

**TUGAS AKHIR
SKEMA MAGANG**

**REDESIGN APLIKASI JOBSTREET EXPRESS HALAMAN
PERUSAHAAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING**



**SALVINA SALSABILLA ADEANCHI
PUTRI NIM : 215610081**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA
2025**

**TUGAS AKHIR
SKEMA MAGANG**

**REDESIGN APLIKASI JOBSTREET EXPRESS HALAMAN
PERUSAHAAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada



**Program Sarjana
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia**

Disusun Oleh

SALVINA SALSABILLA ADEANCHI

PUTRI NIM : 215610081

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR

Judul : Redesign Aplikasi Jobstreet Express Halaman
Perusahaan Metode Design Thingking
Nama : Salvina Salsabilla Adeanchi Putri
NIM : 215610081
Program Studi : Sistem Informasi
Program : Sarjana
Semester : Ganjil
Tahun Akademik : 2024/2025



Sumiyatun, S.Kom., M.Cs.

NIDN : 0515048402


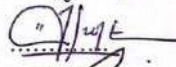

HALAMAN PENGESAHAN

REDESIGN APLIKASI JOBSTREET EXPRESS HALAMAN PERUSAHAAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji dan dinyatakan diterima untuk
memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh

Gelar Sarjana Komputer
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia

Yogyakarta, 6 Februari 2025

Dewan Penguji	NIDN	Tandatangan
1. Emy Susanti, S.Kom., M.Cs.	0003037901	
2. Sumiyatun, S.Kom., M.Cs.	0515048402	
3. Robby Cokro Buwono, S.Kom., M.Kom	0529128201	

Mengetahui

Ketua Program Studi Sistem Informasi


Debrah Kurniawati, S.Kom., M.Cs.

NIDN: 0511107301

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah Tugas Akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sah diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 20 Januari 2025



Salvina Salsabilla Adeanchi Putri

NIM: 215610081

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur , tugas akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan kelancaran dan pertolongan dalam setiap langkah, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Kedua orang tua tersayang, terimakasih atas kasih sayang, dukungan, dan doa yang tiada henti. Kalian adalah sumber inspirasi dan motivasi dalam setiap langkahku.
3. Kakak dan adik , yang selalu memberikan dorongan semangat dan motivasi yang baik.
4. Dosen pembimbing Ibu Sumiyatun, S.Kom., M.Cs. yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan bantuan serta dukungan, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Terimakasih untuk Tito Mulya Lubis, yang telah mendukung dan memberi semangat yang tiada henti serta doa yang kuat sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Teruntuk diri saya sendiri, terimakasih telah berjuang dengan gigih, sabar dan semangat tiada henti sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini.

PRAKATA

Dengan mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT, karena hanya atas anugerah dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan magang di Perusahaan Seven Inc Jogja. Pada kesempatan ini, saya ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak- pihak yang telah memberikan dukungan dan kesempatan kepada saya selama magang berlangsung:

1. Ibu Deborah Kurniawati, S.Kom., M.Cs. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi (SI).
2. Bapak Adi Kusjani, S.T,M.Eng. selaku Koordinator Magang dari pihak kampus yang telah membantu sehingga penulis mampu menyelesaikan Program Magang di Seven Inc.
3. Ibu Sumiyatun selaku dosen pembimbing magang saya yang telah banyak membantu saya menyelesaikan laporan magang ini.
4. Terima kasih kepada Danny selaku mentor dan pemilik perusahaan seven Inc Jogja yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berarti saat magang berlangsung.
5. Serta teman-teman yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, yang selalu memberikan semangat dan dukungan penulis hingga sampai di tahap ini..

Akhir kata , saya berharap Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada saya dalam menyelesaikan laporan magang ini

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN SAMPUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Deskripsi Pekerjaan.....	2
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Manfaat.....	3
BAB II PROFIL INSTANSI TEMPAT MAGANG.....	4
2.1 Profil Perusahaan.....	4
2.2 Struktur Organisasi.....	6
2.3 Visi dan Misi Perusahaan.....	6
2.4 Lokasi.....	6
BAB III DESKRIPSI KEGIATAN.....	7
3.1 Persoalan.....	7
3.2 Deskripsi Produk.....	7
3.3 Analisis dan Rancangan.....	8
3.3.1 Empathize.....	8
3.3.2 Define.....	9

3.3.3	Ideate.....	10
3.3.4	Prototype.....	10
3.3.5	Test.....	10
3.4	Jadwal Kerja.....	10
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		13
4.1	Hasil.....	13
4.1.1	Empathize	13
4.1.2	Define.....	16
4.1.3	Ideate.....	17
4.1.4	Prototype.....	18
4.1.5	Test.....	24
4.2	Pembahasan	27
BAB V PENUTUP.....		31
5.1	Simpulan.....	31
5.2	Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA		33
LAMPIRAN.....		34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Perusahaan	4
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi.....	6
Gambar 3. 1 Metode Design Thingking.....	8
Gambar 4. 1 Skor SUS sebelum Redesign.....	16
Gambar 4. 2 User Persona.....	17
Gambar 4. 3 Empathize Map	17
Gambar 4. 4 User Flow	18
Gambar 4. 5 Prototype Figma	19
Gambar 4. 6 Present Prototype Figma	19
Gambar 4. 7 Desain Tampilan Login.....	20
Gambar 4. 8 Tampilan Beranda	20
Gambar 4. 9 Tampilan Tambah Perusahaan	21
Gambar 4. 10 Tampilan Lupa Sandi	21
Gambar 4. 11 Tampilan Pembuatan Akun.....	22
Gambar 4. 12 Pembuatan Akun dan Lowongan Perusahaan	22
Gambar 4. 13 Tampilan Lowongan dan Akun.....	23
Gambar 4. 14 Tampilan Ubah Sandi.....	23
Gambar 4. 15 Tampilan Hapus Akun	24
Gambar 4. 16 SUS Score sesudah Redesign.....	27

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Hasil Kuesioner SUS sebelum Redesign	15
Tabel 4. 2 Skor SUS sebelum Redesign.....	15
Tabel 4. 3 Pertanyaan SUS	25
Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner SUS sesudah Redesign.....	26
Tabel 4. 5 Skor SUS sesudah Redesign	26

INTISARI

Tugas akhir ini membahas redesign tampilan perusahaan Jobstreet dengan fokus pada peningkatan pengalaman pengguna (UX) dan antarmuka pengguna (UI). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya desain yang intuitif dan menarik dalam menarik perhatian pengguna, serta meningkatkan kepuasan dan retensi pengguna di platform pencarian kerja. Dengan semakin ketatnya persaingan di industri ini, Jobstreet perlu melakukan inovasi untuk memenuhi harapan pengguna yang terus berkembang.

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis tampilan UI/UX yang ada, riset, survei dengan pengguna untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi. Selanjutnya, prototipe desain baru dikembangkan menggunakan alat desain modern, diikuti dengan pengujian usability untuk mengevaluasi efektivitas desain yang diusulkan. Proses ini bertujuan untuk menciptakan antarmuka yang lebih user-friendly dan menarik.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa desain baru yang diusulkan berhasil meningkatkan interaksi pengguna dan kepuasan secara signifikan. Pengujian usability menunjukkan bahwa pengguna merasa lebih nyaman dan efisien dalam menggunakan platform setelah redesign. Rekomendasi untuk implementasi desain baru juga disertakan, dengan harapan dapat membantu Jobstreet tetap relevan dan kompetitif di pasar.

Kata kunci: Antarmuka Pengguna, Desain, Jobstreet, Pengalaman Pengguna, Redesign.

ABSTRACT

This final project discusses the redesign of the Jobstreet company appearance with a focus on improving user experience (UX) and user interface (UI). This research is motivated by the importance of intuitive and attractive design in attracting user attention, as well as increasing user satisfaction and retention on job search platforms. With increasingly tight competition in this industry, Jobstreet needs to innovate to meet the ever-growing user expectations.

The methodology used in this research includes analysis of existing UI/UX displays, research, surveys with users to identify the problems faced. Next, a new design prototype is developed using modern design tools, followed by usability testing to evaluate the effectiveness of the proposed design. This process aims to create a more user-friendly and attractive interface.

The results of this research show that the proposed new design succeeds in increasing user interaction and satisfaction significantly. Usability testing shows that users feel more comfortable and efficient in using the platform after the redesign. Recommendations for implementing new designs are also included, in the hope of helping Jobstreet remain relevant and competitive in the market.

Keywords: *User Interface, Design, Jobstreet, User Experience, Redesign.*