAKAN METODE *PROTOTYPE* DI POLITEKNIK AISYIAH**".

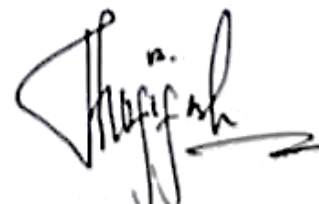
Peneliti menyadari bahwa keberhasilan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan dan dukungan pihak-pihak yang telah membantu peneliti. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terlaksana dan terselesaikannya Laporan Tugas Akhir ini kepada:

1. Kedua Orang Tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan materi dan motivasi kepada penulis.
2. Ibu Tilawaty Aprina, S.ST., M.Kes., selaku Direktur Politeknik 'Aisyiyah Pontianak.
3. Bapak Irwan Adhi Prasetya, S.T., M.T, selaku Ketua Program Studi D-III Teknologi Informasi.
4. Bapak M. Faqih Dzulqarnain. S.T., M.Cs selaku Pembimbing dan Penguji 2 yang telah memberikan bimbingan dan masukan pada penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
5. Ibu Mira Wulandari. S.Kom., M.Kom, selaku Ketua Penguji 1 yang telah memberikan masukan pada penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
6. Rekan-rekan peneliti, yang berjuang bersama.

Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan penerapan ilmu yang telah diperoleh di lingkungan pendidikan peneliti kepada masyarakat untuk dipraktikkan lebih lanjut. Peneliti juga menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih terdapat ketidaksempurnaan, oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran sebagai perbaikan kedepannya dari laporan ini.

Pontianak, 11 Juli 2024

Peneliti



Khofifah Indah Dwi Astuti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
INTISARI	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Landasan Teori.....	5
2.1.2 <i>User Interface</i> (UI).....	5
2.1.3 <i>User Experience</i> (UX).....	5
2.1.4 <i>Prototype</i>	6
2.1.5 <i>Figma</i>	6
2.2. <i>Literature Review</i>	7
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	13
3.1 Metodologi pembangunan/perancangan.....	13
3.1.1 <i>Information Architecture</i>	13
3.1.2 <i>Wireframe</i>	13
3.1.3 <i>Design Thinking</i>	14
3.2 Alat Penelitian.....	14
3.3 Diagram Rancangan (Penelitian).....	15
3.4 Diagram Alir (<i>Flowchart</i> Program).....	17
3.5 Perancangan <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	19
3.5.1 Diagram <i>Use Case</i>	19
3.5.2 Diagram <i>Sequence</i>	20
3.6 Diagram Blok Perangkat.....	23
3.7 Rancangan Antar muka.....	27
3.8 <i>Wireframe Lo-Fi</i> (<i>Low Fidelity</i>).....	28
3.9 Rancangan Pengujian.....	33
3.9.1 <i>UT</i> (<i>Usability Testing</i>).....	33
3.9.2 <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	35
3.9.3 <i>Black Box</i>	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Hasil Penelitian.....	37
4.1.1 Halaman <i>Login</i>	37
4.1.2 Halaman Membuat Lowongan Kerja.....	39
4.1.3 Halaman <i>Dashboard</i> Lowongan Kerja.....	41

4.1.4 Halaman <i>Screening</i>	43
4.1.5 Halaman <i>Interview</i>	44
4.1.6 Halaman <i>profile</i>	46
4.2 Pembahasan penelitian.....	47
4.2.1 Halaman <i>login</i>	47
4.2.2 Halaman membuat Lowongan Kerja.....	48
4.2.3 <i>Dasboard</i> Lowongan Kerja.....	50
4.2.4 <i>Screening</i>	51
4.2.5 <i>Interview</i>	52
4.2.6 <i>Profile</i>	53
4.3 Hasil pengujian	54
4.3.1 UT (<i>Usability Testing</i>)	54
4.3.2 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	57
BAB V PENUTUP	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	67



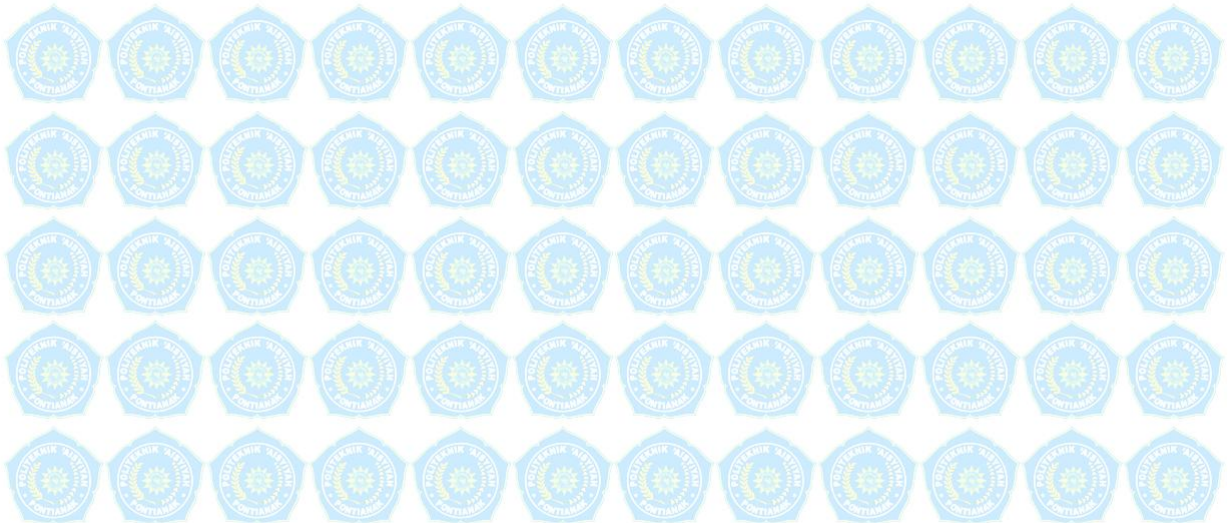
POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel <i>Literatur Review</i>	9
Tabel 3.1 Pengujian <i>Black Box</i>	36
Tabel 4.1 Skor Hasil SUS.....	58
Tabel 4.2 Hasil pengujian <i>Black Box</i>	60

PERPUSTAKAAN

NPP. 6171052A2000001



POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Contoh <i>Wireframe</i>	14
Gambar 3.2 Diagram Rancangan.....	15
Gambar 3.3 Diagram Alir Program	17
Gambar 3.4 Diagram <i>Use Case</i>	19
Gambar 3.5 Diagram <i>Sequence Dashboard</i>	20
Gambar 3.6 Diagram <i>Sequence</i> memilih menu tentang	21
Gambar 3.7 Diagram memilih menu <i>Interview</i>	22
Gambar 3.8 Diagram memilih menu <i>Profile</i>	23
Gambar 3.9 Diagram <i>Blok Perangkat</i>	24
Gambar 3.10 Perancangan Antarmuka	27
Gambar 3.11 <i>Wireframe Login</i>	29
Gambar 3.12 Buat Loker	30
Gambar 3.13 Kandidat	31
Gambar 3.14 Screening	32
Gambar 3.15 <i>Interview</i>	33
Gambar 4.1 Tampilan halaman <i>login</i>	38
Gambar 4.2 Membuat lowongan kerja	40
Gambar 4.3 Halaman <i>dashboard</i> lowongan kerja	42
Gambar 4.4 Halaman <i>screening</i>	43
Gambar 4.5 Halaman <i>interview</i>	45
Gambar 4.6 Halaman <i>profile</i>	46
Gambar 4.7 <i>Usability Testing Task 1</i>	55
Gambar 4.8 <i>Usability Testing Task 2</i>	55
Gambar 4.9 <i>Usability Testing Task 3</i>	56
Gambar 4.10 <i>Usability Testing Task 4</i>	56

DAFTAR PUSTAKA

Al-Faruq, M.N.M., Nur'aini, S. and Aufan, M.H. (2022) 'Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma', *Walisono Journal of Information Technology*, 4(1), pp. 43–52. Available at: <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>.

Fadli, M. (2019) 'LKP: Rancang Bangun Aplikasi Recruitment Karyawan Berbasis Web pada CV Anugerah Mandiri'. Available at: [https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/4009/1/15410100166-2019-](https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/4009/1/15410100166-2019-STIKOMSURABAYA.pdf)

STIKOMSURABAYA.pdf.

Firjatullah, F. (2023) 'PENERAPAN TEORI GOLDEN RATIO UNTUK PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) PADA PROTOTYPE MOBILE HK BEAUTY CARE'.

Kurniawan, R. and Budi, M. (2022) 'Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat

Menggunakan Aplikasi Figma', *Jurnal sistem informasi*, 5(1), pp. 2–7.

Lina, R. (2020) 'Pengaruh Rekrutmen Terhadap Kinerja Karyawan', *Scientific Journal of Reflection: Economic, Accounting, Management and Business*, 3(3), pp. 281–290. Available at: <https://doi.org/10.5281/zenodo.3930694>.

Loman, R. and Erandaru, E. (2022) 'Perbandingan Proses Perancangan Ui/Ux Secara Teori Dan Praktik Saat Internship Di Eyesimple Creative

Studio’, *Jurnal DKV Adiwarna* [Preprint], (121). Available at:
<https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12235%0Ahttps://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/12235/10726>.

Luh, N. *et al.* (2021) ‘Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Karyawan Berbasis Website pada Berlian Agency’, 20(1), pp. 147–152.

Maosul, I.A. (2024) ‘Perancangan Ui/Ux Aplikasi Pencarian Pekerjaan Didamel.Id Menggunakan Metode Design Thinking’, *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(2). Available at:
<https://doi.org/10.23960/jitet.v12i2.4159>.

Muhyidin, M.A., Sulhan, M.A. and Sevtiana, A. (2020) ‘Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma’, *Jurnal Digit*, 10(2), p. 208.
 Available at: <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>.

Muli, M.S. (2021) ‘Perancangan Desain Layout Wireframing Website Kasakata Di PT. Inovasi Tanpa Batas Surabaya’, pp. i–39.

Ratna Nur Fadilah and Dhian Sweetania (2023) ‘Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking’, *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), pp. 132–146. Available at:
<https://doi.org/10.56127/juit.v2i2.826>.

Saputra, A. (2019) ‘Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)’, *JTIM* :

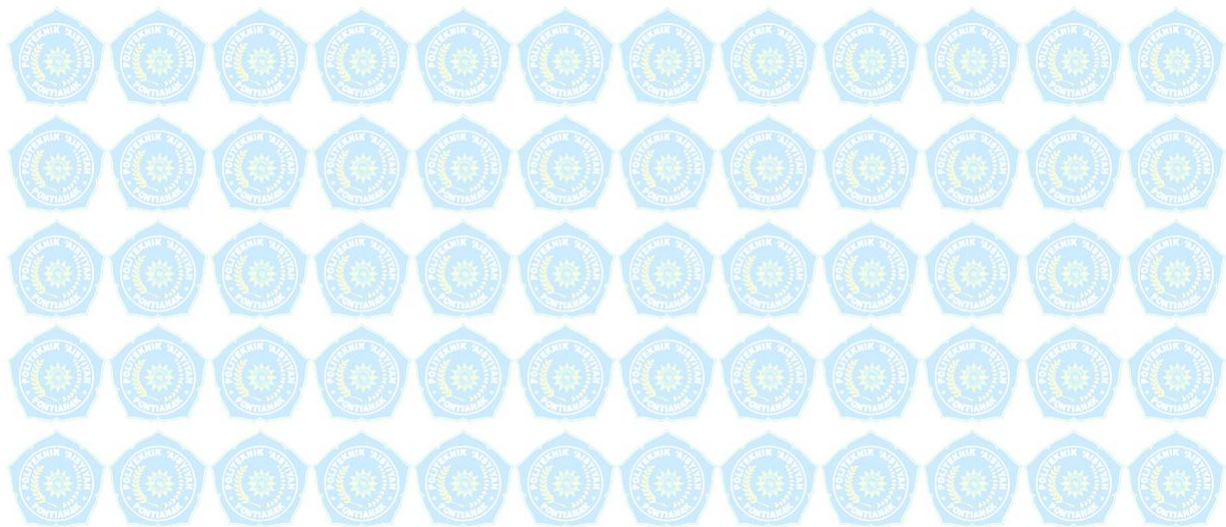
Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia, 1(3), pp. 206–212.

Available at: <https://doi.org/10.35746/jtim.v1i3.50>.

Susanti, E., Fatkhiyah, E. and Efendi, E. (2019) ‘Pengembangan Ui/Ux Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode Design Thinking’, *Simposium Nasional RAPI XVIII FT UMS*, pp. 364–370.

PERPUSTAKAAN

NPP. 6171052A2000001



POLITEKNIK 'AISYIYAH' PONTIANAK