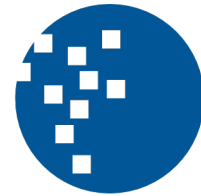


**RANCANG BANGUN WEBSITE FREEWORK
MENGUNAKAN DESIGN THINKING DAN EVALUASI
EUCS**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

MUHAMMAD RAJJA FARABI
00000059864

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025

**RANCANG BANGUN WEBSITE FREEWORK
MENGUNAKAN DESIGN THINKING DAN EVALUASI**

EUCS



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

MUHAMMAD RAJJA FARABI

00000059864

UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Muhammad Rajja Farabi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000059864
Program Studi : Informatika

Skripsi dengan judul:

Rancang Bangun Website Freework Menggunakan Design Thinking dan Evaluasi EUCS

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 8 Agustus 2025



(Muhammad Rajja Farabi)

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

RANCANG BANGUN WEBSITE FREEWORK MENGGUNAKAN DESIGN THINKING DAN EVALUASI EUCS

oleh

Nama : Muhammad Rajja Farabi
NIM : 00000059864
Program Studi : Informatika
Fakultas : Fakultas Teknik dan Informatika

Telah diujikan pada hari Kamis, 17 Juli 2025

Pukul 15.00 s/s 17.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut

Ketua Sidang

(Arya Wicaksana, S.Kom., M.Eng.Sc.,
OCA)

NIDN: 0315109103

Penguji

(Marlinda Vasty Overbeek, S.Kom.,
M.Kom)

NIDN: 0818038501

Pembimbing

(Eunike Endariahna Surbakti, S.Kom., M.T.I.)

NIDN: 0322099401

Ketua Program Studi Informatika,

(Arya Wicaksana, S.Kom., M.Eng.Sc., OCA)

NIDN: 0315109103

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rajja Farabi
NIM : 00000059864
Program Studi : Informatika
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Rancang Bangun Website Freework
Menggunakan Design Thinking dan
Evaluasi EUCS

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
- Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu tiga tahun.

Tangerang, 8 Agustus 2025

Yang menyatakan



Muhammad Rajja Farabi

**Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

HALAMAN PERSEMBAHAN / MOTTO

"Cukuplah Allah menjadi penolong kami dan Allah adalah sebaik-baik pelindung"

QS Ali-Imran (3:173)



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul "*Rancang Bangun Website Freework Menggunakan Design Thinking dan Evaluasi EUCS*" dengan baik dan tepat waktu. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.) pada Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Multimedia Nusantara.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang antarmuka pengguna (UI/UX) platform kerja lepas berbasis web yang berfokus pada pengalaman pengguna, khususnya bagi mahasiswa dan lulusan baru yang mencari pekerjaan secara fleksibel. Metodologi yang digunakan adalah Design Thinking dengan evaluasi berbasis End User Computing Satisfaction (EUCS).

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Arya Wicaksana, S.Kom., M.Eng.Sc., OCA, selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Eunike Endariahna Surbakti, S.Kom., M.T.I., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Teman-teman saya Tonny, Patresia, Rico, Putri, dan Vidi yang telah menemani dan mendukung saya selama tugas akhir ini selesai.
7. Kepada saudara dan teman-teman yang telah membantu saya dalam perolehan data dan saran dalam pengerjaan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi bagi pembaca, khususnya di bidang perancangan UI/UX berbasis web.

Tangerang, 8 Agustus 2025



Muhammad Rajja Farabi



RANCANG BANGUN WEBSITE FREEWORK MENGGUNAKAN DESIGN THINKING DAN EVALUASI EUCS

Muhammad Rajja Farabi

ABSTRAK

Proses pencarian pekerjaan yang sesuai masih menjadi tantangan, terutama bagi individu tanpa pengalaman kerja. Penelitian ini bertujuan merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk *platform* pencarian kerja berbasis proyek menggunakan metode *Design Thinking*. Pada tahap *Empathize*, dilakukan observasi terhadap Fiverr dan Upwork serta penyebaran kuesioner kepada 30 responden, menghasilkan 29 kebutuhan pengguna. Tahap *Define* merumuskan 9 fokus kebutuhan utama yang dilanjutkan pada tahap *Ideate* dengan perumusan solusi. Rancangan dibuat dalam bentuk *mockup* Figma, menghasilkan 56 *layer* pada *prototype* pertama, yang dikembangkan menjadi 136 *layer* pada versi kedua. *Usability Testing (Test 1)* dilakukan kepada 5 pengguna dan menemukan 9 permasalahan utama seperti label tombol yang membingungkan dan navigasi yang tidak konsisten. Setelah revisi, dilakukan *Test 2* berupa wawancara konfirmasi, yang menunjukkan perbaikan signifikan pada alur dan tampilan. Evaluasi akhir menggunakan metode *End-User Computing Satisfaction (EUCS)* kepada 32 responden menunjukkan nilai rata-rata tertinggi pada dimensi *Format* (4,61) dan terendah pada *Accuracy* (4,42), dengan skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,51 dari skala 5. Uji validitas menggunakan teknik *Corrected Item-Total Correlation* menunjukkan seluruh butir pernyataan valid (nilai korelasi $>0,3$), dengan nilai tertinggi 0,804 dan terendah 0,419. Hasil ini menunjukkan bahwa rancangan UI/UX berbasis kebutuhan pengguna yang dilakukan melalui pendekatan iteratif dan evaluasi terukur, mampu memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan dan tervalidasi secara objektif.

Kata kunci: Design Thinking, End User Computing Satisfaction, Pekerja Lepas, UI/UX

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

FREEWORK WEBSITE DESIGN USING DESIGN THINKING AND EUCS EVALUATION

Muhammad Rajja Farabi

ABSTRACT

The process of finding a suitable job remains a challenge, especially for individuals without work experience. This research aims to design the user interface (UI) and user experience (UX) for a project-based job search platform using the Design Thinking method. At the Empathize stage, observations were made of Fiverr and Upwork and questionnaires were distributed to 30 respondents, resulting in 29 user requirements. The Define stage formulated 9 main focus needs which were continued at the Ideate stage with the formulation of solutions. The design was made in the form of a Figma mockup, resulting in 56 layers in the first prototype, which was developed into 136 layers in the second version. Usability Testing (Test 1) was conducted with 5 users and found 9 main problems such as confusing button labels and inconsistent navigation. After revision, Test 2 was conducted in the form of confirmation interviews, which showed significant improvements in flow and appearance. The final evaluation using the End-User Computing Satisfaction (EUCS) method to 32 respondents showed the highest average score on the Format dimension (4.61) and the lowest on Accuracy (4.42), with an overall average score of 4.51 on a scale of 5. The validity test using the Corrected Item-Total Correlation technique showed that all statement items were valid (correlation value >0.3), with the highest value of 0.804 and the lowest of 0.419. These results show that UI/UX design based on user needs, conducted through an iterative approach and measured evaluation, is able to provide a satisfying and objectively validated user experience.

Keywords: Design Thinking, End User Computing Satisfaction, Freelance, UI/UX, Website

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTO	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Permasalahan	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB 2 LANDASAN TEORI	8
2.1 Perancangan UI/UX Website Freework	8
2.2 User Interface (UI)	8
2.3 User Experience (UX)	9
2.4 Prinsip Eight Golden Rules of Interface Design	9
2.5 Teori Warna	11
2.6 Usability Testing	12
2.7 End User Computing Satisfaction (EUCS)	12
2.8 Design Thinking	14
2.9 User Flow	15
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1 Empathize	17
3.2 Define	28
3.2.1 Affinity Diagram	30
3.2.2 How Might We	36
3.2.3 Problem Statement	39
3.3 Ideate	41
3.3.1 Hasil Ideate	42
3.3.2 User Flow	50
3.3.3 Sitemap	56
3.4 Prototype 1	58
3.4.1 Design System	59
3.4.2 Wireframe dan Mockup	65
3.4.3 Prototype	88
3.5 Test 1	89
3.5.1 Hasil Saran	91
3.5.2 Hasil Evaluasi Test 1	92
3.6 Prototype 2	93
3.6.1 Mockup	95

3.6.2	Prototype	113
3.7	Test 2	114
3.7.1	Hasil Perbaikan Saran	115
3.7.2	Hasil Evaluasi Test 2	116
BAB 4	HASIL DAN DISKUSI	118
4.1	Implement	118
4.2	Evaluation	131
4.2.1	Dimensi Content	131
4.2.2	Dimensi Accuracy	131
4.2.3	Dimensi Format	132
4.2.4	Dimensi Ease of Use	132
4.2.5	Dimensi Timeliness	132
4.2.6	Total Skor EUCS Responden 1	132
4.2.7	Perhitungan keseluruhan EUCS	133
4.2.8	Visualisasi Hasil EUCS	137
4.2.9	Interpretasi Hasil EUCS	139
4.2.10	Uji Validitas Konstruksi EUCS	140
4.3	Dokumentasi Proses	141
BAB 5	SIMPULAN DAN SARAN	144
5.1	Simpulan	144
5.2	Saran	145
DAFTAR PUSTAKA		146



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Rata-rata Skor Skala Likert Tahap <i>Empathize</i>	19
Tabel 3.2	Analisis Fiverr dan Upwork dari Sisi Pekerja Lepas	21
Tabel 3.3	Analisis Fiverr dan Upwork dari Sisi Klien	23
Tabel 3.4	Distribusi Persentase Pain Point berdasarkan Kategori	36
Tabel 3.5	Pemetaan Problem Statement dengan Solusi Desain UI/UX	47
Tabel 3.6	Pemetaan Problem Statement dengan Solusi Desain UI/UX	48
Tabel 3.7	Distribusi Ideation Berdasarkan Affinity Diagram	48
Tabel 3.8	Evaluasi Kuantitatif Prototype	59
Tabel 3.9	Temuan (Findings) Usability Testing Freework	91
Tabel 3.10	Rata-rata Skor Usability Testing (Skala Likert)	92
Tabel 3.11	Evaluasi Kuantitatif Prototype 2	94
Tabel 3.12	Tindak Lanjut Temuan Usability Testing Freework	115
Tabel 3.13	Rata-rata Skor Usability Testing Tahap 2 (Skala Likert)	116
Tabel 4.1	Perhitungan Skor EUCS per Responden (1–32)	136
Tabel 4.2	Hasil Korelasi Pearson antara Dimensi EUCS dan Skor Total EUCS	141



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Diagram metodologi penelitian	16
Gambar 3.2	Empathize bagian 1	25
Gambar 3.3	Empathize bagian 2	27
Gambar 3.4	Affinity diagram (faktor pribadi)	31
Gambar 3.5	Affinity diagram (Sistem dan Proses Rekrutmen)	33
Gambar 3.6	Affinity diagram (Job Market)	35
Gambar 3.7	How Might We	38
Gambar 3.8	Problem Statement	40
Gambar 3.9	Ideation	43
Gambar 3.10	Affinity diagram (Ideation)	45
Gambar 3.11	Diagram Prioritas	49
Gambar 3.12	User Flow Belum Login	51
Gambar 3.13	User Flow User Login	53
Gambar 3.14	User Flow Klien Login	55
Gambar 3.15	Sitemap	57
Gambar 3.16	Font — Menampilkan jenis huruf utama yang digunakan dalam antarmuka Freework. Font dipilih berdasarkan keterbacaan dan kesesuaian dengan karakter platform profesional.	60
Gambar 3.17	Warna — Palet warna utama platform Freework, terdiri dari warna primer dan sekunder yang digunakan secara konsisten di seluruh halaman untuk membangun identitas visual.	61
Gambar 3.18	Ikon — Menampilkan kumpulan ikon yang digunakan untuk mendukung navigasi dan interaksi pengguna, seperti ikon pencarian, profil, dan notifikasi.	62
Gambar 3.19	Button — Desain tombol-tombol utama pada platform, mencakup gaya primer dan sekunder serta respons hover yang mendukung aksesibilitas.	63
Gambar 3.20	Content — Tampilan konten teks dan ilustrasi dalam layout Freework. Menunjukkan tata letak yang informatif namun tetap bersih secara visual.	64
Gambar 3.21	Halaman Login — Halaman awal untuk masuk ke platform Freework. Pengguna diminta memilih peran sebagai user atau klien.	66
Gambar 3.22	Halaman Login User — Halaman login yang dirancang khusus untuk pengguna dengan peran sebagai pekerja lepas. Tampilan disederhanakan agar lebih fokus dan cepat diakses.	67
Gambar 3.23	Halaman Register User — Digunakan oleh calon pekerja lepas atau klien untuk membuat akun baru. Formulir mencakup nama, email, password, dan peran pengguna. . .	68

Gambar 3.24	Halaman utama (belum login) — Tampilan awal bagi pengunjung tanpa akun. Menampilkan fitur-fitur unggulan Freework, CTA untuk login/register, serta penjelasan manfaat platform.	69
Gambar 3.25	Halaman Pekerja — Berfungsi sebagai dashboard pekerja lepas. Menampilkan informasi proyek aktif, dan akses ke fitur utama lainnya.	70
Gambar 3.26	Halaman Cari Kerjaan — Menampilkan daftar proyek yang tersedia bagi pekerja lepas. Pengguna dapat menggunakan Navbar untuk menemukan pekerjaan yang sesuai dengan bidang dan keterampilan.	72
Gambar 3.27	Halaman Informasi Michael — Tampilan detail profil pekerja lepas bernama Michael, berisi deskripsi diri, keahlian, portofolio, serta rating dari klien sebelumnya. . .	73
Gambar 3.28	Halaman Chat Michael — Fitur percakapan langsung antara pengguna dan Michael, memungkinkan diskusi terkait proyek, penawaran, atau revisi kerja.	74
Gambar 3.29	Halaman Profil Michael — Tampilan profil lengkap pekerja lepas, dapat diakses oleh pengguna lain. Menampilkan informasi kontak, riwayat proyek, dan testimoni.	76
Gambar 3.30	Halaman Utama (Klien) — Dashboard utama untuk pengguna dengan peran klien. Menampilkan status pekerja lepas, dan fitur rekrutmen.	78
Gambar 3.31	Halaman Filter (klien) — Klien dapat menyaring pekerja berdasarkan kategori, rating, harga, atau pengalaman untuk menemukan kandidat yang sesuai dengan kebutuhan proyek.	80
Gambar 3.32	Post Loker — Formulir yang digunakan oleh klien untuk memposting lowongan kerja lepas. Terdiri dari input posisi, deskripsi pekerjaan, kualifikasi, dan anggaran. . . .	81
Gambar 3.33	Halaman Deskripsi Pekerjaan — Menampilkan detail lengkap dari sebuah proyek: deskripsi, syarat pengerjaan, anggaran, serta tombol untuk melamar.	83
Gambar 3.34	Halaman Submit Pekerjaan — Fitur bagi pekerja lepas untuk mengirim hasil kerja ke klien. Termasuk unggah file, catatan revisi, dan konfirmasi penyelesaian proyek. . .	84
Gambar 3.35	Halaman Tarik dana — Tampilan awal pekerja lepas dapat menarik dana setelah proyek selesai.	85
Gambar 3.36	Halaman Pilih Tarik Dana — Pengguna memilih metode pencairan dana seperti transfer bank atau dompet digital. Halaman ini mendukung pengaturan fleksibel sesuai preferensi pengguna.	86

Gambar 3.37	Halaman Bukti transaksi — Menampilkan bukti pembayaran yang telah dilakukan kepada pekerja lepas, termasuk jumlah, metode transfer, dan tanggal pencairan.	87
Gambar 3.38	Prototype 1 — Versi awal prototipe desain UI/UX Freework yang mencakup seluruh fitur utama untuk pekerja lepas dan klien yang telah disambungkan antar desain agar bisa diinteraksi. Desain ini diuji dalam tahap usability testing pertama.	88
Gambar 3.39	Login Revisi — Desain ulang halaman login berdasarkan hasil evaluasi awal. Tampilan disederhanakan dan tombol lebih menonjol untuk meningkatkan keterlihatan.	95
Gambar 3.40	Login User Revisi — Revisi halaman login khusus pekerja lepas dengan peningkatan pada layout form dan aksesibilitas, sesuai hasil masukan pengguna.	96
Gambar 3.41	Halaman Utama Revisi — Perbaikan pada halaman utama untuk memperjelas navigasi antara jenis pengguna dan CTA login/register, serta peningkatan visual branding. . . .	97
Gambar 3.42	Halaman Pekerja Revisi — Tampilan dashboard pekerja lepas yang telah diperbarui dengan penambahan pekerja lepas aktif dan layout yang lebih responsif.	99
Gambar 3.43	Halaman Cari Kerja Revisi — Penambahan sistem navbar dan desain ulang daftar pekerjaan agar lebih ringkas, mendukung pencarian proyek yang lebih mudah. .	101
Gambar 3.44	Halaman Informasi Michael Revisi — Revisi pada struktur profil pekerja lepas, menampilkan informasi keahlian dan portofolio secara lebih terstruktur dan jelas. .	103
Gambar 3.45	Halaman Profil Michael Revisi — Desain ulang halaman profil publik Michael dengan tampilan yang lebih bersih, konsisten, dan memperkuat reputasi pengguna.	105
Gambar 3.46	Halaman Pilih Tarik Dana Revisi — Tampilan perbaikan pada fitur pencairan dana dengan pemilihan metode yang lebih intuitif dan sistem konfirmasi yang lebih jelas. . . .	107
Gambar 3.47	Halaman Bukti Transaksi Revisi — Bukti transaksi setelah revisi desain, dengan tata letak informasi yang lebih rapi dan visualisasi status transaksi.	108
Gambar 3.48	Halaman Utama (Klien) Revisi — Penyempurnaan UI untuk dashboard klien agar lebih mudah menemukan proyek yang sedang berjalan dan menu rekrutmen.	109
Gambar 3.49	Filter Baru — Tampilan filter pencarian pekerja lepas versi terbaru dengan pengaturan lanjutan berdasarkan kategori, pengalaman, dan portofolio.	111
Gambar 3.50	Halaman Rating — Fitur yang memungkinkan klien memberikan penilaian terhadap hasil kerja pekerja lepas, sebagai bentuk transparansi dan reputasi digital.	112

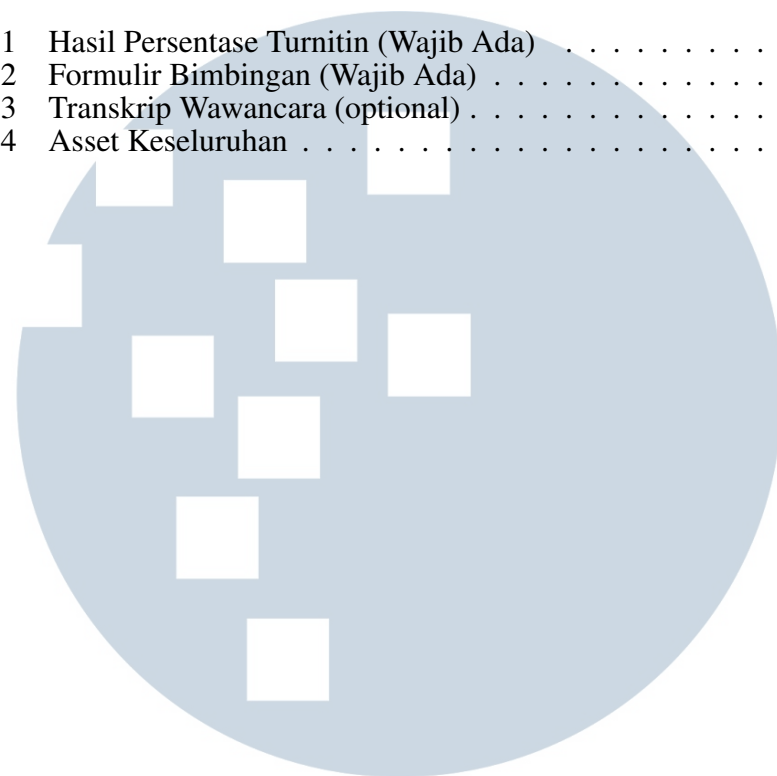
Gambar 3.51	Prototype 2 — Prototipe final hasil revisi berdasarkan hasil usability testing. Memuat seluruh halaman utama baik dari sisi pekerja lepas maupun klien dengan total 136 layer desain.	114
Gambar 4.1	Halaman Utama — Tampilan awal pengguna. Menampilkan fitur utama seperti pencarian pekerjaan, dan shortcut ke dashboard fitur lain.	119
Gambar 4.2	Halaman Cari Pekerja — Halaman pencarian pekerja lepas untuk klien. Klien dapat memilih dengan pencarian berdasarkan bidang.	120
Gambar 4.3	Halaman Informasi Pekerja — Tampilan detail profil pekerja lepas, termasuk portofolio, keterampilan, dan testimoni dari klien sebelumnya.	122
Gambar 4.4	Halaman Informasi Pekerja Selengkapnya — Halaman lanjutan dari profil pekerja lepas yang menampilkan deskripsi proyek terdahulu secara rinci.	124
Gambar 4.5	Halaman Kerja Langsung — Fitur “kerja langsung” di mana klien bisa langsung memberikan pekerjaan tanpa proses seleksi panjang, cocok untuk tugas instan khusus pekerja lepas.	126
Gambar 4.6	Halaman Informasi Kerja — Menampilkan detail lowongan atau proyek yang sedang dibuka, termasuk tenggat waktu, anggaran, dan kriteria pekerja.	128
Gambar 4.7	Halaman Informasi Kerja Selengkapnya — Tampilan lanjutan dari deskripsi pekerjaan, memperlihatkan informasi teknis atau file tambahan dari klien.	130
Gambar 4.8	Menghitung EUCS — Ilustrasi perhitungan skor EUCS berdasarkan hasil kuesioner pengguna terhadap lima dimensi utama (Content, Accuracy, Format, Ease of Use, Timeliness).	134
Gambar 4.9	Rata-Rata Nilai EUCS — Tabel nilai rata-rata dari setiap aspek penilaian EUCS berdasarkan hasil responden terhadap website Freework.	135
Gambar 4.10	Grafik Rata-Rata EUCS — Visualisasi grafik batang dari hasil rata-rata penilaian EUCS, menunjukkan tingkat kepuasan pengguna terhadap website.	137
Gambar 4.11	Distribusi Skor Total EUCS — Diagram distribusi untuk menunjukkan sebaran skor total kepuasan pengguna, sebagai tolak ukur efektivitas desain platform.	138
Gambar 4.12	Kode Python untuk Menghitung Korelasi Pearson antara Dimensi EUCS dan Skor Total EUCS	140
Gambar 4.13	Hasil Output Korelasi Pearson antara Dimensi EUCS dan Skor Total EUCS	141
Gambar 5.1	Traffic Fiverr	170
Gambar 5.2	Traffic Upwork	171

Gambar 5.3	Gaji Freelancer	172
Gambar 5.4	Responden Pencari Pain Poin	173
Gambar 5.5	Pain Poin Responden	174
Gambar 5.6	Data Kuesioner EUCS	175
Gambar 5.7	Content Kuesioner EUCS	176
Gambar 5.8	Accuracy Kuesioner EUCS	177
Gambar 5.9	Format Kuesioner EUCS	178
Gambar 5.10	Ease Kuesioner EUCS	179
Gambar 5.11	Timeliness Kuesioner EUCS	180
Gambar 5.12	Kak Tonny	186
Gambar 5.13	Kak Patresia	186
Gambar 5.14	Kak Rico	187
Gambar 5.15	Kak Putri	187
Gambar 5.16	Kak Vidi	188
Gambar 5.17	Login	188
Gambar 5.18	Login User-2	189
Gambar 5.19	Login klienError	189
Gambar 5.20	Register User	190
Gambar 5.21	Register User-2	190
Gambar 5.22	Verifikasi Register User	191
Gambar 5.23	Verifikasi Register Klien	191
Gambar 5.24	Utama (belum login)	192
Gambar 5.25	Teknologi (Pekerja)	193
Gambar 5.26	Teknologi (kerja)	194
Gambar 5.27	Teknologi Michael belum login (Pekerja)	195
Gambar 5.28	Cek job (Belom login)	196
Gambar 5.29	Logout profil michael	197
Gambar 5.30	Chat Michael Login (Pekerja)	198
Gambar 5.31	Chat Klien Selesai Konfirmasi (login)	199
Gambar 5.32	selesai rating klien (login)	200
Gambar 5.33	Pilih transaksi Rekrut klien (login)	201
Gambar 5.34	Download transaksi Rekrut klien (login)	202
Gambar 5.35	Post Loker input (Klien)	203

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Hasil Persentase Turnitin (Wajib Ada)	150
Lampiran 2	Formulir Bimbingan (Wajib Ada)	159
Lampiran 3	Transkrip Wawancara (optional)	160
Lampiran 4	Asset Keseluruhan	170



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA