

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i4.1582>

ANALISA DESIGN UI/UX APLIKASI REKRUITMENT PADA PT. TERRA SAMUDRA JAYA SOLUSINDO

Wida Prima Mustika^{1*}, Budi Sudrajat², Mareanus Lase³

Program Studi Sistem Informasi¹, Program Studi Informatika^{2,3}, Fakultas Teknik dan Informatika,
Universitas Bina Sarana Informatika, Jl. Kramat Raya No. 98 Jakarta

wida.wpm@bsi.ac.id, budi.bst@bsi.ac.id, mareanus.mle@bsi.ac.id

Abstrak

Komponen terpenting dalam sebuah perusahaan adalah Sumber Daya Manusia (SDM) untuk menunjang pelaksanaan fungsi operasional perusahaan. Adanya SDM berkualitas dan memiliki kompetensi tinggi, maka tujuan perusahaan dapat terwujud. Sebagai langkah awal untuk mendapatkan SDM yang dibutuhkan adalah dengan diselenggarakannya kegiatan penerimaan karyawan baru atau rekrutmen. Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking yang berorientasi pada pengguna. Metode ini memiliki 5 tahapan proses yaitu diantaranya *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing*. Setelah melakukan 5 tahapan tersebut dengan baik, penulis kemudian melakukan usability testing dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) yang menghasilkan skor rata-rata sebesar 82. Berdasarkan hasil interpretasi skor SUS, nilai tersebut masuk ke dalam grade A dimana skor didapatkan sudah masuk di atas rata-rata skor sus pada umumnya yaitu sebesar 68.

Kata Kunci: *Design Thinking, System Usability Scale (SUS), Recruitment*

Abstract

The most important component in a company is Human Resources (HR) to support the execution of the company's operational functions. With quality HR and high competence, the company's goals can be realized. As an initial step to acquire the necessary human resources, it is through the organization of new employee recruitment activities. This research uses a user-oriented Design Thinking method. This method has 5 stages in the process, namely Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing. After successfully completing those 5 stages, the author then conducted usability testing using the System Usability Scale (SUS) method, which resulted in an average score of 82. Based on the interpretation of the SUS score, this value falls into grade A, where the score obtained is above the general average SUS score of 68.

Keywords: *Design Thinking, System Usability Scale (SUS), Recruitment*

1. Pendahuluan

Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan komponen terpenting bagi perusahaan untuk menunjang pelaksanaan fungsi operasional maupun fungsi administrasi perusahaan [1]. Selama ini pihak manajemen Human Resource (HR) masih menggunakan relasi dari karyawan yang sudah bekerja dan mengirim lamaran berkas fisik dalam membuat penilaian calon karyawan baru, serta belum memiliki model khusus yang digunakan dalam pengambilan keputusan sehingga belum mendapatkan hasil yang akurat dan valid dalam proses penerimaan karyawan baru. Jurnal penelitian yang dibuat oleh Amat Suroso dan Mega Octa Setyawatie [1] meneliti tentang Proses seleksi penerimaan karyawan di PT.Global Nine Indonesia secara umum masih manual dan tidak ada data yang digunakan untuk memonitoring para peserta calon yang belum atau sudah mengikuti tes. Jurnal



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i4.1582>

penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Aisyah Nuraeni dan Siti Sri Hardianti [2] meneliti tentang beberapa kendala yang sering dialami yaitu berkas pelamar yang sering tertukar, hilang ataupun tercecer maka dibuatlah suatu aplikasi penerimaan karyawan secara online dengan fitur informasi jadwal tes dan hasil kelulusan calon karyawan. Jurnal penelitian selanjutnya dilakukan oleh putri hapsari dan purwatiningtyas [3] meneliti tentang seleksi penerimaan karyawan yang harus dilakukan secara cepat dan tepat agar standarisasi nilai dan persyaratan dari perusahaan dapat sesuai dengan kebijakan-kebijakan perusahaan maka dibuatlah sistem informasi berbasis web yang dapat membantu pengambilan keputusan dalam penerimaan karyawan baru.

Untuk mengatasi masalah tersebut perlu dilakukan adanya suatu upaya yaitu membuat suatu aplikasi atau Android penerimaan karyawan, sehingga hal tersebut dapat mempermudah HR dan calon karyawan. Oleh karena itu dibuatlah desain UI/UX Aplikasi Recruitment karyawan PT Terra Samudra Jaya Solusindo dengan menggunakan metode Design Thinking yang di harapkan dapat mempermudah user dan calon karyawan.

2. Tinjauan Literatur

Aplikasi mobile merupakan aplikasi yang bisa digunakan oleh pengguna yang mudah berpindah-pindah dari tempat satu ke tempat yang lain. Aplikasi mobile merupakan aplikasi yang harus di unduh untuk menggunakan perangkat mobile tersebut. Aplikasi mobile di era modern saat ini sangat bermanfaat bagi banyak orang baik itu untuk hiburan maupun untuk melakukan proses bisnis [5]. Pengadaan karyawan merupakan hal penting untuk menjalankan fungsi operasional yang pertama dalam menjalankan suatu organisasi. Pengadaan karyawan ini tentu harus dilakukan dengan benar dengan berdasarkan Analisa pekerjaan, tugas apa saja yang akan dijalankan, evaluasi pekerjaan yang sesuai Untuk membuat pengadaan karyawan tentu harus melalui proses seleksi yang dilakukan oleh Perusahaan agar bisa mendapatkan karyawan yang sesuai dengan kualifikasi untuk mengerjakan tugas dan tanggung jawab dari Perusahaan tersebut [6]. User Interface (UI) merupakan suatu tahapan pembuatan sebuah prototype. Desainer akan membuat sebuah rancangan konsep interface yang menarik. Umumnya UI memiliki tampilan yang bisa berinteraksi dengan penggunanya, misal seperti adanya tombol menu, dialog, animasi dan lain sebagainya. User interface sangat penting dalam pembuatan aplikasi [7]. Design Thinking merupakan pola pikiran dari sudut pandang desainer untuk memecahkan masalah dengan pendekatan Human oriented. Metode ini digunakan untuk meningkatkan parameter masalah dan mekanisme desain dalam proses membuat suatu kebijakan. Menurut para ahli desain thinking yang berarti “pemikiran desain” untuk menghasilkan suatu ide-ide atau inovasi baru yang kreatif dalam menangani kebutuhan perorangan. Dari pengertian diatas design thinking digunakan pada pemecahan suatu masalah yang pusatnya ada pada manusia dan diterapkan oleh si pembuat keputusan dalam memecahkan masalahnya. Dalam ruang lingkupnya design thinking memiliki 3 cara berpikir desainnya yaitu :

1. inspirasi (Inspiration) permasalahan maupun kesempatan untuk mencari solusi terbaik
2. Pengembangan (ideation) yaitu proses pengembangan dan penerapan ide ide
3. Penerapan (Implementation) yaitu panduan yang akan menuntun dari suatu proyek menuju pasarnya.[10]

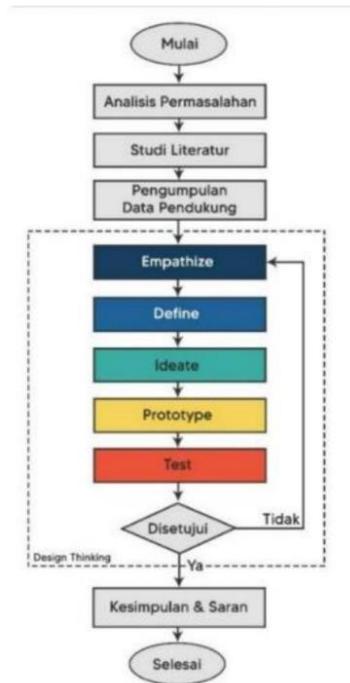


This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i4.1582>

3. Metode Penelitian

Kerangka pemikiran adalah dasar pola pemikiran dari penelitian yang disusun berdasarkan fakta, observasi, serta kajian kepustakaan.



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar 1. Kerangka Pemikiran

Berikut ini adalah tahapan-tahapannya:

- a. Analisis Masalah
Dalam menganalisa masalah penulis melakukan riset observasi, wawancara dan mengajukan pertanyaan secara langsung kepada staff HRD dan beberapa karyawan.
- b. Studi Literatur
Untuk mendapatkan dasar teori, penulis menggunakan referensi menggunakan Google Scholar, e-book, dan beberapa e-journal penelitian terdahulu yang memiliki permasalahan yang mendekati.
- c. Pengumpulan data Pendukung
Penulis mengumpulkan data yang sudah didapat dari hasil proses wawancara dan sebaran kuesioner yang dimana hasil dari data yang didapat digunakan sebagai bahan informasi yang di butuhkan penulis.
- d. Kesimpulan Hasil
Pada kesimpulan hasil penulis membuat kesimpulan bahwa hasil dari rancangan aplikasi yang telah dibuat telah dibuat oleh kebutuhan user.



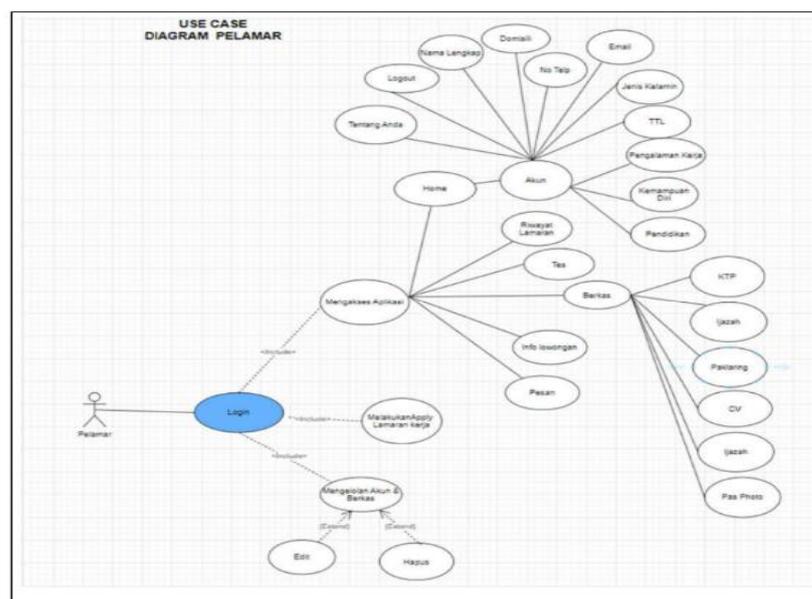
4. Hasil dan Pembahasan

Aplikasi Recruitment menggunakan metode Design Thinking sebagai metode penelitian pada perancangan desain UI/UX. Adapun hasil dari setiap tahapan-tahapan dari metode Design Thinking yaitu sebagai berikut:

1. **Emphatize**
Proses ini memungkinkan penulis untuk mengesampingkan asumsi pribadi dalam upaya mendapatkan wawasan tentang pengguna dan kebutuhannya. Proses ini biasanya dilakukan dengan mengumpulkan informasi seperti wawancara.
2. **Define**
Pada Tahapan ini penulis mendefinisikan masalah yang ada pada proses sebelumnya Pada tahap ini proses pengidentifikasian masalah utama terjadi. Berdasarkan data yang telah kita dapatkan dari tahap empathize, kita dapat mulai mendefinisikan insight dan pola-pola masalah yang muncul.
3. **Ideate**
Pada tahap ini penulis akan membuat mind-map untuk memikirkan solusi yang ditawarkan untuk menghadapi masalah yang ada..
4. **Prototype**
Setelah melakukan penggambaran wireframe secara tidak langsung (Low-Fidelity Wireframe) yang telah di dilaksanakan, maka akan dibuat High-Fidelity Wireframe yang terdiri dari warna, animasi, dan lain-lainnya
5. **Testing**
Pada tahapan ini akan dilakukan setelah Prototype sistem/aplikasi sudah dibentuk ataupun dibuat. Pada tahapan inilah penulis akan melakukan Usability Testing menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dengan mengukur hasil dari perancangan aplikasi recruitment berupa kualitas aplikasi dan mengetahui bagaimana tampilan dari aplikasi apakah sudah memenuhi kebutuhan pengguna sudah sesuai dengan permintaan dari pelanggan.

a. Analisa Kebutuhan Pengguna

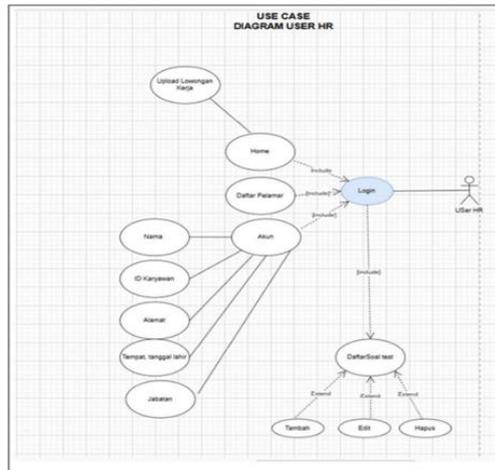
1. Usecase Diagram Pelamar



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i4.1582>

Gambar 2. Usecase Diagram Pelamar

2. Usecase Diagram HR



Gambar 3. Usecase Diagram HR

b. Wireframe

1. Wireframe Halaman Utama

Halaman utama pada aplikasi recruitment berisikan akun pengguna pada bagian atas. Fitur search bar “Cari Lowongan” yang memudahkan pelamar untuk mencari lowongan kerja yang mereka inginkan dengan catatan lowongan tersebut sedang tersedia. Kemudian terdapat fitur informasi berita berisikan update lowongan pekerjaan yang terbaru serta informasi & Berita yang berisikan informasi terkait. Kesehatan dan alat Kesehatan baik dari Perusahaan maupun dari luar.



Gambar 4. Wireframe Halaman Utama



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i4.1582>

2. Wireframe Halaman Informasi Lowongan Kerja

Fitur ini berguna bagi para pelamar untuk mencari lowongan pekerjaan yang sedang di buka oleh Perusahaan. Halaman ini menampilkan posisi, syarat dan kriteria yang dibutuhkan oleh Perusahaan. Berikut tampilan Wireframe Halaman info lowongan Kerja.



Gambar 5. Wireframe Halaman Lowongan Kerja

c. User Interface

1. User Interface Halaman Login

Berikut ini adalah tampilan User Interface Halaman Login untuk Rekrutmen Karyawan :



Gambar 6. User Interface Halaman Login

2. User Interface Halaman Utama



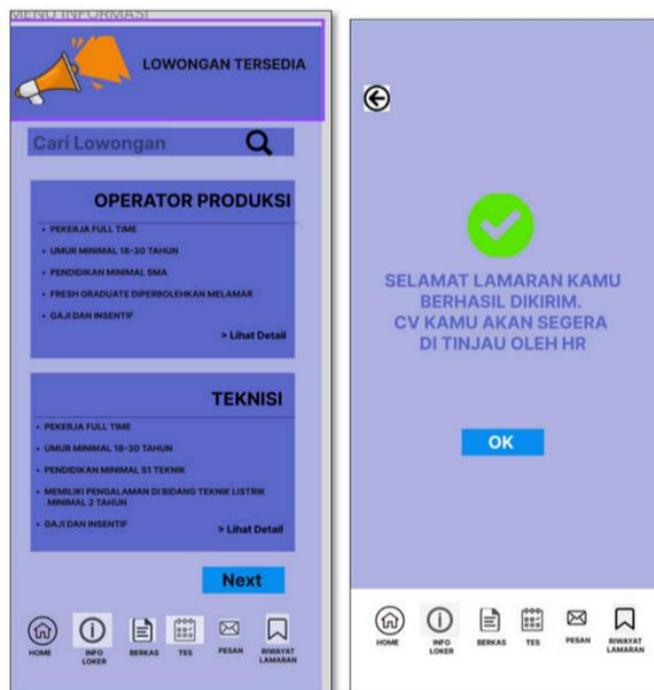
DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i4.1582>

Berikut adalah tampilan user interface Halaman Utama yang terdapat menu home, info loker, berkas, tes, pesan dan riwayat lamaran.



Gambar 7. User Interface Halaman Utama

3. User Interface Halaman Lowongan Kerja



Gambar 8. User Interface Halaman Lowongan Kerja



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i4.1582>

Pada penelitian ini, hasil penilaian skor rata-rata System Usability Scale (SUS) memperoleh nilai sebesar 84, dimana nilai tersebut menurut hasil interpretasi skor SUS masuk ke dalam grade A. table hasil interpretasi skor SUS yang dapat dilihat pada Gambar berikut ini :

Grade	SUS	Percentile range	Adjective	Acceptable	NPS
A+	84.1-100	96-100	Best Imaginable	Acceptable	Promoter
A	80.8-84.0	90-95	Excellent	Acceptable	Promoter
A-	78.9-80.7	85-89		Acceptable	Promoter
B+	77.2-78.8	80-84		Acceptable	Passive
B	74.1 - 77.1	70 - 79		Acceptable	Passive
B-	72.6 - 74.0	65 - 69		Acceptable	Passive
C+	71.1 - 72.5	60 - 64	Good	Acceptable	Passive
C	65.0 - 71.0	41 - 59		Marginal	Passive
C-	62.7 - 64.9	35 - 40		Marginal	Passive
D	51.7 - 62.6	15 - 34	OK	Marginal	Detractor

Gambar 9. Hasil Interpretasi Skor SUS

Dalam penilaian secara adjective, nilai skor rata-rata SUS dari penelitian ini termasuk kedalam kategori Excellent. Sedangkan dalam penilaian secara NPS , nilai skor rata-rata SUS dari penelitian ini termasuk kedalam kategori Promoter.

5. Kesimpulan

Dapat disimpulkan dari hasil penelitian ini yang menggunakan Design Thinking. Sebagai metode dalam perancangan UI/UX Aplikasi Recruitment sebagai berikut:

1. Rancangan UI/UX pada Aplikasi Recruitment ini memberikan sebuah gambaran efisiensi waktu dalam melakukan proses perekrutan karyawan secara online yang dilakukan oleh pelamar tanpa perlu menghabiskan banyak kertas dan biaya lainnya kepada pihak pelamar
2. Perancangan ini juga memudahkan rekruter dalam memproses lamaran kerja para pelamar sehingga rekruter tidak perlu menghabiskan waktu untuk memilih dan memilah berkas-berkas dalam mencari kriteria pekerja yang dicari
3. Menghasilkan skor usability testing Menghasilkan skor usability testing sebanyak 82 yang artinya rancangan UI/UX pada Aplikasi Recruitment ini termasuk di atas nilai rata- rata. Dimana nilai tersebut menunjukkan bahwa kegunaan dari aplikasi tersebut tercapai dengan baik sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Referensi

- [1] P. Studi Teknik Informatika STMIK Bani Saleh Bekasi, "MEGA OCTA SETYAWATIE, S.Kom," *Jurnal Teknologi Terpadu*, vol. 2, no. 1, 2016.
- [2] Nuraeni A. "APLIKASI PENERIMAAN KARYAWAN ONLINE DENGAN FITUR INFORMASI JADWAL TES DAN HASIL KELULUSAN, (2019)".
- [3] P. Hapsari, *SISTEM INFORMASI PENERIMAAN KARYAWAN BERBASIS WEB PADA BRT TRANS SEMARANG*. 2017.
- [4] E. Y. Anggraeni and R. Irviani, *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET, 2017..
- [5] I. A. Prabowo, Wijayanto Hendro, Wiryawan Yudianto, Nugroho Sapto, *Pemrograman Mobile Berbasis Android*. Semarang: LPPM Udinus, 2020.
- [6] Komariah Nur, Holid Agus, dkk. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Batam: CV. REY MEDIA GRAFIKA, 2024.
- [7] Jubilee Digital. *Desain UIUX dengan Figma dari Nol*. Thinkjubilee.com



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i4.1582>

- [8] Mulyana Iyan, Prajuhana Agung, Iqbal Mohammad. Buku Ajar design Grafis dan Multimedia: Bogor: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pakuan. 2019.
- [9] Darmalaksana Wahyudin, Metode Design Thinking Hadis. Bandung: Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gudung Djati
- [10] C. P. Setiyana and J. Siregar, “ANALISA UI/UX WEBSITE PADA PAPAYA FRESH GALLERY MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING”, doi: 10.3785/kjst.v1i6.347.
- [11] “36478-ID-analisis-rekrutmen-dan-seleksi-karyawan-pada-perusahaan-bihun-cahaya-tiga-tangga”.
- [12] F. Sihaloho, “Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi pendistribusi alat-alat kesehatan pada perusahaan PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat,” *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, vol. 9, no. 1, 2023, [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/ijse33>
- [13] L. D. Putra, A. Primajaya, and K. Prihandani, “PENERAPAN DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PEMBELAJARAN ONLINE UNTUK MENGURANGI DAMPAK TECHNOSTRESS APPLICATION OF DESIGN THINKING IN UI / UX DESIGN OF ONLINE LEARNING APPLICATIONS TO REDUCE THE IMPACT OF TECHNOSTRESS,” *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, vol. 5, no. 2, 2022.
- [14] C. Wibowo, M. Zunaidi, and R. I. Ginting, “E-Recruitment Employee UI/UX Designer PT. Bungkus Teknologi Indonesia Menggunakan Metode WASPAS,” 2020. [Online]. Available: <https://ojs.trigunadharma.ac.id/>
- [15] F. Fariyanto and F. Ulum, “PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN),” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>

