

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI JOBHUB LAYANAN APLIKASI FREELANCE MENGGUNAKAN FIGMA

Sinarring Azi Laga¹; Deny Hermansyah^{2*}; Mochammad Vaif Dwi Alifkhan³

Informatika^{1,2,3}
Universitas Hayam Wuruk Perbanas^{1,2,3}
www.hayamwuruk.ac.id^{1,2,3}

sinarring.laga@perbanas.ac.id¹; deny.hermansyah@hayamwuruk.ac.id^{2*};
202102011014@mhs.hayamwuruk.ac.id³



Abstract—The development of science and information technology today has a strong influence on developments in almost all areas of life. The lack of information on job vacancies is also one of the problems that makes it difficult for job seekers and job seekers to meet, so the internet can be an alternative job search, that's why JobHub was created. The purpose of this research is to create an application design that is able to reduce the number of actions in Indonesia with an interface that is easy for users to use and understand. The method used in this research is prototyping. The prototyping method is a method that uses a gradual approach, so that it can be easily evaluated by users and stakeholders as evidenced by the test evaluation questionnaire. The test used in this study is the UEQ (User Equation Questionnaire) on 93 respondents and the results obtained are 81.09% which is included in the very feasible category so that it can be concluded that the jobhub prototype can be accepted by 75 respondents and can be continued to become a complete application for job seekers freelance work, as well as for employers.

Keywords: UI, UX, Prototype, Design, Mockup

Abstrak— Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi saat ini memberikan pengaruh yang kuat terhadap perkembangan hampir di semua bidang kehidupan. Minimnya informasi lowongan kerja juga menjadi salah satu masalah yang membuat pencari kerja dan pencari kerja sulit untuk bertemu, sehingga internet bisa menjadi salah satu alternatif pencarian kerja, oleh karena itu dibuatlah JobHub. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah desain aplikasi yang mampu mengurangi jumlah pengangguran di Indonesia dengan tampilan interface yang mudah digunakan dan dipahami oleh user. Metode yang digunakan pada penelitian ini yakni prototyping. Metode *prototyping* merupakan salah satu metode yang menggunakan pendekatan secara bertahap, sehingga dapat dengan mudah dievaluasi oleh user maupun pemangku kepentingan yang dibuktikan dengan kuesioner hasil uji evaluasi. Pengujian yang digunakan pada penelitian ini yaitu UEQ (*User Equation Questionnaire*) pada 93 responden dan didapatkan hasil 81.09 % dimana termasuk dalam kategori sangat layak sehingga dapat disimpulkan bahwa prototype jobhub dapat diterima oleh 75 responden dan dapat dilanjutkan menjadi sebuah satu aplikasi yang utuh bagi para pencari kerja *freelance*, maupun bagi pemberi kerja.

Kata kunci: UI, UX, Prototype, Desain, Mockup

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi saat ini memberikan pengaruh yang kuat terhadap perkembangan hampir di semua bidang kehidupan (Ramadhan, 2021). Peran teknologi sangat diperlukan untuk mempermudah pekerjaan agar lebih cepat dan akurat (Purnama, 2017) Salah satunya adalah dapat digunakan untuk mencari pekerjaan. Pekerjaan tidak mudah

ditemukan karena berbagai faktor seperti keterampilan, pendidikan, wilayah, PHK dan kurangnya lowongan.

Pandemi *Covid-19* berdampak pada ketenagakerjaan di Indonesia. Pada Agustus 2020, jumlah pengangguran di Indonesia bertambah 2,67 juta orang menjadi 9,77 juta orang. Pengangguran ini meningkat sebesar 2,36 juta menjadi 138,22 juta orang seiring bertambahnya angkatan kerja (Rakhmawati et al., 2019). Banyak pekerja yang di-

PHK dan pekerjaan baru sangat sulit ditemukan karena begitu banyak industri yang lumpuh (Jayani & Ridhoi, 2020).

Minimnya informasi lowongan kerja juga menjadi salah satu masalah yang membuat pencari kerja dan pencari kerja sulit untuk bertemu (Rakhmawati et al., 2018), sehingga internet bisa menjadi salah satu alternatif pencarian kerja, oleh karena itu dibuatlah JobHub. JobHub diciptakan untuk memudahkan orang-orang yang ingin mencari pekerjaan idaman dengan gaji yang diinginkan sesuai dengan keahlian dan kemampuannya. Dengan adanya aplikasi ini, kami berharap masyarakat yang khususnya terdampak pandemi dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang lebih jelas dan akurat mengenai pekerjaan yang mereka cari dan memudahkan para pengusaha dalam mencari karyawan baru. Setelah Anda mengetahui pekerjaan apa yang diminati, Anda dapat menentukan keterampilan apa yang perlu ditingkatkan untuk berkarir. Langkah ini juga berguna untuk menggunakan waktu secara efektif untuk mengembangkan keterampilan sambil mencari peluang kerja (Fandy, 2022).

Tentu kita semua paham bahwa pandemi ini belum berakhir, Diono Susilo, Direktur Pusat Pengembangan Mutu SDM Kesehatan dan Kementerian Kesehatan menegaskan pandemi Covid-19 belum berakhir, meski nomor kasus menurun, tetapi tidak ada jaminan bahwa orang dapat melakukan apa yang mereka inginkan (Fandy, 2022). Oleh karena itu, kita semua harus tetap mematuhi peraturan yang berlaku dan mengikuti protokol kesehatan saat kita bekerja bahkan saat mencari pekerjaan sulit.

Antarmuka pengguna dirancang dengan mengutamakan kenyamanan pengguna agar dapat diterima oleh masyarakat (Susilo et al., 2018). Jika pengguna berpikir bahwa UI yang dibuat tidak menarik dan sulit untuk dipahami, itu akan menyebabkan kegagalan, sehingga mudah untuk merancang maket UI, diperlukan alat atau perangkat lunak yang baik seperti Figma atau Adobe (Gunawan, 2021). Pada saat yang sama, desain UX didasarkan pada pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi. Dan jika pengguna mengalami kesulitan dengan UX, pengguna tidak akan merasa nyaman menggunakan aplikasi tersebut, sehingga desain UI/UX sangat penting untuk membuat aplikasi mudah digunakan (Purnama, 2017).

JobHub merupakan aplikasi yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan *user* dalam mencari pekerjaan paruh waktu. Segmentasi aplikasi JobHub yaitu ada pada berbagai kalangan, baik dari kalangan muda hingga tua yang membutuhkan pekerjaan paruh waktu. Dalam proses perancangan UI/UX, peneliti menggunakan

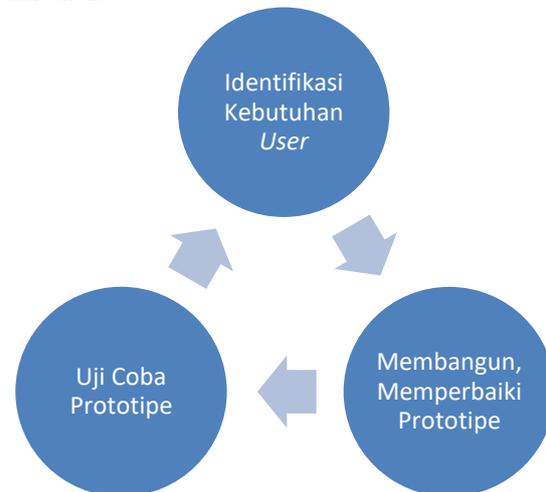
tools berupa aplikasi maupun website figma. Fitur yang ditawarkan dalam aplikasi jobHub yaitu *search job, apply job, filter job*.

Peneliti terdahulu menggunakan metode *design thinking* dalam pembuatan desain UI sebelumnya (Wijaya et al., 2022). Muhyidin et al., 2020 menggunakan metode prototyping dalam merancang UI/UX aplikasi layanan sistem informasi akademik. (Setiaji, 2020) juga melakukan penelitian perancangan UI/UX menggunakan pendekatan Human Centered Design pada website *thriftdoor*. Dari ketiga penelitian terdahulu ditemukan bahwa masih belum adanya pengujian maupun feedback terhadap pengguna layanan tersebut.

Sedangkan pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode *prototyping* dengan pengujian uji *User Equalition Questionnaire* sebagai umpan balik untuk melengkapi hasil prototipe yang telah dibangun dengan memberikan angket kepada pengguna baik dari sisi *jobseeker* dan *jobrecruiter*. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah desain aplikasi pencari lowongan kerja yg menarik dan mudah digunakan serta diterima oleh *user*.

BAHAN DAN METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode *prototyping*. Metode *prototyping* merupakan salah satu metode yang menggunakan pendekatan secara bertahap, sehingga dapat dengan mudah dievaluasi oleh *user* maupun pemangku kepentingan yang diilustrasikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Prototyping

Metode *prototyping* dimulai dari mengidentifikasi kebutuhan *user* terhadap *software* yang dibutuhkan (Mukhlis et al., 2023). Setelah melakukan identifikasi dan studi kelayakan bagi *user*, selanjutnya adalah mengembangkan *prototype* yang dapat menggambarkan sebuah aplikasi secara utuh guna memperlihatkan kepada *user* maupun

pemangku kepentingan. Tahap terakhir adalah menentukan *prototype* apakah diterima oleh user atau tidak karena pada tahap ini dapat mengidentifikasi sejauh mana model UI/UX yang didesain dapat diterima oleh *user* atau pemangku kepentingan secara keseluruhan (Malik & Frimadani, 2022). Pengujian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *User Equalition Questionnaire* untuk menguji desain prototipe layak digunakan atau tidak. Pengujian menggunakan kuisioner berupa *Learnability, Efficiency, Satisfaction, Errors, dan Memorability* (Insani et al., 2022) dengan skala *likert* pada Tabel 1

Tabel 1. Skala Likert

| Skala | Kategori | % Nilai |
|-------|---|---------------|
| 1 | Sangat (Tidak Setuju / Buruk / Kurang Sekali) | 0% - 19.99% |
| 2 | Tidak setuju / Kurang Baik | 20 % - 39.99% |
| 3 | Cukup / Netral | 40% - 59.99 % |
| 4 | Setuju/ Baik / Suka | 60 %- 79.99 % |
| 5 | Sangat (Setuju / Baik / Suka) | 80% - 100 % |

Berdasarkan tabel 1, menjelaskan bahwa pada kategori sangat tidak setuju atau sangat buruk atau sangat kurang sekali menunjukkan range nilai 0%-19.99% (Purnama. Kategori tidak setuju atau kurang setuju ada pada range nilai 20%-39.99%. Kategori cukup/netral menunjukkan range nilai 40%-59.99%. Kategori setuju atau baik atau suka ada pada range nilai 60%-79.9%. Kategori sangat setuju atau sangat baik atau sangat suka ada pada range nilai 80%-100%.

Setelah menghitung menggunakan skala likert, untuk dapat menilai kelayakan desain prototipe dapat dilihat berdasarkan kategori kelayakan yang tertuang pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategori Kelayakan

| Angka | Kategori |
|------------|--------------------|
| >21 % | Sangat Tidak Layak |
| 21% - 40% | Tidak Layak |
| 41% - 60% | Cukup |
| 61% - 80% | Layak |
| 81% - 100% | Sangat Layak |

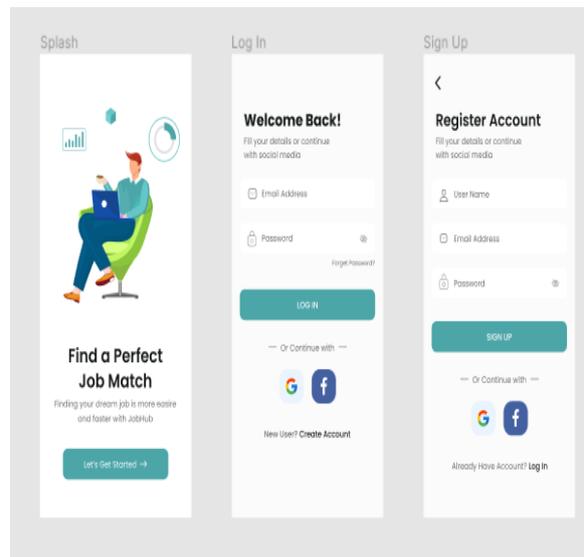
Berdasarkan Tabel 2, terdapat 5 kategori kelayakan yaitu kategori sangat tidak layak dengan angka <21%; kategori tidak layak dengan range angka 21%-40%; kategori cukup dengan range angka 41%-60%; kategori layak dengan range

angka 61%-80% dan kategori sangat layak dengan range angka 81%-100% (Supriyanto et al., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan UI/UX pada aplikasi *JobHub* ini menggunakan *website* figma. Proses awal mendesain dimulai dari mendesain *frame splash, log in* dan *sign up* seperti yang diilustrasikan pada Gambar 2. *Splash* merupakan tampilan utama ketika aplikasi baru saja dibuka oleh user. Dalam menu *Splash* ini ditampilkan desain yang menggambarkan aplikasi tersebut, biasanya berupa logo aplikasi, kalimat penunjang maupun gambar animasi yang mencerminkan aplikasi tersebut.

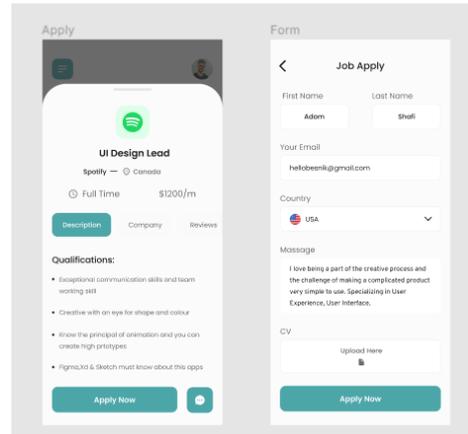
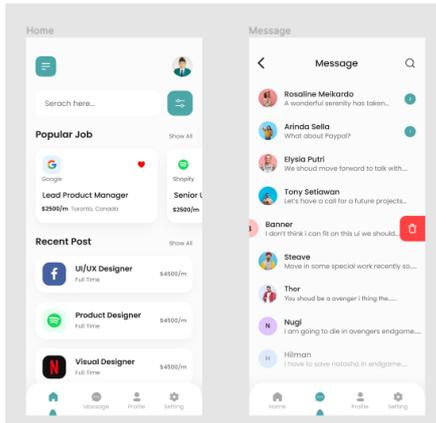
Dalam menjalankan aplikasi, pasti terdapat perintah *log in* terlebih dahulu ataupun perintah *sign in*. Maka dari itu, menu tampilan *log in* juga perlu di desain sebaik mungkin untuk mempermudah *user* ketika menginputkan *username* maupun *password*. Pada aplikasi, jika ada menu *log in* maka ada menu *sign in* untuk melakukan pendaftaran akun. Sama halnya dengan menu *log in*, menu *sign in* harus di desain sebaik mungkin untuk mempermudah *user* dalam menginputkan data akun.



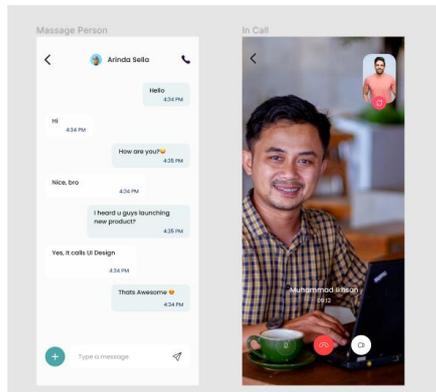
Gambar 2. Mock up frame *Splash, Log In* dan *Sign up*

Setelah mendesain 3 tampilan awal, langkah selanjutnya yakni peneliti mendesain fitur *home, message, dan message person* yang ada pada aplikasi *JobHub* yang diilustrasikan pada Gambar 3.

Pada fitur *home*, terdapat *popular freelance job, search job, dan recent post*. Pada fitur *message*, klien dapat mengirim pesan dan menelepon pada *user* untuk mengkonfirmasi pekerjaan paruh waktu.



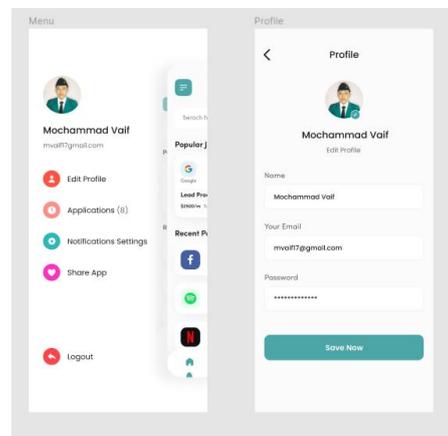
Gambar 4. Mock up frame Search, Search Filter, Apply Jobs, Form Apply Job



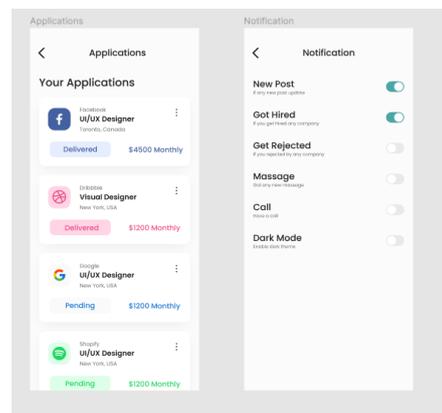
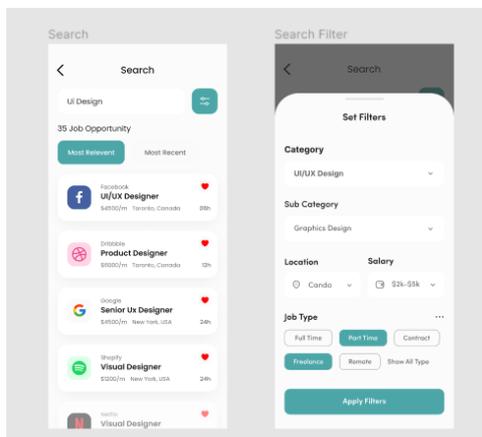
Gambar 3. Mock up frame Home, Message, Message Person dan In Call

Frame terakhir yang di desain adalah *frame Menu, Profile, Application* dan *Notification* yang telah diilustrasikan pada Gambar 5 dan Gambar 6. Pada frame *menu* terdapat fitur-fitur edit *profile, application, notification setting*, dan *share apps*. Menu *profile* merupakan detail informasi profil pengguna. Menu *applications* merupakan halaman *job* yang pernah di *apply*. Menu *notification* merupakan detail notifikasi yang bisa di aktif/non aktifkan oleh *user*.

Perancangan UI/UX JobHub dilanjutkan dengan pembuatan desain search jobs, search filter, detail job, dan apply jobs yang diilustrasikan pada gambar 4. *Frame search* digunakan *user* untuk mencari pekerjaan paruh waktu yang diinginkan. Pada frame search filter digunakan *user* untuk memfilter berdasarkan kategori, sub kategori, *location, salary, job type*. *Frame apply* merupakan informasi *job* yang akan di *apply* berdasarkan deskripsi, kategori dan *review*. *Frame form apply* digunakan *user* ketika sudah *fix apply job* yang tersedia.

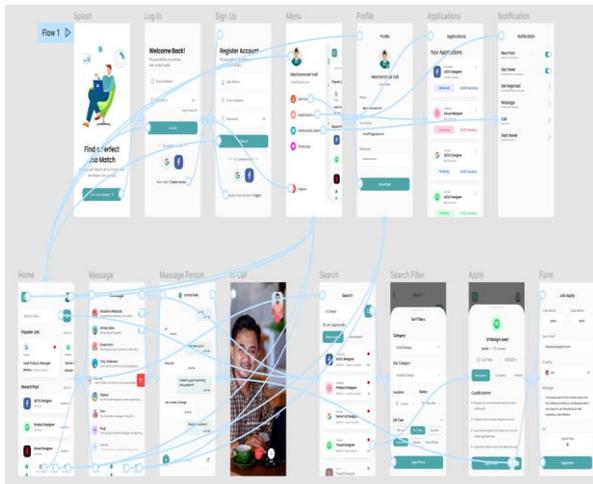


Gambar 5. Mock up frame Menu, Profile



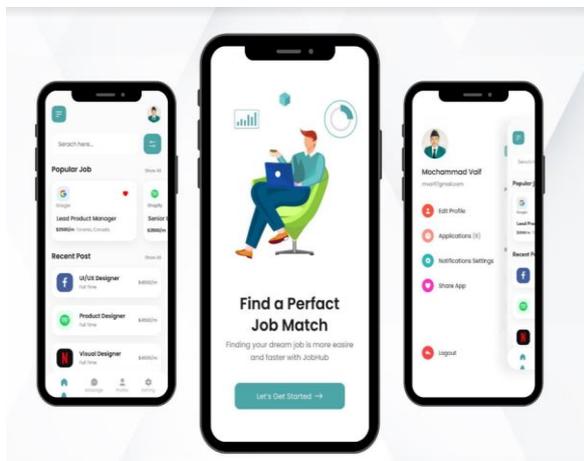
Gambar 6. Application, Notification.

Setelah perancangan semua mock up telah selesai, selanjutnya adalah perancangan prototype seperti yang diilustrasikan pada Gambar 6. Pada perancangan prototype ini peneliti menghubungkan masing-masing frame satu sama lain.



Gambar 6. Prototype aplikasi JobHub

Adapun prototype aplikasi JobHub yang sudah diilustrasikan dalam mobile dapat dijelaskan pada Gambar 7.



Gambar 7. Prototype pada mobile apps

Penelitian ini menghasilkan desain aplikasi yang menarik dan mudah digunakan dalam waktu yang relatif lebih cepat. Seperti yang dipaparkan sebelumnya bahwa kelebihan metode yang digunakan pada penelitian kali ini adalah lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem (Ramadhan, 2021).

Tahap terakhir setelah membuat prototype adalah uji *User Equalition Questionnaire* sebagai umpan balik untuk melengkapi hasil prototype yang

telah dibangun dengan memberikan angket kepada pengguna baik dari sisi *jobseeker* dan *jobrecruiter*. Adapun rangkuman hasil rata-rata angket yang diperoleh dari 75 responden diilustrasikan pada Tabel 3. Uji *Learnability* merupakan uji dimana user dapat dengan mudah memahami masalah dasar yang dihadapi oleh *user*. Uji *Affectiveness* merupakan uji untuk mendefinisikan kema

Tabel 3. Hasil *User Equalition Questionnaire*

| No | Pertanyaan | Nilai |
|---|---|---------------|
| Learnability | | |
| 1 | Apakah tampilan <i>interface</i> aplikasi Jobhub mudah dikenali | 73% |
| 2 | Apakah aplikasi Jobhub mudah digunakan | 85% |
| 3 | Apakah tampilan warna pada aplikasi Jobhub nyaman dilihat dan tidak <i>monotone</i> ? | 77% |
| Rata-Rata Pengujian Learnability | | 78.33% |
| Effectiveness | | |
| 4 | Apakah tampilan menu pada aplikasi Jobhub mudah dikenali | 84% |
| 5 | Apakah informasi dalam aplikasi Jobhub mudah dicari | 85% |
| 6 | Apakah tulisan pada aplikasi Jobhub mudah dibaca | 80% |
| 7 | Apakah aplikasi Jobhub mudah digunakan | 89% |
| 8 | Apakah simbol, ikon, dan gambar yang ada pada aplikasi Jobhub mudah dipahami | 83% |
| Rata Rata Effectiveness Attitude | | 84.2% |
| Attitude | | |
| 9 | Apakah mudah mengakses informasi yang ada pada aplikasi Jobhub | 83% |
| 10 | Apakah fungsi serta fitur yang ada pada Jobhub sudah sesuai | 85% |
| 11 | Apakah keamanan aplikasi Jobhub sudah terjamin | 75% |
| Rata-Rata Attitude | | 80.75% |

Berdasarkan tabel 3, maka masing-masing rata-rata dihitung menggunakan rumus *usability*. Dengan menggunakan rumus *usability* didapatkan hasil 81.09 % dimana termasuk dalam kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa prototype jobhub

dapat diterima oleh 75 responden dari 93 responden.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari perancangan UI/UX aplikasi JobHub menggunakan figma bahwa website editing menggunakan figma dapat digunakan untuk mendesain sebuah tampilan aplikasi dengan *user interface* yang mudah digunakan. Dalam penelitian ini peneliti menghasilkan tampilan mobile apps sebuah aplikasi pencari kerja paruh waktu bernama JobHub. Pada dunia digital saat ini sangat mudah membuat prototype sebuah aplikasi guna memudahkan pengembang dan user dalam menerjemahkan sebuah aplikasi. Pada penelitian didapatkan hasil perhitungan usability 81.09% dimana range nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa prototype jobhub dapat diterima oleh 75 responden dari 93 responden dan dapat direalisasi menjadi sebuah aplikasi yang utuh bagi para pencari kerja *freelance*, maupun bagi pemberi kerja. Keterbatasan pada penelitian kali ini adalah keterbatasan dalam waktu pengerjaan.

REFERENSI

- Fandy, F. (2022). PENGEMBANGAN UI/UX PADA APLIKASI KERJA. IN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *MDP Student Conference*, 1(1), 483-489.
- Gunawan, M. R. (2021). User Interface Layanan Mandiri Untuk Gelanggang Olahraga Menggunakan Metode Design Thinking. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(3), 1397-1406.
- Insani, M. A., Gustalika, M. A., & Kresna, I. (2022). Prototype Desain User Interface Aplikasi My School Menggunakan Metode Lean UX. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(4), 626-635.
- Jayani, D. H., & Ridhoi, M. A. (2020). Terdampak Covid-19, Pengangguran Bertambah Jadi 9, 77 Juta Orang per Agustus 2020. *Databoks. Katadata. Co. Id. <https://Databoks.Katadata.Co.Id/Datapublish/2020/11/05/Terdampak-Covid-19-Pengangguran-Bertambah-Jadi-977-Juta-Orang-per-Agustus-2020>*.
- Malik, R. A., & Frimadani, M. R. (2022). UI/UX Analysis and Design Development of Less-ON Digital Startup Prototype by Using Lean UX. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 6(6), 958-965.
- Mukhlis, I. R., Laga, S. A., Suprianto, G., Hermansyah, D., Karyawan, M. A., & Suprianto, H. (2023). Pelatihan UI/UX Menggunakan Figma Untuk Meningkatkan Kompetensi Di Bidang Desain Guru MGMP RPL SMK Provinsi Jawa Timur. *Jurnal KeDayMas: Kemitraan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 80-87.
- Purnama, I. (2017). Perancangan kamus muslim berbasis smartphone android dengan metode user centered design (UCD). *INFORMATIKA*, 5(3), 1-14.
- Rakhmawati, N. A., Harits, S., Hermansyah, D., & Furqon, M. A. (2018). A survey of web technologies used in Indonesia local governments. *Sisfo*, 7(3), 213-222.
- Rakhmawati, N. A., Suryawan, S. H., Furqon, M. A., & Hermansyah, D. (2019). Indonesia's Public Application Programming Interface (API). *Jurnal Penelitian Pos Dan Informatika*, 9(2), 85-96.
- Ramadhan, S. L. (2021). Perancangan User Experience Aplikasi Pengajuan E-KTP menggunakan Metode UCD pada Kelurahan Tanah Baru. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 287-298.
- Setiaji, H. (2020). Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor. *Automata*, 1(2).
- Supriyanto, H., Nurhadi, M., Prasetya, M. S., Hermansyah, D., & Puspitaningrum, A. C. (2022). PEMBUATAN MEDIA INFORMASI DIGITAL SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI SEKOLAH. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(5).
- Susilo, E., Wijaya, F. D., & Hartanto, R. (2018). Perancangan dan evaluasi user interface aplikasi smart grid berbasis mobile application. *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi*, 7(2), 150-157.
- Wijaya, J., Saputra, C., Imletta, S. F., Hakim, M. A. A., Pilipus, G. C., & Pribadi, M. R. (2022). Perancangan Aplikasi FindJob untuk Freelancer dalam Mencari Pekerjaan Menggunakan Metode Design Thinking. *MDP Student Conference*, 1(1), 430-435.