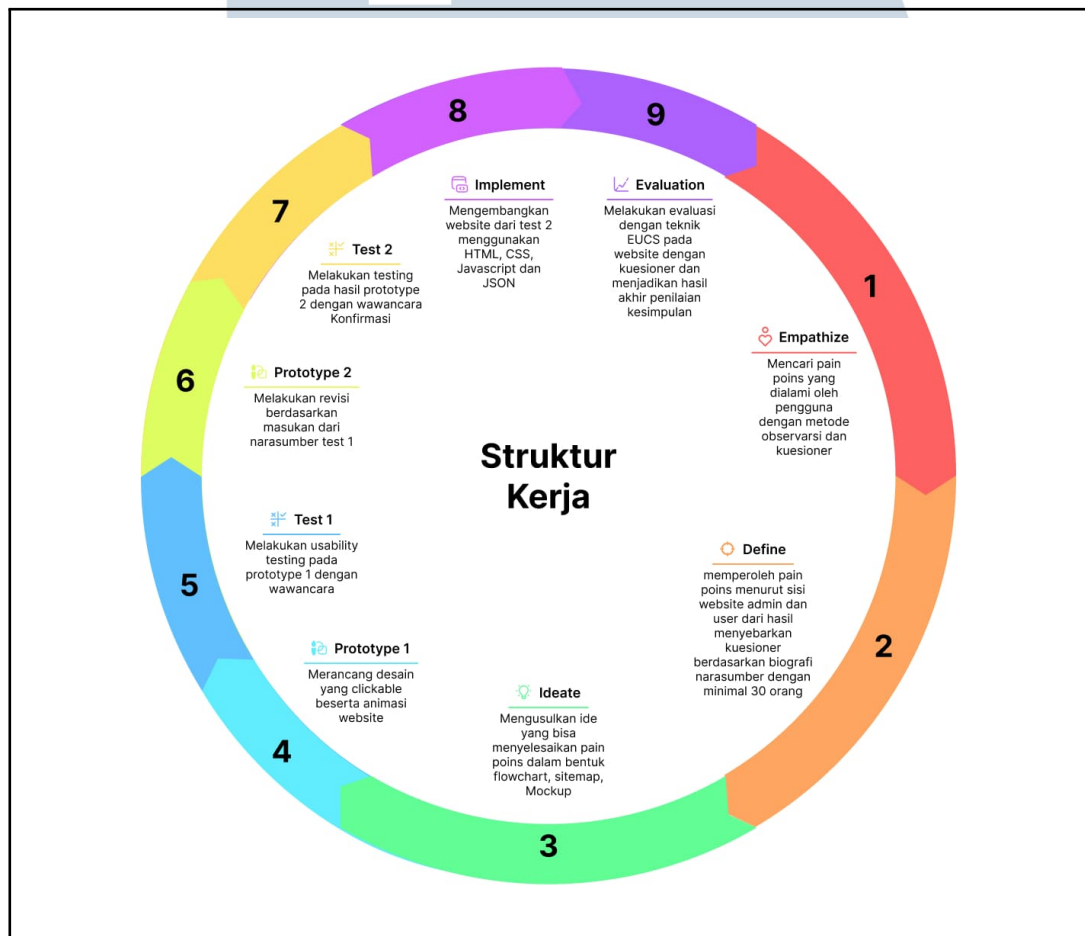


BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini terdapat struktur kerja yang akan digunakan untuk menyusun urutan pengerjaan setiap tahap-tahap skripsi ini. Sehingga struktur kerja yang dijabar dalam Gambar 3.1 dibawah ini.



Gambar 3.1. Diagram metodologi penelitian

Dari Gambar 3.1, proses pengerjaan akan dilakukan bertahap. Jika pada satu tahap selesai, maka tahap berikutnya akan dikerjakan. Tujuannya agar bisa tersusun dengan baik dan meminimalisir ketidaktahuan saat melakukan proses pengerjaan disetiap tahap.

3.1 Empathize

Tahap *Empathize* dalam metode *Design Thinking* bertujuan untuk memahami pengguna secara mendalam melalui pendekatan yang berpusat pada manusia. Proses ini melibatkan penggalian informasi mengenai kebutuhan, keinginan, emosi, dan konteks sosial pengguna dengan cara yang empatik dan terbuka. Menurut Curedale (2016), empati dalam desain merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi serta memahami situasi, perasaan, dan sudut pandang pihak lain secara menyeluruh tanpa harus menunjukkan rasa simpati secara emosional [25].

Pendekatan ini memungkinkan desainer untuk menciptakan solusi yang lebih bermakna dan sesuai dengan realitas kehidupan pengguna. Dengan memahami perspektif pengguna secara langsung, desainer dapat mengidentifikasi kebutuhan yang tidak terungkap secara eksplisit dan merancang produk atau layanan yang lebih relevan dan mudah diadopsi.

Pada tahap *Empathize*, peneliti melakukan pengumpulan data untuk memahami kebutuhan, kendala, serta harapan pengguna terhadap *platform* kerja lepas. Kuesioner daring disebarikan kepada 500 orang yang termasuk dalam populasi sasaran, seperti mahasiswa tingkat akhir, *fresh graduate*, dan individu yang sedang atau pernah mencari pekerjaan. Dari jumlah tersebut, sebanyak 30 responden memberikan tanggapan valid dan datanya digunakan untuk analisis tahap awal. Jumlah ini mengacu pada teori Sekaran dan Bougie (2016) [26], yang menyebutkan bahwa untuk penelitian eksploratif, ukuran sampel minimal 30 responden dianggap memadai guna memperoleh temuan yang dapat diinterpretasikan secara statistik.

Metode pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling*, dengan mempertimbangkan kesesuaian profil responden terhadap tujuan penelitian, yaitu mereka yang pernah memiliki pengalaman dalam mencari pekerjaan secara daring. Pendekatan ini valid digunakan dalam penelitian berbasis kebutuhan pengguna karena menargetkan kelompok tertentu yang paling relevan terhadap permasalahan [27].

Hasil dari kuesioner ini dianalisis secara kualitatif dengan pendekatan *Affinity Diagram*, untuk mengelompokkan jawaban menjadi tema-tema masalah yang lebih spesifik. Proses ini memungkinkan peneliti memperoleh 30 *pain point* utama pengguna yang akan digunakan sebagai dasar dalam tahap selanjutnya. Proses ini mencerminkan prinsip kuantifikasi kualitatif untuk mendapatkan

wawasan yang dapat diukur dan dapat ditindaklanjuti dalam proses desain [28].

Tahap Empathize bertujuan untuk memahami kebutuhan, emosi, dan perilaku pengguna secara mendalam sebagai dasar dari proses desain yang berpusat pada manusia. Curedale (2016) menegaskan bahwa pemetaan empati yang baik harus mencakup aspek emosional, kebutuhan, dan pola perilaku secara menyeluruh, dan dapat divalidasi melalui triangulasi metode seperti wawancara, observasi, dan studi dokumen [25].

Untuk mengukur sejauh mana pemahaman terhadap kebutuhan dan permasalahan pengguna, dilakukan penyebaran kuesioner yang terdiri dari 8 pernyataan dengan skala Likert 1–5. Skala Likert adalah metode penilaian yang umum digunakan untuk mengukur persepsi atau sikap responden terhadap suatu pernyataan. Skala ini digunakan karena mampu merepresentasikan sikap secara kuantitatif, mulai dari *sangat tidak setuju* (1) hingga *sangat setuju* (5) [29].

Pernyataan dalam kuesioner disusun berdasarkan temuan awal dari observasi dan studi terkait pengalaman pengguna pemula dalam dunia kerja digital. Setiap responden diminta memberikan tingkat persetujuan terhadap setiap pernyataan. Rata-rata skor dari tiap pernyataan digunakan sebagai indikator kuantitatif objektif untuk mendukung keberhasilan tahap *Empathize* dalam proses *Design Thinking*. Semakin tinggi skor yang diperoleh, semakin besar tingkat kesulitan dan kebutuhan yang dirasakan oleh pengguna terhadap isu tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.1.



Tabel 3.1. Rata-rata Skor Skala Likert Tahap *Empathize*

Pernyataan	Rata-rata Skor
Saya merasa sulit mendapatkan pekerjaan.	3,87
Saya merasa sistem rekrutmen saat ini kurang adil untuk pemula.	4,50
Saya merasa kurang cukup pengalaman untuk masuk ke dunia kerja.	4,13
Saya merasa platform digital pencarian kerja saat ini kurang efektif.	4,47
Saya merasa kesulitan mendapatkan informasi lowongan kerja yang valid.	4,43
Saya kurang cukup <i>soft skill</i> dan <i>hard skill</i> untuk melamar pekerjaan.	3,80
Proses seleksi kerja saat ini terlalu rumit untuk pemula.	4,77
Persaingan kerja yang tinggi membuat saya sulit mendapatkan pekerjaan.	4,77
Rata-rata keseluruhan	4,34

Berdasarkan Tabel 3.1, dapat dilihat bahwa rata-rata keseluruhan dari 8 pernyataan skala Likert adalah sebesar 4,34 dari skala maksimum 5,0. Nilai ini menunjukkan kecenderungan yang sangat kuat terhadap masalah dan tantangan yang dihadapi pencari kerja pemula. Dengan demikian, hasil ini dianggap cukup objektif untuk dijadikan dasar pada tahap *define* dalam proses *Design Thinking*.

Setelah data kualitatif dikumpulkan, proses analisis dilakukan menggunakan pendekatan *affinity diagram* atau diagram afinitas [30], yaitu metode pengelompokan jawaban responden ke dalam tema-tema tertentu berdasarkan keterkaitan makna atau kesamaan konteks. Proses ini membantu peneliti dalam mengidentifikasi pola-pola masalah (*pain point*) dan mengklasifikasikannya ke dalam kategori besar seperti kesiapan pribadi, sistem rekrutmen, dan kondisi pasar kerja. Teknik ini umum digunakan dalam penelitian UX sebagai dasar dalam perumusan *problem statement* yang terukur dan terarah.

Kemudian Kuesioner tersebut berisi pertanyaan terbuka yang menggali *pain*

point atau kendala yang mereka alami dalam mencari atau mendapatkan pekerjaan. Jawaban mereka dikumpulkan serta dianalisis secara kualitatif untuk menemukan pola umum.

Selain data dari kuesioner, penelitian ini juga melakukan perolehan data dengan observasi. Supaya memahami tantangan dan peluang yang dihadapi oleh pekerja lepas dalam menggunakan *platform* populer, dilakukan analisis perbandingan antara dua *platform* kerja lepas global, yaitu Fiverr dan Upwork. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan masing-masing *platform* dari perspektif pengguna pekerja lepas. Hasil analisis ini akan membantu merumuskan fitur dan desain UI/UX yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam pengembangan *platform* Freework seperti pada Tabel 3.2.



Tabel 3.2. Analisis Fiverr dan Upwork dari Sisi Pekerja Lepas

Platform	Kelebihan	Kekurangan
Fiverr	• Bisa langsung membuat layanan (gig) sendiri. • Pendapatan bisa ditingkatkan lewat <i>add-on</i> layanan. • Tampilan profil visual dan menarik.	• Sulit bersaing bagi pemula. • Tidak bisa melamar, hanya menunggu pembeli. • Dana masuk tertunda (<i>clearance delay</i>).
Upwork	• Bisa melamar pekerjaan secara aktif. • Sistem kontrak dan milestone fleksibel. • Fitur time tracker untuk kerja per jam.	• Banyak pesaing, sulit mendapat proyek baru. • Butuh “<i>connects</i>” untuk melamar. • Respon dari klien sering lama atau tidak ada.

Dari Tabel 3.2 di atas bahwa baik Fiverr maupun Upwork memiliki mekanisme kerja yang berbeda yang mempengaruhi kenyamanan dan kesempatan bagi pekerja lepas. Fiverr lebih cocok bagi pekerja lepas yang ingin menawarkan jasa secara pasif, namun menghadapi tantangan dalam hal persaingan dan kecepatan pembayaran. Sementara itu, Upwork memberi keleluasaan untuk mencari proyek secara aktif dan memiliki sistem kerja yang fleksibel, namun menimbulkan kendala biaya awal dan tingginya tingkat persaingan. Hasil analisis ini menjadi dasar

penting dalam merancang *platform* Freework agar dapat mengadopsi keunggulan dari kedua *platform* sekaligus mengurangi hambatan-hambatan yang umum ditemui oleh pekerja lepas pemula.

Selain mempertimbangkan perspektif pekerja lepas, penelitian ini juga meninjau perbandingan dua *platform* populer Fiverr dan Upwork dari sudut pandang klien atau pemberi kerja. Analisis ini penting untuk memahami sejauh mana kedua *platform* mendukung kebutuhan pengguna dalam merekrut tenaga kerja lepas, mulai dari kemudahan seleksi hingga keandalan sistem. Hasil perbandingan ini menjadi referensi dalam merancang fitur yang dapat memperkuat kepercayaan klien terhadap *platform* Freework yang ada pada Tabel 3.3.



Tabel 3.3. Analisis Fiverr dan Upwork dari Sisi Klien

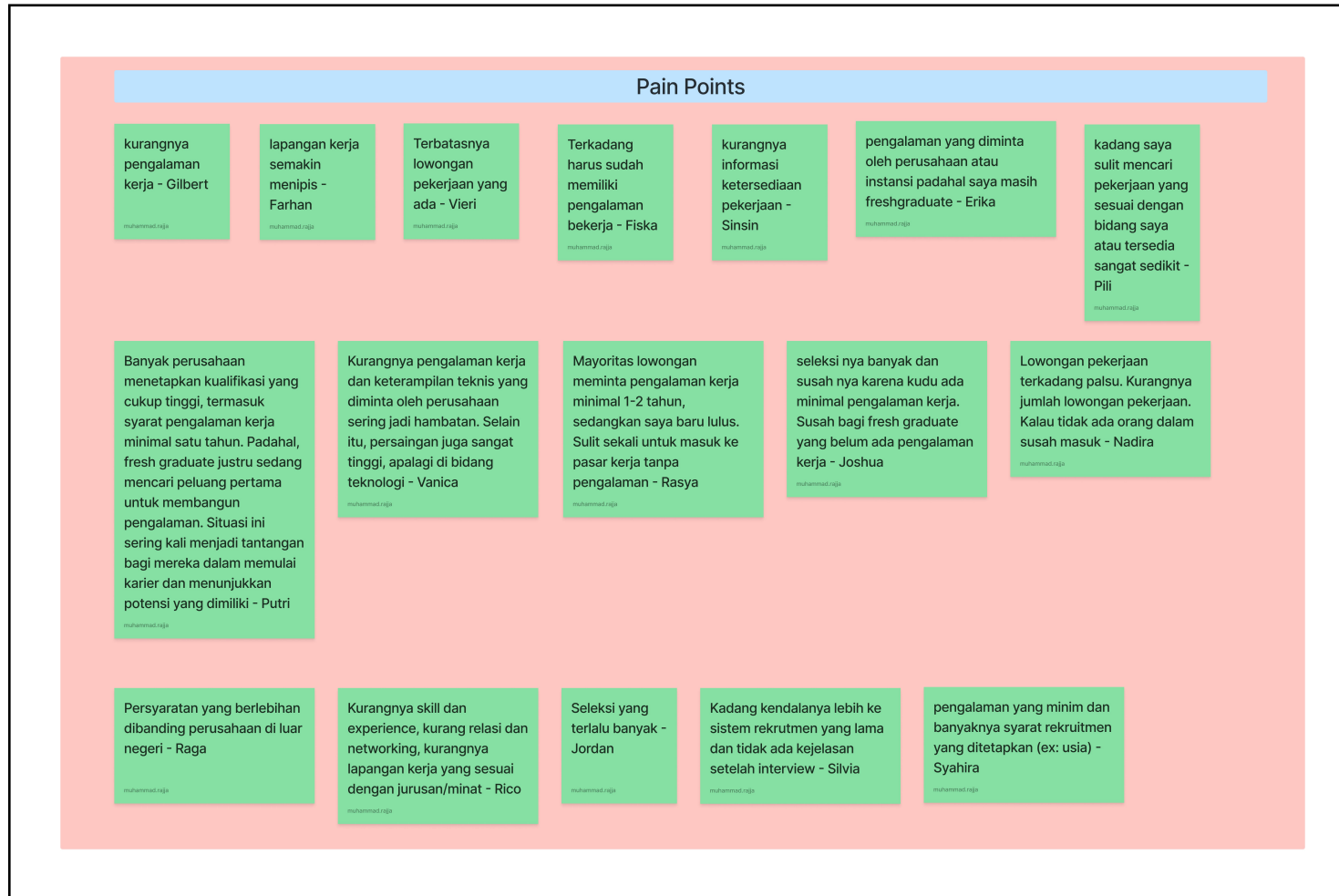
Platform	Kelebihan	Kekurangan
Fiverr	• Bisa langsung memilih layanan (gig). • Waktu pengerjaan cepat, cocok untuk tugas instan. • Harga terbagi dalam paket (Basic - Premium).	• Sulit membandingkan pekerja lepas secara mendalam. • Tidak bisa melakukan proses seleksi manual. • Kurang cocok untuk proyek kompleks.
Upwork	• Banyak pilihan pelamar melalui proposal. • Bisa seleksi berdasarkan skor & portofolio. • Tersedia <i>tools</i> manajemen proyek.	• Proses seleksi cukup lama. • Tampilan UI membingungkan untuk pengguna baru. • Banyak akun pasif atau palsu.

Dari analisis pada Tabel 3.3 dapat diketahui bahwa Fiverr menawarkan kecepatan dan kemudahan bagi klien dalam memilih layanan instan, namun kurang mendalam dalam aspek seleksi. Hal ini membuat Fiverr lebih cocok untuk proyek sederhana dan cepat selesai. Sebaliknya, Upwork memberikan keleluasaan dalam proses seleksi dan pengelolaan proyek yang lebih kompleks melalui proposal dan

manajemen kontrak, tetapi tampilan antarmukanya yang kompleks serta risiko akun pasif menjadi tantangan tersendiri. Temuan ini menegaskan perlunya *platform* baru yang mampu menggabungkan kemudahan Fiverr dengan fleksibilitas dan transparansi sistem Upwork, untuk memberikan pengalaman optimal bagi klien.

Setelah data observasi telah diperoleh, penelitian ini juga memperoleh data dari kuesioner yang telah disebarkan seperti pada Gambar 3.2 menunjukkan bagian pertama dari hasil kuesioner yang dibagikan kepada responden terkait kendala mereka dalam mencari pekerjaan. Jawaban ini dikumpulkan melalui *Google Form* dalam bentuk pertanyaan terbuka, yang memungkinkan responden menjawab secara bebas berdasarkan pengalaman pribadi mereka.





Gambar 3.2. Empathize bagian 1

Dari bagian awal kuesioner ini di Gambar 3.2, terlihat bahwa banyak responden mengeluhkan kurangnya pengalaman kerja, keterampilan yang belum memadai, dan terbatasnya relasi profesional. Ini mencerminkan bahwa sebagian besar hambatan muncul dari kesiapan pribadi pencari kerja.

Kemudian pada Gambar 3.3 merupakan lanjutan dari tangkapan layar hasil kuesioner tahap *empathize*. Bagian ini menampilkan jawaban responden lainnya yang juga menggambarkan berbagai kendala selama proses pencarian kerja.





Gambar 3.3. Empathize bagian 2

Di bagian Gambar 3.3 terlihat tambahan pain point seperti proses seleksi yang terlalu banyak tahap, syarat kerja yang tidak rasional, serta dominasi sistem “orang dalam” dan KKN. Responden juga menyoroti ketidakjelasan informasi lowongan dan kesenjangan antara beban kerja dan gaji yang ditawarkan.

Hasil dari analisis pada Gambar 3.2 dan 3.3. Menunjukkan bahwa *pain points* utama dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori besar, yaitu:

1. Kurangnya Kesiapan dan Dukungan dari Pencari Kerja

Responden menyebutkan bahwa mereka mengalami kendala dalam hal kurangnya pengalaman kerja, keterampilan yang belum memadai, keterbatasan relasi profesional, hingga ketidaksesuaian antara bidang keahlian dan lowongan yang tersedia. Beberapa responden juga mengungkapkan bahwa mereka kesulitan mencari pekerjaan yang sesuai dengan passion, atau tidak memiliki informasi yang cukup tentang lowongan pekerjaan yang relevan.

2. Ketimpangan dan Ketidakwajaran dalam Sistem Rekrutmen

Banyak responden merasa bahwa proses rekrutmen di Indonesia cenderung tidak ramah bagi pemula, dengan syarat-syarat yang tinggi seperti pengalaman kerja minimal 1–2 tahun meskipun untuk posisi *entry-level*. Selain itu, mereka menyebutkan bahwa proses seleksi terlalu banyak tahap, kurang transparan, dan adanya budaya “orang dalam” serta praktik nepotisme yang masih kuat menjadi kendala tersendiri.

3. Kondisi Pasar Kerja yang Tidak Bersahabat

Responden juga menyoroti keterbatasan jumlah lowongan kerja yang sesuai, ketatnya persaingan antar pencari kerja, serta kondisi pasar kerja yang menuntut banyak dengan kompensasi yang tidak sebanding. Beberapa dari mereka juga menyampaikan pengalaman buruk seperti lowongan palsu, keterlambatan pembayaran, hingga beban kerja yang tidak masuk akal.

3.2 Define

Tahap *Define* dalam metode *Design Thinking* merupakan proses untuk menyusun pemahaman yang bermakna dari hasil eksplorasi pada tahap sebelumnya. Menurut Curedale (2016), desainer melakukan proses mengorganisasi informasi, mengidentifikasi pola dan hubungan, serta merumuskan kebutuhan dan keinginan

pengguna yang belum terpenuhi [25]. Tujuan utamanya adalah mendefinisikan inti permasalahan secara terfokus dan berorientasi pada pengguna. Dengan demikian, tahap *Define* menghasilkan pernyataan masalah yang jelas dan dapat ditindaklanjuti, serta menjadi dasar eksplorasi solusi pada tahap *Ideate*.

Keberhasilan tahap *Define* diukur secara objektif berdasarkan indikator validitas dan keterhubungan data. Menurut Wrigley et al. (2020) [31], validitas tahap *Define* dapat dinilai dari keberhasilan dalam mengidentifikasi *problem statement* yang benar-benar berasal dari temuan tahap *Empathize*, serta sejauh mana setiap masalah tersebut mampu diturunkan menjadi solusi yang konkret pada tahap *Ideate*.

Untuk menjamin validitas objektif dari tahap *Define*, digunakan pendekatan *Affinity Diagram* berdasarkan data empiris dari 30 responden yang telah dikodefikasi ke dalam tiga kategori dominan. Pendekatan ini sah digunakan dalam penelitian desain berbasis kualitatif karena memungkinkan identifikasi pola dari data mentah [25]. Selain itu, proses klasifikasi juga dilengkapi dengan pembuatan *How Might We (HMW)* dan *Problem Statement* sebagai alat ukur eksplisit untuk menentukan arah solusi.

Secara kuantitatif, keberhasilan tahap *Define* dapat diukur dari jumlah *insight* utama yang berhasil dirumuskan dari tahap sebelumnya, jumlah *problem statement* yang dihasilkan dan dikerucutkan (menjadi 3 fokus utama), serta jumlah pertanyaan “How Might We” yang dikembangkan (3 HMW). Indikator ini memperjelas fokus desain dan menjadi dasar bagi ideasi solusi yang relevan serta realistis untuk diuji.

Berdasarkan indikator tersebut, tahap *Define* dalam penelitian ini dinilai telah memenuhi tolak ukur keberhasilan objektif, karena:

- Setiap *problem statement* memiliki rujukan langsung pada hasil data pengguna tahap *Empathize*.
- Proses formulasi masalah mengikuti struktur yang dapat ditindaklanjuti dan dipetakan secara sistematis ke fitur solusi.
- Pemetaan HMW dan *problem statement* terintegrasi dengan jelas ke dalam desain solusi tahap *Ideate*.

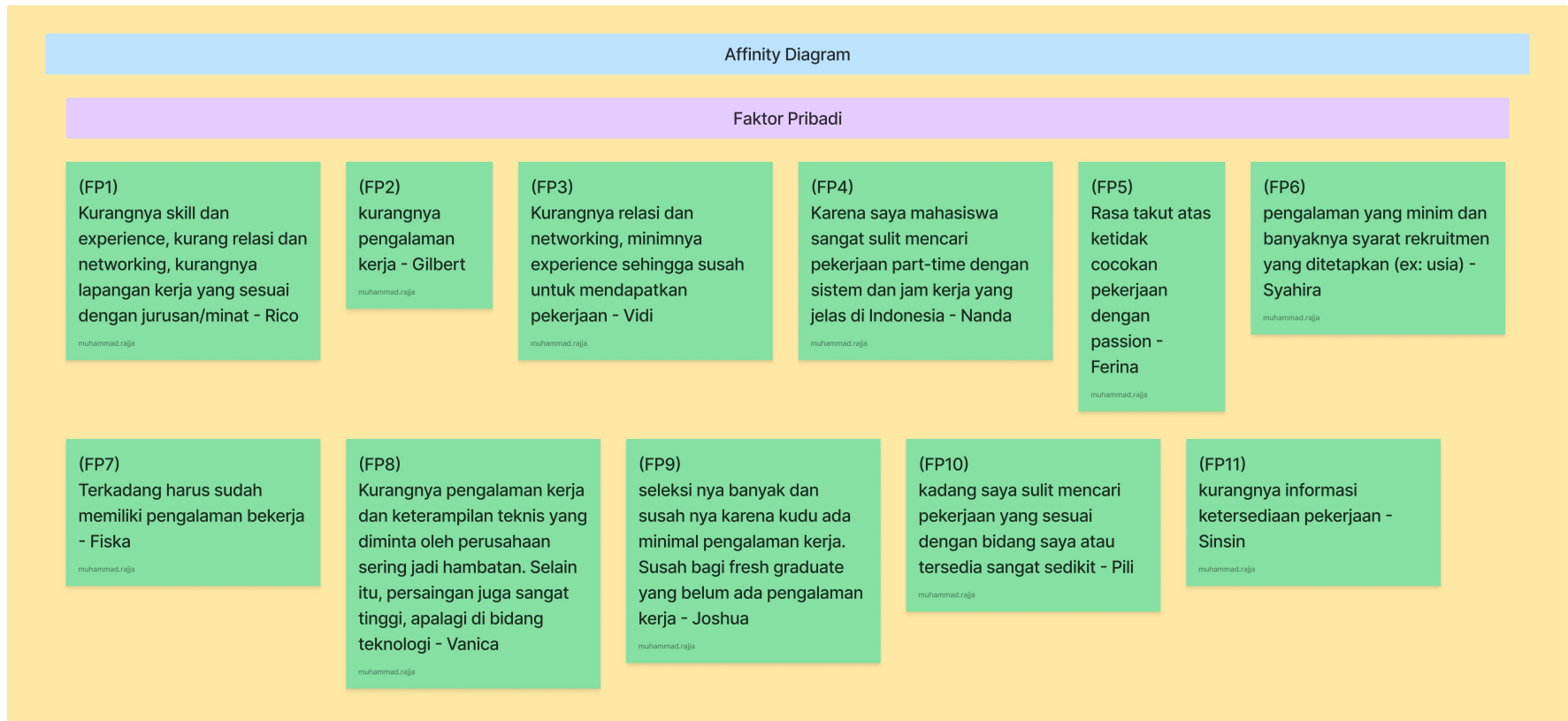
Dengan demikian, tahap *Define* tidak hanya berfungsi sebagai jembatan konseptual, tetapi juga sebagai fondasi strategis dalam memastikan solusi yang dikembangkan memiliki landasan kebutuhan pengguna yang kuat.

3.2.1 Affinity Diagram

Affinity diagram merupakan salah satu alat bantu dalam proses analisis data kualitatif yang digunakan untuk mengelompokkan informasi dalam jumlah besar secara logis dan terstruktur. Metode ini membantu desainer dalam menemukan hubungan atau keterkaitan tersembunyi di antara data, sehingga dapat mengarahkan proses perancangan ke arah yang lebih tepat dan fokus. Pembuatan *affinity diagram* dilakukan bagaimana informasi harus dikelompokkan berdasarkan kesamaan makna atau tema. Hasil akhir dari proses ini memungkinkan desainer untuk mengidentifikasi pola yang relevan dan menetapkan arah desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna [25].

Pada Gambar 3.4 menampilkan hasil klasifikasi *pain point* yang berasal dari faktor pribadi pencari kerja. Diagram ini berisi kumpulan kendala yang berasal dari dalam diri pengguna seperti keterbatasan kemampuan, pengalaman, dan relasi.



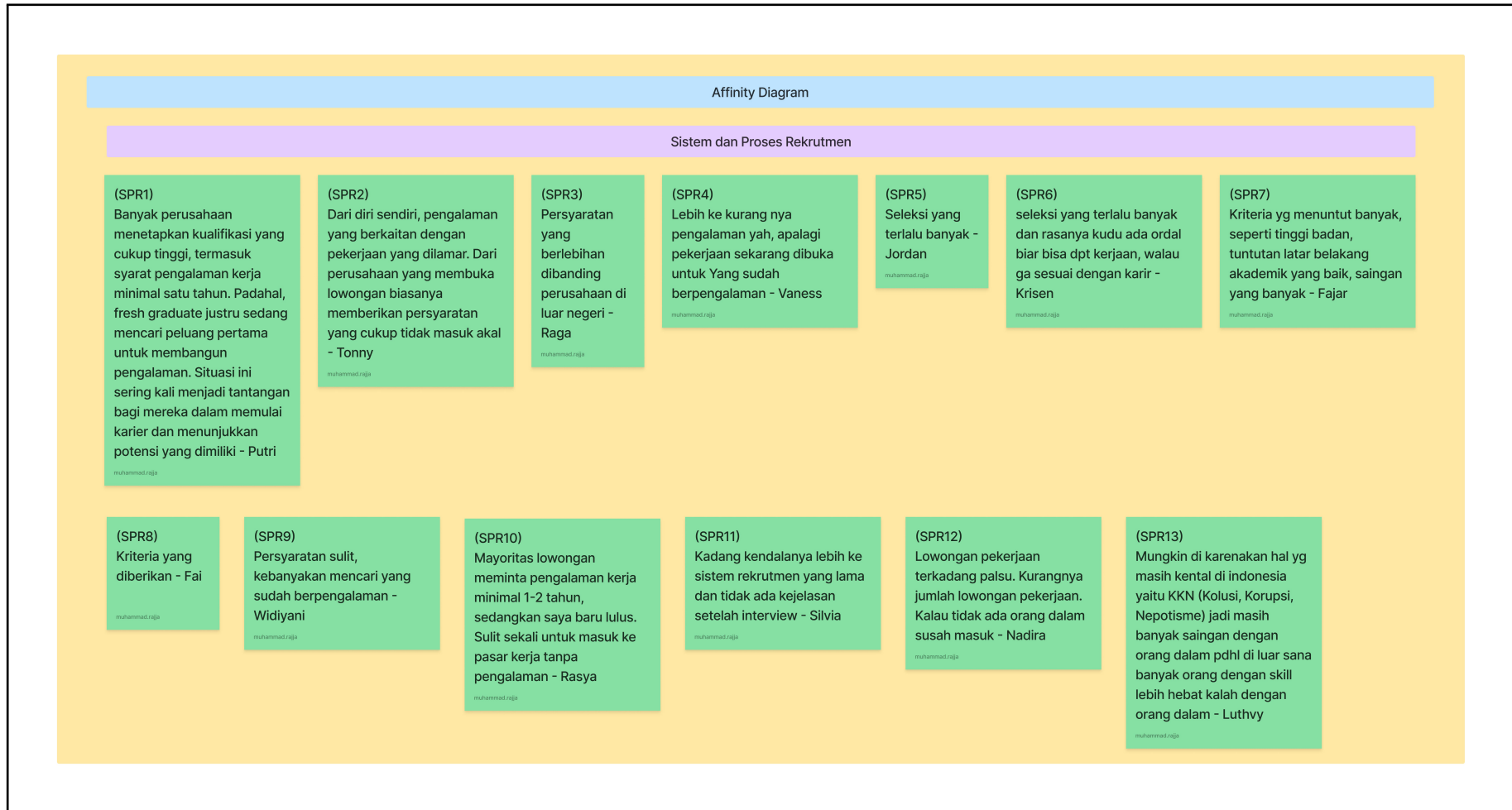


Gambar 3.4. Affinity diagram (faktor pribadi)

FP merupakan kodefikasi dari "Faktor Pribadi, berdasarkan Gambar 3.4 Kendala yang sering muncul meliputi kurangnya pengalaman, belum menguasai keterampilan yang dibutuhkan industri, keterbatasan jaringan, dan rasa takut terhadap dunia kerja. Masalah ini mencerminkan bahwa banyak pengguna belum merasa siap untuk terjun ke pasar kerja.

Selanjutnya di Gambar 3.5 menunjukkan klasifikasi *pain point* yang bersumber dari sistem rekrutmen perusahaan, termasuk proses seleksi dan kebijakan lowongan kerja.

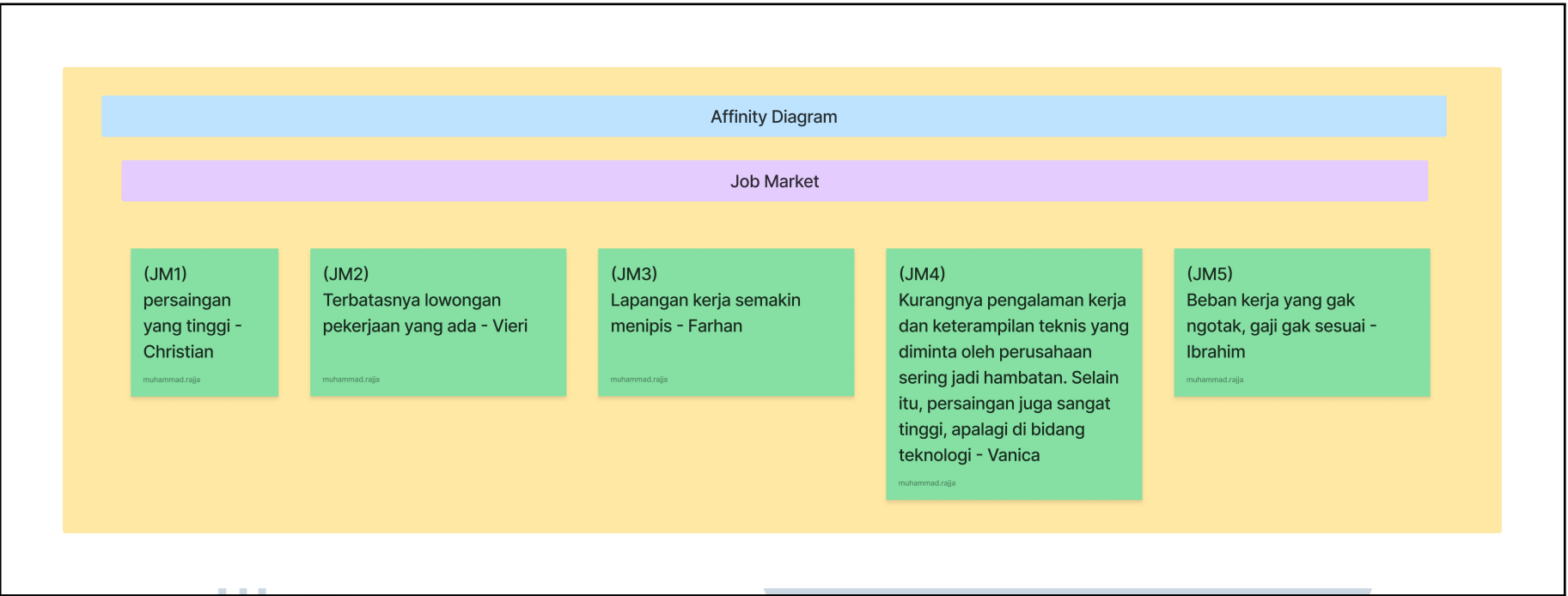




Gambar 3.5. Affinity diagram (Sistem dan Proses Rekrutmen)

Kemudian kodefikasi SPR (Sistem dan Proses Rekrutmen) juga menjadi permasalahan yang muncul seperti pada Gambar 3.5 di antaranya adalah seleksi kerja yang terlalu banyak tahap, syarat kerja yang tinggi untuk pemula, serta adanya praktik tidak adil seperti nepotisme. Diagram ini memperjelas bahwa sistem rekrutmen yang tidak inklusif menjadi hambatan besar bagi pengguna. Kemudian pada Gambar 3.6 menampilkan *pain poin* yang berkaitan dengan kondisi eksternal, yaitu pasar kerja secara umum.





Gambar 3.6. Affinity diagram (Job Market)

JM (Job Market) juga menjadi masalah yang dikategorikan pada Gambar 3.6 meliputi persaingan kerja yang tinggi, lapangan kerja yang sempit, serta tidak sebandingnya gaji dengan beban kerja. Ini menunjukkan bahwa solusi desain tidak hanya perlu fokus pada sisi pengguna, tapi juga kondisi *real* di industri kerja.

Pada tahap *Define*, seluruh pain point yang telah dikumpulkan dari hasil observasi dan wawancara sebelumnya dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama, yaitu Faktor Pribadi (FP), Sistem dan Proses Rekrutmen (SPR), dan Job Market (JM). Pengelompokan ini dilakukan untuk mengetahui area permasalahan dominan yang menjadi fokus dalam proses perancangan solusi. Total terdapat 29 pain point yang telah dikelompokkan. Berikut adalah rekapitulasi jumlah dan persentase pain point di Tabel 3.4 dari masing-masing kategori:

Tabel 3.4. Distribusi Persentase Pain Point berdasarkan Kategori

Kategori	Jumlah Pain Point	Persentase (%)
Faktor Pribadi (FP)	11	37,93%
Sistem dan Proses Rekrutmen (SPR)	13	44,83%
Job Market (JM)	5	17,24%
Total	29	100%

Berdasarkan Tabel 3.4 di atas, dapat diketahui bahwa kategori dengan jumlah pain point tertinggi adalah Sistem dan Proses Rekrutmen (SPR) sebesar 44,83%, yang menunjukkan bahwa permasalahan dalam proses rekrutmen mendominasi pengalaman negatif pengguna. Hal ini menjadi indikator kuat bahwa fokus solusi desain perlu diarahkan pada perbaikan sistem dan proses rekrutmen. Disusul oleh Faktor Pribadi (FP) sebesar 37,93% dan Job Market (JM) sebesar 17,24%, yang juga turut mempengaruhi keseluruhan pengalaman pengguna namun dalam proporsi yang lebih kecil.

3.2.2 How Might We

Setelah proses pengelompokan *pain poin* melalui *affinity diagram* dilakukan, langkah selanjutnya adalah menyusun pertanyaan *How Might We* (HMW) sebagai jembatan menuju proses ideasi. Perumusan HMW adalah instrumen penting untuk mengkonversi temuan menjadi peluang desain yang spesifik. Jumlah HMW tidak ditentukan secara absolut, tetapi harus merepresentasikan seluruh dimensi masalah secara menyeluruh. Dalam hal ini,

seluruh pain point dari 30 responden berhasil terwakili oleh 3 HMW yang tersusun, mencerminkan kedalaman dan keluasan sintesis data yang dilakukan [32]. Pertanyaan-pertanyaan ini disusun berdasarkan tiga kategori utama permasalahan, yaitu faktor pribadi, sistem rekrutmen, dan kondisi pasar kerja. Tujuan dari penyusunan HMW adalah untuk mengarahkan penulis perancang dalam mengeksplorasi solusi secara lebih fokus dan terstruktur, tanpa langsung mengunci satu bentuk solusi tertentu seperti Gambar 3.7.





Gambar 3.7. How Might We

Pada Gambar 3.7 menampilkan hasil perumusan pertanyaan *How Might We* yang muncul dari analisis *pain point*. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dirancang agar tetap terbuka dan mendorong kreativitas, namun tetap relevan terhadap masalah yang ditemukan. Misalnya, untuk kategori faktor pribadi, HMW berusaha menjawab bagaimana cara membantu pencari kerja membangun *skill* dan pengalaman kerja secara praktis. Untuk kategori sistem rekrutmen, pertanyaan diarahkan pada bagaimana menciptakan proses rekrutmen yang adil dan transparan bagi pemula. Sedangkan untuk kondisi pasar kerja, HMW mempertanyakan bagaimana cara membuka akses terhadap peluang kerja yang layak dan sesuai kemampuan pengguna. Dengan adanya pertanyaan-pertanyaan ini, proses ideasi di tahap berikutnya dapat berlangsung dengan lebih terarah dan efisien.

3.2.3 Problem Statement

Setelah menemukan pola dari *pain point* dan merumuskannya dalam bentuk pertanyaan *How Might We*, tahap terakhir dalam proses *define* adalah menyusun *problem statement*. *Problem statement* merupakan pernyataan fokus permasalahan utama yang akan dijawab oleh desain, dirumuskan dari hasil wawasan yang diperoleh di tahap *empathize* dan analisis klasifikasi di tahap *define*. Rumusan ini dikembangkan dari ketiga klaster utama dan ditulis berdasarkan pendekatan yang disarankan [33] agar memiliki nilai desain dan aksiabilitas tinggi. Pernyataan ini bersifat padat dan menjadi dasar untuk semua keputusan desain selanjutnya, mulai dari penentuan fitur, alur interaksi, hingga tampilan visual Berikut Gambar 3.8.

U M V N
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



Gambar 3.8. Problem Statement

Di Gambar 3.8 menunjukkan problem statement yang dirumuskan berdasarkan analisis kebutuhan pengguna. Dalam konteks *platform* Freework, problem statement tersebut berbunyi: “Pencari kerja, khususnya *fresh graduate* dan mahasiswa tingkat akhir, mengalami kesulitan dalam mendapatkan pekerjaan karena kurangnya kesiapan individu, sistem rekrutmen yang tidak ramah pemula, serta kondisi pasar kerja yang semakin kompetitif dan tidak merata.” Pernyataan ini mencerminkan permasalahan yang dialami mayoritas responden dan menjadi landasan utama dalam merancang solusi digital yang tepat sasaran. Dengan menerapkan metode yang valid secara teoritis dan empiris, serta memastikan bahwa seluruh pain point telah diidentifikasi, diklasifikasi, dan ditransformasikan menjadi pertanyaan dan fokus desain, maka tahap *Define* dalam skripsi ini telah memenuhi syarat sebagai proses objektif yang dapat diukur dan direplikasi secara ilmiah.

3.3 Ideate

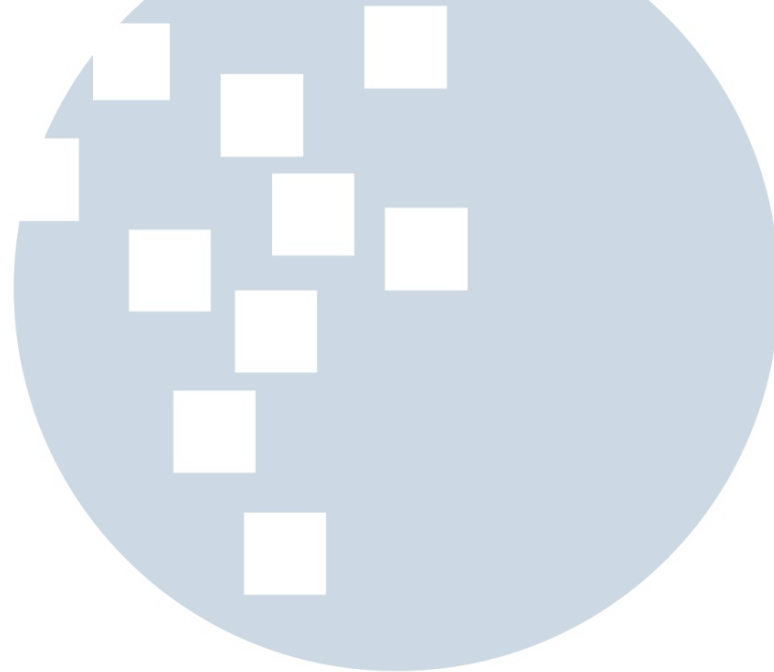
Tahap *Ideate* dalam *Design Thinking* merupakan fase eksploratif yang berfokus pada pengembangan berbagai solusi potensial berdasarkan pemahaman dan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Menurut Curedale (2016), proses ini bertujuan untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide desain secara cepat, salah satunya melalui teknik *brainstorming*, yang mendorong pemikiran divergen tanpa evaluasi langsung [25]. Tahap *Ideate* dalam proses *Design Thinking*, di mana penulis perancang mulai mengembangkan ide-ide solusi dari *problem statement* yang telah dirumuskan sebelumnya.

Pada tahap ini, penulis melakukan *brainstorming* dan *feature mapping* untuk merumuskan fitur dan alur yang berpotensi menjawab kebutuhan pengguna berdasarkan hasil observasi di tahap *empathize* dan *define*. Ide yang dihasilkan bersifat terbuka, namun tetap didasarkan pada *insight* yang relevan dan konkret, bukan sekadar asumsi.

Seluruh solusi tersebut kemudian ditinjau ulang berdasarkan prinsip 8 *Golden Rules* [15], agar tetap memenuhi standar *usability* dan *user experience*. Hasil dari proses ini akan menjadi dasar dalam perancangan prototipe antarmuka pengguna Freework.

3.3.1 Hasil Ideate

Pada Gambar 3.9 menunjukkan daftar ide awal yang dikembangkan untuk menjawab permasalahan pengguna.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

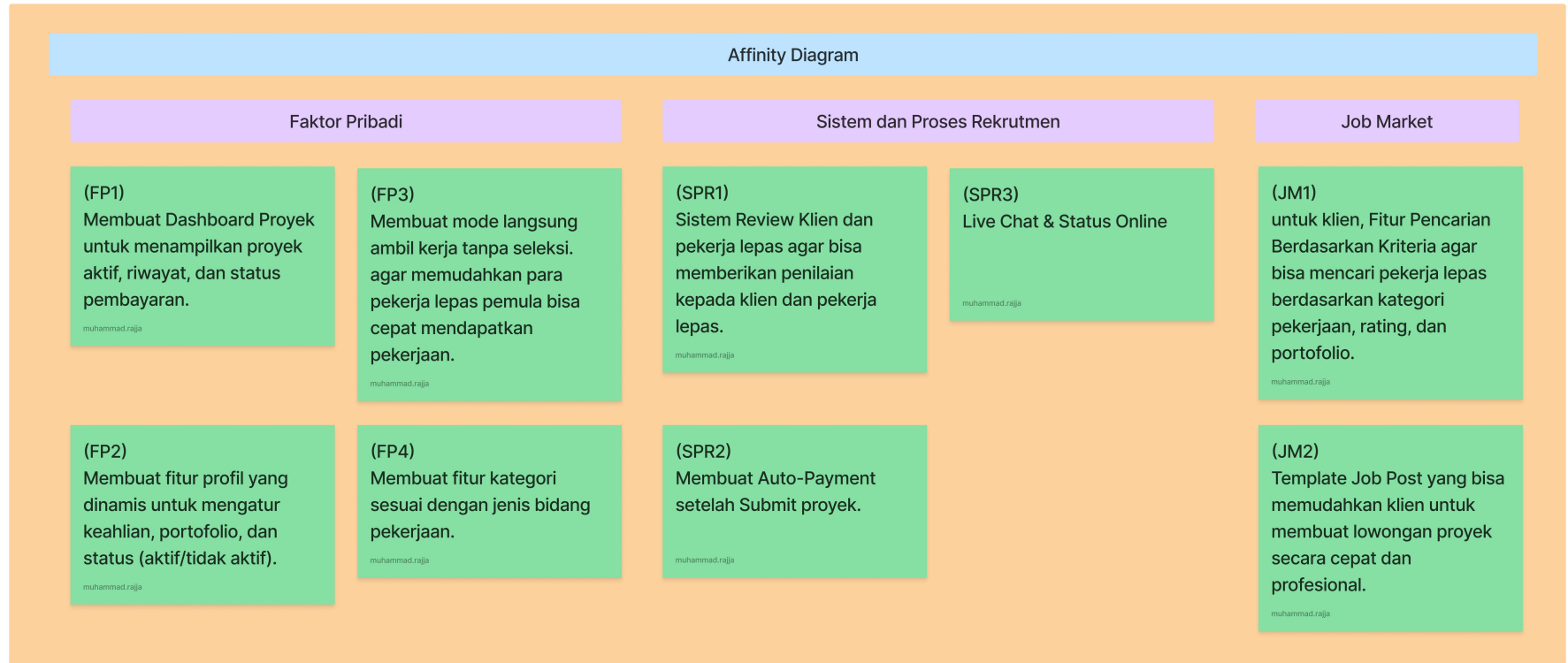


Gambar 3.9. Ideaation

Dari Gambar 3.9 dibuat khusus para pencari kerja pemula dan klien yang ingin merekrut pekerja lepas. Beberapa fitur utama yang muncul antara lain adalah pembuatan *dashboard* proyek bagi pekerja lepas, sistem *review* untuk klien, serta fitur *auto-payment* setelah pekerjaan disubmit. Selain itu, ide lainnya seperti *template job post*, pencarian pekerja berdasarkan kategori keahlian, hingga sistem kerja langsung tanpa seleksi juga dikembangkan agar *platform* menjadi lebih cepat, transparan, dan ramah bagi pemula.

Setelah sudah dapat *requirement*, proses ideasi dilakukan dengan menggunakan pendekatan *affinity diagram*, seperti yang ditampilkan pada Gambar 3.10. Setiap ide dikelompokkan berdasarkan kesamaan tema, kemudian disesuaikan dengan kategori masalah seperti faktor pribadi, sistem rekrutmen, dan kondisi pasar kerja. Pendekatan ini digunakan untuk menjaga agar proses pengembangan ide tetap terarah pada kebutuhan pengguna dan tidak keluar dari konteks masalah.





Gambar 3.10. Affinity diagram (Ideation)

Gambar 3.10 tersebut menunjukkan berbagai ide fitur yang dikembangkan, seperti fitur *dashboard* proyek untuk pekerja lepas, sistem review klien, *auto-payment* setelah submit pekerjaan, fitur pencarian berdasarkan kategori keahlian, serta mode kerja langsung tanpa seleksi. Masing-masing ide tersebut dipetakan kembali secara visual agar dapat dilihat keterkaitannya dan kontribusinya terhadap permasalahan yang sudah dirumuskan.

Untuk memastikan bahwa solusi desain benar-benar menjawab kebutuhan dan permasalahan pengguna, dilakukan pemetaan secara sistematis antara *problem statement* dengan fitur solusi yang dikembangkan. Pemetaan ini dibagi ke dalam tiga kategori utama: Faktor Pribadi, Sistem dan Proses Rekrutmen, serta Kondisi Pasar Kerja. Setiap pernyataan masalah dipasangkan dengan fitur atau pendekatan desain UI/UX yang relevan dan dirancang pada tahap *ideation*. Rincian pemetaan dapat dilihat pada Tabel 3.5 dan 3.6.



Tabel 3.5. Pemetaan Problem Statement dengan Solusi Desain UI/UX

Kategori	Problem Statement	Solusi Desain (Ideate)
Faktor Pribadi	Banyak pencari kerja pemula, terutama <i>fresh graduate</i> dan mahasiswa akhir, mengalami kesulitan mendapatkan pekerjaan karena kurangnya keterampilan praktis dan pengalaman kerja yang relevan. Mereka juga tidak memiliki akses yang cukup terhadap sumber pembelajaran, pelatihan, atau relasi profesional yang bisa menunjang kesiapan mereka menghadapi dunia kerja.	- FP1: Membuat Dashboard Proyek untuk menampilkan proyek aktif, riwayat, dan status pembayaran. - FP2: Membuat fitur profil yang dinamis untuk mengatur keahlian, portofolio, dan status (aktif/tidak aktif). - FP3: Membuat mode langsung ambil kerja tanpa seleksi. agar memudahkan para pekerja lepas pemula bisa cepat mendapatkan pekerjaan. - FP4: Membuat fitur kategori sesuai dengan jenis bidang pekerjaan.
Sistem dan Proses Rekrutmen	Proses rekrutmen yang diterapkan banyak perusahaan sering kali tidak ramah bagi pencari kerja pemula. Persyaratan yang berlebihan, proses seleksi yang rumit, serta kurangnya transparansi membuka ruang bagi praktik nepotisme dan menyulitkan pencari kerja untuk bersaing secara adil, terutama bagi mereka yang belum memiliki pengalaman kerja.	- SPR1: Sistem Review Klien dan pekerja lepas agar bisa memberikan penilaian kepada klien dan pekerja lepas. - SPR2: Membuat <i>Auto-Payment</i> setelah <i>Submit</i> proyek. - SPR3: <i>Live Chat & Status Online</i>

Tabel 3.6. Pemetaan Problem Statement dengan Solusi Desain UI/UX

Kategori	Problem Statement	Solusi Desain (Ideate)
Job Market	Kondisi pasar kerja saat ini sangat kompetitif dengan jumlah lapangan kerja yang terbatas, terutama untuk posisi entry-level. Akibatnya, banyak pencari kerja merasa kesulitan mengakses pekerjaan yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan mereka. Ditambah lagi, ketimpangan antara beban kerja dan gaji juga membuat banyak peluang kerja menjadi kurang layak	- JM1: Untuk klien, Fitur Pencarian Berdasarkan Kriteria agar bisa mencari pekerja lepas berdasarkan kategori pekerjaan, rating, dan portofolio. - JM2: Template <i>Job Post</i> yang bisa memudahkan klien untuk membuat lowongan proyek secara cepat dan profesional.

Dari pemetaan Tabel 3.5 dan 3.6, terlihat bahwa setiap masalah utama telah dipasangkan dengan solusi fitur yang konkret dan terukur. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa proses perancangan desain UI/UX memiliki landasan yang kuat dari sisi kebutuhan pengguna, serta mendukung proses iteratif pada tahap-tahap selanjutnya seperti *prototyping* dan evaluasi.

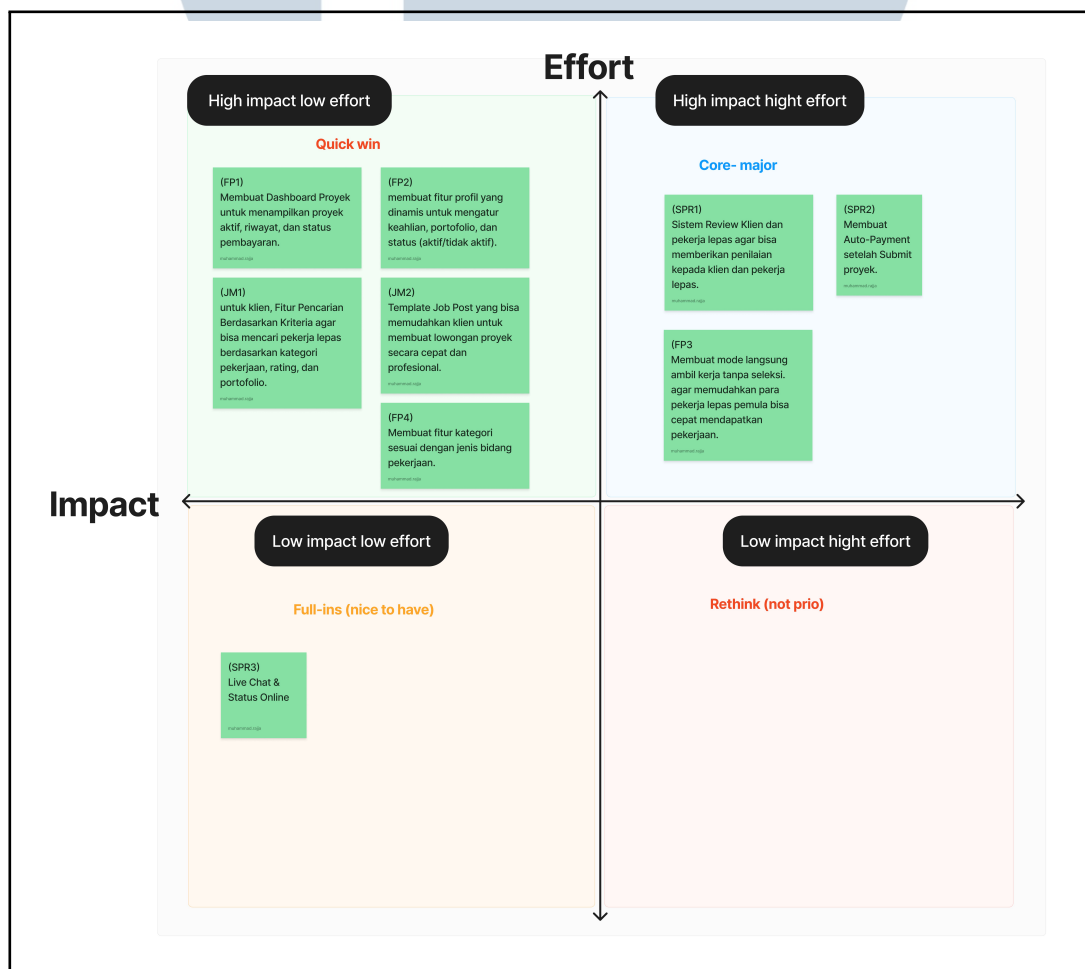
Setelah mengembangkan sembilan ide solusi berdasarkan tiga *problem statement* utama, dilakukan pengelompokan menggunakan metode *Affinity Diagram*. Teknik ini memungkinkan identifikasi hubungan tematik antar ide dan membantu dalam melihat fokus utama dari arah solusi yang dihasilkan dengan presentase di Tabel 3.7 sebagai berikut.

Tabel 3.7. Distribusi Ideation Berdasarkan Affinity Diagram

Kategori	Jumlah Ideation	Persentase (%)
Faktor Pribadi (FP)	4	44,44%
Sistem dan Proses Rekrutmen (SPR)	3	33,33%
Job Market (JM)	2	22,22%
Total	9	100%

Dari Tabel 3.7, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar ideation (44,44%) berfokus pada kategori Faktor Pribadi (FP), yang mencerminkan pentingnya solusi yang bersifat mendukung motivasi, kemampuan, dan kebutuhan individual pengguna. Diikuti oleh Sistem dan Proses Rekrutmen (SPR) sebesar 33,33%, serta Job Market (JM) sebesar 22,22%. Distribusi ini membantu menentukan prioritas dalam proses pembuatan prototipe, yaitu memfokuskan pada solusi dengan potensi dampak paling besar terhadap pengalaman pengguna.

Terakhir, setelah ide-ide tersebut dirumuskan dan dikelompokkan, langkah berikutnya adalah melakukan analisis prioritas berdasarkan dua faktor utama, yaitu tingkat dampak (*impact*) dan kemudahan implementasi (*feasibility*). Hasil dari analisis ini disusun ke dalam sebuah matriks prioritas fitur, sebagaimana ditampilkan dalam Gambar 3.11.



Gambar 3.11. Diagram Prioritas

Melalui matriks dari Gambar 3.11 tersebut, dapat dilihat bahwa beberapa

fitur seperti *dashboard* proyek, *template job post*, dan profil dinamis termasuk dalam kategori *quick win* karena mudah diimplementasikan dan memiliki dampak besar terhadap pengalaman pengguna. Sementara itu, fitur seperti *auto-payment* atau sistem kerja langsung tanpa seleksi tergolong sebagai *big bet* yang berdampak besar, namun memerlukan upaya pengembangan yang lebih kompleks. Dengan pemetaan ini, penulis dapat menetapkan urutan prioritas pengembangan fitur untuk diterapkan pada tahap *prototyping* dan pengujian berikutnya.

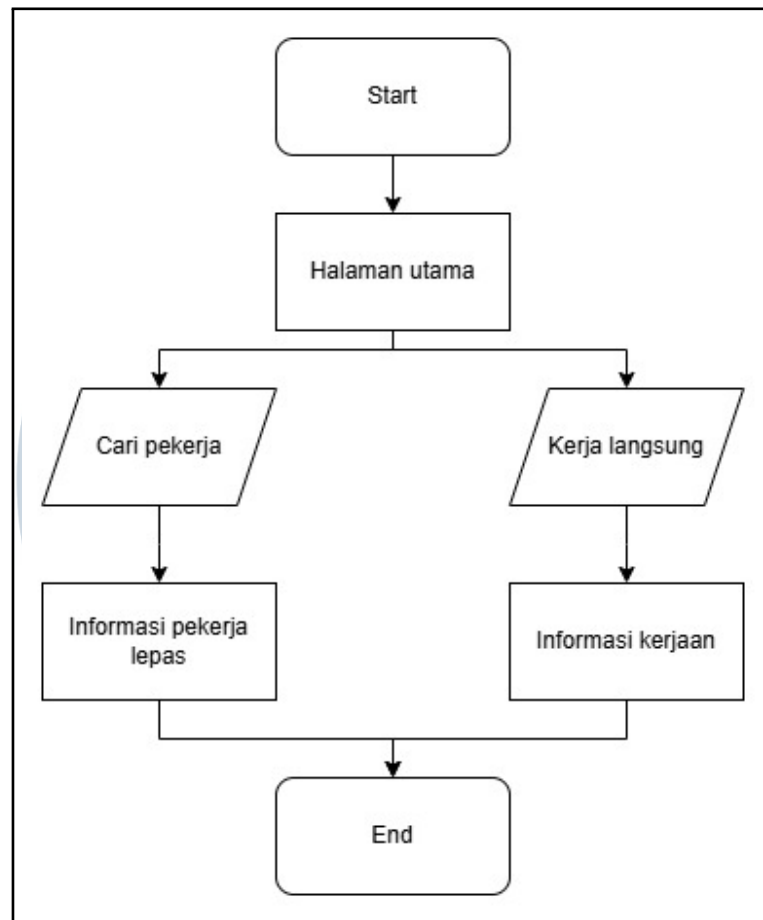
Seluruh ide juga dianalisis menggunakan matriks prioritas berdasarkan dua metrik objektif: dampak (*impact*) terhadap pengalaman pengguna dan kemudahan implementasi (*feasibility*). Pendekatan ini menyarankan penggunaan kuadran untuk menyaring ide dengan efektivitas tinggi [34]. Hasil dari pemetaan ini ditampilkan dalam Gambar 3.11, dan setiap ide dihubungkan langsung dengan kategori *problem statement* pada Tabel 3.5 dan 3.6, menunjukkan keterkaitan antara masalah yang ditemukan dengan solusi yang diajukan secara sistematis dan dapat diverifikasi.

3.3.2 User Flow

User flow adalah representasi visual dari langkah-langkah yang dilalui pengguna saat berinteraksi dengan suatu sistem atau antarmuka untuk mencapai tujuan tertentu, seperti mendaftar akun, mencari pekerjaan, atau melakukan transaksi. Diagram ini digunakan untuk memetakan alur logis dan efisien bagi pengguna dalam menggunakan fitur-fitur utama dari *platform* yang dirancang.

Dalam konteks perancangan UI/UX *website* Freework, *user flow* berfungsi untuk memastikan bahwa setiap interaksi baik dari pekerja lepas maupun klien dapat berjalan lancar tanpa kebingungan. Dengan pemetaan *user flow*, pengembang dapat memahami jalur yang diambil pengguna dari satu titik ke titik lainnya dalam sistem, serta mengidentifikasi potensi hambatan atau titik-titik friksi yang dapat mengganggu pengalaman pengguna. *User flow* ini juga menjadi dasar bagi penyusunan *wireframe* dan prototipe.

Berikut pada Gambar 3.12 merupakan representasi alur pengguna yang belum *login* dalam menggunakan *platform* Freework.



Gambar 3.12. User Flow Belum Login

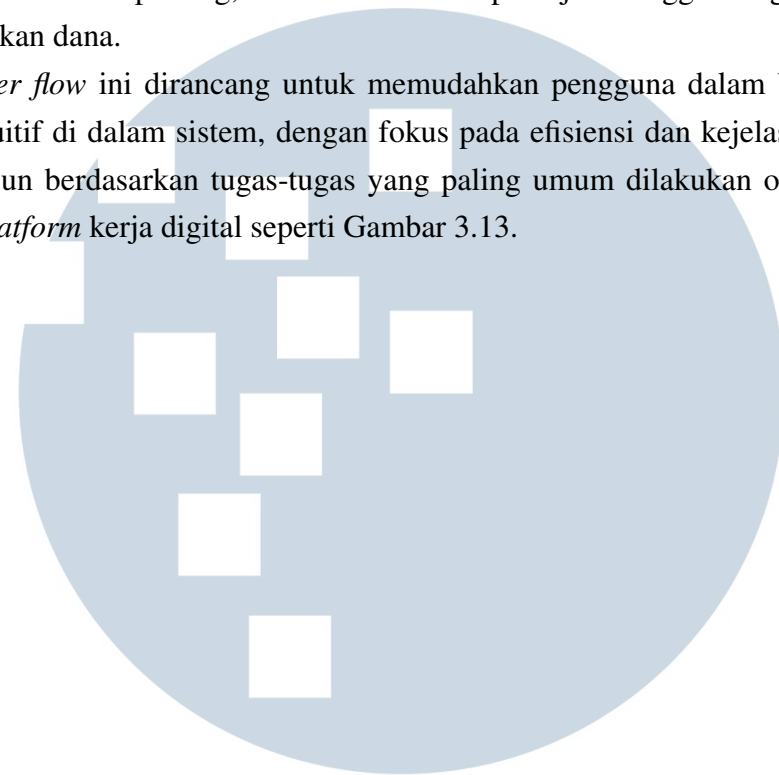
Gambar 3.12 menggambarkan alur pengguna yang mengakses *platform* Freework tanpa melakukan *login* terlebih dahulu. Dari halaman utama, pengguna diberikan dua pilihan peran utama, yaitu sebagai *user* (pekerja lepas) atau sebagai klien (pemberi kerja). Masing-masing peran akan diarahkan ke jalur *login* atau registrasi sesuai kebutuhan.

Jika pengguna telah memiliki akun, maka dapat langsung menuju halaman *login* sesuai peran. Namun jika belum, maka pengguna akan diarahkan ke halaman registrasi yang disesuaikan. Alur ini dibuat sesederhana mungkin agar pengguna baru dapat memahami peran mereka dan masuk ke sistem dengan cepat tanpa kebingungan. Perancangan *user flow* yang jelas pada tahap ini sangat penting untuk memberikan pengalaman pertama yang baik serta mengurangi potensi pengguna meninggalkan *platform* karena kebingungan navigasi.

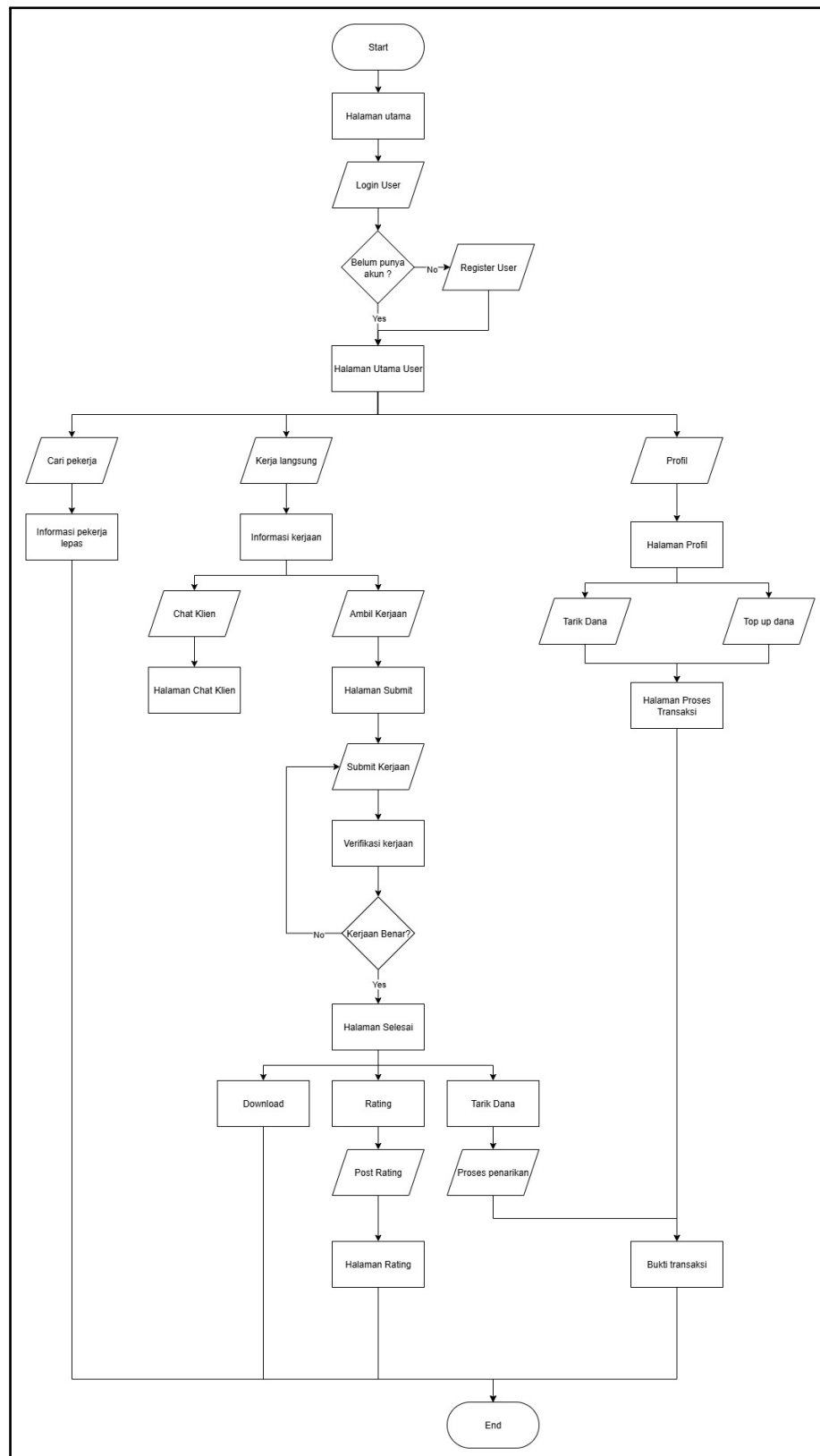
Setelah pengguna berhasil *login* sebagai pekerja lepas, sistem akan mengarahkan pengguna ke berbagai jalur interaksi yang tersedia dalam *platform*.

Diagram *user flow* berikut memetakan alur utama bagi *user* (pekerja lepas) untuk mengakses fitur-fitur penting, mulai dari mencari pekerjaan hingga mengelola profil dan penarikan dana.

User flow ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam bernavigasi secara intuitif di dalam sistem, dengan fokus pada efisiensi dan kejelasan. Setiap jalur disusun berdasarkan tugas-tugas yang paling umum dilakukan oleh pekerja lepas di *platform* kerja digital seperti Gambar 3.13.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

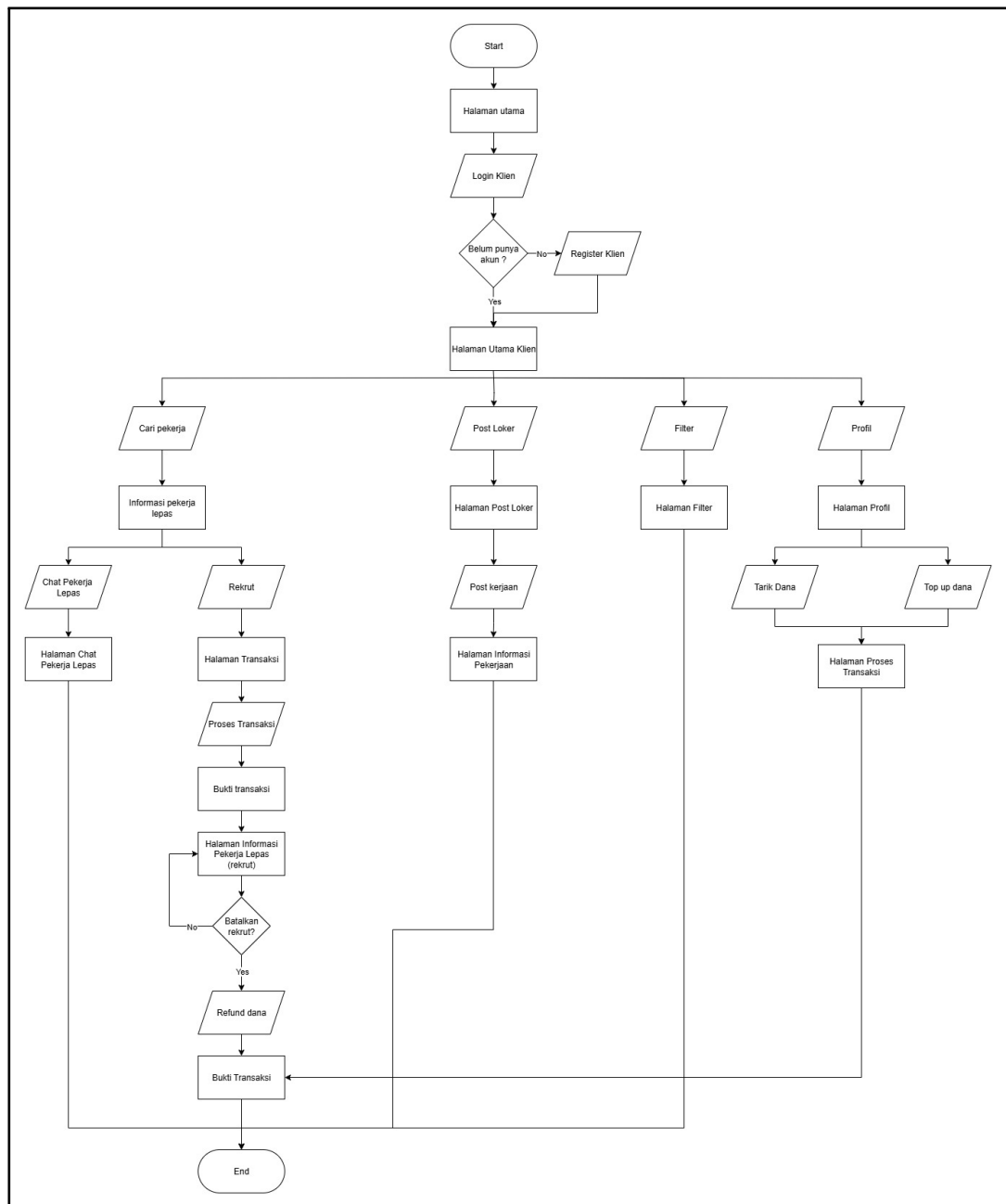


Gambar 3.13. User Flow User Login

Di Gambar 3.13 menunjukkan alur interaksi pengguna setelah *login* sebagai *user* (pekerja lepas) pada *platform* Freework. Pengguna akan diarahkan dari halaman utama ke halaman *login*, dan jika belum memiliki akun, mereka dapat melakukan registrasi terlebih dahulu. Setelah berhasil masuk, pengguna akan berada di halaman utama *user* yang menyediakan tiga fitur utama: pencarian pekerja, kerja langsung, dan pengelolaan profil. Pada fitur kerja langsung, *user* dapat melihat informasi pekerjaan, mengambil proyek, lalu mengirimkan hasil melalui halaman *submit*. Pekerjaan yang dikirimkan akan diverifikasi oleh sistem atau klien, dan jika dinyatakan *valid*, maka *user* diarahkan ke halaman selesai. Di sana, pengguna dapat mengunduh file pekerjaan, memberikan rating terhadap klien, atau melakukan penarikan dana. Untuk proses transaksi seperti *top up* atau penarikan, pengguna akan diarahkan ke halaman proses transaksi dan selanjutnya mendapatkan bukti transaksi sebagai bentuk transparansi. Selain itu, fitur percakapan dengan klien juga tersedia melalui halaman *chat*, sehingga pengguna dapat membangun komunikasi profesional secara langsung. *user flow* ini dirancang untuk memudahkan pekerja lepas dalam menjelajahi semua fitur utama dengan alur yang logis, terstruktur, dan efisien.

Sebagai bagian dari proses desain *platform* Freework, *user flow* untuk klien dibuat untuk menggambarkan alur logis dan sistematis dalam menggunakan fitur-fitur utama bagi pemberi kerja. Klien memiliki kebutuhan yang berbeda dengan pekerja lepas, terutama dalam hal pencarian talenta, pemasangan lowongan, serta proses rekrutmen dan transaksi. Dengan menyusun *user flow* ini, perancang dapat memastikan bahwa pengalaman pengguna klien tetap efisien, jelas, dan minim hambatan, dari awal proses *login* hingga transaksi dan penyelesaian proyek yang ada pada Gambar 3.14.

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



Gambar 3.14. User Flow Klien Login

Gambar 3.14 memperlihatkan alur pengguna klien saat mengakses *platform* Freework. Setelah masuk melalui halaman *login* klien atau melakukan registrasi jika belum memiliki akun, pengguna diarahkan ke halaman utama klien. Di sini, terdapat beberapa cabang fitur utama: cari pekerja, *post* loker, filter, dan profil. Pada fitur pencarian pekerja, klien dapat menjelajahi daftar pekerja lepas yang tersedia dan mengakses halaman informasi pekerja. Selanjutnya, klien dapat

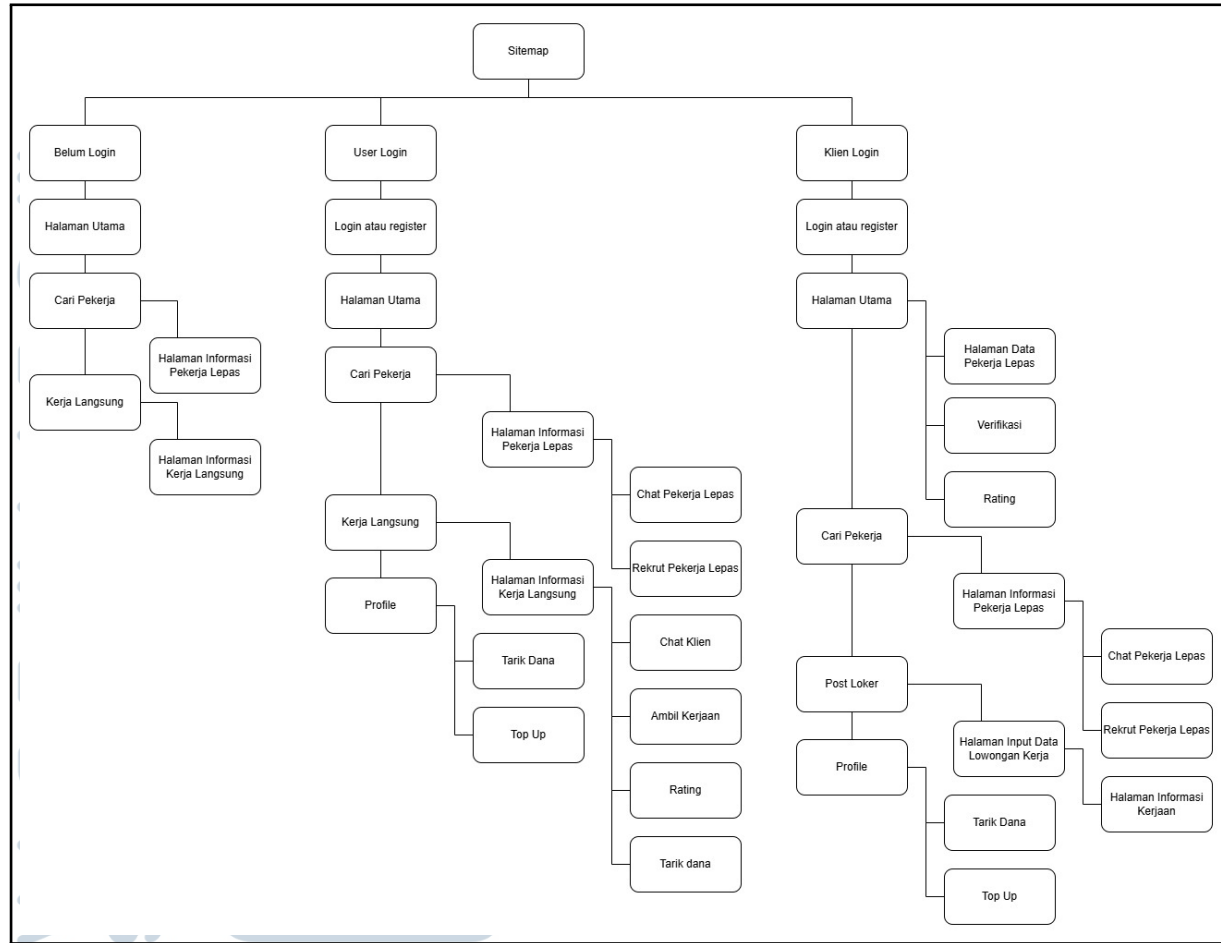
melakukan komunikasi langsung melalui fitur *chat* atau langsung merekrut pekerja lepas pilihan. Proses rekrutmen ini dilanjutkan ke halaman transaksi dan bukti pembayaran. Jika klien berubah pikiran, sistem memberikan opsi pembatalan rekrutmen yang secara otomatis memicu proses *refund* dan mengeluarkan bukti transaksi baru.

Di sisi lain, klien juga dapat membuat lowongan kerja (*post loker*), yang akan mengarahkan ke halaman informasi pekerjaan yang diposting. Selain itu, fitur filter membantu klien mempersempit pencarian berdasarkan kriteria spesifik, sedangkan fitur profil memungkinkan akses ke pengaturan akun, termasuk tarik dana dan *top up* dana, yang seluruhnya akan diproses melalui halaman transaksi. Keseluruhan alur ini dirancang untuk memberikan fleksibilitas penuh kepada klien dalam mengelola proses perekrutan secara profesional dan efisien, sekaligus memberikan transparansi melalui bukti transaksi dan kontrol terhadap proses rekrutmen.

3.3.3 Sitemap

Sitemap merupakan struktur visual yang menggambarkan keseluruhan arsitektur navigasi dari sebuah *website*. Dalam konteks perancangan *platform* Freework, *sitemap* disusun untuk menunjukkan hubungan antarhalaman dari sudut pandang tiga jenis pengguna utama, yaitu pengguna yang belum *login*, pekerja lepas (*user*), dan klien (pemberi kerja). *Sitemap* ini berfungsi sebagai acuan dalam pengembangan hierarki navigasi yang logis dan mudah dipahami, serta mempermudah proses *wireframing* dan *prototyping* UI/UX secara keseluruhan. Dengan adanya *sitemap*, *developer* dan *designer* dapat memastikan bahwa setiap fitur memiliki jalur akses yang jelas dan terintegrasi dengan baik dalam sistem seperti Gambar 3.15.

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



Gambar 3.15. Sitemap

Gambar 3.15 menunjukkan *sitemap* dari *website* Freework yang terbagi menjadi tiga cabang utama, yaitu pengguna belum *login*, *user login*, dan klien *login*. Pada jalur pengguna belum *login*, akses terbatas pada halaman utama, pencarian pekerja, dan informasi kerja langsung. Setelah *login* sebagai *user*, pengguna memperoleh akses ke fitur pencarian pekerjaan, kerja langsung, profil, serta fitur keuangan seperti tarik dana dan *top up*. Selain itu, *user* juga dapat melihat informasi pekerjaan, mengirim hasil kerja, melakukan chat dengan klien, serta memberikan rating.

Sementara itu, klien yang sudah *login* dapat mengakses berbagai fitur seperti pencarian pekerja, posting lowongan kerja, melihat informasi pekerja lepas, melakukan verifikasi, serta memberi rating. Klien juga dapat berinteraksi melalui chat dan merekrut pekerja lepas dari halaman informasi yang tersedia. Fitur transaksi keuangan seperti tarik dana dan *top up* juga tersedia dalam jalur ini. Keseluruhan struktur *sitemap* ini memperjelas arsitektur navigasi dan mendukung rancangan sistem yang terorganisir, memastikan setiap peran pengguna memiliki akses yang sesuai dengan kebutuhannya.

3.4 Prototype 1

Tahap *Prototype* dalam *Design Thinking* menurut Curedale (2016) menekankan pentingnya membuat serangkaian prototipe dengan cepat untuk menguji dan memperbaiki desain secara berkelanjutan [25]. Pendekatan tersebut menekankan pentingnya prototyping sebagai proses iteratif yang memungkinkan desainer belajar secara langsung dari pengalaman pengguna sebelum melanjutkan ke tahap implementasi.

Dalam proyek ini, prototipe dirancang menggunakan *tools* desain UI/UX berbasis vektor, yaitu Figma. Desain yang dikembangkan mencakup halaman utama (*landing page*), alur registrasi, *login* pengguna dan klien, serta interaksi awal dengan fitur utama seperti pencarian pekerja lepas, pengambilan pekerjaan, hingga halaman penarikan dana.

Pembuatan prototipe ini disusun berdasarkan hasil proses *define* dan *ideate*, dengan mengacu pada tiga kategori masalah utama yang ditemukan, yaitu faktor pribadi, sistem rekrutmen, dan kondisi pasar kerja. Prototipe ini juga mengimplementasikan prinsip-prinsip desain dari 8 Golden Rules sebagai dasar sistematis dalam penyusunan struktur dan interaksi antarmuka pengguna [15].

Sebagai indikator objektif kelayakan prototipe, digunakan pendekatan dari

Houde dan Hill (1997) yang menyatakan bahwa prototipe yang baik harus mampu mencerminkan skenario nyata penggunaan secara lengkap, mencakup alur interaksi utama [35]. Dalam hal ini, prototipe pertama yang dikembangkan terdiri dari 56 *layer* interaktif dan digunakan untuk validasi awal melalui *usability testing* kepada lima pengguna. Hasil pengujian menunjukkan sejumlah kendala dalam navigasi dan label fitur. Berdasarkan temuan tersebut, dilakukan iterasi dan penyempurnaan desain.

Evaluasi pada tahap *Prototype* dilakukan secara kuantitatif berdasarkan hasil desain di Figma. Penilaian mencakup jumlah layer, alur pengguna, serta komponen yang digunakan ulang. Hasil rekap disajikan pada Tabel 3.8 berikut:

Tabel 3.8. Evaluasi Kuantitatif Prototype

Aspek	Hasil
Jumlah layer	56 layer
Jumlah user flow	5 (alur maju selesai)
Interaktivitas	Belum semua tombol terhubung
Komponen reusable	5 (ikon, tombol, navbar, footer, kartu)

Dari Tabel 3.8 Prototype terdiri dari 56 layer dan mencakup 5 alur utama yang telah selesai dirancang untuk navigasi maju, meskipun belum semua tombol ditautkan. Lima komponen UI digunakan secara konsisten. Hasil ini menunjukkan prototipe siap untuk diuji pada tahap selanjutnya.

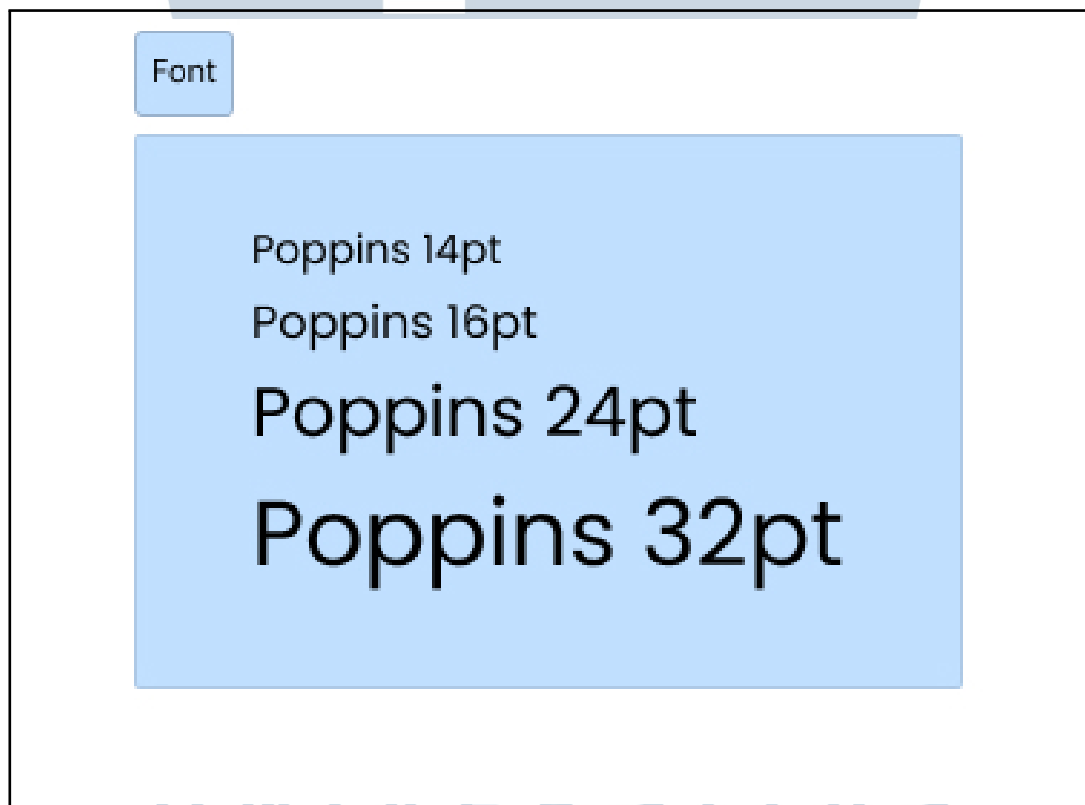
Desain disusun agar memenuhi aspek konsistensi visual, kemudahan navigasi, aksesibilitas, dan kemudahan penggunaan, sekaligus dapat diuji secara langsung oleh pengguna dalam tahap berikutnya, yaitu *usability testing* dan pengukuran dengan metode EUCS. Dengan pendekatan ini, prototipe tidak hanya berfungsi sebagai tampilan antarmuka, tetapi juga sebagai alat ukur efektivitas rancangan terhadap kebutuhan pengguna.

3.4.1 Design System

Design system merupakan sekumpulan aturan, prinsip visual, dan komponen desain yang disusun secara konsisten untuk membangun antarmuka pengguna (UI) dalam suatu *platform* digital. Dengan adanya *design system*, proses perancangan dan pengembangan menjadi lebih terarah, efisien, dan konsisten di seluruh halaman dan fitur. Pada proyek Freework, *design system* digunakan sebagai fondasi dalam

membangun identitas visual aplikasi, sekaligus memastikan bahwa setiap elemen UI memiliki fungsi yang jelas, mudah digunakan, dan dapat diakses oleh berbagai tipe pengguna. Design system yang dirancang mencakup elemen-elemen seperti *font*, warna, tombol, serta gaya visual untuk konten dan *layout*.

Hal yang pertama dalam pembuatan *design system* yaitu memilih jenis *font* yang digunakan dalam pengembangan antarmuka pengguna (UI) pada *platform* Freework seperti pada Gambar 3.16. Pemilihan *font* merupakan bagian penting dari *design system* karena berpengaruh langsung terhadap keterbacaan, kesan visual, serta konsistensi identitas desain. *font* harus mampu menyampaikan pesan yang profesional, modern, dan mudah dicerna oleh berbagai tipe pengguna, baik dari sisi pekerja lepas maupun klien.

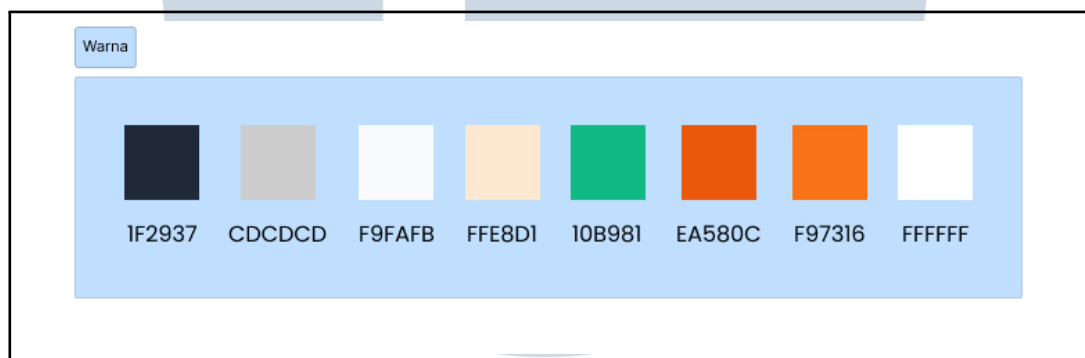


Gambar 3.16. Font — Menampilkan jenis huruf utama yang digunakan dalam antarmuka Freework. Font dipilih berdasarkan keterbacaan dan kesesuaian dengan karakter platform profesional.

Pada Gambar 3.16 digunakan jenis *font* Poppins sebagai *font* utama (*primary font*). Poppins dipilih karena memiliki bentuk huruf yang bersih, proporsional, dan mendukung tampilan minimalis serta modern yang ingin disampaikan oleh *platform*. Variasi ukuran dan ketebalan *font* digunakan secara konsisten untuk

membedakan elemen-elemen visual seperti judul, subjudul, isi konten, tombol, dan label. Penggunaan *font* ini juga dioptimalkan agar nyaman dibaca di berbagai perangkat dan ukuran layar.

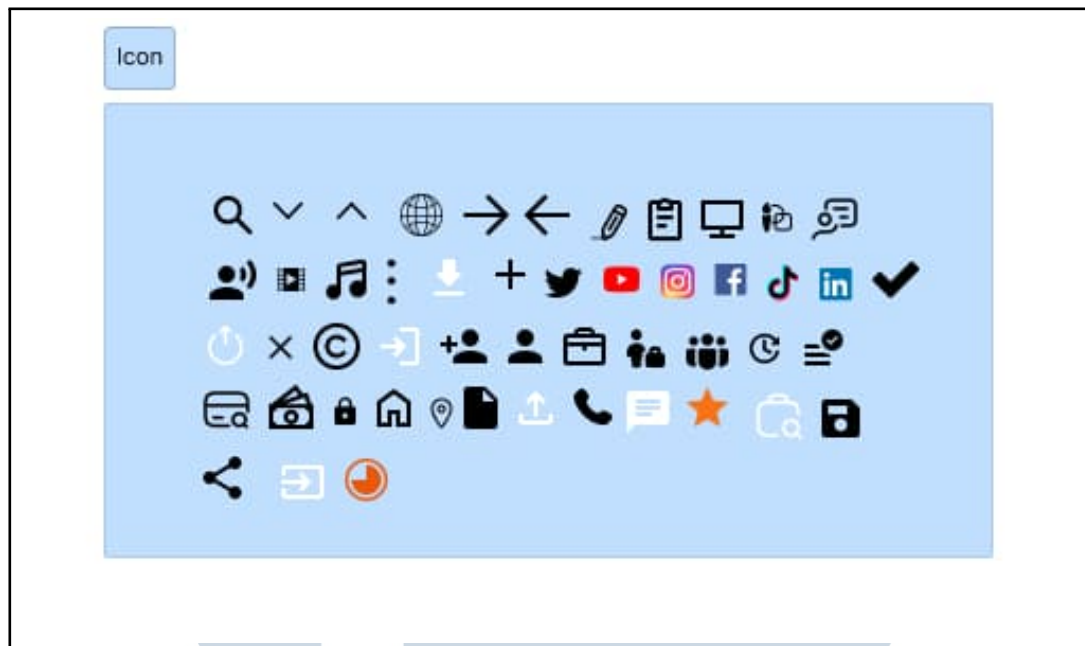
Kemudian pada Gambar 3.17, palet warna utama yang digunakan dalam rancangan desain visual *platform* Freework merupakan elemen penting dalam *design system* karena tidak hanya mempengaruhi estetika tampilan, tetapi juga memberikan makna psikologis, menciptakan hirarki visual, serta memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan antarmuka. Warna harus digunakan secara konsisten agar setiap elemen memiliki identitas visual yang mudah dikenali oleh pengguna.



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.

Skema warna utama seperti Gambar 3.17, berupa kombinasi oranye terang sebagai warna utama (*primary*), abu-abu muda hingga tua sebagai warna netral (*neutral*), serta hitam dan putih sebagai warna dasar. Warna oranye dipilih karena memberikan kesan energik, ramah, dan dinamis—sesuai dengan semangat *platform* yang mendukung produktivitas para pekerja lepas dan klien. Sementara warna abu-abu digunakan untuk elemen latar belakang, garis bantu, dan teks sekunder guna menjaga keseimbangan visual. Seluruh warna ini telah ditentukan kode warnanya (*hex code*) dan dipetakan dalam kategori masing-masing agar dapat digunakan secara konsisten dalam proses pengembangan antarmuka.

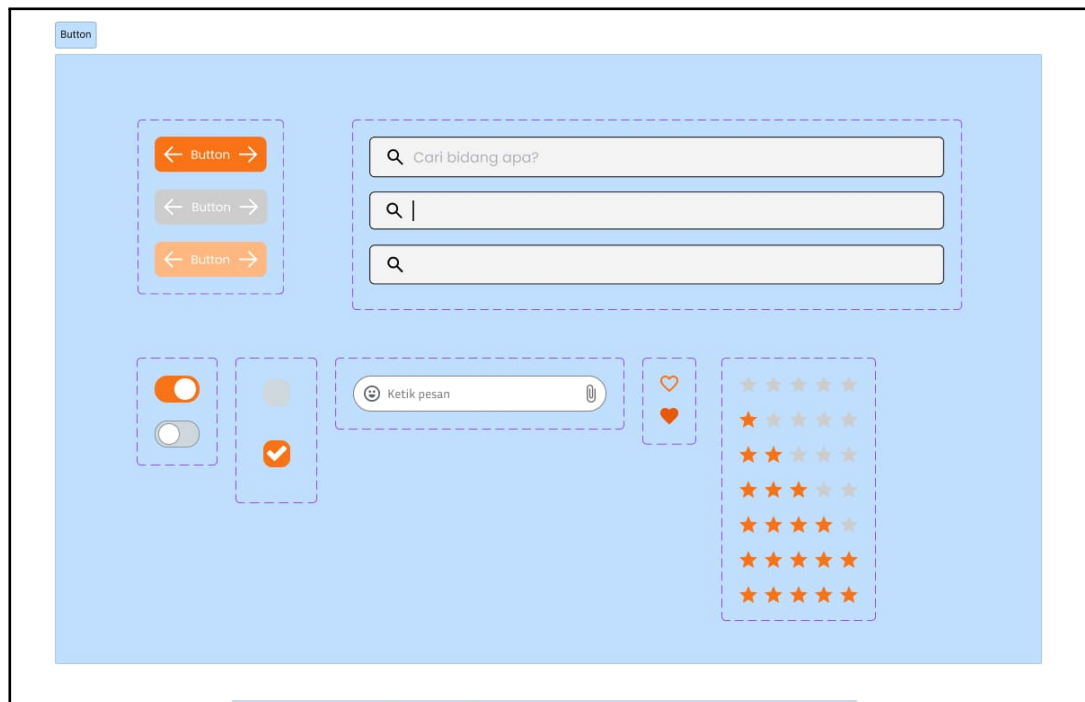
Ikon merupakan bagian penting dari *design system* karena berfungsi sebagai representasi visual yang membantu mempercepat pemahaman pengguna terhadap fungsi suatu elemen atau tindakan tertentu seperti pada Gambar 3.18. Desain ikon yang konsisten, intuitif, dan mudah dikenali akan memperkuat struktur navigasi serta meningkatkan efisiensi interaksi pengguna.



Gambar 3.18. Ikon — Menampilkan kumpulan ikon yang digunakan untuk mendukung navigasi dan interaksi pengguna, seperti ikon pencarian, profil, dan notifikasi.

Ikon-ikon digunakan untuk berbagai fungsi utama dari Gambar 3.18 seperti profil, pencarian, notifikasi, percakapan, dan aksi lainnya. Seluruh ikon menggunakan gaya garis (*outline*) yang bersih dan minimalis agar tetap sesuai dengan keseluruhan estetika desain yang modern dan ringan. Ikon juga diberikan ukuran dan jarak yang proporsional, serta menggunakan warna abu-abu gelap atau oranye tergantung pada status aktif atau pasifnya. Desain ini memastikan bahwa pengguna—baik pekerja lepas maupun klien dapat dengan cepat mengenali fungsi ikon tanpa perlu membaca label secara eksplisit. Dengan demikian, penggunaan ikon dalam Freework mendukung pengalaman antarmuka yang lebih efisien dan menyenangkan [36].

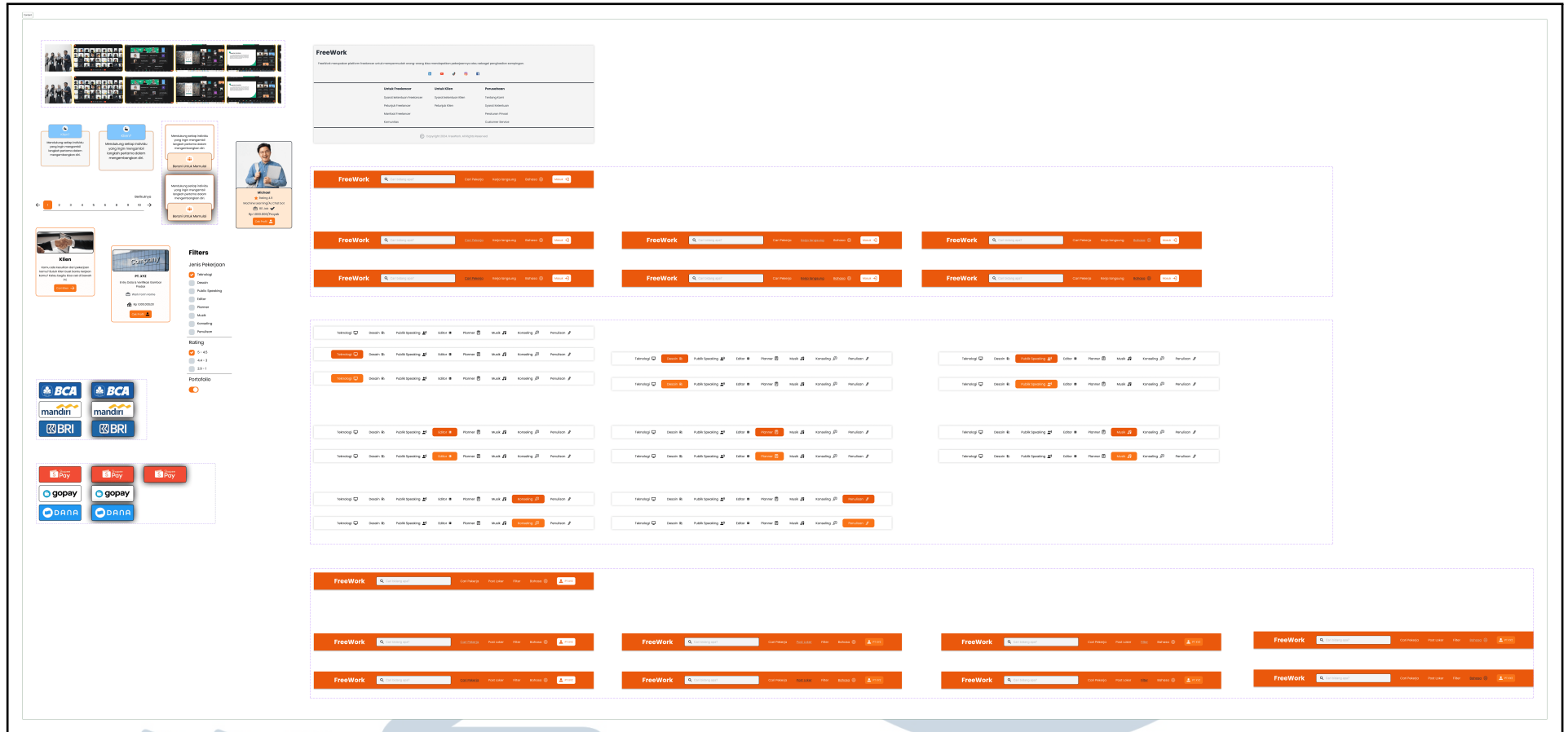
Selanjutnya, Gambar 3.19 menunjukkan rancangan komponen tombol (*button*). *Button* penting untuk mengarahkan tindakan pengguna (*call to action*). Oleh karena itu, desain *button* harus memperhatikan aspek keterlihatan (*visibility*), keterbacaan (*readability*), dan konsistensi bentuk di seluruh halaman aplikasi. *Button* juga menjadi penanda utama untuk tindakan penting seperti *login*, daftar kerja, kirim proyek, atau tarik dana.



Gambar 3.19. Button — Desain tombol-tombol utama pada platform, mencakup gaya primer dan sekunder serta respons hover yang mendukung aksesibilitas.

Pada Gambar 3.19, tombol dirancang dengan bentuk persegi membulat (*rounded rectangle*), menggunakan warna oranye sebagai warna utama untuk tindakan primer, dan abu-abu untuk tindakan sekunder atau nonaktif. Terdapat variasi *button* berdasarkan fungsinya, seperti *primary button*, *secondary button*, dan *disabled button*, masing-masing memiliki perbedaan warna dan intensitas untuk membedakan urgensi tindakan. Tipografi pada button menggunakan font Poppins dengan ukuran dan ketebalan yang disesuaikan agar tetap terbaca dengan jelas. Dengan desain button yang konsisten dan kontras warna yang cukup, pengguna baik pekerja lepas maupun klien dapat dengan mudah mengenali tindakan utama dalam setiap halaman.

Terakhir yaitu konten pada Gambar 3.20 yang menampilkan contoh elemen konten visual yang digunakan dalam *platform* Freework. Dalam konteks desain UI, konten tidak hanya mencakup teks, namun juga mencakup ilustrasi, *layout* komponen, serta bagaimana informasi disajikan secara visual kepada pengguna. Elemen-elemen ini dirancang untuk memberikan kesan profesional sekaligus ramah, agar pengguna merasa nyaman saat berinteraksi dengan *platform*.



Gambar 3.20. Content — Tampilan konten teks dan ilustrasi dalam layout Freework. Menunjukkan tata letak yang informatif namun tetap bersih secara visual.

Konten yang digunakan dalam Freework seperti Gambar 3.20 didominasi oleh ilustrasi dua dimensi bergaya *flat* yang merepresentasikan suasana kerja digital dan kolaboratif. Warna ilustrasi disesuaikan dengan palet utama desain agar tetap harmonis dengan elemen lainnya. Selain itu, penggunaan iconografi pendukung, heading yang tegas, serta spasi antar elemen yang cukup memberikan ritme visual yang baik bagi pengguna. Penempatan teks dan visual disusun dengan prinsip hirarki informasi sehingga pengguna baik pekerja lepas maupun klien dapat mencerna isi halaman dengan mudah. Pendekatan ini mendukung tidak hanya estetika, tetapi juga aksesibilitas dan kejelasan informasi di seluruh tampilan *platform*.

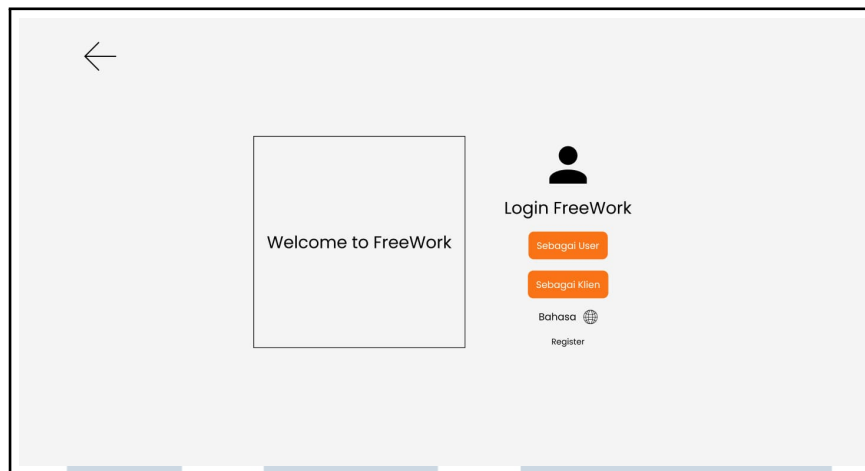
3.4.2 Wireframe dan Mockup

Wireframe dan *mockup* adalah rancangan awal dari antarmuka aplikasi. Tujuannya adalah untuk menggambarkan struktur halaman dan alur navigasi pengguna secara fungsional sebelum elemen visual seperti warna, ikon, dan tipografi diterapkan. *wireframe* dan *mockup* sangat membantu dalam memvalidasi susunan elemen UI dan *UX flow* secara cepat.

Pada proyek ini, *wireframe* dan *mockup* dirancang untuk beberapa halaman kunci, yaitu halaman utama (beranda), halaman registrasi, *login*, tampilan profil pekerja lepas, pencarian pekerjaan, dan proses pengambilan pekerjaan langsung. Seluruh *wireframe* dan *mockup* dirancang berdasarkan hasil pemetaan ide dan prioritas fitur yang diperoleh dari tahap *ideation*.

A Login dan Registrasi

Pada Gambar 5.17 menampilkan *wireframe* dan *mockup* untuk halaman *login* pada *platform* Freework. Halaman ini merupakan titik masuk utama bagi pengguna untuk mengakses sistem, baik sebagai pekerja lepas maupun sebagai klien. Tujuan dari desain *wireframe* dan *mockup* ini adalah memastikan alur masuk akun dapat dipahami dengan mudah dan memiliki susunan elemen yang efisien sebelum dikembangkan ke tahap visual desain.

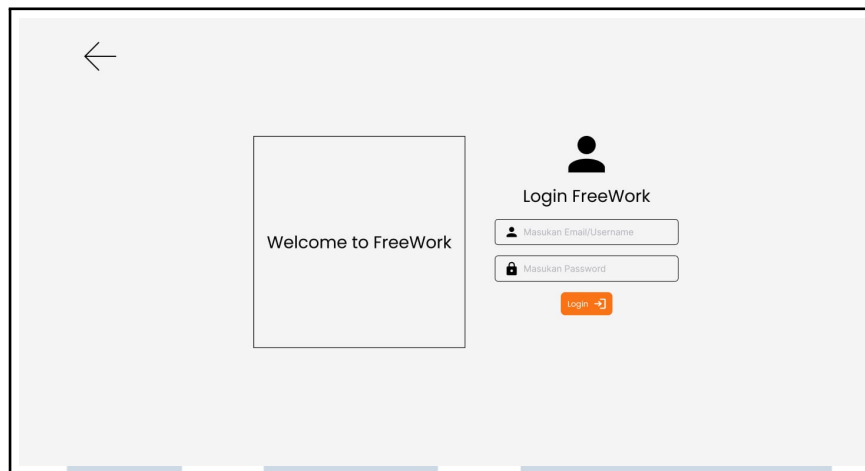


Gambar 3.21. Halaman Login — Halaman awal untuk masuk ke platform Freework. Pengguna diminta memilih peran sebagai user atau klien.

Tampilan *wireframe* di Gambar 3.21 memberikan tiga pilihan utama kepada pengguna, yaitu *login sebagai user* (pekerja lepas), *login sebagai klien* (perusahaan atau pemberi kerja), atau daftar akun baru bagi pengguna yang belum memiliki akun. Desain dibuat sangat minimalis dengan fokus pada tombol-tombol aksi yang jelas, berukuran besar, dan mudah diakses. Halaman ini menjadi gerbang pertama sebelum pengguna diarahkan ke formulir *login* atau pendaftaran, dan bertujuan untuk mengurangi kebingungan bagi pengguna baru dengan memperjelas peran yang ingin mereka ambil dalam *platform*.

Kemudian Gambar 3.22 menampilkan tampilan *wireframe* dan *mockup* untuk halaman *login user* pada *platform* Freework. Halaman ini diperuntukkan bagi pengguna yang berperan sebagai pekerja lepas untuk mengakses akun mereka dan masuk ke sistem. Fokus utama dari desain *wireframe* dan *mockup* ini adalah memastikan pengalaman *login* yang cepat, sederhana, dan mudah dimengerti tanpa distraksi visual yang berlebihan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

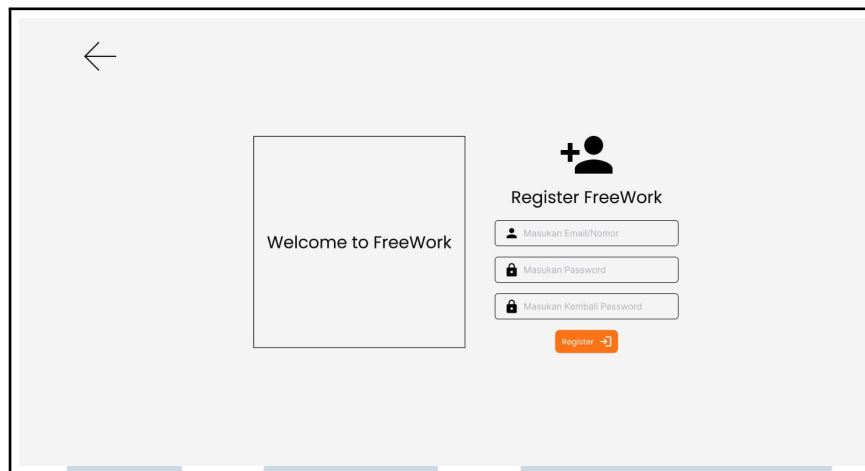


Gambar 3.22. Halaman Login User — Halaman login yang dirancang khusus untuk pengguna dengan peran sebagai pekerja lepas. Tampilan disederhanakan agar lebih fokus dan cepat diakses.

Tampilan halaman *login* seperti Gambar 3.22 dirancang secara fungsional, menampilkan elemen-elemen inti seperti input email, password, serta tombol masuk yang menonjol secara visual. Komposisi antar elemen dibuat simetris dan terpusat agar memberikan kesan bersih dan profesional. Halaman ini menjadi pintu masuk utama bagi pekerja lepas untuk mulai mencari pekerjaan, melihat *dashboard* proyek, atau mengatur profil mereka. Desain *wireframe* dan *mockup* ini memastikan struktur dan alur pengguna sudah efektif sebelum masuk ke tahap desain visual (*high-fidelity prototype*).

Pada *wireframe* dan *mockup* halaman *login* dan registrasi akun seperti gambar 3.22 dan 5.20, memiliki proses yang sama seperti *user* dan klien yang digunakan untuk kedua peran pengguna di *platform* Freework. Halaman ini merupakan titik awal sebelum pengguna memasuki sistem, dan dirancang secara konsisten agar proses akses akun menjadi mudah dipahami oleh semua jenis pengguna.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

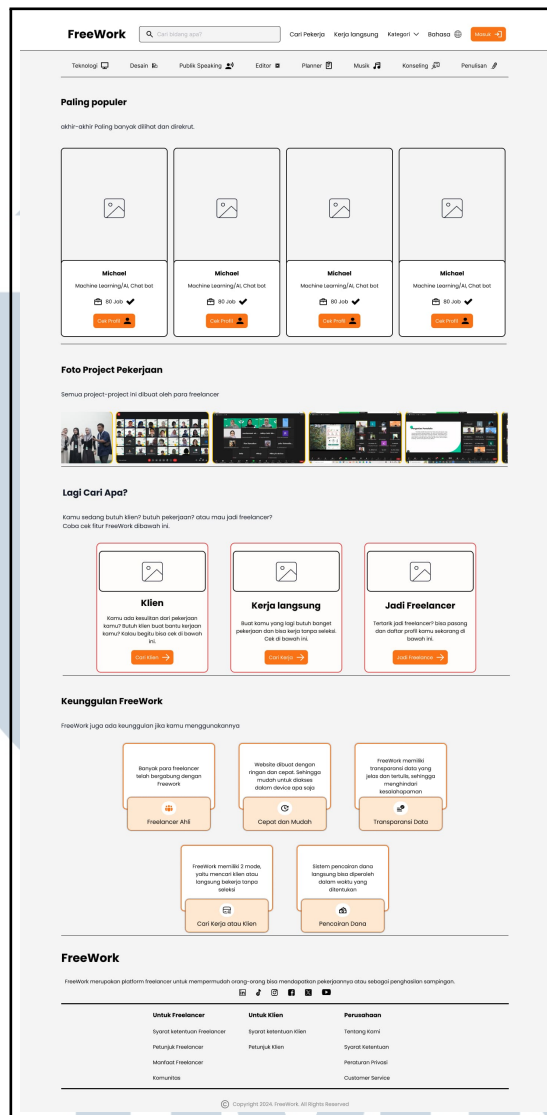


Gambar 3.23. Halaman Register User — Digunakan oleh calon pekerja lepas atau klien untuk membuat akun baru. Formulir mencakup nama, email, password, dan peran pengguna.

Dalam halaman pada Gambar 3.23, pengguna diminta langsung memasukkan informasi dasar seperti, email atau nomor telepon, dan kata sandi untuk kebutuhan registrasi, atau hanya email dan kata sandi untuk *login*. Desain dibuat polos agar antarmuka tampak bersih dan fokus pada proses utama. Struktur *wireframe* dan *mockup* ini disusun untuk mengarahkan pengguna langsung ke dalam sistem tanpa distraksi, serta menyederhanakan proses *login* dan registrasi agar lebih cepat dan efisien baik bagi *user* maupun klien.

B Halaman Konten

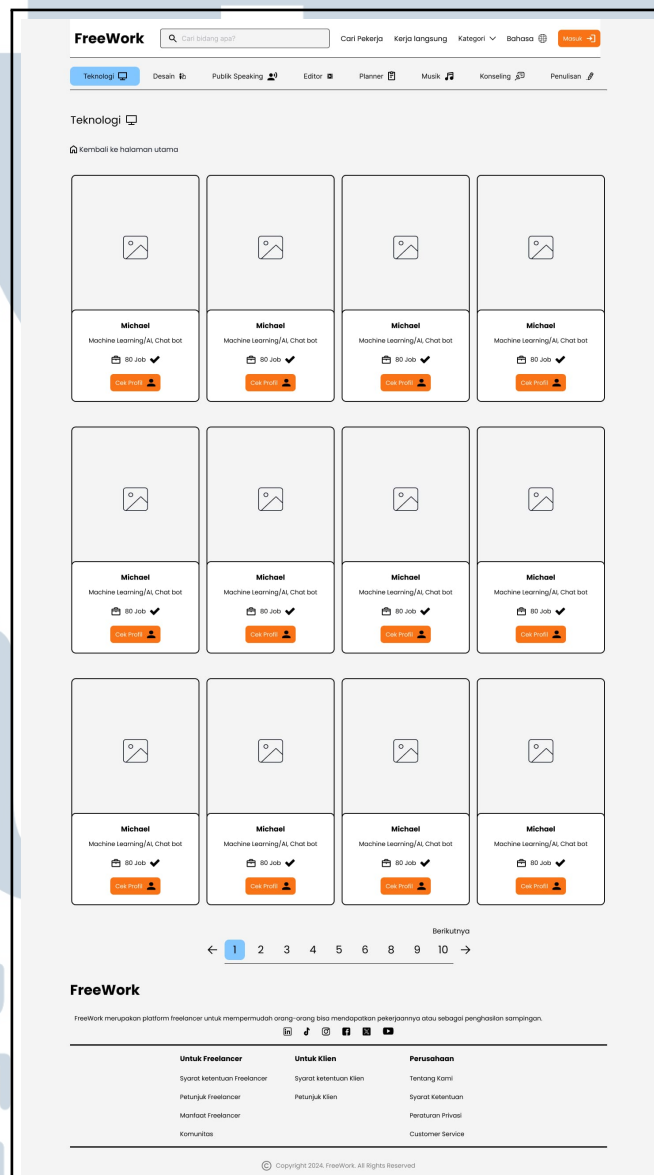
Saat orang mengunjungi *website* Freework. Halaman yang akan ditampilkan pertama yaitu halaman utama yang belum *login* seperti Gambar 3.24. Halaman ini merupakan titik pertama interaksi antara pengguna dan *platform*, sehingga dirancang untuk langsung memperkenalkan fungsi utama Freework secara singkat namun menarik. Desain difokuskan pada penyampaian pesan inti bahwa *platform* ini adalah tempat bagi pekerja lepas dan klien untuk saling terhubung secara profesional.



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.

Tampilan halaman utama pada Gambar 3.24 disusun dengan susunan elemen visual yang terstruktur. Terdapat bagian navigasi atas dengan pilihan menu dasar seperti informasi *platform* dan tombol masuk. Di bagian tengah halaman, terdapat *headline* ajakan (*hero section*) yang memperkenalkan *platform* serta tombol aksi untuk memulai. Elemen visual seperti ilustrasi, teks deskriptif, dan *call to action* disusun secara vertikal untuk memudahkan pengguna baru memahami manfaat utama *platform* ini. Dengan desain *wireframe* dan *mockup* yang sederhana dan fokus pada komunikasi awal yang efektif, halaman ini dirancang untuk menarik minat pengguna sebelum mereka *login* ke dalam sistem.

Kemudian pada Gambar 3.25 memperlihatkan *wireframe* dan *mockup* dari halaman pencarian pekerja, yang dapat diakses pengguna melalui fitur “Cari Pekerja” di navigasi utama. Halaman ini menjadi salah satu fungsi utama *platform* Freework, di mana klien dapat mencari dan menjelajahi daftar pekerja lepas berdasarkan kriteria tertentu. Tujuan desain halaman ini adalah menyajikan informasi pekerja secara ringkas namun informatif, serta mempermudah pengguna dalam menemukan talenta yang sesuai dengan kebutuhan proyek mereka.



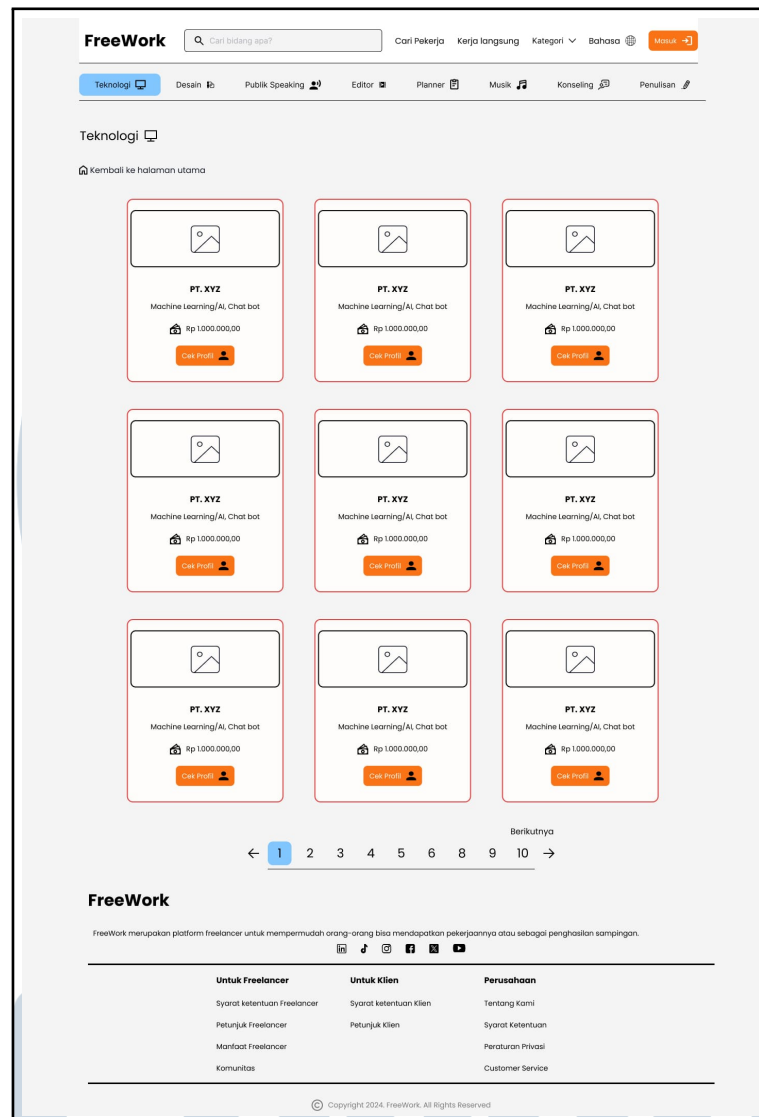
Gambar 3.25. Halaman Pekerja — Berfungsi sebagai dashboard pekerja lepas. Menampilkan informasi proyek aktif, dan akses ke fitur utama lainnya.

Tampilan halaman di Gambar 3.25 disusun dalam bentuk grid yang

menampilkan kartu profil setiap pekerja lepas. Setiap kartu menampilkan informasi ringkas berupa nama, bidang keahlian, jumlah pekerjaan yang telah diselesaikan, serta tombol aksi “Cek Profil”. Pengguna juga dapat menavigasi halaman menggunakan *pagination* di bagian bawah untuk menjelajahi lebih banyak pekerja lepas. Halaman ini bersifat terfokus pada satu kategori (dalam contoh ini: Teknologi) dan dirancang agar pengguna dapat membandingkan banyak profil secara visual dalam satu layar. Dengan struktur visual yang bersih dan terorganisir, halaman ini memberikan pengalaman menjelajah yang efisien dan intuitif bagi pengguna.

Selanjutnya di fitur “kerja Langsung” memiliki *wireframe* dan *mockup* mirip dengan halaman “Cari pekerja”, di mana pengguna yang berperan sebagai pekerja lepas dapat melihat daftar proyek yang tersedia berdasarkan kategori. Dalam contoh ini, halaman menunjukkan proyek-proyek dalam kategori Teknologi. Desain halaman ini bertujuan untuk memudahkan pekerja lepas dalam menjelajahi berbagai peluang kerja dari klien yang telah mempublikasikan kebutuhan proyek mereka seperti pada Gambar 3.26.



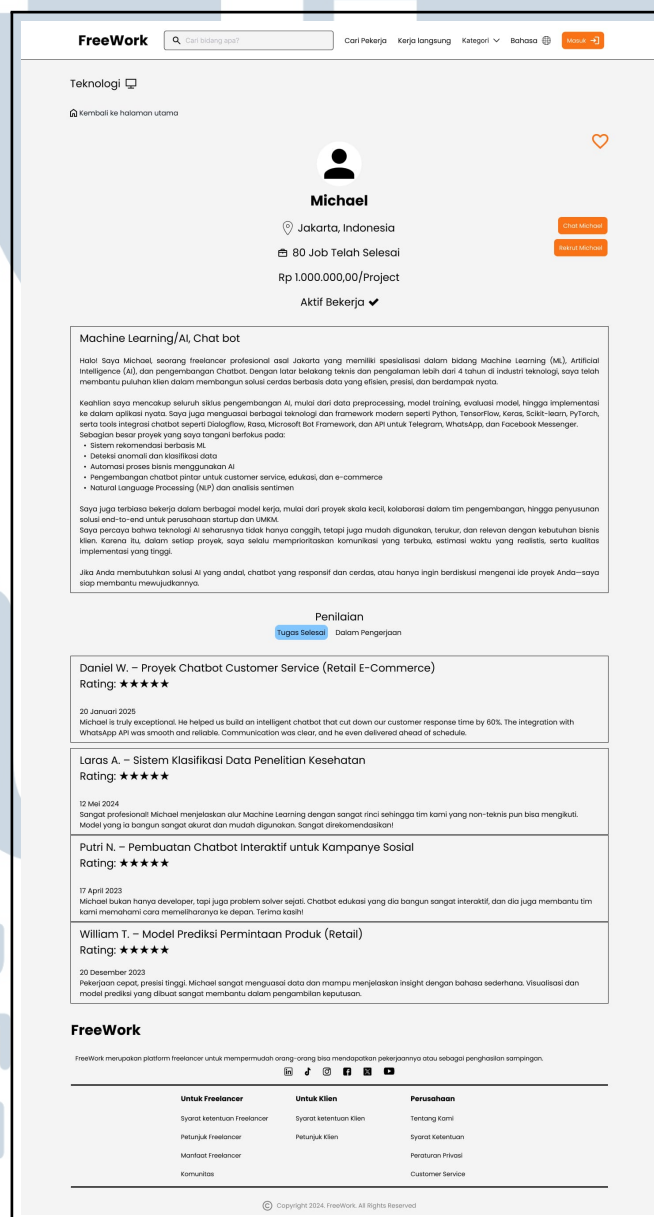


Gambar 3.26. Halaman Cari Kerjaan — Menampilkan daftar proyek yang tersedia bagi pekerja lepas. Pengguna dapat menggunakan Navbar untuk menemukan pekerjaan yang sesuai dengan bidang dan keterampilan.

Tampilan halaman pada Gambar 3.26 disusun dalam bentuk grid kartu proyek yang menampilkan informasi ringkas seperti nama perusahaan (klien), bidang pekerjaan, dan estimasi bayaran proyek. Setiap kartu juga dilengkapi dengan tombol “Cek Profil” agar pekerja lepas dapat mengetahui lebih lanjut tentang detail klien sebelum mengambil proyek. Di bagian bawah halaman, terdapat sistem navigasi halaman (*pagination*) yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi proyek lain yang belum ditampilkan. Warna aksen oranye dan garis tepi merah digunakan untuk memberikan penekanan visual bahwa halaman ini berkaitan dengan proyek yang dapat langsung diambil. Dengan struktur ini, halaman Cari

Kerjaan memberikan pengalaman yang terfokus dan efisien dalam menjelajahi peluang kerja bagi para pengguna.

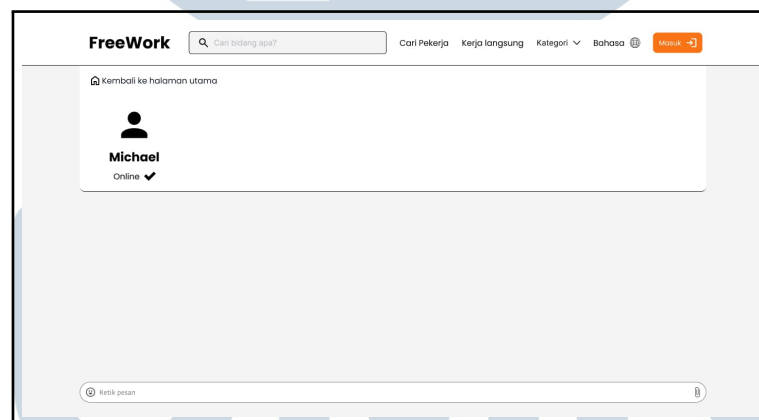
Lalu pada Gambar 3.27 menampilkan *wireframe* dan *mockup* dari halaman informasi profil seorang pekerja lepas, dalam hal ini contoh pengguna bernama Michael. Halaman ini muncul ketika pengguna lain (biasanya klien) mengklik tombol “Cek Profil” pada daftar pekerja lepas. Tujuan utama dari desain halaman ini adalah untuk menyajikan informasi lengkap dan terpercaya tentang seorang pekerja lepas guna membantu proses evaluasi dan perekrutan secara lebih objektif.



Gambar 3.27. Halaman Informasi Michael — Tampilan detail profil pekerja lepas bernama Michael, berisi deskripsi diri, keahlian, portofolio, serta rating dari klien sebelumnya.

Halaman profil di Gambar 3.27 menampilkan sejumlah informasi penting mengenai Michael, seperti lokasi, jumlah pekerjaan yang telah diselesaikan, tarif per proyek, dan status aktif. Di bagian bawah, terdapat deskripsi mendalam mengenai bidang keahlian dalam hal ini *Machine Learning* dan *Chatbot* serta pengalaman proyek yang pernah dikerjakan. Selain itu, halaman ini juga menyediakan tombol “Chat” dan “Rekrut” untuk memudahkan interaksi langsung antara klien dan pekerja lepas. Penempatan informasi dibuat secara berurutan dari atas ke bawah, sehingga mudah dipindai oleh pengguna. Desain ini mengutamakan transparansi, kepercayaan, dan kemudahan akses informasi sebagai bagian dari upaya menciptakan *platform* yang profesional dan inklusif.

Setelah halaman profil dipekerja lepas michael ditampilkan, terdapat halaman *Chat* Michael seperti Gambar 3.28, yaitu fitur percakapan langsung antara klien dan pekerja lepas dalam *platform* Freework. Halaman ini muncul ketika pengguna menekan tombol “Chat” di halaman profil pekerja. Fitur ini berfungsi untuk memfasilitasi komunikasi profesional yang cepat, langsung, dan terstruktur sebelum maupun sesudah proyek berlangsung.

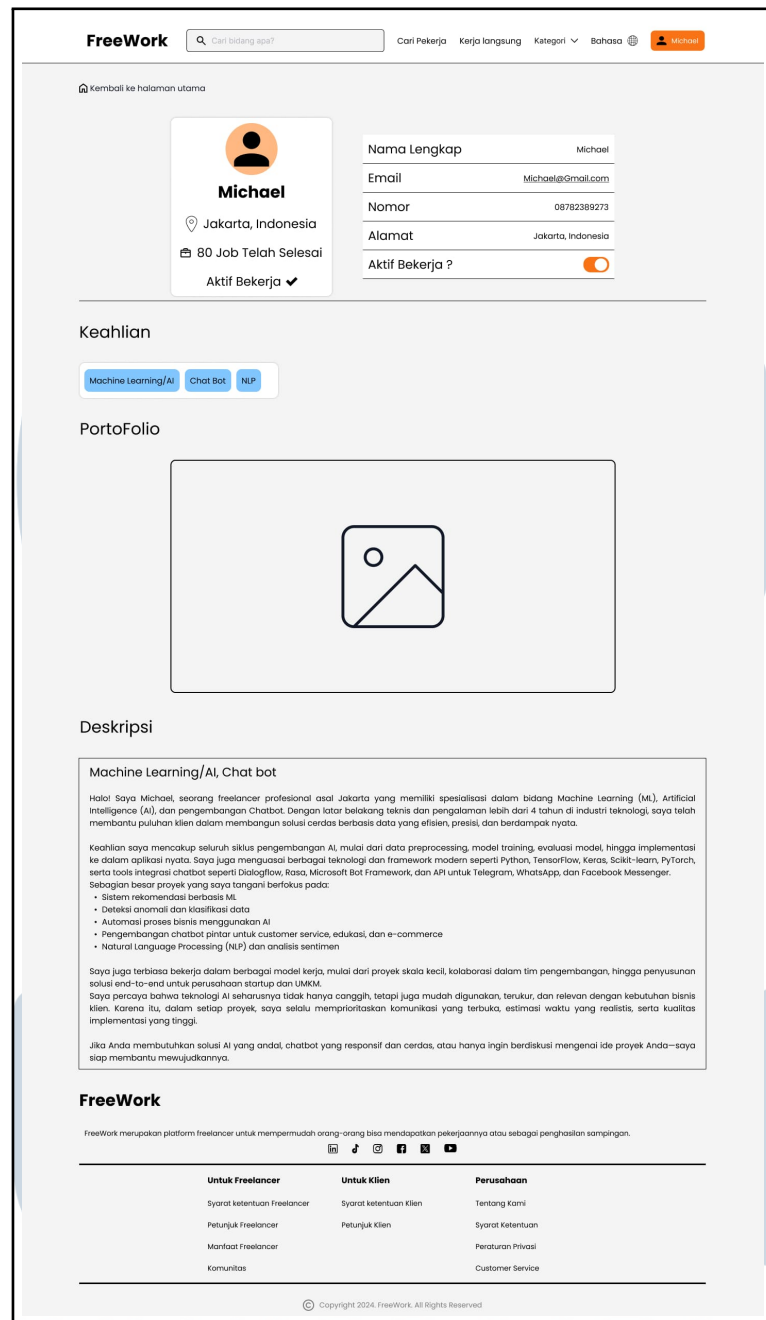


Gambar 3.28. Halaman Chat Michael — Fitur percakapan langsung antara pengguna dan Michael, memungkinkan diskusi terkait proyek, penawaran, atau revisi kerja.

Tampilan halaman chat pada Gambar 3.28 dirancang dengan format dua kolom utama, yakni area percakapan di sisi kanan dan informasi ringkas profil pekerja lepas di sisi kiri. Pengguna dapat mengetik dan mengirim pesan melalui kolom input teks di bagian bawah, yang dilengkapi tombol kirim. Dengan antarmuka yang mirip aplikasi perpesanan modern, desain halaman ini dibuat intuitif agar pengguna dapat berkomunikasi secara efektif tanpa kebingungan. Fitur ini juga mendukung interaksi yang lebih transparan dan langsung antara klien dan pekerja lepas tanpa perlu berpindah *platform*.

Halaman profil pribadi pekerja lepas yang hanya dapat diakses oleh pemilik akun, yaitu Michael seperti Gambar 3.29. Halaman ini dirancang sebagai pusat pengelolaan data diri dan informasi profesional yang akan ditampilkan secara publik kepada calon klien. Desain halaman ini bersifat privat, yang artinya tidak dapat diakses atau dilihat oleh pengguna lain. Tujuan utamanya adalah memberikan kontrol penuh kepada pengguna dalam memperbarui dan mengelola informasi profil mereka secara mandiri.





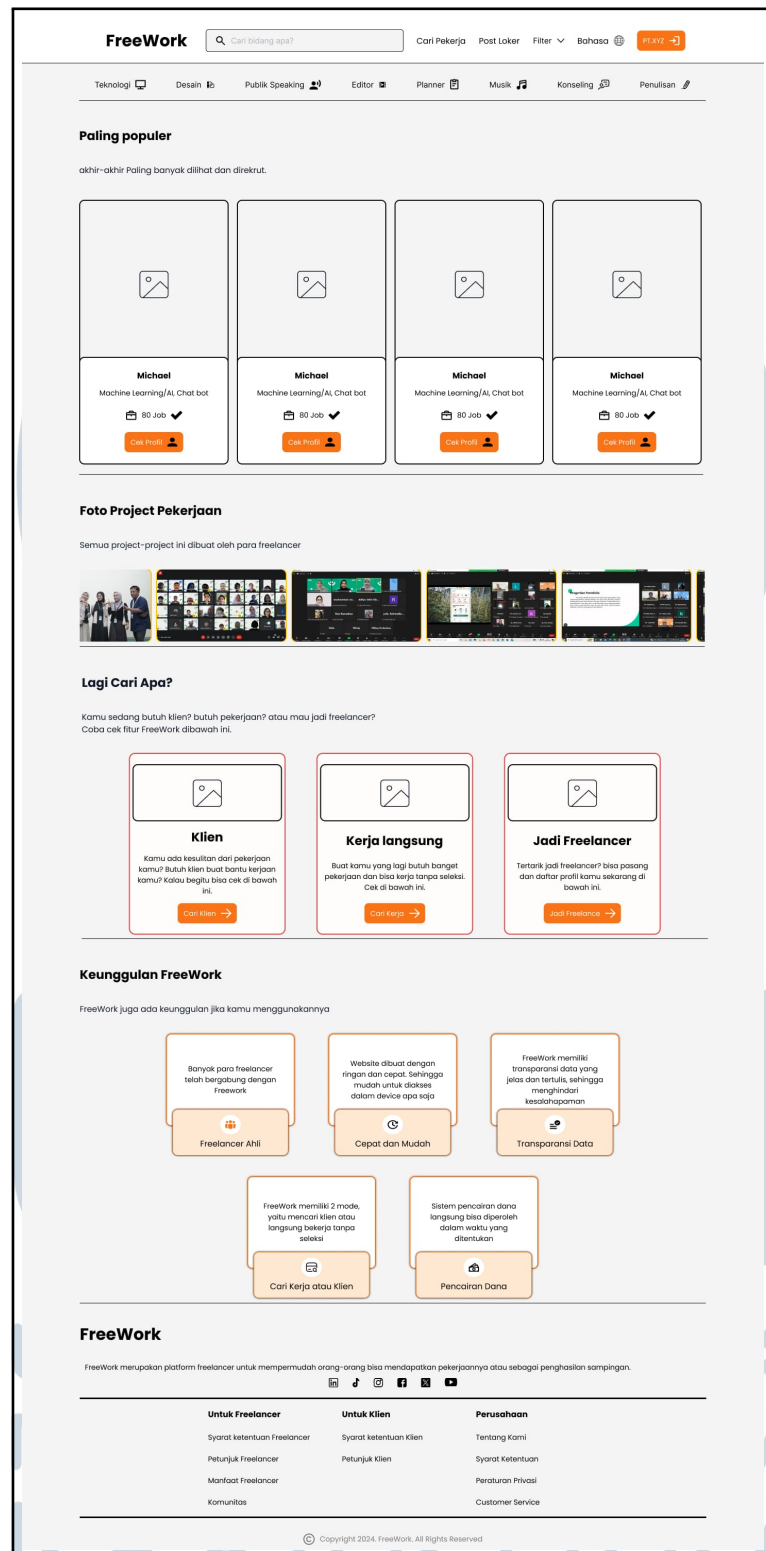
Gambar 3.29. Halaman Profil Michael — Tampilan profil lengkap pekerja lepas, dapat diakses oleh pengguna lain. Menampilkan informasi kontak, riwayat proyek, dan testimoni.

Tampilan halaman pada Gambar 3.29 terdiri dari beberapa bagian utama, yaitu informasi akun di bagian atas yang mencakup nama lengkap, email, nomor telepon, alamat, dan status aktif bekerja yang bisa dinyalakan atau dimatikan menggunakan *toggle*. Di bawahnya terdapat bagian keahlian yang menampilkan *tag skill* (seperti *Machine Learning/AI*, *Chat Bot*, *NLP*), kemudian

diikuti oleh Portofolio visual, dan deskripsi pekerjaan yang dapat ditulis secara bebas. Semua informasi di halaman ini dapat disesuaikan langsung oleh pengguna sesuai kebutuhan. Tampilan ini dirancang untuk memudahkan pekerja lepas dalam membentuk identitas profesional yang kuat, menjaga keakuratan data, serta menampilkan citra yang sesuai kepada calon klien. Dengan struktur yang terorganisir, halaman ini menjadi pusat personalisasi profil pekerja di *platform* Freework.

Halaman utama *platform* Freework seperti Gambar 3.30 dari perspektif pengguna klien yang telah *login*. Secara keseluruhan, struktur halaman ini tetap sama seperti tampilan umum pada halaman utama pengguna yang belum *login*, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.24.



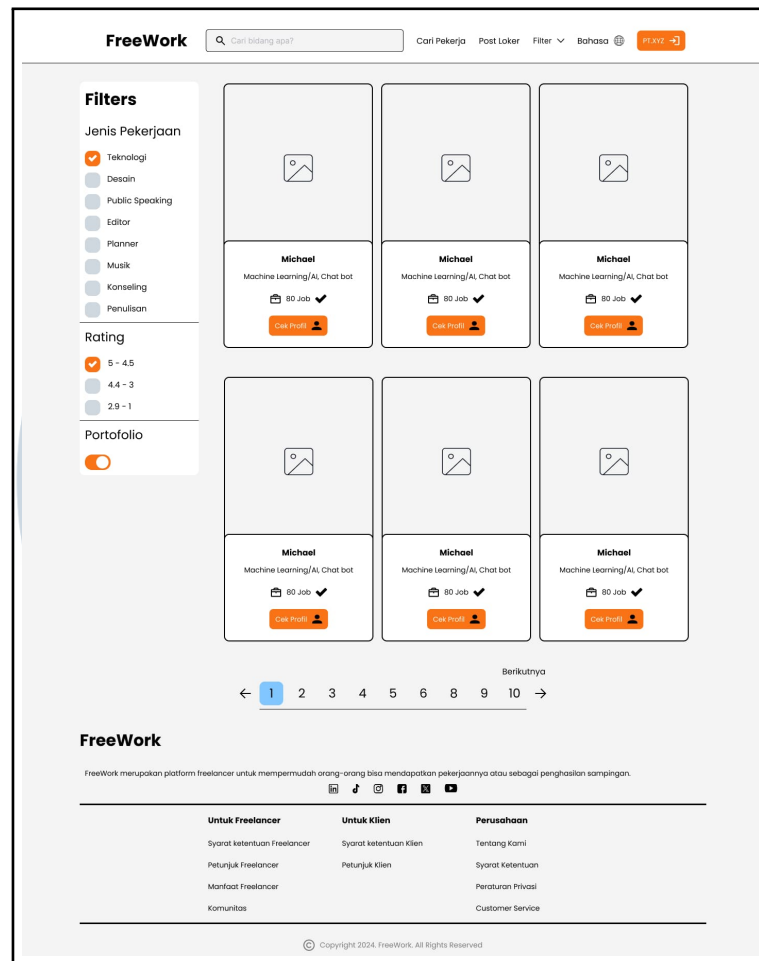


Gambar 3.30. Halaman Utama (Klien) — Dashboard utama untuk pengguna dengan peran klien. Menampilkan status pekerja lepas, dan fitur rekrutmen.

Perbedaan utama di Gambar 3.30 terletak pada navbar bagian atas, di mana pengguna yang telah *login* sebagai klien akan melihat opsi khusus seperti “*Post Loker*” yang tidak tersedia bagi pengguna umum. Selain itu, nama pengguna klien (contoh: PT. XYZ) juga muncul di pojok kanan atas sebagai tanda bahwa pengguna telah masuk ke sistem dengan peran klien. Perubahan ini memberikan identifikasi peran pengguna secara langsung serta akses cepat ke fungsi yang relevan dengan kebutuhannya sebagai pemberi kerja.

Halaman filter seperti Gambar 3.31 dirancang untuk mempermudah klien dalam menyaring pekerja lepas berdasarkan kriteria tertentu, seperti kategori pekerjaan, rentang harga, dan rating. Fitur ini merupakan bagian penting dalam mendukung efisiensi proses pencarian tenaga kerja di *platform* Freework. Pada tahap awal perancangan, halaman ini dikembangkan dalam bentuk *wireframe* dan mockup untuk menggambarkan alur interaksi pengguna secara visual, sebelum masuk ke tahap implementasi teknis.





Gambar 3.31. Halaman Filter (klien) — Klien dapat menyaring pekerja berdasarkan kategori, rating, harga, atau pengalaman untuk menemukan kandidat yang sesuai dengan kebutuhan proyek.

Pada Gambar 3.31 ditampilkan rancangan awal halaman filter bagi klien. Desain ini menampilkan elemen-elemen dasar yang dibutuhkan dalam proses penyaringan, seperti pilihan kategori, pengaturan harga minimum dan maksimum, serta opsi tambahan seperti rating pengguna. Tampilan dibuat secara sederhana untuk memastikan kemudahan navigasi dan menguji apakah alur yang disediakan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Rancangan ini menjadi dasar dalam proses iteratif berikutnya untuk penyempurnaan antarmuka secara visual maupun fungsional.

Halaman *Post Loker* terdapat di navbar utama akun klien hanya dapat diakses oleh pengguna dengan peran sebagai klien (pemberi kerja) Seperti Gambar 3.32. Halaman ini berfungsi sebagai tempat bagi klien untuk membuat dan mempublikasikan lowongan pekerjaan yang ingin mereka tawarkan kepada pekerja

lepas. Tujuan dari desain halaman ini adalah untuk menyederhanakan proses pengisian informasi lowongan secara cepat namun tetap profesional.

FreeWork [Cari Pekerjaan](#) [Post Loker](#) [Filter](#) [Bahasa](#) [Masuk](#)

[Kembali ke halaman utama](#)

Post Loker

Jenis Pekerjaan

- ☐ Teknologi
- ☐ Desain
- ☐ Public Speaking
- ☐ Editor
- ☐ Planner
- ☐ Musik
- ☐ Konseling
- ☐ Penulisan

Judul Pekerjaan

Deskripsi Pekerjaan

Kamu akan bertugas untuk memasukkan dan memverifikasi data produk digital untuk katalog marketplace kami. Berikut tugas utamanya:

1. Menerima 100 file gambar produk (.jpg/.png) dari kami melalui dashboard.
2. Memeriksa kelengkapan dan kualitas gambar (apakah resolusi cukup, tidak blur, dan tidak mengandung watermark).
3. Memasukkan nama produk, kategori, dan deskripsi singkat ke template Excel yang sudah disiapkan.
4. Menambahkan 3 kata kunci (keywords) relevan untuk setiap produk.
5. Upload kembali file Excel dan beri checklist gambar yang lolos verifikasi.

Kualifikasi

1. Teliti dan rapi dalam input data
2. Bisa menggunakan Microsoft Excel atau Google Sheets
3. Memiliki koneksi internet stabil
4. Mampu menyelesaikan dalam waktu maksimal 5 hari

Fasilitas

Gaji

[Posting](#)

FreeWork

FreeWork merupakan platform freelancer untuk mempermudah orang-orang bisa mendapatkan pekerjaannya atau sebagai penghasilan sampingan.

[Instagram](#) [Facebook](#) [Twitter](#) [LinkedIn](#) [YouTube](#)

Untuk Freelancer	Untuk Klien	Perusahaan
Syarat ketentuan Freelancer	Syarat ketentuan Klien	Tentang Kami
Petunjuk Freelancer	Petunjuk Klien	Syarat Ketentuan
Manfaat Freelancer		Peraturan Privasi
Komunitas		Customer Service

© Copyright 2024. FreeWork. All Rights Reserved

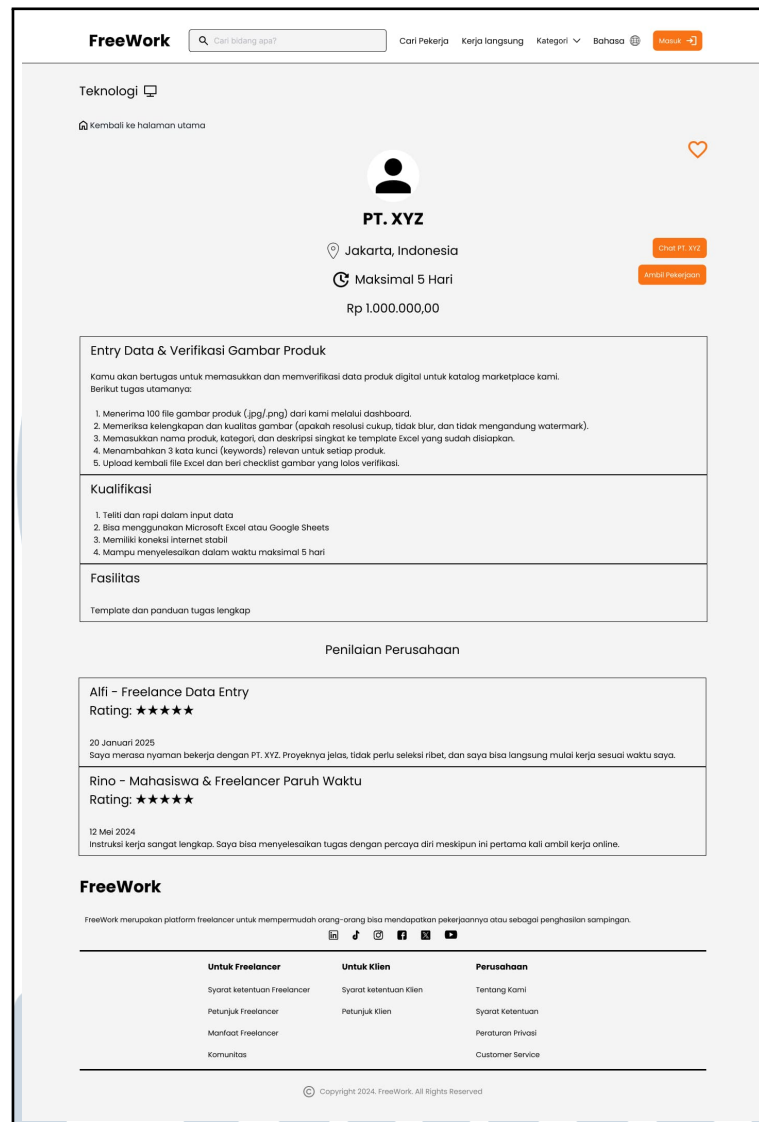
Gambar 3.32. Post Loker — Formulir yang digunakan oleh klien untuk memposting lowongan kerja lepas. Terdiri dari input posisi, deskripsi pekerjaan, kualifikasi, dan anggaran.

Terdapat *section* pengisian formulir input seperti Gambar 3.32 dengan beberapa bidang utama, seperti judul pekerjaan, deskripsi singkat, kategori

pekerjaan, estimasi bayaran, dan opsi unggah gambar pendukung. Di bagian bawah terdapat tombol aksi seperti “Unggah Loker” yang akan mempublikasikan informasi tersebut ke halaman publik pekerja lepas. Komponen disusun secara vertikal agar mudah diisi satu per satu, dengan desain antarmuka yang bersih dan instruktif. Dengan format ini, halaman *Post Loker* memungkinkan klien dari berbagai latar belakang untuk membuat lowongan pekerjaan dengan struktur standar tanpa kesulitan teknis, serta menjaga konsistensi konten yang ditampilkan di *platform*.

Setelah klien telah mengirim lowongan pekerjaannya, akan masuk ke halaman deskripsi pekerjaan seperti Gambar 3.33. Tampilan yang muncul setelah pengguna (pekerja lepas) memilih salah satu lowongan dari daftar proyek. Halaman ini bertujuan untuk memberikan informasi lengkap mengenai detail pekerjaan yang ditawarkan oleh klien sebelum diambil oleh pekerja lepas. Hal ini penting agar proses perekrutan berlangsung secara transparan dan saling memahami.





Gambar 3.33. Halaman Deskripsi Pekerjaan — Menampilkan detail lengkap dari sebuah proyek: deskripsi, syarat pengerjaan, anggaran, serta tombol untuk melamar.

Pada Gambar 3.33 ditampilkan informasi-informasi penting seperti judul pekerjaan, nama klien, kategori pekerjaan, deskripsi pekerjaan, dan nominal bayaran proyek. Selain itu, terdapat tombol aksi “Ambil Kerjaan” yang memungkinkan pekerja lepas mengambil proyek secara langsung, tanpa melalui proses seleksi. Desain halaman ini mengutamakan keterbacaan dengan format paragraf yang jelas, serta struktur informasi yang terurut mulai dari yang paling umum hingga detail. Halaman ini menjadi penghubung antara klien dan pekerja lepas sebelum proyek dimulai, sehingga penyampaian informasi yang lengkap dan terbuka menjadi aspek kunci dalam desain.

Halaman Submit Pekerjaan seperti Gambar 3.34 akan muncul saat pekerja lepas menekan tombol “Ambil Kerjaan” setelah mereka memilih proyek dari klien. Halaman ini berfungsi sebagai tempat untuk mengumpulkan hasil kerja yang telah diselesaikan, sekaligus sebagai penanda bahwa tugas telah selesai dan siap untuk diverifikasi oleh klien.

FreeWork [Cari Pekerjaan](#) [Kerja langung](#) [Kategori](#) [Bahasa](#) [Masuk](#)

Teknologi

[Kembali ke halaman utama](#)

PT. XYZ
 Jakarta, Indonesia
 Maksimal 5 Hari
 Rp 1.000.000,00

Entry Data & Verifikasi Gambar Produk
 Kamu akan bertugas untuk memasukkan dan memverifikasi data produk digital untuk katalog marketplace kami. Berikut tugas utamanya:

1. Menerima 100 file gambar produk (.jpg/.png) dari kami melalui dashboard.
2. Memeriksa kelengkapan dan kualitas gambar (apakah resolusi cukup, tidak blur, dan tidak mengandung watermark).
3. Memasukkan nama produk, kategori, dan deskripsi singkat ke template Excel yang sudah disiapkan.
4. Menambahkan 3 kata kunci (keywords) relevan untuk setiap produk.
5. Upload kembali file Excel dan beri checklist gambar yang lolos verifikasi.

Kualifikasi

1. Teliti dan rapi dalam input data.
2. Bisa menggunakan Microsoft Excel atau Google Sheets
3. Memiliki koneksi internet stabil
4. Mampu menyelesaikan dalam waktu maksimal 5 hari

Fasilitas

Template dan panduan tugas lengkap

Submit Tugas

File Kerjaan
 Silahkan upload/drag&drop ke bagian file submission

File Submissions

Klik icon atau Drop file disini

Submit

FreeWork
 FreeWork merupakan platform freelancer untuk mempermudah orang-orang bisa mendapatkan pekerjaannya atau sebagai penghasilan sampingan.

Untuk Freelancer	Untuk Klien	Perusahaan
Syarat ketentuan Freelancer	Syarat ketentuan Klien	Tentang Kami
Petunjuk Freelancer	Petunjuk Klien	Syarat Ketentuan
Manfaat Freelancer		Peraturan Privasi
Komunitas		Customer Service

© Copyright 2024. FreeWork. All Rights Reserved

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.

Halaman di Gambar 3.34 berisi beberapa elemen utama seperti pengunggahan file dan tombol aksi “Submit Pekerjaan”. Desain dibuat minimalis dengan tata letak yang fokus pada fungsi utama, yaitu memastikan bahwa hasil kerja dapat dikirimkan dengan cepat dan tanpa kendala. Setelah pekerjaan disubmit,

proses selanjutnya akan berada di tangan sistem atau klien untuk meninjau dan menyetujui hasilnya. Halaman ini menjadi bagian penting dari proses kerja langsung tanpa seleksi, yang mendukung efisiensi serta kejelasan alur kerja di *platform* Freework.

Proses pengumpulan tugas (*submit* tugas) yang dilakukan oleh pekerja lepas setelah menyelesaikan proyek seperti Gambar 3.35. Struktur utama halaman ini masih sama seperti sebelumnya, namun terdapat penambahan komponen baru di bagian bawah halaman yang mendukung proses kerja langsung tanpa seleksi, yaitu fitur penarikan dana langsung.

FreeWork [Cari Pekerja](#) [Kerja langsung](#) [Kategori](#) [Bahasa](#) [Masuk](#)

Teknologi

[Kembali ke halaman utama](#)

PT. XYZ
 Jakarta, Indonesia
 Maksimal 5 Hari
 Rp 1.000.000,00

Entry Data & Verifikasi Gambar Produk
 Kamu akan bertugas untuk memasukkan dan memverifikasi data produk digital untuk katalog marketplace kami. Berikut tugas utamanya:

1. Menerima 100 file gambar produk (.jpg/.png) dari kami melalui dashboard.
2. Memeriksa kelengkapan dan kualitas gambar (apakah resolusi cukup, tidak blur, dan tidak mengandung watermark).
3. Memasukkan nama produk, kategori, dan deskripsi singkat ke template Excel yang sudah disiapkan.
4. Menambahkan 3 kata kunci (keywords) relevan untuk setiap produk.
5. Upload kembali file Excel dan beri checklist gambar yang lolos verifikasi.

Kualifikasi

1. Teliti dan rapi dalam input data
2. Bisa menggunakan Microsoft Excel atau Google Sheets
3. Memiliki koneksi internet stabil
4. Mampu menyelesaikan dalam waktu maksimal 5 hari

Fasilitas

Template dan panduan tugas lengkap

Submit Tugas

File Kerjaan
 Silahkan upload/drag&drop ke bagian file submission

File Submissions
 File_Kerjaan_PTXYZ.ZIP

Tarik Dana

FreeWork
 FreeWork merupakan platform freelancer untuk mempermudah orang-orang bisa mendapatkan pekerjaannya atau sebagai penghasilan sampingan.

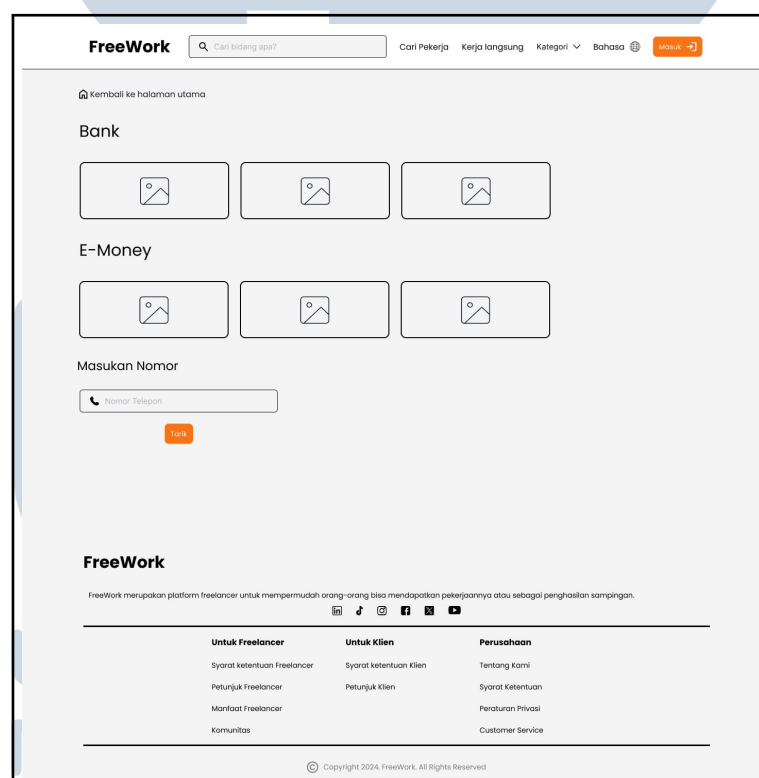
Untuk Freelancer	Untuk Klien	Perusahaan
Syarat ketentuan Freelancer	Syarat ketentuan Klien	Tentang Kami
Petunjuk Freelancer	Petunjuk Klien	Syarat Ketentuan
Manfaat Freelancer		Peraturan Privasi
Komunitas		Customer Service

© Copyright 2024. FreeWork. All Rights Reserved

Gambar 3.35. Halaman Tarik dana — Tampilan awal pekerja lepas dapat menarik dana setelah proyek selesai.

Setelah pekerja lepas mengunggah file hasil kerjanya di Gambar 3.35, halaman ini secara otomatis menampilkan tombol aksi tambahan yaitu “Tarik Dana”. Tombol ini berada tepat di bawah bagian unggahan file, dan berfungsi sebagai langkah akhir dari proses kerja memungkinkan pengguna untuk langsung mencairkan pembayaran yang telah dijanjikan oleh sistem. Tampilan tombol dibuat menonjol dengan warna oranye agar mudah ditemukan, dan pengguna dapat menyelesaikan seluruh alur kerja dalam satu halaman. Kehadiran tombol ini menegaskan bahwa proses kerja di Freework dirancang untuk langsung, cepat, dan tanpa seleksi, serta memberikan kontrol penuh kepada pekerja lepas untuk menyelesaikan dan mencairkan hasil kerja secara mandiri.

Kemudian halaman Pilih Tarik Dana pada Gambar 3.36 muncul setelah pekerja lepas menekan tombol “Tarik Dana” dari halaman sebelumnya. Halaman ini berfungsi untuk memberikan opsi kepada pengguna terkait metode pencairan pembayaran sesuai preferensi mereka.

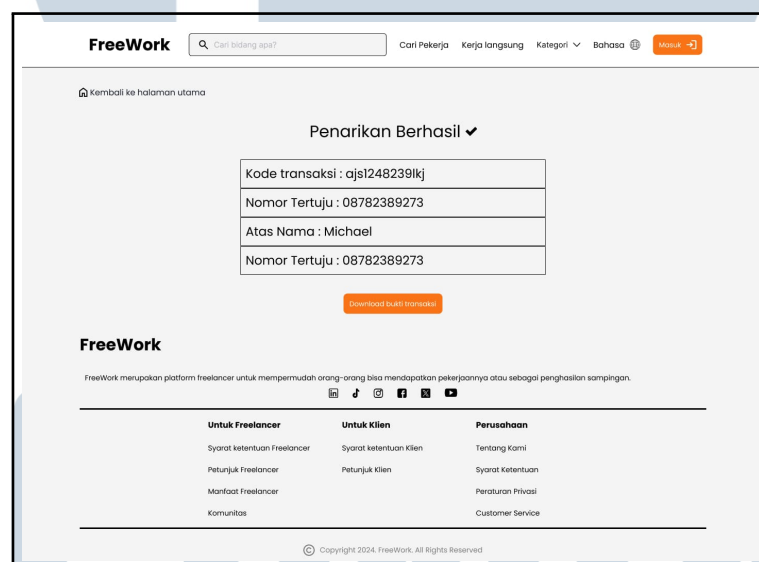


Gambar 3.36. Halaman Pilih Tarik Dana — Pengguna memilih metode pencairan dana seperti transfer bank atau dompet digital. Halaman ini mendukung pengaturan fleksibel sesuai preferensi pengguna.

Sistem menyajikan beberapa pilihan metode penarikan, seperti transfer ke

rekening bank, dompet digital, atau metode lain yang tersedia yang ada pada Gambar 3.36. Setiap metode disusun dalam bentuk kartu yang dapat dipilih, dilengkapi dengan nama metode, ikon visual, dan informasi singkat. Setelah pengguna memilih salah satu opsi, mereka dapat melanjutkan ke proses konfirmasi. Desain halaman ini dibuat bersih dan sederhana agar tidak membingungkan pengguna saat menentukan metode pencairan, serta menjadi bagian penting dalam memastikan fleksibilitas dan kenyamanan finansial bagi para pekerja lepas.

Terkahir, Halaman Bukti Transaksi muncul setelah pekerja lepas berhasil melakukan proses penarikan dana seperti Gambar 3.37. Halaman ini berfungsi sebagai konfirmasi akhir bahwa sistem telah mencatat dan memproses permintaan pencairan dengan sukses. Selain sebagai bukti visual, halaman ini juga mendukung akuntabilitas dan transparansi dalam proses pembayaran di *platform* Freework.



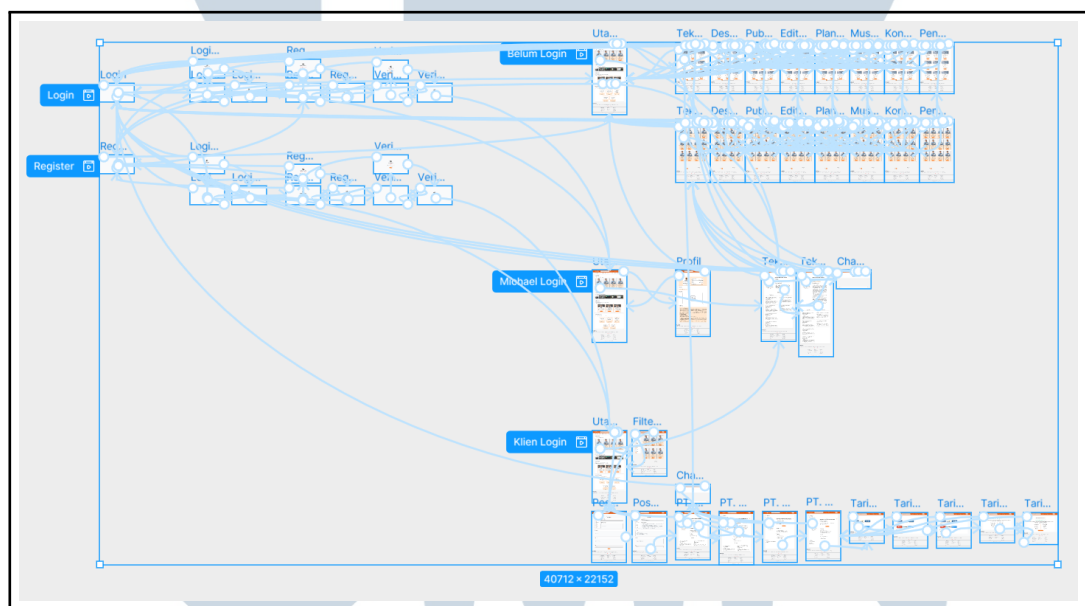
Gambar 3.37. Halaman Bukti transaksi — Menampilkan bukti pembayaran yang telah dilakukan kepada pekerja lepas, termasuk jumlah, metode transfer, dan tanggal pencairan.

Pada Gambar 3.37 ditampilkan informasi penting terkait transaksi, seperti kode transaksi, nomor tujuan penarikan, nama penerima, dan tombol untuk mengunduh bukti transaksi dalam bentuk file. Pesan konfirmasi “Penarikan Berhasil” ditampilkan secara jelas di bagian atas sebagai penanda bahwa proses telah selesai. Desain halaman dibuat ringkas, fokus, dan informatif agar pekerja lepas merasa aman dan yakin bahwa pembayaran telah diproses. Dengan adanya halaman ini, pengguna memiliki dokumentasi langsung yang dapat disimpan atau dicetak sebagai arsip pribadi.

3.4.3 Prototype

Tahap *prototyping* merupakan langkah lanjutan setelah ideasi yang bertujuan untuk merepresentasikan solusi dalam bentuk visual yang dapat diuji coba oleh pengguna. Dalam tahap ini, rancangan desain disusun ke dalam bentuk mockup interaktif menggunakan *tools* desain Figma. Prototype ini memungkinkan pengujian alur interaksi, pengalaman pengguna, dan validasi desain sebelum memasuki tahap pengembangan sistem yang sebenarnya.

Prototype Freework dirancang dengan mempertimbangkan dua jenis pengguna utama, yaitu pekerja lepas dan klien, yang masing-masing memiliki kebutuhan, alur kerja, dan tampilan antarmuka tersendiri. Prototype ini mencakup berbagai proses mulai dari *login*, registrasi, pencarian pekerjaan, pengambilan kerja langsung, hingga proses penarikan dana seperti Gambar 3.38.



Gambar 3.38. Prototype 1 — Versi awal prototype 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.

Dilihat dari Gambar 3.38 bahwa total desain yang berjumlah 56 *layer* memiliki alur prototype dibagi menjadi dua jalur utama, yaitu jalur untuk pekerja lepas (dari *login* hingga penarikan dana) dan jalur untuk klien (dari *login* hingga memposting lowongan pekerjaan). Seluruh jalur interaksi telah diatur secara logis dan sistematis untuk mempermudah proses *usability testing*, validasi fitur, serta simulasi alur kerja aktual. Penggunaan prototype interaktif ini sangat membantu

dalam memperoleh feedback awal dari pengguna dan memastikan bahwa desain yang dirancang benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna sebelum masuk ke tahap pengembangan final.

3.5 Test 1

Tahap *Test* dalam *Design Thinking* merupakan proses evaluatif yang bertujuan memperoleh umpan balik langsung dari pengguna akhir untuk memperbaiki dan memvalidasi solusi desain. Menurut Curedale (2016), pengujian dilakukan guna menilai sejauh mana solusi dapat digunakan secara efektif dalam konteks nyata. Stanford d.school, sebagaimana dijelaskan dalam buku Curedale, menyebutkan tiga tujuan utama dari proses pengujian, yaitu menyempurnakan prototipe melalui iterasi, mempercepat pembelajaran mengenai kebutuhan pengguna melalui observasi mendalam, serta mengidentifikasi kekeliruan dalam perumusan masalah yang mungkin perlu direvisi [25]. Dengan demikian, tahap *Test* memiliki peran krusial dalam memastikan bahwa solusi yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan konteks pengguna.

Usability testing menurut Curedale (2016) merupakan teknik evaluasi yang digunakan dalam pendekatan desain berpusat pada pengguna untuk menilai sejauh mana suatu desain dapat digunakan secara efektif sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Pengujian ini dilakukan dengan melibatkan pengguna nyata dalam situasi yang terkendali, sehingga desainer dapat mengamati bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk. Fokus utama dari *usability testing* adalah mengukur tingkat kesesuaian dan kemudahan penggunaan desain dalam konteks tugas tertentu, serta mengidentifikasi hambatan atau kesulitan yang dialami pengguna [25]. Melalui pendekatan ini, desainer memperoleh umpan balik langsung yang berharga untuk memperbaiki dan menyempurnakan solusi yang dirancang. Selain itu, Melibatkan lima pengguna dalam pengujian sudah cukup untuk mengidentifikasi sebagian besar masalah dalam *usability*, yaitu sekitar 85% [37].

Usability testing tahap pertama dilakukan untuk menguji prototipe awal *platform* Freework guna memperoleh umpan balik langsung dari pengguna terkait alur penggunaan, kenyamanan navigasi, serta kejelasan fitur utama. Pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana rancangan yang dikembangkan mampu menjawab kebutuhan pengguna, terutama dalam fitur seperti kerja langsung tanpa seleksi, sistem pencairan dana otomatis, dan pengelolaan informasi pekerja lepas.

Pengujian dilaksanakan secara *remote* pada tanggal 27 Mei hingga 3 Juni 2025 melalui *platform* Maze, dengan prototipe interaktif yang dirancang menggunakan Figma. Metode pengujian yang digunakan adalah wawancara langsung satu lawan satu (*1-on-1 interview*), di mana peneliti mendampingi masing-masing peserta dalam mengerjakan tugas, mencatat observasi, serta menggali pendapat pengguna secara mendalam. Setiap sesi dilakukan secara individu untuk menjaga fokus dan kedalaman umpan balik dari setiap peserta.

Sebanyak lima partisipan terlibat dalam pengujian ini, terdiri dari mahasiswa aktif, *fresh graduate*, serta individu yang sedang aktif mencari kerja maupun telah bekerja sambil kuliah. Tiap peserta diuji secara mandiri dan diarahkan untuk menyelesaikan enam tugas utama, mulai dari proses registrasi, *login*, pencarian pekerja, pengambilan kerja langsung, hingga proses submit tugas dan penarikan dana. Selain itu, tiga pertanyaan *sprint* diajukan untuk mengukur pemahaman peserta terhadap fitur inti yang ditawarkan oleh Freework.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasa fitur kerja langsung dan penarikan dana mudah digunakan. Seluruh peserta (100%) berhasil menyelesaikan tugas *login* sebagai *user* dan klien, serta melakukan proses submit tugas hingga penarikan dana tanpa kesulitan berarti. Namun demikian, terdapat beberapa temuan penting. Tiga dari lima peserta (60%) merasa informasi pada profil pekerja belum cukup membantu untuk proses rekrutmen, terutama dari sisi tampilan dan kelengkapan isi. Selain itu, dua peserta mengalami kebingungan saat proses registrasi, dan tiga peserta tidak berhasil menyelesaikan tugas pencarian pekerja hingga melakukan chat karena tidak mengetahui fungsi tombol tersebut. Untuk mengukur keberhasilan pengujian secara objektif, digunakan dua indikator utama berdasarkan metrik dari *platform* Maze, yaitu:

- **Efektivitas (Completion Rate):** Berdasarkan laporan Maze, seluruh partisipan berhasil menyelesaikan seluruh tugas yang diberikan dengan tingkat keberhasilan 100%. Hal ini menunjukkan bahwa alur desain prototipe dapat diikuti dengan baik oleh pengguna, sehingga memenuhi indikator efektivitas [37].
- **Efisiensi (Time on Task):** Waktu penyelesaian tugas bervariasi antara 1 menit hingga 4 menit tergantung kompleksitas. Rata-rata waktu yang dicatat oleh Maze menunjukkan bahwa durasi tugas cenderung tinggi pada beberapa skenario. Namun, hal ini dipengaruhi oleh penggunaan metode *1-on-1*

interview yang disertai pertanyaan eksploratif (wawancara), sehingga waktu yang tercatat mencakup waktu berpikir dan berdiskusi.

3.5.1 Hasil Saran

Dari hasil *usability testing* kepada peserta, terdapat temuan dari sebagaimana pada Tabel 3.9.

Tabel 3.9. Temuan (Findings) Usability Testing Freework

No	Masukan dari Pengguna
1	Ukuran <i>font</i> terlalu besar.
2	Warna oranye kurang terlihat; disarankan navbar menggunakan warna oranye.
3	Thumbnail pekerjaan perlu ditambah informasi WFH/WFO.
4	Tampilan klien dan <i>user login</i> sebaiknya dibedakan; klien langsung diarahkan ke "Cari Pekerja", sedangkan <i>user</i> ke "Cari Kerjaan".
5	Informasi pada halaman utama terlihat terlalu padat atau sumpek.
6	Tampilan halaman <i>login</i> dan <i>register</i> sebaiknya dibedakan.
7	Tampilan <i>login</i> dan <i>register</i> dapat diberi <i>border</i> agar lebih jelas.
8	Tampilan informasi pekerja lepas dan cari pekerja jangan memiliki <i>whitespace</i> kosong.
9	Tampilan antar pekerja terasa terlalu sempit.

Berdasarkan hasil *usability testing* yang ditunjukkan pada Tabel 3.9, ditemukan berbagai masukan dari pengguna terkait aspek visual, navigasi, dan kejelasan informasi pada antarmuka prototipe Freework. Beberapa masukan menyoroti aspek estetika seperti ukuran *font* yang terlalu besar dan dominasi warna oranye yang kurang kontras, serta saran agar desain *login* dan *register* dibuat berbeda agar tidak membingungkan. Selain itu, terdapat permintaan untuk menyederhanakan informasi di halaman utama dan menyesuaikan tata letak antar elemen agar tidak terasa sempit atau kosong. Temuan ini menjadi dasar penting untuk iterasi desain berikutnya guna meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Temuan-temuan dari pengujian ini akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan iterasi desain pada tahap berikutnya agar prototipe menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna.

3.5.2 Hasil Evaluasi Test 1

Setelah peserta menyelesaikan *Usability testing*, dilakukan pengukuran lebih lanjut menggunakan kuesioner dengan Skala Likert 1-5 untuk menilai persepsi pengguna terhadap prototipe *website* FreeWork. Kuesioner terdiri dari delapan pernyataan yang mencakup aspek kemudahan akses, kejelasan tampilan, hingga kepuasan umum pengguna. Setiap pernyataan diberi skor dari skala 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju).

Menurut Dwivedi dan Pandey (2021), hasil evaluasi pada skala Likert dapat dianalisis secara kuantitatif melalui nilai rata-rata [29]. Nilai diinterpretasikan ke dalam kategori persepsi sebagai berikut:

1. Sangat Buruk : (1,00–1,80)
2. Buruk : (1,81–2,60)
3. Cukup : (2,61–3,40)
4. Baik : (3,41–4,20)
5. Sangat Baik : (4,21–5,00)

Tabel 3.10 berikut menyajikan hasil rata-rata dari delapan pernyataan tersebut.

Tabel 3.10. Rata-rata Skor Usability Testing (Skala Likert)

Pernyataan	Rata-rata
1. Saya memahami bahwa saya bisa langsung mengambil pekerjaan tanpa seleksi.	3,8
2. Proses penarikan dana terasa mudah dan transparan.	4,0
3. Informasi dalam profil pekerja membantu saya membuat keputusan rekrutmen.	3,6
4. Proses registrasi dan login mudah saya lakukan.	3,8
5. Saya merasa fitur-fitur seperti cari kerja, ambil kerja, dan submit tugas mudah diakses.	3,6
6. Tampilan dan navigasi website mudah dipahami tanpa perlu panduan.	3,6
7. Desain visual pada halaman hasil tindakan (seperti tarik dana) sudah jelas.	4,2
8. Secara keseluruhan, saya merasa pengalaman menggunakan prototipe ini menyenangkan.	3,6
Rata-rata Keseluruhan	3,78

Berdasarkan Tabel 3.10, seluruh pernyataan memperoleh skor antara 3,6 hingga 4,2, yang berada pada kategori baik. Nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,78 juga termasuk dalam kategori baik, yang mengindikasikan bahwa pengguna merasa sistem cukup intuitif, mudah digunakan, dan menyenangkan meskipun masih memiliki ruang perbaikan minor.

Temuan ini memperkuat validitas prototipe dalam aspek *usability*, serta memberikan masukan untuk iterasi desain berikutnya.

3.6 Prototype 2

Tahap *prototyping* 2 merupakan kelanjutan dari iteratif dan *non-linier*, memungkinkan desainer untuk terus menyempurnakan solusi berdasarkan temuan baru yang muncul selama proses berlangsung. Menurut Curedale (2016) bahwa iterasi dapat dilakukan kapan pun, tanpa bergantung pada urutan tahap, termasuk melalui modifikasi prototipe dan pengujian berulang hingga solusi benar-benar efektif [25]. Oleh karena itu, *Prototype* 2 dikembangkan untuk mengakomodasi masukan dari *usability testing* tahap pertama yang dilakukan sebelumnya.

Tujuan dari pembuatan *Prototype* 2 adalah untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam berinteraksi dengan *platform* Freework. Manfaat iterasi ini adalah menciptakan desain yang lebih intuitif, memperbaiki kendala sebelumnya, serta meningkatkan kegunaan dari fitur-fitur utama. Alasan utama dilakukannya iterasi adalah ditemukannya beberapa masalah seperti kebingungan pengguna saat registrasi, tampilan informasi pekerja yang belum optimal, serta navigasi yang membingungkan pada versi awal.

Prototype 2 merupakan hasil perbaikan dan pengembangan dari *Prototype* 1 yang telah melalui tahap evaluasi awal. Perancangan ulang ini dilakukan berdasarkan umpan balik yang diperoleh dari *usability testing* pada *Test* 1, dengan mempertimbangkan saran dan kendala yang dihadapi pengguna saat mencoba *prototype* awal. Tujuan dari *Prototype* 2 adalah menyempurnakan elemen antarmuka serta meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan, baik dari sisi pekerja lepas maupun klien.

Perbaikan dilakukan terhadap beberapa aspek, antara lain: penyesuaian tata letak halaman agar lebih responsif dan tidak membingungkan, penambahan indikator visual untuk tindakan penting seperti submit pekerjaan atau tarik dana, serta penyederhanaan alur kerja langsung agar pengguna dapat lebih cepat memahami langkah-langkah yang harus dilakukan. Selain itu, komponen visual

seperti ikon, tombol, dan warna juga disesuaikan untuk meningkatkan visibilitas dan konsistensi desain.

Perubahan desain ini juga mencakup perbaikan konten dan penyusunan ulang hierarki informasi agar lebih terstruktur. Hasil akhir dari *Prototype 2* diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ditemukan pada *Prototype 1*, seperti ketidakterbacaan teks, navigasi yang terlalu banyak klik, serta kebingungan pengguna dalam memilih peran mereka di awal penggunaan.

Dengan menerapkan pendekatan iteratif dari *Design Thinking*, *Prototype 2* menjadi tahap penting sebelum pengujian lanjutan dilakukan. Prototipe ini diharapkan memberikan pengalaman yang lebih intuitif, cepat dipahami, dan fungsional, sehingga dapat mendukung pencapaian tujuan utama *platform Freework*, yaitu sebagai solusi kerja lepas yang ramah pengguna, transparan, dan efisien.

Penyempurnaan pada *Prototype 2* menjadi langkah krusial dalam proses iteratif desain dan menjadi dasar bagi pengujian berikutnya, yaitu *Test 2*, untuk mengevaluasi sejauh mana peningkatan tersebut memberikan dampak terhadap kepuasan dan efisiensi penggunaan *platform*.

Evaluasi pada tahap *Prototype 2* dilakukan secara kuantitatif berdasarkan hasil desain di Figma. Penilaian mencakup jumlah layer, alur pengguna, serta komponen yang digunakan ulang seperti pada *prototype 1* sebelumnya. Berikut hasil rekap disajikan pada Tabel 3.11 berikut:

Tabel 3.11. Evaluasi Kuantitatif Prototype 2

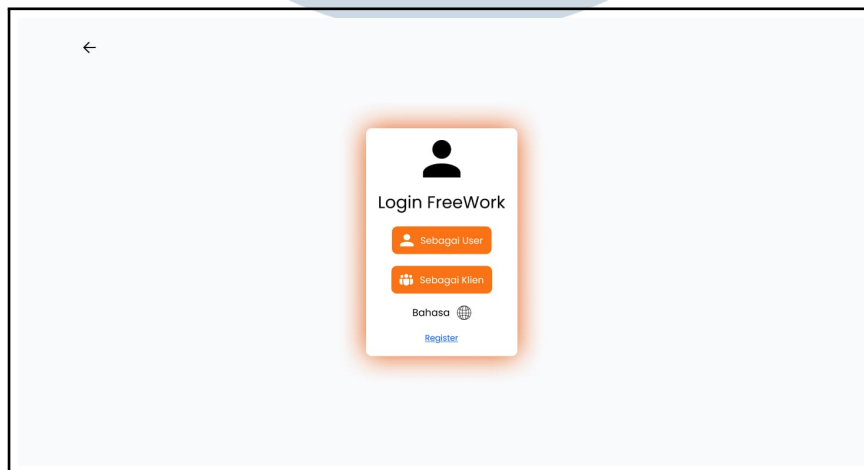
Aspek	Hasil
Jumlah layer	136 layer
Jumlah user flow	5 (alur maju selesai)
Interaktivitas	semua tombol terhubung
Komponen reusable	5 (ikon, tombol, navbar, footer, kartu)

Dari Tabel 3.11 Prototipe terdiri dari 136 layer dan mencakup 5 alur utama yang telah selesai dirancang untuk navigasi maju, Semua tombol telah ditautkan, lima komponen UI digunakan secara konsisten. Hasil ini menunjukkan *prototype 2* siap untuk diuji pada tahap *test 2*.

3.6.1 Mockup

Mockup merupakan representasi visual dari desain akhir yang telah diperbaiki berdasarkan hasil evaluasi sebelumnya. Pada tahap ini, desain ditampilkan secara lebih realistis dengan elemen visual lengkap seperti warna, ikon, tipografi, dan ilustrasi. *Mockup* digunakan untuk memperlihatkan tampilan antarmuka secara menyeluruh sebelum dikembangkan ke tahap implementasi. Dalam *Prototype 2*, mockup mencakup berbagai halaman utama seperti *landing page*, halaman *login* dan registrasi, *dashboard user* dan klien, serta halaman pekerjaan dan transaksi. Desain ini telah disesuaikan agar lebih responsif, mudah digunakan, dan memberikan pengalaman visual yang konsisten bagi pengguna.

Setelah dilakukan *usability testing* pada *Prototype 1*, ditemukan bahwa tampilan halaman *login* sebelumnya kurang menarik dan membingungkan bagi pengguna baru, terutama dalam memilih peran sebagai pekerja lepas atau klien. Oleh karena itu, pada *Prototype 2* dilakukan perbaikan desain halaman *login* agar lebih jelas secara visual, mudah dibaca, dan memandu pengguna secara lebih terstruktur dalam proses masuk ke dalam sistem Seperti Gambar 3.39.



Gambar 3.39. Login Revisi — Desain ulang halaman login berdasarkan hasil evaluasi awal. Tampilan disederhanakan dan tombol lebih menonjol untuk meningkatkan keterlihatan.

Pada Gambar 3.39 menunjukkan tampilan halaman *login* yang telah diperbarui. Perubahan utama meliputi penambahan ikon visual dan ilustrasi sederhana untuk memperkuat identitas peran pengguna (*user* atau klien), penempatan tombol *login* yang lebih tegas, serta penggunaan warna kontras agar navigasi lebih jelas. Selain itu, terdapat pemisahan visual yang lebih baik antara *form login user* dan klien, sehingga pengguna tidak bingung saat memilih jalur

masuk. Desain ini juga sudah disesuaikan dengan prinsip konsistensi dan visibilitas tinggi dari *design system*, sehingga memberikan pengalaman *login* yang lebih intuitif dan ramah bagi pengguna.

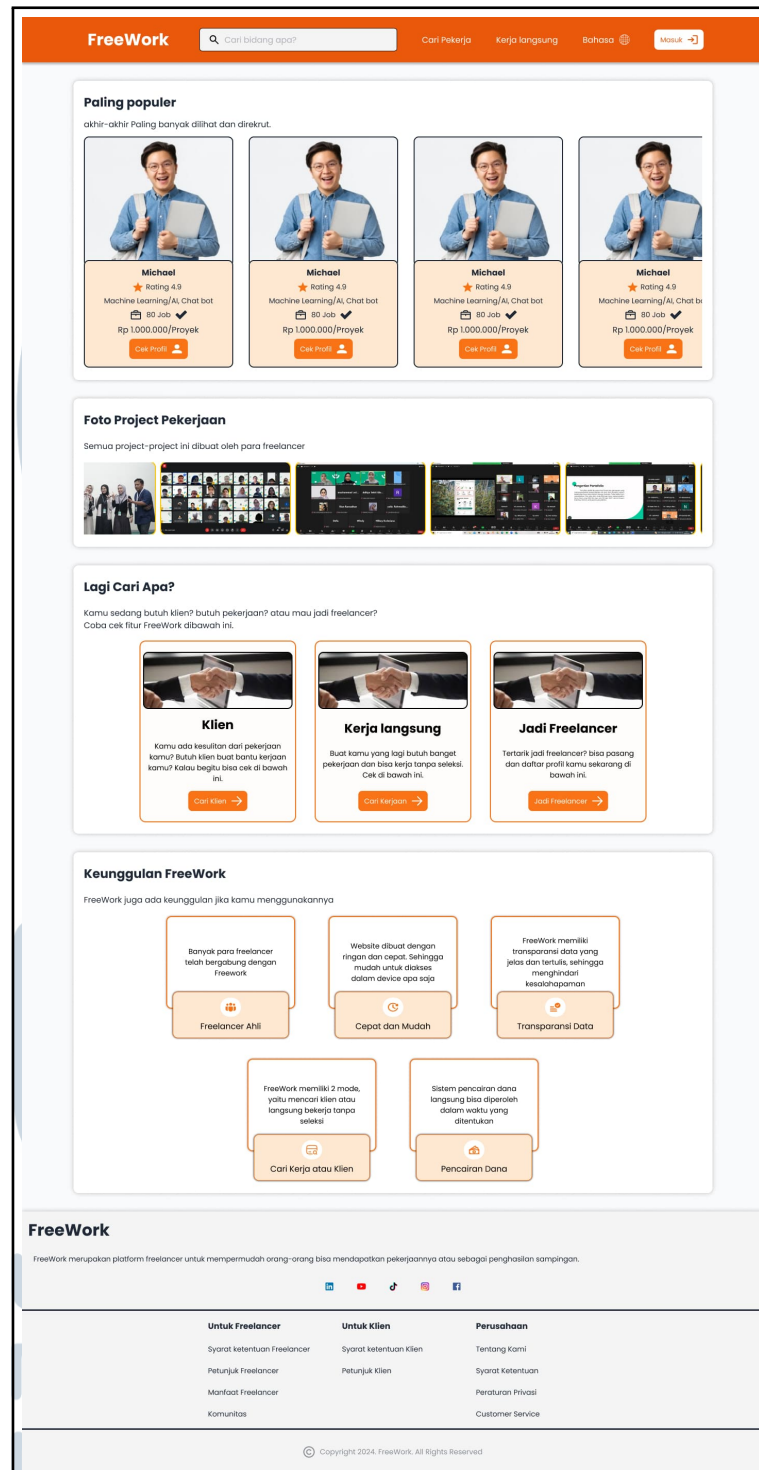
Selanjutnya berdasarkan hasil evaluasi *Prototype 1*, halaman *login* khusus untuk pengguna (*user/pekerja lepas*) perlu disesuaikan agar lebih sederhana, jelas, dan mudah digunakan, terutama oleh pengguna baru yang belum terbiasa dengan *platform* kerja lepas. Pada *Prototype 2*, dilakukan revisi tampilan untuk meningkatkan keterbacaan dan alur yang lebih fokus hanya untuk *user* di Gambar 3.40.

Gambar 3.40. Login User Revisi — Revisi halaman login khusus pekerja lepas dengan peningkatan pada layout form dan aksesibilitas, sesuai hasil masukan pengguna.

Dilihat pada Gambar 3.40 menampilkan desain ulang halaman *login* khusus *user* pada *platform* Freework. Perbaikan dilakukan pada struktur *form login* yang kini lebih minimalis dan simetris, dengan penempatan *field* email dan *password* yang lebih ergonomis. Tombol *login* juga diberikan warna kontras (oranye utama) untuk meningkatkan visibilitas tindakan utama. Teks pendukung seperti “lupa *password*” dan “*register*” ditata ulang agar tidak mengganggu fokus pengguna. Revisi ini bertujuan agar pekerja lepas dapat masuk ke sistem dengan cepat tanpa kebingungan navigasi.

Halaman utama atau landing page merupakan kesan pertama yang diterima pengguna saat mengakses *platform* Freework. Berdasarkan hasil evaluasi pada *Prototype 1*, tampilan awal dinilai masih kurang komunikatif dan tidak langsung menggambarkan fungsi utama dari *platform*. Oleh karena itu, pada *Prototype 2* dilakukan revisi untuk memperkuat pesan utama, memperbaiki hierarki visual, dan meningkatkan daya tarik visual sejak pertama kali pengguna membuka halaman

yang pada Gambar 3.41.



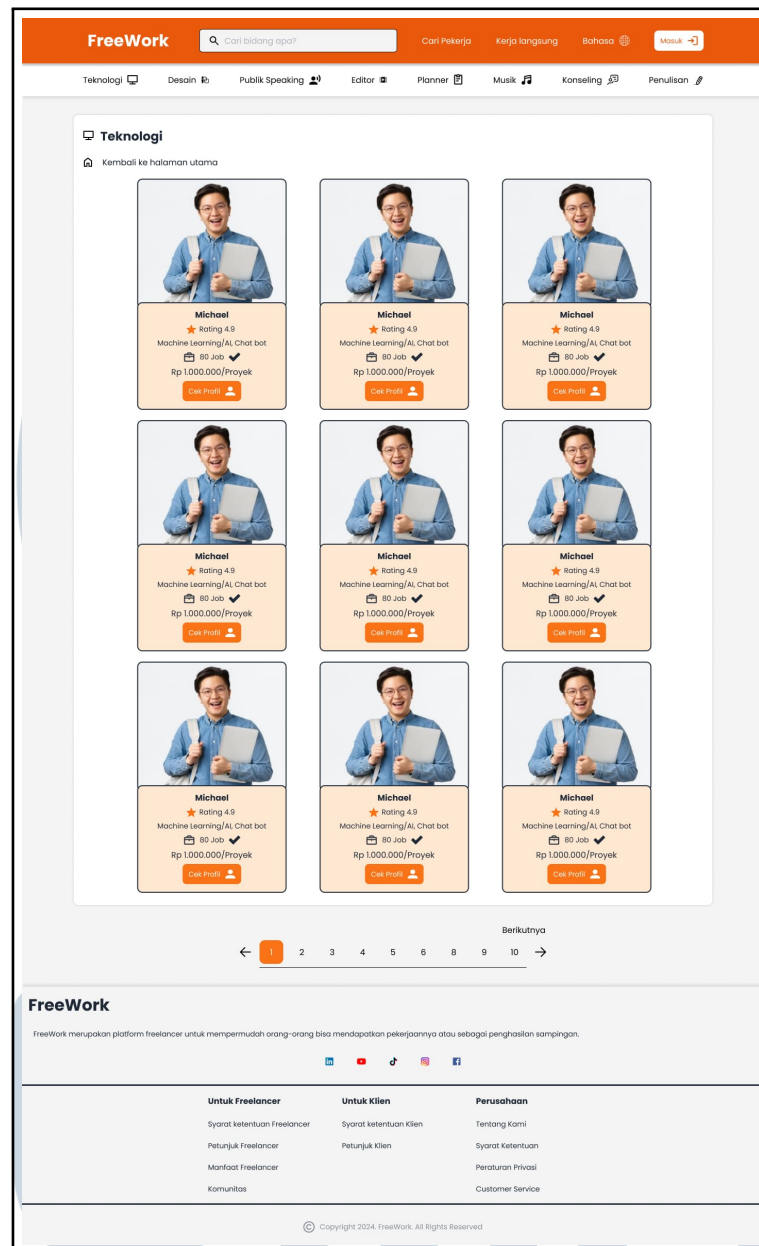
Gambar 3.41. Halaman Utama Revisi — Perbaikan pada halaman utama untuk memperjelas navigasi antara jenis pengguna dan CTA login/register, serta peningkatan visual branding.

Di Gambar 3.41 memperlihatkan tampilan halaman utama Freework yang

telah diperbarui. Revisi ini menonjolkan navigasi bar dan headline yang lebih informatif serta relevan dengan tujuan *platform*, serta ilustrasi visual yang mendukung konteks dunia kerja lepas. Tombol *Call to Action* seperti “Cari Klien” atau “Cari Kerjaan” diletakkan pada posisi strategis dengan warna oranye utama untuk meningkatkan interaksi. Navigasi juga disederhanakan dengan menu yang lebih ringkas, memungkinkan pengguna menjelajahi informasi dasar seperti fitur *platform*, peran *user* & klien, serta testimonial. Desain ini bertujuan memberikan kesan profesional namun tetap ramah, menarik perhatian pengguna sejak awal, dan mendorong tindakan eksplorasi lebih lanjut.

Halaman pekerja merupakan bagian penting dari *platform* Freework yang digunakan oleh klien untuk melihat detail informasi tentang pekerja lepas. Berdasarkan hasil evaluasi sebelumnya, tampilan halaman ini perlu ditingkatkan dari sisi penyajian informasi, keterbacaan, serta kemudahan tindakan seperti merekrut atau menghubungi pekerja. Oleh karena itu, pada *Prototype 2* dilakukan perbaikan terhadap struktur *layout*, visual *hierarchy*, dan penempatan elemen interaktif agar lebih efektif seperti Gambar 3.42.





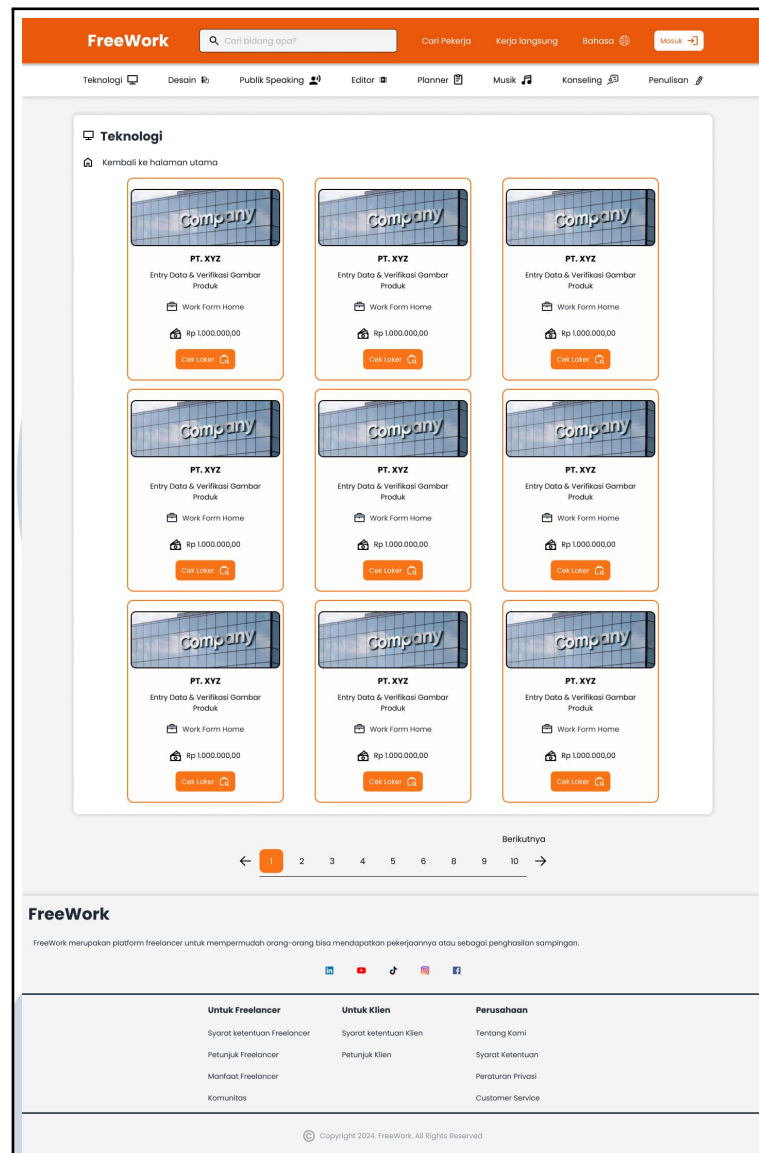
Gambar 3.42. Halaman Pekerja Revisi — Tampilan dashboard pekerja lepas yang telah diperbarui dengan penambahan pekerja lepas aktif dan layout yang lebih responsif.

Pada Gambar 3.42 menampilkan halaman pencarian pekerja pada kategori “Teknologi” yang telah diperbarui dalam *Prototype 2*. Setiap kartu menampilkan informasi singkat seperti nama pekerja, rating, bidang keahlian, jumlah pekerjaan yang telah diselesaikan, dan harga per proyek. Desain kartu dibuat konsisten dengan penekanan pada tombol “Cek Profil” berwarna oranye untuk mengarahkan pengguna ke detail profil masing-masing pekerja lepas. Navigasi kategori di bagian atas memungkinkan pengguna berpindah bidang secara cepat seperti

Desain, Musik, Editor, dan lainnya. Selain itu, pencarian diperkuat dengan fitur filter dan pagination di bagian bawah, yang memudahkan pengguna menjelajahi banyak pekerja tanpa kebingungan. Perubahan ini ditujukan untuk meningkatkan kenyamanan visual, mempercepat proses seleksi, dan memberikan pengalaman eksplorasi yang profesional dan ramah pengguna.

Halaman kerja langsung merupakan fitur utama yang digunakan oleh pekerja lepas untuk melihat daftar proyek atau lowongan yang tersedia dan siap dikerjakan. Berdasarkan hasil evaluasi sebelumnya, tampilan halaman ini diperbaiki agar lebih menarik, ringkas, dan mudah dipahami. Fokus utama dari revisi ini adalah memberikan visualisasi daftar pekerjaan yang seragam dan informatif, serta mempermudah pengguna untuk menjelajahi berbagai loker berdasarkan kategori seperti Gambar 3.43.





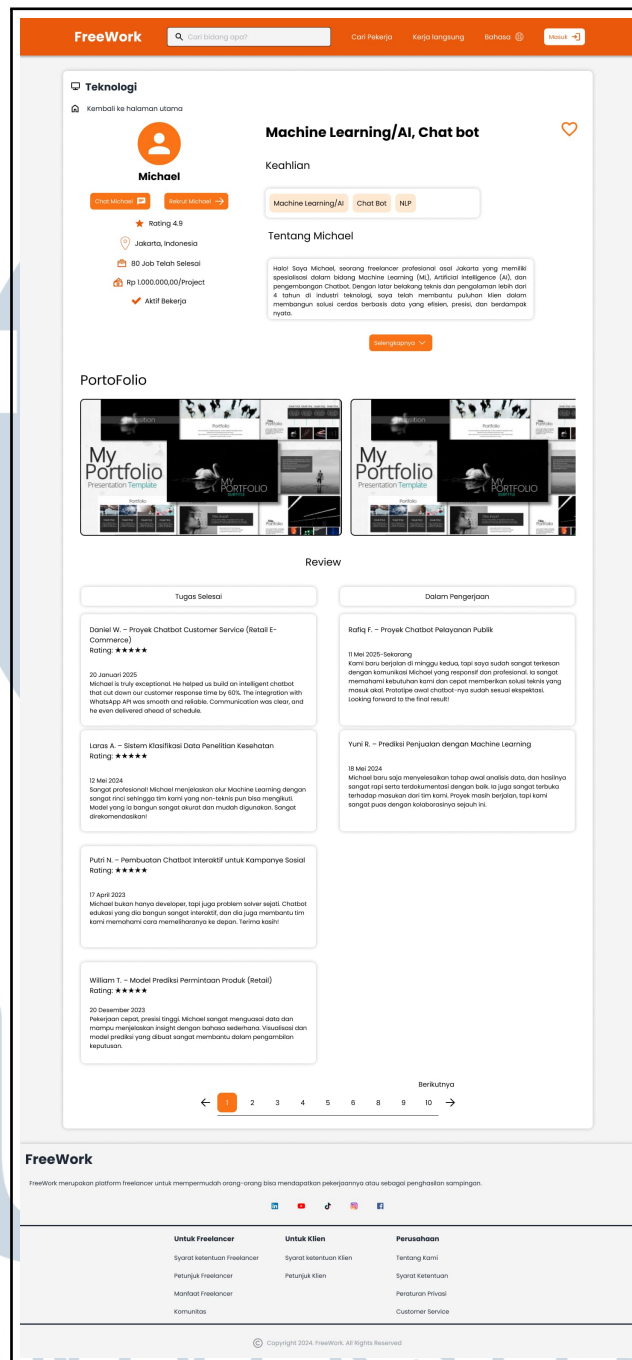
Gambar 3.43. Halaman Cari Kerjaan Revisi — Penambahan sistem navbar dan desain ulang daftar pekerjaan agar lebih ringkas, mendukung pencarian proyek yang lebih mudah.

Gambar 3.43 memperlihatkan tampilan halaman kerja langsung untuk kategori “Teknologi”. Masing-masing kartu lowongan menampilkan nama perusahaan, posisi pekerjaan, tipe kerja (seperti “*Work From Home*”), dan estimasi bayaran. Desain kartu disusun dalam grid tiga kolom dengan tombol aksi berwarna oranye bertuliskan “Cek Loker” yang menarik perhatian. Navigasi kategori di bagian atas memungkinkan pengguna berpindah-pindah bidang seperti Desain, Musik, Publik *Speaking*, dan lainnya.

Kemudian, halaman informasi pekerja merupakan halaman profil publik yang dapat diakses oleh klien untuk melihat detail mengenai pekerja lepas tertentu.

Berdasarkan evaluasi dari *Prototype 1* dan hasil uji coba *Test 1*, tampilan halaman ini dinilai perlu penyempurnaan dalam hal penataan informasi, penekanan visual pada keahlian dan ulasan, serta kemudahan melakukan tindakan rekrutmen atau komunikasi. Pada *Prototype 2*, halaman ini didesain ulang agar lebih terstruktur, profesional, dan ramah pengguna yang ada pada Gambar 3.44.





Gambar 3.44. Halaman Informasi Michael Revisi — Revisi pada struktur profil pekerja lepas, menampilkan informasi keahlian dan portofolio secara lebih terstruktur dan jelas.

Gambar 3.44 memperlihatkan halaman profil milik seorang pekerja lepas bernama Michael, yang telah disempurnakan pada *Prototype 2*. Halaman ini menyajikan informasi penting secara ringkas namun informatif, mulai dari nama, lokasi, rating, jumlah proyek yang telah diselesaikan, harga per proyek, hingga

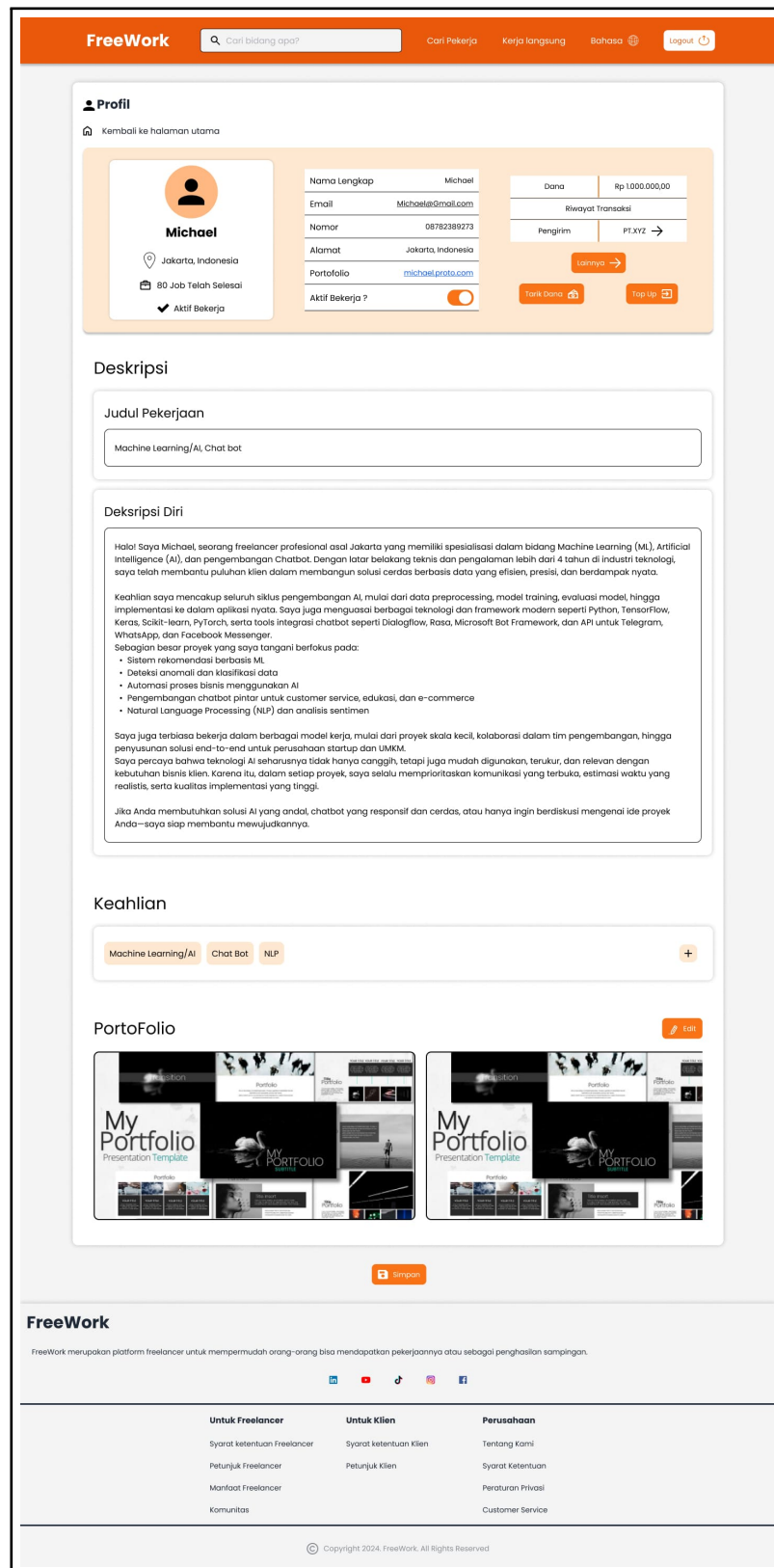
status ketersediaan. Terdapat dua tombol utama yang ditampilkan jelas: “*Chat Michael*” untuk komunikasi awal dan “*Rekrut Michael*” untuk langsung memulai perekrutan.

Bagian keahlian ditampilkan dengan tag-tag bidang spesifik seperti “*Machine Learning/AI*” dan “*Chat Bot*”, sedangkan deskripsi diri disajikan secara naratif untuk memperkuat *personal branding*. Di bagian bawah, pengguna dapat melihat portofolio dalam bentuk *slider* visual serta review dari klien sebelumnya. Review dibagi menjadi dua kolom: pekerjaan yang telah selesai dan proyek yang masih berlangsung, lengkap dengan tanggal, nama proyek, dan kesan klien.

Tampilan halaman ini juga telah dioptimalkan agar tetap responsif di berbagai perangkat. Revisi ini bertujuan agar klien bisa dengan cepat memahami kualitas pekerja lepas, melihat bukti kemampuan, dan segera mengambil tindakan jika tertarik bekerja sama.

Halaman profil *user* merupakan tempat bagi pekerja lepas untuk menampilkan dan mengelola data diri, informasi pekerjaan, serta portofolio yang menjadi identitas profesional mereka di *platform* Freework. Berdasarkan hasil evaluasi *Prototype 1*, beberapa pengguna merasa informasi terlalu tersebar dan kurang terstruktur. Oleh karena itu, pada *Prototype 2* dilakukan penyempurnaan halaman profil agar lebih rapi, mudah dikelola, dan merepresentasikan profesionalitas secara optimal seperti Gambar 3.45.





Gambar 3.45. Halaman Profil Michael Revisi — Desain ulang halaman profil publik Michael dengan tampilan yang lebih bersih, konsisten, dan memperkuat reputasi pengguna.

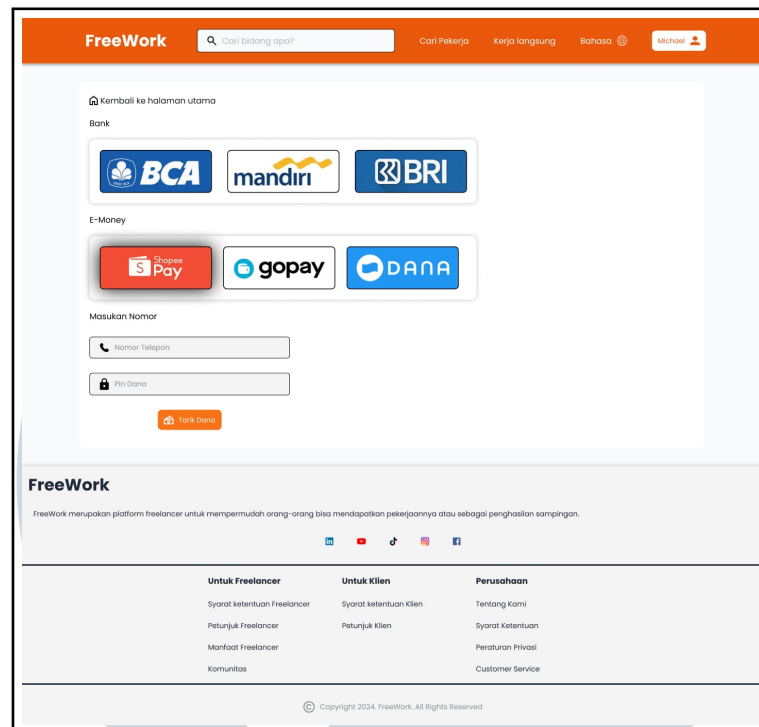
Gambar 3.45 menampilkan halaman profil pekerja lepas bernama Michael setelah dilakukan perbaikan desain. Di bagian atas halaman, informasi utama seperti nama, email, nomor kontak, alamat, portofolio, jumlah *job* selesai, status ketersediaan kerja, serta total dana ditampilkan dalam satu panel yang kompak namun informatif. Terdapat juga shortcut untuk mengakses riwayat transaksi, fitur pengiriman dana, serta tombol “Tarik Dana” dan “*Top Up*” yang ditampilkan jelas.

Bagian deskripsi terbagi menjadi dua: judul pekerjaan dan deskripsi diri. Pada deskripsi diri, Michael menjelaskan keahlian, pengalaman, serta pendekatan kerja secara naratif, disusun dalam *layout* yang nyaman dibaca. Keahlian utama disajikan dalam bentuk tag, sementara portofolio ditampilkan dalam galeri visual yang dapat di-*scroll*. Pengguna dapat mengedit informasi profil melalui tombol “Edit” dan menyimpan perubahan dengan tombol “Simpan” di bagian bawah.

Tampilan ini menggabungkan fungsi manajemen data dan visual *branding* dengan baik, serta memudahkan pengguna dalam mengatur profil secara mandiri. Revisi ini diharapkan meningkatkan kepercayaan klien serta memberikan kontrol penuh bagi pekerja lepas atas representasi diri mereka di *platform*.

Fitur tarik dana merupakan salah satu komponen penting dalam *platform* Freework karena berkaitan langsung dengan proses pencairan pendapatan pekerja lepas. Pada *Prototype 1*, ditemukan bahwa alur tarik dana masih membingungkan dan tidak menyediakan opsi metode penarikan yang jelas. Oleh karena itu, dalam *Prototype 2* dilakukan revisi pada halaman tarik dana agar lebih informatif, sederhana, dan memudahkan pengguna dalam memilih metode pencairan sesuai preferensi seperti Gambar 3.46.

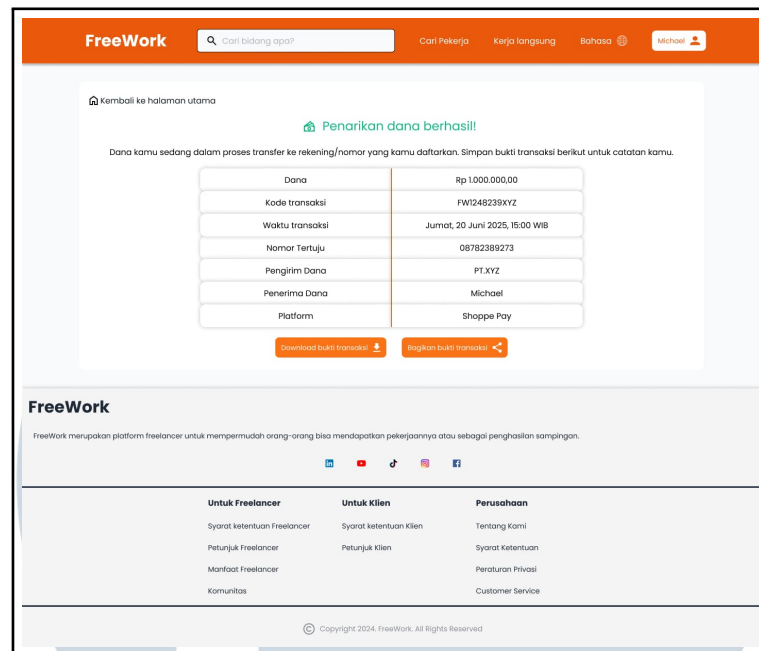
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



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.

Gambar 3.46 menampilkan halaman tarik dana yang telah diperbarui pada *Prototype 2*. Dalam tampilan ini, pengguna disajikan beberapa pilihan metode pencairan dana seperti transfer ke rekening bank, *e-wallet* (misalnya OVO, Dana, GoPay), atau dompet digital lainnya. Setiap metode ditampilkan dengan ikon dan label yang jelas, sehingga memudahkan pengguna dalam membuat keputusan. disamping itu, terdapat input bar untuk memasukan pin sebelum melanjutkan transaksi. Tujuannya agar lebih menjaga keamanan atau ketidaksengajaan dalam bertransaksi.

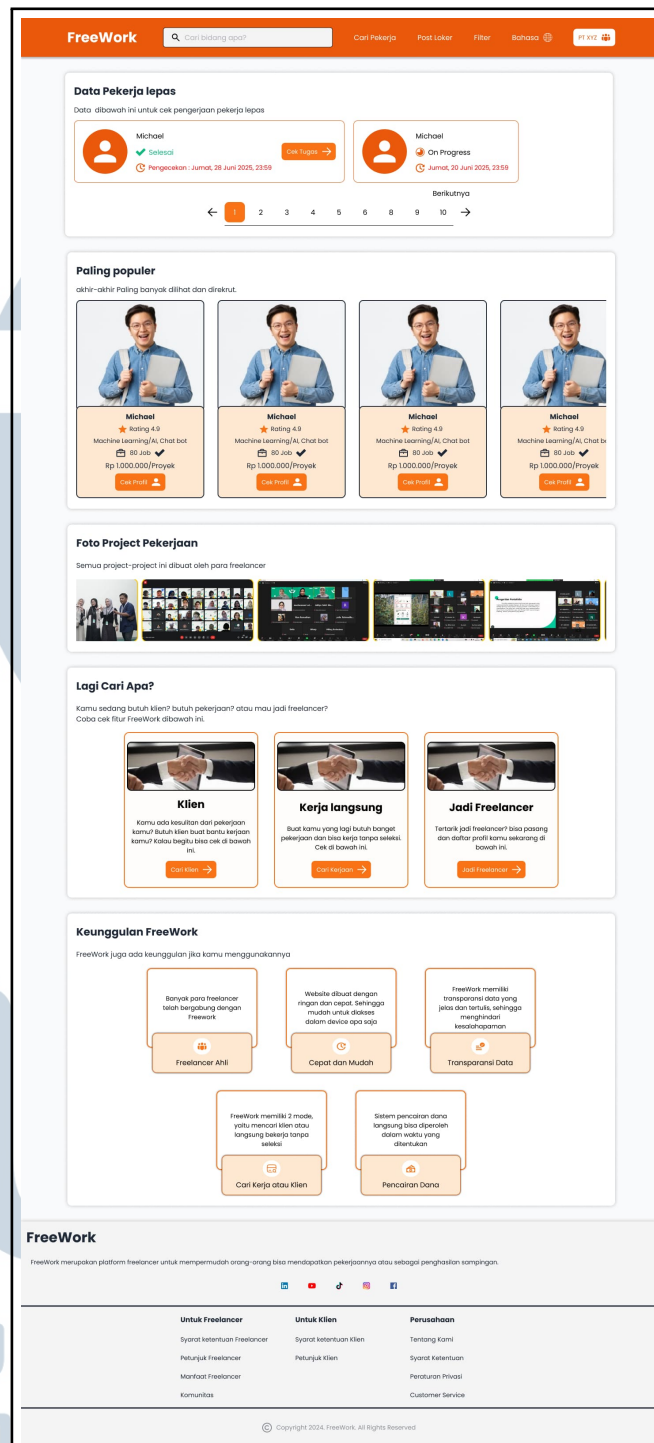
Setelah pengguna melakukan proses tarik dana atau transaksi finansial lainnya, sistem perlu menyediakan umpan balik dalam bentuk bukti transaksi. Pada *Prototype 1*, halaman bukti transaksi Tidak terlalu terlihat dalam menampilkan informasi yang detail dan terstruktur, serta tampilan visual warna masih polos dan kurang terbaca informasi pentingnya. Oleh karena itu, pada *Prototype 2* dilakukan perbaikan agar bukti transaksi dapat memberikan transparansi, kejelasan data, serta tampilan yang profesional dan mudah dibaca seperti pada Gambar 3.47.



Gambar 3.47. Halaman Bukti Transaksi Revisi — Bukti transaksi setelah revisi desain, dengan tata letak informasi yang lebih rapi dan visualisasi status transaksi.

Pada Gambar 3.47 menampilkan halaman bukti transaksi yang telah diperbarui. Dalam halaman ini, pengguna dapat melihat informasi lengkap terkait proses penarikan dana, seperti nama pengguna, nominal yang ditransfer, metode penarikan yang dipilih, waktu transaksi, serta ID transaksi sebagai referensi unik. Terdapat pula indikator status transaksi (misalnya: Berhasil) yang ditampilkan dengan warna berbeda untuk memperkuat pesan visual.

Halaman utama bagi klien berfungsi sebagai pusat kontrol awal yang menyajikan fitur-fitur utama seperti pencarian pekerja, posting lowongan, dan manajemen profil. Pada *Prototype 1*, ditemukan bahwa struktur navigasi untuk klien masih belum terfokus dan terlalu mirip dengan tampilan *user* pekerja lepas. Untuk itu, dalam *Prototype 2* dilakukan revisi agar tampilan halaman utama klien lebih terpersonalisasi, terarah, dan mendukung alur kerja klien secara efisien. Di Gambar 3.48.



Gambar 3.48. Halaman Utama (Klien) Revisi — Penyempurnaan UI untuk dashboard klien agar lebih mudah menemukan proyek yang sedang berjalan dan menu rekrutmen.

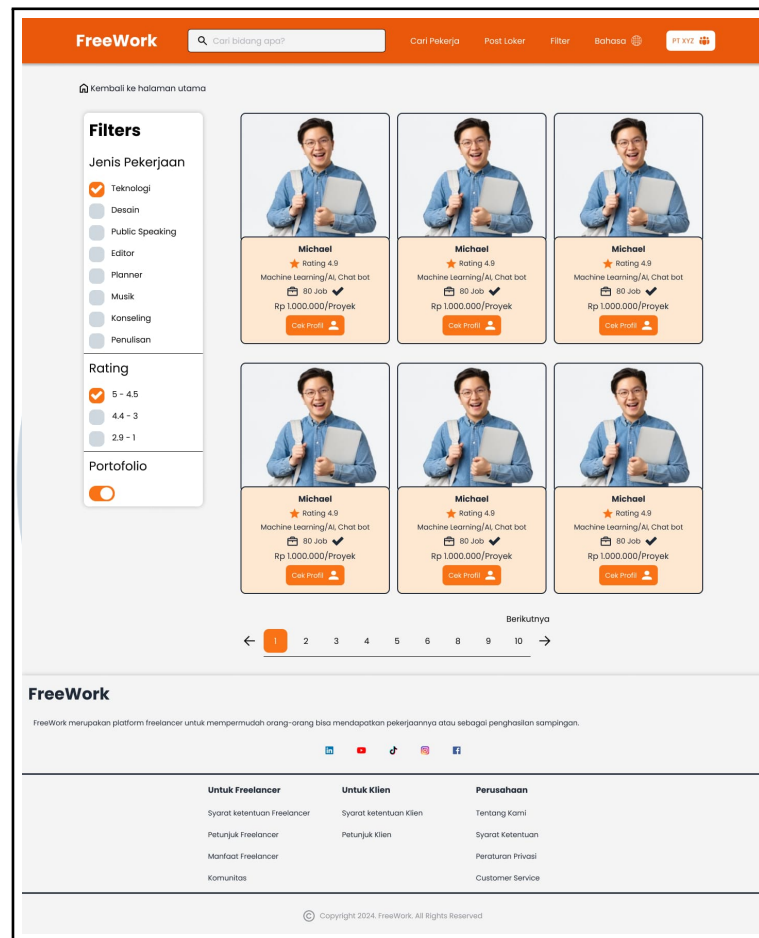
Di Gambar 3.48 menampilkan halaman utama yang telah disesuaikan khusus untuk pengguna dengan peran klien. Desain ini menonjolkan fitur-fitur yang paling relevan bagi klien, seperti tombol cepat untuk “Cari Pekerja”, “Post Loker”,

dan “Filter”. Tampilan *dashboard* memberikan *highlight* aktivitas terbaru, yaitu dapat melihat data pekerja lepas yang mengambil pekerjaan klien. Dengan begitu klien bisa mengontrol progres para pekerja lepas.

Tata letak dibuat lebih ringkas dengan navigasi horizontal di bagian atas dan konten informatif di bagian tengah, agar memudahkan klien dalam melakukan aksi tanpa perlu berpindah halaman terlalu banyak. Desain ini juga telah dioptimalkan untuk tampilan responsif dan mengikuti prinsip visual *hierarchy* yang jelas. Revisi ini bertujuan agar klien merasa nyaman dan fokus dalam mengelola proses rekrutmen secara efisien dan profesional.

Fitur filter merupakan elemen penting dalam proses pencarian pekerja lepas karena membantu klien menyaring kandidat berdasarkan kriteria tertentu. Pada *Prototype 1*, fitur ini sudah diimplementasikan, namun masih bersifat dasar dan dinilai kurang efektif dalam mempercepat proses seleksi. Oleh karena itu, pada *Prototype 2* dilakukan perancangan ulang dengan fokus pada peningkatan interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan ketepatan pencarian, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3.49.





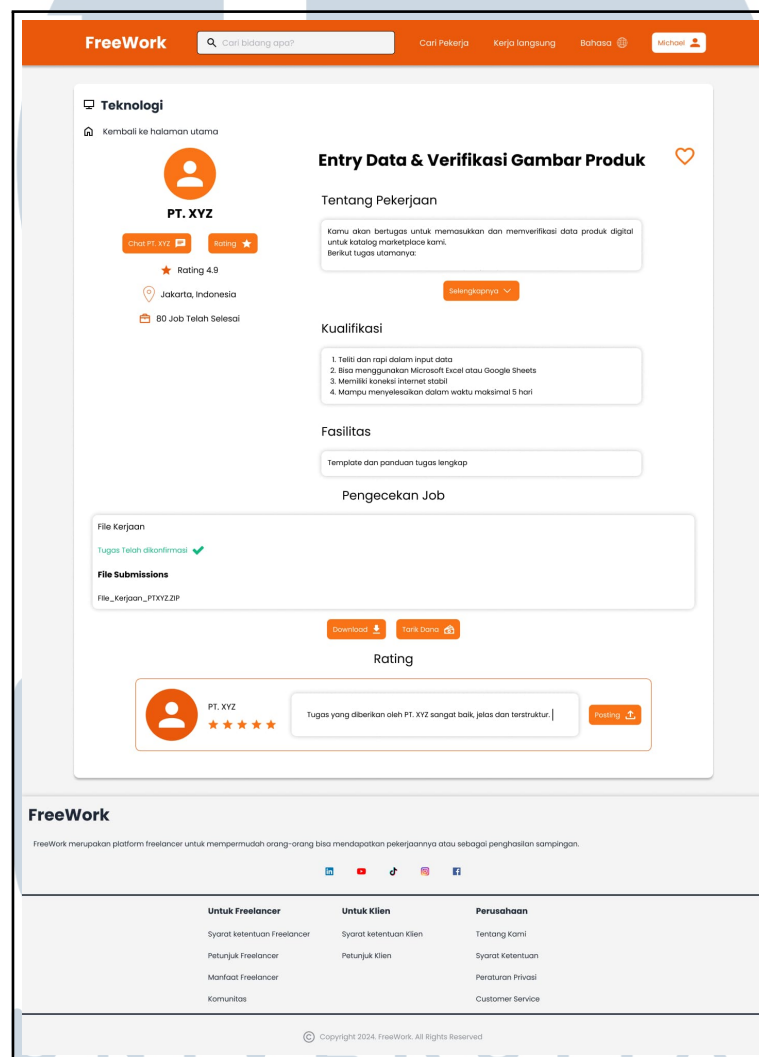
Gambar 3.49. Filter Baru — Tampilan filter pencarian pekerja lepas versi terbaru dengan pengaturan lanjutan berdasarkan kategori, pengalaman, dan portfolio.

Gambar 3.49 menampilkan tampilan terbaru dari fitur filter pencarian pekerja dalam *Prototype 2*. Dalam versi ini, klien dapat melakukan penyaringan berdasarkan berbagai parameter seperti bidang keahlian, rating, jumlah proyek yang telah diselesaikan, harga per proyek, dan status aktif bekerja. Desain filter disusun agar lebih intuitif dan efisien dalam membantu klien menemukan kandidat yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka.

Setiap filter dirancang menggunakan elemen UI yang intuitif seperti *dropdown*, *slider* harga, dan *checkbox*, sehingga pengguna dapat dengan cepat menyesuaikan hasil pencarian tanpa mengganggu tampilan utama. Perubahan ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi pencarian, mempermudah proses rekrutmen, dan memberikan kendali penuh kepada klien dalam menemukan pekerja yang sesuai kebutuhan mereka.

Fitur rating berperan penting dalam menjaga kualitas dan kepercayaan antar

pengguna di *platform* Freework. Setelah proyek selesai, klien diberikan kesempatan untuk memberikan penilaian terhadap performa pekerja lepas yang direkrut. Pada *Prototype 1*, halaman rating belum memiliki struktur input yang jelas dan visualisasi yang menarik. Maka dari itu, dalam *Prototype 2* dilakukan perancangan ulang agar proses pemberian rating menjadi lebih nyaman, terarah, dan memberikan dampak positif terhadap reputasi pengguna seperti Gambar 3.50.



Gambar 3.50. Halaman Rating — Fitur yang memungkinkan klien memberikan penilaian terhadap hasil kerja pekerja lepas, sebagai bentuk transparansi dan reputasi digital.

Di Gambar 3.50 menunjukkan halaman rating yang dirancang untuk klien setelah menyelesaikan proyek dengan seorang pekerja lepas maupun klien. Halaman ini menampilkan informasi pekerjaan yang telah diselesaikan, diikuti dengan komponen input penilaian berupa bintang (1–5), dan kolom ulasan teks.

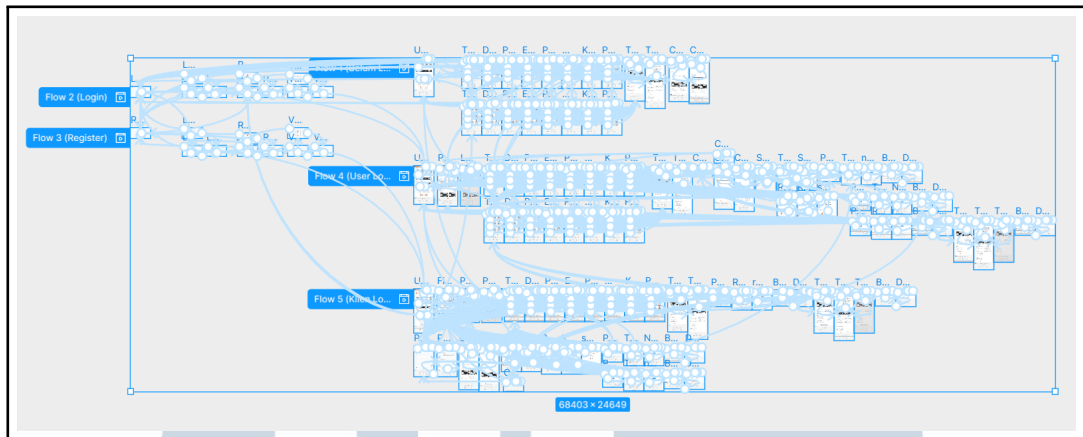
Tombol Kirim Rating ditempatkan di bagian bawah dengan warna oranye utama sebagai *call-to-action* yang jelas. Desain ini dibuat ringkas namun interaktif, agar klien dapat memberikan umpan balik dengan cepat tanpa hambatan. Halaman ini merupakan bagian penting dalam membangun sistem reputasi dan meningkatkan kredibilitas pekerja lepas dalam ekosistem Freework.

3.6.2 Prototype

Setelah melalui proses revisi berdasarkan masukan dari *usability testing* sebelumnya, tahap selanjutnya adalah pengembangan *prototype* interaktif dari desain yang telah diperbaiki. *Prototype* pada tahap ini disusun menggunakan *tools* seperti Figma dengan tingkat fidelitas tinggi (*high-fidelity*), yang menampilkan tampilan, alur navigasi, dan interaksi seperti pada aplikasi sebenarnya. Tujuan dari pembuatan *prototype* ini adalah untuk mensimulasikan pengalaman pengguna sebelum sistem dikembangkan secara fungsional.

Prototype ini mencakup seluruh halaman utama yang relevan baik untuk peran *user* (pekerja lepas) maupun klien (pemberi kerja), termasuk halaman *login*, *dashboard*, pencarian, chat, transaksi, hingga sistem rating. Setiap elemen dirancang agar dapat diujicobakan kembali dalam sesi *usability testing* lanjutan, sekaligus memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana alur interaksi dan pengalaman pengguna akan berlangsung dalam *platform* Freework.

Setelah dilakukan perbaikan desain berdasarkan hasil evaluasi pada *Prototype* 1 dan *Test* 1, *platform* Freework memasuki tahap pengembangan *Prototype* 2 dalam bentuk *prototype* interaktif. *Prototype* ini dirancang menggunakan *software* Figma, dengan cakupan tampilan yang lebih luas dan interaksi yang lebih kompleks dibandingkan versi sebelumnya. Perluasan ini mencerminkan penyempurnaan alur pengguna, penambahan fitur, serta perbaikan tata letak dan komponen UI yang lebih matang seperti Gambar 3.51.



Gambar 3.51. Prototype 2 — Prototype final hasil revisi berdasarkan hasil usability testing. Memuat seluruh halaman utama baik dari sisi pekerja lepas maupun klien dengan total 136 layer desain.

Pada Gambar 3.51 menunjukkan tampilan keseluruhan *Prototype 2* yang dibuat di Figma. Pada versi ini, jumlah total layer meningkat secara signifikan dari 56 layer pada *Prototype 1* menjadi 136 layer. Peningkatan ini mencerminkan bertambahnya jumlah halaman dan detail interaksi yang ditambahkan, termasuk alur *login* yang dipisah antara *user* dan klien, fitur-fitur transaksi, halaman chat, sistem rating, serta pengaturan profil yang lebih lengkap.

Tiap *frame* mewakili halaman dengan alur pengguna yang terhubung satu sama lain menggunakan fitur *prototyping* di Figma, sehingga pengguna dapat mengaksesnya layaknya aplikasi nyata. Dengan *prototype* ini, pengujian *usability* berikutnya dapat dilakukan secara lebih mendalam dan realistis, serta menjadi acuan visual utama untuk tim pengembang dalam proses implementasi ke tahap final.

3.7 Test 2

Berdasarkan hasil *usability testing* tahap pertama, ditemukan sembilan temuan utama yang menggambarkan beberapa aspek desain yang perlu diperbaiki pada antarmuka *website* Freework. Untuk mendukung pengujian iteratif ini, pendekatan evaluasi pada tahap *Test 2* mengacu pada prinsip *usability* dari ISO 9241-11 (2018), yaitu *effectiveness* (keberhasilan menyelesaikan tugas), *efficiency* (kecepatan penyelesaian tugas), dan *satisfaction* (tingkat kepuasan pengguna) [38]. Prinsip ini sejalan dengan konsep *formative usability evaluation* yang menekankan pentingnya iterasi desain berbasis umpan balik pengguna secara langsung. Oleh karena itu, tindak lanjut perbaikan dari temuan sebelumnya dikonfirmasi ulang

melalui wawancara pengguna yang sama untuk memastikan bahwa perubahan desain benar-benar meningkatkan kualitas interaksi [39]. Masukan tersebut meliputi ukuran *font* yang terlalu besar, pemilihan warna oranye yang kurang menonjol, perlunya penambahan informasi seperti status WFH/WFO, hingga kekacauan tata letak yang dirasa terlalu padat atau penuh. Selain itu, pengguna juga menyarankan agar tampilan klien dan *user login* dibedakan, serta adanya penyesuaian pada tampilan halaman *login*, *register*, dan informasi pekerja.

3.7.1 Hasil Perbaikan Saran

Untuk memastikan bahwa semua temuan tersebut benar-benar diperbaiki, dilakukan iterasi desain dan dilanjutkan dengan wawancara konfirmasi (*Test 2*) yang melibatkan lima narasumber, yaitu Kak Patresia, Kak Putri, Kak Rico, Kak Tonny, dan Kak Vidi. Para narasumber ini sebelumnya juga terlibat dalam *usability testing* tahap pertama, sehingga mereka dapat memberikan penilaian lanjutan secara komprehensif terhadap perbaikan yang telah dilakukan seperti pada Tabel 3.12.

Tabel 3.12. Tindak Lanjut Temuan Usability Testing Freework

No	Masukan dari Pengguna	Konfirmasi
1	Ukuran <i>font</i> terlalu besar.	Sudah diperbaiki
2	Warna oranye kurang terlihat; disarankan navbar menggunakan warna oranye.	Sudah diperbaiki
3	Thumbnail pekerjaan perlu ditambah informasi WFH/WFO.	Sudah diperbaiki
4	Tampilan klien dan <i>user login</i> sebaiknya dibedakan.	Sudah diperbaiki
5	Informasi pada halaman utama terlihat terlalu padat atau sumpek.	Sudah diperbaiki
6	Tampilan halaman <i>login</i> dan <i>register</i> sebaiknya dibedakan.	Sudah diperbaiki
7	Tampilan <i>login</i> dan <i>register</i> dapat diberi border agar lebih jelas.	Sudah diperbaiki
8	Tampilan informasi pekerja lepas dan cari pekerja jangan memiliki whitespace kosong.	Sudah diperbaiki
9	Tampilan antar pekerja terasa terlalu sempit.	Sudah diperbaiki

Tabel 3.12 menunjukkan bahwa seluruh temuan yang diperoleh dari tahap *usability testing* telah ditindaklanjuti dan diperbaiki dalam iterasi desain berikutnya.

Perbaikan-perbaikan tersebut kemudian dikonfirmasi secara langsung oleh lima narasumber utama, yaitu Kak Patresia, Kak Putri, Kak Rico, Kak Tonny, dan Kak Vidi, melalui sesi wawancara konfirmasi pada tahap *Test 2*. Seluruh narasumber menyatakan bahwa versi prototipe akhir menunjukkan peningkatan signifikan dari segi kejelasan tampilan, kenyamanan visual, hingga kemudahan navigasi. Dengan validasi ini, dapat disimpulkan bahwa proses iteratif yang dilakukan telah berhasil meningkatkan kualitas antarmuka *website* Freework secara keseluruhan, dan seluruh masukan pengguna pada tahap sebelumnya telah tuntas diperbaiki.

3.7.2 Hasil Evaluasi Test 2

Setelah dilakukan iterasi prototipe berdasarkan masukan dari *usability testing* pertama, dilakukan *usability testing* tahap kedua untuk mengevaluasi kembali pengalaman pengguna terhadap versi prototipe yang telah diperbaiki. Metode pengukuran yang digunakan tetap menggunakan kuesioner skala Likert 1-5 dengan pernyataan yang sama seperti pada tahap pertama.

Tabel 3.13 berikut menyajikan hasil rata-rata dari masing-masing pernyataan pada *usability test* tahap kedua.

Tabel 3.13. Rata-rata Skor Usability Testing Tahap 2 (Skala Likert)

Pernyataan	Rata-rata
1. Saya memahami bahwa saya bisa langsung mengambil pekerjaan tanpa seleksi.	4,8
2. Proses penarikan dana terasa mudah dan transparan.	5,0
3. Informasi dalam profil pekerja membantu saya membuat keputusan rekrutmen.	5,0
4. Proses registrasi dan login mudah saya lakukan.	4,8
5. Saya merasa fitur-fitur seperti cari kerja, ambil kerja, dan submit tugas mudah diakses.	5,0
6. Tampilan dan navigasi website mudah dipahami tanpa perlu panduan.	4,6
7. Desain visual pada halaman hasil tindakan (seperti tarik dana) sudah jelas.	4,6
8. Secara keseluruhan, saya merasa pengalaman menggunakan prototipe ini menyenangkan.	5,0
Rata-rata Keseluruhan	4,85

Dari Tabel 3.13, terlihat bahwa seluruh pernyataan memperoleh skor antara 4,6 hingga 5,0. Skor tertinggi muncul pada lima pernyataan dengan nilai maksimal 5,0, mencerminkan kepuasan yang sangat tinggi terhadap pengalaman pengguna, fitur sistem, dan tampilan prototipe.

Nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,85 menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan hasil *usability test* pertama yang hanya mencapai 3,78. Dengan demikian, terdapat peningkatan skor rata-rata sebesar 1,07 poin, yang berarti adanya perbaikan signifikan dari segi kegunaan, kemudahan akses, serta persepsi visual terhadap prototipe. Hasil ini mengindikasikan bahwa perubahan desain yang dilakukan telah berhasil meningkatkan pengalaman pengguna secara substansial dan konsisten berada pada kategori sangat baik.

