

PENERAPAN METODE *EVOLUTIONARY PROTOTYPING* DALAM PEMBUATAN DESAIN UI/UX *WEBSITE SNAPWORK*

¹DIMAS DANU BUDI PRAKTIKTO, ²HARI SETIAJI

^{1,2}Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri,
Universitas Islam Indonesia (UII)

Email: ¹18523037@students.uui.ac.id, ²hari.setiaji@uui.ac.id

ABSTRAK

Snapwork adalah sebuah platform berbasis *website* yang membantu pengguna dalam mencari lowongan pekerjaan. Saat ini platform yang sudah ada masih menyulitkan pengguna dalam penggunaannya dimana *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) sangat berperan penting dalam pembuatan sebuah platform. Metode *evolutionary prototyping* merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam membantu perancangan *user interface* dan *user experience* sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan pengguna. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini yaitu merancang UI dan UX pada platform *snapwork* agar dapat digunakan pengguna dalam mencari lowongan pekerjaan dengan mudah menggunakan metode *evolutionary prototyping*. Metode *evolutionary prototyping* dapat menghasilkan rancangan UI dan UX pada penelitian ini berdasarkan kebutuhan yang diinginkan pengguna.

Kata Kunci: lowongan pekerjaan, UI/UX, *evolutionary prototyping*

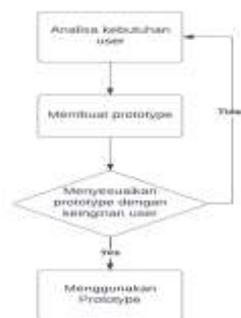
I.PENDAHULUAN

Lembaga penelitian berbasis di amerika (*imaginovation*) mengatakan sebanyak 79% pengguna *website* akan meninggalkan *website* tersebut apabila konten dalam *website* belum dioptimalkan dengan baik (Akhrian Syahidi & Tolle, 2021). *Website* merupakan layanan pada komputer yang saling terhubung melalui *hypertext* yang memungkinkan pengguna dapat berpindah dari halaman satu ke halaman lain untuk menampilkan informasi berisi data, baik data teks, gambar, animasi, suara, multimedia dan lain sebagainya (Herfandi et al., 2022). Salah satunya berupa informasi pencarian lowongan pekerjaan. Maka dari itu tim dan penulis membuat platform berbasis web yang bernama *Snapwork*. *Snapwork* merupakan sebuah platform berbasis web yang membantu perusahaan dalam mempertemukan kandidat yang tepat dan sesuai dalam pekerjaannya. Dalam melakukan perancangan *platform Snapwork* diperlukan pertimbangan dari sisi *user interface* dan juga *user experience*. *User interface* merupakan bagian yang terlihat dari komputer ataupun perangkat

lunak (Ardhiyani¹ & Mukharil Bachtiar², 2020). Sedangkan *user experience* merupakan kemudahan pengguna dalam menjalankan suatu produk, sistem dan jasa (Knijnenburg et al., 2012). Apabila *user interface* belum diolah dengan baik nantinya akan berpengaruh terhadap sektor kenyamanan atau *user experience* sehingga berdampak dengan tidak tersampainya informasi dengan baik. Perancangan tersebut dilakukan dengan menggunakan metode *evolutionary prototype* karena metode ini berkembang terus menerus hingga kebutuhan pengguna terpenuhi (Firdausa et al., 2021). Oleh karena itu, perancangan UI/UX *Snapwork* diharapkan dapat digunakan dengan mudah dan sesuai dengan kebutuhan pengguna baik dari sisi pencari lowongan kerja maupun dari sisi perusahaan.

II.METODE PENELITIAN

Jenis metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah *evolutionary prototyping*. Metode *evolutionary prototyping* merupakan salah satu alternatif dari model *System Development Life Cycle* (SDLC), yang sedang banyak digunakan karena dapat mengatasi permasalahan yang terjadi. Metode *evolutionary prototyping* ini melibatkan pengguna agar sesuai dalam menghasilkan sistem dengan kebutuhan yang sewaktu-waktu dapat berubah mengikuti permintaan dari pengguna dan meminimalisir terjadinya kesalahpahaman dalam sistem. Berikut gambar tahapan dari *evolutionary prototyping* (Mulyani, 2017).



Gambar 1. Tahapan *Evolutionary Prototype*

A. Analisis Kebutuhan User

Dalam tahap penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan wawancara. Wawancara dilakukan secara dua kali yaitu kepada calon pengguna

dan klien melalui formulir yang sudah disediakan. Kemudian, hasil dari wawancara tersebut dianalisis sebagai kebutuhan yang diperlukan agar *prototype* yang dibuat sesuai berdasarkan permasalahan terhadap kebutuhan pengguna. Berikut tabel hasil observasi kriteria narasumber yang sudah dilakukan. Berikut daftar pertanyaan yang digunakan kepada calon pengguna dalam tabel.

Tabel 1. Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan wawancara
1	Darimana saja biasanya anda mendapatkan informasi terkait lowongan pekerjaan?
2	Menurut anda seberapa penting data diri atau CV anda dalam pencarian pekerjaan?
3	Menurut anda seberapa penting anda mengetahui kepribadian anda, minat karier dan perencanaan karier dalam mencari pekerjaan?
4	Jika iya, apakah manfaat dan kekurangan platform yang anda gunakan tersebut?
5	Apakah anda mengetahui terkait <i>website</i> yang menyediakan jasa pencarian pekerjaan?
6	Jika iya, apakah anda mau mencobanya?
7	Jika iya, apa yang membuat anda yakin untuk mencoba platform tersebut?
8	jika nantinya platform ini dibuat, anda lebih setuju berlangganan gratis atau berbayar?
9	Kira-kira harapan seperti apa yang anda inginkan untuk platform ini nantinya?

B. Membuat *Prototype*

Tahap selanjutnya yaitu dilakukan proses desain dengan mengimplementasikan kebutuhan yang sudah didapatkan dari proses sebelumnya. Implementasi dilakukan dengan pembuatan *prototype*, untuk memodelkan sistem dalam tahap ini menggunakan *tools* bernama *figma* sehingga dapat memvisualisasikan tampilan sistem *website*.

C. Menyesuaikan *Prototype* dengan Keinginan *User*

Tahapan selanjutnya yaitu menyesuaikan *prototype* dengan keinginan *user*, rancangan *prototype* yang telah dibuat kemudian akan diberikan kepada pengguna. Setelah itu, didapatkan *feedback* dari pengguna untuk dapat disesuaikan kembali terhadap *prototype* secara keseluruhan.

D. Menggunakan *Prototype*

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam metode ini yaitu dengan menggunakan

prototype berdasarkan hasil akhir *prototype* yang sudah dirancang melalui beberapa tahap pengulangan hingga mencapai keinginan pengguna yaitu untuk melakukan pencarian lowongan pekerjaan dan dapat menyediakan lowongan pekerjaan.

III.HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bagian ini akan diperlihatkan hasil berdasarkan tahapan metode *evolutionary prototype* yang telah dilakukan sehingga mendapatkan hasil sebagai berikut.

A. Analisis Kebutuhan User

Pada tahap ini dilakukan dengan cara ekstraksi melalui wawancara. Wawancara dilakukan kepada 11 narasumber yang terdiri dari 8 calon pengguna sebagai pencari lowongan pekerjaan dan 3 calon pengguna sebagai mitra dari perusahaan. Berdasarkan hasil dari wawancara tersebut mendapatkan beberapa inti permasalahan yang ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Inti Permasalahan

No	Inti Permasalahan	Klasifikasi pengguna
1	Pentingnya CV dan portofolio dalam melamar pekerjaan	Mitra perusahaan
2	Pentingnya informasi ketersediaan dan tenggat waktu lowongan pekerjaan	Pencari lowongan pekerjaan
3	Alur pendaftaran dalam melamar pekerjaan pada platform digital yang sudah ada masih terdapat kesulitan	Pencari lowongan pekerjaan
4	Status konfirmasi melamar pekerjaan pada platform digital yang sudah ada masih kurang efektif	Pencari lowongan pekerjaan
5	Platform memiliki desain antarmuka yang simple dan mudah dimengerti oleh pengguna	Pencari lowongan pekerjaan dan mitra perusahaan

B. Membuat *Prototype*

Pada tahap ini dilakukan implementasi desain *prototype* menggunakan *tools* figma untuk menggambarkan sistem berdasarkan analisis permasalahan pada tahap sebelumnya.

1. Tampilan Profile



Gambar 1. Halaman Profile

Berdasarkan gambar 1, halaman *profile* dibuat agar pengguna dapat mengisi CV dan portofolio untuk melamar pekerjaan. Terdapat informasi terkait data diri, dokumen, portofolio dan video profil yang nantinya akan digunakan untuk melamar pekerjaan.

2. Tampilan Beranda



Gambar 2. Halaman beranda

Pada halaman beranda, pengguna disajikan beberapa daftar lowongan pekerjaan yang tersedia yang berisikan informasi singkat terkait lowongan pekerjaan yang disediakan seperti kategori pekerjaan, jumlah lowongan yang tersedia, dan tenggat waktu lowongan pekerjaan. Pada halaman ini pengguna dapat menggunakan filter pencarian dengan cara mengklik *checkbox* yang telah disediakan di samping kiri.

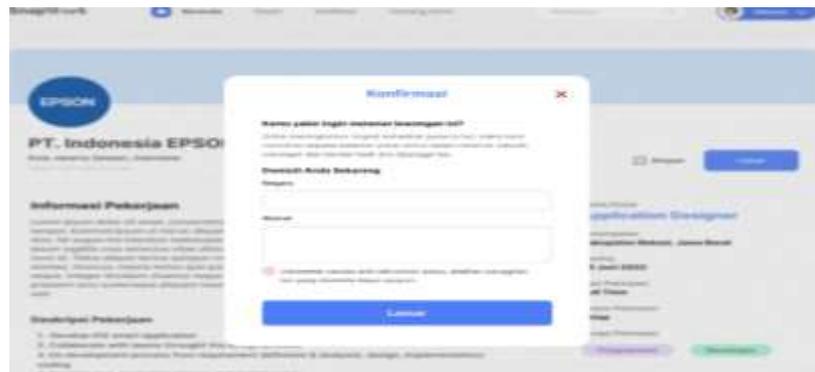
3. Tampilan Lamar Pekerjaan



Gambar 3. Halaman lamar pekerjaan

Pada halaman lamar pekerjaan, pengguna dapat melihat detail informasi terkait pekerjaan yang akan dilamar seperti deskripsi pekerjaan, syarat-syarat yang diperlukan dan informasi terkait nama posisi yang sudah dipilih. Pengguna juga diberikan tombol simpan untuk menyimpan detail informasi terkait lowongan pekerjaan.

4. Tampilan Konfirmasi Lamar Pekerjaan



Gambar 4. Halaman konfirmasi lamaran

Pada halaman konfirmasi lamaran, pengguna disuguhkan *dialog page* untuk meyakinkan pengguna atas lowongan yang akan dilamar. Sistem juga memberi peringatan agar tidak tertipu lowongan palsu.

5. Tampilan Profil



Gambar 4. Halaman konfirmasi lamaran

Pada halaman konfirmasi lamaran, pengguna diberikan *form* untuk mengisi detail informasi perusahaan yang akan didaftarkan ke dalam *website*. Pada *form* tersebut terdapat data informasi terkait kondisi perusahaan dan penanggung jawab perusahaan.

C. Menyesuaikan *Prototype* dengan Keinginan *User*

Pada tahap ini dilakukan iterasi sebanyak dua kali yaitu pada iterasi pertama mendapatkan *feedback* dari pengguna pada halaman profil dan halaman lamaran pekerjaan. Pada halaman profil terdapat perubahan tampilan status konfirmasi dan informasi terkait data diri kurang lengkap. Selain itu, pada halaman pekerjaan terdapat perubahan desain informasi lowongan terbaru dikarenakan tidak dapat menyimpan informasi lowongan pekerjaan. Selanjutnya dilakukan perbaikan di iterasi kedua sesuai dengan *feedback* yang didapatkan pada iterasi pertama. *Feedback* yang diberikan pengguna pada iterasi ini sudah sesuai dengan keinginan pengguna. Oleh karena itu, iterasi kedua merupakan iterasi terakhir pada tahap ini.



Gambar 5. Perubahan Halaman *Profile* kiri (sesudah) dan kanan (sebelum)



Gambar 6. Perubahan Halaman Lowongan Pekerjaan kiri (sesudah) dan kanan (sebelum)

D. Menggunakan *Prototype*

Pada tahap ini hasil dari iterasi perbaikan yang telah dilakukan sebelumnya akan diberikan kepada tim *hacker* untuk dapat dilakukan pengembangan sistem

dalam bentuk kode.

IV.KESIMPULAN

Perancangan UI/UX pada *website* snapwork dengan menggunakan metode *evolutionary prototyping* ini dapat digunakan untuk pembuatan *user interface* dan *user experience* yang berdasarkan kebutuhan pengguna. Dengan menggunakan metode *evolutionary prototype* untuk menganalisis kebutuhan pengguna sampai mengimplementasikan *user interface* dalam bentuk *prototype*. *Prototype* yang dihasilkan membutuhkan dua kali iterasi yang dimana pengguna selalu dilibatkan dalam setiap iterasinya. Setelah melalui dua kali iterasi *prototype* yang dibuat sudah dapat digunakan oleh pengguna dan tidak terdapat perbaikan maupun penambahan fitur. Berdasarkan hal tersebut, *prototype* yang dibuat dinilai sudah dapat membantu pengguna dalam melakukan pencarian lowongan pekerjaan dan membantu mitra perusahaan dalam menyediakan lowongan pekerjaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhrian Syahidi, A., & Tolle, H. (2021). Evaluation of User Experience in Translator Applications (Banjar-Indonesian and Indonesian-Banjar) Based on Mobile Augmented Reality Technology using the UX Honeycomb Method. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*, 6(1), 7–13.
- Ardhiyani¹, J., & Mukharil Bachtiar², A. (2020). *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) 45* Analisis User Interface Media Pembelajaran Pengenalan Kosakata Untuk Anak Tunarungu.
- Firdausa, M. B., Rokhmawati, R. I., & ... (2021). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Lesehan & Kolam Pancing Kresna Berbasis Website Menggunakan Model Evolutionary Prototyping.
- Herfandi, Yuliadi, Taufan Asri Zaen, M., Hamdani, F., & Maulya Safira, A. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI dan UX. *Technology and Science (BITS)*, 4(1), 337–344-337–344.
- Knijnenburg, B. P., Willemsen, M. C., Gantner, Z., Soncu, H., & Newell, C. (2012). Explaining the user experience of recommender systems. *User Modeling and User-Adapted Interaction*, 22(4–5), 441–504.
- Mulyani, S. (2017). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem - Prof. Dr. Sri Mulyani, Ak., CA. - Google Buku*. Abdi Semestika.