

Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Desain untuk *Website* Pusat Karir *Cybers Job* di PT *Cybers Global Indonesia*

Akhmad Rifky Rinaldi*¹, Iin Seprina²

^{1,2}Sistem Informasi, Fakultas Sains Teknologi, Universitas Bina Darma, Indonesia

*e-mail: 201410077@student.binadarma.ac.id¹, aflasaja99@gmail.com²

Abstrak

Warkop Digital merupakan sebuah kedai kopi yang memanfaatkan layanan menggunakan teknologi digital di mana masyarakat dapat memperoleh informasi, mengembangkan potensi, dan mengakselerasi usaha mikro di perdesaan. *Cybers Job* sebagai salah satu unit bisnis dari *Cybers Group* sekaligus merupakan layanan yang terintegrasi dengan *Warkop Digital* berfokus pada pemberdayaan potensi anak muda di Indonesia untuk dapat meningkatkan daya saing di dunia kerja atau pun wirausaha melalui program Pusat Karir. Penelitian ini merupakan inisiasi awal untuk mewujudkan ide tersebut dimulai dari perancangan user interface dan user experience desain dengan melalui tahapan brainstorming, riset kompetitor sejenis, pembuatan moodboard, mind map, wireframe, dan perancangan desain. Penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan user interface dan user experience desain untuk website Pusat Karir *Cybers Job* di PT *Cybers Global Indonesia*.

Kata kunci: Perancangan Desain, Pusat Karir, User Interface dan User Experience

Abstract

Warkop Digital is a coffee shop that uses digital technology to provide services to the community, where people can obtain information, develop their potential, and accelerate micro-enterprises in rural areas. *Cybers Job*, one of the business units of *Cybers Group* and an integrated service with *Warkop Digital*, focuses on empowering the potential of young people in Indonesia to increase their competitiveness in the workforce or entrepreneurship through the Pusat Karir program. This research is an initial initiative to realize this idea, starting from the design of user interface and user experience design by going through the stages of brainstorming, research of similar competitors, making moodboards, mind maps, wireframes, and design. This research resulted in a design of user interface and user experience design for the Pusat Karir *Cybers Job* website at PT *Cybers Global Indonesia*.

Keywords: Carrier Center, Design, User Interface and User Experience

1. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman yang lebih modern diiringi dengan masifnya adopsi penggunaan perangkat dan media digital memaksa masyarakat terkhususnya di Indonesia bersaing untuk mendapatkan pekerjaan (Widyarta & Tama, 2023). Kesenjangan antara jumlah penawaran dan permintaan yang tidak sebanding ditambah dengan kurangnya pengalaman kerja dan keterampilan yang dimiliki oleh calon pelamar menyebabkan semakin sulitnya mencari pekerjaan di Indonesia (Tira Nur Fitria, 2022).

Pada era yang semakin kompetitif ini, pemerintah dan perusahaan swasta memiliki peran penting dalam memperbaiki keadaan. Pemerintah sudah berkomitmen untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) melalui penganggaran sejumlah dana untuk memberikan berbagai jenis pelatihan keterampilan (Ekhsan & Fitri, 2021). Selain upaya pemerintah, perusahaan juga melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas SDM-nya, salah satunya adalah PT *Cybers Global Indonesia* bersama unit bisnis di dalamnya yang terus berupaya untuk berkontribusi dalam meningkatkan kualitas SDM di Indonesia. Salah satu upaya yang dijalankan adalah dengan memberikan kesempatan magang kepada calon pekerja di mana perusahaan berperan sebagai mitra memberikan kesempatan bekerja di dunia industri agar dapat memberi pengalaman dan keterampilan yang berguna untuk karir calon pekerja.

Cybers Job sebagai salah satu unit bisnis dari *Cybers Group* yang sekaligus merupakan layanan yang terintegrasi dengan Warkop Digital berfokus pada pemberdayaan potensi anak muda di Indonesia untuk dapat meningkatkan daya saing di dunia kerja atau pun wirausaha melalui berbagai program yang salah satunya adalah Pusat Karir (Kampus Merdeka, 2023).

Pusat Karir sebagai salah satu program dari *Cybers Job* merupakan program yang dirancang untuk mengelolah program magang dan data kemahasiswaan yang ditujukan kepada mahasiswa kampus atau universitas untuk mengelolah dan mengatur datanya dengan lebih terstruktur. Program magang yang ditawarkan diikuti dengan pelatihan yang memadai sesuai dengan bidang yang dituju untuk menunjang pengalaman kerja para peserta magang. Namun, program tersebut masih sebatas ide yang belum dieksekusi sama sekali. Oleh karena itu, penelitian ini merupakan inisiasi awal untuk mewujudkan ide tersebut yang dimulai dari perancangan *user interface* dan *user experience* desain untuk *website* Pusat Karir *Cybers Job* di PT *Cybers Global Indonesia*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang *user interface* dan *user experience* desain untuk *website* Pusat Karir *Cybers Job* dengan melibatkan berbagai komponen desain yang memudahkan pengguna bernavigasi dan memahami informasi yang disajikan di *website*. Kedepannya, apabila bentuk nyata dari desain ini sudah diimplementasikan menjadi sebuah *website* diharapkan dapat membantu baik bagi masyarakat maupun mahasiswa di Indonesia untuk mempersiapkan diri sebelum terjun ke dunia kerja melalui pembekalan dari program magang yang disediakan.

2. METODE

Pelaksanaan penelitian dimulai pada tanggal 16 Februari sampai dengan 30 Juni 2023 di PT *Cybers Global Indonesia* (CGI) secara *hybrid* bersama kelompok dengan bimbingan dari mentor perusahaan. Adapun tahapan yang dilakukan dalam merancang *user interface* dan *user experience* desain untuk *website* Pusat Karir *Cybers Job* diantaranya adalah *brainstorming*, riset kompetitor sejenis, pembuatan *moodboard*, *mind map*, *wireframe*, dan perancangan desain.

a. *Brainstorming*

Brainstorming adalah teknik atau cara mengumpulkan gagasan atau ide untuk mencari solusi dari masalah tertentu. *Brainstorming* dilakukan dengan cara menghimpun banyak ide baik secara spontan maupun melalui riset. Tujuan dari *brainstorming* adalah untuk menghasilkan gagasan atau pun ide-ide baru tanpa mengkritik pemikiran apa pun (Wahjoedi, T. 2022). Proses ini dilakukan pertama kali sebelum melakukan tahapan desain untuk mengetahui rencana dan alur seperti apa yang akan dilakukan untuk merancang sebuah *user interface* dan *user experience* desain.

b. Riset Kompetitor Sejenis

Sebelum membuat desain, diperlukan tahapan untuk melakukan riset atau *benchmarking* kompetitor sejenis. Riset kompetitor bertujuan untuk mengetahui gambaran besar terkait apa yang sedang terjadi terhadap produk sejenis (Sanin, S. B. F. 2023). Cara yang dilakukan untuk melakukan riset kompetitor ini adalah dengan cara mengumpulkan berbagai informasi dan referensi desain dari berbagai *website* dengan tema atau topik sejenis kemudian diekstrak menjadi *insight*.

c. *Moodboard*

Setelah mendapatkan informasi dan referensi dari riset kompetitor, dibuatlah sebuah *moodboard*. *Moodboard* digunakan untuk memberikan gambaran umum tentang desain yang akan dibuat untuk menunjukkan gambaran umum dari proyek yang akan dihasilkan. *Moodboard* dapat digunakan juga untuk memberikan arahan estetika dan nuansa yang ingin dicapai sebelum mengembangkan desain ke tahapan selanjutnya (Febriati, L. 2019).

d. *Mind Map*

Setelah nuansa estetika dan gambaran umum terhadap desain sudah didapat, dibuatlah sebuah *mind map*. *Mind map* adalah sebuah teknik visualisasi yang digunakan untuk membantu mengorganisir informasi dan ide-ide. Teknik ini dapat membantu memperjelas

dan memudahkan pemahaman terhadap komponen dan fitur desain yang akan dibuat (Wulandari, 2023).

e. *Wireframe*

Tahapan setelah *mind map* berhasil dibuat adalah pembuatan desain awal dalam bentuk *wireframe*. *Wireframe* adalah kerangka awal atau sketsa kasar untuk antarmuka pengguna (*User interface*) dari sebuah aplikasi atau *website*. *Wireframe* digunakan untuk menentukan letak objek dan tata letak dari elemen-elemen penting yang ingin dibuat seperti tombol, teks, gambar, dan elemen interaktif lainnya. *Wireframe* membantu desainer UI/UX untuk memvisualisasikan struktur dan hierarki informasi pada antarmuka pengguna sebelum membuat desain yang lebih detail (Hartawan, 2022).

f. Perancangan Desain

Perancangan desain adalah bentuk implementasi visual yang dihasilkan dari wujud-wujud kreatif yang telah direncanakan (Pramesti et al., n.d.). Setelah *wireframe* selesai dibuat, tahapan yang dilakukan berikutnya adalah mendesain tampilan *user interface* berdasarkan tahapan-tahapan yang telah dilakukan sebelumnya sebagai landasan atau referensi utama untuk merancang sebuah desain *interface*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Rancangan

Berikut merupakan gambaran dari proyek perancangan *user interface* dan *user experience* desain untuk *website* Pusat Karir *Cybers Job* di PT *Cybers Global Indonesia* yang berhasil dibuat dengan melibatkan berbagai komponen dan elemen desain yang dapat memudahkan pengguna bernavigasi dan memahami informasi yang disajikan di *website*.

a. Halaman *Login* dan Registrasi

Halaman *login* dan registrasi merupakan halaman awal ketika *user* atau pengguna ingin masuk atau mendaftarkan akun ke *website*. Terdapat beberapa kondisi yang dapat dilalui oleh pengguna ketika melakukan proses ini seperti memilih peran sebagai mahasiswa atau mitra perusahaan, mengisi data yang dibutuhkan, verifikasi akun, dan *login* menggunakan akun yang sudah dibuat.



Gambar 1. Halaman *Login* dan Registrasi Akun

b. *Homepage*

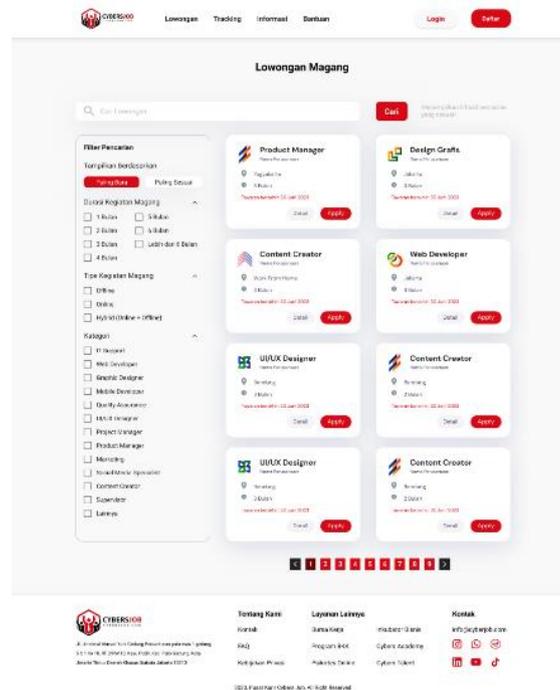
Homepage atau beranda merupakan halaman antarmuka utama dari tampilan *website* yang berisi konten atau informasi penting sesuai dengan apa yang ingin ditampilkan. Pada desain *homepage* yang dibuat menampilkan *header* untuk bernavigasi antar halaman, introduksi dari *website*, program yang ditawarkan, lowongan magang yang disediakan, *banner* iklan, tahapan seleksi, *partner* kampus dan perusahaan, artikel berita, *event*, *newsletter*, dan *footer*.



Gambar 2. Homepage

c. Halaman Lowongan Magang

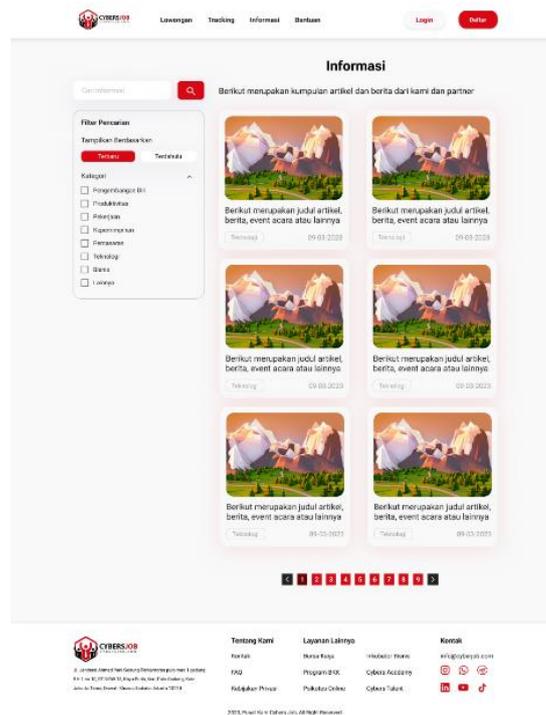
Halaman lowongan magang merupakan halaman yang terdiri dari informasi-informasi mengenai lowongan magang yang tersedia yang dapat diurutkan berdasarkan durasi kegiatan, tipe kegiatan, dan kategori. Selain itu, terdapat juga halaman detail informasi lowongan magang, dan halaman konfirmasi lamaran.



Gambar 3. Halaman Lowongan Magang

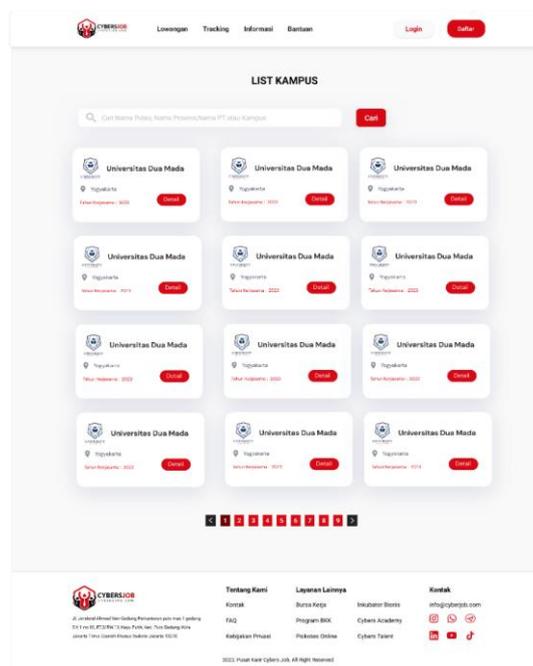
d. Halaman Artikel dan *Event*

Halaman artikel dan *event* merupakan halaman sejenis yang memiliki bentuk dan tampilan yang serupa. Yang membedakan antara halaman artikel dan *event* adalah isi konten yang terkandung di dalamnya, halaman artikel berisi informasi-informasi yang dapat memberikan *insight* kepada pembaca melalui tulisan-tulisan yang dibuat sedangkan halaman *event* berisi informasi mengenai acara-acara atau *event* yang akan dilaksanakan pada waktu tertentu.



Gambar 4. Halaman Artikel dan Event

- e. Halaman Daftar Mitra Kampus
Halaman list kampus merupakan halaman khusus dari kampus-kampus atau universitas yang bermitra atau bekerja sama dengan Pusat Karir *Cybers Job*.



Gambar 5. Halaman Daftar Mitra Kampus

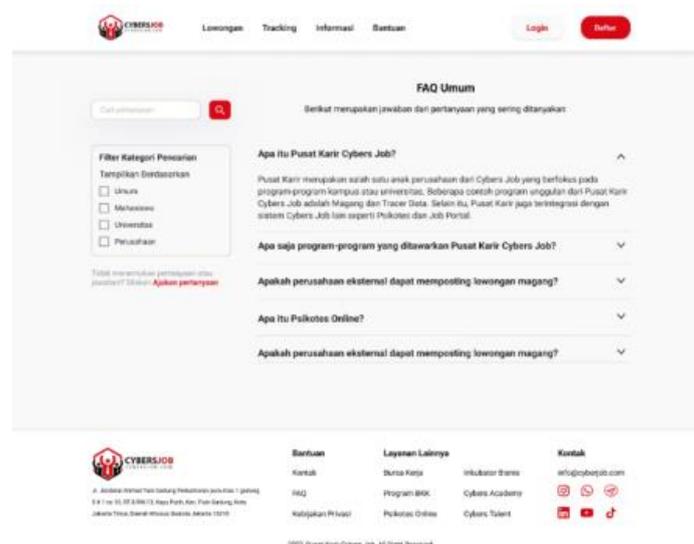
- f. Halaman *Tracer*
Halaman *tracer* merupakan halaman untuk melakukan *tracking* atau pencarian data terkait informasi mahasiswa yang terdaftar di *database* perusahaan. Informasi yang dapat dilihat meliputi profil data mahasiswa, riwayat kerja, dan rekomendasi data lainnya.



Gambar 6. Halaman *Tracer*

g. Halaman FAQ

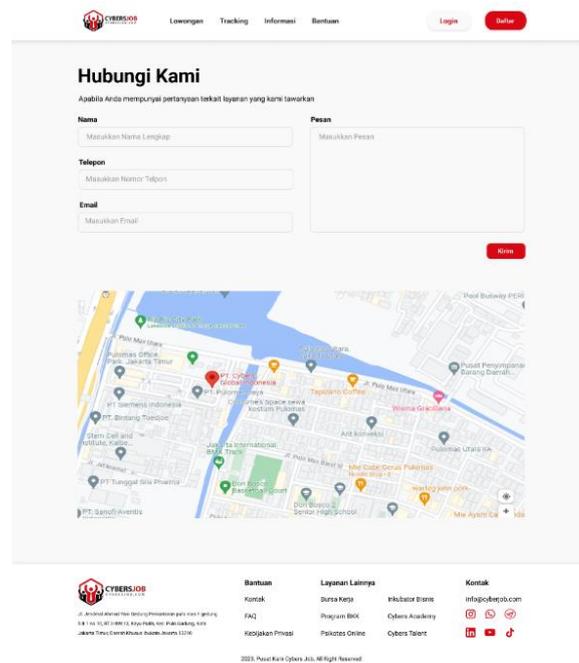
Halaman *frequently asked questions* (FAQ) adalah halaman yang berisi informasi-informasi umum yang sering ditanyakan oleh *user* atau pengguna sebagai *shortcut* untuk mengetahui informasi-informasi khusus dalam waktu yang singkat.



Gambar 7. Halaman *FAQ*

h. Halaman Kontak

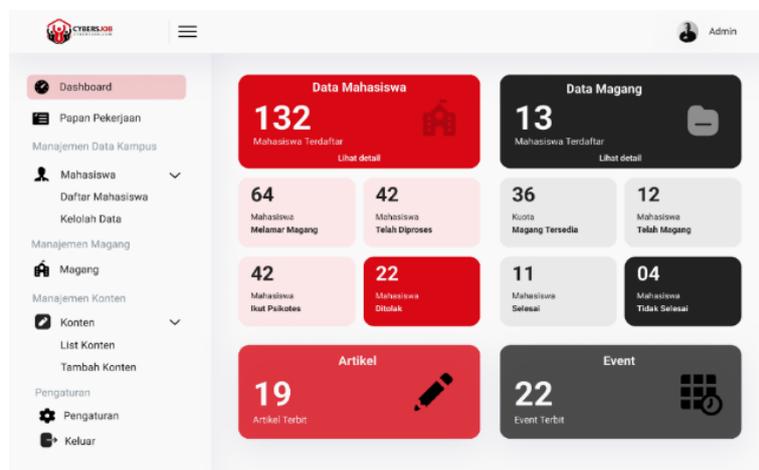
Halaman kontak merupakan halaman yang memberikan fitur untuk mengirim pesan, mengetahui lokasi perusahaan melalui *maps*, dan informasi kontak yang dapat dihubungi.



Gambar 8. Halaman Kontak

i. *Dashboard*

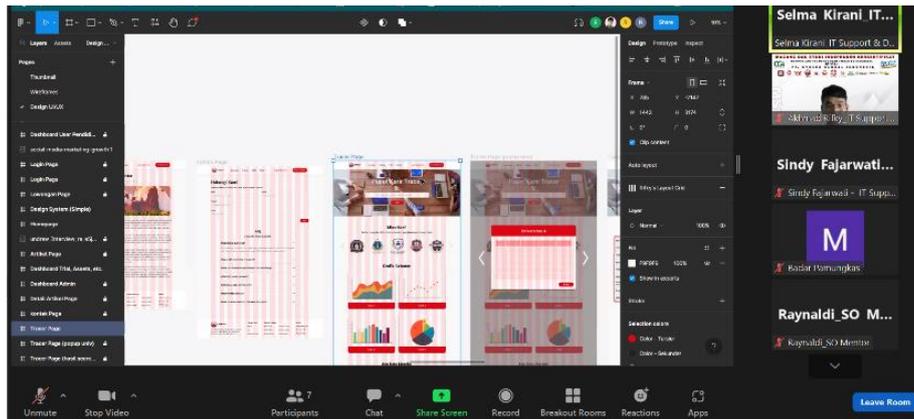
Dahsboard merupakan halaman khusus yang hanya dapat diakses oleh internal perusahaan atau admin-admin yang diberikan akses. *Dashboard* terdiri dari fitur-fitur penting untuk mengatur halaman *website* menjadi dinamis seperti mengedit, menghapus, menambah, dan memperbarui data.



Gambar 9. *Dashboard*

3.2. Sosialisasi dan Dokumentasi Kegiatan

Pelaksanaan sosialisasi ke perusahaan dilaksanakan setiap dua minggu sekali selama kurang lebih empat bulan dengan agenda kegiatan berupa menunjukkan hasil desain yang telah dirancang kemudian mentor sebagai perwakilan dari perusahaan memberikan evaluasi dan masukan agar proses perancangan desain berjalan secara terstruktur. Kegiatan ini dilakukan secara terus menerus sampai menemukan sebuah rancangan desain yang sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 10. Sosialisasi Kegiatan

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan *user interface* dan *user experience* desain untuk *website* Pusat Karir *Cybers Job* di PT Cybers Global Indonesia dengan melibatkan berbagai komponen desain yang memudahkan pengguna bernavigasi dan memahami informasi yang disajikan di *website*. Hasil desain yang telah dibuat meliputi beberapa bagian seperti halaman *login* dan registrasi, *homepage*, halaman lowongan magang, halaman artikel dan *event*, halaman daftar kampus, halaman *tracer*, halaman *frequently asked question (FAQ)*, halaman kontak, dan *dashboard*. Selain memberikan referensi untuk pengembangan *website* ke perusahaan, hasil desain yang telah dibuat juga dapat dijadikan sebagai referensi untuk pengembangan *website* sejenis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada PT Cybers Global Indonesia yang telah memberikan kesempatan untuk belajar sekaligus bekerja di lingkungan industri; Mentor perusahaan dan dosen pembimbing yang telah memberikan arahan terhadap berbagai kegiatan; dan segenap rekan magang yang telah membantu dan memberi dukungan terhadap pengembangan proyek dan penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ekhsan, M., & Fitri, N. (2021). Pengaruh Employer Branding Terhadap Minat Melamar Pekerjaan Dengan Reputasi Perusahaan Sebagai Variabel Mediasi. *Jurnal Ekonomi Bisnis, Manajemen dan Akuntansi (JEBMA)*, 1(2), 97–107. <https://doi.org/10.47709/jebma.v1i2.992>
- Febriati, L. (2019). LKP: Perancangan Layout Media Promosi pada Instagram Little Bee Boutique untuk Meningkatkan Brand Image (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).
- Hartawan, M. S. (2022). PENERAPAN USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA WIREFRAME DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SINOPSIS FILM. *JEIS: JURNAL ELEKTRO DAN INFORMATIKA SWADHARMA*, 2(1), 43–47. <https://doi.org/10.56486/jeis.vol2no1.161>
- <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id>. (2023). PT Cybers Global Indonesia IT Support & Development. Diakses pada 23 Juni 2023. dari <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/activity/active/detail/5204311>
- Pramesti, A. G., Adrian, Q. J., & Fernando, Y. (n.d.). *PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI PEMESANAN BUKET MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (STUDI KASUS: BOUQUET LAMPUNG)*. 3(2).

- Sanin, S. B. F., & Winarti, O. (2023). Penerapan Digital Marketing Dalam Media Sosial Tiktok PT Otak Kanan Untuk Membangun Brand Awareness. *Faedah: Jurnal Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(3), 74-83.
- Tira Nur Fitria. (2022). Bimbingan Karir Bagi Lulusan Mahasiswa: Pelatihan Mencari Lowongan Pekerjaan, Menulis Surat Lamaran Pekerjaan dan Mendesain CV Menarik. *Journal of Entrepreneurship and Community Innovations (JECI)*, 1(1), 9-15. <https://doi.org/10.33476/jeci.v1i1.15>
- Wahjoedi, T. (2022). Improve customer satisfaction by quality functions deployment: Case in Indonesian SMEs. *World Journal of Advanced Research and Reviews*, 13, 700-709.
- Widyarta, A., & Tama, A. Y. (2023). COLLABORATIVE GOVERNANCE DALAM PENGEMBANGAN. *Community Development Journal*.
- Wulandari, W. (2023). Mind Map: Learning Model to Improve Creative Thinking Ability. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 14(1), 57-64. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2023.vol14\(1\).12479](https://doi.org/10.25299/perspektif.2023.vol14(1).12479)

Halaman Ini Dikосongkan