

BAB IV

ANALISIS ASPEK *USABILITY*

4.1. Gambaran Umum Perancangan *Skill V-Match 7.0*

Perancangan antarmuka pengguna *Skill V-Match 7.0* bertujuan untuk menghasilkan sistem berbasis web yang mampu membantu pengguna dalam memahami tingkat kesesuaian keterampilan yang dimiliki dengan kebutuhan industri. Sistem ini dirancang sebagai media analisis skill gap yang menyajikan informasi secara jelas, terstruktur, dan mudah dipahami, sehingga pengguna dapat memperoleh gambaran kemampuan diri serta arah pengembangan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja.

Dalam konteks tersebut, peran UI/UX menjadi aspek penting dalam memastikan informasi yang disajikan dapat diakses secara efektif oleh pengguna. Antarmuka yang dirancang tidak hanya berfungsi sebagai tampilan visual, tetapi juga sebagai sarana interaksi yang mendukung alur penggunaan sistem, mulai dari proses input data keterampilan hingga penyajian hasil analisis. Desain antarmuka yang baik diharapkan mampu meminimalkan kebingungan pengguna, meningkatkan efisiensi interaksi, serta memberikan pengalaman penggunaan yang nyaman dan intuitif.

Perancangan *Skill V-Match 7.0* dilakukan dengan pendekatan *Design Thinking* yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Pendekatan ini mendorong perancangan antarmuka yang berorientasi pada pengguna (*user-centered design*), sehingga setiap elemen desain disesuaikan dengan karakteristik, tujuan, dan permasalahan yang dihadapi oleh pengguna. Hasil dari proses perancangan ini diwujudkan dalam bentuk prototipe antarmuka yang merepresentasikan solusi desain terhadap permasalahan analisis skill gap dan keterkaitannya dengan kebutuhan industri.

Gambaran umum perancangan pada bab ini menjadi dasar untuk pembahasan lebih lanjut mengenai konsep desain, struktur antarmuka, serta visualisasi prototipe *Skill V-Match 7.0* pada subbab berikutnya.

Dengan demikian, Bab IV secara keseluruhan memaparkan hasil perancangan antarmuka yang telah dikembangkan sebagai solusi berbasis UI/UX untuk mendukung *link and match* antara keterampilan pengguna dan kebutuhan industri.

4.2. Hasil Tahapan *Design Thinking*

Subbab ini menjelaskan hasil penerapan metode *Design Thinking* dalam proses perancangan antarmuka pengguna *Skill V-Match 7.0*. Setiap tahapan menghasilkan temuan dan keputusan desain yang menjadi dasar dalam pengembangan antarmuka sistem. Hasil dari tahapan *empathize*, *define*, dan *ideate* digunakan untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mendukung tujuan analisis skill gap dan link and match industri.

4.2.1. Hasil Tahap *Empathize*

Tahap *empathize* bertujuan untuk memahami kebutuhan, permasalahan, dan harapan pengguna terhadap sistem analisis keterampilan. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi awal dan diskusi informal dengan pengguna potensial, seperti mahasiswa tingkat akhir dan pencari kerja. Proses ini dilakukan untuk menggali pengalaman pengguna dalam menilai kemampuan diri serta kesulitan yang dihadapi ketika mencoba menyesuaikan keterampilan dengan kebutuhan industri.

Berdasarkan hasil tahap *empathize*, ditemukan bahwa pengguna sering mengalami kebingungan dalam mengidentifikasi keterampilan yang telah dimiliki dan keterampilan apa saja yang masih perlu dikembangkan. Selain itu, pengguna kesulitan memahami sejauh mana kemampuan mereka relevan dengan standar industri tertentu. Informasi yang tersedia pada platform serupa umumnya dinilai terlalu teknis atau tidak disajikan secara jelas, sehingga hasil analisis sulit dipahami dan kurang memberikan arahan yang konkret.

Insight penting dari tahap ini menunjukkan bahwa pengguna membutuhkan antarmuka yang mampu menyajikan hasil analisis secara ringkas, visual, dan mudah dipahami. Pengguna juga mengharapkan sistem yang dapat memberikan gambaran skill gap secara langsung serta arahan pengembangan keterampilan tanpa

memerlukan pemahaman teknis yang mendalam. Temuan ini menjadi dasar dalam menentukan arah perancangan antarmuka *Skill V-Match 7.0*.

4.2.2. Hasil Tahap *Define*

Berdasarkan hasil pemahaman pada tahap *empathize*, peneliti merumuskan permasalahan utama dalam bentuk problem statement. Permasalahan inti yang diidentifikasi adalah bahwa pengguna membutuhkan media analisis keterampilan yang mampu menyajikan informasi kesesuaian skill dengan kebutuhan industri secara jelas, terstruktur, dan mudah dipahami, namun belum tersedia dalam bentuk antarmuka yang ramah pengguna.

Dari problem statement tersebut, ditentukan beberapa kebutuhan fungsional antarmuka *Skill V-Match 7.0*. Kebutuhan tersebut meliputi kemampuan sistem untuk menerima input keterampilan pengguna, menampilkan hasil analisis tingkat kecocokan *skill*, serta menyajikan informasi *skill gap* secara visual. Selain itu, antarmuka perlu mendukung alur penggunaan yang sederhana agar pengguna dapat memahami hasil analisis tanpa kebingungan.

Tujuan utama desain UI *Skill V-Match 7.0* adalah menghasilkan antarmuka yang mampu membantu pengguna memahami posisi keterampilan mereka terhadap kebutuhan industri, sekaligus memberikan pengalaman penggunaan yang intuitif dan efisien. Dengan demikian, desain antarmuka tidak hanya berfokus pada tampilan visual, tetapi juga pada kejelasan informasi dan kemudahan interaksi pengguna.

4.2.3. Hasil Tahap *Ideate*

Pada tahap *ideate*, peneliti mengembangkan konsep solusi desain berdasarkan permasalahan dan kebutuhan yang telah dirumuskan sebelumnya. Ide-ide desain difokuskan pada penyederhanaan alur interaksi pengguna serta penyajian informasi yang informatif dan mudah dipahami. Konsep utama yang dikembangkan adalah antarmuka yang mampu menyampaikan hasil analisis skill secara visual, ringkas, dan terstruktur.

Salah satu hasil dari tahap *ideate* adalah perancangan alur pengguna (*user flow*) yang sederhana dan logis, dimulai dari halaman awal, proses input keterampilan, hingga penyajian hasil analisis *Skill V-Match*. Alur ini dirancang

untuk meminimalkan langkah yang tidak perlu dan mengarahkan pengguna secara bertahap dalam memahami hasil analisis yang diberikan oleh sistem.

Pendekatan desain yang dipilih dalam *Skill V-Match 7.0* adalah desain yang sederhana, informatif, dan visual. Kesederhanaan diterapkan melalui tata letak yang bersih dan navigasi yang jelas, sementara aspek informatif diwujudkan melalui penyajian data skill gap yang mudah dipahami. Pendekatan visual digunakan untuk membantu pengguna memahami hasil analisis dengan cepat melalui elemen grafis dan penekanan informasi utama.

4.3. Perancangan Antarmuka Pengguna *Skill V-Match 7.0*

Perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) *Skill V-Match 7.0* dilakukan sebagai upaya untuk menerjemahkan kebutuhan pengguna dan solusi desain yang telah dirumuskan pada tahapan *Design Thinking* ke dalam bentuk visual yang mudah dipahami dan digunakan. Antarmuka dirancang untuk membantu pengguna memahami keterkaitan antara keterampilan yang dimiliki dengan kebutuhan industri secara jelas, terstruktur, dan informatif.

Fokus utama dalam perancangan ini adalah menciptakan pengalaman pengguna yang sederhana namun fungsional, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengikuti alur penggunaan sistem mulai dari pengenalan platform, pengisian data keterampilan, hingga memperoleh hasil analisis skill gap. Perancangan antarmuka juga mempertimbangkan karakteristik pengguna yang berasal dari latar belakang mahasiswa dan pencari kerja, sehingga tampilan dibuat intuitif dan tidak membebani pengguna dengan informasi yang berlebihan.

4.3.1. Konsep Desain Antarmuka

Konsep desain antarmuka *Skill V-Match 7.0* mengusung gaya visual modern, clean, dan profesional. Pendekatan ini dipilih untuk menciptakan kesan sistem yang kredibel dan relevan dengan dunia industri, sekaligus memberikan kenyamanan visual bagi pengguna. Penggunaan warna yang konsisten, tipografi yang jelas, serta tata letak yang rapi diharapkan dapat meningkatkan fokus pengguna terhadap informasi utama yang disajikan.

Perancangan antarmuka dilakukan dengan pendekatan *web-based*, sehingga sistem dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop maupun smartphone tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan. Desain responsif menjadi salah satu pertimbangan utama agar tampilan tetap optimal pada berbagai ukuran layar.

Selain itu, desain antarmuka difokuskan pada kemudahan pemahaman hasil analisis skill. Informasi mengenai kesesuaian keterampilan pengguna dengan kebutuhan industri disajikan secara visual dan terstruktur, sehingga pengguna tidak hanya memperoleh hasil, tetapi juga dapat memahami makna dari hasil tersebut dan langkah pengembangan yang dapat dilakukan selanjutnya.

4.3.2. Struktur Navigasi dan Alur Pengguna

Struktur navigasi dan alur pengguna (*user flow*) pada *Skill V-Match 7.0* dirancang secara linear dan sederhana agar mudah diikuti oleh pengguna baru. Alur penggunaan sistem dimulai dari halaman awal hingga ke hasil analisis dan fitur lanjutan, sebagai berikut:

1. *Landing Page*

Landing Page berfungsi sebagai halaman pengenalan sistem yang menampilkan gambaran umum mengenai Skill V-Match 7.0, tujuan platform, serta manfaat yang dapat diperoleh pengguna. Pada halaman ini disediakan tombol aksi utama (*call to action*) yang mengarahkan pengguna untuk memulai analisis *skill*.

2. *Input Skill*

Pada tahap ini, pengguna diminta untuk memasukkan data keterampilan yang dimiliki, baik dalam bentuk pilihan maupun *input* teks. Antarmuka dirancang sederhana dengan petunjuk yang jelas agar pengguna dapat mengisi data dengan mudah tanpa kebingungan.

3. *Hasil Analisis*

Setelah data keterampilan diinput, sistem menampilkan hasil analisis *skill gap* antara kemampuan pengguna dan kebutuhan industri. Informasi disajikan dalam bentuk ringkasan yang mudah dipahami, sehingga pengguna dapat mengetahui posisi keterampilannya secara cepat.

4. *Paywall*

Halaman *paywall* berfungsi sebagai pembatas antara hasil analisis dasar dan fitur lanjutan. Pada tahap ini, pengguna diberikan informasi mengenai keuntungan yang dapat diperoleh apabila mengakses fitur premium, seperti laporan analisis yang lebih detail.

5. *Premium Report*

Fitur *Premium Report* menyediakan laporan analisis keterampilan secara lebih mendalam, termasuk rekomendasi pengembangan skill yang relevan dengan kebutuhan industri. Antarmuka pada halaman ini dirancang informatif namun tetap terstruktur agar pengguna tidak merasa kewalahan dengan informasi yang disajikan.

Dengan struktur navigasi dan alur pengguna tersebut, *Skill V-Match 7.0* diharapkan mampu memberikan pengalaman penggunaan yang jelas, efisien, dan mendukung tujuan utama sistem dalam membantu pengguna memahami serta mengembangkan keterampilan sesuai dengan kebutuhan industri.

4.4. **Implementasi Desain Antarmuka (*High-Fidelity Prototype*)**

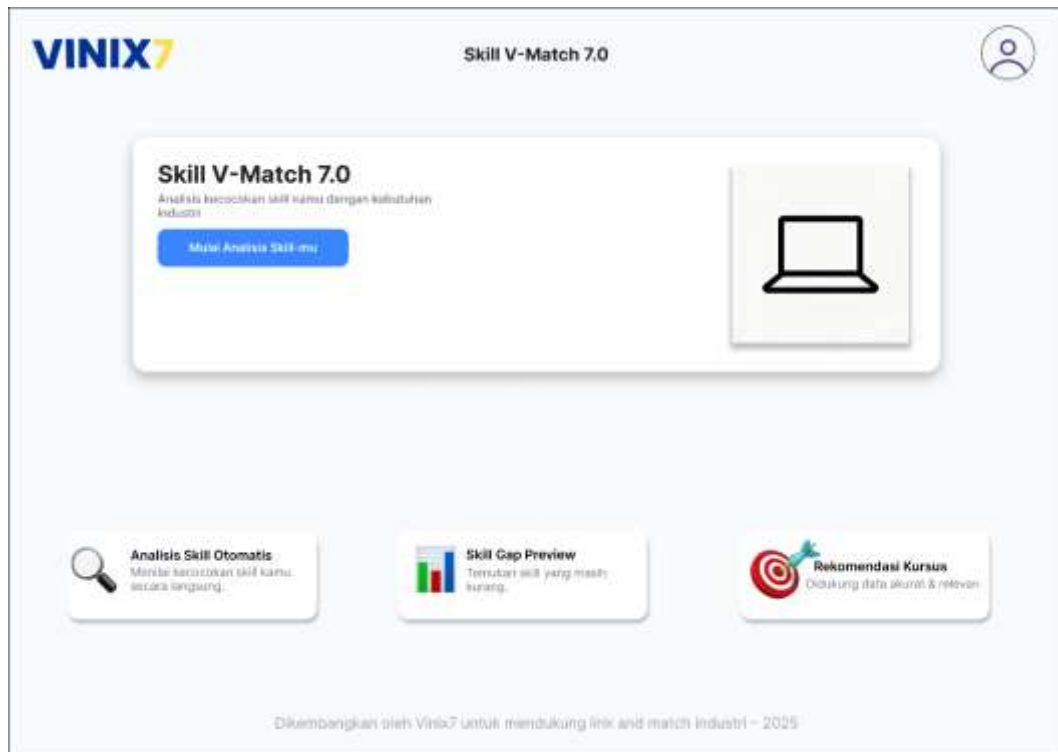
Implementasi desain antarmuka *Skill V-Match 7.0* diwujudkan dalam bentuk *high-fidelity prototype* menggunakan aplikasi Figma. Prototipe ini dirancang menyerupai tampilan sistem sebenarnya, baik dari segi visual maupun alur interaksi pengguna.

High-fidelity prototype digunakan sebagai media utama untuk memvisualisasikan hasil perancangan UI/UX sebelum dilakukan pengujian usability. Setiap halaman prototipe menampilkan elemen antarmuka yang lengkap, termasuk tata letak, warna, tipografi, dan komponen interaktif.

4.4.1. **Halaman Landing / Dashboard**

Halaman landing berfungsi sebagai titik awal interaksi pengguna dengan sistem *Skill V-Match 7.0*. Tujuan utama halaman ini adalah memberikan gambaran singkat mengenai fungsi sistem serta mengarahkan pengguna untuk memulai proses analisis keterampilan.

Elemen utama pada halaman ini meliputi judul sistem, deskripsi singkat manfaat *Skill V-Match 7.0*, serta tombol *call-to-action* untuk memulai analisis *skill*.



Gambar 4.1 Landing Page

4.4.2. Halaman *Input Skill*

Halaman *input skill* berfungsi sebagai media bagi pengguna untuk memasukkan keterampilan yang dimiliki. Pengisian dilakukan melalui komponen interaktif seperti *dropdown* atau pilihan *skill* yang telah disediakan sistem.

Desain halaman ini dibuat sederhana agar pengguna dapat dengan mudah memahami langkah yang harus dilakukan tanpa merasa terbebani.

VINIX7 Skill V-Match 7.0

Input Skill Anda
Masukkan posisi pekerjaan dan skill Anda untuk memulai analisis.

Pilih Pekerjaan Target
Front-End Developer ▼

Skill Anda
HTML CSS JavaScript

Generate V-Match

Skill Gap (Preview)
✓ JavaScript Advanced
🔒 React State Management
🔒 UI Testing
🔒 Accessibility
🔒 API Integration

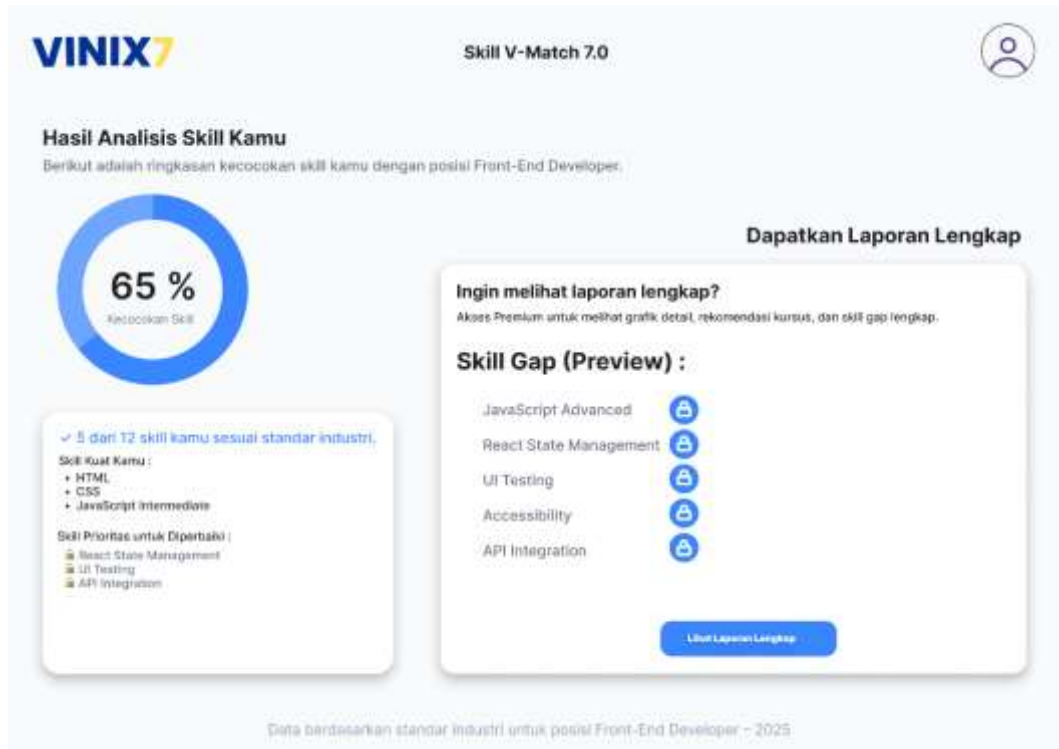
Data berdasarkan standar industri untuk posisi Front-End Developer – 2025

Gambar 4.2 Input Skill

4.4.3. Halaman *Basic Result*

Halaman *basic result* menampilkan hasil analisis awal yang dapat diakses secara gratis oleh pengguna. Informasi yang disajikan meliputi ringkasan kesesuaian *skill* dan gambaran awal *skill gap* terhadap kebutuhan industri.

Visualisasi hasil dibuat dalam bentuk grafik atau indikator sederhana untuk membantu pengguna memahami posisi keterampilannya secara cepat.



Gambar 4.3 Basic Result

4.4.4. Halaman *Paywall* Premium

Halaman *paywall* premium bertujuan untuk menginformasikan manfaat fitur lanjutan yang tersedia pada versi premium. Halaman ini dirancang untuk mendorong pengguna agar melanjutkan ke laporan analisis yang lebih mendalam.

Elemen *call-to-action* ditampilkan secara jelas untuk mengarahkan pengguna menuju akses premium.

VINIX7 Skill V-Match 7.0

Akses Laporan Skill Gap Premium
 Dapatkan analisis mendalam, grafik detail, dan rekomendasi belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan industri.

Direkomendasikan

Fitur	Basic (Gratis)	Premium
Persentase Match	✓	✓
5 Skill Gap	✓	✓
Full Skill Gap (Detail)	✗	✓
Grafik Bar Skill Gap	✗	✓
Rekomendasi Kursus	✗	✓
Analisis Kekuatan Skill	✗	✓
Prioritas Skill Industri	✗	✓
Simulasi Peningkatan Skill	✗	✓

Upgrade ke Premium untuk melihat laporan lengkap
 Mulai hanya dengan **Rp 15.000** — bayar sekali untuk akses penuh laporan.

Upgrade premium bersifat opsional. Kami tetap bisa menggunakan basic V-Match secara gratis.

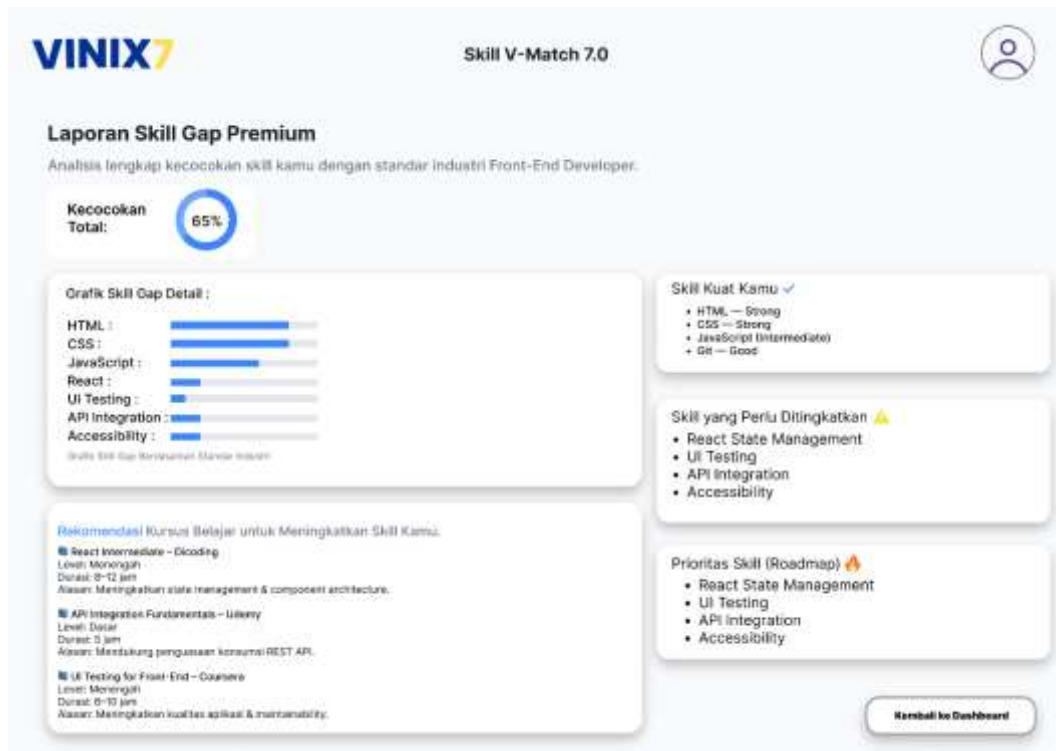
Upgrade Sekarang

Gambar 4.4 Paywall Premium

4.4.5. Halaman Premium Skill Gap Report

Halaman premium *skill gap report* menampilkan laporan analisis keterampilan secara lengkap. Informasi yang disajikan meliputi grafik *skill gap*, rekomendasi pengembangan keterampilan, serta saran peningkatan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan industri.

Desain halaman ini menekankan pada kejelasan data dan visualisasi informasi agar pengguna dapat memahami hasil analisis secara komprehensif.



Gambar 4.5 Skill Gap Report

4.5. Implementasi Prototipe Berbasis Web

Pada tahap ini, hasil perancangan antarmuka pengguna *Skill V-Match 7.0* diwujudkan dalam bentuk prototipe berbasis web. Implementasi difokuskan pada penyajian desain antarmuka tingkat tinggi (*high-fidelity*) yang merepresentasikan tampilan dan alur interaksi sistem secara menyeluruh. Prototipe ini digunakan sebagai media visualisasi desain sekaligus sebagai objek pengujian *usability* pada tahap selanjutnya.

4.5.1. Alat yang Digunakan

Pada penelitian ini, implementasi desain antarmuka pengguna *Skill V-Match 7.0* direalisasikan dalam bentuk prototipe tingkat tinggi (*high-fidelity prototype*) menggunakan aplikasi Figma. Figma dipilih karena mampu memvisualisasikan desain antarmuka secara detail, interaktif, serta mendekati tampilan sistem berbasis web yang sesungguhnya. Selain itu, Figma memungkinkan simulasi alur pengguna

(*user flow*) sehingga proses pengujian *usability* dapat dilakukan tanpa perlu pengembangan sistem secara penuh.

4.5.2. Proses Implementasi Prototipe

Proses implementasi dilakukan dengan menerjemahkan hasil perancangan antarmuka ke dalam prototipe interaktif di Figma. Setiap halaman utama sistem, mulai dari halaman *landing*, *input skill*, hasil analisis dasar, halaman *paywall*, hingga laporan *skill gap premium*, dirancang secara konsisten dengan konsep desain yang telah ditetapkan. Prototipe disusun menyerupai aplikasi web, baik dari segi tata letak, warna, tipografi, maupun elemen interaksi seperti tombol dan navigasi antarhalaman.

Alur interaksi pengguna juga diimplementasikan melalui fitur *prototyping* pada Figma, sehingga pengguna dapat melakukan simulasi penggunaan sistem secara utuh. Dengan pendekatan ini, prototipe berfungsi sebagai representasi visual dan fungsional dari sistem *Skill V-Match 7.0* yang siap untuk dilakukan pengujian *usability* pada tahap selanjutnya.

4.5.3. Keterbatasan Implementasi

Meskipun prototipe telah dirancang secara detail, implementasi pada penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Prototipe belum terhubung dengan sistem backend atau basis data sehingga hasil analisis skill, perhitungan persentase kecocokan, dan rekomendasi kursus masih bersifat simulatif. Selain itu, proses input dan output data belum bersifat dinamis sebagaimana aplikasi web yang telah diimplementasikan secara penuh.

Keterbatasan ini disengaja karena fokus penelitian diarahkan pada perancangan dan evaluasi UI/UX, bukan pada pengembangan sistem secara teknis. Dengan demikian, prototipe yang dihasilkan tetap memadai untuk menguji aspek *usability*, pengalaman pengguna, serta kejelasan penyajian informasi dalam mendukung *link and match* industri.

4.6. Keterkaitan Desain dengan Tujuan *Link and Match* Industri

Perancangan UI/UX pada *Skill V-Match 7.0* tidak hanya berfokus pada aspek visual, tetapi juga diarahkan untuk mendukung tujuan utama sistem, yaitu menjembatani kesenjangan antara keterampilan pengguna dengan kebutuhan industri (*link and match*). Desain antarmuka dirancang agar mampu menyajikan informasi yang relevan, mudah dipahami, dan dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan oleh pengguna.

Pertama, desain antarmuka membantu pengguna dalam memahami *skill gap* secara lebih jelas dan terstruktur. Informasi kecocokan skill ditampilkan dalam bentuk persentase, daftar skill yang telah dikuasai, serta skill yang perlu ditingkatkan. Penyajian visual seperti grafik dan indikator progres memudahkan pengguna untuk mengidentifikasi posisi kemampuan mereka dibandingkan dengan standar industri, tanpa harus memahami data teknis yang kompleks.

Kedua, desain *Skill V-Match 7.0* mendukung kesesuaian kebutuhan industri dengan menampilkan hasil analisis berdasarkan standar *skill* pada posisi pekerjaan tertentu. Penggunaan istilah yang familiar, struktur informasi yang sistematis, serta pemisahan antara hasil dasar dan laporan premium membantu pengguna memahami kompetensi apa saja yang dibutuhkan oleh industri secara spesifik. Dengan demikian, pengguna dapat melihat secara langsung keterkaitan antara *skill* yang dimiliki dengan tuntutan dunia kerja.

Ketiga, desain antarmuka berperan dalam mendukung pengambilan keputusan pengguna terkait pengembangan keterampilan. Rekomendasi kursus, prioritas *skill*, serta roadmap peningkatan *skill* disajikan secara ringkas dan informatif. Hal ini membantu pengguna menentukan langkah lanjutan yang perlu diambil, baik dalam memilih pelatihan, meningkatkan kompetensi tertentu, maupun mempertimbangkan kesiapan untuk memasuki dunia kerja.

Secara keseluruhan, perancangan UI/UX *Skill V-Match 7.0* berkontribusi dalam menciptakan pengalaman pengguna yang selaras dengan tujuan *link and match* industri, yaitu memberikan pemahaman yang jelas, relevan, dan aplikatif mengenai kesenjangan keterampilan serta arah pengembangan kompetensi yang dibutuhkan.