



PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PEREKRUTAN KARYAWAN PT RODA PRIMA PERKASA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Vicinsky Owen Tanner ^{a*}, Wilbert Anderson ^b, Darriell Dapples ^c, Lionnell Julycell Huang ^d, Ahmad Farisi ^e, Nora Hafildah ^f

^a Sistem Informasi; vicinskyowentanner_2327240031@mhs.mdp.ac.id, Universitas Multi Data Palembang; kota Palembang

^b Sistem Informasi; wilbertanderson_2327240015@mhs.mdp.ac.id, Universitas Multi Data Palembang; kota Palembang

^c Sistem Informasi; darrieldapples_2327240162@mhs.mdp.ac.id, Universitas Multi Data Palembang; kota Palembang

^d Sistem Informasi; lionnelljulycellhuang_2327240036@mhs.mdp.ac.id, Universitas Multi Data Palembang; kota Palembang

^e Sistem Informasi; ahmadfarisi.mdp.ac.id, Universitas Multi Data Palembang; kota Palembang

^f Desain Komunikasi Visual; nora.hafildah@mdp.mdp.ac.id, Universitas Multi Data Palembang; kota Palembang

* Penulis Korespondensi: Vicinsky Owen Tanner

ABSTRACT

PT Roda Prima Perkasa, a building materials distributor, still uses a conventional employee recruitment process based on paper and email, which leads to inefficiencies such as lengthy file selection, risk of data loss, recording errors, and difficulties in data management. This study aims to design a User Interface (UI) and User Experience (UX) for an employee recruitment application to improve the effectiveness and efficiency of the recruitment process. The Design Thinking method was applied, consisting of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. A qualitative approach was used through interviews with outsourcing personnel as system users to identify user needs and constraints. The results show that the proposed UI/UX design focuses on user needs, provides a clear workflow, and simplifies applicant data management, thereby improving recruitment efficiency, reducing errors, and enhancing user experience for both the company and applicants

Keywords: *Distributor; Interface design; Design Thinking; Interview*

Abstrak

PT. Roda Prima Perkasa sebagai perusahaan distributor barang bangunan masih menerapkan proses perekrutan karyawan secara konvensional dengan menggunakan media kertas dan email. Kondisi tersebut menimbulkan berbagai permasalahan, seperti lamanya proses seleksi berkas, risiko kehilangan atau kerusakan data pelamar, tingginya potensi kesalahan pencatatan, serta kesulitan dalam pengelolaan dan pencarian data. Penelitian ini bertujuan untuk merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) aplikasi perekrutan karyawan yang dapat mendukung proses rekrutmen secara lebih efektif dan efisien. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Design Thinking yang terdiri dari lima tahapan, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Penelitian dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif melalui wawancara dengan pihak Outsourcing sebagai pengguna sistem untuk menggali kebutuhan, kendala, dan harapan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Design Thinking mampu menghasilkan rancangan UI/UX aplikasi perekrutan yang berfokus pada kebutuhan pengguna, memiliki alur kerja yang jelas, serta memudahkan pengelolaan data pelamar secara baik dan jelas. Rancangan UI/UX yang dihasilkan dinilai mampu meningkatkan efisiensi proses rekrutmen, meminimalkan kesalahan pengelolaan data, serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik bagi pihak perusahaan dan calon pelamar.

Kata Kunci: Distributor; Desain Interface; Design Thinking; Wawancara

1. PENDAHULUAN

User Interface (UI) dan *User Experience* (UX) merupakan dua elemen penting dalam perancangan sistem aplikasi yang memiliki peran krusial dalam menentukan keberhasilan adopsi teknologi oleh pengguna. UI yang baik dapat meningkatkan *user experience* dan memungkinkan pengguna memahami program dengan cepat dan mudah. PT. Roda Prima Perkasa sebagai perusahaan yang bergerak di bidang distributor barang bangunan membutuhkan sumber daya manusia yang bertenaga dan rajin untuk mendukung proses pengiriman barang di perusahaan. Namun, proses rekrutmen karyawan saat ini masih menghadapi berbagai kendala operasional. Metode rekrutmen yang masih konvensional menggunakan media kertas dan email menyebabkan beberapa permasalahan, antara lain: jumlah pelamar yang banyak menimbulkan lamanya proses penyeleksian berkas lamaran, data pelamar yang menumpuk sehingga mudah hilang atau rusak, *Outsourcing* atau pengurus perekrutan karyawan harus memverifikasi setiap berkas secara manual yang memakan waktu lama, probabilitas error dalam pencatatan data tinggi, serta kesulitan dalam pencarian dan pengarsipan data pelamar. Kondisi ini mengakibatkan proses rekrutmen menjadi tidak efisien dan memerlukan waktu lama dalam menyeleksi karyawan baru yang sesuai kebutuhan perusahaan.

Permasalahan serupa telah diangkat dalam penelitian-penelitian sebelumnya dengan menggunakan pendekatan perancangan UI/UX. Penelitian tentang perancangan antarmuka web rekrutmen karyawan pada PT. Indofood CBP Sukses Makmur Tbk mengangkat permasalahan dimana proses rekrutmen mengalami kesulitan akibat penggunaan media kertas dan jumlah pelamar yang banyak sehingga menimbulkan lamanya proses penyeleksian. Penelitian tersebut menggunakan metode *Design Thinking* dengan lima tahapan (*empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*) untuk menghasilkan *high-fidelity prototype* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dengan hasil pengujian *usability* yang sangat baik pada aspek *learnability* (4,33), *efficiency* (4,29), dan *satisfaction* (4,50) [1]. Penelitian tentang perancangan UI/UX menggunakan metode *Design Thinking* berbasis web pada Laportea Company juga menunjukkan hasil pengujian *usability testing* sebesar 91% dan analisis data mencapai 86,1%, membuktikan bahwa metode *Design Thinking* efektif dalam menghasilkan *prototype* yang sesuai kebutuhan pengguna. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode *Design Thinking* terbukti efektif dalam merancang UI/UX sistem aplikasi yang berfokus pada kebutuhan pengguna, dengan pendekatan *human-centered design* yang memastikan sistem dirancang sesuai kebutuhan dan ekspektasi pengguna [2].

Selain itu, efektivitas metode *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX juga diperkuat oleh penelitian mengenai perancangan UI/UX pada aplikasi *performance appraisal* di PT Arvijaya Utama. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pendekatan *Design Thinking* mampu menghasilkan rancangan antarmuka yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui proses empati, perumusan masalah, dan pembuatan prototipe yang teruji. Hasil pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS) mencapai skor 75, yang menunjukkan bahwa rancangan UI/UX yang dihasilkan berada pada kategori “*Good*” dan “*Acceptable*”, serta mampu meningkatkan efisiensi proses penilaian kinerja yang sebelumnya dilakukan secara manual dan tidak terintegrasi [3]. Berdasarkan temuan tersebut, dapat diperkuat bahwa penggunaan *Design Thinking* sangat relevan untuk diterapkan dalam perancangan UI/UX aplikasi rekrutmen karyawan pada PT Roda Prima Perkasa, karena metode ini mampu menghadirkan solusi digital yang berfokus pada kebutuhan pengguna, baik dari pihak *outsourcing* maupun pelamar, sehingga proses rekrutmen menjadi lebih cepat, transparan, dan terstruktur.

Berdasarkan relevansi masalah yang ditemukan pada penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini merancang UI/UX untuk aplikasi rekrutmen karyawan pada PT. Roda Prima Perkasa dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Penelitian oleh Aji et al. menunjukkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* yang meliputi *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* mampu menghasilkan desain UI/UX aplikasi yang lebih informatif dan mudah digunakan oleh pengguna [4]. Perancangan ini diharapkan dapat menghasilkan antarmuka aplikasi rekrutmen yang tidak hanya memudahkan proses pengelolaan data pelamar bagi *Outsourcing*, tetapi juga memberikan pengalaman yang nyaman dan efisien bagi calon pelamar dalam mengajukan lamaran kerja, sehingga proses rekrutmen karyawan di PT. Roda Prima Perkasa dapat berjalan lebih cepat, akurat, dan optimal dalam menemukan sumber daya manusia yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 User Interface (UI)

User Interface merupakan tampilan antarmuka yang dilihat dan digunakan pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi, mencakup elemen seperti warna, tipografi, tata letak, ikon, serta tombol navigasi [5].

Desain UI yang baik memastikan kemudahan pemahaman dan akses cepat terhadap fungsi aplikasi, sehingga mengurangi kesalahan pengguna.

2.2 User Experience (UX)

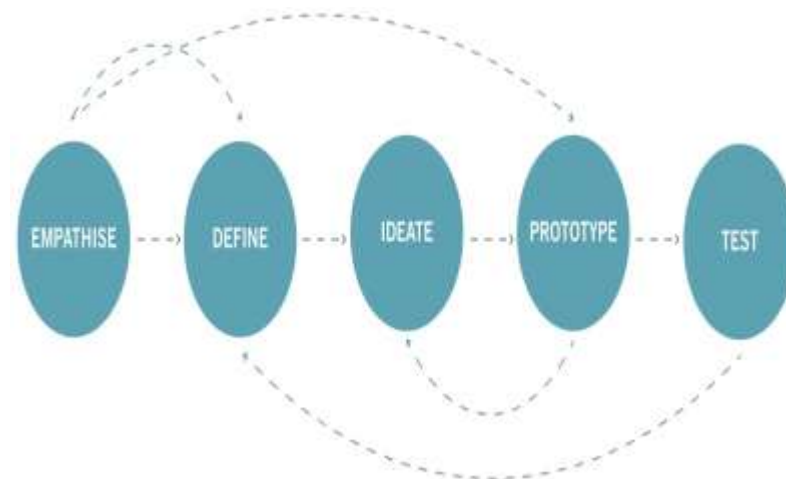
User experience merupakan seluruh perasaan atau pengalaman seseorang ketika menggunakan sebuah produk seperti situs web, aplikasi perangkat lunak, dan perangkat seluler yang bertujuan untuk memberikan kenyamanan saat menggunakan aplikasi [6]. User Experience melibatkan pengalaman keseluruhan pengguna saat menggunakan produk digital, termasuk kenyamanan, kemudahan navigasi, dan pemenuhan kebutuhan pribadi. UX bersifat subjektif, dipengaruhi oleh persepsi pengguna terhadap interaksi sistem, dan bertujuan meningkatkan kepuasan serta efisiensi.

2.3 Metode Design Thinking

Design Thinking adalah pendekatan kreatif human-centered dengan lima tahap utama: Empathize (memahami pengguna melalui wawancara dan observasi), Define (merumuskan masalah), Ideate (brainstorming ide), Prototype (membuat mockup), dan Test (uji coba untuk feedback) [7]. Metode ini efektif untuk perancangan UI/UX karena berfokus pada kebutuhan pengguna, seperti terbukti dalam studi kasus aplikasi rekrutmen yang meningkatkan efisiensi proses.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dengan teknik wawancara untuk menggali informasi mengenai kebutuhan, kendala, dan harapan pengguna terhadap proses rekrutmen karyawan di PT. Roda Prima Perkasa. Wawancara dilakukan dengan *Outsourcing* sebagai pengguna sistem untuk memperoleh pemahaman terkait alur kerja rekrutmen, permasalahan yang sering muncul, serta fitur yang dibutuhkan dalam aplikasi rekrutmen. Hasil wawancara ini menjadi dasar dalam merumuskan kebutuhan pengguna dan mendukung perancangan UI/UX aplikasi rekrutmen yang lebih efektif, efisien, dan berorientasi pada pengguna. Dalam penelitian ini dalam perusahaan PT. Roda Prima Perkasa menggunakan pendekatan metode *Design Thinking*, dikarenakan dalam metode ini memiliki sifat yang berpusat pada interaksi pengguna serta pendekatannya yang terstruktur dalam pengguna dimana efektif dalam meningkatkan kualitas desain UI dan UX [8]. Dalam *Design Thinking* memiliki kelima tahapan utama yaitu: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* [9].



Gambar 1. 5 Tahapan *design thinking* [10]

3.1 Tahap Empati (*Empathize*)

Pada tahap *empathize* yang dilakukan pada penelitian ini diawali dengan melakukan observasi, wawancara, dan survei kepada pengguna untuk memahami kebutuhan mereka secara mendalam [11]. Peneliti melakukan interaksi secara langsung kepada pengguna atau calon pelanggan dan mengidentifikasi *pain points* yang tentu juga memahami pengguna secara mendalam maupun dalam permasalahan yang nyata.

3.2 Tahap Definisi (*Define*)

Pada tahap *define* merupakan tahapan kedua dalam *Design Thinking*. Pada tahap ini lebih menekankan dalam tahap analisis, merumuskan atau mengidentifikasi masalah dengan jelas dan terfokus, berdasarkan

Perancangan UI/UX Aplikasi Perekrutan Karyawan PT. Roda Prima Perkasa Menggunakan Metode Design Thinking (Vicinsky Owen Tanner)

dari tahap *empathize*, untuk menemukan inti permasalahan sebelum masuk ke dalam tahapan selanjutnya [12].

3.3 Tahap Ideasi (*Ideate*)

Pada tahap *ideate* yang merupakan tahapan selanjutnya pada tahapan *define*, diketahui tahapan ini adalah tahapan yang melakukan tindakan penghasilan ide atas dalam masalah yang telah diidentifikasi. Kuantitas ide lebih diutamakan daripada kualitas awal untuk mendorong inovasi. Ide-ide kemudian di *filter* untuk yang paling potensial [13]. Tahap ini dilakukan dengan cara *brainstorming* ide solusi yang akan diberikan, serta dapat juga merancang tampilan sketsa kasar dalam bentuk *wireframe Crazy 8's*.

3.4 Tahap (*Prototype*)

Pada tahap *prototype* yang merupakan adalah tahapan yang keempat. Secara umum dan biasanya sebelum dikembangkan secara penuh [14], dalam tahap prototyping ini biasanya membuat *high-fidelity* dalam bentuk *digital mockup*, yang dibuat berdasarkan *wireframe Crazy 8's* yang telah dirancang atau dibuat dari tahapan sebelumnya yang dimana adalah tahapan *ideate*.

3.5 Tahap Uji Coba (*Test*)

Pada tahap *testing* yang dimana adalah tahapan terakhir dalam pendekatan metode *Design Thinking*. Tahapan ini adalah tahapan dimana desainer akan melakukan uji coba kepada pelanggan untuk mendapatkan umpan balik atau *feedback* untuk membuat produk lebih baik lagi, dikarenakan produk dalam *feedback* tentunya disesuaikan oleh pelanggan [15].

3.6 User Interface dan User Experience

User Interface (UI) atau juga bisa disebut antarmuka pelanggan adalah sebuah tampilan antarmuka yang dapat dilihat dan digunakan oleh pengguna ketika berinteraksi dengan sebuah produk (*website*, aplikasi, *software*, dan lain-lain). Elemen-elemen dasarnya yang menyusun UI adalah dimulai dari warna, tipografi, tata letak, ikon atau grafis, dan tombol dan navigasi. *User Experience (UX)* atau juga bisa disebut pengalaman pelanggan adalah sebuah pengalaman keseluruhan atau perasaan pengguna dalam menggunakan produk digital yang telah dirancang dan ada [16]. Aspek-aspek dalam UX adalah dalam kenyamanan, kemudahan navigasi atau interaksi serta penggunaan produk tersebut yang dimana bertujuan untuk diyakini untuk memenuhi kebutuhan pelanggan serta kegunaan dalam skala personal.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Kebutuhan Pengguna (*Empathize*)

Pada tahap empati, peneliti melakukan wawancara tatap muka dengan karyawan Outsourcing PT Roda Prima Perkasa yang berperan sebagai manajer utama dalam proses perekrutan karyawan. Wawancara ini dilakukan secara mendalam untuk menggali pengalaman pengguna selama menjalankan proses perekrutan yang masih bersifat konvensional. Selain itu, peneliti juga berfokus pada identifikasi berbagai hambatan yang sering dihadapi, seperti kesulitan dalam mengelola berkas lamaran, proses seleksi yang memakan waktu, serta risiko kesalahan pencatatan data. Melalui kegiatan ini, peneliti berupaya memahami kebutuhan nyata pengguna serta ekspektasi mereka terhadap sistem perekrutan yang lebih terstruktur, efisien, dan mudah digunakan di masa mendatang.

Wawancara mengungkapkan bahwa proses perekrutan masih dilakukan dengan cara tradisional menggunakan kertas dan email. Situasi ini memiliki masalah seperti proses seleksi yang sangat lama karena banyaknya pelamar, kesulitan dalam pencarian data pelamar, dan risiko tinggi kehilangan atau menghancurkan dokumen. Selain itu, proses verifikasi manual sangat memakan waktu, dan lebih buruknya, sangat berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan data (*human error*). Dari perspektif pengguna lain, terutama para pelamar pekerjaan, adalah bahwa proses melamar pekerjaan tidak efisien dan praktis.

Para pelamar dan calon pelamar menginginkan media pendaftaran yang mudah diakses, alur entri data yang jelas, dan dapat dilakukan tanpa perlu pergi ke lokasi fisik perusahaan untuk mengunggah dokumen mereka. Meskipun perusahaan telah menggunakan jejaring sosial sebagai media untuk mengiklankan lowongan pekerjaan, proses pendaftaran dan seleksi belum terintegrasi secara digital. Kondisi ini tidak hanya mengurangi efisiensi proses perekrutan tetapi juga meningkatkan risiko penyalahgunaan informasi mengenai lowongan pekerjaan oleh individu yang tidak bertanggung jawab.

4.2 Pencarian dan Definisi Masalah (*Define*)

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dalam hasil wawancara sebelumnya, data yang diperoleh dari

hasil wawancara dengan pihak *Outsourcing* dianalisis untuk mengidentifikasi akar permasalahan yang menyebabkan proses rekrutmen karyawan di PT. Roda Prima Perkasa berjalan kurang efektif dan efisien. Analisis memperlihatkan bahwa sistem rekrutmen saat ini masih terfragmentasi dan belum terintegrasi secara digital. Sebagian besar proses rekrutmen masih dilakukan secara manual, menggunakan kertas, *email*, serta pengiriman dokumen yang kurang efisien. Dampaknya, alur kerja menjadi tidak teratur, sulit dipantau, dan proses seleksi berkas memakan waktu lama. Selain itu, tanpa adanya sistem penyimpanan data terpusat, data pelamar mudah tercecer, sulit ditemukan kembali, serta berisiko mengalami kehilangan atau kerusakan.

Permasalahan lain yang teridentifikasi adalah tingginya beban kerja pihak *Outsourcing* akibat proses verifikasi dan pencatatan data yang dilakukan secara manual. Hal ini tidak hanya meningkatkan waktu pengerjaan, tetapi juga berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan (*human error*) dan ketidakkonsistenan data. Dari sisi calon pelamar, proses pendaftaran kerja dinilai kurang praktis karena pelamar harus mengirimkan berkas melalui *email* atau datang langsung ke perusahaan, sehingga mengurangi kenyamanan dan menyulitkan pelamar dalam memperoleh informasi terkait status lamaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, rumusan masalah ini menjadi dasar dalam menentukan konsep solusi dan fitur utama aplikasi pada tahap selanjutnya, sehingga rancangan yang dihasilkan benar-benar berorientasi pada kebutuhan pengguna dan mampu menjawab permasalahan yang ada. Rangkuman analisis *pain point* dari permasalahan tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tabel *Pain Point* serta dampaknya

No	Pengguna	Pain Point	Dampak
1	<i>Outsourcing</i>	Proses rekrutmen masih menggunakan media kertas dan email.	Proses seleksi berkas memakan waktu lama dan tidak efisien.
2	<i>Outsourcing</i>	Data pelamar tidak tersimpan dalam satu sistem terintegrasi.	Data mudah tercecer dan berantakan, sulit dicari kembali, dan berisiko hilang.
3	<i>Outsourcing</i>	Verifikasi dan pencatatan data dilakukan secara manual.	Tingginya potensi kesalahan pencatatan (<i>human error</i>) dan ketidakkonsistenan data.
4	<i>Outsourcing</i>	Tidak ada fitur penyaringan pelamar berdasarkan kriteria tertentu.	Proses seleksi menjadi lambat, rumit dan kurang efektif.
5	<i>Outsourcing</i>	Sulit memantau status dan progres tahapan rekrutmen.	Alur kerja rekrutmen tidak terstruktur dan sulit dikontrol.
6	Calon Pelamar	Proses pendaftaran kerja kurang praktis dan tidak terpusat.	Menurunnya kenyamanan dan minat pelamar.
7	Calon Pelamar	Informasi status lamaran tidak tersedia secara real-time.	Pelamar kesulitan mengetahui perkembangan proses seleksi.

4.3 Pengembangan Konsep-Konsep Solusi (*Idealize*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan proses *brainstorming* untuk menghasilkan ide-ide solusi yang dapat menjawab *pain point* pengguna, baik dari pihak *Outsourcing* maupun calon pelamar. Fokus utama pada tahap ini adalah menghasilkan solusi yang berorientasi pada kebutuhan pengguna dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan, efisiensi proses, dan kejelasan alur kerja. Berdasarkan hasil *brainstorming*, diperoleh konsep solusi berupa perancangan aplikasi rekrutmen karyawan yang terintegrasi secara digital. Aplikasi ini dirancang untuk mengelola seluruh proses rekrutmen mulai dari pendaftaran pelamar, pengunggahan dan penyimpanan dokumen, hingga pemantauan status seleksi. Konsep utama yang diusulkan adalah penyederhanaan alur rekrutmen agar proses seleksi dapat dilakukan lebih cepat,

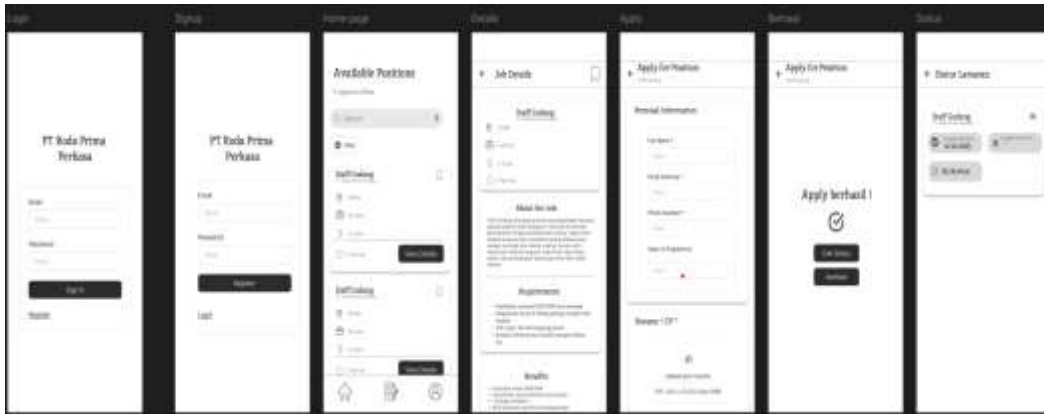
terstruktur, dan minim kesalahan.

Dari sisi pihak *Outsourcing*, solusi yang diusulkan mencakup penyediaan dashboard pengelolaan data pelamar yang menampilkan informasi pelamar secara ringkas dan terorganisir. Fitur penyaringan pelamar berdasarkan kriteria tertentu, seperti posisi yang dilamar dan status seleksi, dirancang untuk mempercepat proses penilaian berkas. Selain itu, sistem juga dirancang memiliki fitur pengelompokan dan pencarian data pelamar secara otomatis guna mengurangi beban kerja manual dan risiko kesalahan pencatatan. Sementara itu, dari sisi calon pelamar, solusi yang dikembangkan berfokus pada kemudahan pendaftaran dan kenyamanan penggunaan aplikasi. Antarmuka pendaftaran dirancang dengan alur yang jelas dan sederhana agar pelamar dapat mengisi data serta mengunggah dokumen dengan mudah. Informasi terkait status lamaran juga dirancang untuk dapat diakses secara transparan, sehingga pelamar dapat mengetahui perkembangan proses seleksi tanpa harus menghubungi pihak perusahaan secara langsung.

Tabel 2. Pemetaan *Pain Point* serta konsep solusi

No	Pengguna	<i>Pain Point</i>	Konsep Solusi yang Diusulkan
1	<i>Outsourcing</i>	Proses rekrutmen masih menggunakan media kertas dan email.	Aplikasi rekrutmen berbasis digital yang terintegrasi.
2	<i>Outsourcing</i>	Data pelamar tidak tersimpan dalam satu sistem terintegrasi.	Sistem penyimpanan data pelamar terpusat dalam satu database.
3	<i>Outsourcing</i>	Verifikasi dan pencatatan data dilakukan secara manual.	Form input digital dan pengelolaan data otomatis.
4	<i>Outsourcing</i>	Tidak ada fitur penyaringan pelamar berdasarkan kriteria tertentu.	Fitur filter dan pencarian pelamar berdasarkan posisi dan status seleksi.
5	<i>Outsourcing</i>	Sulit memantau status dan progres tahapan rekrutmen.	Dashboard rekrutmen dengan informasi status pelamar yang terstruktur.
6	Calon Pelamar	Proses pendaftaran kerja kurang praktis dan tidak terpusat.	Form pendaftaran online dengan alur pengisian yang sederhana dan mudah dipahami.
7	Calon Pelamar	Informasi status lamaran tidak tersedia secara <i>real-time</i> .	Informasi status lamaran yang dapat diakses secara transparan melalui aplikasi.

Sebagai bentuk visualisasi awal dari konsep solusi, pada tahap *ideate* juga dilakukan perancangan sketsa antarmuka dalam bentuk *wireframe* menggunakan metode *Crazy 8's*. *Wireframe* ini digunakan untuk memvisualisasikan tata letak halaman, alur navigasi, serta penempatan elemen utama sebelum dikembangkan lebih lanjut ke dalam bentuk prototipe digital pada tahap selanjutnya. Dengan demikian, tahap *ideate* menghasilkan konsep solusi yang menjadi dasar perancangan prototipe UI/UX aplikasi rekrutmen karyawan PT. Roda Prima Perkasa.

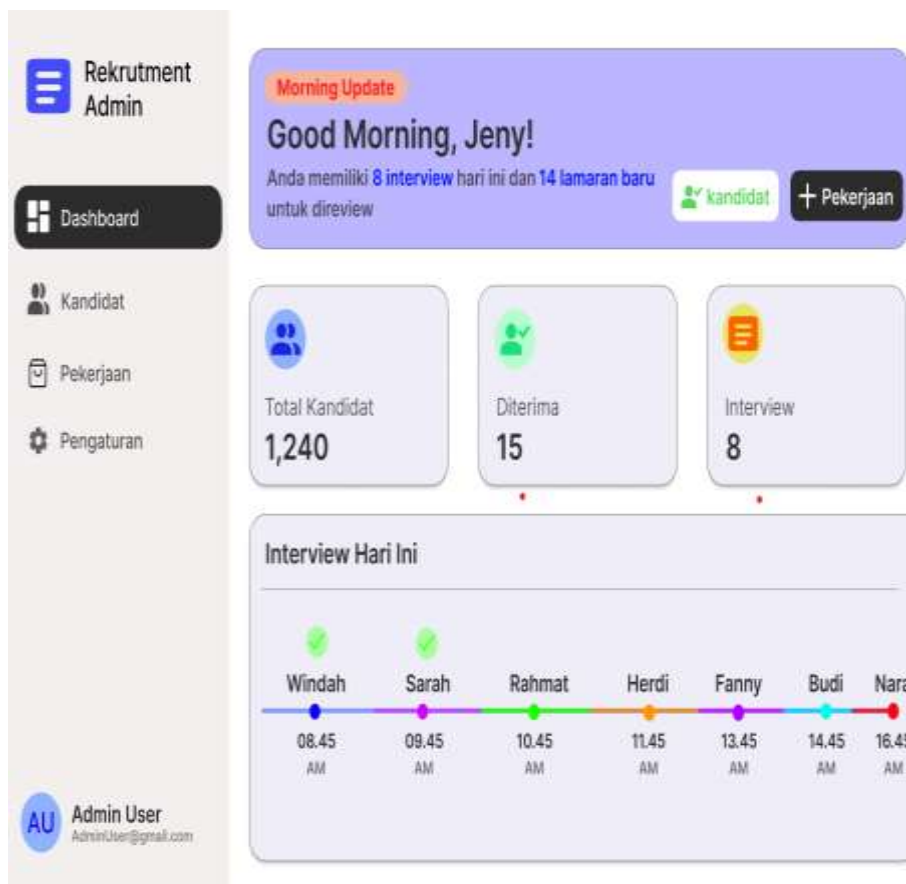


Gambar 2. Gambar Metode Crazy 8’S

4.4 Pengembangan Prototipe (Empathize)

Prototipe digunakan untuk mendemonstrasikan kebutuhan software secara lebih nyata kepada pengguna dan pemangku kepentingan, mengeksplorasi algoritma serta alternatif desain yang akan diterapkan, mengidentifikasi kebutuhan antarmuka pengguna sejak tahap awal pengembangan, serta sebagai mekanisme komunikasi yang efektif antara pengembang, pengguna, dan stakeholder terkait. Dengan adanya prototipe, proses evaluasi dan pengujian awal dapat dilakukan lebih mudah sehingga potensi kesalahan desain dapat diminimalkan sebelum sistem dikembangkan secara penuh [17].

4.4.1 Dashboard interview



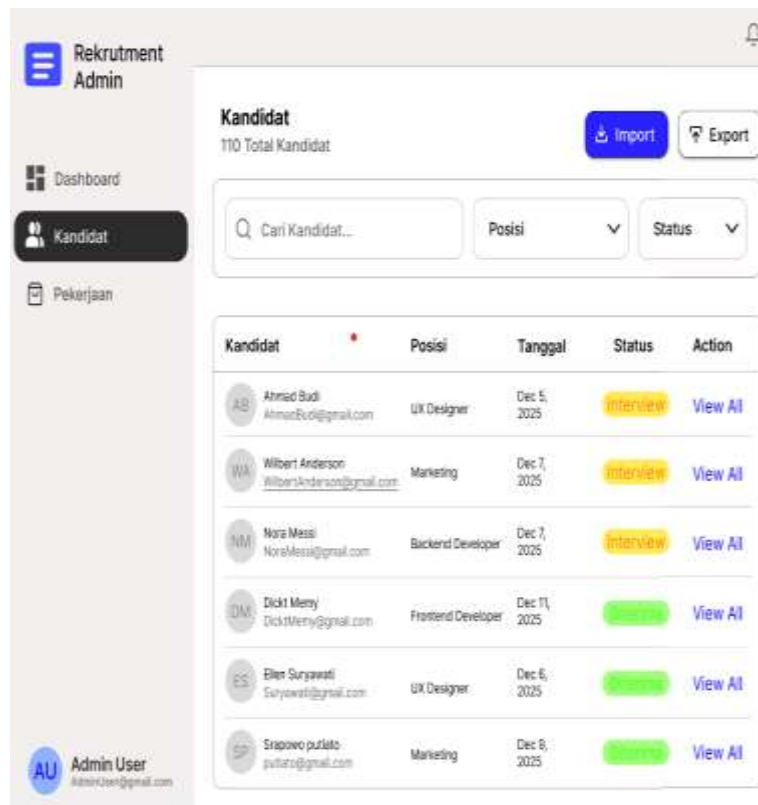
Gambar 3. Gambar Prototipe Halaman Dashboard Interview

4.4.2 Dashboard dan Histori



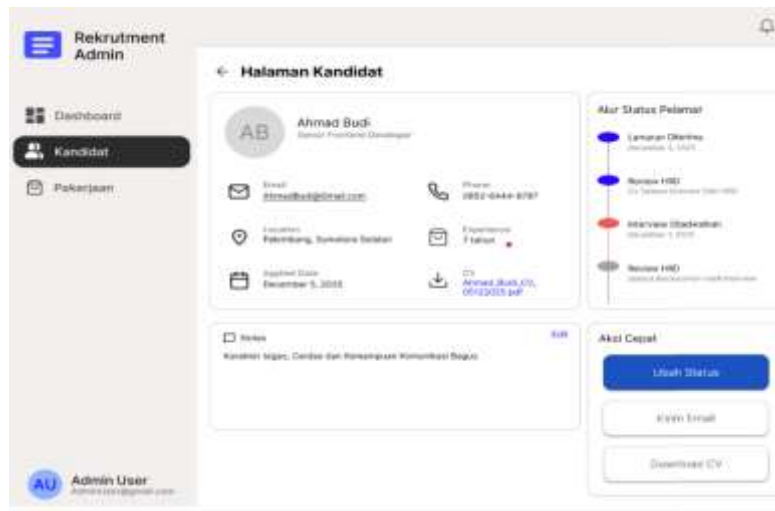
Gambar 4. Gambar Prototipe Halaman Dashboard serta Histori

4.4.3 Kandidat



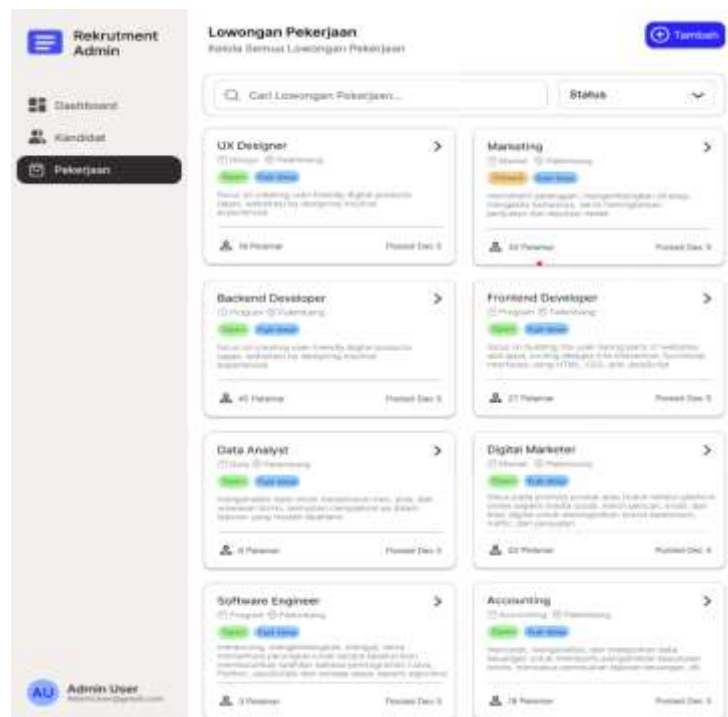
Gambar 5. Gambar Prototipe Halaman Kandidat

4.4.4 Kandidat dan Status Lamaran



Gambar 6. Gambar Prototipe Halaman Kandidat Serta Status Lamaran

4.4.5 Lowongan Pekerjaan



Gambar 7. Gambar Prototipe Halaman Lowongan Pekerjaan

4.4.6 Buat lowongan baru

Gambar 8. Gambar Prototipe Halaman Pembuatan Lowongan Pekerjaan Baru

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan UI/UX aplikasi perekrutan karyawan PT. Roda Prima Perkasa dengan metode *Design Thinking* berhasil menjawab permasalahan proses rekrutmen yang masih konvensional, seperti lamanya seleksi, risiko kehilangan data, dan kesulitan pengelolaan berkas. Melalui tahapan *empathize* hingga *test*, dihasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain UI/UX yang dirancang mampu meningkatkan efisiensi, kemudahan penggunaan, dan kenyamanan baik bagi pihak Outsourcing maupun calon pelamar.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada PT. Roda Prima Perkasa yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pengumpulan data penelitian. Terima kasih juga disampaikan kepada seluruh responden wawancara yang bersedia meluangkan waktu dan berbagi informasi, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]W. S. Yanida Nur Sabila and F. Darmawan, “Perancangan Antarmuka Web Rekrutmen Karyawan Menggunakan Design Thinking (Studi kasus : PT. Indofood CBP Sukses Makmur TBK.),” *Pasinformatik*, vol. Volume 3, no. Issue 1, 2024, [Online]. Available: <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pasinfo>
- [2]D. H. Putra, M. Asfi, R. Fahrudin, D. H. Putra, M. Asfi, and R. Fahrudin, “PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY,” *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, vol. 8, no. 1, Dec. 2021.
- [3]E. Pujiastuti and M. Y. Prayoga, “APPLICATION OF DESIGN THINKING METHOD IN UI/UX DESIGN IN PERFORMANCE APPRAISAL APPLICATIONS,” *IJIS Indonesian Journal on Information System*, vol. 9, no. 2, pp. 255–263, Sep. 2024.
- [4]A. Sekti Aji 1 *et al.*, “Metode Design Thinking Untuk Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Konsultasi Karir,” *journal-article*, May 2023.

- [5]N. R. Wiwesa, "USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN," *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, vol. 3, no. 2, 2021.
- [6]L. Safitri, N. Dalilah and M. Murtiwiayati, "Perancangan User Interface Dan User Experience Website Reservasi Rima Villa Ciwidey Dengan Metode Design Thinkings," *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi Dan Sains*, vol. 2, no. 2, pp. 40-53, 2024.
- [7]B. I. P. Shofiyulloh and W. A. Kusuma, "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Panduan Pendaki," *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer TRIAC*, vol. 11, no. 1, 2024.
- [8]I. F. Ramadhan, A. S. Aji, and Universitas Teknologi Yogyakarta, "Enhancing Repository Application UI/UX through Design Thinking Methodology," 2024.
- [9] N. I. Wulandari, "Evaluasi dan Perbaikan UI/UX Pada Aplikasi Bujang Kurir Dengan Menggunakan Metode Design Thinking," journal-article, season-03 2025. [Online]. Available: <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jpst/index>
- [10]G. O'Brian, "Design Thinking offers a Process for Content Design," Nov. 08, 2022. <https://www.linkedin.com/pulse/design-thinking-offers-process-content-geoffrey-o-brian>
- [11]F. A. F. Farhan and N. M. Arifin, "Design Thinking dalam Meningkatkan User Experience pada Website Edukasi Gizi Anak," *bit-Tech*, vol. 7, no. 2, pp. 387–395, Dec. 2024, doi: 10.32877/bt.v7i2.1824.
- [12]P. Ramadhan, S. Wahyuni, S. Wahyuni, and R. R. Putra, "Metode design thinking dalam design UI/UX web profile maka studio berbasis prototype," *Jurnal Minfo Polgan*, vol. 14, no. 2, pp. 1541–1549, Jul. 2025, doi: 10.33395/jmp.v14i2.15063.
- [13]N. I. Wulandari, "Evaluasi dan Perbaikan UI/UX Pada Aplikasi Bujang Kurir Dengan Menggunakan Metode Design Thinking," journal-article, season-03 2025. [Online]. Available: <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jpst/index>
- [14] D. D. Aulia, S. Aminah, D. Sundari, Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, and Universitas Darwan Ali, "Perancangan prototype tampilan antarmuka berbasis web mobile pada toko Amira Kosmetik," 2022.
- [15]S. Soedewi, A. Mustikawan, and W. Swasty, "Penerapan metode design thinking pada perancangan website UMKM Kirihuci," *Volume 10 Nomor 2*, pp. 79–96, Apr. 2022.
- [16]G. Kurniawan, F. Adnan, and J. A. Putra, "Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi E-Commerce Kain Batik pada UMKM Rezi's Batik Menggunakan Pendekatan Design Thinking," *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, vol. 10, no. 3, pp. 551–560, Jul. 2023, doi: 10.25126/jtiik.2023106733.
- [17] D. Puspita, A. S. Gusema, dan M. Farid, "Analisis perancangan UI/UX design dalam prototype Smart Unija berbasis web dengan metode heuristic evaluation menggunakan tools Figma," *JAR'S: Jurnal Advance Research Informatika*, vol. 3, no. 1, pp. 36–49, Des. 2024. [Online]. Available: <https://www.ejournalwiraraja.com/index.php/JARS>