

HALAMAN MOTTO

“When you’re going to change the world, don’t ask for premission”

Viktor Arcane



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur tak terhingga kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan baik. Karya sederhana ini penulis persembahkan sebagai bentuk rasa syukur dan terima kasih yang mendalam kepada:

1. Kedua Orang Tua Tercinta, atas doa yang tak pernah putus, kasih sayang, dan pengorbanan luar biasa demi putranya. Karya ini adalah kado kecil untuk membalas lautan keringat dan doa Bapak serta Ibu.
2. Bapak Miftahul Huda, S.Pd., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing serta mengarahkan penulis hingga tugas akhir ini dapat selesai dengan baik.
3. Seluruh dosen dan civitas akademika Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Putra Bangsa, atas segala ilmu berharga dan bimbingan yang telah dibagikan selama masa perkuliahan.
4. Terima kasih kepada teman terbaik saya Dewi Marsela Putri karena selalu hadir memberikan dukungan dan menjadi pendengar yang baik di kala lelah. Terutama, terima kasih karena tidak pernah bosan mengingatkan dan selalu menyuruh untuk segera mengerjakan skripsi dan melakukan bimbingan. Tanpa dorongan dan semangat tersebut, mungkin langkah menuju garis akhir ini akan terasa lama.
5. Kedua partner *mabar* Valorant saya yaitu Hanif dan Rendra, yang dengan penuh dedikasi konsisten mengajak *push rank* untuk sekadar melepas penat dari beban tugas akhir.
6. Rekan-rekan mahasiswa angkatan 2022, terima kasih atas kebersamaan, perjuangan, serta bantuan yang saling diberikan sejak awal melangkah di kampus hingga masa-masa akhir perkuliahan ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan doa, bantuan, dan dukungan berharga dalam proses penyelesaian skripsi ini.

8. Terima kasih kepada diri sendiri karena sudah bertahan, berjuang, tidak menyerah pada keadaan, dan mampu menyelesaikan apa yang sudah dimulai hingga mencapai garis akhir ini.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dari pihak-pihak yang telah membantu dalam perjalanan ini.



ABSTRAK

Platform jejaring profesional LinkedIn memiliki peran vital dalam pengembangan karier, namun masih dijumpai sejumlah masalah usability yang dikeluhkan pengguna, seperti proses *onboarding* yang rumit, antarmuka yang terlalu padat, serta alur pelamaran kerja yang tidak efisien akibat pengalihan ke situs web eksternal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan tersebut, merancang ulang *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* aplikasi agar lebih intuitif, serta mengevaluasi tingkat keberhasilan desain baru tersebut secara kuantitatif. Perancangan ulang ini menggunakan metode *Design Thinking* yang mencakup tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, dengan memanfaatkan perangkat lunak Figma untuk pembuatan *High Fidelity Prototype* yang interaktif. Penelitian ini menggunakan metode evaluasi *System Usability Scale (SUS)* untuk mengukur tingkat kemudahan pengguna yang diujikan kepada 60 responden dari kalangan mahasiswa dan fresh graduate, di mana pengolahan datanya menggunakan IBM SPSS Statistics 25. Hasil pengujian menunjukkan bahwa perancangan ulang antarmuka melalui penerapan verifikasi OTP email, desain visual yang lebih bersih dengan white space, dan integrasi fitur pelamaran langsung (*In-App Apply*) terbukti memberikan peningkatan usability yang signifikan. Skor rata-rata SUS aplikasi LinkedIn asli yang awalnya hanya sebesar 43,67 (*Grade F* atau *Not Acceptable*) berhasil melonjak naik 28,83 poin menjadi 72,50 (*Grade C* atau *Acceptable*), yang membuktikan bahwa rancangan desain baru jauh lebih mudah dipahami, efisien, dan nyaman untuk digunakan.

Kata Kunci: LinkedIn, *User Interface (UI)*, *User Experience (UX)*, *Design Thinking*, *System Usability Scale (SUS)*.

ABSTRACT

The professional networking platform LinkedIn plays a vital role in career development, yet several usability issues complained about by users are still found, such as a complicated onboarding process, a cluttered interface, and an inefficient job application flow due to redirection to external websites. Therefore, this research aims to identify these problems, redesign the application's User Interface (UI) and User Experience (UX) to make it more intuitive, and quantitatively evaluate the success rate of the new design. This redesign utilizes the Design Thinking method, which encompasses the Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test stages, utilizing Figma software to create an interactive High-Fidelity Prototype. This study employs the System Usability Scale (SUS) evaluation method to measure the level of user-friendliness, tested on 60 respondents comprising university students and fresh graduates, with data processing utilizing IBM SPSS Statistics 25. The test results show that redesigning the interface through the implementation of email OTP verification, a cleaner visual design utilizing white space, and the integration of a direct application feature (In-App Apply) is proven to provide a significant usability improvement. The average SUS score of the original LinkedIn application, which was initially only 43.67 (Grade F or Not Acceptable), successfully jumped by 28.83 points to 72.50 (Grade C or Acceptable), proving that the new design is much easier to understand, efficient, and comfortable to use.

Keywords: LinkedIn, User Interface (UI), User Experience (UX), Design Thinking, System Usability Scale (SUS).

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya sehingga skripsi berjudul “***Redesign User Interface dan User Experience Pada Aplikasi LinkedIn Menggunakan Metode Design Thinking dan System Usability Scale (SUS)***” ini dapat diselesaikan. Karya ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan program Sarjana (S1) Ilmu Komputer di Universitas Putra Bangsa.

Penelitian ini berfokus pada perancangan ulang UI/UX aplikasi LinkedIn untuk mengatasi berbagai kendala usability melalui metode Design Thinking dan evaluasi *System Usability Scale (SUS)*. Hasil akhirnya berupa High Fidelity *Prototype* yang diharapkan dapat mengoptimalkan navigasi serta alur kerja dalam aplikasi tersebut.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan dukungan berbagai pihak. Dengan kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan kesehatan yang diberikan kepada penulis.
2. Bapak Dr. Gunarso Wiwoho, S.E., M.M., selaku Rektor Universitas Putra Bangsa, beserta jajaran pimpinan yang telah memfasilitasi sarana pendidikan bagi penulis selama masa perkuliahan.
3. Bapak Awaludin Abid, S.Kom, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komputer Universitas Putra Bangsa Kebumen, atas arahan dan dukungan akademik yang selalu diberikan.

4. Bapak Miftahul Huda, S.Pd., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak waktu, arahan, saran, dan motivasi yang sangat berharga dalam proses penyelesaian skripsi ini.
5. Seluruh Dosen dan Staf Administrasi Program Studi Ilmu Komputer Universitas Putra Bangsa atas ilmu dan pelayanan yang diberikan selama penulis menempuh studi.
6. Keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan moral maupun material serta doa yang tidak putus-putusnya.
7. Rekan-rekan mahasiswa angkatan 2022 serta seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Besar harapan peneliti agar skripsi ini dapat memberikan manfaat nyata, baik sebagai rujukan akademis maupun rekomendasi praktis bagi pengembang dalam meningkatkan pengalaman pengguna di masa depan.

Kebumen, 23 Juli 2026

Penulis

Dyka Ilham Pangestu

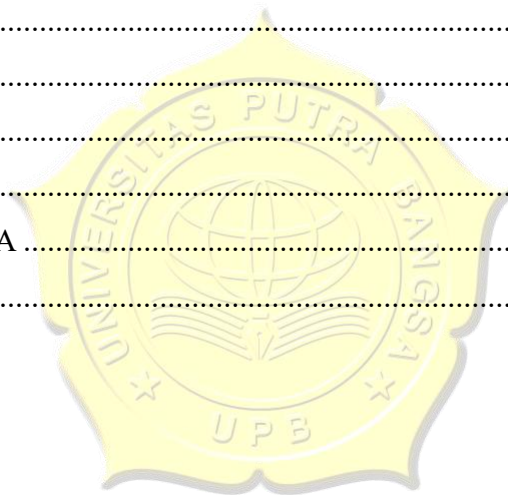
220202631

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN	iv
HALAMAN BEBAS PLAGIARISME	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK.....	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Batasan Masalah.....	11
1.4 Tujuan Penelitian	13
1.5 Manfaat Penelitian	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
2.1 Tinjauan Teori.....	16
2.1.1. Interaksi Manusia dan Komputer.....	16
2.1.2. <i>User Interface</i>	17
2.1.3. <i>User Experience</i>	20
2.1.4. Aplikasi.....	24
2.1.5. LinkedIn.....	25
2.1.6. <i>Design Thinking</i>	26
2.1.7. <i>System Usability Scale (SUS)</i>	29
2.1.8. Figma	31
2.1.9. <i>Usability</i>	34

2.1.10. <i>Heuristic Evaluation</i>	35
2.2 Penelitian Terdahulu	37
2.3 Kerangka Pemikiran.....	41
2.4 Keaslian Penelitian.....	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	47
3.1 Tahapan Penelitian	47
3.2 Objek dan Subjek Penelitian	51
3.2.1. Objek Penelitian.....	51
3.2.2. Subjek Penelitian	52
3.3 Metode Penelitian.....	53
3.4 Metode Pengumpulan Data	55
3.4.1. Data Primer	55
3.4.2. Data Sekunder.....	58
3.5 Metode Analisis Data.....	58
3.5.1. <i>Design Thinking</i>	58
3.5.2. <i>System Usability Scale (SUS)</i>	61
3.6 Alat dan Bahan.....	63
3.6.1. Alat Penelitian.....	63
3.6.2. Bahan Penelitian	64
3.7 Instrumen Penelitian.....	65
3.8 Populasi dan Sampel	67
3.8.1. Populasi.....	67
3.8.2. Sampel	68
3.9 Teknik Analisis	69
3.9.1. Analisis Deskriptif	69
3.9.2. Analisis Statistik	70
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	71
4.1 Metode Pengembangan	71
4.1.1. Tahapan <i>Empathize</i>	71
4.1.2. Tahapan <i>Define</i>	80
4.1.3. Tahapan <i>Ideate</i>	96

4.1.4.	Tahapan <i>Prototype</i>	105
4.1.5.	Tahapan <i>Test</i>	128
4.2	Analisis Deskriptif	129
4.2.1.	Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin.....	129
4.2.2.	Karakteristik Berdasarkan Status.....	130
4.3	Analisis Statistik	131
4.3.1.	Uji Validitas.....	132
4.3.2.	Uji Reliabilitas	134
4.3.3.	Analisis Hasil Jawaban Responden Aplikasi LinkedIn	136
4.3.4.	Analisis Hasil Jawaban Responden <i>Prototype</i> LinkedIn.....	150
4.3.5.	Analisis Deskriptif Statistik <i>System Usability Scale (SUS)</i>	164
4.4	Pembahasan.....	166
BAB V PENUTUP.....		173
5.1	Kesimpulan	173
5.2	Saran.....	174
DAFTAR PUSTAKA		176
LAMPIRAN.....		182



DAFTAR TABEL

Tabel II-1 Skala Interpretasi Hasil Skor System Usability Scale (SUS)	31
Tabel II-2. Parameter Heuristic Evaluation	36
Tabel II-3 Penelitian Terdahulu	37
Tabel II-4 Tabel Keaslian Penelitian.....	44
Tabel III-1 Indikator Kuesioner System Usability Scale (SUS)	62
Tabel III-2 Modifikasi Pertanyaan Kuesioner System Usability Scale (SUS)	63
Tabel III-3 Pilihan Kuesioner	66
Tabel IV-1. Pertanyaan Wawancara	72
Tabel IV-2. Jawaban Wawancara Dewi Marsela P.....	74
Tabel IV-3. Jawaban Wawancara Harish Fauzi H.....	75
Tabel IV-4. Jawaban Wawancara Hanif Roihan.....	75
Tabel IV-5. Jawaban Wawancara Rendra Dwi Laksana.....	76
Tabel IV-6. Pain point Dewi	83
Tabel IV-7. Pain point Harish	84
Tabel IV-8. Pain point Rendra	85
Tabel IV-9. Pain point Hanif.....	86
Tabel IV-10. Affinity Diagram User Interface dan Visual Experience	88
Tabel IV-11. Affinity Diagram Lamaran Pekerjaan	89
Tabel IV-12. Affinity Diagram Verif, Navigasi, Guideline dan Onboarding.....	90
Tabel IV-13. Ide Solusi User Interface dan Visual Experience	96
Tabel IV-14. Lamaran Pekerjaan	98
Tabel IV-15. Verif, Navigasi, Guideline dan Onboarding.....	99
Tabel IV-16. Matriks Prioritas	101
Tabel IV-17. Tabel Ikonografi	112
Tabel IV-19. Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin	130
Tabel IV-20. Karakteristik Berdasarkan Status	131
Tabel IV-21. Hasil Uji Validitas Data Kuesioner Aplikasi LinkedIn.....	133
Tabel IV-22. Hasil Uji Validitas Data Kuesioner Prototype Redesign Aplikasi LinkedIn	134
Tabel IV-23. Hasil Uji Reliabilitas Data Kuesioner	135

Tabel IV-24. Hasil Jawaban Responden Kuesioner LinkedIn	148
Tabel IV-25. Hasil Jawaban Responden Kuesioner Redesain LinkedIn	163
Tabel IV-26. Hasil Perhitungan Skor System Usability Scale (SUS).....	165
Tabel IV-27. Pengelompokan Pernyataan Berdasarkan Aspek Usability.....	170
Tabel IV-28. Perbandingan Peningkatan Aspek Usability	171



DAFTAR GAMBAR

Gambar II-1 Tahapan Design Thinking	28
Gambar II- 2. Kerangka Pemikiran.....	41
Gambar III-1. Tahapan Penelitian.....	47
Gambar III-2 Skala Interpretasi System Usability Scale (SUS)	67
Gambar IV-1. User persona	82
Gambar IV-2. User Interface dan Visual Experience	94
Gambar IV-3. Lamaran Pekerjaan	95
Gambar IV-4. Verif, Navigasi, Guideline dan Onboarding	95
Gambar IV-5. Spesimen dan Skala Sistem Tipografi Poppins	109
Gambar IV-6. Warna Utama LinkedIn	110
Gambar IV-7. Palet Warna.....	111
Gambar IV-8. Komponen Tombol.....	115
Gambar IV-9. Kartu Konten	116
Gambar IV-10. Komponen Input	117
Gambar IV-11. (a) Tampilan UI Daftar Akun Asli LinkedIn (b) Tampilan UI Daftar Akun Redesain	119
Gambar IV-12. (a) Tampilan UI Login Asli LinkedIn (b) Tampilan UI Login Redesain	120
Gambar IV- 13. (a) Tampilan UI Beranda LinkedIn (b) Tampilan UI Beranda Redesain	121
Gambar IV-14. (a) Tampilan UI Lamar Pekerjaan LinkedIn (b) Tampilan UI Lamar Pekerjaan Redesain	125
Gambar IV-15. (a) Tampilan UI Pelacak Lamar Pekerjaan LinkedIn (b) Tampilan UI Pelacak Lamar Pekerjaan Redesain	127
Gambar IV-16. Grafik Jawaban Pernyataan Kuesioner LinkedIn Saya berpikir akan menggunakan UI LinkedIn ini lagi	136
Gambar IV-17. Grafik Pernyataan Kuesioner LinkedIn Saya merasa UI LinkedIn ini rumit untuk digunakan.	137
Gambar IV-18. Grafik Pernyataan Kuesioner LinkedIn Saya merasa UI LinkedIn ini mudah digunakan.	138

Gambar IV-19. Grafik Pernyataan Kuesioner LinkedIn Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan UI LinkedIn ini.....	139
Gambar IV-20. Grafik Pernyataan Kuesioner LinkedIn Saya merasa fitur fitur UI LinkedIn ini berjalan dengan semestinya.....	141
Gambar IV-21. Grafik Pernyataan Kuesioner LinkedIn Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada UI LinkedIn ini.	142
Gambar IV-22. Grafik Pernyataan Kuesioner LinkedIn Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan UI LinkedIn ini dengan cepat.....	143
Gambar IV-23. Grafik Pernyataan Kuesioner LinkedIn Saya merasa UI LinkedIn ini membingungkan.....	145
Gambar IV-24. Grafik Pernyataan Kuesioner LinkedIn Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan UI LinkedIn ini.	146
Gambar IV-25. Grafik Pernyataan Kuesioner LinkedIn Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan UI LinkedIn ini.	147
Gambar IV-26. Grafik Pernyataan Kuesioner Prototype Saya berpikir akan menggunakan UI LinkedIn ini lagi.	150
Gambar IV-27. Grafik Pernyataan Kuesioner Prototype Saya merasa UI LinkedIn ini rumit untuk digunakan	151
Gambar IV-28. Grafik Pernyataan Kuesioner Prototype Saya merasa UI LinkedIn ini mudah digunakan.....	152
Gambar IV-29. Grafik Pernyataan Kuesioner Prototype Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan UI LinkedIn ini.	154
Gambar IV-30. Grafik Pernyataan Kuesioner Prototype Saya merasa fitur fitur UI LinkedIn ini berjalan dengan semestinya.....	155
Gambar IV-31. Grafik Pernyataan Kuesioner Prototype Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada UI LinkedIn ini.....	156
Gambar IV-32. Grafik Pernyataan Kuesioner Prototype Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan UI LinkedIn ini dengan cepat.	158
Gambar IV-33. Grafik Pernyataan Kuesioner Prototype Saya merasa UI LinkedIn ini membingungkan.....	159

Gambar IV-34. Grafik Pernyataan Kuesioner Prototype Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan UI LinkedIn ini.....	160
Gambar IV-35. Grafik Pernyataan Kuesioner Prototype Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan UI LinkedIn ini.	162



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan	182
Lampiran 2. Kartu Seminar Proposal.....	181
Lampiran 3. Kuesioner Penelitian Aplikasi LinkedIn.....	182
Lampiran 4. Kuesioner Penelitian Prototype LinkedIn.....	183
Lampiran 5. Data Responden	184
Lampiran 6. Hasil Jawaban Responden Kuesioner LinkedIn	186
Lampiran 7. Hasil Jawaban Responden Kuesioner Prototype	188
Lampiran 8. Konversi dan Perhitungan SUS LinkedIn	190
Lampiran 9. Konversi dan Perhitungan SUS Prototype LinkedIn.....	192
Lampiran 10. Uji Validitas Aplikasi LinkedIn	194
Lampiran 11. Uji Validitas Prototype LinkedIn	195
Lampiran 12. Uji Reliability LinkedIn Asli	196
Lampiran 13. Uji Reliability Prototype LinkedIn	197
Lampiran 14. Hasil Perhitungan Skor Akhir System Usability Scale (SUS) LinkedIn	198
Lampiran 15. Hasil Perhitungan Skor Akhir System Usability Scale (SUS) Prototype	199
Lampiran 16. Tabel r.....	200