

# PERANCANGAN *PROTOTYPE* ANTARMUKA PENGGUNA DAN PENGALAMAN PENGGUNA SISTEM REKRUTMEN PEGAWAI BERBASIS *WEB* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* PADA PT. DYVIA HUTAMA INSPIRA

Jasmine Azizah Fazri Imani<sup>1</sup>, Arif Himawan<sup>2</sup>, Kharisma<sup>3</sup>

## INTISARI

**Latar Belakang:** PT. Dyvia Utama Inspira mengalami kesulitan dalam merekap data kandidat karena pengumpulan dokumen lamaran masih dilakukan secara manual dengan kertas, menyebabkan penumpukan dan hilangnya dokumen. Proses input data ke dalam *Microsoft excel* oleh HRD menjadi sulit dan rentan terjadi kesalahan. Penggunaan *Excel* juga tidak optimal sebagai media penyimpanan data. Diperlukan antarmuka yang dapat mengatasi masalah tersebut. Selain itu, komunikasi dengan calon pelamar terkait progress rekrutmen juga perlu ditingkatkan melalui form korespondensi dan pelacakan status pelamar. Dibutuhkan rancangan *Prototype* antarmuka untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan sebagai langkah awal menuju sistem rekrutmen yang lebih baik.

**Tujuan:** Tujuan dari penelitian ini adalah merancang desain antarmuka dalam bentuk *Prototype User interface* dan *User Experience* sistem rekrutmen pegawai berbasis web pada PT. Dyvia Utama Inspira menggunakan metode *Design thinking*. *Prototype* tersebut dibuat dan diujikan terlebih dahulu agar *Prototype* yang dihasilkan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna serta layak dan bisa diterima oleh pengguna.

**Metode Penelitian:** Metode *Design thinking* digunakan karena pendekatannya yang berpusat pada pengguna untuk mencapai solusi yang efektif. Metode ini terdiri dari lima tahapan dimulai dari *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan Tes.

**Hasil:** Pengujian *Prototype High Fidelity* menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ) dengan hasil skala 6 & 7 yang berarti *Prototype* sistem ini sangat mudah untuk digunakan dan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* mendapat perolehan skor rata-rata 79 dengan kategori baik dan skala B. Nilai tersebut menunjukkan bahwa *Prototype High Fidelity* Sistem rekrutmen pegawai berbasis web pada PT. Dyvia Utama Inspira sudah layak dan diterima oleh pengguna.

**Kesimpulan:** Rancangan antarmuka sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil pengujian yang sudah dilakukan dan bisa menjadi rujukan untuk pembuatan sistem sesungguhnya.

**Kata-kunci:** *User interface*, *User Experience*, *Design thinking*, PT Dyvia Utama Inspira

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi (S-1) Sistem Informasi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

<sup>2</sup> Dosen Program Studi (S-1) Sistem Informasi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

<sup>3</sup> Dosen Program Studi (S-1) Sistem Informasi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

**PROTOTYPE DESIGN OF USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE  
FOR AN EMPLOYEE RECRUITMENT SYSTEM BASED ON A WEB USING  
THE DESIGN THINKING METHOD AT PT DYVIA HUTAMA INSPIRA**

Jasmine Azizah Fazri Imani<sup>1</sup>, Arif Himawan<sup>2</sup>, Kharisma<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

**Background:** PT Dyvia Hutama Inspira is facing difficulties in capturing candidate data due to the manual collection of application documents using paper, resulting in document accumulation and loss. The process of inputting data into Microsoft excel by the HR department has become challenging and prone to errors. Additionally, Excel is not an optimal data storage medium. An interface is needed to address these issues. Furthermore, communication with prospective applicants regarding their recruitment progress needs improvement through correspondence forms and applicant status tracking. A Prototype interface design is required to enhance the User Experience and serve as an initial step towards a better recruitment system.

**Objective:** The purpose of this research is to design an interface design in the form of a Prototype User interface and User Experience web-based employee recruitment system at PT Dyvia Hutama Inspira using the Design thinking method. The Prototype is made and Tested first so that the Prototype produced is in accordance with user needs and is feasible and acceptable to users.

**Method:** The Design thinking method is used because it is a method that uses a user-centered approach to reach the resulting solution. This method consists of five stages starting from empathize, Define, Ideate, Prototype and Test.

**Result:** Testing the High Fidelity Prototype uses the Single Ease Question (SEQ) method with a scale of 6 & 7, which means that the Prototype system is very easy to use and uses the System Usability Scale (SUS) method to get an average score of 79 with a good category and a B scale. This value indicates that the High Fidelity Prototype web-based employee recruitment system at PT. Dyvia Hutama Inspira is feasible and accepted by users.

**Conclusion:** The interface design is in accordance with user needs based on the results of Tests that have been carried out and can be a reference for making a real System.

**Keywords:** User interface, User Experience, Design thinking, PT Dyvia Hutama Inspira

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi (S-1) Sistem Informasi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

<sup>2</sup> Dosen Program Studi (S-1) Sistem Informasi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

<sup>3</sup> Dosen Program Studi (S-1) Sistem Informasi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta