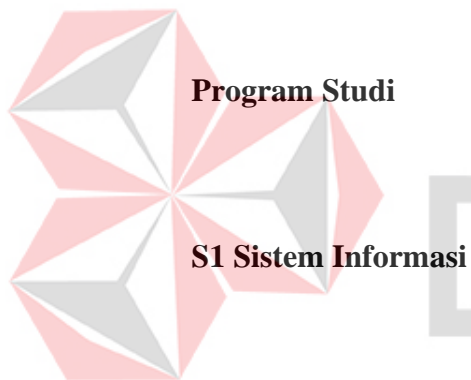




**PERANCANGAN DESAIN *UI UX* PADA PT TATA GRAHA PERKASA  
DENGAN PENDEKATAN *LEAN UX* UNTUK MENINGKATKAN  
LAYANAN DAN HUBUNGAN DENGAN *CLIENT***

**TUGAS AKHIR**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**Akbar Bintang Izzulhaq**

**20410100055**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2025**

**PERANCANGAN DESAIN UI UX PADA PT TATA GRAHA PERKASA  
DENGAN PENDEKATAN LEAN UX UNTUK MENINGKATKAN  
LAYANAN DAN HUBUNGAN DENGAN CLIENT**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana



UNIVERSITAS

Disusun Oleh:  
**Nama : Akbar Bintang Izzulhaq**  
**NIM : 20410100055**  
**Program Studi : S1 Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2025**

## Tugas Akhir

# PERANCANGAN DESAIN *UI UX* PADA PT TATA GRAHA PERKASA DENGAN PENDEKATAN *LEAN UX* UNTUK MENINGKATKAN LAYANAN DAN HUBUNGAN DENGAN *CLIENT*

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**Akbar Bintang Izzulhaq**

**NIM: 20410100055**

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Surabaya, 15 Januari 2025

### Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

**I. Ayuningtyas, S. Kom., M.MT.**

**NIDN. 0722047801**

**II. Pradita Maulidya Effendi, M. Kom.**

**NIDN. 0720089401**

Digitally signed by

Ayuningtyas

Date: 2025.01.14

14:55:34 +07'00'

Digitally signed by

Pradita Maulidya

Effendi

Date: 2025.01.15

11:26:14 +07'00'

Pembahas

**I. Tan Amelia, S. Kom., M.MT.**

**NIDN. 0728017602**

Tan Amelia

2025.01.15

12:49:56 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana



Fakultas Teknologi dan Informatika  
UNIVERSITAS

**Dinamika**

**Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.**

**NIDN. 0731057301**

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

Universitas Dinamika



“Dikerjakan dengan cermat, agar selesai lebih cepat”  
-Akbar 2k24

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## PERNYATAAN

### PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Akbar Bintang Izzulhaq

NIM : 20410100055

Program Studi : SI Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Jenis Karya : Tugas Akhir

Judul Karya : PERANCANGAN DESAIN UI UX PADA PT TATA GRAHA PERKASA DENGAN PENDEKATAN LEAN UX UNTUK MENINGKATKAN LAYANAN DAN HUBUNGAN DENGAN CLIENT

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya,

Surabaya, 03 Desember 2024

  
Akbar Bintang Izzulhaq  
NIM : 20410100055

## ABSTRAK

PT. Tata Graha Perkasa merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang *outsourcing* yang didalamnya terdapat beberapa bagian yaitu *general contractor*, *supplier* dan jasa *cleaning service*. Di era yang semakin modern ini tentunya banyak perusahaan yang mulai melakukan penyesuaian di berbagai aspek bisnis contohnya teknologi. *Outsourcing* dan teknologi jika digabungkan akan memudahkan untuk melakukan kerjasama dan pencarian tenaga kerja. Pada PT. Tata Graha Perkasa untuk proses sebelumnya dalam pengenalan perusahaan masih dilakukan dengan penyebaran prosposal yang menyebabkan kurang tertariknya pelamar pekerjaan dan *client* untuk melihat apa itu perusahaan PT. Tata Graha Perkasa dan untuk komunikasi dengan *client* juga menggunakan WhatsApp yang akan membuat tertumpuknya pesan *client*. Maka dari itu perlu adanya perancangan UI/UX yang bisa melakukan pengenalan perusahaan sekaligus melakukan komunikasi dengan *client*, hal itu akan membuat PT. Tata Graha Perkasa sebagai perusahaan *outsourcing* lebih dikenal oleh banyak orang dan memudahkan untuk melakukan penyelesaian masalah dengan *client*. Tampilan yang dibuat adalah mencakup pengenalan perusahaan, komunikasi dengan *client*, dan tentunya pencarian tenaga kerja. Tampilan UI/UX yang akan dibuat menggunakan pendekatan *Lean UX* yang dapat menggabungkan antar fungsionalitas sehingga bisa mengurangi kebutuhan untuk dokumentasi. *Testing* dilakukan dengan platform *maze.co* yang akan menunjukkan persentase hasil uji coba tampilan UI/UX yang sudah dibuat. Hasil *testing* yang sudah dilakukan menunjukkan hasil yang cukup baik dengan mendapatkan nilai *Screen Usability Score* (SCUS) untuk *task 1*= 90, *task 2*= 91,65, dan *task 3*= 97,98 yang berarti termasuk *high usability score*, dan untuk nilai *Maze Usability Score* (MAUS) nya *task 1*= 93,04, *task 2*= 92,45, dan *task 3*= 83,37 yang berarti termasuk Desain sangat intuitif, mudah digunakan, dan efisien.

**Kata Kunci:** Komunikasi, *Lean UX*, *Outsourcing*, Perancangan, UI/UX

## KATA PENGANTAR

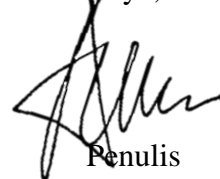
Dengan rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, yang telah memungkinkan penulis untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul. **“PERANCANGAN DESAIN UI UX PADA PT TATA GRAHA PERKASA DENGAN PENDEKATAN LEAN UX UNTUK MENINGKATKAN LAYANAN DAN HUBUNGAN DENGAN CLIENT”** Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Strata Satu di Universitas Dinamika.

Penyelesaian laporan ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan berharga kepada penulis. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orangtua yang selalu memberikan doa, bantuan, dan nasihat kepada penulis.
2. Ibu Ayuningtyas, S. Kom., M.MT sebagai dosen pembimbing I yang selalu sabar dan selalu memberikan wawasan yang baik ke penulis.
3. Ibu Pradita Maulidya Effendi, M. Kom sebagai dosen pembimbing II yang tidak bosan – bosannya mengingatkan dan memberikan motivasi.
4. Ibu Tan Amelia, S. Kom., M.MT sebagai dosen penguji yang bersedia untuk memberikan waktunya agar TA bisa selesai tepat waktu.
5. Semua teman-teman mahasiswa angkatan 2020 yang selalu berusaha mendukung satu sama lain agar tercapainya wisuda bersama.
6. Direktur perusahaan PT. Tata Graha Perkasa yang telah meluangkan dan tentunya memberikan kesempatan melakukan penelitian dan sabar saat penulis melakukan wawancara berulang kali.

Penulis yakin dengan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan untuk perbaikan lebih lanjut.

Surabaya, 15 Januari 2025



Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan .....	5
1.5 Manfaat .....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Penelitian Terdahulu .....	6
2.2 Perusahaan <i>Outsourcing</i> .....	8
2.3 <i>Key Performance Indicator</i> .....	8
2.4 <i>User Interface (UI)</i> .....	9
2.5 <i>User Experience (UX)</i> .....	9
2.6 Teori Analisis Kompetitor.....	9
2.7 <i>User Flow</i> .....	10
2.8 Figma .....	10
2.9 Prototipe.....	10
2.10 <i>Lean UX</i> .....	11
2.11 Elemen Dasar Desain Visual .....	11
2.12 <i>Testing</i> .....	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	18
3.1 Tahap Awal .....	18
3.1.1 Pengumpulan Data .....	19
3.1.2 Studi Literatur .....	19
3.2 Tahap Pengembangan .....	20



3.2.1	<i>Declare Assumption</i> .....	20
3.2.2	Tahap <i>Create an MVP</i> .....	21
3.2.3	<i>Run an Experiment</i> .....	22
3.2.4	<i>Feedback and Research</i> .....	24
BAB IV HASIL & PEMBAHASAN .....		27
4.1	Tahap Awal .....	27
4.1.1	Pengumpulan Data .....	27
4.1.2	Studi Literatur .....	29
4.2	Tahap Pengembangan .....	30
4.2.1	<i>Declare Assumption</i> .....	30
4.2.2	Tahap <i>Create an MVP</i> .....	33
4.2.3	<i>Run an Experiment</i> .....	47
4.2.4	<i>Feedback and Research</i> .....	48
BAB V PENUTUP .....		52
5.1	Kesimpulan .....	52
5.2	Saran .....	52
DAFTAR PUSTAKA .....		53
LAMPIRAN .....		55



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Metode Lean UX.....	11
Gambar 2.2 Perbedaan Font Serif dan Sans Serif .....	12
Gambar 2.3 Perbedaan Logo Google Lama dan Baru .....	12
Gambar 2.4 Kelompok Typeface .....	13
Gambar 2.5 Memilih Font yang Sesuai.....	13
Gambar 2.6 Pembagian Warna Sesuai Pandangan Psikologis.....	14
Gambar 2.7 Pembagian Warna .....	14
Gambar 2.8 Color Wheel .....	15
Gambar 2.9 Ikon On Off .....	15
Gambar 3.1 Metodologi Penelitian .....	18
Gambar 3.2 Hasil Presentase Maze.....	25
Gambar 4.1 Proses Bisnis Pengenalan Kepada Client.....	32
Gambar 4.2 User Flow Bagian Administrasi.....	34
Gambar 4.3 Skema Warna .....	42
Gambar 4.4 Tipografi.....	42
Gambar L1. 1 Proses Bisnis Alur Tenaga Kerja.....	65
Gambar L1. 2 Proses Bisnis Penilaian Tenaga Kerja .....	66
Gambar L1. 3 Proses Bisnis Complain Terhadap Tenaga Kerja .....	67
Gambar L1. 4 User Flow Direktur .....	68
Gambar L1. 5 User Flow Client / Calon Client .....	68
Gambar L1. 6 User Flow Bagian Supervisor .....	69
Gambar L1. 7 User Flow Pelamar Pekerjaan.....	69
Gambar L2. 1 Wireframe halaman login dan register untuk semua akun .....	70
Gambar L2. 2 Wireframe Halaman Verifikasi Nomor Telepon .....	71
Gambar L2. 3 Wireframe Halaman Profile.....	71
Gambar L2. 4 Wireframe Halaman Belum Login/Register .....	72
Gambar L2. 5 Wireframe Halaman Home (Direktur).....	73
Gambar L2. 6 Wireframe Halaman Dokumen (Direktur).....	73
Gambar L2. 7 Wireframe Halaman Chat External (Direktur) .....	74

Gambar L2. 8 Wireframe Halaman Chat Internal (Direktur) .....	74
Gambar L2. 9 Wireframe Halaman Rekomendasi Pelamar Kerja.....	75
Gambar L2. 10 Wireframe Halaman Tambah Tenaga Kerja.....	75
Gambar L2. 11 Wireframe Halaman Chat Dengan Client.....	76
Gambar L2. 12 Wireframe Halaman Lowongan Pekerjaan.....	76
Gambar L2. 13 Wireframe Halaman Penilaian Tenaga Kerja .....	77
Gambar L2. 14 Wireframe Halaman Bermitra .....	77
Gambar L2. 15 Wireframe Halaman Komunikasi Dengan Perusahaan .....	78
Gambar L2. 16 Wireframe Halaman Informasi Lowongan Pekerjaan .....	79
Gambar L2. 17 Wireframe Halaman Tes Mandiri dan Melamar Pekerjaan .....	79
Gambar L2. 18 Wireframe Halaman Melamar Pekerjaan Pengumpulan Berkas .	80
Gambar L3. 1 Prototype halaman login dan register untuk semua akun .....	81
Gambar L3. 2 Prototype Halaman Verifikasi Nomor Telepon Untuk Semua Akun .....	81
Gambar L3. 3 Prototype Halaman Profile.....	82
Gambar L3. 4 Prototype Halaman Belum Login/Register.....	84
Gambar L3. 5 Prototype Halaman Home (Direktur) .....	85
Gambar L3. 6 Prototype Halaman Dokumen (Direktur) .....	86
Gambar L3. 7 Prototype Halaman Chat External (Direktur) .....	86
Gambar L3. 8 Prototype Halaman Chat Internal (Direktur) .....	87
Gambar L3. 9 Prototype Halaman Rekomendasi Pelamar Kerja.....	87
Gambar L3. 10 Prototype Halaman Tambah Tenaga Kerja.....	88
Gambar L3. 11 Prototype Halaman Chat Dengan Client.....	89
Gambar L3. 12 Prototype Halaman Lowongan Pekerjaan.....	89
Gambar L3. 13 Prototype Halaman Penilaian Tenaga Kerja.....	90
Gambar L3. 14 Prototype Halaman Bermitra .....	90
Gambar L3. 15 Prototype Halaman Komunikasi Dengan Perusahaan .....	91
Gambar L3. 16 Prototype Halaman Informasi Lowongan Pekerjaan .....	92
Gambar L3. 17 Prototype Halaman Tes Mandiri dan Melamar Pekerjaan.....	92
Gambar L3. 18 Prototype Halaman Melamar Pekerjaan Pengumpulan Berkas ...	93
Gambar L3. 19 Perbaikan Halaman Lamaran Pekerjaan .....	93

## DAFTAR TABEL

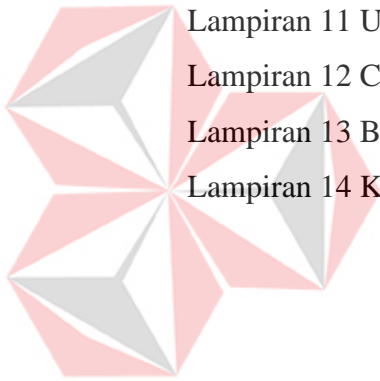
	Halaman
Tabel 1.1 Perusahaan Penerima Jasa PT. Tata Graha Perkasa.....	2
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	6
Tabel 4.1 Poin Hasil Wawancara .....	27
Tabel 4.2 Tabel Analisis Kompetitor .....	28
Tabel 4.3 Tabel Daftar Asumsi .....	30
Tabel 4.4 Tabel User Persona .....	31
Tabel 4.5 Report Testing.....	47
Tabel 4.6 Report Testing.....	48
Tabel 4.7 Report Testing.....	48
Tabel 4.8 Tabel Feedback Pengujian MVP Pertama .....	49
Tabel L1. 1 Seluruh User Persona .....	94



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Hasil Wawancara Internal Perusahaan .....	55
Lampiran 2 Hasil Wawancara Eksternal Perusahaan.....	59
Lampiran 3 Hasil Testing Direktur .....	61
Lampiran 4 Hasil Testing Administrasi .....	62
Lampiran 5 Hasil Testing Pelamar Pekerjaan .....	63
Lampiran 6 Foto Dokumentasi Dengan Client .....	64
Lampiran 7 Proses Bisnis.....	65
Lampiran 8 User Flow .....	68
Lampiran 9 Wireframe.....	70
Lampiran 10 Prototype.....	81
Lampiran 11 User Persona .....	94
Lampiran 12 Cek Plagiasi .....	99
Lampiran 13 Biodata.....	100
Lampiran 14 Kartu Bimbingan .....	101



UNIVERSITAS  
Dinamika

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

PT. Tata Graha Perkasa adalah salah satu perusahaan *outsourcing* yang menyediakan tenaga kerja dengan fokus pada *Manpower supply*. *Manpower supply* adalah pencarian calon karyawan terbaik dari berbagai latar belakang, mulai dari *fresh graduate* sampai dengan tenaga kerja yang sudah berpengalaman, sebagai langkah awal. Didalamnya mereka mencari, menguji, dan menyediakan calon pekerja berkualitas sesuai dengan kebutuhan perusahaan *client* untuk memastikan penerimaan tenaga kerja yang sesuai (Ningrum, 2020). Ada beberapa perusahaan besar yang sudah menerima dan bekerja sama dengan PT. Tata Graha Perkasa, salah satunya adalah perusahaan PT. Multi Bintang Indonesia, Tbk. PT. Tata Graha Perkasa sendiri memiliki kantor utama yang terletak pada Jalan Yaquut VI No, 9 Pondok Permata Suci Manyar Gresik. PT. Tata Graha Perkasa saat ini memiliki 150 pegawai untuk melayani kurang lebih 9 perusahaan yang berbeda dan beberapa terletak di daerah Surabaya, Sidoarjo, dan Mojokerto untuk tenaga kerja didalamnya memiliki pembagian pekerjaan seperti *cleaning service*, *general contractor*, dan operator *forklift*.

Di era yang sudah mulai banyak menggunakan teknologi seperti saat ini, perusahaan harus mulai untuk melakukan penyesuaian di berbagai aspek bisnis untuk meningkatkan efisiensi dan meningkatkan kinerja perusahaannya, salah satu aspek untuk meningkatkan adalah melalui *outsourcing*. Penggunaan *outsourcing* semakin populer dan penting bagi perusahaan karena dapat mengurangi biaya, memungkinkan fokus pada inti bisnis, dan meningkatkan kualitas layanan (Rengkung, 2022). *Outsourcing* dan teknologi tentu bisa memudahkan untuk melakukan kerjasama serta pencarian tenaga kerja sesuai kriteria melalui media elektronik, seperti tampilan *website* yang sesuai dan informatif agar membuat orang menjadi bisa melakukan pencarian informasi terkait *outsourcing* yang relevan dengan kebutuhan perusahaan. Penerapan tentang tata letak *website* dan pembuatan *website* belum dilakukan pada perusahaan perusahaan PT. Tata Graha Perkasa, karena proses sebelumnya pencarian *client* di PT. Tata Graha Perkasa

masih dilakukan *offline* dengan kunjungan langsung dan memberikan proposal kerjasama. Terhitung dari tahun 2014 perusahaan yang menerima tenaga kerja dari PT. Tata Graha Perkasa masih tergolong sedikit dan berikut adalah daftar perusahaan yang sudah bekerja sama dengan PT. Tata Graha Perkasa sejak tahun 2014 dapat dilihat pada tabel 1.1 Perusahaan Penerima Jasa PT. Tata Graha Perkasa yang didapatkan dari wawancara dengan direktur PT. Tata Graha Perkasa.

Tabel 1.1 Perusahaan Penerima Jasa PT. Tata Graha Perkasa

No	Tahun	Nama Perusahaan	Jenis Pekerjaan	Jumlah Pekerja
1	2014	PT. Multi Bintang Indonesia	Admin, Produksi, <i>Helper</i> , <i>Operator Forklift</i> , <i>Yeast and Sludge</i> , Mekanik dan Elektrik, <i>Civil</i> , <i>Drafter</i> , <i>Cleaning Service</i>	82
2	2015	Marvel Vision	<i>Cleaning Service</i>	5
3	2016	Marvel Kawasan dan Marvel Mall	<i>Cleaning Service</i>	13
		Manajemen <i>Office</i>	<i>Office Boy</i>	2
4	2017	Mawar Sharon Christian School Vision	<i>Cleaning Service</i>	5
		Mawar Sharon Christian School Cempaka	<i>Cleaning Service</i> dan <i>Janitor</i>	17
		Gereja Mawar Sharon	<i>Cleaning Service</i>	4
5	2018 – 2020	Kekosongan karena banyak perusahaan yang menolak sehingga hanya mengandalkan proyek - proyek pada apartment di Surabaya	-	-
6	2021	BECIS (Berkeley Energy Commercial Industrial Solutions)	Operator Silo, Admin, <i>Helper</i>	7
7	Maret, 2024	BYD Arista Group	<i>Cleaning Service</i>	2
8	2025 – Mendatang	Direktur menginginkan untuk selalu memberikan inovasi yang baru agar banyak perusahaan yang ingin bekerjasama dan untuk target kedepannya		

No	Tahun	Nama Perusahaan	Jenis Pekerjaan	Jumlah Pekerja
				menginginkan ada minimal 2 perusahaan yang bekerja sama dengan PT. Tata Perkasa setiap tahunnya di daerah Surabaya, Mojokerto, Pasuruan, dan Gresik.

Sumber: Data wawancara yang sudah diolah

Berdasarkan wawancara juga dari perusahaan yang diwakili oleh direktur, bagian administrasi, dan bagian supervisor dengan tujuan untuk mengetahui alur proses layanan yang ada di perusahaan terkait layanan tenaga kerja, ketenagakerjaan, komunikasi, dan mengenai informasi perusahaan. Kemudian ada perwakilan dari *client* dan pelamar pekerjaan yang tujuannya untuk mengetahui proses kerja sama, mengetahui cara komunikasi, dan penilaian untuk tenaga kerja serta bagaimana alur sebelum masuk sebagai pegawai PT. Tata Graha Perkasa. Wawancara dilakukan dengan cara *in depth interview* yang dimana dilakukan secara langsung dengan yang bersangkutan.

Hasil dari wawancara yang dilakukan oleh direktur adalah tidak hanya permasalahan terkait kurang peminatnya *client* dan pelamar pekerjaan untuk melakukan kerjasama maupun melamar pekerjaan di PT. Tata Graha Perkasa karena masih menggunakan proposal tetapi ada permasalahan lain terkait cara berkomunikasi dengan *client*. Menurut bagian administrasi saat ini komunikasi yang dilakukan masih menggunakan WhatsApp dan email karena tampilan WhatsApp dan email berupa list akan membuat pesan atau informasi dari *client* menjadi tertumpuk sehingga menyebabkan tertunda penyelesaian permasalahan, dan juga pada perekrutan tenaga kerja bagian administrasi masih membuat lowongan pekerjaan berupa tampilan gambar hitam putih dengan tidak lengkapnya informasi karena minim tempat untuk meletakkan detail informasinya hal itu mengakibatkan pelamar pekerjaan menjadi sedikit dan pastinya akan membuat pelamar pekerjaan melamar pekerjaan yang tidak sesuai dengan bidangnya itu akan berdampak pada penilaian terhadap PT. Tata Graha Perkasa sebagai perusahaan outsourcing atau penyalur tenaga kerja. Menurut bagian supervisor untuk saat ini juga melakukan penilaian tenaga kerja masih menggunakan excel yang hanya berupa tampilan tabel tanpa adanya tampilan informasi yang lengkap yang nantinya akan menyebabkan kekeliruan



dalam melakukan penilaian terhadap tenaga kerja tersebut. Melakukan perancangan UI/UX adalah langkah yang tepat untuk bisa menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada PT. Tata Graha Perkasa (Wulandari, 2023).

Hasil dari permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa perlu adanya perancangan UI/UX karena permasalahan PT. Tata Graha Perkasa tersebut membutuhkan tampilan yang bisa melakukan pengenalan perusahaan yang sekaligus bisa melakukan perekrutan tenaga kerja hingga penilaian tenaga kerja yang nantinya akan dilakukan evaluasi juga dari sudut pandang perusahaan, *client*, dan pelamar pekerjaan. Beberapa *client* besar membutuhkan evaluasi berkelanjutan untuk memastikan tampilan memudahkan dan menguntungkan pekerjaan mereka karena kesuksesan aplikasi ditentukan oleh kemudahan pengguna dalam menggunakan tampilan aplikasinya. Desain UI/UX penting untuk memastikan kepercayaan pengguna dan selalu libatkan calon pengguna agar bisa mendapatkan *feedback* langsung. Perhatikan juga karakteristik perusahaan, visi, dan misi agar desainnya membuat perusahaan berbeda dari yang lain (Normah, 2023).

Sesuai penjelasan diatas mengenai peningkatan layanan dan hubungan dengan *client* di PT Tata Graha Perkasa penelitian ini membantu PT Tata Graha Perkasa meningkatkan layanan dan hubungan dengan *client* melalui desain *prototype* UI/UX menggunakan metode *Lean UX*. Keunggulan *Lean UX* adalah efisiensi waktu dan kesederhanaan dalam pemecahan masalah, menjadikannya cocok untuk PT Tata Graha Perkasa yang memiliki *client* besar dan banyak pekerjaan. Rancangan UI/UX didesain dengan menggunakan aplikasi Figma untuk menghasilkan *prototype* maksimal, dan *Testing* dilakukan dengan aplikasi Maze (<https://maze.co/>) untuk memeriksa ketepatan tampilan dengan permasalahan. Perancangan UI/UX dibuat berbasis *mobile* karena saat ini aplikasi berbasis *mobile* semakin populer dan menjadi bagian penting dalam kegiatan sehari-hari. Aplikasi berbasis *mobile* dapat memudahkan pengguna untuk mengakses layanan online dimana saja. Dengan aplikasi ini, berbagai aktivitas, seperti belanja, komunikasi, mengerjakan pekerjaan, atau hiburan, dapat dilakukan dengan lebih mudah dan praktis (Agusti, 2022).

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah dituliskan, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana melakukan perancangan desain UI UX dengan menggunakan metode *Lean UX* pada PT Tata Graha Perkasa untuk meningkatkan layanan dan hubungan dengan *client*.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Prototype* mencakup permintaan, pencarian, kualifikasi, penyaluran, pendataan, penilaian tenaga kerja, serta komunikasi yang memisahkan masalah dan informasi untuk *client* dan perusahaan.
2. Data yang ditampilkan pada *prototype* bersifat data *dummy*.
3. Pembuatan *prototype* terfokus hanya berbasis *mobile*.
4. *Testing* dilakukan dengan Maze digunakan untuk mengukur persentase setiap proses agar hasilnya maksimal dan sesuai kebutuhan.

## 1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini bertujuan merancang UI/UX aplikasi PT. Tata Graha Perkasa untuk memudahkan penerimaan tenaga kerja dan komunikasi dengan *client* sesuai kebutuhan perusahaan dan pengguna.

## 1.5 Manfaat

Berdasarkan perancangan yang dilakukan penelitian terhadap aplikasi PT Tata Graha Perkasa terdapat manfaat yang diharapkan, antara lain:

1. Membantu PT. Tata Graha Perkasa untuk memiliki rancangan tampilan UI/UX yang menarik, *simple*, dan tepat sasaran.
2. Membantu PT. Tata Graha Perkasa menyelesaikan permasalahan terkait tampilan yang ada pada pengenalan perusahaan, tenaga kerja, lowongan pekerjaan, dan komunikasi dengan *client*.
3. Membantu *client* dan pelamar dalam memberikan gambaran tata letaknya.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berguna sebagai dasar untuk melaksanakan penelitian. Berikut beberapa contoh penelitian terdahulu yang digunakan untuk sebagai dasar oleh peneliti, yaitu sebagai berikut. Berikut penelitian terdahulu dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Tahun	Judul	Metode	Hasil
1	Fahreo Iddo P. D.	2023	Perancangan Ulang Website Informasi Akademik Pada Universitas XYZ Menggunakan Metode Lean UX	Lean UX	Hasil UI/UX pada aplikasi Sistem Informasi Akademik Universitas XYZ menggunakan metode Lean UX, yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Metode ini menekankan pada tata letak yang jelas dan pemilihan desain berdasarkan permasalahan yang dialami pengguna sebelumnya, dengan rancangan berbasis website.
<b>Persamaan</b>		Sama – sama berfokus pada pengguna yang mendalam untuk melakukan rancangan <i>UI/UX</i> untuk bisa menyelesaikan suatu permasalahan yang dialami pengguna mengenai tampilan baru.			
<b>Perbedaan</b>		Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada jumlah pengguna, dengan 5 pengguna pada penelitian ini dan 2 pengguna pada penelitian Fahreo. Selain itu, metode Lean UX digunakan untuk perancangan ulang, sementara pendekatannya berbeda: penelitian ini menggunakan eksplorasi konsep pematangan desain, sedangkan penelitian Fahreo lebih fokus pada identifikasi masalah tiap pengguna.			

2	Eryana Wahyu Sulistyo	2022	Perancangan Desain <i>User Interface/User Experience Web Layanan Informasi Kamus Dengan Metode Lean User Experience (Lean UX)</i> Pada Universitas Pamulang	<i>Lean UX</i>	Dalam penelitian ini, pengaruh Lean UX dan pengguna berperan penting dalam menentukan kelayakan aplikasi. Melalui percobaan dan perancangan berkesinambungan, diharapkan aplikasi yang dihasilkan dapat sesuai dengan tujuan permasalahannya.
<b>Persamaan</b>		Sama – sama berfokus pada pengguna dan sama – sama menggunakan <i>lean UX</i> untuk mencari solusi agar menemukan solusi inovatif untuk tercapainya tujuan rancangan <i>UI/UX</i> serta perancangannya berbasis <i>mobile</i> .			
<b>Perbedaan</b>		Pada penelitian ini, perbedaannya terletak adanya 3 <i>user</i> : perusahaan, pelamar/outsourcing, dan <i>client</i> . Lean UX masih menunjukkan kekurangan efisiensi aplikasi dengan nilai 1.94, yang seharusnya bisa lebih optimal. Sementara itu, penelitian Eryana menggunakan SEQ dan UEQ untuk mengumpulkan <i>feedback</i> pengguna dalam bentuk diagram.			
3	Nursyifa	2021	Penerapan Metode <i>Lean UX</i> Pada Perancangan <i>UI/UX</i> Aplikasi Digilib Unsika Versi <i>Windows</i>	<i>Lean UX</i>	Pada penelitian ini, perancangan <i>UI/UX</i> menggunakan metode Lean UX dengan pengujian <i>Thinking Aloud</i> dan <i>System Usability Scale (SUS)</i> . Hasil <i>SUS</i> menunjukkan skor rata-rata 87,5, menandakan <i>usability prototype</i> yang sangat baik. Evaluasi melalui <i>success rate</i> pengujian <i>Thinking Aloud</i> mencapai 84%, sementara pengujian <i>SUS</i> mencapai 94%, yang menunjukkan peningkatan kemajuan desain.
<b>Persamaan</b>		Sama – sama menggunakan <i>lean UX</i> dan berfokus pada pengguna membuat rancangan <i>UI/UX</i> untuk menyelesaikan permasalahan terkait tampilan.			

---

<b>Perbedaan</b>	Pada penelitian ini, perbedaannya terletak pada pengenalan aplikasi yang kurang populer di kalangan mahasiswa. Penyelesaiannya dilakukan dengan metode Lean UX melalui dua iterasi untuk mencapai <i>success rate</i> yang lebih baik dan tampilan yang lebih maksimal. Perancangannya berbasis <i>website</i> .
------------------	--

---

## 2.2 Perusahaan *Outsourcing*

Perusahaan *outsourcing* menyediakan tenaga kerja untuk membantu perusahaan lain dengan tugas-tugas tidak utama, seperti keamanan dan kebersihan, yang tetap penting untuk kelancaran operasional perusahaan. Contohnya, perusahaan *outsourcing* menyediakan tenaga kerja untuk keamanan dan kebersihan, yang mungkin tidak menjadi hal utama perusahaan lain, namun tetap memiliki tujuan yang penting dalam operasional perusahaan (Syaefulloh, 2023).

Perusahaan *outsourcing* memindahkan tugas atau operasional dari satu perusahaan ke perusahaan lain dan sering dianggap pilihan terakhir oleh pencari kerja. Perusahaan *outsourcing* menyediakan tenaga kerja untuk memenuhi kebutuhan mitra perusahaan, membantu mengelola tenaga kerja secara fleksibel tanpa perlu menangani rekrutmen dan manajemen SDM sendiri. (Kholik, 2020).

## 2.3 *Key Performance Indicator*

*Key Performance Indicator* (KPI) digunakan untuk mengukur dan memperbaiki kinerja, membantu mengevaluasi, menentukan target, dan mempermudah pembinaan karyawan berbasis penghargaan atau hukuman. (Akbar, 2021)

Penilaian kinerja karyawan dilakukan setiap 6 bulan sekali berdasarkan 6–7 poin yang berbeda tiap departemen, seperti kehadiran & kedisiplinan, penerapan *safety* (APD), pengisian *checklist*, tanggung jawab, *teamwork*, keaktifan pelaporan, dan inisiatif & motivasi. Contoh penilaian: kehadiran mendapat nilai 4, penerapan *safety* 4, pengisian *checklist* 3,5, tanggung jawab 5, *teamwork* 5, keaktifan pelaporan 3, dan inisiatif 5, dengan total 29,5. Fokus penilaian ada pada poin dengan nilai 3 ke bawah, yang akan diberikan *warning* disini yang mendapat nilai 3 adalah keaktifan pelaporan karena tenaga kerja tidak rutin mengirimkan dokumentasi pekerjaannya kepada bagiannya, hal itu akan dicari jalan keluarnya.

## 2.4 *User Interface (UI)*

*User Interface (UI)* adalah salah satu hal dari suatu sistem yang berhadapan langsung dengan pengguna. Tujuannya adalah untuk perantara antara pengguna dengan sistem, memungkinkan perangkat keras seperti tablet computer, *smartphone*, dan sejenisnya untuk dijalankan dengan lancar (Zen, 2022).

UI atau *User Interface* merujuk pada tata letak visual dari suatu situs web atau aplikasi. Desainer UI memiliki tanggung jawab untuk merancang aspek-aspek seperti tata letak, animasi, dan elemen visual lainnya. Mereka berfokus pada upaya meningkatkan pengalaman pengguna serta membangun kesetiaan dari para pengguna terhadap produk atau layanan tersebut (Muhyidin, 2020).

## 2.5 *User Experience (UX)*

*User Experience (UX)* adalah pengalaman yang diberikan website atau software kepada penggunanya untuk menciptakan interaksi yang memuaskan. Fokus UX adalah memahami kebutuhan, nilai, dan batasan pengguna, sehingga desain PT Tata Graha Perkasa harus memperhatikan tidak hanya estetika, tetapi juga pengalaman pengguna. (Ferdianto, 2019).

*User Experience (UX)* adalah proses menciptakan produk yang bermanfaat dengan alur pengguna yang teruji. Desainer UX bekerja sama dengan tim untuk menggabungkan kebutuhan pengguna, tujuan bisnis, dan teknologi, serta memastikan produk mudah digunakan. Desainer juga perlu keterampilan dalam membuat wireframe dan mockup. (Muhyidin, 2020).

## 2.6 **Teori Analisis Kompetitor**

Analisis kompetitor dalam desain UI/UX adalah proses untuk menilai produk pesaing yang ada di pasar. Tujuannya adalah untuk memahami apa yang menjadi kelebihan dan kekurangan produk pesaing, serta menemukan peluang untuk membuat produk kita lebih baik. Dalam analisis ini, desainer UI/UX mempelajari aspek seperti warna, layout, tipografi, dan elemen visual lainnya konsistensi desain juga menjadi nilai tambah untuk hasil analisisnya (Alba, 2023).

Analisis kompetitor ini digunakan di bab 4 pada saat observasi dengan melakukan analisis ke 3 *website* yang berbeda. Di analisis kompetitor juga akan

melakukan penilaian tentang kelebihan dan apa yang dipelajari dari 3 *website* tersebut untuk bisa disesuaikan dengan pembahasan pada penelitian ini.

## 2.7 *User Flow*

User Flow adalah alur interaksi pengguna dengan sistem atau situs web, yang digambarkan dalam diagram untuk memahami setiap langkah proses. Ini penting dalam desain pengalaman pengguna, memungkinkan desainer untuk mengevaluasi dan mengoptimalkan desain berdasarkan penelitian pengguna. (Angela, 2022).

Di penelitian ini tahapan *user flow* berada pada bab 4 yang digunakan untuk mengetahui alur pekerjaan bagian – bagian yang bersangkutan pada pembahasan di penelitian ini. *User flow* juga berguna untuk mempermudah desain tampilannya nanti agar bisa mengetahui *input output* dari desain yang dibuat.

## 2.8 Figma

Figma merupakan platform desain yang bisa digunakan melalui *web* maupun *desktop*. Platform ini berfungsi untuk melakukan desain proyek digital dan juga sebagai alat untuk membuat *prototype*. Figma ditambahkan beberapa fitur dan beragam plugin yang dapat mendukung pembuatan desain agar lebih menarik, seperti plugin Iconify dan Figma Community (Pratama, 2022).

Figma adalah perangkat desain yang digunakan untuk membuat tampilan aplikasi dan platform lainnya, dapat diakses melalui internet. Keunggulan utama Figma adalah kemampuannya untuk memfasilitasi kolaborasi tim dalam proyek yang sama, bahkan dari lokasi yang berbeda, menjadikannya populer di kalangan desainer UI/UX untuk mengembangkan prototipe secara efektif dan efisien. (Al-Faruq, 2022).

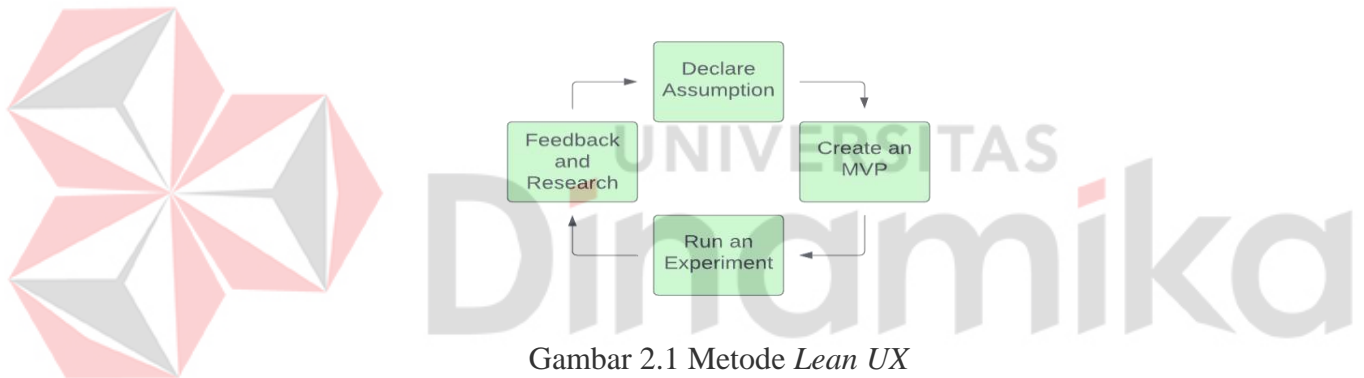
## 2.9 Prototipe

Prototipe adalah model desain yang digunakan untuk uji coba sebelum diluncurkan. Tujuannya untuk mengidentifikasi masalah awal, menguji perjalanan pengguna, dan memperbaiki masalah sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. (Angela, 2022).

Pada penelitian kali ini tahapan prototipe berada pada bab 4 yang dimana didalamnya berisikan desain yang sudah dibuat pada aplikasi figma yang sudah memiliki alur yang sesuai dengan *user flow*. Prototipe juga merupakan hasil dari penelitian ini dan juga untuk menyelesaikan permasalahan sebelumnya.

## 2.10 Lean UX

*Lean UX* adalah pendekatan yang menggabungkan berbagai fungsi untuk mengurangi dokumentasi dan fokus pada pemahaman pengalaman produk. Tiga prinsip dasar *Lean UX* adalah Design Thinking (berbasis pada kebutuhan pengguna), Agile (desain cepat dan berulang), dan *Lean UX* (desain responsif dalam waktu singkat). Pendekatan ini menekankan desain yang berfokus pada pengguna, menghasilkan solusi yang lebih cepat dan efektif. Tahapan pada *Lean UX* ada pada gambar dibawah ini (Sulistyo, 2022).



Gambar 2.1 Metode *Lean UX*

Sumber: (Gothelf & Seiden, 2016)

Metode *Lean UX* terdiri dari empat langkah 1. "*Declare Assumptions*" untuk mengidentifikasi masalah dan membuat asumsi, 2. "*Create Minimum Viable Product (MVP)*" untuk membuat sketsa prototipe, 3. "*Run an Experiment*" untuk menguji prototipe, dan 4 "*Feedback and Research*" untuk mengumpulkan hasil pengujian dan menganalisisnya.

## 2.11 Elemen Dasar Desain Visual

Desain visual sangat penting dalam pembuatan produk karena pengguna pertama kali menilai tampilan (UI) sebelum fungsinya. Produk dengan tampilan menarik akan memberikan kesan positif, sementara tampilan yang kurang menarik dapat memberi kesan buruk. (Faizin, 2022).



Desain visual melibatkan pemilihan dan penggabungan elemen-elemen rupa untuk menciptakan pengalaman visual yang memuaskan dan mencapai nilai estetis yang diinginkan.(Narayana, 2023).

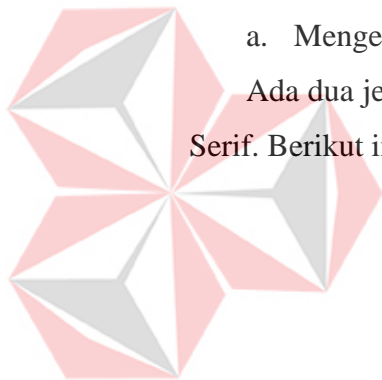
Menguasai elemen dasar desain seperti tipografi, warna, dan ikonografi penting untuk menciptakan desain visual yang jelas, menarik, dan mudah dipahami (Faizin, 2022) Berikut penjelasan mengenai tipografi, warna, dan ikonografi singkat dan juga penjelasan mengenai tipografi, warna dan ikonografi apa yang saya pakai untuk melakukan pembuatan tampilan UI adalah sebagai berikut:

### 1. Tipografi

Tipografi adalah seni memilih dan menggunakan jenis huruf agar tulisan menarik dan mudah dibaca. Pemilihan font dilakukan melalui tiga langkah penting, berikut beberapa contohnya:

#### a. Mengetahui jenis *Font*

Ada dua jenis *Font* yang sering digunakan oleh designer, yaitu Serif dan Sans Serif. Berikut ini adalah perbedaan dari keduanya.



Gambar 2.2 Perbedaan *Font* Serif dan Sans Serif

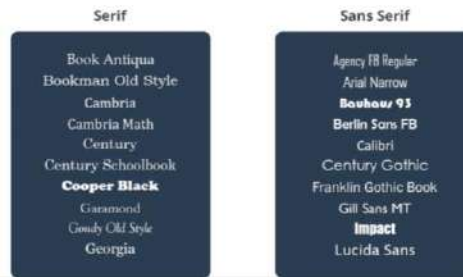
*Font* Serif memiliki garis kecil di ujung huruf, memberikan tampilan formal dan profesional, seperti pada logo Google sebelum 2015. Sementara *Sans* Serif lebih sederhana dan bersih tanpa garis tambahan, memberikan kesan kasual dan santai, seperti pada logo baru Google. (Faizin, 2022).



Gambar 2.3 Perbedaan Logo Google Lama dan Baru

b. Memilih *typeface*

Typeface adalah kumpulan huruf, angka, dan simbol dengan ciri khas tertentu, seperti ketebalan, panjang, dan garis. Contoh typeface Serif meliputi Times New Roman, Cambria, dan Georgia, sementara Sans Serif meliputi Arial, Impact, dan Calibri. (Faizin, 2022).



Gambar 2.4 Kelompok *Typeface*

c. Memilih *Font*

*Font* merupakan gaya spesifik dari suatu typeface yang berfungsi sebagai penekanan pada teks. Sebagai contoh, dalam keluarga typeface Roboto, terdapat berbagai variasi gaya seperti ini (Faizin, 2022).

Typeface	Font
Roboto	Roboto Thin
	Roboto Light
	Roboto Regular
	Roboto Medium
	Roboto Bold
	Roboto Black
	Roboto Thin Italic
	Roboto Light Italic
	Roboto Italic
	Roboto Medium Italic
	Roboto Bold Italic
	Roboto Black Italic

Gambar 2.5 Memilih *Font* yang Sesuai

2. Warna

Warna dalam UI Design sangat penting karena memengaruhi pemikiran, perilaku, dan suasana hati pengguna, karena setiap warna memiliki efek psikologis yang berbeda. Sebagai contoh, hal ini dapat terlihat pada penggunaan warna dalam desain.

Kreatif Kontemporer Bijaksana Produktifitas	Peringatan Pengertian Ramah Pintar	Kehidupan Segar Alam Uang
Perdamaian Kokoh Percaya diri Optimis	Mewah Bijaksana Setia Imajinatif	Cinta Bahaya Energi Emosional
Sederhana Bersih Murni Bagus	Dewasa Kuat Aman Menghormati	Tak terbatas Kemahiran Kehalusan Elegan

Gambar 2.6 Pembagian Warna Sesuai Pandangan Psikologis

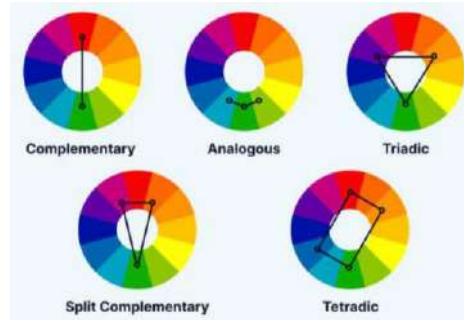
Selain memahami psikologi warna, penting juga untuk mempelajari cara mengombinasikan warna agar harmonis. Metode 60-30-10 sering digunakan, di mana 60% adalah warna dominan, 30% warna sekunder, dan 10% warna aksen. Berikut adalah salah satu contoh serta penjelasannya (Faizin, 2022).



Gambar 2.7 Pembagian Warna

Pembagiannya adalah 60% warna netral sebagai latar belakang, 30% warna utama yang umumnya untuk elemen keseluruhan, serta 10% warna tambahan untuk elemen kecil

Untuk mengetahui kombinasi dari warna tersebut, kamu bisa melihat 5 cara berikut pada aturan *color wheel* (Faizin, 2022).



Gambar 2.8 Color Wheel

*Complementary* adalah kombinasi warna berseberangan dengan kontras tinggi; *Analogous* terdiri dari tiga warna berdekatan; *Triadic* melibatkan tiga warna membentuk segitiga yang *vibrant*; *Split Complementary* adalah warna berseberangan dengan satu ujung dipisah; *Tetradic* menggunakan empat warna berseberangan membentuk segi empat.

### 3. Ikonografi

Ikonografi adalah studi tentang cara mengenali, mendeskripsikan, dan mengartikan konten dalam gambar. Contohnya adalah simbol shut down di komputer.



Gambar 2.9 Ikon On Off

Ikon lingkaran dengan garis biasanya dipahami sebagai fungsi *on/off* pada perangkat elektronik. Ikonografi membantu menarik *audiens* yang tidak terbiasa dengan *teks* atau bahasa tertentu, dan lebih hemat tempat daripada teks panjang.

Tipografi Poppins dipilih karena memiliki desain modern dan bersahabat, cocok untuk aplikasi *mobile* yang ramah namun profesional. Variasi bobotnya, mulai dari *Thin* hingga *Extra Bold*, memudahkan pembuatan hierarki teks yang jelas. Fleksibilitas Poppins juga memungkinkan penggunaan dalam berbagai konteks desain, baik minimalis maupun berani, menjadikannya ideal untuk aplikasi layanan.

Dari penjelasan diatas dipilihnya poppins karnea cocok untuk perusahaan outsourcing seperti PT. Tata Graha Perkasa karena memberikan kesan ramah namun profesional, serta memungkinkan pembagian hierarki teks yang jelas. Warna biru dipilih sebagai dominan karena melambangkan perdamaian, kokoh,

percaya diri, dan optimisme, sesuai dengan warna logo perusahaan. Ikonografi menggunakan flat icon dengan ikon sederhana dan menarik yang sesuai untuk pengguna berusia 25-50 tahun, mencakup berbagai generasi.

## 2.12 Testing

Uji coba menggunakan platform Maze.co adalah tahapan penting dalam proses desain UI/UX untuk mengevaluasi efisiensi dan kesesuaian prototype dengan kebutuhan pengguna. Langkah-langkahnya meliputi menetapkan tujuan, menyiapkan prototype, melibatkan partisipan, menentukan tugas, dan menguji hasil tes. Hasilnya disusun dalam bentuk presentase/nilai untuk dianalisis, mengidentifikasi masalah, dan melakukan perbaikan untuk menghasilkan prototype baru. (Angela, 2022).

Pada fase pengujian ini, penulis harus melakukan *testing* harus kepada minimal 20 responden karena merujuk pada (Nielsen, 2012) yang dimana pada penelitian ini berisikan 20 responden berisi 18 pelamar pekerjaan dan 2 pegawai dari PT. Tata Graha Perkasa yang berisikan direktur dan bagian administrasi. Desain visual yang telah disiapkan sebelumnya akan diuji dengan menggunakan platform maze.co. Berikut adalah cara menggunakan platform maze.co menurut (Adi, 2024) :

Mulailah dengan registrasi di maze.co, buat *project* baru, dan pilih template atau buat versi sendiri. Pilih "*start from scratch*," tentukan "*mission*" dengan *prototype test*, dan tambahkan *link prototyping* Figma. Gunakan "*opinion scale*" block type untuk memberikan skala penilaian yang dapat diisi peserta testing.

Tujuan yang ingin didapatkan dari pengujian ini adalah memastikan produk yang telah dibuat membuat pengguna semakin mudah. Beberapa penilaian yang nantinya akan berguna untuk mengetahui apakah produk sudah sesuai dengan keinginan pengguna atau tidak, berikut adalah rentang poin untuk hasil penilaiannya:

- **Screen Usability Score (SCUS)** yang dibagi menjadi 3 skala yaitu untuk *Low usability score* diangka (0-50), *Medium usability score* diangka (50-80), dan *High usability score* (80-100).

Dengan rumus:

$$SCUS = \text{MAX} \left( 0, 100 - (\text{DOR} \times \text{dW}) - (\text{MCR} \times \text{mW}) - \left( \text{MIN} \left( 10, \text{MAX} \left( 0, (\text{AVGD} - 5/2) \right) \right) \right) \right)$$

- **Mission Usability Score (MIUS)** yang dibagi menjadi beberapa poin yaitu 90–100: Sangat baik (*Excellent usability*), 70–89: Baik (*Good usability*), 50–69: Cukup (*Fair usability*), 30–49: Kurang (*Poor usability*), dan 0–29: Sangat kurang (*Very poor usability*).

Dengan rumus:

$$MIUS = \text{DSR} + (\text{IDSR}/2) - \text{avg}(\text{MC}_p) - \text{avg}(\text{DU}_p)$$

- **Maze Usability Score (MAUS)** dibagi menjadi: 90–100 (Sangat Baik): Desain intuitif dan efisien pengguna mudah menyelesaikan tugas; 75–89 (Baik): Desain mudah digunakan, sedikit perbaikan diperlukan; 50–74 (Cukup): Desain berfungsi, tapi ada elemen yang membingungkan atau kurang efisien; 25–49 (Buruk): Banyak hambatan, pengguna kesulitan menyelesaikan tugas; 0–24 (Sangat Buruk): Desain sulit digunakan, mayoritas tugas gagal.

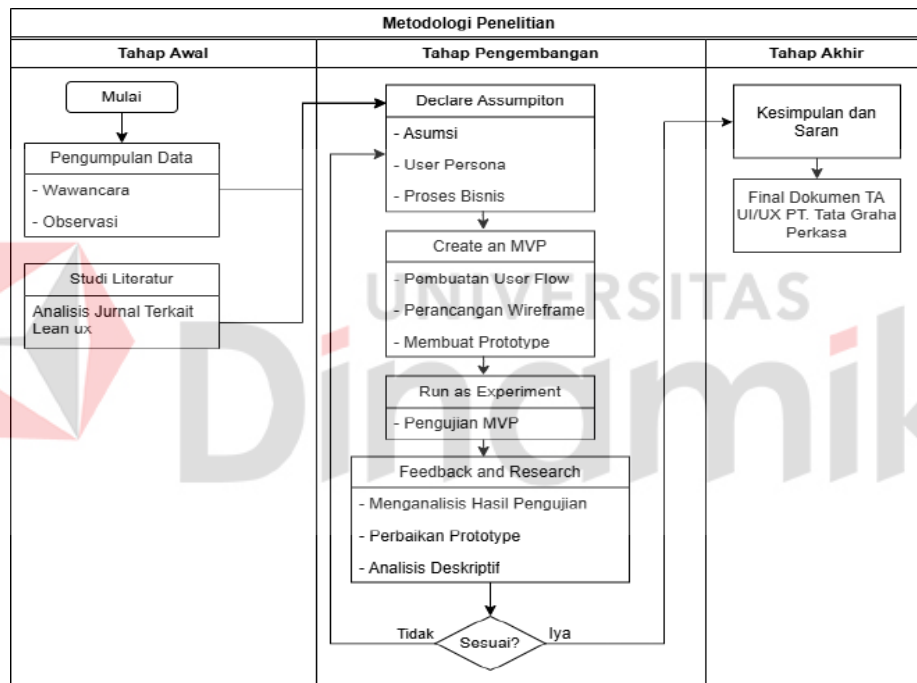
Dengan rumus:

$$MAUS = \text{avg}(MIUS)$$

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian adalah sebuah metode yang berguna untuk memperoleh data yang akan diolah untuk dilakukan penelitian. Tahapan metodologi penelitian ini memakai pendekatan *Lean UX* yang didalamnya memiliki tiga tahapan yaitu awal, pengembangan, dan akhir yang dimana ketiga tahapan akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan terkait *UI/UX* dapat dilihat pada gambar 3.1 dibawah ini.



Gambar 3.1 Metodologi Penelitian

#### 3.1 Tahap Awal

Pada tahap awal ini bertujuan untuk menemukan permasalahan yang terjadi pada objek yang akan digunakan untuk penelitian. Pada tahapan awal ini berisikan pengumpulan data yang didalamnya ada wawancara dan observasi serta studi literatur.

### 3.1.1 Pengumpulan Data

Pada tahap ini pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan beberapa pendekatan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan untuk penelitian ini, terdapat dua acara yaitu wawancara yang dilakukan dengan direktur PT. Tata Graha Perkasa dan observasi dilakukan dengan cara menganalisis kompetitor.

#### A. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara *in depth interview* untuk memahami pengalaman dan kebutuhan pengguna di PT. Tata Graha Perkasa. Hasil wawancara dengan Bapak Hasan (Direktur), Bagian Administrasi, dan calon pelamar kerja digunakan sebagai acuan untuk pengembangan tampilan yang meningkatkan pengalaman pengguna.

Hasil yang didapatkan adalah Direktur membutuhkan inovasi tata letak untuk pengenalan, informasi, dan penilaian perusahaan. Bagian Administrasi memerlukan tampilan yang memisahkan prioritas masalah dan informasi lainnya. Sementara itu, tata letak dan isi proposal dinilai kurang menarik dan kurang lengkap.

#### B. Observasi

Observasi penelitian ini menganalisis tiga website kompetitor untuk mengidentifikasi fitur seperti warna, layout, dan penyampaian informasi. Observasi dilakukan dengan cara analisis kompetitor pada *website* kompetitor meliputi *website* <https://www.arina.co.id/>, <https://www.ptmucm.com/>, dan <https://shelterindonesia.id/> yang ketiganya adalah perusahaan *outsourcing* dari Surabaya. Hasil akhir ketiga *website* tersebut akan dilakukan penilaian berupa kesesuaian dengan tampilan yang akan dibuat.

### 3.1.2 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan referensi seperti artikel, laporan, dan situs yang mendukung perancangan UI/UX. Penelitian ini membandingkan tiga artikel untuk melihat persamaan dan perbedaan metode,



terutama dalam cara testing, agar memiliki gambaran dalam menyelesaikan masalah.

### 3.2 Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan perancangan UI/UX menggunakan pendekatan *Lean ux* yang didalamnya berisikan *declare assumption*, *create an mvp*, *run an experiment*, dan *feedback and research* jika keempat tahapan ini sudah sesuai apa yang pengguna minta akan lanjut ke tahap akhir.

#### 3.2.1 *Declare Assumption*

Pada tahap "*Declare Assumption*" adalah tahap pengumpulan informasi yang relevan untuk memahami kebutuhan pengguna, baik itu dari perspektif pengguna maupun pihak perusahaan.

##### A. Asumsi

Asumsi dibuat berdasarkan wawancara dengan internal perusahaan, klien, dan pelamar, yang kemudian dikembangkan dalam penelitian ini. Asumsi ini mencakup kebutuhan informasi, *layout*, dan penggabungan halaman menjadi satu alur desain.

Pembuatan desain berfokus pada fungsionalitas dan kegunaan sesuai persyaratan desain. Setelah desain selesai, desainer UX melakukan pengujian untuk menilai nilai usability melalui jawaban dari pertanyaan yang telah disiapkan.

##### B. User Persona

Pembuatan *user persona* adalah cara untuk memahami karakteristik penggunanya. *User persona* yang dibuat terdiri dari informasi diri pengguna, kebutuhan pengguna dan permasalahan pengguna. *User persona* dilakukan dengan pembagian melakukan wawancara dan observasi sebelumnya kepada sejumlah *user*.

*User persona* pada penelitian ini akan menuliskan 5 *user* yang di dalamnya berisikan direktur, bagian administrasi, bagian supervisor, *client*, dan pelamar pekerjaan yang memiliki beberapa poin penting yaitu *profile*, *need*, *pain point*, *expectation in the future* yang berguna untuk mempermudah penyelesaian

masalah pada penelitian ini. *User persona* juga akan membantu menyamakan antara desain dan tujuan yang ingin dicapai.

### C. Proses Bisnis

Proses bisnis dibuat dengan tujuan untuk lebih memahami proses yang bekerja sebelum adanya penelitian ini. Proses bisnis adalah susunan informasi yang terdiri dari informasi awal proses bisnis, siapa saja yang melakukan dan akhir dari proses bisnis itu sendiri akan menghasilkan apa.

Proses bisnis dirancang untuk memahami alur kerja sebelum penelitian. Proses ini mencakup pengenalan perusahaan kepada klien, rekrutmen tenaga kerja dari pembukaan lowongan hingga penerimaan, penilaian rutin tenaga kerja, dan penanganan keluhan jika terjadi ketidaksesuaian. Proses ini menjadi acuan agar penyelesaian masalah tetap sesuai prosedur perusahaan.

### 3.2.2 Tahap *Create an MVP*

Tahap "*create an MVP*" adalah langkah dalam proses pembuatan *Minimum Viable Product* (MVP) yang berguna untuk menguji asumsi terhadap pengguna. Berdasarkan informasi kebutuhan yang dikumpulkan dalam tahap awal dan "*declare assumption*," pada tahap ini, dilakukan pembuatan *wireframe* dan *prototype* sehingga *prototype* tersebut dapat diujikan kepada pengguna, pembuatan *wireframe* dan *prototype* hanya melakukan pembuatan bagian tenaga kerja dari pendaftaran hingga penilaian dan juga bagian pengenalan perusahaan sebagai cara melakukan pengenalan ke *client*.

#### A. Pembuatan *User Flow*

*User flow* dibuat sesuai bagaimana target akan berinteraksi dengan produk yang akan dibuat. Hasil dari pembuatan *user flow* mengartikan bahwa tidak semua pengguna akan melakukan tugas yang sama dan bisa melalui jalur yang berbeda, sehingga, *user flow* dikaitkan dengan karakteristik mereka. Dalam penelitian ini, *user flow* akan digambarkan dengan diagram alur yang mempunyai berbagai bentuk untuk menjelaskan interaksi dalam sistem. *User flow* yang akan dibuat disini adalah dari direktur, bagian administrasi, dan pelamar pekerjaan yang utama

karena untuk menyesuaikan tujuan yang akan dicapai dan *testing* yang akan dilakukan dan juga sesuai dengan permasalahan yang sedang terjadi yaitu tentang pengenalan perusahaan, komunikasi, dan pencarian tenaga kerja.

#### B. Perancangan *Wireframe*

*Wireframe* dirancang seperti melakukan perancangan *prototype* tetapi berwarna hitam putih yang berguna untuk memberikan gambaran tata letak, konten, dan fitur-fitur yang nantinya akan digunakan pada aplikasi yang selanjutnya akan diimplementasikan melalui desain *prototype*. Tahap ini menghasilkan rancangan *wireframe* untuk pengguna. Perancangan dibuat berdasarkan *user flow* yang sudah dibuat yang nanti selanjutnya dilanjutkan pada tahap perancangan *prototype* untuk hasil yang sudah baik.

#### C. Membuat *Prototype*

*Prototype* dirancang dari desain *wireframe* yang sudah memiliki elemen estetika, seperti warna dan tipografi. Satu versi *prototype* dikembangkan sesuai *wireframe* untuk diuji oleh pengguna berisikan direktur, administrasi, dan pelamar pekerjaan yang akan berguna untuk mendapatkan umpan balik dan memperbaiki desain.

#### 3.2.3 *Run an Experiment*

Pada tahap *Run as Experiment* peneliti melakukan pengujian terhadap *prototype* yang sudah dibuat sebelumnya. Dalam pengujian ini, peneliti memastikan kinerja *prototype*, memastikan kesesuaian dengan asumsi, dan memastikan bahwa hasilnya memenuhi harapan sebelum diuji *user*. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan platform Maze.

Maze adalah platform untuk testing dengan 7 *screen* di setiap *task*, yang mencakup 3 *prototype test*, 2 *open question*, 1 *opinion scale*, dan 1 *multiple chocie*. Pengguna akan menyelesaikan 3 *task* berisikan: memberikan informasi pada aplikasi, mencari cara komunikasi dengan *client/internal*, dan mencari informasi perusahaan/pelamaran kerja. Hasilnya digunakan untuk *feedback and research*. Sebelum itu, desain testing perlu disiapkan untuk mengevaluasi produk dan memastikan produk memenuhi kebutuhan pengguna serta mudah digunakan.

Tabel 3.1 Desain *Testing*

Bagian	Tujuan	Hasil
Direktur	<i>Prototype test</i> 1: Melakukan <i>login/register</i> .	Dapat masuk kedalam tampilan <i>home</i> .
	<i>Prototype test</i> 2: Melakukan pemberian informasi.	Informasi yang ditambahkan muncul pada tampilan <i>home</i> .
	<i>Prototype test</i> 3: Setujui pertemuan rapat dengan <i>client</i> .	Merubah tulisan belum di acc menjadi sudah
	<i>Opinion scale: Rate</i> kemudahan 1-10.	Memilih sesuai pengalaman pengguna.
	<i>Open Question</i> 1: <i>Prototype</i> bisa mempercepat dan mempermudah?	Mengisi jawaban sesuai pengalaman menggunakan <i>prototype</i> .
	<i>Multiple choice</i> : Menanyakan <i>prototype</i> mana yang sulit.	Memilih sesuai pengalaman pengguna.
Bagian Administrasi	<i>Open Question</i> 2: Memberi masukan untuk peneliti.	Mengisi sesuai pengalaman pengguna.
	<i>Prototype test</i> 1: Melakukan <i>login/register</i> .	Dapat masuk kedalam tampilan <i>home</i> .
	<i>Prototype test</i> 2: Melakukan komunikasi dengan <i>client</i> .	Dapat menjawab <i>chat</i> dari <i>client</i> .
	<i>Prototype test</i> 3: Melakukan penambahan lowongan pekerjaan.	Lowongan pekerjaan baru muncul pada tampilan lowongan pekerjaan
	<i>Opinion scale: Rate</i> kemudahan 1-10.	Memilih sesuai pengalaman.
	<i>Open Question</i> 1: <i>Prototype</i> bisa mempercepat dan mempermudah ?.	Mengisi jawaban sesuai pengalaman menggunakan <i>prototype</i> .
Pelamar Pekerjaan	<i>Multiple choice</i> : Menanyakan <i>prototype</i> mana yang sulit.	Memilih sesuai pengalaman pengguna.
	<i>Open Question</i> 2: Memberi masukan untuk peneliti.	Mengisi sesuai pengalaman pengguna.
	<i>Prototype test</i> 1: Melakukan pencarian informasi perusahaan	Mengerti informasi perusahaan tanpa harus <i>login</i> .

Bagian	Tujuan	Hasil
	terkait lowongan pekerjaan.	
	<i>Prototype test 2: Melakukan register.</i>	Dapat membuat akun dan <i>login</i> .
	<i>Prototype test 3: Melakukan pencarian lowongan pekerjaan, lalu melakukan tes mandiri dan pengumpulan berkas.</i>	Dapat menuju ke tampilan pengumpulan berkas, lalu lowongan pekerjaan sudah dilamar.
	<i>Opinion scale: Rate kemudahan 1-10.</i>	Memilih sesuai pengalaman pengguna.
	<i>Open Question 1: Prototype bisa mempercepat dan mempermudah?</i>	Mengisi jawaban sesuai pengalaman menggunakan <i>prototype</i> .
	<i>Multiple choice: Menanyakan prototype mana yang sulit.</i>	Memilih sesuai pengalaman pengguna.
	<i>Open Question 2: Memberi masukan untuk peneliti.</i>	Mengisi sesuai pengalaman pengguna.

### 3.2.4 Feedback and Research

Pada fase terakhir, dilakukan *feedback and research* untuk mengevaluasi dan memperbaiki *Minimum Viable Product (MVP)* berdasarkan umpan balik pengguna. *Prototype* yang telah diuji akan diperbaiki jika diperlukan, dan hasil *feedback* akan menentukan apakah desain UI/UX perlu perbaikan lebih lanjut.

#### A. Menganalisis Hasil Pengujian

Hasil setelah melakukan pengujian *prototype* oleh sejumlah pengguna akan dikumpulkan dan diolah. Pengolahan hasil pengujian dalam bentuk data yang dibuat untuk mengetahui hasil *prototype* sudah sesuai atau belum.

#### B. Perbaikan Prototype

Perbaikan *prototype* dilakukan untuk mencari pembaharuan desain *prototype* yang baru dari hasil *testing* yang sudah dilakukan sebelumnya yang selanjutnya akan muncul *prototype* baru berupa hasil yang sudah diadaptasi dari hasil *feedback* dari pengguna saat *testing*.

#### C. Analisis Deskriptif

Pada tahap Analisis Deskriptif akan disusun pada akhir penelitian ini. Analisis Deskriptif tersebut berisi tentang laporan keseluruhan berupa data

presentase hasil dari pengguna yang bisa menggunakan atau menyelesaikan tugas dari perancangan antarmuka yang sudah dibuat dari analisis dan perancangan *UI/UX*.

Hasil yang didapatkan dari analisis dekriptif adalah sebagai berikut:

1. Contoh presentase dari *prototype* yang sudah dibuat seperti gambar 3.2 di bawah ini



Gambar 3.2 Hasil Presentase Maze

Hasil feedback akan dihitung menggunakan Screen Usability Score (SCUS), Mission Usability Score (MIUS), dan Maze Usability Score (MAUS) untuk menilai apakah tampilan memudahkan, sesuai, dan meningkatkan pengalaman pengguna. Hasil perhitungan ini akan menjadi acuan penilaian, perhitungan rumusnya adalah sebagai berikut:

1. Screen Usability Score (SCUS):

$$SCUS = \text{MAX} \left( 0, 100 - (\text{DOR} \times \text{dW}) - (\text{MCR} \times \text{mW}) - \left( \text{MIN} \left( 10, \text{MAX} \left( 0, (\text{AVGD} - 5/2) \right) \right) \right) \right)$$

- SCUS : Screen Usability Score
- DOR : Drop Off Rate
- dW : DOR weight (The dW equals 1 point for every exit)
- MCR : Miss Click Rate
- mW : MCR weight (The mW equals 0.5 points for every missclick)
- AVGD : Average Duration in seconds

2. Mission Usability Score (MIUS):

$$\mathbf{MIUS} = \mathbf{DSR} + (\mathbf{IDSR}/2) - \mathbf{avg}(\mathbf{MC\_P}) - \mathbf{avg}(\mathbf{DU\_P})$$

- DSR : *Direct Success Rate*
  - IDSR : *Indirect Success Rate*
  - avg : *average*
  - MC\_P : *misclick penalty* = MCR \* 0.5
  - DU\_P : *duration penalty* = (MIN(10,MAX(0,(AVGD - 5)/2)))
3. *Maze Usability Score* (MAUS):

$$\mathbf{MAUS} = \mathbf{avg}(\mathbf{MIUS})$$

- MAUS : *Maze Usability Score*
- avg : *average*
- MIUS : *Mission Usability Score*



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB IV

### HASIL & PEMBAHASAN

#### 4.1 Tahap Awal

##### 4.1.1 Pengumpulan Data

###### A. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Bapak Hasan, Direktur PT. Tata Graha Perkasa, membahas masalah terkait tenaga kerja, penilaian kinerja, penyampaian informasi ke client, pengenalan perusahaan, dan komunikasi yang kurang efektif. Wawancara dilakukan dengan direktur, administrasi, dan pihak terkait menggunakan metode *in depth interview*.

Untuk seluruh hasil wawancara dapat dilihat pada Lampiran 1 dan Lampiran 2 dan pada bab wawancara ini hanya di lampirkan beberapa poin hasil wawancara dari Bapak Nur Hasan selaku direktur pada PT. Tata Graha Perkasa, Bagian Administrasi, dan juga pelamar kerja PT. Tata Graha Perkasa terdapat pada Tabel 4.1 Poin Hasil Wawancara.

Tabel 4.1 Poin Hasil Wawancara

Bagian	Poin Hasil Wawancara
Direktur	Mebutuhkan inovasi tata letak untuk pengenalan, informasi, dan penilaian perusahaan, serta tampilan tanda tangan yang sederhana untuk penilaian KPI dan dokumen penting, dengan desain yang menarik, mudah digunakan, dan dipahami.
Bagian Administrasi	Mebutuhkan tampilan sederhana yang menyatukan penerimaan dan pendataan karyawan, dengan berkas karyawan berukuran lebih besar agar mudah dicek. Juga diperlukan tampilan komunikasi yang tidak berupa daftar agar lebih cepat dan fleksibel, serta mampu membedakan antara masalah dan informasi lainnya.
Bagian Supervisor	Mebutuhkan pembaruan tampilan penilaian kinerja yang sederhana dengan tetap menggunakan tabel, dilengkapi tata letak foto dan keterangan tenaga kerja. Juga diperlukan tampilan pendataan karyawan yang simpel namun menarik agar tidak membosankan.
Client	Mebutuhkan pembaruan tampilan komunikasi yang sederhana, tepat sasaran, dan mudah dipahami untuk memudahkan pekerjaan <i>client</i> .



	Juga diperlukan tampilan pelaporan tenaga kerja yang terpisah dari komunikasi untuk menghindari <i>miss</i> komunikasi, serta tampilan yang membedakan prioritas dan mudah digunakan. Untuk calon client, dibutuhkan tampilan yang memberikan informasi tentang cara bermitra dan langkah-langkah yang mudah.
Pelamar Pekerjaan	Mebutuhkan tampilan informasi yang mudah untuk dilihat dan menarik agar bisa langsung mengetahui tentang perusahaan jika suatu saat terdapat adanya lowongan kerja dan membutuhkan karyawan baru untuk melamar ke perusahaan PT. Tata Graha Perkasa.

## B. Observasi

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan menganalisis *website kompetitor*, mencakup fitur-fitur yang ada pada UI/UX seperti warna, *layout*, dan elemen lainnya, serta cara informasi disajikan pada tampilan tersebut.

Analisis kompetitor dilakukan pada website <https://www.arina.co.id/>, <https://www.ptmucm.com/>, dan <https://shelterindonesia.id/>, yang merupakan perusahaan outsourcing di Surabaya. Pengecekan dilakukan langsung ke setiap website untuk menilai dan mencari hal-hal yang bisa dicontoh dari masing-masing website. dapat dilihat pada Tabel 4.2 Tabel Analisis Kompetitor.

Tabel 4.2 Tabel Analisis *Kompetitor*

Komponen	PT. Arina	PT Multi	Shelter	Catatan
Analisis	Multi Karya	Usaha Citra Mandiri	Indonesia	
Warna	Cerah, kontras tinggi, dominan warna putih dan coklat, tidak sesuai warna logo.	Dominan warna hitam di beberapa layout, putih di layout yang lain, tidak sesuai warna logo dan tidak konsisten.	Harmonis, pemilihan warna yang <i>balance</i> , dan sesuai warna logo	Direktur tertarik dengan tampilan website Shelter Indonesia karena pemilihan warna yang menarik dan harmonis.
<i>Layout</i>	Tata letak grid dengan navigasi <i>vertical</i> .	Padat dan membingungkan	Minimalis, banyak ruang putih	Direktur lebih suka tampilan vertikal yang minimalis dan banyak ruang putih, seperti dari PT Arina dan Shelter Indonesia, agar informasi

Komponen	PT. Arina	PT Multi	Shelter	Catatan
Analisis	Multi Karya	Usaha Citra Mandiri	Indonesia	
				tersampaikan dengan jelas.
Tipografi	Menggunakan <i>font</i> sans-serif modern, ukuran dan bold tidak konsisten.	Menggunakan <i>font</i> sans-serif, ukuran <i>font</i> sedang untuk konten, dan terlalu banyak tulisan.	Menggunakan <i>font</i> sans-serif modern, ukuran <i>font</i> disesuaikan dengan konten.	Direktur memilih font sans-serif karena mudah terbaca meski ukuran kecil, dengan konten singkat, padat, dan jelas.
Icon	Ikon minim dan bergaya flat dengan warna solid.	Ikon bergaya flat dengan warna solid.	Ikon bergaya flat dengan warna solid dan informatif	Direktur menginginkan ikon warna solid yang informatif seperti milik Shelter Indonesia.
Konsistensi Desain	Konsisten pada warna dan elemen desain tetapi tidak konsisten dengan <i>font</i> .	Konsisten pada desain tetapi tidak konsisten dengan <i>layout</i> dan warna.	Konsisten pada warna, <i>layout</i> , dan elemen desain.	Direktur menginginkan tampilan konsisten dalam warna, <i>layout</i> , dan elemen desain seperti Shelter Indonesia.

Dari beberapa poin di atas maka kesimpulan dari analisis kompetitor adalah dengan memilih tampilan dari *website* shelter Indonesia karena beberapa poin di atas yaitu memiliki warna yang harmonis dan menarik, *layout* yang minimalis dan banyak ruang putih, tipografi sans-serif agar tata tulis tetap terbaca walaupun memiliki ukuran kecil, *icon* yang memiliki warna solid tetapi informatif, dan yang terakhir memiliki konsistensi desain yang sama dalam semua bidang.

#### 4.1.2 Studi Literatur

Studi literatur adalah cara penulis pengumpulan referensi yang nantinya akan dibuat untuk landasan dalam melaksanakan dan merangkai penelitian. Beberapa referensi yang dimanfaatkan sebagai landasan meliputi artikel, laporan, dan situs – situs internet yang tentunya akan berguna untuk melakukan

perancangan *UI/UX*. Langkah awal pemahaman tentang PT. Tata Graha Perkasa dalam merancang desain *UI/UX*, materi yang berkaitan dengan antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*), metode *Lean UX*, branding *website*, dan proses pemilihan sketsa desain.

## 4.2 Tahap Pengembangan

### 4.2.1 *Declare Assumption*

#### A. Asumsi

Pada tahap asumsi didapatkan dari wawancara lalu dikaji dan diolah pada penelitian ini. Asumsi yang sudah ada adalah jawaban untuk menjawab pertanyaan yang telah ditentukan. Hasil dari wawancara dan observasi yang telah dilakukan pada direktur, bagian administrasi, bagian supervisor, *client*, dan pelamar pekerjaan/calon pegawai yang selanjutnya akan diatur menjadi daftar asumsi. Daftar asumsi bisa dilihat pada tabel 4.3 Tabel Daftar Asumsi.

Tabel 4.3 Tabel Daftar Asumsi

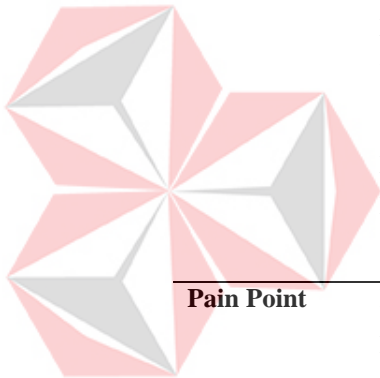
No	Asumsi
1	Direktur membutuhkan format proposal sederhana sesuai standar PT. Tata Graha Perkasa, yang mudah dibaca, memperkenalkan perusahaan kepada <i>client</i> , menampilkan KPI, dan memungkinkan penandatanganan langsung.
2	Bagian administrasi membutuhkan inovasi tampilan komunikasi, penerimaan, dan pendataan tenaga kerja dengan tambahan gambar, yang membedakan permasalahan dan informasi untuk mempercepat solusi, serta ukuran tampilan lebih besar untuk memudahkan pengecekan berkas.
3	Bagian supervisor butuh adanya tampilan yang <i>simple</i> dan informasi tersampaikan menjadi 1 agar proses penilaian menjadi mudah.
4	Client membutuhkan tampilan yang memisahkan komunikasi dan permasalahan untuk mencegah miskomunikasi, pelaporan tenaga kerja yang sederhana namun efektif, serta informasi tenaga kerja rinci untuk penilaian dan pemantauan progres kinerja.
5	Pelamar pekerjaan dan calon <i>client</i> membutuhkan tampilan yang informatif dan jelas terkait PT. Tata Graha Perkasa agar bisa langsung melakukan lamaran kerja dan juga bekerja sama ke PT. Tata Graha Perkasa secara mandiri.
6	Direktur, Bagian Administrasi, Bagian Supervisor, <i>Client</i> dan pelamar pekerjaan membutuhkan desain aplikasi perusahaan yang mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan.

## B. Pembuatan *User Persona*

User persona dibuat untuk memahami karakteristik pengguna, mencakup informasi diri, kebutuhan, dan permasalahan pengguna. Persona ini diperoleh melalui wawancara dan observasi dengan pegawai serta *client* PT. Tata Graha Perkasa. bisa dilihat pada tabel 4.4 Tabel *User Persona* dan untuk keseluruhan bisa dilihat pada Tabel L1. 1.

Tabel 4.4 Tabel *User Persona*

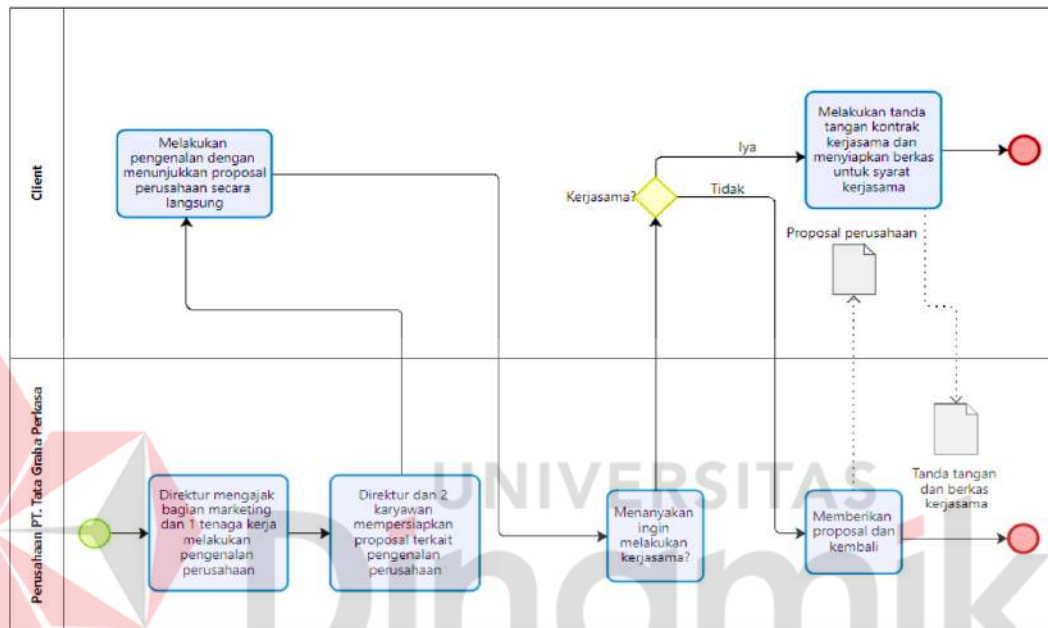
	<b>Perusahaan</b>	<b>Luar Perusahaan</b>
<b>Profile</b>	- 25 – 50 tahun - Direktur & Bagian Administrasi	- 25 – 50 tahun - Client, Calon Client, dan pelamar kerja
<b>Needs</b>	Pengenalan perusahaan dengan tata letak yang jelas dan menarik, warna website yang sesuai dengan identitas perusahaan, tampilan komunikasi yang membedakan masalah dan informasi untuk mencegah penundaan, serta <i>layout</i> pendataan karyawan yang menampilkan secara detail	Fitur komunikasi yang menarik dan membedakan prioritas masalah dan informasi, tampilan cara bermitra yang jelas dan informatif, serta informasi perusahaan dan tata letak yang menarik dan informatif.
<b>Pain Point</b>	Proses pengenalan perusahaan yang kurang menarik dan komunikasi dengan client melalui email serta WhatsApp yang tidak terorganisir menyebabkan penundaan, miskomunikasi, dan kurangnya efektivitas di PT. Tata Graha Perkasa.	Komunikasi dan pengenalan perusahaan di PT. Tata Graha Perkasa yang masih menggunakan email dan WhatsApp sederhana sering menyebabkan miskomunikasi, penundaan, dan minimnya minat pelamar kerja.
<b>Expectation</b>	Perancangan aplikasi ini diharapkan mempermudah pengenalan perusahaan, pendataan karyawan, dan meningkatkan komunikasi dengan <i>client</i> melalui informasi detail dan desain menarik.	Perancangan aplikasi ini diharapkan mempermudah komunikasi dengan <i>client</i> , meningkatkan pengalaman pengguna, dan membantu pelamar menemukan informasi lowongan dengan desain yang mencerminkan identitas perusahaan <i>outsourcing</i> .



### C. Proses Bisnis

Proses bisnis dibuat untuk memahami alur yang bekerja sebelum penelitian ini. Proses bisnis mencakup informasi awal, pihak yang terlibat, dan hasil akhir. Proses ini dilakukan melalui wawancara dan observasi kepada Direktur PT. Tata Graha Perkasa.

#### A. Proses Bisnis Pengenalan Perusahaan Terhadap *Client*



Gambar 4.1 Proses Bisnis Pengenalan Kepada *Client*

Pada Gambar 4.1 Proses Bisnis Pengenalan kepada client adalah bagaimana perusahaan masih menggunakan proposal, yang sering ditolak karena kurang maksimal. PT. Tata Graha Perkasa sebaiknya memanfaatkan teknologi seperti video, data, dan gambar menarik untuk memudahkan client menerima informasi.

#### B. Proses Bisnis Proses Awal Hingga Akhir Tenaga Kerja

Proses Bisnis Alur Tenaga Kerja adalah perusahaan yang masih melakukan penyeleksian berkas secara manual dan tes *offline*, sehingga menambah pekerjaan admin. Sebaiknya, perusahaan menggunakan tes mandiri untuk menilai kelayakan pelamar, lalu mengimplementasikan teknologi filter agar pelamar langsung mengetahui apakah lamaran mereka sesuai dengan kebutuhan perusahaan, dapat dilihat pada Gambar L1. 1.

### C. Proses Bisnis Penilaian Tenaga Kerja

Proses Bisnis Penilaian Tenaga Kerja yang dilakukan setiap akhir bulan sekali pada 6 bulan sekali dan jika nilai KPI nya kurang dari 50 dari beberapa poin yang sudah disesuaikan setiap supervisor dan setiap department begitu juga dengan *client* selanjutnya akan dilakukan warning kepada tenaga kerja yang bersangkutan untuk meningkatkan kinerjanya. Bisa dilihat pada Gambar L1. 2.

### D. Proses Bisnis *Complain* Terhadap Tenaga Kerja

Proses bisnis *complain* terhadap tenaga kerja melibatkan perusahaan yang menerima *complain* terkait tenaga kerja yang bermasalah di perusahaan klien. Perusahaan menggunakan Excel untuk mencari tenaga kerja yang bersangkutan dan mengurangi nilai KPI sesuai masalah yang dilakukan. KPI dikirimkan secara rutin ke grup WhatsApp setiap 6 bulan untuk evaluasi. Jika nilai KPI di bawah 3, akan diberikan warning, dan jika masalah fatal, direktur akan memutus hubungan kerja dengan tenaga kerja tersebut. Dapat dilihat pada Gambar L1. 3.

## 4.2.2 Tahap Create an MVP

### A. Pembuatan *User Flow*

*User flow* menggambarkan bagaimana audiens target berinteraksi dengan produk, menunjukkan langkah-langkah yang diambil pengguna untuk mencapai tujuannya. Berdasarkan persona dan titik masuk, *user flow* dibuat dalam bentuk diagram alur untuk menunjukkan interaksi dalam sistem.

Seperti yang sudah dijelaskan diatas pada tahap ini pembuatan *user flow* akan berupa diagram alur. *User flow* berisikan *user* yang sudah dilakukan wawancara dan observasi pada sebelumnya. Berikut beberapa *user flow* yang sudah dibuat meliputi direktur, administrasi, dan pelamar pekerjaan sesuai dengan tujuan.

#### A. *User Flow* Direktur

*User Flow* Direktur adalah alur proses direktur pada *website* yang harus mendaftar akun, verifikasi nomor telepon, dan *login*. Jika nomor terdaftar sebagai pegawai PT. Tata Graha Perkasa, direktur akan diarahkan ke halaman sesuai bagiannya. Setelah *login*, direktur bisa melihat dokumen untuk tanda tangan dan



nomor terdaftar dan terkonfirmasi sebagai pegawai PT. Tata Graha Perkasa, mereka akan diarahkan ke halaman sesuai bagiannya. Setelah *login*, di *home* akan muncul informasi perusahaan dan tenaga kerja. Pada informasi perusahaan, *client* diminta memasukkan data perusahaan untuk kemudian menunggu konfirmasi dari bagian administrasi PT. Tata Graha Perkasa.

Di bagian tenaga kerja, terdapat *list* tenaga kerja PT. Tata Graha Perkasa yang ada di perusahaan *client*, yang bisa melaporkan masalah. Setelah itu, administrasi akan mengkonfirmasi dan jika masalah belum selesai, penyelesaian akan dilakukan, jika sudah selesai, maka masalah dianggap selesai. Dapat dilihat pada Gambar L1. 5.

#### **D. User Flow Bagian Supervisor**

*User Flow* Supervisor melibatkan pendaftaran akun, verifikasi nomor telepon, dan *login*. Jika nomor tidak sesuai, supervisor diarahkan kembali ke pendaftaran. Setelah *login*, supervisor mengakses tampilan *home* yang berfokus pada KPI untuk penilaian tenaga kerja. Supervisor mengisi penilaian pada *list* tenaga kerja dan mengirimnya. Jika pengiriman gagal, supervisor akan diminta mengulang. Setelah berhasil, data penilaian diteruskan ke bagian administrasi. Dapat dilihat pada Gambar L1. 6.

#### **E. User Flow Calon Pegawai / Pelamar Pekerjaan**

*User Flow* Calon Pegawai dimulai dengan pendaftaran akun, verifikasi nomor telepon, dan *login*. Jika nomor tidak sesuai, calon pegawai akan diarahkan kembali ke pendaftaran. Setelah *login*, jika terdaftar sebagai pegawai PT. Tata Graha Perkasa, pengguna diarahkan ke halaman sesuai bagiannya. Untuk akun baru, pengguna masuk ke *home* dengan informasi perusahaan dan lowongan pekerjaan. Jika tertarik, calon pegawai dapat melamar dan mengikuti tes mandiri sebagai filter awal. Jika tidak lolos, mereka dapat kembali ke *home* dan mencoba lagi. Jika lolos, calon pegawai melanjutkan ke tahap pengumpulan berkas. Jika berkas sesuai, calon pegawai menunggu proses selanjutnya, jika tidak, mereka akan diinformasikan untuk ke tahap berikutnya. Dapat dilihat pada Gambar L1. 7.



## B. Perancangan *Wireframe*

Perancangan *wireframe* adalah langkah awal dalam pembuatan *prototype* yang menggambarkan konten, fitur, layout, dan elemen aplikasi. Pada tahap ini, *wireframe* dibuat untuk PT. Tata Graha Perkasa sebagai dasar untuk pengembangan *prototype* UI/UX selanjutnya.

### 1. *Wireframe* Halaman *Login/Register*

Pada *wireframe* halaman *login*, terdapat *form input text* untuk nama dan *password*, serta *button login*, *register*, dan *login* dengan Google. Terdapat juga *teks* untuk lupa *password*. Pada *wireframe register*, terdapat *form input text* untuk nama, nomor telepon, email, dan *password*, dengan *button register* dan kembali ke halaman *login*. *Wireframe* halaman *login/register* dapat dilihat pada Gambar L2. 1.

### 2. *Wireframe* Halaman Verifikasi Nomor Telepon

Pada *wireframe* halaman verifikasi nomor telepon, terdapat *form* dengan 4 *input text* untuk mengisi nomor dan *button* verifikasi. Setelah berhasil, halaman selanjutnya akan menampilkan *teks* Nomormu berhasil diverifikasi. *Wireframe* halaman verifikasi nomor telepon dapat dilihat pada Gambar L2. 2.

### 3. *Wireframe* Halaman *Profile*

Pada *wireframe* halaman *Profile* berisi foto, informasi nama, nomor telepon, email, dan *button logout*, pada bagian bawah berisi *icon* untuk menu – menu yang tersedia dalam aplikasi. *Wireframe* halaman *Profile* dapat dilihat pada Gambar L2. 3.

### 4. *Wireframe* Halaman Belum *Login/Register*

Pada *wireframe* Halaman Belum *Login/Register*, gambar 1 menampilkan tulisan Selamat Datang, dengan *button* untuk Cara Bermitra dan Lowongan Pekerjaan, serta gambar informasi perusahaan. Gambar 2 menunjukkan tulisan Selamat Datang, *search bar* untuk mencari lowongan pekerjaan, gambar dan nama lowongan, serta dua *button*: Tes Mandiri dan Detail. Gambar 3 berisi tulisan Cara Bermitra, *form* informasi bermitra, dan *button* Bermitra. Gambar 4

menampilkan tulisan *Login/Register* terlebih dahulu, dengan tiga *button Login* dan dua *button Register*. *Wireframe* Halaman Belum *Login/Register* dapat dilihat pada Gambar L2. 4.

## 1. *Wireframe* Direktur

### a. *Wireframe* Halaman *Home* (Direktur)

Pada *wireframe* halaman *Home* Direktur, bagian atas terdapat tulisan Selamat datang Bapak Direktur dan *Home*. Di bawahnya ada tampilan informasi terbaru perusahaan yang berisi gambar dan penjelasan, dengan *icon* untuk mengedit dan menghapus informasi. Terdapat juga *form* untuk *upload* dan *choose file* serta *icon* pesawat untuk mengirim informasi. Pada gambar 2, terdapat *icon back*, tulisan *edit* Informasi, *form* gambar *choose file* dan *text box* untuk informasi, serta tombol *edit*. Gambar 3 menunjukkan tulisan Data berhasil diedit. Dibagian bawah pada gambar 1 dan 2 terdapat *icon* untuk menu. *Wireframe* halaman *Home* (Direktur) dapat dilihat pada Gambar L2. 5.

### b. *Wireframe* Halaman Dokumen (Direktur)

Pada *wireframe* halaman Dokumen Direktur, bagian atas terdapat tulisan Dokumen dan *form* untuk dokumen yang harus ditanda tangani oleh direktur. Dokumen yang belum ditanda tangani akan berwarna berbeda, sedangkan yang sudah ditanda tangani akan berubah menjadi *icon* centang. Di bagian bawah terdapat *icon* menu. Pada gambar 2, terdapat *icon back*, tulisan Dokumen, dan *form* untuk menampilkan berkas dokumen dengan tombol *sign*. Pada gambar 3, terdapat tulisan Berhasil ditanda tangani. *Wireframe* halaman Dokumen (Direktur) dapat dilihat pada Gambar L2. 6.

### c. *Wireframe* Halaman *Chat External* (Direktur)

Pada *wireframe* halaman *chat external* Direktur, terdapat dua *form* berisi *client* dan *internal* perusahaan. Jika memilih *client*, maka akan muncul semua *client* yang dapat berkomunikasi dengan direktur, tampilannya berupa gambar dan nama *client*, dengan *icon* *edit* dan hapus. Pada gambar 3, setelah memilih *client*, bagian atas terdapat *icon back* dan tulisan *chat*, di bawahnya ada *form* tulisan

*client* keberapa dan informasi pertemuan atau penambahan tenaga kerja. Di bagian bawah gambar terdapat *icon menu*. *Wireframe* halaman *Chat External* (Direktur) dapat dilihat pada Gambar L2. 7.

#### **d. Wireframe Halaman Chat Internal (Direktur)**

Pada *wireframe* halaman *chat internal* direktur, bagian atas terdapat tulisan *chat* dan *icon back*. Di bawahnya ada *form* internal perusahaan dengan dua *icon*, serta *icon menu* di bagian bawah gambar 1. Pada gambar 2, tampilan *chat* memiliki *button back*, tulisan *chat* bagian admin, dan *icon* admin di atas. Bagian bawah menampilkan isi *chat* dengan *text box* dan *icon send*. *Wireframe* halaman *Chat Internal* (Direktur) dapat dilihat pada Gambar L2. 8.

## **2. Wireframe Bagian Administrasi**

### **a. Wireframe Halaman Rekomendasi Pelamar Kerja**

Pada *wireframe* Halaman Rekomendasi Pelamar Kerja, gambar 1 bagian atas terdapat tulisan Selamat datang bagian administrasi, daftar tenaga kerja, dan *icon inbox*. Di bawah tulisan, terdapat *form* tampilan daftar *client*. Pada gambar 2, bagian atas terdapat *icon back* dan tulisan Data Pelamar, diikuti *form* daftar pelamar dan *client* yang masuk, dengan *icon arrow* di samping *form* untuk melanjutkan ke gambar 3. Pada gambar 3, bagian atas terdapat *icon back* dan tulisan Kelengkapan Data, diikuti tulisan dengan 2 *icon checklist* dan *check*, serta 2 tombol, yaitu Rekomendasi dan Tolak. Di bawah setiap gambar, terdapat *icon* untuk *menu*. *Wireframe* Halaman Rekomendasi Pelamar Kerja dapat dilihat pada Gambar L2. 9.

### **b. Wireframe Halaman Tambah Tenaga Kerja**

Pada *wireframe* Halaman Tambah Tenaga Kerja, gambar 1 bagian atas terdapat tulisan Selamat datang bagian administrasi, daftar tenaga kerja, dan *icon inbox* yang sudah terbuka. Di bawah *icon*, ada tampilan daftar *client*. Pada gambar 2, bagian atas terdapat tulisan *List* Tenaga Kerja dan *icon back*, diikuti *form* untuk memilih *client*, serta *form* daftar tenaga kerja dari *client* pertama dengan gambar dan informasi terkait tenaga kerja. Di bawah *form*, ada *icon edit*, *delete*, dan *icon*

*add* untuk menambahkan tenaga kerja. Pada gambar 3, bagian atas terdapat tulisan Tambah Data Karyawan dan *icon back*, diikuti *form choose file* untuk foto dan *input text* untuk nama, nomor, NIK, email, umur, dan tanggal masuk. Di bawah *input text* ada tombol *upload*. Di bawah setiap gambar, terdapat *icon* untuk *menu*. Wireframe Halaman Tambah Tenaga Kerja dapat dilihat pada Gambar L2. 10.

### c. Wireframe Halaman Chat Dengan Client

Pada wireframe tambah tenaga kerja terdapat 2 *form* yaitu *client* dan *internal* perusahaan, jika memilih *client (external)* maka akan berpindah ke halaman 2 yang berisikan bagian atas ada *icon back* dan tulisan *chat*, bawah tulisan *chat* terdapat *form list client* berupa gambar dan nama yang dibawahnya terdapat 2 *icon edit* dan *delete*, bawah *icon* terdapat *icon add*. Pada gambar 3 berisikan tampilan *chatting* seperti wireframe chat internal. Dibagian bawah pada gambar 1 dan 2 terdapat *icon* untuk *menu*. Wireframe Halaman Chat Dengan Client dapat dilihat pada Gambar L2. 11.

### d. Wireframe Halaman Lowongan Pekerjaan

Pada wireframe Halaman Lowongan Pekerjaan, gambar 1 bagian atas terdapat tulisan Lowongan Pekerjaan, di bawahnya ada *form* yang berisi daftar lowongan pekerjaan dengan gambar dan informasi singkat, serta *icon add* di bawah daftar. Pada gambar 2, bagian atas terdapat *icon back* dan tulisan Tambah Lowongan, diikuti *form* berisi *choose file* untuk gambar dan *input text* untuk bagian, deskripsi, dan syarat. Di bawah setiap gambar, terdapat *icon* untuk *menu*. Wireframe Halaman Lowongan Pekerjaan dapat dilihat pada Gambar L2. 12.

## 3. Wireframe Bagian Supervisor

### a. Wireframe Halaman Penilaian Tenaga Kerja

Pada wireframe Halaman Penilaian Tenaga Kerja, gambar 1 bagian atas terdapat tulisan Selamat datang bagian supervisor dan daftar tenaga kerja, dengan *form* yang berisi logo seluruh *client*. Pada halaman 2, bagian atas terdapat *icon back* dan tulisan List Tenaga Kerja, diikuti *form* dengan gambar dan nama serta *icon arrow* di sampingnya. Gambar 3 bagian atas menampilkan foto dengan *icon*

*back* di sampingnya. Di bawah foto, ada daftar teks berisi penilaian dengan *icon* bintang, dan di bawah penilaian terdapat tombol Konfirmasi. Di bawah setiap gambar, terdapat *icon* untuk *menu*. *Wireframe* Halaman Penilaian Tenaga Kerja dapat dilihat pada Gambar L2. 13.

#### 4. *Wireframe* Calon Client

##### a. *Wireframe* Halaman Bermitra

Pada *wireframe* Halaman Bermitra, gambar 1 bagian atas terdapat tulisan Cara Bermitra dan *icon back*. Di bawahnya, ada form dengan syarat perusahaan, syarat kelengkapan dokumen, dan tombol Bermitra. Pada gambar 2, bagian atas terdapat tulisan Pengumpulan Berkas dan *icon back*. Di bawahnya, ada *form choose file* untuk pengumpulan berkas seperti foto 3x4, NIP, surat pernyataan, surat perjanjian, dan sertifikat tambahan, dengan tombol *upload*. Pada gambar 3, bagian atas ada ikon *back* dan tulisan Cara Bermitra, diikuti *form* informasi permintaan bermitra dengan *icon loading* yang berubah menjadi centang setelah selesai, dan tombol Bermitra. Di bawah setiap gambar, terdapat *icon* untuk *menu*. *Wireframe* Halaman Bermitra dapat dilihat pada Gambar L2. 14.

#### 5. *Wireframe* Client

##### a. *Wireframe* Halaman Komunikasi Dengan Perusahaan

Pada *wireframe* Halaman Komunikasi Dengan Perusahaan, gambar 1 dan 2 bagian atas berisi ikon *back* dan tulisan. Di bawahnya, gambar 1 menampilkan *form* dengan pilihan perusahaan, administrasi, dan supervisor, dilengkapi *icon* notifikasi. Gambar 2 berisi *form* untuk penambahan tenaga kerja dan keperluan lain. Pada gambar 3 dan 4, bagian atas juga terdapat ikon *back* dan tulisan perusahaan. Di bawahnya ada *form* dengan *input text* dan *radio button* untuk jumlah penambahan tenaga kerja. Gambar 3 dan 4 juga memiliki *icon upload*. Di bawah setiap gambar, terdapat *icon* untuk *menu*. *Wireframe* Halaman Komunikasi Dengan Perusahaan dapat dilihat pada Gambar L2. 15.

## 6. Wireframe Pelamar Pekerjaan

### a. Wireframe Halaman Informasi Lowongan Pekerjaan

Pada *wireframe* Halaman Informasi Lowongan Pekerjaan, bagian atas terdapat tulisan Selamat datang pelamar pekerjaan di PT. Tata Graha Perkasa Apps. Di bawahnya, ada *search bar*, diikuti dengan daftar lowongan pekerjaan yang berisi gambar, posisi, dan dua tombol: Tes Mandiri dan *Detail*. Pada gambar 2 dan 3, bagian atas ada ikon *back*, di bawahnya terdapat daftar, dan tombol Tes Mandiri. Di bawah setiap gambar, terdapat *icon* untuk *menu*. *Wireframe* Halaman Informasi Lowongan Pekerjaan dapat dilihat pada Gambar L2. 16.

### b. Wireframe Halaman Tes Mandiri dan Melamar Pekerjaan

Pada *wireframe* Halaman Tes Mandiri dan Melamar Pekerjaan, bagian atas terdapat tulisan Tes Mandiri dan tombol *back*. Di bawahnya, terdapat tulisan selesai melakukan tes mandiri dengan beberapa pertanyaan tentang sikap dasar. Jika nilai di atas 60, pengguna akan lanjut ke halaman awal lowongan pekerjaan dengan tulisan lamar pekerjaan. Pada halaman kedua, ada tiga ikon: 1) disetujui, 2) masih dalam persetujuan, 3) gagal. Di bawah masing-masing gambar, terdapat *icon* untuk *menu*. *Wireframe* Halaman Tes Mandiri dan Melamar Pekerjaan dapat dilihat pada Gambar L2. 17.

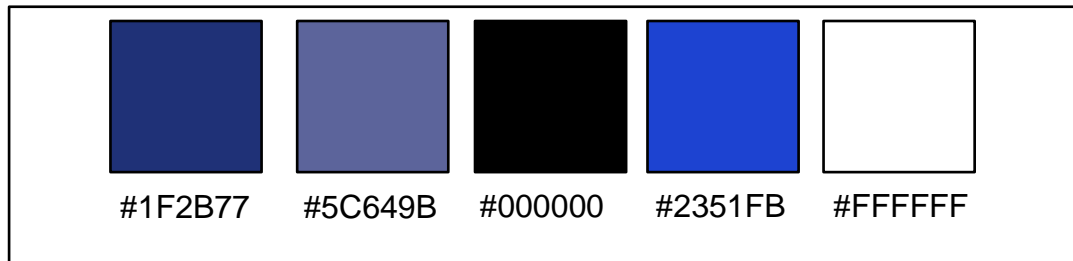
### c. Wireframe Halaman Melamar Pekerjaan Pengumpulan Berkas

Pada *wireframe* Halaman Melamar Pekerjaan, bagian atas terdapat tulisan Pengumpulan Berkas dengan tombol *back*. Di bawahnya, terdapat daftar *choose file* untuk mengunggah foto, CV, KTP, ijazah terakhir, dan sertifikat tambahan, serta tombol *upload*. Setelah berkas terkirim, akan muncul tulisan berhasil diupload dan halaman kembali ke menu utama. Tulisan "lamar pekerjaan" akan berubah menjadi ikon *loading* menunggu konfirmasi perusahaan. *Footer* berisi *icon menu* yang tersedia dalam aplikasi. *Wireframe* Halaman Melamar Pekerjaan Pengumpulan Berkas dapat dilihat pada Gambar L2. 18.

## C. Membuat Prototype

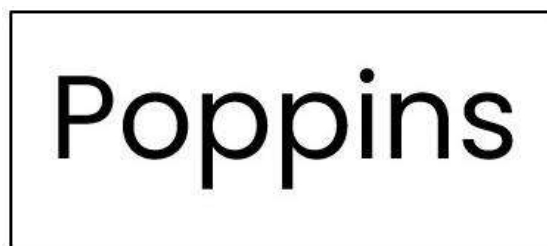
Prototype dibuat berdasarkan desain wireframe dengan tambahan estetika, dirancang di Figma berbasis mobile untuk memudahkan pengecekan

menggunakan smartphone dan mendukung mobilitas tinggi tanpa perlu laptop. Adapun *guidelines* yang digunakan untuk perancangan *prototype* dari segi pemilihan warna adalah sebagai berikut:



Gambar 4.3 Skema Warna

Pemilihan warna yang dipakai dominan menggunakan warna biru karena Desain disesuaikan dengan warna dasar logo PT. Tata Graha Perkasa, yang mencerminkan ketenangan, relaksasi, dan kepercayaan diri, serta menunjukkan perusahaan outsourcing yang independen dan berbeda dari yang lain. (Faizin, 2022). *Prototype* menggunakan tipografi *sans-serif*, jenis huruf tanpa garis kecil, yang tegas dan lebih modern. (Angga & Jun, 2010) *font* Poppins dipilih untuk penelitian ini karena keterbacaannya yang baik, bahkan pada ukuran kecil. Jenis *font sans-serif* ini memberikan kesan modern, simpel, dan cocok untuk tampilan aplikasi *mobile*. (Rianingtyas, 2018). Pemilihan font tersebut bertujuan agar tulisan terlihat menarik, mudah dibaca, dan profesional bagi pengguna. Berikut adalah *Font* yang dipakai dalam rancangan tampilan pada aplikasi.



Gambar 4.4 Tipografi

Berdasarkan desain *guidelines* dan perancangan *wireframe* yang sudah dijelaskan, maka menghasilkan rancangan *prototype* aplikasi yaitu *prototype* Direktur, Administrasi, Supervisor, *Client*, Calon *Client*, dan Pelamar Pekerjaan.

### **1. *Prototype Halaman Login/Register***

Prototype halaman login memiliki form untuk input nama dan password, serta opsi forgot password? jika lupa, tersedia juga untuk register dengan input nama, email, nomor telepon, dan password. Prototype halaman login dapat dilihat pada Gambar L3. 1.

### **2. *Prototype Halaman Verifikasi Nomor Telepon***

Pada *Prototype* halaman verifikasi nomor telepon terdapat *input text* untuk kode nomor yang sudah terkirim ke sms dan langsung melakukan verifikasi setelah diklik maka akan muncul gambar beserta tulisan Sukses, nomor berhasil diverifikasi. *Prototype* halaman verifikasi nomor telepon dapat dilihat pada Gambar L3. 2.

### **3. *Prototype Halaman Profile***

Pada *Prototype* halaman *Profile* berisi informasi yang berisikan nama, email, nomor telepon, dan jenis kelamin ada juga tampilan untuk *edit data profile* terdapat tulisan *edit profil* yang berisikan sama dengan halaman profil. Pada bagian bawah terdapat menu pada aplikasi. *Prototype* halaman *Profile* dapat dilihat pada Gambar L3. 3.

### **4. *Prototype Halaman Belum Login/Register***

*Prototype* halaman *Belum Login/Register* menampilkan informasi perusahaan dengan gulir kanan-kiri, informasi lowongan pekerjaan, cara bermitra, dan tombol untuk mendaftar. Gambar 4 menunjukkan tampilan bermitra, sementara Gambar 5 menunjukkan tampilan register. Di bagian bawah terdapat menu aplikasi. Untuk *Prototype* Halaman *Belum Login/Register* dapat dilihat pada Gambar L3. 4.

### **5. *Prototype Halaman Informasi Perusahaan Jika Belum Login/Register***

Prototype Halaman Informasi Perusahaan (*Belum Login/Register*) berisi informasi lengkap tentang layanan yang tersedia di PT. Tata Graha Perkasa serta informasi lainnya terkait perusahaan. *Prototype* Halaman Informasi Perusahaan Jika Belum *Login/Register* dapat dilihat pada Gambar L3. 4.



## 1. *Prototype* Direktur

### a. *Prototype* Halaman *Home* (Direktur)

*Prototype* Halaman *Home* Direktur menampilkan berita perusahaan dan ikon plus untuk menambah informasi. Ikon di samping *Home* membuka *sidebar* untuk menambah, mengedit, dan menghapus informasi. *Prototype* halaman *Home* (Direktur) dapat dilihat pada Gambar L3. 5.

### b. *Prototype* Halaman Dokumen (Direktur)

Pada *Prototype* halaman Dokumen Direktur berisi dokumen yang harus dilakukan tanda tangan dan gambar 2 dan 3 untuk melakukan tanda tangan dan jika sudah akan muncul tulisan sukses. *Prototype* halaman Dokumen (Direktur) dapat dilihat pada Gambar L3. 6.

### c. *Prototype* Halaman *Chat External* (Direktur)

Pada *Prototype* halaman *chat external* direktur berisi tampilan yang berisikan *form client* dan *internal* perusahaan jika menekan akan muncul *list client* dan bisa melakukan tambah, *edit*, hapus *client*, dan jika menekan salah satu *client* maka akan muncul ada permintaan pertemuan apa pada *client* tersebut. *Prototype* halaman *Chat External* (Direktur) dapat dilihat pada Gambar L3. 7.

### d. *Prototype* Halaman *Chat Internal* (Direktur)

Pada *Prototype* halaman *chat internal* direktur berisikan tampilan *search bar* untuk mencari siapa yang mau dichat dan terdapat *list* siapa aja *history chat* nya dan gambar 3 berisikan tampilan *chatting*. *Prototype* halaman *Chat Internal* (Direktur) dapat dilihat pada Gambar L3. 8.

## 2. *Prototype* Bagian Administrasi

### a. *Prototype* Halaman Rekomendasi Pelamar Kerja

Pada *Prototype* halaman rekomendasi pelamar kerja pada gambar 1 sama seperti tampilan direktur dan lainnya, gambar 2 terdapat *list* untuk data siapa aja yang masuk dari pelamar dan *client* yang ingin masuk dan bermitra, gambar 3 untuk melakukan pengecekan data. Pada bagian bawah terdapat menu pada

aplikasi *Prototype* Halaman Rekomendasi Pelamar Kerja dapat dilihat pada Gambar L3. 9.

#### **b. *Prototype* Halaman Tambah Tenaga Kerja**

Pada *Prototype* halaman tambah tenaga kerja kerja berisikan tampilan *list client* dan jika menekan salah satu *client* akan muncul seperti gambar 2 yang berisikan *list* tenaga kerja yang bekerja pada *client* tersebut bisa melakukan tambah, *edit*, dan hapus data tenaga kerja isi tampilannya seperti gambar 3 dan 4. *Prototype* Halaman Tambah Tenaga Kerja dapat dilihat pada Gambar L3. 10.

#### **c. *Prototype* Halaman Chat Dengan Client**

Pada *Prototype* tambah tenaga kerja kerja memiliki tampilan yang sama seperti tampilan direktur *chat internal* perusahaan. *Prototype* Halaman Chat Dengan Client dapat dilihat pada Gambar L3. 11.

#### **d. *Prototype* Halaman Lowongan Pekerjaan**

Pada *Prototype* Halaman Lowongan Pekerjaan berisikan tampilan berupa *list* lowongan pekerjaan gambar dan *detail*, bisa melakukan tambah, *edit*, dan hapus data tampilannya seperti pada gambar 2 dan 3. *Prototype* Halaman Lowongan Pekerjaan dapat dilihat pada Gambar L3. 12.

### **3. *Prototype* Bagian Supervisor**

#### **a. *Prototype* Halaman Penilaian Tenaga Kerja**

Pada *Prototype* Halaman Penilaian Tenaga Kerja pada gambar 1 sama seperti tampilan milik direktur dan lainnya, untuk gambar 2 berisikan *list* tenaga kerja pada *client* tersebut, dan untuk gambar 3 adalah tampilan untuk melakukan penilaian tenaga kerja. Pada bagian bawah terdapat menu pada aplikasi. *Prototype* Halaman Penilaian Tenaga Kerja dapat dilihat pada Gambar L3. 13.

#### 4. *Prototype Calon Client*

##### a. *Prototype Halaman Bermitra*

Pada *Prototype* Halaman Bermitra berisikan tampilan *form list* syarat apa saja yang harus dilengkapi untuk bermitra dan *icon* sebelah tulisan untuk gambar 3 yang bisa melihat *history* dan bisa melihat *progress* cara bermitra pada perusahaan, gambar 2 adalah jika melakukan klik *button* bermitra melakukan pengiriman dokumen foto, NIP, surat pernyataan, NPWP, dan sertifikat tambahan. *Prototype* Halaman Bermitra dapat dilihat pada Gambar L3. 14.

#### 5. *Prototype Client*

##### a. *Prototype Halaman Komunikasi Dengan Perusahaan*

Pada *Prototype* Halaman Komunikasi Dengan Perusahaan berisikan tampilan berupa *form list* dari perusahaan, administrasi, dan supervisor pada gambar 2 jika melakukan klik pada perusahaan akan ada 2 pilihan prioritas adalah untuk gambar 3 dan keperluan lain untuk gambar 4. *Prototype* Halaman Komunikasi Dengan Perusahaan dapat dilihat pada Gambar L3. 15.

#### 6. *Prototype Pelamar Pekerjaan*

##### a. *Prototype Halaman Informasi Lowongan Pekerjaan*

Pada *Prototype* Halaman Informasi Lowongan Pekerjaan berisikan tampilan *list* lowongan pekerjaan jika diklik akan muncul seperti gambar 2 berisikan *button detail* dan tes mandiri, untuk gambar 3 jika diklik *button detail* *Prototype* Halaman Informasi Lowongan Pekerjaan dapat dilihat pada Gambar L3. 16.

##### b. *Prototype Halaman Tes Mandiri dan Melamar Pekerjaan*

Pada *Prototype* Halaman Tes Mandiri dan Melamar Pekerjaan berisikan tampilan hasil tes yang akan muncul nilai dan informasi lulus gambar 2 adalah *list history* tes mandiri berbeda *icon*, yang bisa dilakukan pelamaran pekerjaan adalah yang ber *icon* centang, jika melakukan klik pada gambar 2 yang ber *icon* centang maka akan menunjukkan tampilan pada gambar 3. *Prototype* Halaman Tes Mandiri dan Melamar Pekerjaan dapat dilihat pada Gambar L3. 17.

### c. *Prototype* Halaman Melamar Pekerjaan Pengumpulan Berkas

Pada *Prototype* Halaman Melamar Pekerjaan Pengumpulan Berkas berisikan tampilan pengumpulan dokumen foto, CV, KTP, Ijazah, dan sertifikat tambahan dengan jenis file bisa pdf atau png, jika menekan *button upload* maka akan muncul seperti gambar 2, dan jika menekan tampilan 2 maka akan kembali seperti sebelumnya tetapi berubah menjadi *icon loading*. *Prototype* Halaman Melamar Pekerjaan Pengumpulan Berkas dapat dilihat pada Gambar L3. 18.

#### 4.2.3 Run an Experiment

##### A. Pengujian MVP

Pengujian dilakukan untuk mengevaluasi *prototype* menggunakan platform Maze, yang memudahkan pengujian dan mendapatkan *feedback* dari *tester*. Pengujian terdiri dari tiga *task*: pemberian informasi perusahaan, komunikasi dengan *client*, dan pelamaran pekerjaan, dengan 20 responden (18 pelamar pekerjaan dan 2 dari *internal*). Hasil pengujian yang menunjukkan SCUS dan MAUS di atas 80 dianggap baik. Hasil untuk setiap *task* bisa dilihat di tabel 4.5, 4.6, dan 4.7.

Tabel 4.5 *Report Testing*

No	Aspek	<i>Prototype</i> <i>Test 1</i>	<i>Prototype</i> <i>Test 2</i>	<i>Prototype</i> <i>Test 3</i>
1	Rata – Rata Kesuksesan (%)	100%	100%	100%
2	Jumlah Responden <i>Direct</i> <i>Success</i>	1	1	1
3	Jumlah Responden <i>Indirect</i> <i>Success</i>	0	0	0
4	Rata – Rata Durasi (%)	4,3s	3,8s	4,4s
5	<i>Missclick Rate</i> (%)	0%	0%	20%
6	<i>Feedback</i>	Baik lebih mudah, dan bisa difahami		
7	Rata – rata Kepuasan	100%		

Tabel 4.6 *Report Testing*

No	Aspek	<i>Prototype</i>	<i>Prototype</i>	<i>Prototype</i>
		<i>Test 1</i>	<i>Test 2</i>	<i>Test 3</i>
1	Rata – Rata Kesuksesan (%)	100%	100%	100%
2	Jumlah Responden <i>Direct Success</i>	1	1	1
3	Jumlah Responden <i>Indirect Success</i>	0	0	0
4	Rata – Rata Durasi (%)	3,3s	4s	5s
5	<i>Missclick Rate (%)</i>	20%	0%	0%
6	<i>Feedback</i>	Mempercepat, sudah baik		
7	Rata – rata Kepuasan	100%		

Tabel 4.7 *Report Testing*

No	Aspek	<i>Prototype Test</i>	<i>Prototype Test</i>	<i>Prototype Test</i>
		1	2	3
1	Rata – Rata Kesuksesan (%)	100%	100%	100%
2	Jumlah Responden <i>Direct Success</i>	14	18	13
3	Jumlah Responden <i>Indirect Success</i>	4	0	5
4	Rata – Rata Durasi (%)	3,4s	7,1s	8,2s
5	<i>Missclick Rate (%)</i>	2,9%	2,1%	3,4%
6	<i>Feedback</i>	Dapat dilihat pada tabel 4.8, karena terdapat <i>feedback</i> untuk perbaikan.		
7	Rata – rata Kepuasan	96%		

#### 4.2.4 *Feedback and Research*

##### A. Menganalisis Hasil Pengujian

Hasil *testing* MVP mendapatkan beberapa umpan balik dari 20 pengguna yaitu berupa masukan terhadap uji *prototype task 3* karena untuk *prototype task 1* dan *task 2* sudah cukup baik. Berikut *feedback* tersebut dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Tabel *Feedback* Pengujian MVP Pertama

No	<i>Feedback</i>
1	Desain e kurang aesthetic (terlalu simpel).
2	Proses lamaran kerja dijelaskan tahap apa saja yang dilewati, nanti apabila lolos diberi tanda hijau / tidak lolos diberi tanda merah.
3	nng ubah profil kegeden tulisan deretan e choose ...
4	Beri tombol untuk lamar setelah test mandiri keluar.
5	Sudah cukup baik tetapi terlalu polos

### B. Perbaiki Prototype

Sesuai dengan penjelasan sebelumnya perbaikan prototype adalah hasil pembuatan *prototype* baru atas dasar *feedback* dari pengguna saat dilakukannya *testing* agar mendapatkan hasil sesuai dengan keinginan pengguna.

#### 1. Perbaiki *Prototype* Halaman Lamaran Pekerjaan

Terdapat perubahan terhadap *prototype* halaman lamaran pekerjaan dari hasil yang didapatkan dari *feedback* responden yang ada pada halaman lamaran pekerjaan memiliki tampilan informasi yang kurang jelas dan kurang adanya pembagian button. Dapat dilihat pada Gambar L3. 19.

### C. Analisis Deskriptif

Hasil dari pengujian prototype dapat dilihat pada lampiran 3, 4, dan 5 yang dimana menghasilkan beberapa hasil yaitu untuk task 1, task 2, dan task 3 lalu akan dilakukan perhitungan untuk mencari SCUS, MIUS, dan MAUS dari ketiga *prototype* diatas adalah dengan rumus yang sudah dituliskan pada bab 2 landasan teori dan bab 3 metodologi penelitian pada analisis deskriptif.

Contoh perhitungan untuk *task* 3:

*Task* 3 (Pencarian informasi perusahaan dan pelamaran kerja pada aplikasi)

Didapatkan data sebagai berikut *prototype test* 1, 2, dan 3

- *direct success*: 45
- *indirect success*: 9
- rata – rata durasi 6,24s
- rata – rata *missclick rate* 2,8%,

1. maka dilakukan perhitungan SCUS berikut untuk detail datanya DOR=0, dW=1, MCR=2,8%, mW=0,5, dan AVGD=6,24s, lalu dimasukkan kedalam rumus

$$SCUS = \text{MAX} \left( 0, 100 - (\text{DOR} \times \text{dW}) - (\text{MCR} \times \text{mW}) - \left( \text{MIN} \left( 10, \text{MAX} \left( 0, \left( \text{AVGD} - \frac{5}{2} \right) \right) \right) \right) \right)$$

berikut perhitungannya:

$$\begin{aligned} & \text{MAX} \left( 0, 100 - (0 \times 1 = 0) - (2,8 \times 0,5 = 1,4) - \left( \text{MIN} \left( 10, \text{MAX} \left( 0, \left( 6,24 - \frac{5}{2} \right) \right) \right) \right) \right) \\ & \text{MAX}(0, 100 - 0 - 1,4 - 0,62) \\ & \text{MAX}(0, 100 - 2,02) = \text{MAX}(0, 97,98) \\ & \text{SCUS} = 97,98 \end{aligned}$$

SCUS=97,98 yang berarti termasuk *high usability score*,

untuk perhitungan MIUS dilakukan sesuai dengan *mission/prototype test* jadi masing – masing *task* memiliki 3 perhitungan untuk MIUS nya, berikut untuk *task* 3 perhitungan MIUS nya:

$$\text{Rumus: } MIUS = DSR + \left( \frac{IDSR}{2} \right) - \text{avg}(MC_P) - \text{avg}(DU_P)$$

MIUS 1= Datanya

- DRS = 14
- IDSR = 4
- MC\_P = MCR × 0,5 → 2,9 × 05 = 1,45
- DU\_P = 3.4,

Pertama dilakukan perhitungan untuk DSR dan IDSR nya

#### 1. Direct Success Rate (DSR):

$$DSR = \frac{\text{Direct Succes}}{\text{Total Percobaan}} \times 100 = \frac{14}{18} \times 100 = 77.78$$

#### 2. Indirect Success Rate (IDSR):

$$IDSR = \frac{\text{Indirect Success}}{\text{Total Percobaan}} \times 100 = \frac{4}{18} \times 100 = 22.22$$

Perhitungan MIUS 1:

$$MIUS 1 = 77.78 + \left( \frac{22,22}{2} \right) - 1.45 - 3.4$$

$$\text{MIUS 1} = 77.78 + 11.11 - 1.45 - 3.4$$

**MIUS 1 = 83,04** Sangat baik (*Excellent usability*)

**MIUS 2 =** Dilakukan dengan cara yang sama, dan menunjukkan hasil **91,85** yang berarti Sangat baik (*Excellent usability*).

**MIUS 3 = 75,21** yang berarti Baik (*Good usability*).

Untuk perhitungan MAUS menggunakan rumus avg (MIUS) jadi jumlah ketiga MIUS dibagi dengan jumlah MIUSnya yang berarti →  
 $\text{MAUS} = \text{MIUS 1} + \text{MIUS 2} + \text{MIUS 3} / 3 \rightarrow 83,04 + 91,85 + 75,21 / 3 = 83,37$   
 yang berarti Sangat Baik, yang artinya Desain sangat intuitif, mudah digunakan, dan efisien.

Untuk contoh *task 1* dan *task 2* perhitungannya sama yang menunjukkan hasil sebagai berikut, **SCUS task 1 = 90** yang berarti termasuk *high usability score*, **MIUS 1= 97,02**, **MIUS 2= 97,04**, **MIUS 3= 85,06** yang berarti dari ketiganya mendapatkan nilai *Excellent usability*, **MAUS = 93,04** yang berarti **sangat baik**. **SCUS task 2 = 91,65** yang berarti termasuk *high usability score* juga, untuk **MIUS 1= 95,07**, **MIUS 2= 85.65**, **MIUS 3= 96** yang berarti dari ketiganya mendapatkan nilai *MIUS Excellent usability*, **MAUS = 92,45** yang berarti **Sangat baik**.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang bisa didapat dari perancangan *User Interface* dan *User Experience* untuk PT. Tata Graha Perkasa adalah:

1. Dengan adanya *prototype* aplikasi PT. Tata Graha Perkasa tersebut bisa membantu direktur/administrasi dalam melakukan penyelesaian masalah dengan *client*, masalah lowongan pekerjaan, dan pengenalan perusahaan yang sudah dirubah cara penyampaiannya dan bisa untuk mengefisiensi waktu.
2. *Report* tahap pengujian MVP menghasilkan MAUS *Task 1* = 83,37 MAUS *Task 2* = 93,04 MAUS *Task 3* = 92,45 yang berarti responden merasa puas dan mudah dalam mengaplikasikan *prototype* aplikasi PT. Tata Graha Perkasa.
3. Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metodologi *lean UX* dan metode *usability testing* bisa berhasil dalam melakukan perancangan desain antar muka sebagai alat memperkenalkan dan menyelesaikan permasalahan yang ada pada perusahaan PT. Tata Graha Perkasa.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan *UI/UX* yang sudah dirancang maka saran yang dapat diberikan adalah seperti berikut:

1. Diharapkan *prototype* ini bisa menambahkan informasi gaji setiap tenaga kerja dan bisa untuk melakukan komunikasi pada setiap tenaga kerja.
2. Diharapkan *prototype* ini bisa dilanjutkan dengan membuat rancang bangun *website* sesuai rancangan yang telah dibuat. Hasil dari penelitian bisa digunakan sebagai dasar untuk *developer* membuat *website*.
3. Dalam pengembangan perancangan *UI/UX* aplikasi PT. Tata Graha Perkasa dapat dikembangkan untuk kemudahan pengguna dalam menghasilkan *User Experience* dengan kategori yang lebih baik dan lebih mudah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S. (2024, Februari 26). *Membuat Usability Testing Menggunakan Maze*. Retrieved Oktober 8, 2024, from Medium: <https://medium.com/tlabcircle/membuat-usability-testing-menggunakan-maze-ce1322ebeece>
- Agusti, E. (2022, Februari 28). PERANCANGAN APLIKASI INVOICEBERBASIS MOBILESTUDI KASUS UMKM. *HEXATECH, Vol 1 No 1*, 19-33. doi:<https://doi.org/10.55904/hexatech.v1i01.56>
- Akbar, Y. (2021). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MONITORING DAN EVALUASI PERJANJIAN KERJA WAKTU TERTENTU. *Jurnal Ilmiah NERO, Vol 6 No 2*, 87-98.
- Alba, F. (2023, Desember 1). *Blog MySkill*. Retrieved Desember 11, 2024, from <https://blog.myskill.id/>: <https://blog.myskill.id/istilah-dan-tutorial/competitor-analysis-dalam-desain-ui-ux/>
- Al-Faruq, M. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology, Vol 4 No 1*, 43-52. doi:[10.21580/wjit.2022.4.1.12079](https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079)
- Angela, L. (2022). STUDI PERBANDINGAN TEORI DAN PRAKTEK PROSES PERANCANGAN UI/UX di ARYANNA. *Jurnal DKV Adiwarna, Vol 11 No 1*, 1-10.
- Angga, & Jun. (2010, April 21). *Pengertian Serif dan Sans Serif*. Retrieved Oktober 30, 2024, from [desainstudio: http://www.desainstudio.com/2010/04/pengertian-serif-dan-sans-serif.html](http://www.desainstudio.com/2010/04/pengertian-serif-dan-sans-serif.html)
- Faizin, A. (2022). *3 Elemen Dasar Desain Visual pada UI Design yang Wajib Diketahui*. Retrieved September 27, 2024, from Dicoding : <https://www.dicoding.com/blog/3-elemen-dasar-desain-visual-pada-ui-design-yang-wajib-diketahui/>
- Ferdianto. (2019). *Pengenalan User Experience Design*. Retrieved Maret 8, 2024, from Binus: <https://sis.binus.ac.id/2019/06/19/pengenalan-user-experience-design/>
- Gothelf, J., & Seiden, J. (2016). Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams 2nd Edition. In J. Gothelf, & J. Seiden, *Lean UX, 2nd Edition* (pp. 1-203). New York: O'Reilly Media.
- Iddo, F. (2023). Perancangan Ulang UI/UX Website Sistem Informasi Akademik Pada Universitas XYZ Menggunakan Metode Lean UX. *JUISIK, Vol 3 No 3*, 21-32. doi:<https://doi.org/10.55606/juisik.v3i3.621>
- Kholik, A. (2020). Perencanaan dan Manajemen Komunikasi dalam Membangun Citra Pelayanan Jasa Outsourcing. *Communicology: Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol 8 No 1*, 95-103. doi:<https://doi.org/10.21009/Communicology.013.07>
- Muhyidin, M. A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 208-219.
- Narayana, K. (2023). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI PENCARI PEKERJA DI PT KALMAN GROUP INDONESIA. *AMARASI: JURNAL DESAIN*

- KOMUNIKASI VISUAL, Vol 4 No 2, 256 - 265.*  
doi:<https://doi.org/10.59997/amarasi.v4i02.2454>
- Nielsen, J. (2012). *How Many Test Users in a Usability Study?* Retrieved Agustus 7, 2024, from nngroup: <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>
- Ningrum, W. (2020). LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN PADA PT PERTAMINA TRAINING & CONSULTING. Jakarta: Repository FE UNJ.
- Normah. (2023). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi pendistribusian alat-alat kesehatan pada perusahaan PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE), Vol 9 No 1, 33-38.*  
doi:<https://doi.org/10.31294/ijse.v9i1.15467>
- Pratama, R. (2022). Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana, Vol 22 No 1, 41-51.* doi:<https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>
- Rengkung, A. (2022). Alternatif Outsourcing Atau Memperkerjakan Sendiri Sekuriti Pada PT. Wijaya Sukses Sejahtera. Samarinda: Universitas Mulawarman Samarinda.
- Rianingtyas, A. K. (2018). Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Sebagai Media Promosi Digital UMKM Tour dan Travel. *JURNAL SAINS DAN SENI, Vol 7 No 2, 118-123.*
- Sulistyo, E. W. (2022). Perancangan Desain User Interface/User Experience Web Layanan Informasi Kamus Dengan Metode Lean User Experience (Lean UX) Pada Universitas Pamulang. *BULLET : Jurnal Multidisiplin Ilmu, 357-368.*
- Syaefulloh, I. R. (2023). 2023Pembuatan Backend Sistem Informasi Kepegawaian pada PT Erka Service Solusindo untuk Pengguna Admin Berbasis Website Menggunakan Kerangka Kerja Laravel . *Jurnal Teknik Komputer, 123-131.*
- Syifa, N. (2021). Penerapan Metode LEAN UX Pada Perancangan UI/UX Aplikasi Digilib Unsika Versi Windows. *INTECOMS, Vol 4 No 2, 392-405.* doi:<https://doi.org/10.31539/intecom.v4i2.2658>
- Wahyu, E. (2022). Perancangan Desain User Interface/User Experience Web Layanan Informasi Kamus Dengan Metode Lean User Experience (Lean UX) Pada Universitas Pamulang. *BULLET, Vol 1 No 3, 357-368.*  
doi:<https://doi.org/10.31539/intecom.v4i2.2658>
- Wulandari, D. (2023, Juni 1). Design UI/UX Dengan Menggunakan Metode Design Thinking Pada Website UMKM Hendz Florist Aglonema. *Jurnal Infortech, Vol 5 No 1, 22-29.*  
doi:<https://doi.org/10.31294/infortech.v5i1.15376>
- Zen, C. E. (2022). Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). *SENAMIKA, 17-27.*