BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi bidang digital telah memicu perubahan besar dalam cara orang-orang mengembangkan citra diri dan menunjukkan keahlian yang dimiliki. Di zaman persaingan global dan dunia kerja yang berlandaskan digital, penilaian terhadap seseorang tidak hanya bergantung pada pendidikan formal, tetapi juga pada kemampuan, pengalaman, dan portofolio yang bisa diakses secara digital dengan mudah. Oleh karena itu, adanya platform digital yang dapat menampilkan identitas profesional dan rekam jejak keahlian dengan cara yang sistematis semakin menjadi tuntutan yang penting.

Program VINIX Seven Aurum adalah salah satu inisiatif pengembangan SDM yang menekankan peningkatan keterampilan, pengalaman praktis, dan pengembangan karakter profesional para pesertanya. Selama mengikuti program ini, peserta akan mendapatkan berbagai keterampilan, sertifikat, dan pengalaman proyek yang sangat berharga. Namun, pencapaian tersebut belum sepenuhnya tertangani dan terdokumentasi dalam satu platform digital yang terintegrasi, sehingga menyulitkan peserta untuk menunjukkan profil profesional yang konsisten dan representatif. Di samping itu, tidak adanya media khusus yang berperan sebagai paspor digital untuk keterampilan membuat potensi dan kemampuan peserta belum bisa disampaikan dengan maksimal kepada pihak eksternal seperti perusahaan atau mitra kerja.

Permasalahan lain yang muncul adalah ketika mentor atau tim dari pihak Vinix lupa memberikan penilaian terhadap tugas yang telah dikerjakan oleh peserta. Hal ini menyebabkan peserta terkadang harus menghubungi mentor secara langsung terkait tugas yang belum dinilai. Kondisi tersebut membuat sistem penilaian pada program Vinix menjadi kurang maksimal, karena masih menggunakan *Google Form* sebagai media pengumpulan tugas, sementara jumlah peserta cukup banyak.

Sejalan dengan permasalahan tersebut, belum tersedianya desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) yang berfokus pada kebutuhan pengguna juga menjadi faktor yang memengaruhi efektivitas platform Vinix. Baik dari sisi peserta sebagai pemilik profil maupun pengguna lain yang mengakses informasi, platform yang tidak dirancang dengan pendekatan berorientasi pengguna dapat menimbulkan kesulitan dalam penggunaan, penyampaian informasi yang kurang efisien, serta pengalaman pengguna yang tidak optimal. Akibatnya, tujuan utama platform, seperti personal branding dan validasi keterampilan peserta, menjadi kurang tercapai.

Selain itu, belum adanya standar visual dan struktur informasi yang jelas dalam penyajian data keterampilan dan pengalaman peserta turut memperkuat permasalahan tersebut. Informasi yang disajikan secara tidak terstruktur dan tidak konsisten berpotensi menurunkan tingkat keterbacaan serta kredibilitas profil peserta di mata pengguna eksternal. Oleh karena itu, perancangan UI/UX perlu tidak hanya menekankan aspek estetika, tetapi juga memperhatikan hirarki

informasi, konsistensi desain, dan kemudahan navigasi agar data kompetensi peserta dapat dipahami secara cepat, akurat, dan profesional.

Berdasarkan permasalahan tersebut Maka diperlukan perancangan UI/UX untuk *Website* VINIX *Showcase* yang berfungsi sebagai platform personal branding dan paspor digital bagi peserta Program VINIX Seven Aurum. Proses perancangan ini menerapkan metode *Design Thinking* yang menekankan tahap empati, identifikasi masalah, pengembangan ide, pembuatan *Prototype*, serta uji coba kegunaan untuk menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan penerapan metode ini, diharapkan *Website* VINIX *Showcase* dapat menyediakan pengalaman pengguna yang intuitif, informatif, dan profesional, serta menjadi media yang efektif dalam mempresentasikan kompetensi dan memperkuat nilai personal branding peserta.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang UI/UX *Website* VINIX *Showcase* sebagai platform personal branding dan *Skill Passport* digital bagi peserta Program VINIX Seven Aurum dengan menggunakan metode *Design Thinking* agar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memiliki tingkat kegunaan yang baik?

1.3 BATASAN MASALAH

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan, maka diperlukan batasan masalah sebagai ruang lingkup pembahasan yang akan dikaji sebagai berikut :

1. Studi ini berfokus pada desain UI/UX untuk *Website* VINIX *Showcase* sebagai alat untuk personal branding dan tiket keterampilan digital bagi peserta Program VINIX Seven Aurum.
2. Pendekatan yang diterapkan dalam proses desain adalah *Design Thinking*, yang meliputi langkah-langkah empati, definisi, pengembangan ide, pembuatan *Prototype*, dan pengujian.
3. Lingkup desain hanya mencakup pembuatan *Wireframe*, desain antarmuka (UI), serta *Prototype* interaktif, tanpa membahas secara mendalam tentang pengembangan sistem, seperti pengkodean dan penerapan backend.
4. Pengujian yang dilakukan terbatas pada evaluasi kegunaan untuk mengukur seberapa mudah platform ini digunakan dan bagaimana pengalaman pengguna.
5. Subjek yang diteliti hanya terdiri dari peserta Program VINIX Seven Aurum sebagai pengguna utama dari platform ini.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini disusun untuk memberikan arah yang jelas terhadap pelaksanaan penelitian serta hasil yang ingin dicapai sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, berikut tujuan dari penelitian ini :

1. Mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, dan karakteristik pengguna dalam membangun personal branding dan mendokumentasikan keterampilan peserta Program VINIX Seven Aurum.

2. Merancang UI/UX *Website* VINIX *Showcase* sebagai platform personal branding dan *Skill Passport* digital yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
3. Menghasilkan *Wireframe*, desain antarmuka (UI), dan *Prototype* interaktif *Website* VINIX *Showcase*.
4. Menguji tingkat kegunaan (*usability*) desain UI/UX *Website* VINIX *Showcase* untuk menilai kemudahan penggunaan dan pengalaman pengguna.
5. Menerapkan metode Design Thinking sebagai pendekatan perancangan UI/UX Website VINIX Showcase guna menghasilkan solusi desain yang berpusat pada pengguna (user-centered design).

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berguna baik secara teoritis maupun praktis bagi pihak-pihak yang terkait, oleh karenanya penulis mecantumkan 6 poin mengenai manfaat penulisan kepada pembaca diantaranya :

1. Memberikan referensi dan kontribusi keilmuan dalam bidang perancangan UI/UX, khususnya penerapan metode *Design Thinking* pada platform digital.
2. Membantu peserta Program VINIX Seven Aurum dalam membangun personal branding dan mendokumentasikan keterampilan serta pengalaman secara digital dan terstruktur.

3. Menjadi acuan bagi pengelola Program VINIX Seven Aurum dalam pengembangan platform personal branding dan *Skill Passport* digital.
4. Menghasilkan rancangan UI/UX *Website* VINIX *Showcase* yang mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
5. Meningkatkan kualitas pengalaman pengguna (user experience) melalui perancangan antarmuka yang intuitif, konsisten, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna berdasarkan hasil pengujian dan umpan balik pengguna.
6. Mendukung transformasi digital program pengembangan talenta**,** khususnya dalam penyediaan media digital yang profesional untuk menampilkan kompetensi, pencapaian, dan portofolio peserta secara efektif.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk Membahas lebih jelas dan terperinci dalam penulisan dan memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca, maka secara garis besar penulisan ini akan disusun secara sistematis kedalam enam bab. Dimana masing-masing dari bab tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang digunakan sebagai acuan didalam merancang UI/UX

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode-metode yang digunakan dan alat bantu (*tools*) yang digunakan untuk menghasilkan UI/UX sesuai dengan kebutuhan.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, rancangan layout atau tampilan, rancangan input, dan tampilan *Prototype* yang akan dirancang.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang hasil implementasi dari rancangan UI/UX yang telah dibuat sebelumnya, pengujian terhadap aplikasi yang telah dibangun, dan analisis hasil yang dicapai dari UI/UX tersebut.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang akan diajukan agar dapat menjadi bahan pertimbangan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 TEORI DASAR

Teori dasar merupakan landasan konseptual yang digunakan untuk mendukung dan memperkuat suatu penelitian atau perancangan. Teori ini berisi konsep, definisi, prinsip, serta pandangan para ahli yang relevan dengan topik yang dibahas. Keberadaan teori dasar sangat penting karena berfungsi sebagai acuan dalam memahami permasalahan, menentukan arah penelitian, serta menjelaskan fenomena yang dikaji secara ilmiah dan sistematis.

2.1.1 User Interface (UI)

User Interface (UI) adalah tampilan visual dalam sebuah aplikasi sebagai tempat (media) untuk menghubungkan antara sistem dengan pengguna [1]. *User Interface* (UI) merupakan bagian dari sistem yang berfungsi sebagai penghubung antara pengguna dan sistem digital. *User Interface* adalah tampilan antarmuka yang dihasilkan untuk produk atau layanan yang dibuat supaya bisa berinteraksi dengan pengguna atau manusia. Pengertian *User Interface* sendiri merupakan sebuah aplikasi atau sistem dikatakan mudah saat digunakan jika menggunakan tampilan yang baik dan menarik dari segi fitur dan menu-menu yang ada pada aplikasi atau sistem tersebut [2].

User Interface adalah bagian dari UX yang berupa tampilan visual design sebuah sistem. Tampilan tersebut memungkinkan pengguna terhubung dan berinteraksi dengan suatu produk. Selain berfungsi sebagai penghubung, *User*

Interface juga berfungsi untuk memperindah tampilan sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengguna. Namun, tak hanya harus indah, *User Interface* juga harus mudah digunakan [3]. UI berfokus pada tampilan visual seperti tata letak, warna, tipografi, *Icons*, dan elemen grafis lainnya agar informasi dapat disampaikan secara jelas dan menarik. Desain UI yang baik harus konsisten, mudah dipahami, serta mampu mendukung interaksi pengguna secara efektif sehingga meningkatkan kenyamanan dan kepercayaan pengguna terhadap sebuah *website*.

2.1.2 User Experience (UX)

User Experience (UX) adalah pengalaman keseluruhan yang dirasakan pengguna ketika berinteraksi dengan suatu produk atau sistem digital. UX mencakup aspek kemudahan penggunaan, efisiensi, kepuasan, dan kenyamanan pengguna. Ketika seorang pengguna menggunakan suatu produk, dia dapat mengembangkan perasaan baik atau buruk tentang produk tersebut. Tugas seorang desainer adalah meneliti pengalaman pengguna menggunakan suatu produk dan mencari tahu sisi desain mana yang mengganggu atau membuat pengguna stres dan memperbaikinya [1]. Perancangan UX yang baik berorientasi pada kebutuhan dan perilaku pengguna (user-centered design), sehingga sistem yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mudah digunakan dan mampu menyelesaikan permasalahan pengguna.

User Experience (UX) merupakan proses mendesain suatu produk melalui pendekatan pengguna produk dengan desain UX yang baik akan menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna saat menggunakan produk Anda. Pengguna jadi mudah dan nyaman saat menggunakan produk. Adapun, komponen

UX ini meliputi bagaimana fitur-fitur yang disediakan pada produk, struktur desain, navigasi penggunaan produk, aspek visual design, dan seluruh aspek interaksi dengan pengguna [3].

Desain UX mengarah pada optimalisasi kepuasan pengguna setelah menggunakan produk atau layanan. Dan itulah alasan mengapa desain UX sangat penting dalam mendesain. Desain UX adalah tentang memberikan pengalaman yang bermakna dan relevan kepada pengguna untuk meningkatkan interaksi dan retensi dengan cara melakukan perbaikan secara terus menerus dalam desain untuk kemudahan penggunaan dan kualitas yang dirasakan [1].

2.1.3 Website

Website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi [4]. *Website* merupakan sebuah komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara animasi sehingga menjadi media informasi yang menarik untuk dikunjungi oleh orang lain maka dari makna itu, bisa kita pahami bahwa definisi *website* secara sederhana adalah informasi apa saja yang bisa diakses dengan menggunakan koneksi jaringan internet [5].

Website platform digital yang berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi dan berinteraksi melalui internet. Sebuah *website* yang baik harus mempunyai pengorganisasian informasi yang jelas, navigasi yang mudah dimengerti, serta desain yang responsif. Dalam konteks membangun citra diri, *website* berfungsi sebagai identitas digital dari seorang profesional yang dapat diakses kapan saja oleh pihak luar.

2.1.4 Showcase

Showcase adalah alat yang digunakan untuk mempresentasikan data, karya, pencapaian, dan keterampilan secara teratur sebagai representasi dari kemampuan dan identitas tertentu. Dalam dunia digital, *Showcase* berperan sebagai platform untuk menyampaikan informasi berbasis web yang dirancang guna menampilkan nilai-nilai, keunggulan, dan hasil kerja individu atau kelompok dengan cara yang menarik dan informatif.

Showcase dalam konteks e-portfolio adalah kegiatan menampilkan, menyajikan, dan mendokumentasikan pencapaian, keterampilan, perkembangan, serta hasil pembelajaran seseorang secara terstruktur dalam bentuk digital, sehingga dapat dilihat, dinilai, dan direfleksikan oleh diri sendiri maupun pihak lain [6]. Adanya *Showcase* digital membantu pengguna untuk dengan cepat dan efektif menyampaikan keterampilan dan pengalaman kepada khalayak umum. Berdasarkan konteks penelitian, *Showcase* berperan sebagai wadah visualisasi progres belajar, yang membantu mahasiswa dan dosen melihat peningkatan kemampuan, efektivitas pembelajaran, serta hasil refleksi secara menyeluruh [6].

Secara umum, istilah *Showcase* dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai etalase. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), etalase adalah “tempat memamerkan barang-barang yang dijual”. Dalam konteks yang lebih luas, showcase tidak hanya berfungsi sebagai media pajangan, tetapi juga sebagai sarana untuk menampilkan nilai, kualitas, dan keunggulan suatu produk atau karya agar dapat menarik perhatian serta memberikan gambaran yang jelas kepada pihak yang melihatnya.

2.1.5 Design Thinking

Design Thinking adalah proses di mana desainer berusaha untuk memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan ulang masalah dalam upaya untuk mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat dengan tingkat pemahaman awal kita [1].

Design Thinking adalah pendekatan pemecahan masalah yang berpusat pada manusia (human-centered), yang menekankan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, pengembangan ide-ide kreatif, serta pengujian solusi secara iteratif. Pendekatan ini tidak hanya digunakan oleh desainer produk, tetapi juga oleh berbagai profesional di bidang bisnis, teknologi, pendidikan, dan layanan publik. *Design Thinking* menjadi sangat relevan dalam menghadapi tantangan kompleks karena memungkinkan penciptaan solusi yang inovatif, relevan, dan mudah diadopsi oleh pengguna akhir. *Design Thinking* mulai populer di dunia bisnis sekitar akhir 2000-an. *Design Thinking* merupakan suatu proses analitis dan kreatif yang melibatkan tahapan eksperimen, penciptaan, dan prototipe model, serta kemudian dievaluasi melalui umpan balik untuk disempurnakan. Tujuannya adalah menemukan solusi terhadap permasalahan kompleks dengan cara yang inovatif dan kreatif [7].

Menambahkan hal yang sama, Fathur Rachim dalam bukunya yang berjudul *Design Thinking with Design Process* (2021:13) juga mengungkapkan *Design Thinking* yaitu proses iteratif yang berupaya memahami keinginan pengguna, menumbuhkan lahirnya berbagai asumsi, mendefinisikan kembali masalah dan menciptakan solusi inovatif untuk membuat purwarupa, pengujian produk dan

layanan untuk mengungkap cara-cara baru untuk memenuhi kebutuhan pengguna [8]. Desain Pemikiran merupakan suatu pendekatan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada manusia dengan tujuan menghasilkan solusi baru yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pendekatan ini menekankan pentingnya kerja sama, imajinasi, dan percobaan dalam tahapan perancangan dengan 5 tahapan didalamnya.

2.1.6 Perancangan

Perancangan merupakan sebuah proses yang dilakukan dengan cara yang sistematis dan terencana untuk menciptakan sebuah produk atau sistem yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Perancangan merupakan tahap persiapan untuk rancang bangun implementasi suatu sistem yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh [9].

Rancangan adalah merupakan tahap penerjemahan dan keperluan atau data yang telah dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai (user) , ada tiga atribut yang penting dalam proses perancangan yaitu struktur data, arsitektur perangkat lunak dan prosedur rinci [9]. Sementara itu definisi yang lain yaitu Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya [9].

Dalam konteks penelitian dan pengembangan sistem, perancangan memainkan peran krusial karena menjadi landasan sebelum sistem tersebut benar-benar dikembangkan dan diterapkan. Pada fase ini, berbagai hal harus diperhatikan, tidak hanya dari segi teknis, tetapi juga dalam hal fungsi, tampilan, serta kemudahan penggunaan agar sistem dapat berfungsi dengan maksimal.

Umumnya, proses perancangan dimulai dengan memahami isu dan kebutuhan pengguna, kemudian dilanjutkan dengan merancang konsep dan solusi. Rancangan ini biasanya dibuat dalam bentuk model atau visualisasi seperti diagram, *Wireframe*, dan *Prototype*. Visualisasi ini membantu para perancang dan pemangku kepentingan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai alur, struktur, dan interaksi dalam sistem, sehingga kemungkinan kesalahan dapat dikurangi sebelum memasuki tahap pengembangan.

Oleh karena itu, perancangan bisa dimaknai sebagai proses untuk mengatasi masalah yang berfokus pada pengguna. Perancangan yang baik tidak hanya menciptakan sistem yang berfungsi dengan efisien, tetapi juga menyediakan kenyamanan dan kemudahan bagi penggunanya. Dengan demikian, tahap perancangan memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kualitas dan keberhasilan sistem atau produk yang sedang dikembangkan. Jadi perancangan dapat diartikan perencanaan dari pembuatan suatu sistem yang menyangkut berbagai komponen sehingga akan menghasilkan sistem yang sesuai dengan hasil dari tahap analisa sistem [9].

2.6 TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini merupakan pengembangan dari 3 studi sebelumnya yang kami cantumkan dalam tabel dibawah. Namun, dalam penelitian ini, penulis menekankan pada fokus perancangan UI/UX bagi peserta studi independen di PT Seven Vinix Aurum yang belum banyak dikaji sebelumnya.

Tabel 2. 1 Penelitian Sejenis

No	Penulis/Tahun	Uraian Masalah	Metode Penelitian	Hasil Penlitian
1	Mita Octarina, Abdul Hakim, Dedy Aswan (2025)	Belum tersedia sistem e-portofolio berbasis *website* yang terintegrasi untuk mendukung penilaian dan pameran karya mahasiswa secara online pada Program Studi Teknologi Pendidikan.	Research and Development (R&D) dengan model Web Based Learning	Sistem e-portofolio berbasis *website* yang terintegrasi dengan Behance dinyatakan layak dan efektif sebagai alat penilaian dan pameran karya mahasiswa serta memudahkan dosen dalam memantau perkembangan belajar.
2	Puguh Darmawan dkk. (2025)	Tidak adanya wadah terintegrasi untuk mendokumentasikan dan menampilkan karya mahasiswa PPGsecara profesional sebagai *Showcase*	Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Plomp	Galeri Digital yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif sebagai media *Showcase* akademik dan e-portofolio profesional bagi mahasiswa PPG Universitas Negeri Malang.

		akademik dan e-portofolio.		
3	Laila Margaretha Nur Habibah dkk. (2024)	Metode pembelajaran konvensional belum mampu meningkatkan keterampilan menulis sastra modern dan apresiasi karya siswa secara optimal.	Research and Development (R&D) dan studi kepustakaan	Model pembelajaran Project Portofolio dan *Showcase* (PPSC) terbukti mampu meningkatkan keterampilan menulis sastra modern, kreativitas, serta kemampuan presentasi siswa SMA/SLTA.

Berdasarkan telaah terhadap penelitian-penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada pengembangan e-portofolio dan *Showcase* dalam konteks pendidikan formal, baik sebagai alat penilaian pembelajaran**,** media dokumentasi karya akademik, maupun pendukung proses pembelajaran. Metode yang dominan digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan orientasi pada kelayakan, kepraktisan**,** dan keefektifan sistem yang dikembangkan.

Penelitian oleh Mita Octarina dkk, yang berjudul Pengembangan System E-Portofolio Berbasis Website Sebagai Alat Penilaian Dan Pameran Online Mahasiswa Teknologi Pendidikan [10] menitik beratkan pada e-portofolio sebagai alat penilaian dan pameran karya mahasiswa, penelitian Darmawan dkk tahun 2025 dengan judul Pengembangan Galeri Digital Karya Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) sebagai Showcase Akademik dan E-Portofolio Profesional [11] berfokus pada galeri digital sebagai *Showcase* akademik dan portofolio profesional,

sedangkan penelitian Habibah dkk tahun 2024 tentang Pengembangan Galeri Digital Karya Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) sebagai Showcase Akademik dan E-Portofolio Profesional [12] mengkaji model pembelajaran berbasis project portofolio dan *Showcase* untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Ketiga penelitian tersebut belum secara spesifik membahas aspek perancangan UI/UX**,** pengalaman pengguna**,** serta fungsi *Showcase* sebagai sarana personal branding di luar konteks akademik.

Oleh karena itu, penelitian penulis dengan judul **"Perancangan UI/UX Pada *Website* VINIX *Showcase*"** memiliki perbedaan yang jelas. Penelitian ini tidak berfokus pada pengembangan sistem penilaian atau media pembelajaran, melainkan pada perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) yang berorientasi pada kebutuhan pengguna, khususnya peserta Seven Vinix Aurum. Selain itu, penelitian ini mengintegrasikan konsep personal branding dan *Skill Passport* digital sebagai bentuk baru, serta menggunakan metode *Design Thinking* yang menekankan empati pengguna, ideasi solusi, prototyping, dan pengujian *usability.*

Dengan demikian, penelitian ini mengisi celah penelitian (research gap) yang belum dibahas pada penelitian terdahulu, yaitu perancangan UI/UX platform *Showcase* yang berorientasi pada pengembangan identitas profesional dan kesiapan karier pengguna, bukan sekadar sebagai media akademik atau pembelajaran. Adapun novelty dari penelitian ini terletak pada penggabungan konsep *e-portfolio, skill passport*, dan curriculum vitae (CV) ke dalam satu platform terintegrasi. Integrasi ini tidak hanya berfungsi sebagai media dokumentasi hasil karya dan

pengalaman peserta, tetapi juga sebagai sarana pemetaan keterampilan yang terstruktur dan representasi kompetensi secara profesional.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan penelitian terdahulu yang umumnya hanya membahas *e-portfolio* sebagai media penyimpanan karya tanpa mengintegrasikannya dengan *skill passport* dan CV dalam satu ekosistem digital yang utuh sehingga publik, khususnya HR, dapat melihat seluruh kemampuan dan pengalaman peserta secara lengkap dalam satu platform pada program PT. Seven Vinix Aurum.