

**TUGAS AKHIR  
SKEMA MAGANG**

**REDESIGN UI/UX APLIKASI JOBSTREET EXPRESS UNTUK  
MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA DALAM  
MENCARI PEKERJAAN DENGAN MENGGUNAKAN  
METODE DESIGN THINKING**



**MUHAMMAD ZULFIKA RAVLI**

**NIM : 215610060**

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

**2025**

**TUGAS AKHIR**  
**REDESIGN UI/UX APLIKASI JOBSTREET EXPRESS UNTUK**  
**MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA DALAM**  
**MENCARI PEKERJAAN 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**  
**Yogyakarta**

**Disusun Oleh**

**MUHAMMAD ZULFIKA RAVLI**

**NIM : 215610060**

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

**2025**

## HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR

Judul : Redesign UIUX aplikasi Jobstreet Express Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna Dalam Mencari Pekerjaan Dengan Menggunakan Metode Design Thinking

Nama : Muhammad Zulfika Ravli

NIM : 215610060

Program Studi : Sistem Informasi

Program : Sarjana

Semester : Ganjil

Tahun Akademik : 2024/2025

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan  
di hadapan Dewan Penguji Tugas Akhir

Yogyakarta, 20 Januari 2025

Dosen Pembimbing,



Emy Susanti S.Kom., M.Cs.

NIDN : 0003037901

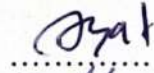

## HALAMAN PENGESAHAN

# REDESIGN UI/UX APLIKASI JOBSTREET EXPRESS UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA DALAM MENCARI PEKERJAAN 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, 3 Februari 2025

Dewan Penguji	NIDN	Tandatangan
1. Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs. (Ketua)	0015037802	
2. Emy Susanti, S.Kom., M.Cs. (Sekretaris)	0003037901	

Mengetahui

Ketua Program Studi Sistem Informasi

  
Deborah 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



Muhammad Zulfika Ravli  
NIM: 215610060

## **HALAMAN MOTTO**

“Tidak ada perjuangan tanpa rasa sakit,  
tapi percayalah sakitnya sementara dan bahagia  
akan terasa selamanya”

“Jangan banyak pikiran nanti jadi beban,  
perbanyak bersyukur nanti tuhan  
mudahkan”

## HALAMAN PERSEMBAHAN

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

1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala karunia, rahmat, dan petunjuk-Nya dan memberikan kemudahan, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Orang tua saya tersayang, yang telah memberikan doa dan dukungan. Terima kasih atas pengorbanan, kesabaran, dan telah membuat saya menjadi pribadi yang lebih baik.
3. Kakak-kakak saya Subiyanti, Deni Prasetyo, Oki Tri Cahyanto yang selalu memberikan motivasi dan semangat dalam hidup saya.
4. Dosen pembimbing Ibu Emy Susanti, S.Kom., M.Cs. yang telah dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan yang berharga, serta terimakasih atas pengetahuan dan pengalaman yang diberikan selama proses penyusunan tugas akhir ini.
5. Kekasih saya Aisyah Sinta balqis, terima kasih atas dukungan, kebaikan, perhatian dan selalu memberikan semangat disetiap langkah perjalanan saya.
6. Teman-teman saya Salvina Salsabila dan Wahyu Nabila, yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan kebersamaan. Terima kasih telah menjadi teman dalam suka dan duka.

## **PRAKATA**

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Pada kesempatan ini, izinkan saya untuk menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan dan kesempatan yang sangat berarti bagi saya selama proses magang dan penyusunan tugas akhir ini :

1. Terima kasih yang sebesar-besarnya saya sampaikan kepada Bapak Danny, selaku mentor sekaligus pemilik perusahaan Seven Inc Jogja, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta kesempatan berharga selama masa magang.
2. Terima kasih saya sampaikan kepada Ibu Emy Susanti, S.Kom., M.Cs, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan yang sangat berguna dalam penyusunan tugas akhir ini. Bantuan dan arahan ibu sangat membantu saya dalam menyelesaikan tugas ini dengan baik.
3. Terima kasih kepada kedua orang tua dan kakak-kakak saya, yang selalu memberikan dukungan, doa, dan semangat yang tak terhingga sepanjang perjalanan pendidikan saya. Tanpa mereka saya tidak akan mampu mencapai titik ini.
4. Terima kasih saya sampaikan kepada seseorang yang selalu hadir dan memberikan dukungan di setiap langkah hidup saya. Kehadirannya memberikan kekuatan dan motivasi yang luar biasa.

Akhir kata, semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa membalas kebaikan dan kemurahan hati semua pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Yogyakarta, 2025

Muhammad Zulfika Ravli



## DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL.....	1
HALAMAN SAMPUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
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.....	5
2.1    Sejarah Perusahaan.....	5
2.2    Struktur Organisasi .....	6
2.3    Visi dan Misi Perusahaan.....	7
2.4    Lokasi.....	7
BAB III DESKRIPSI KEGIATAN.....	8
3.1    Persoalan .....	8
3.2    Deskripsi Produk.....	8
3.3    Analisis dan Rancangan .....	9
3.3.1    Empathize.....	10
3.3.2    Define.....	11
3.3.3    Ideate .....	11

3.3.4	Prototype .....	12
3.3.5	Test.....	12
3.4	Jadwal Kerja.....	12
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		14
4.1	Hasil .....	14
4.1.1	Empathize.....	14
4.1.2	Define.....	16
4.1.3	Ideate .....	18
4.1.4	Prototype .....	20
4.1.5	Test.....	27
4.2	Uji coba.....	30
4.3	Pembahasan.....	31
BAB V PENUTUP.....		33
5.1	Simpulan .....	33
5.2	Saran.....	33
DAFTAR PUSTAKA .....		34
LAMPIRAN.....		35

## DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2. 1 Logo Perusahaan .....	5
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi.....	7
Gambar 3. 1 Tampilan Aplikasi Jobstreet Express Lama .....	9
Gambar 3. 2 Metode Design Thinking.....	10
Gambar 4. 1 User Persona Wahyu Nabila .....	15
Gambar 4. 2 Customer Journey Map .....	16
Gambar 4. 3 Prioritization Matrix.....	18
Gambar 4. 4 User Flow .....	20
Gambar 4. 5 Prototype Figma .....	21
Gambar 4. 6 Present Prototype Figma .....	21
Gambar 4. 7 Desain tampilan awal jobstreet lama.....	22
Gambar 4. 8 Desain tampilan awal jobstreet saat ini .....	22
Gambar 4. 9 Desain tampilan beranda jobstreet lama.....	23
Gambar 4. 10 Desain tampilan beranda jobstreet saat ini .....	24
Gambar 4. 11 Desain tampilan cari kerja jobstreet lama .....	25
Gambar 4. 12 Desain tampilan cari kerja jobstreet saat ini.....	25
Gambar 4. 13 Desain tampilan lamar jobstreet lama .....	26
Gambar 4. 14 Desain tampilan lamar jobstreet saat ini .....	27
Gambar 4. 15 SUS Score .....	30
Gambar 4. 16 Uji coba prototype login dan melamar pekerjaan .....	31

## DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 4. 1 Empathy Map .....	17
Tabel 4. 2 Pertanyaan SUS .....	28
Tabel 4. 3 Hasil Kuisisioner SUS .....	29
Tabel 4. 4 Skor SUS .....	29

## INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mendesain ulang (redesign) antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman (UX) aplikasi *Jobstreet Express* untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam mencari pekerjaan. Dalam dunia yang semakin digital, membutuhkan platform yang mudah digunakan dan dapat memberikan pengalaman dalam mencari pekerjaan. Seiring dengan itu, penelitian difokuskan untuk menganalisis permasalahan yang ada pada aplikasi *Jobstreet Express* yang saat ini digunakan, serta merancang solusi desain yang bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan dan pengalaman pengguna dalam mencari pekerjaan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking*, yang terdiri dari lima tahapan utama yaitu, *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Setiap tahapan dilaksanakan secara berulang untuk menghasilkan desain yang optimal, sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan pengguna, survei, serta analisis terhadap aplikasi *Jobstreet Express* guna mengidentifikasi permasalahan dan menentukan solusi yang tepat.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa redesign *UI/UX* pada aplikasi *Jobstreet Express* berhasil meningkatkan kemudahan navigasi, mempercepat proses pencarian pekerjaan, serta memperbaiki aspek visual sehingga menjadi lebih menarik. Selain itu, pengguna melaporkan adanya peningkatan kepuasan dan efisiensi dalam penggunaan aplikasi setelah penerapan desain baru.

***Kata kunci*** = *Design Thinking, Jobstreet Express, UI/UX.*

## ABSTRACT

*This study aims to redesign the user interface (UI) and user experience (UX) of the Jobstreet Express application to improve the user experience in finding a job. In an increasingly digital world, it requires a platform that is easy to use and can provide an experience in finding a job. Along with that, the study focused on analyzing the problems that exist in the Jobstreet Express application that is currently being used, as well as designing design solutions that aim to improve the comfort and user experience in finding a job.*

*The method used in this study is Design Thinking, which consists of five main stages namely, Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Each stage is carried out repeatedly to produce an optimal design, according to user needs. The data collection process was carried out through interviews with users, surveys, and analysis of the Jobstreet Express application to identify problems and determine the right solution.*

*The results of this study indicate that the UI/UX redesign of the Jobstreet Express application has succeeded in increasing ease of navigation, speeding up the job search process, and improving the visual aspects to make it more attractive. In addition, users reported an increase in satisfaction and efficiency in using the application after the implementation of the new design.*

**Keyword** = *Design Thinking, Jobstreet Express, UI/UX.*