

Perancangan Antarmuka Web Rekrutmen Karyawan Menggunakan *Design Thinking* (Studi kasus : PT. Indofood CBP Sukses Makmur TBK.)

Yanida Nur Sabila W.S *, Fajar Darmawan **

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknil, Universitas Pasundan
Jln. Dr. Setiabudhi no. 193 Bandung, Jawa Barat

* 193040022.yanida@mail.unpas.ac.id, ** fajar.if@unpas.ac.id

Abstrak- PT. Indofood CBP Sukses Makmur Tbk. Noodle Bandung bergerak dalam bidang Consumer Goods, yang memiliki tujuan untuk membuat produk konsumsi yang baik. Dimana untuk memenuhi kebutuhan tersebut, dibutuhkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yang baik juga tentunya, tetapi dalam performansi masih mengalami kesulitan. Jumlah pelamar yang banyak dapat menimbulkan lamanya penyeleksian terhadap berkas lamaran yang dikirimkan. Hal ini dapat menimbulkan beberapa masalah diantaranya data pelamar yang menumpuk, mudah hilang maupun rusak, maka akan diperlukan waktu yang lama dalam penyeleksian karyawan baru. Penelitian dilakukan menggunakan metode Design Thinking yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kenyamanan pengguna di PT. Indofood CBP Sukses Makmur Tbk. Noodle Bandung. Perancangan dilakukan dengan lima tahapan yaitu empathise, define, ideate, prototype, test. Hasil dari penelitian tugas akhir ini adalah menghasilkan high-fidelity prototipe berupa rancangan antarmuka untuk aplikasi rekrutmen karyawan yang dapat diakses dari mana saja dan sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kenyamanan pengguna di PT. Indofood CBP Sukses Makmur Tbk. Noodle Bandung.

Kata Kunci- Design Thinking, Perancangan Antarmuka, Rekrutmen Karyawan, Web

I. PENDAHULUAN

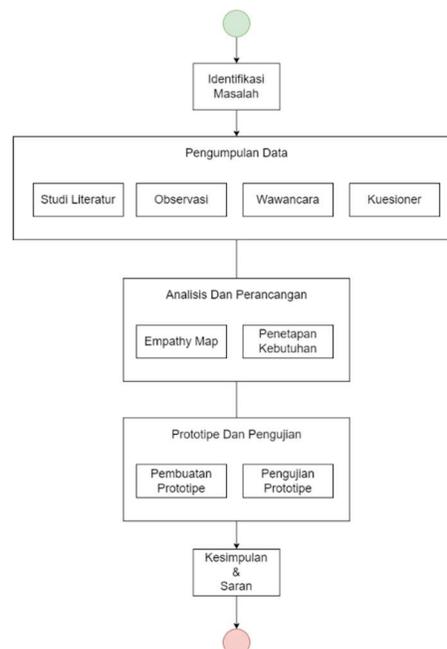
PT. Indofood CBP Sukses Makmur Tbk. Noodle Bandung bergerak dalam bidang Consumer Goods, yang memiliki tujuan untuk membuat produk konsumsi yang baik. Dimana untuk memenuhi kebutuhan tersebut, dibutuhkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yang baik juga tentunya. Perekrutan di PT. Indofood CBP Sukses Makmur Tbk. Noodle Bandung memegang peranan sangat penting. Menurut Mathis & Jackson (2001). Perekrutan adalah sebuah proses yang menghasilkan sejumlah pelamar berkualitas yang memenuhi syarat yang dibutuhkan perusahaan untuk dipekerjakan oleh perusahaan [1]. Hanya saja saat penelitian ini dilakukan (2023) performansi dari proses rekrutmen masih mengalami kesulitan. Yang disebabkan oleh masih menggunakan media kertas dan juga jumlah pelamar yang banyak dapat menimbulkan lamanya proses penyeleksian. Aplikasi berbasis web adalah kumpulan halaman yang saling terhubung satu sama lain dan aplikasi berbasis web ini sendiri biasanya berisi informasi tekstual, gambar, audio, animasi, video atau kombinasi dari semuanya [2]. Design thinking adalah upaya memahami kebutuhan manusia terhadap suatu masalah, solusi dari masalah tersebut berpusat pada manusia. Dalam upaya itu menciptakan banyak ide yang akan diwujudkan dalam bentuk prototipe dan pengujian. Design thinking tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan oleh pengguna, tetapi kita diajak untuk berfokus pada pemahaman yang menyeluruh tentang mereka, terutama tingkat kenyamanan dan kepuasan dari pengguna [3]. Penelitian ini bertujuan agar antarmuka rekrutmen karyawan yang dirancang menggunakan metode design thinking menghasilkan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode design thinking tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan oleh pengguna, tetapi kita diajak untuk berfokus pada pemahaman yang menyeluruh tentang mereka, terutama tingkat kenyamanan pengguna dan kepuasan dari pengguna.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut :

- 1) Identifikasi Masalah, tahapan ini dilakukan identifikasi masalah untuk mengetahui masalah yang sedang terjadi, lalu memahami masalah apa yang sedang diteliti dan menganalisis solusi yang akan diterapkan.

- 2) Pengumpulan data, tahapan ini dilakukan pengumpulan data, informasi yang dikumpulkan dari studi literatur, observasi, wawancara menggunakan empathy map dan AEIOU, dan menggunakan kuesioner. Pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan informasi guna mendukung proses penelitian.
- 3) Analisis dan Perancangan, workshops and symposiums on the same fields or on related counterparts. Hasil mengumpulkan data diidentifikasi yang menghasilkan kebutuhan sesuai dengan tahapan define dan ideate. Dalam tahapan ideate dibuatlah rancangan sesuai dengan kebutuhan yang dihasilkan ditahapan sebelumnya.
- 4) Prototipe dan Pengujian. Tahapan ini merupakan tahapan yang dilakukan setelah proses analisis dari kebutuhan pengguna. Hasil dari analisis tersebut akan divisualisasikan dalam sebuah prototipe, dan prototipe tersebut akan dilakukan pengujian.
- 5) Kesimpulan, Tahpan ini merupakan tahapan penarikan kesimpulan dari hasil penelitian terkait dengan identifikasi masalah yang sudah dilakukan dan dilakukan penyampaian saran dan usulan penelitian kedepannya.



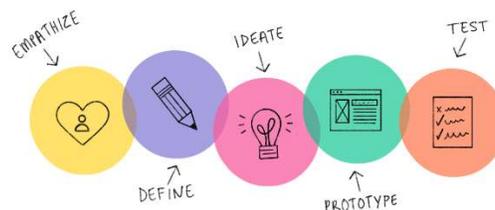
Gambar 1 Metode penelitian

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Referensi digunakan untuk membantu dalam memahami dan membedakan berbagai definisi, berikut adalah referensi-referensi yang digunakan

A. Design Thinking

Design thinking adalah upaya memahami kebutuhan manusia terhadap suatu masalah, solusi dari masalah tersebut berpusat pada manusia. Dalam upaya itu menciptakan banyak ide yang akan diwujudkan dalam bentuk prototipe dan pengujian. Design thinking tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan oleh pengguna, tetapi kita diajak untuk berfokus pada pemahaman yang menyeluruh tentang mereka, terutama pengalaman pengguna dan kepuasan dari pengguna [3].



Gambar 2 Design Thinking [3]

Design thinking dalam penerapannya mendefinisikan lima tahapan seperti Empathise, Define, ideate, prototype, dan Test. Lima tahapan ini dijelaskan kedalam penjelasan seperti berikut:

1. Empathise

Tahapan ini adalah tahapan memahami kebutuhan pengguna atau memahami permasalahan pengguna. Untuk memahami kebutuhan dan keinginan pengguna secara mendalam maka menggunakan empati untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan dari sudut pandang pengguna, dan untuk menciptakan desain yang baik harus memahami pengguna.

2. Define

Tahapan ini dilakukan untuk mengumpulkan dan memahami informasi yang didapat dari tahapan sebelumnya yaitu tahapan empathise. Setelah informasi yang didapat dipahami, lalu didefinisikan dengan memaparkan sebuah gagasan atau pandangan pengguna yang akan digunakan sebagai landasan dari desain yang akan dibuat.

3. Ideate

Tahapan ini menerapkan kreativitas untuk mengembangkan ide-ide yang dipunya sebanyak mungkin, selain itu kita bisa juga menggunakan teknik brainstorming dalam pengumpulan ide-ide tersebut untuk mendapatkan sebanyak mungkin konsep yang berbeda. Tahapan ini digunakan untuk mencari solusi dari ide terbaik dan terburuk atau sebagai pertimbangan solusi dari permasalahan yang dibutuhkan pengguna.

4. Prototype

Tahapan ini menggunakan ide-ide yang sudah ada sebelumnya, lalu dibuat sebuah desain nyata dan mengujinya. Melalui uji coba ini kita akan mendapatkan feedback atau evaluasi untuk perbaikan ide dan prototipe, hingga produk tersebut sesuai dengan yang diharapkan.

5. Test

Tahapan test dilakukan setelah tahap prototype selesai. Prototipe yang sudah selesai akan dilakukan uji coba untuk mendapatkan feedback atau evaluasi. Feedback atau evaluasi yang didapat digunakan untuk mengembangkan lebih lanjut atau memperbaiki prototipe agar menjadi lebih baik lagi dan layak digunakan.

B. User Interface

User Interface adalah suatu komunikasi yang dilakukan pengguna dan sistem dalam sebuah program. Tujuan tersebut digunakan untuk menerjemahkan informasi antara pengguna dengan sistem. Fokus dari user interface terdapat pada interaksi yang dilakukan antara pengguna dengan tampilan yang muncul di layar monitor. Pemahaman yang dialami pengguna pada saat menjalankan suatu program menunjukkan kualitas dari user interface tersebut, karena user interface yang baik merupakan user interface yang dapat meningkatkan user experience dan memungkinkan pengguna memahami program dengan cepat dan mudah [4].

C. User Experience

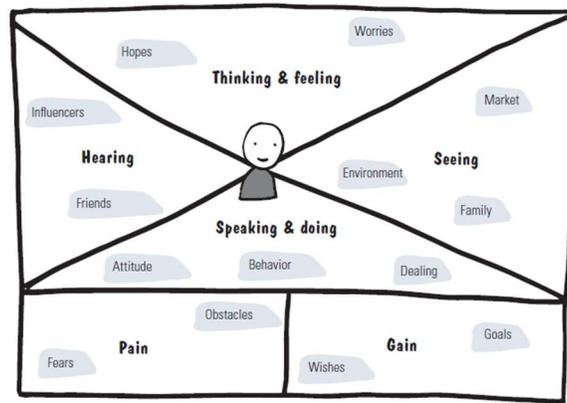
Menurut ISO 9241-210 User Experience adalah pandangan dan tanggapan pengguna untuk sebuah produk. User experience menilai sebuah produk dari tingkat kepuasan dan kenyamanan pengguna, dan user experience memiliki prinsip bahwa pengguna mempunyai kendali untuk menentukan tingkat kepuasan. Sebagus apapun fitur dari sebuah produk bila pengguna tidak merasakan kepuasan dan kenyamanan dalam berinteraksi maka tingkat dari user experience sendiri menjadi rendah [5].

D. Analisis dan Perancangan

Pada tahapan ini dilakukan tiga tahapan dari Design Thinking yaitu Emphatize, Define dan Ideate. Perancangan merupakan gambaran, rencana dan sketsa yang dirancang sebagai satu kesatuan yang tugasnya adalah untuk merancang suatu sistem dalam bagan air atau flowchart yang menunjukkan urutan proses dari suatu sistem. Tahapan perancangan dilakukan di awal untuk mendapatkan gambaran awal dari sistem yang dibangun. Perancangan sendiri menjadi tahapan awal yang mewakili serangkaian proses yang terlibat dalam pembuatan dan desain dari sistem [6]. Berikut adalah detail tahapannya

1. Emphatize

Empathise merupakan tahapan awal dari design thinking, dalam tahapan ini lebih fokus dalam memahami kebutuhan dan keinginan pengguna. Empathy map merupakan sebuah alat yang digunakan untuk melakukan wawancara dengan pengguna. Empathy map dapat membantu penelitian dalam merancang dan mengarahkan wawancara agar lebih efektif. Empathy map digunakan sebagai panduan dalam wawancara agar lebih terarah, lebih mendalam, dan lebih efektif dalam mendapatkan wawasan yang akan membantu dalam proses desain atau penelitian. Empathy map juga dapat membantu memahami perspektif dan kebutuhan pengguna.



Gambar 3 Emphathy Map [3]

Mengacu pada Emphaty map tersebut, maka dilakukanlah wawancara terhadap beberapa responden. Dimana responednen pada penelitian ini terdiri dari 3 orang dengan demografi sebagai berikut

Table 1 Demografi responden

No.	Demografi	Deskripsi
1	Job desc	HR sebanyak 3 oarang yang mengelola proses rekrutmen karyawan - Supervisor = 1 orang - Staff = 2 orang
2	Umur	HR 20-55 tahun
3	Gender	Laki-laki dan perempuan

Setelah dilakukannya wawancara, dihasikan kesimpulan sebagai berikut

Table 2 Kesimpulan Wawancara

No.	Hasil Wawancara
1	Aplikasi yang dibuka saat pertama kali mengakses internet adalah email. Email digunakan untuk mengecek apakah ada info penting atau pekerjaan yang harus diselesaikan
2	Tampilan yang menarik dan mudah diakses atau digunakan
3	Tampilan yang tidak disukai adalah TMO – <i>Time Management</i> , karena kurang menarik dan aksesnya lama
4	Admin, Supervisor, all karyawan dan ESS
5	Harus dibiasakan menggunakan web, agar tidak kebingungan dalam mengakses

2. Define

Tahapan ini dilakukan untuk mengumpulkan dan memahami informasi yang didapat dari tahapan sebelumnya yaitu tahapan empathise. Setelah informasi yang didapat dipahami, lalu didefinisikan dengan memaparkan pandangan pengguna yang akan digunakan sebagai landasan dari desain yang akan dibuat. Tahapan ini di awali dengan mengidentifikasi aktivitas yang berjalan, yang akan menghasilkan kebutuhan fungsional dan non-fungsional, berikut adalah analisis aktor yang terlibat dalam system yang berjalan

Table 3 analisis aktor

Kode	Aktor	Deskripsi
AC-01	User	Orang yang meminta karyawan baru kepada HR di PT. Indofood CBP Sukses Makmur Tbk Noodle Bandung
AC-02	HR	Orang yang memproses lamaran pekerjaan di PT. Indofood CBP Sukses Makmur Tbk Noodle Bandung
AC-03	Pelamar	Orang yang melakukan lamaran pekerjaan di PT. Indofood CBP Sukses Makmur Tbk Noodle Bandung

Berikut adalah analisis aktivitas yang terjadi pada system. yang berjalan

Table 4 Analisis aktivitas

Kode	Aktivitas	Aktor
AA-01	Membuat informasi lowongan kerja	HR
AA-02	Menyeleksi berkas lamaran	
AA-03	Panggilan test untuk pelamar	
AA-04	Penginputan nilai pengesanan	
AA-05	Memberikan pengumuman penerimaan karyawan	
AA-06	Melihat informasi lowongan kerja	Pelamar
AA-07	Mengajukan lamaran kerja	
AA-08	Melihat pengumuman penerimaan karyawan	

Berdasarkan analisis actor dan aktivitas, maka dihasilkanlah kebutuhan fungsional yang dapat dilihat pada table berikut

Table 5 Kebutuhan fungsional

Kode	Kebutuhan Fungsional
F-01	Sistem dapat memperbaharui profile
F-02	Sistem dapat membuat informasi lowongan kerja
F-03	Sistem dapat mengedit informasi lowongan kerja
F-04	Sistem dapat menghapus informasi lowongan kerja
F-05	Sistem dapat melihat berkas lamaran
F-06	Sistem dapat mendownload berkas lamaran
F-07	Sistem dapat menghapus berkas lamaran
F-08	Sistem dapat melakukan pemanggilan test pelamar
F-09	Sistem dapat melakukan penginputan nilai pengesanan
F-10	Sistem dapat memberikan pengumuman penerimaan karyawan
F-11	Sistem dapat mengedit pengumuman penerimaan karyawan
F-12	Sistem dapat menghapus pengumuman penerimaan karyawan
F-13	Sistem dapat melihat informasi lowongan kerja
F-14	Sistem dapat mengajukan lamaran kerja
F-15	Sistem dapat melihat pengumuman penerimaan karyawan

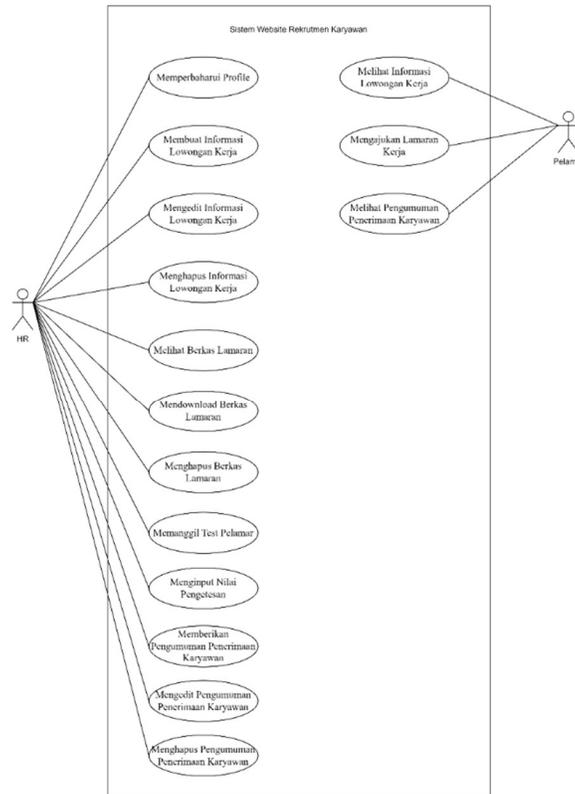
Berdasarkan hasil empathy maka didapatkan kebutuhan non-fungsional sebagai berikut

Table 6 Kebutuhan non-fungsional

Kode	Kebutuhan Non Fungsional
NF-01	Keamanan informasi yang dikelola sistem harus diprioritaskan
NF-02	Layanan dapat diakses 24 jam
NF-03	Layanan dapat diakses melalui jaringan internet
NF-04	Penggunaan warna menggunakan kombinasi biru dan putih
NF-05	Tata letak dan ikon mengikuti sosial media Instagram

3. Ideate

Tahapan ini menerapkan kreativitas untuk mengembangkan ide-ide yang dipunya sebanyak mungkin, selain itu kita bisa juga menggunakan teknik brainstorming dalam pengumpulan ide-ide tersebut untuk mendapatkan sebanyak mungkin konsep yang berbeda. Tahapan ini digunakan untuk mencari solusi dari ide terbaik dan terburuk atau sebagai pertimbangan solusi dari permasalahan yang dibutuhkan pengguna. Konsep yang sudah dihasilkan dituangkan kedalam sebuah use case sebagai berikut.



Gambar 4 Use Case

Berdasarkan gambar 4, maka dapat didetailkan dengan deskripsi use case pada table berikut

Table 7 Deskripsi use case

Kode	Nama Use Case	Deskripsi
DS-01	Memperbaharui Profile	Use case ini memungkinkan HR dapat memperbaharui profile
DS-02	Membuat Informasi Lowongan Kerja	Use case ini memungkinkan HR untuk membuat informasi terkait lowongan kerja apa saja yang ada di PT. Indofood CBP Sukses Makmur Tbk. Noodle Bandung
DS-03	Mengedit Informasi Lowongan Kerja	Use case ini memungkinkan HR untuk mengedit informasi terkait lowongan kerja yang ada
DS-04	Menghapus Informasi Lowongan Kerja	Use case ini memungkinkan HR untuk menghapus informasi terkait lowongan kerja yang ada di PT. Indofood CBP Sukses Makmur Tbk. Noodle Bandung
DS-05	Melihat Berkas Lamaran	Use case ini memungkinkan HR untuk melihat berkas lamaran yang dikirimkan pelamar
DS-06	Mendownload Berkas Lamaran	Use case ini memungkinkan HR untuk mendownload berkas lamaran yang sesuai dengan ketentuan yang sudah diberikan
DS-07	Menghapus Berkas Lamaran	Use case ini memungkinkan HR untuk menghapus berkas lamaran yang tidak sesuai dengan ketentuan yang sudah diberikan
DS-08	Memanggil Test Pelamar	Use case ini memungkinkan HR untuk memanggil test pelamar melalui email
DS-09	Menginput Nilai Pengetesan	Use case ini memungkinkan HR untuk menginputkan nilai pengetesan setelah sebelumnya pelamar melakukan test terlebih dahulu
DS-10	Memberikan Pengumuman Penerimaan Karyawan	Use case ini memungkinkan HR dapat memberikan pengumuman kepada pelamar terkait penerimaan karyawan di PT. Indofood CBP Sukses Makmur Tbk. Noodle Bandung
DS-11	Mengedit Pengumuman Penerimaan Karyawan	Use case ini memungkinkan HR dapat mengedit pengumuman yang sudah disampaikan

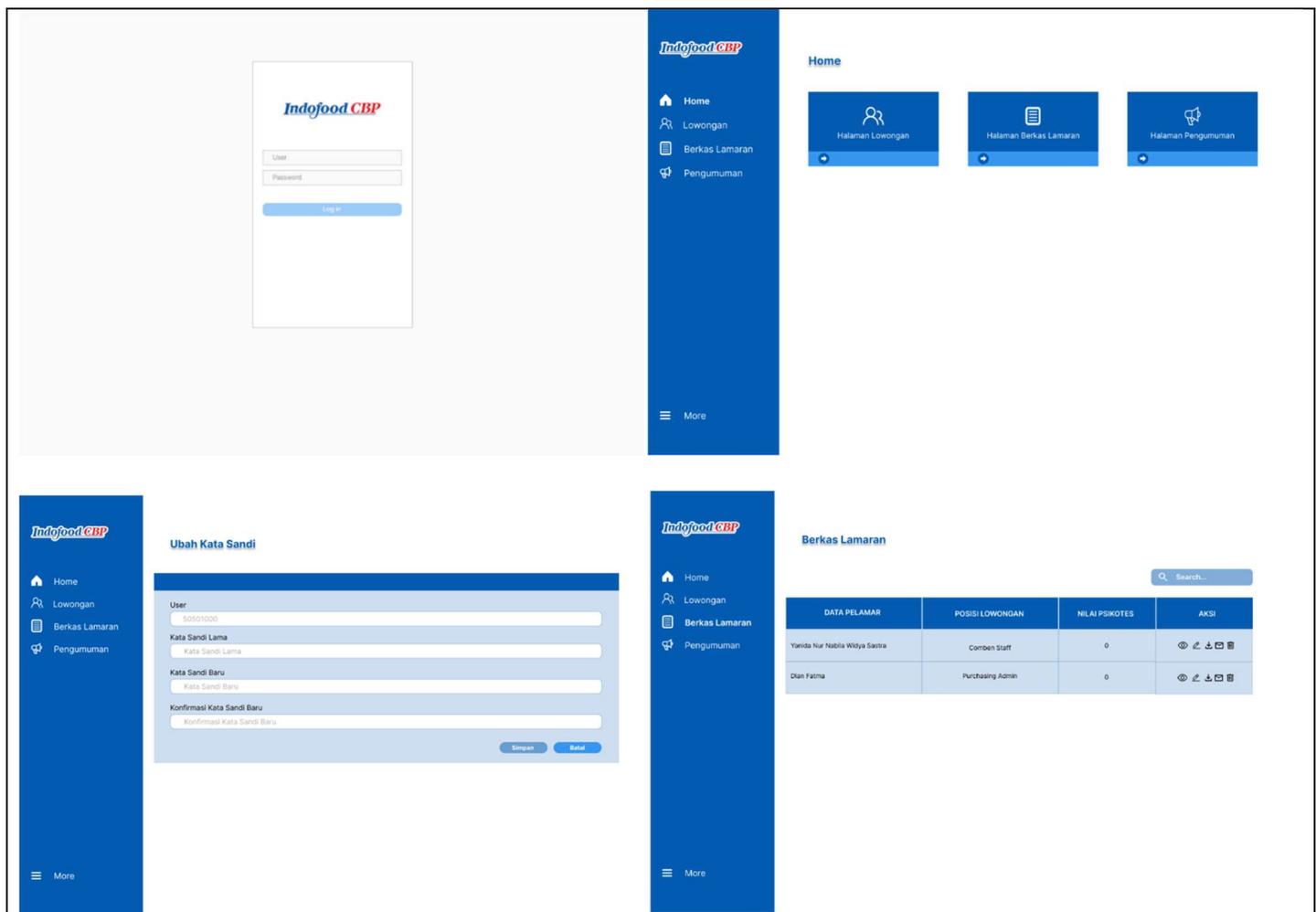
Kode	Nama Use Case	Deskripsi
DS-12	Menghapus Pengumuman Penerimaan Karyawan	Use case ini memungkinkan HR dapat menghapus pengumuman yang sudah disampaikan
DS-13	Melihat Informasi Lowongan Kerja	Use case ini memungkinkan pelamar dapat melihat informasi lowongan kerja apa saja dan juga dapat melihat detail dari lowongan kerja yang ada di PT. Indofood CBP Sukses Makmur Tbk. Noodle Bandung
DS-14	Mengajukan Lamaran Kerja	Use case ini memungkinkan pelamar dapat mengajukan lamaran kerja kepada PT. Indofood CBP Sukses Makmur Tbk. Noodle Bandung
DS-15	Melihat Pengumuman Penerimaan Karyawan	Use case ini memungkinkan pelamar dapat melihat pengumuman penerimaan karyawan yang diberikan oleh HR terkait rekrutmen yang ada di PT. Indofood CBP Sukses Makmur Tbk. Noodle Bandung

E. Prototipe dan Pengujian

Tahapan ini dilakukan dengan melakukan dua tahapan dari design thinking yaitu prototype dan testing.

1. Prototype

Dalam pembuatan prototype dibutuhkan kakas yang membantu implementasi prototype dan kakas yang diperlukan adalah figma. Berikut adalah beberapa contoh prototype tampilan yang dibuat



Gambar 5 antarmuka Prototype

2. Testing

Dalam tahapan pengujian ini, dilakukan pengujian yang mengacu pada usability testing. Dimana hanya beberapa aspek yang digunakan yaitu Learnability, Efficiency, Memorability dan Satisfaction. Dalam pengujian ini dilakukan terlebih dahulu sample responden yang dapat dilihat pada Tabel berikut

Table 8 Table responden pengujian

Sampel Pengguna		Keterangan
Jumlah Peserta	6 Orang	Jumlah peserta yang diambil untuk pengujian adalah enam orang. Dengan jumlah tiga orang dari HR dan tiga orang dari pelamar
Target Peserta	HR dan Pelamar	Target peserta yang diambil yaitu pihak yang terlibat dengan sistem
Kriteria Umur	20 – 55 Tahun	Kriteria umur yang diambil berdasarkan umur dari target responden
Kriteria Jenis Kelamin	Laki-laki dan perempuan	Kriteria yang diambil berdasarkan jenis kelamin dari responden

Setelah dilakukan pengujian dengan beberapa penugasan pengujian dan dilanjutkan dengan pengisian kuesioner, maka didapatkan hasil pengujian untuk aspek learnability menghasilkan rata-rata 4,33. Untuk aspek efisiensi dihasilkan rata-rata 4,29. Untuk memorability dihasilkan 3,67 dan untuk satisfaction dihasilkan 4.50.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan web rekrutmen karyawan menggunakan design thinking dengan studi kasus PT. Indofood CBP Sukses Makmur Tbk. Noodle Bandung, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. prototype yang sudah dibuat menggunakan metode design thinking dengan memerhatikan kebutuhan pengguna dan berdasarkan hasil pengujian, didapatkan hasil sangat baik/sangat tinggi berdasarkan aspek learnability, efficiency, satisfaction dan didapatkan hasil baik/tinggi berdasarkan aspek memorability
2. Penelitian ini dapat dilanjutkan dengan melakukan pengembangan dari hasil rancangan yang telah dihasilkan dari penelitian ini, pengembangan dapat dilakukan dengan menggunakan framework seperti Laravel, yang sudah mendukung pembangunan web dengan konsep FrontEnd- BackEnd dan juga sudah menggunakan arsitektur MVC.

Ucapan Terima kasih

Peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada Fakultas Teknik dan Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan, Ketua Program Studi, para dosen dan pihak lain yang telah mendukung berjalannya kegiatan penelitian ini.

REFERENCES

- [1] Barsah, A. (2022). Manajemen Sumber Daya Manusia Internasional (A. Pratama, Ed.). Widina Media Utama
- [2] Sidik, A. (2019). Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang Website dalam Perspektif Desain. Universitas Islam Kalimantan
- [3] Lewrick, Michael. P. Link , dan L. L. (2018). The design thinking playbook : mindful digital transformation of teams, products, services, businesses and ecosystems. John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey
- [4] Riska Gemina, D. (2020). PERANCANGAN USER INTERFACE E-LETTER UIN JAKARTA MENGGUNAKAN METODE FIVE PLANES
- [5] Wiryawan, M. B. (2011). User Experience (UX) sebagai bagian dari pemikiran desain dalam pendidikan tinggi desain komunikasi visual. Humaniora, 2(2), 1158–1166
- [6] Menggunakan Metode Design Thinking.(Studi Kasus: SMKN 2 Singosari). Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN, 2548, 964X
- [7] Yatam, S. P. (2021). Evaluation and redesign of an interactive system by applying HCI principles.
- [8] Fanzuri, N. (2020). Pengukuran Usability Pada Aplikasi Web Menggunakan Metode Heuristic Evaluation.Skripsi. Bandung: Universitas Pasundan.