

**PEMBUATAN DESAIN ANTARMUKA INFORMASI
MAGANG PRODI INFORMATIKA UNIVERSITAS KRISTEN
DUTA WACANA BERBASIS *WEB***

Skripsi



oleh:

**MICHSON RABUNTO
71190490**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

2023

**PEMBUATAN DESAIN ANTARMUKA INFORMASI
MAGANG PRODI INFORMATIKA UNIVERSITAS KRISTEN
DUTA WACANA BERBASIS *WEB***

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh

MICHSON RABUNTO

71190490

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

2023

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS
SECARA ONLINE
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 71190490
Nama : Michson Rabunto
Prodi / Fakultas : Teknologi Informasi / Informatika
Judul Tugas Akhir : Pembuatan Desain Antarmuka Informasi Magang
Prodi Informatika Universitas Kristen Duta
Wacana Berbasis *Web*

bersedia menyerahkan Tugas Akhir kepada Universitas melalui Perpustakaan untuk keperluan akademis dan memberikan **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-free Right*) serta bersedia Tugas Akhirnya dipublikasikan secara online dan dapat diakses secara lengkap (*full access*).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Perpustakaan Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk *database*, merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 10 Juli 2023

Yang menyatakan,



(71190490 – Michson Rabunto)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:
**PEMBUATAN DESAIN ANTARMUKA INFORMASI MAGANG PRODI
INFORMATIKA UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA BERBASIS
WEB**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 10 Juli 2023



MICHSON RABUNTO
71190490

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PEMBUATAN DESAIN ANTARMUKA
INFORMASI MAGANG PRODI INFORMATIKA
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
BERBASIS WEB

Nama Mahasiswa : MICHSON RABUNTO

N I M : 71190490

Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)

Kode : TI0366

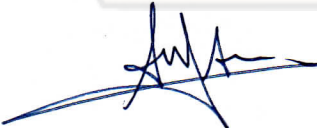
Semester : Genap

Tahun Akademik : 2022/2023


Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 3 Juli 2023

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Aditya Wikan Mahastama, S.Kom.,
M.Cs.



Restyandito, S.Kom.,MSIS, Ph.D

HALAMAN PENGESAHAN

PEMBUATAN DESAIN ANTARMUKA INFORMASI MAGANG PRODI INFORMATIKA UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA BERBASIS WEB

Oleh: MICHSON RABUNTO / 71190490

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal 15 Juni 2023

Yogyakarta, 3 Juli 2023
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Aditya Wikan Mahastama, S.Kom., M.Cs.
2. Restyandito, S.Kom.,MSIS, Ph.D
3. R. Gunawan Santosa, Drs. M.Si.
4. Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T.




Dekan

Ketua Program Studi



(Restyandito, S.Kom.,MSIS.,Ph.D.)



(Gloria Virginia,Ph.D.)

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS
SECARA ONLINE
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 71190490
Nama : Michson Rabunto
Prodi / Fakultas : Teknologi Informasi / Informatika
Judul Tugas Akhir : Pembuatan Desain Antarmuka Informasi Magang
Prodi Informatika Universitas Kristen Duta
Wacana Berbasis *Web*

bersedia menyerahkan Tugas Akhir kepada Universitas melalui Perpustakaan untuk keperluan akademis dan memberikan **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-free Right*) serta bersedia Tugas Akhirnya dipublikasikan secara online dan dapat diakses secara lengkap (*full access*).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Perpustakaan Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk *database*, merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 10 Juli 2023

Yang menyatakan,



(71190490 – Michson Rabunto)



Karya sederhana ini dipersembahkan

kepada Tuhan, Keluarga Tercinta,

dan Kedua Orang Tua



Segala sesuatu indah pada waktu-Nya

Anonim

Perjalanan ribuan mil dimulai dari langkah satu mil

(Pepatah Kuno)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan yang maha kasih, karena atas segala rahmat, bimbingan, dan bantuan-Nya maka akhirnya Skripsi dengan judul **PEMBUATAN DESAIN ANTAR MUKA INFORMASI MAGANG PRODI INFORMATIKA UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA BERBASIS WEB** ini telah selesai disusun. Penulis memperoleh banyak bantuan dari kerja sama baik secara moral maupun spiritual dalam penulisan Skripsi ini, untuk itu tak lupa penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan yang maha kasih atau anugerahnya penulis dapat menyelesaikan skripsi.
2. Orang tua yang selama ini telah sabar membimbing dan mendoakan penulis sehingga selalu semangat dalam menyelesaikan skripsi.
3. Dekan FTI dan Kaprodi Informatika, yang memberikan perhatian kepada setiap mahasiswa.
4. Dosen Pembimbing 1 selaku Dosen Pembimbing 1, yang telah memberikan ilmunya dan dengan penuh kesabaran membimbing penulis.
5. Dosen Pembimbing 2, selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan ilmu dan kesabaran dalam membimbing penulis.
6. Sahabat dan teman seperjuangan yang selalu memberikan dukung dan saling membantu satu sama lain.

Laporan skripsi ini tentunya tidak lepas dari segala kekurangan dan kelemahan, untuk itu segala kritikan dan saran yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan lebih khusus lagi bagi pengembangan ilmu komputer dan teknologi informasi.

Yogyakarta, 08 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------|
| PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI..... | iii |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | iv |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | v |
| HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS SECARA ONLINE..... | vi |
| UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA | vi |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| INTISARI..... | xvi |
| ABSTRACT..... | xviii |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3. Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4. Tujuan Penelitian..... | 2 |
| 1.5. Manfaat Penelitian..... | 3 |
| 1.6. Metodologi Penelitian | 3 |
| 1.7. Sistematika Penulisan..... | 4 |
| BAB II..... | 5 |
| TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI | 5 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka | 5 |
| 2.2 Landasan Teori | 6 |
| 2.1.1 Kerja Praktik | 6 |
| 2.1.2 Antarmuka Pengguna..... | 7 |
| 2.1.3 Pengalaman Pengguna | 7 |

| | | |
|----------------------------|---|----|
| 2.1.4 | <i>User Persona</i> | 9 |
| 2.1.5 | <i>User centered design (UCD)</i> | 9 |
| 2.1.6 | <i>Usability Testing</i> | 12 |
| 2.1.7 | <i>System Usability Scale (SUS)</i> | 15 |
| BAB III | | 17 |
| METODOLOGI PENELITIAN..... | | 17 |
| 3.1 | Analisis Kebutuhan Sistem | 17 |
| 3.1.1 | Kebutuhan Fungsional | 17 |
| 3.1.2 | Kebutuhan Non-Fungsional | 17 |
| 3.2 | Objek dan Subjek Penelitian | 18 |
| 3.2.1 | Metode Penelitian..... | 18 |
| 3.3 | Diagram Alir..... | 28 |
| 3.4 | Use Case Diagram | 29 |
| 3.5 | Perancangan Basis Data | 30 |
| 3.6 | Perancangan Antarmuka Pengguna..... | 34 |
| 3.6.1 | Halaman <i>Register account</i> | 35 |
| 3.6.2 | Halaman <i>Login account</i> | 36 |
| 3.6.3 | Halaman Dashboard Mitra | 36 |
| 3.6.4 | Halaman Dashboard Koordinator KP | 40 |
| 3.6.5 | Halaman Beranda | 43 |
| 3.6.6 | Halaman Profil Mahasiswa | 44 |
| 3.6.7 | Halaman Lamaran | 44 |
| 3.7 | Perancangan Pengujian Sistem..... | 45 |
| 3.7.1 | Pemilihan Sampel Responden..... | 45 |
| 3.7.2 | <i>Usability Testing</i> | 46 |
| 3.7.3 | <i>System Usability Scale (SUS)</i> | 48 |
| BAB IV | | 50 |

| | |
|---------------------------------------|-----|
| IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN..... | 50 |
| 4.1 Implementasi Awal..... | 50 |
| 4.1.1 Struktur Menu | 50 |
| 4.1.2 Alur Pengguna..... | 50 |
| 4.2 Implementasi Sistem | 51 |
| 4.2.1 Implementasi Basis Data..... | 51 |
| 4.2.2 Implementasi Antarmuka | 53 |
| 4.3 Pengujian dan Analisis | 66 |
| 4.3.1 Data dan Metode Pengujian | 66 |
| 4.3.2 Hasil Pengujian | 67 |
| 4.3.3 Retrospective (Masukan) | 74 |
| 4.4 Pembahasan | 76 |
| BAB V..... | 77 |
| KESIMPULAN DAN SARAN..... | 77 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 77 |
| 5.2 Saran | 77 |
| DAFTAR PUSTAKA | 78 |
| LAMPIRAN A | 80 |
| KODE SUMBER PROGRAM | 80 |
| LAMPIRAN B | 150 |
| KARTU KONSULTASI DOSEN 1 | 150 |
| LAMPIRAN C | 151 |
| KARTU KONSULTASI DOSEN 2..... | 151 |
| LAMPIRAN D | 152 |
| FORMULIR REVISI | 152 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Pendekatan <i>User centered design</i> (Sripathi & Sandru, 2013) | 11 |
| Tabel 2.2 Interval Waktu pada Indikator Time Behavior | 14 |
| Tabel 2.3 Pertanyaan SUS | 15 |
| Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara | 19 |
| Tabel 3.2 Hasil Wawancara : Ryan | 19 |
| Tabel 3.3 Hasil Wawancara : Lukas | 20 |
| Tabel 3.4 Hasil Wawancara : Silvi | 21 |
| Tabel 3.5 Hasil Wawancara : Tandiri | 22 |
| Tabel 3.6 Hasil Wawancara : Adrian | 23 |
| Tabel 3.7 Hasil Identifikasi Kebutuhan Pengguna | 26 |
| Tabel 3.8 Fitur Mahasiswa | 27 |
| Tabel 3.9 Fitur Mitra | 28 |
| Tabel 3.10 Database : Tabel <i>User</i> | 31 |
| Tabel 3.11 Database : Tabel Lowongan | 31 |
| Tabel 3.12 Database: Tabel Lamaran | 32 |
| Tabel 3.13 Database : Tabel Mahasiswa | 33 |
| Tabel 3.14 Database : Tabel Perusahaan | 33 |
| Tabel 3.15 Persentase pemilihan responden | 45 |
| Tabel 3.16 Skenario Pengujian | 47 |
| Tabel 3.17 Skala Likert 5 | 48 |
| Tabel 3.18 10 Pertanyaan SUS | 49 |
| Tabel 4.1 Script SQL | 51 |
| Tabel 4.2 Efektifitas | 67 |
| Tabel 4.3 Perhitungan Time Based Efficiency | 69 |
| Tabel 4.4 Perhitungan Overall Relative Efficiency | 70 |
| Tabel 4.5 Data Pengujian SUS | 72 |
| Tabel 4.6 <i>Usability Score</i> | 73 |
| Tabel 4.7 Masukan Responden | 74 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Tahapan <i>User centered design</i> (ISO 9241-210:2010,2010)..... | 10 |
| Gambar 2.2 SUS Score | 16 |
| Gambar 3.1 <i>User Persona</i> Mahasiswa | 24 |
| Gambar 3.2 <i>User Persona</i> Mitra | 25 |
| Gambar 3.3 <i>User Persona</i> Koordinator KP | 25 |
| Gambar 3.4 Diagram Alir Penelitian | 29 |
| Gambar 3.5 Use Case Diagram | 30 |
| Gambar 3.6 Antarmuka Register account Mahasiswa | 35 |
| Gambar 3.7 Antarmuka Registrasi Mitra | 36 |
| Gambar 3.8 Antarmuka Login Account | 36 |
| Gambar 3.9 Antarmuka Fitur Lowongan | 37 |
| Gambar 3.10 Antarmuka Modal Lowongan | 37 |
| Gambar 3.11 Antarmuka Status Lamaran | 38 |
| Gambar 3.12 Modal View Detail Lamaran | 38 |
| Gambar 3.13 Antarmuka Modal Terima | 39 |
| Gambar 3.14 Antarmuka Modal Tolak | 39 |
| Gambar 3.15 Antarmuka Profil Mitra | 40 |
| Gambar 3.16 Antarmuka Validasi Mitra | 40 |
| Gambar 3.17 Antarmuka Modal Validasi Terima | 41 |
| Gambar 3.18 Antarmuka Modal Validasi Tolak | 41 |
| Gambar 3.19 Antarmuka Validasi Lowongan | 42 |
| Gambar 3.20 Antarmuka Detail Lowongan | 42 |
| Gambar 3.21 Antarmuka Validasi Lowongan Terima | 43 |
| Gambar 3.22 Antarmuka Validasi Lowongan Tolak | 43 |
| Gambar 3.23 Antarmuka Beranda | 44 |
| Gambar 3.24 Antarmuka Profil Mahasiswa | 44 |
| Gambar 3.25 Antarmuka Lamaran | 45 |
| Gambar 4.1 Struktur Menu <i>Website</i> | 50 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.2 Register account Mahasiswa | 54 |
| Gambar 4.3 Register account Mitra | 55 |
| Gambar 4.4 Login account | 55 |
| Gambar 4.5 Fitur Lowongan | 56 |
| Gambar 4.6 Fitur Modal Lowongan | 57 |
| Gambar 4.7 Fitur Hapus Lowongan | 57 |
| Gambar 4.8 Fitur Status Lamaran | 58 |
| Gambar 4.9 Modal Detail Lamaran | 58 |
| Gambar 4.10 Modal Terima | 59 |
| Gambar 4.11 Modal Tolak | 59 |
| Gambar 4.12 Profil Mitra | 60 |
| Gambar 4.13 Fitur Validasi Mitra | 61 |
| Gambar 4.14 Modal Validasi Terima Mitra | 61 |
| Gambar 4.15 Modal Validasi Tolak Mitra | 62 |
| Gambar 4.16 Fitur Validasi Lowongan | 62 |
| Gambar 4.17 Modal Validasi Terima Lowongan | 63 |
| Gambar 4.18 Modal Validasi Tolak Lowongan | 63 |
| Gambar 4.19 Beranda | 64 |
| Gambar 4.20 Profile Mahasiswa | 65 |
| Gambar 4.21 Lamaran | 66 |
| Gambar 4.22 Grafik Waktu Pengerjaan Task | 71 |
| Gambar 4.23 Grafik Penilaian Responden | 72 |
| Gambar 4.24 SUS Score | 74 |

INTISARI

PEMBUATAN DESAIN ANTARMUKA INFORMASI MAGANG PRODI INFORMATIKA UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA BERBASIS

WEB

Oleh

MICHSON RABUNTO

71190490

Kerja praktik merupakan matakuliah wajib yang dimana seluruh kegiatannya dilaksanakan dalam bentuk praktik kerja lapangan dapat berupa magang kerja yang bertujuan agar setiap mahasiswa dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang sudah didapatkan dari Universitas ditempat magang dan melaksanakan pekerjaan yang diberikan dalam bidang informatika. Saat ini media informasi magang reguler belum tersedia secara efektif hal tersebut dikarenakan informasi yang disampaikan hanya melalui sosial media seperti grup *Facebook* dan *Whatsapp* dan informasi yang disebarluaskan juga beragam sehingga permasalahan yang terjadi mahasiswa tidak dapat fokus dan mengikuti setiap perkembangan informasi magang. Berdasarkan permasalahan tersebut maka sangat dibutuhkan sebuah media khusus informasi magang berbasis *web* yang bertujuan untuk membantu setiap mahasiswa dalam mencari informasi magang secara efektif, karena melalui website informasi dapat diakses kapan saja dan dimanapun. Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) yang bertujuan untuk mengembangkan sistem interaktif yang melibatkan pengguna dalam setiap tahapannya. Pengujian pada penelitian ini menggunakan metode *usability testing* dan *System Usability Scale* (SUS). Dalam mengukur aspek efektivitas dilakukan melalui perhitungan *completion rate*, efisiensi menggunakan *Overall Relative Efficiency*, serta aspek kepuasan melalui SUS. Hasil pengujian efektivitas dan efisiensi mendapatkan nilai 100% dan kepuasan mendapatkan nilai *Adjective Ratings* yaitu 89 dengan kategori *Excellent Grade B* dan *Acceptable* atau dapat diterima oleh pengguna.

Kata-kata kunci : *User Centered Design (UCD), Usabilty Testing, Completion rate, Overall Relative Efficiency, Website.*



ABSTRACT

MAKING INTERFACE DESIGN INFORMATION INTERNSHIP STUDY PROGRAM INFORMATICS UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA WEB BASED

By

MICHSON RABUNTO

71190490

Practical work is a compulsory subject in which all activities are carried out in the form of practical field work which can be in the form of work apprenticeships with the aim that each student can apply the knowledge that has been obtained from the University in an internship and carry out the work given in the field of informatics. Currently there is no effective information media for apprenticeships available, this is because information is conveyed only through social media such as Facebook and Whatsapp groups and the information that is disseminated also varies so that the problems that occur are students cannot focus and follow every development of internship information. Based on these problems, it is urgently needed a website-based special information media for internships that aims to assist every student in finding internship information effectively, because through the website information can be accessed anytime and anywhere. This research uses the *User Centered Design* (UCD) method which aims to develop an interactive system that involves *users* in every stage. Tests in this study used the usability testing method and the System Usability Scale (SUS). In measuring the aspect of effectiveness, it is done by calculating the level of completion, efficiency using Overall Relative Efficiency, as well as aspects of satisfaction through SUS. The results of the effectiveness and efficiency testing get a score of 100% and satisfaction gets an Adjective Ratings score of 89 in the category of Excellent Grade B and Acceptable or acceptable to *users*.

Keywords : *User Centered Design (UCD)*, Usabilty Testing, Completion rate, Overall Relative Efficiency, Website.



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kerja Praktik merupakan mata kuliah wajib yang dimana seluruh kegiatannya dilaksanakan dalam bentuk praktik kerja lapangan dapat berupa magang kerja, tujuannya agar mahasiswa dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang didapatkan dari Universitas di tempat magang serta dapat melakukan pekerjaan yang diberikan oleh perusahaan terkait bidang Informatika. Mahasiswa Prodi Informatika Universitas Kristen Duta Wacana (UKDW) yang akan menempuh kerja praktik harus mencari terlebih dahulu perusahaan yang akan dijadikan lokasi magang baik itu secara mandiri ataupun mengikuti proyek dari Dosen, dalam hal ini mahasiswa wajib memenuhi syarat pelaksanaan praktik kerja lapangan. Saat ini, media informasi lowongan magang reguler belum tersedia secara efektif dan sebagian besar informasi berkaitan dengan magang Prodi Informatika Universitas Kristen Duta Wacana (UKDW) disampaikan melalui media sosial seperti grup *Facebook* dan *Whatsapp*, informasi yang disebarkan juga beragam dan kurangnya penjelasan mengenai prosedur dari setiap lowongan yang ada sehingga permasalahan yang sering terjadi adalah mahasiswa tidak dapat fokus dan mengikuti setiap perkembangan informasi magang atau bahkan informasi tersebut menjadi terabaikan. Dari permasalahan diatas maka sangat penting untuk melakukan penelitian tentang Pembuatan Desain Antarmuka Informasi Magang Prodi Informatika Universitas Kristen Duta Wacana Berbasis *Web* yang bertujuan untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut. Media khusus informasi magang berbasis *web* dipilih karena memiliki kelebihan yang memungkinkan setiap mahasiswa dapat mengakses informasi kapan saja dan dimanapun, selain itu *website* memiliki keunggulan dan fitur yang dapat dimanfaatkan untuk mempermudah mahasiswa mencari atau mendapatkan tempat magang reguler. Desain

antarmuka informasi magang adalah media penghubung antara mahasiswa dengan perusahaan yang sedang membuka lowongan magang.

Pembuatan desain antarmuka informasi magang merupakan proses untuk membantu mahasiswa mendapatkan informasi magang dari berbagai perusahaan yang bekerjasama dengan Prodi Informatika UKDW yang disampaikan melalui *website*, desain tampilan antarmuka yang dirancang memastikan informasi yang ditampilkan dapat dengan jelas dan memudahkan mahasiswa untuk dapat melamar secara langsung lowongan magang yang tersedia. Mahasiswa yang melamar magang akan mendapatkan status lamaran dari mitra apakah “Diterima” atau “Ditolak” disertai dengan catatan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka masalah yang akan dikaji pada penelitian ini dapat dirumuskan yaitu membangun *website* informasi magang Prodi Informatika Universitas Kristen Duta Wacana (UKDW) secara efektif untuk membantu mahasiswa mendapatkan informasi dan administrasi magang dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).

1.3. Batasan Masalah

Dalam menjalankan penelitian ini menetapkan batasan masalah yang akan dikerjakan yaitu *website* informasi magang hanya menyediakan informasi lowongan magang bersifat reguler.

1.4. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat 3 tujuan yang akan dicapai, antara lain :

- a. Dapat memahami permasalahan mahasiswa yang kesulitan mendapatkan informasi Magang.
- b. Membuat media khusus untuk informasi magang reguler bagi mahasiswa Informatika berbasis *web*.
- c. Memudahkan mahasiswa Informatika UKDW dalam mencari lowongan magang yang tersedia.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Hasil dari penelitian ini berupa *website* informasi magang Prodi Informatika Universitas Kristen Duta Wacana yang dapat dijadikan masukan bagi civitas akademika UKDW terkhusus Prodi Informatika agar dapat menerapkan media khusus informasi magang.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah mahasiswa Informatika untuk mencari informasi magang yang tersedia di melalui *website*.

1.6. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *User Centered Design* (UCD) yang dimulai dari mengidentifikasi pengguna, kebutuhan pengguna, merancang solusi potensial dan melakukan evaluasi melalui pengujian *usability*. Berikut penjelasan setiap tahapannya.

a. Pengumpulan Data

Melakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode wawancara untuk menggali permasalahan utama terkait dengan informasi magang Informatika UKDW dan melalui kuesioner yang bertujuan mendapatkan masukan terkait dengan kebutuhan sistem yang dirancang, pengumpulan data dilakukan kepada mahasiswa Informatika Universitas Kristen Duta Wacana (UKDW).

b. Desain Solusi

Desain solusi yang dirancang sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan mahasiswa Informatika UKDW berupa *website* informasi magang yang memiliki berbagai fitur yang memiliki tujuannya tersendiri yang dibedakan berdasarkan *role* yaitu mitra, mahasiswa dan koordinator kerja praktik (KP).

c. Evaluasi

Proses pengujian *website* sebagai bentuk evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode *Usability Testing* terhadap hasil *website* informasi magang kepada mahasiswa Informatika. Dalam pengujian responden akan diberikan beberapa *task scenario* untuk menguji fitur pada *website* yang

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan hasil pengujian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi magang Prodi Informatika Universitas Kristen Duta Wacana (UKDW) berbasis *web* yang berguna sebagai media informasi dan penghubung antara mahasiswa dengan perusahaan yang membuka lowongan magang. Nilai efektivitas dari *website* ini yaitu 100% yang berarti pengguna merasa terbantu dan efisiensi sebesar 100% dirasakan oleh pengguna karena sistem mudah untuk digunakan.
2. Pengujian aspek kepuasan yang dilakukan melalui *System Usability Scale* (SUS) berada pada nilai 89 dengan kategori *Excellent* dan *Grade B*, *website* dapat diterima pengguna atau *acceptable*.

5.2 Saran

Beberapa saran yang diberikan pada penelitian ini untuk dapat mengembangkan lebih lanjut dari sistem informasi magang berbasis *web* . Adapun saran tersebut sebagai berikut :

1. Perlu untuk melibatkan secara langsung *stakeholder* dalam hal ini mitra dalam pengujian sistem dari *website* informasi magang Prodi Informatika Universitas Kristen Duta Wacana (UKDW).
2. Untuk penelitian selanjutnya, perlu ditambahkan metode untuk dapat mengukur nilai kegunaan atau *usability* dari aspek lainnya. Sehingga masalah kegunaan lainnya dapat menjadi perhatian.

DAFTAR PUSTAKA

- Alroobaea, R., & Mayhew, P. J. (2014). How many participants are really enough for usability studies? *Proceedings of 2014 Science and Information Conference, SAI 2014*, 48–56. <https://doi.org/10.1109/SAI.2014.6918171>
- Andrew Smyk. (2020). *The System Usability Scale & How It's Used in UX*. Adobe.
- Dwi Wahyuni, E., Surya Pradana, D., Agustia Rahman, Y., Muhammadiyah Malang, U., & Kontak Person, M. (2019). ISSN (Cetak) 2527-6042 eISSN (Online) 2527-6050 V-28 SENTRA. Dalam *Jalan Raya Tlogomas* (Vol. 65144, Nomor 246).
- Hadi, H. N., Tirtana, A., & Zulkarnain, A. (2022). Penggunaan User Centered Design Dalam Pembuatan Website Portal Mgbk Sma Kota Malang. Dalam *Jurnal TEKNOINFO* (Vol. 16, Nomor 1).
- Hardiansyah, L., & Iskandar, K. (2019). Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes (Studi kasus: BP3K Kecamatan Mundu). *Jurnal Ilmiah INTECH (Information Technology Journal) of UMUS*, 01(01), 11–21.
- Interaction Design Foundation. (2019). *What are Personas?* Interaction Design Foundation.
- Larson Kaligis, D., & Fatri, R. R. (1051). *Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web Dengan Metode User Centered Design* (Vol. 21). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it>
- Muhammad Nauval El Ghiffary, Tony Dwi Susanto, & Anisah Herdiyanti. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride) . *JURNAL TEKNIK ITS*, 7.
- Pratiwi, D., Chandra Saputra, M., & Wardani, N. H. (2018). *Penggunaan Metode User Centered Design (UCD) dalam Perancangan Ulang Web Portal Jurusan Psikologi FISIP Universitas Brawijaya* (Vol. 2, Nomor 7). <http://j-ptiik.ub.ac.id>

- Rahmi, R., Made, I., Pradnyana, A., Windu, M., & Kesiman, A. (2019). Usability Testing Berbasis Iso 9241-11 Pada Aplikasi Salak Bali (Studi Kasus : Polres Buleleng). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(3).
- Sari, R., & Utami, E. (t.t.). *Rancangan Lowongan Kerja Online Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Business Placement Center STMIK AMIKOM Yogyakarta) The Design of Online Job Vacancy Using User Center Design (Case Study: Business Placement Center STMIK AMIKOM Yogyakarta)*.
- Tim Penyusun Kurikulum. (2021). *Panduan Akademik Kurikulum 2021 Program Studi Informatika UKDW*.
- Tuloli, M. S., Patalangi, R., & Takdir, R. (2022). Pengukuran Tingkat Usability Sistem Aplikasi e-Rapor Menggunakan Metode Usability Testing dan SUS. *Jambura Journal of Informatics*, 4(1), 13–26.
<https://doi.org/10.37905/jji.v4i1.13411>
- Yatana Saputri, I. S., Fadhli, M., & Surya, I. (2017). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(2), 269–278.
<https://doi.org/10.25077/teknosi.v3i2.2017.269-278>