



Perancangan UI/UX Website Self-Assessment Berbasis Metode Design Thinking (Studi Kasus: PT Vinix 7)

Aurora Vahrani Khan¹, Akwan Sunoto²

Universitas Dinamika Bangsa

Email: [auroravahrani@gmail.com](mailto:auroravahrani@unama.ac.id)¹, akwan@unama.ac.id²

Alamat: Jl. Jendral Sudirman, Thehok, Kec. Jambi Selatan, Kota Jambi 36138

*Penulis korespondensi: auroravahrani@gmail.com

Abstract. *The skill mismatch between university graduates and technology industry requirements remains a significant challenge in Indonesia. PT Vinix Seven Aurum requires an assessment tool to objectively identify the initial competencies of MBKM and internship program participants. This research aims to design a web-based self-assessment platform that helps students measure their skill gaps against industry standards through radar chart visualization and personalized learning recommendations. The UI/UX design applies the Design Thinking method with empathize, define, ideate, prototype, and test phases, utilizing Figma for wireframe and high-fidelity prototype development. Data collection was conducted through observation, interviews, literature studies, and usability testing with 10 respondents. The results demonstrate good usability with a 100% completion rate across all features. The VINIX Skill Radar platform provides five assessment categories, a 1-10 rating scale system, radar chart visualization, gap analysis, and learning recommendations. This system enhances students' self-awareness of their competencies and supports effective mapping of training program participants' capabilities.*

Keywords: *UI/UX Design, Self-Assessment, Design Thinking, Skill Gap Analysis, Figma, Usability Testing*

Abstrak. Kesenjangan keterampilan antara lulusan perguruan tinggi dengan kebutuhan industri teknologi masih menjadi tantangan di Indonesia. PT Vinix Seven Aurum membutuhkan instrumen penilaian untuk mengidentifikasi kompetensi awal peserta program MBKM dan magang secara objektif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang platform self-assessment berbasis web yang membantu mahasiswa mengukur gap skill dengan standar industri melalui visualisasi radar chart dan rekomendasi pembelajaran yang dipersonalisasi. Perancangan UI/UX menggunakan metode Design Thinking dengan tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test, serta aplikasi Figma untuk pembuatan wireframe dan high-fidelity prototype. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan usability testing dengan 10 responden. Hasil penelitian menunjukkan tingkat usability yang baik dengan completion rate 100% pada seluruh fitur. Platform VINIX Skill Radar menyediakan lima kategori assessment, sistem penilaian skala 1-10, visualisasi radar chart, gap analysis, dan rekomendasi pembelajaran. Sistem ini meningkatkan self-awareness mahasiswa terhadap kompetensi mereka dan mendukung pemetaan kemampuan peserta program pelatihan secara efektif.

Kata kunci: *UI/UX Design, Self-Assessment, Design Thinking, Skill Gap Analysis, Figma, Usability Testing*

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan industri teknologi digital yang semakin pesat menuntut individu memiliki keterampilan yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan industri. Dalam dunia kerja berbasis teknologi, evaluasi kompetensi tidak hanya bergantung pada latar belakang pendidikan formal, tetapi juga pada kemampuan praktis yang dapat diukur dan dikembangkan secara berkelanjutan. Oleh karena itu, keberadaan sistem *self-assessment* berbasis digital menjadi penting untuk membantu individu mengenali tingkat keterampilan yang dimiliki serta memetakan kebutuhan pengembangan kompetensi secara lebih terarah (Ardhana et al., 2025).

Berdasarkan kondisi yang terjadi pada PT Vinix Seven Aurum, khususnya dalam pelaksanaan program MBKM dan magang, proses pemetaan kompetensi awal peserta masih belum didukung oleh platform self-assessment yang terintegrasi dan berorientasi pada pengalaman pengguna. Penilaian keterampilan peserta belum disajikan secara visual dan sistematis, sehingga menyulitkan peserta dalam memahami posisi kemampuan mereka serta menghambat perusahaan dalam melakukan analisis kesenjangan keterampilan terhadap standar industri teknologi. Kondisi ini menunjukkan perlunya sistem digital yang mampu menyajikan hasil assessment secara informatif, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, diperlukan perancangan platform self-assessment berbasis web yang mampu mengintegrasikan proses penilaian keterampilan, visualisasi hasil, serta analisis kesenjangan kompetensi dalam satu sistem yang profesional. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan perancangan *UI/UX Website self-assessment* yang dirancang untuk memetakan keterampilan peserta secara mandiri. Perancangan UI/UX ini menggunakan metode Design Thinking agar desain yang dihasilkan berorientasi pada kebutuhan pengguna (user-centered) serta mampu memberikan pengalaman penggunaan yang efektif dan intuitif.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *UI/UX Website Self-Assessment* berbasis metode *Design Thinking* pada PT Vinix Seven Aurum yang dapat membantu pemetaan kompetensi awal peserta secara sistematis dan mudah dipahami. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran peserta terhadap kemampuan yang dimiliki, mendukung proses evaluasi keterampilan oleh perusahaan, serta menjadi dasar pengembangan platform self-assessment yang relevan dengan kebutuhan industri teknologi.

Beberapa penelitian terdahulu telah membahas perancangan *UI/UX* dan pengembangan sistem penilaian keterampilan berbasis digital. Penelitian (Tazkiyah & Arifin, 2022) mengkaji perancangan *UI/UX* sistem informasi menggunakan metode Design Thinking, namun fokus penelitian masih terbatas pada peningkatan tampilan antarmuka tanpa mengintegrasikan sistem penilaian kompetensi pengguna. Selanjutnya, (Desi Kurniasih et al., 2024) merancang wireframe aplikasi berbasis kebutuhan pengguna dengan pendekatan Design Thinking, tetapi penelitian tersebut belum mengkaji implementasi self-assessment keterampilan maupun visualisasi hasil penilaian secara mendalam.

Penelitian lain oleh (Soedewi, 2022) melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Website UMKM Kirihuci". Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking untuk merancang website UMKM yang bergerak di bidang kuliner. Tahapan penelitian dimulai dari empathize dengan melakukan survey dan

wawancara kepada pemilik UMKM dan konsumen, define dengan membuat user goals, ideate melalui pembuatan user flow, sitemap, dan wireframe, prototype dengan membuat UI style guide menggunakan Figma, serta test melalui usability testing kepada 30 partisipan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Design Thinking efektif dalam menghasilkan desain website yang user-friendly dengan feedback positif dari pengguna. Kesamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan metode Design Thinking dan aplikasi Figma untuk merancang website, sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitian yaitu UMKM kuliner versus Laboratorium Energy.

Berdasarkan kajian tersebut, **gap** penelitian ini terletak pada belum adanya perancangan *UI/UX website self-assessment* yang menggunakan *Skill Radar* pada industry yang secara khusus dirancang untuk memetakan keterampilan peserta program pelatihan dan magang dengan mengintegrasikan penilaian mandiri, visualisasi hasil, serta analisis kesenjangan kompetensi terhadap standar industri. Adapun kebaruan **novelty** penelitian ini terletak pada fokus perancangan *UI/UX Website Self-Assessment* menggunakan pendekatan Design Thinking dan menggunakan *Skill Radar* pada industri, yang tidak hanya menekankan aspek tampilan, tetapi juga pengalaman pengguna dalam memahami hasil assessment, kesenjangan keterampilan, serta rekomendasi pengembangan kompetensi.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *UI/UX Website self-assessment* keterampilan peserta Program PT Vinix Seven Aurum atau mahasiswa dan fresh graduate yang mampu membantu pemetaan kompetensi awal secara terstruktur dan mudah dipahami. Penelitian ini penting dilakukan untuk mendukung proses evaluasi keterampilan peserta, meningkatkan kesadaran diri terhadap posisi kemampuan dibandingkan standar industri, serta menjadi dasar pengembangan platform digital yang berorientasi pada kebutuhan pengguna dan relevan dengan tuntutan industri teknologi.

2. KAJIAN TEORITIS

Perancangan UI/UX

Perancangan *UI/UX* merupakan tahapan penting dalam pengembangan sebuah *website* karena berkaitan langsung dengan bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem. Proses perancangan ini tidak hanya berfokus pada tampilan visual, tetapi juga pada pengalaman pengguna secara keseluruhan dalam menggunakan sistem. Dengan perancangan *UI/UX* yang baik, sebuah *website* diharapkan mampu menyampaikan fungsi dan informasi secara jelas, mudah dipahami, serta nyaman digunakan oleh pengguna.

Perancangan *UI/UX* merupakan proses yang melibatkan pengaruh User Interface dan User Experience dalam pembuatan desain *prototype website*, yang sangat dibutuhkan agar pengguna merasa nyaman dan mendapatkan pengalaman yang baik ketika menggunakan produk tersebut (Haryuda et al., 2021).

User Interface

User Interface adalah elemen visual dan interaktif pada web atau aplikasi yang berfungsi sebagai media komunikasi antara pengguna dan sistem (Muhyidin et al., 2020).

User Interface adalah saat sistem dan pengguna dapat saling berinteraksi satu dengan lainnya melalui perintah seperti halnya menggunakan konten dan memasukan data (Hartawan). *User Interface* (UI) merupakan cara program dan pengguna untuk berinteraksi, yang dapat berbentuk tampilan visual sebuah produk yang menjembatani sistem dengan user, dimana tampilan UI dapat berupa bentuk, warna, icon dan tulisan yang didesain semenarik mungkin (Multazam et al., n.d.).

User Experience

User Experience (UX) merupakan aspek penting dalam perancangan sistem yang berfokus pada bagaimana pengguna merasakan kepuasan dan kenyamanan saat berinteraksi dengan produk atau layanan digital. Pengalaman pengguna yang baik akan menentukan tingkat kesuksesan sebuah aplikasi atau *website* dalam memenuhi kebutuhan penggunanya.

User Experience adalah sistem yang mengatur pengalaman yang dirasakan pengguna terhadap penggunaan perangkat lunak yang menilai tentang tingkat kemudahan dan kenyamanan terhadap fungsionalitas dari sebuah perangkat lunak (Al-Faruq et al., 2022).

Website Sebagai Media Self-Assessment

Website sebagai media *self-assessment* merupakan inovasi dalam proses penilaian yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk memfasilitasi penilaian diri peserta didik secara digital. Penggunaan *website* sebagai media *self-assessment* memberikan berbagai keunggulan dibandingkan dengan penilaian konvensional yang menggunakan kertas.

(Adawiyah & Haolani, 2021) menyimpulkan bahwa *self-assessment* merupakan teknik penilaian yang efektif untuk melibatkan pengguna secara aktif dalam proses evaluasi diri, sehingga memungkinkan individu merefleksikan proses dan hasil yang telah dicapai secara mandiri.

Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX

Metode *Design Thinking* merupakan pendekatan yang banyak digunakan dalam proses perancangan *UI/UX* karena berfokus pada pemahaman kebutuhan dan pengalaman pengguna. Pendekatan ini menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses perancangan, sehingga solusi

yang dihasilkan diharapkan mampu menjawab permasalahan pengguna secara lebih tepat dan efektif. Oleh karena itu, *Design Thinking* sering diterapkan dalam pengembangan produk digital, termasuk perancangan website.

Design Thinking adalah metode perancangan yang menitikberatkan pada proses empati terhadap kebutuhan pengguna dan dikembangkan melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Metode ini digunakan untuk menghasilkan rancangan *UI/UX* yang bersifat *user-centered* serta mudah digunakan oleh pengguna (Fahrudin & Ilyasa, 2021).

Metode *Design Thinking* dipilih karena menekankan kreativitas dan pemahaman kebutuhan pengguna, dengan lima tahapan utama—*empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*—untuk meningkatkan kepuasan dan *usability* sistem (Ansori et al., 2023).

3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *Design Thinking*.



Gambar 1. Tahapan Design Thinking

Empathize

Tahap *Empathize* merupakan tahap awal *Design Thinking* yang bertujuan memahami kebutuhan, perilaku, dan permasalahan pengguna secara mendalam. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap mahasiswa, peserta magang untuk mengidentifikasi cara evaluasi kemampuan diri dan kendala dalam pemetaan kompetensi. Hasil tahap ini menjadi dasar dalam perancangan pada tahapan selanjutnya.

Define

Tahap *Define* bertujuan merumuskan permasalahan utama berdasarkan hasil tahap *empathize* melalui analisis dan sintesis data. Permasalahan yang diidentifikasi meliputi belum tersedianya instrumen evaluasi mandiri yang objektif, visualisasi kesenjangan keterampilan dengan standar industri, serta kebutuhan PT Vinix Seven Aurum akan sistem pemetaan kompetensi awal yang terstruktur.

Ideate

Tahap *Ideate* bertujuan menghasilkan ide solusi kreatif berdasarkan permasalahan yang telah didefinisikan. Pada tahap ini dilakukan brainstorming untuk merancang platform self-assessment berbasis web yang memungkinkan penilaian mandiri keterampilan teknis, dilengkapi visualisasi hasil menggunakan radar chart serta rekomendasi pembelajaran yang dipersonalisasi. Selain itu, disusun user flow untuk menggambarkan alur penggunaan platform dari pengisian assessment hingga akses hasil dan rekomendasi.

Prototype

Tahap *Prototype* bertujuan mewujudkan ide solusi menjadi bentuk visual yang dapat diuji oleh pengguna. Pada tahap ini dibuat wireframe, mockup, dan prototype interaktif menggunakan Figma yang mencakup halaman dan fitur utama platform self-assessment, seperti beranda, pemilihan bidang keterampilan, kuesioner penilaian, serta halaman hasil dengan visualisasi radar chart dan rekomendasi pembelajaran. Prototype dirancang dengan design system yang konsisten dan digunakan sebagai acuan pada tahap pengujian untuk memperoleh umpan balik pengguna sebelum pengembangan sistem.

Test

Tahap *Test* bertujuan menguji dan mengevaluasi prototype dengan melibatkan pengguna secara langsung melalui usability testing. Pengujian dilakukan oleh mahasiswa dan peserta magang dengan menyelesaikan tugas penggunaan platform, seperti mengisi self-assessment dan melihat hasil visualisasi. Evaluasi mencakup kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, dan kepuasan pengguna, yang hasilnya digunakan sebagai dasar perbaikan desain sebelum pengembangan sistem secara penuh.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Wireframe (Low Fidelity)

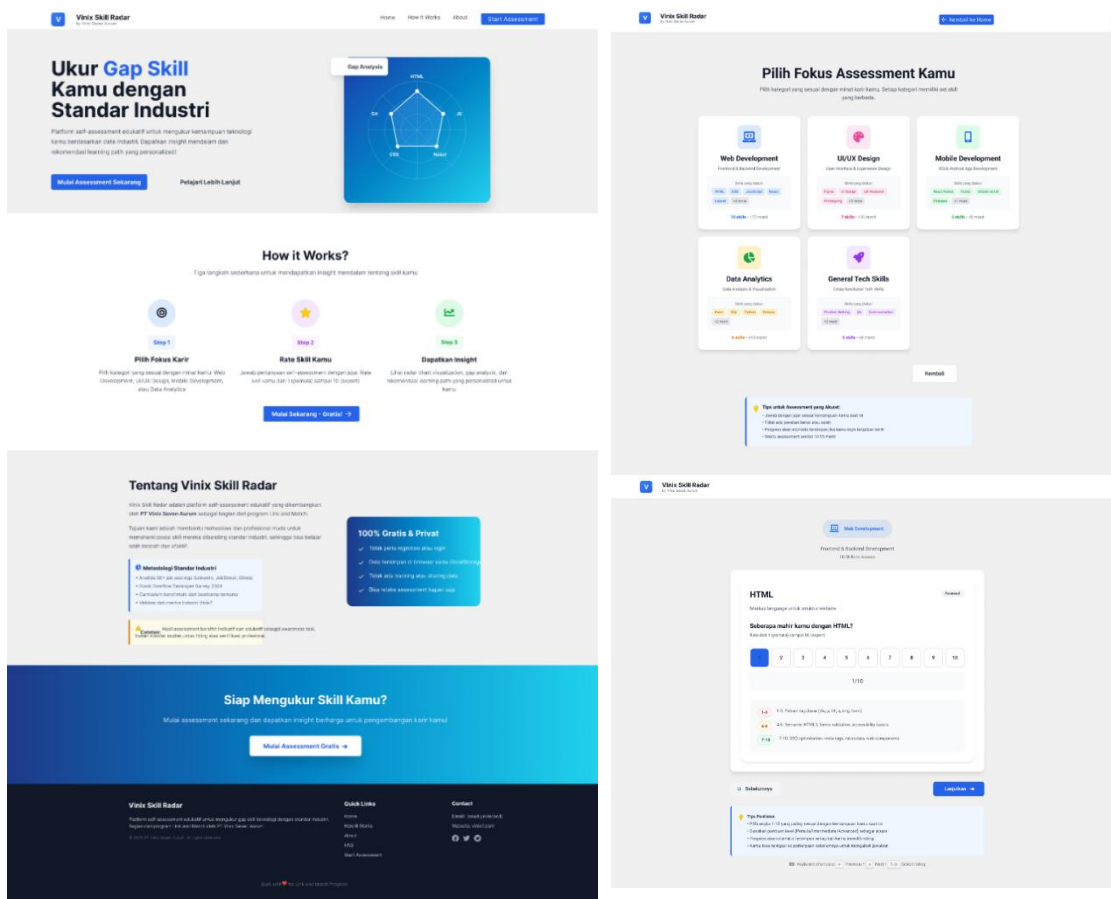
Wireframe merupakan kerangka awal sebelum halaman website atau antarmuka aplikasi dirancang secara visual. *Wireframe* berperan penting dalam menentukan tata letak informasi dan elemen antarmuka, serta digunakan sebagai dasar evaluasi awal sebelum desain *user interface* dikembangkan lebih lanjut (Hartawan, 2022).

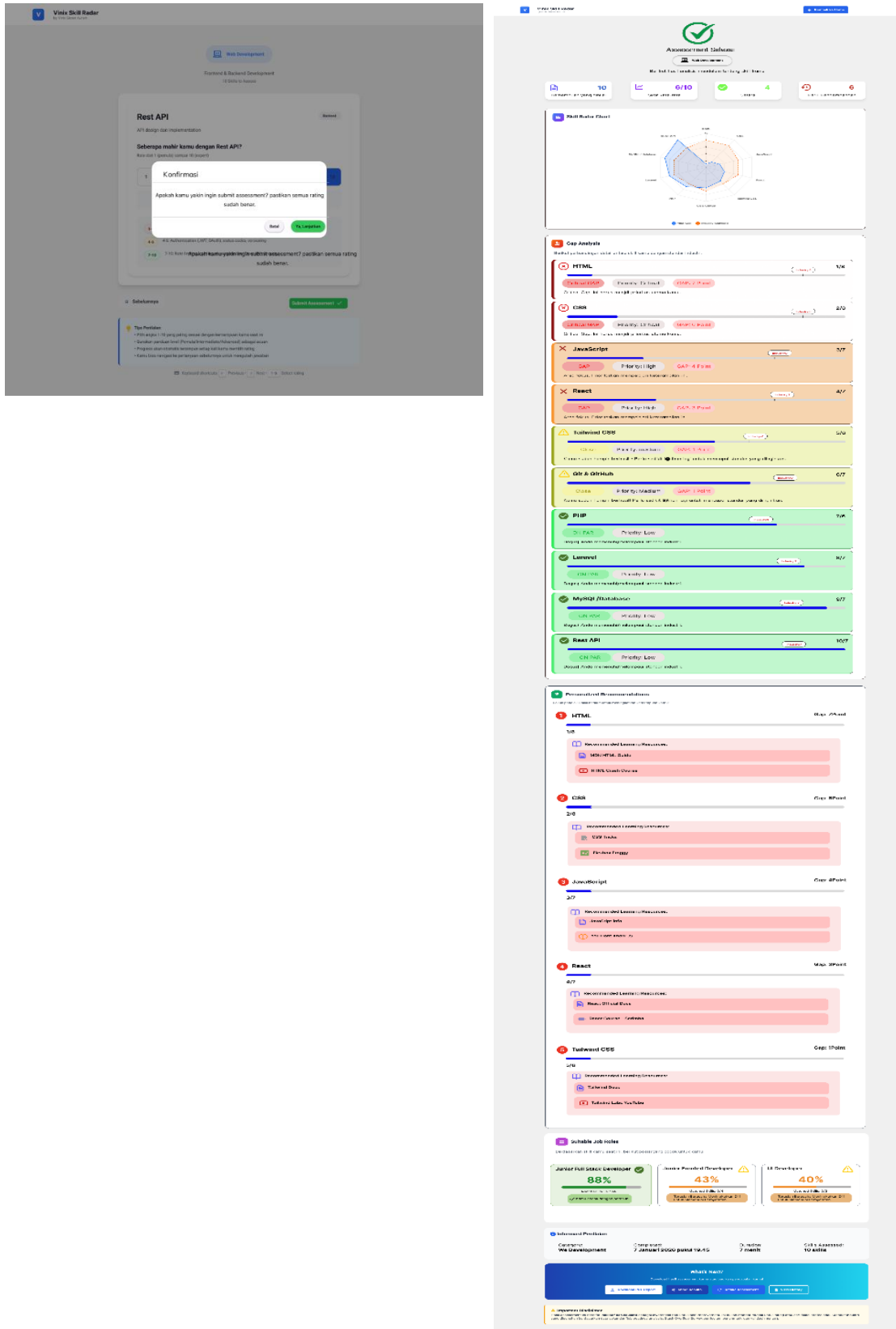
Wireframe dalam metode *Design Thinking* digunakan sebagai representasi awal antarmuka yang berfungsi untuk menggambarkan tata letak dan elemen utama sistem sebelum dikembangkan lebih lanjut. *Wireframe* disusun berdasarkan pemahaman kebutuhan pengguna melalui tahapan *Design Thinking* sehingga menghasilkan rancangan antarmuka yang intuitif dan berorientasi pada pengguna (Desi Kurniasih et al., 2024).

High Fidelity

High Fidelity merupakan tahap perancangan *UI/UX* yang menampilkan desain antarmuka secara detail dan mendekati bentuk akhir dari suatu produk. Pada tahap ini, desain telah mencakup penerapan warna, tipografi, ikon, tata letak, serta berbagai elemen visual lainnya sehingga tampilan antarmuka terlihat lebih realistis dan siap untuk dilakukan pengujian.

Tahap *high fidelity* dilaksanakan setelah seluruh tahapan perancangan sebelumnya diselesaikan, seperti penyusunan *user flow*, pembuatan *wireframe*, dan perancangan *design system* yang menjadi dasar pengembangan antarmuka pengguna. Selain berfungsi sebagai media visualisasi bagi stakeholder dan pengguna, *high fidelity* juga menjadi acuan utama bagi pengembang *front-end* dalam mengimplementasikan desain ke dalam bentuk kode pada proses pengembangan sistem.





Gambar 1. Wireframe High Fidelity

Usability Testing dan Hasil

Penulis telah melakukan *Usability Testing* (UT). Hal ini dilakukan untuk mendapatkan feedback terhadap rancangan design fitur yang telah penulis buat. Tahap ini dilakukan memperoleh objektif penelitian melalui data testing yang akan diperoleh dari 10 tester yang bersedia membantu menguji design penulis. Berikut objektif penelitian yang ingin saya capai:

- a. Menguji desain *Website Self Assessment* yang telah dibuat.
- b. Mencari tahu kemudahan pengguna dalam menjalankan setiap task di fitur

Pada sesi *Usability Testing*, penulis meminta kepada 10 tester untuk mencoba menggunakan Prototype yang telah penullis buat, dan memberi arahan kepada mengenai cara mengoperasikan Prototype figma yang telah diberikan. Kemudian, kami meminta mereka untuk menjalankan setiap task yang ada didalam Prototype tersebut. Berikut kriteria partisipan yang akan melakukan Usability Testing.

- a. Laki - laki dan Perempuan usia 17-25 tahun.
- b. Laki - laki dan Perempuan usia 26- 35 tahun.

Tabel 1. Data Responden *Usability Testing*

NO	Nama Responden	Usia	Jenis Kelamin	Pekerjaan
1	Ignatius Raul	23	Laki-Laki	Wiraswasta
7	Hashiinah Naziiah	21	Perempuan	Mahasiswa
8	Dita Candra Puspita	21	Perempuan	Mahasiswa
9	Silviana Patricia	21	Perempuan	Wiraswasta
10	Alvionita	21	Perempuan	Wiraswasta
6	M.Ranveer Gustaf Khadafi	23	Laki-Laki	Fresh Graduate
7	Shelomitha Shira Sarma	21	Perempuan	Mahasiswa
8	Adam Risky Putra Pratama	22	Laki-Laki	Mahasiswa
9	Fazli Maulana	21	Laki-Laki	Mahasiswa
10	Ahmad Nur Rohman	21	Laki-Laki	Mahasiswa

Terdapat beberapa tahapan penggunaan yang diuji kepada pengguna dalam sistem self assessment keterampilan ini, yaitu menjalankan fitur utama penilaian keterampilan yang dirancang untuk membantu pengguna dalam mengidentifikasi tingkat kemampuan serta kesenjangan skill berdasarkan kebutuhan industri teknologi. Tahapan penggunaan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1. *Step Feature Self Assessment*

Fitur	Step
Home	<p>Step 1: Pengguna membuka halaman Home pada Self Assessment System.</p> <p>Step 2: Sistem menampilkan informasi umum mengenai tujuan dan fungsi platform. Pengguna menekan tombol <i>Mulai Assessment</i> untuk melanjutkan ke proses penilaian keterampilan.</p> <p>Step 3:</p>
Pilih Kategori Assessment	<p>Step 1: Sistem menampilkan halaman pemilihan kategori assessment.</p>

		Step 2: Pengguna memilih salah satu kategori assessment sesuai minat atau tujuan karier.
Pengisian Assessment		Step 1: Sistem menampilkan daftar skill berdasarkan kategori yang dipilih. Step 2: Pengguna memberikan penilaian tingkat kemampuan pada setiap skill menggunakan skala yang tersedia. Sistem menampilkan indikator progres pengisian assessment. Pengguna melanjutkan hingga seluruh skill selesai dinilai. Step 3: Step 4:
Konfirmasi Assessment	Submit	Step 1: Pengguna menekan tombol submit setelah menyelesaikan pengisian assessment. Step 2: Sistem menampilkan dialog konfirmasi submit assessment. Pengguna memilih tombol <i>Batal</i> untuk kembali mengubah data atau <i>Ya, Lanjutkan</i> untuk mengirim hasil assessment. Step 3:
Hasil Assessment		Step 1: Sistem menampilkan halaman hasil assessment setelah data berhasil diproses. Sistem menampilkan ringkasan skor dan visualisasi skill radar. Step 2: Sistem menampilkan gap analysis untuk setiap skill. Sistem menampilkan personalized recommendations dan rekomendasi peran pekerjaan sesuai hasil assessment. Step 3: Step 4:

Tabel 3. Metric Completion Rate Step Feature Home

Nama Lengkap	Step Feature Home				Usability Problems
	Step 1	Step 2	Step 3	Step 4	
Ignatius Raul	✓	✓	✓	✓	
Hashiinah Naziihah	✓	✓	✓	✓	
Dita Candra Puspita	✓	✓	✓	✓	
Silviana Patricia	✓	✓	✓	✓	
Alvionita	✓	✓	✓	✓	
M.Ranveer Gustaf Khadafi	✓	✓	✓	✓	
Shelomitha Shira Sarma	✓	✓	✓	✓	
Adam Risky Putra Pratama	✓	✓	✓	✓	
Fazli Maulana	✓	✓	✓	✓	
Ahmad Nur Rohman	✓	✓	✓	✓	

Tabel 4. Metric Completion Rate Step Feature Kategori Assessment

Nama Lengkap	Step Feature Kategori Assessment				Usability Problems
	Step 1	Step 2	Step 3	Step 4	
Ignatius Raul	✓	✓	✓	✓	
Hashiinah Naziihah	✓	✓	✓	✓	
Dita Candra Puspita	✓	✓	✓	✓	
Silviana Patricia	✓	✓	✓	✓	
Alvionita	✓	✓	✓	✓	
M.Ranveer Gustaf Khadafi	✓	✓	✓	✓	
Shelomitha Shira Sarma	✓	✓	✓	✓	
Adam Risky Putra Pratama	✓	✓	✓	✓	
Fazli Maulana	✓	✓	✓	✓	
Ahmad Nur Rohman	✓	✓	✓	✓	

Tabel 5. *Metric Completion Rate Step Feature Pengisian Assesment*

Nama Lengkap	Step Feature Pengisian Assessment				Usability Problems
	Step 1	Step 2	Step 3	Step 4	
Ignatius Raul	✓	✓	✓	✓	
Hashiinah Naziihah	✓	✓	✓	✓	
Dita Candra Puspita	✓	✓	✓	✓	
Silviana Patricia	✓	✓	✓	✓	
Alvionita	✓	✓	✓	✓	
M.Ranveer Gustaf Khadafi	✓	✓	✓	✓	
Shelomitha Shira Sarma	✓	✓	✓	✓	
Adam Risky Putra Pratama	✓	✓	✓	✓	
Fazli Maulana	✓	✓	✓	✓	
Ahmad Nur Rohman	✓	✓	✓	✓	

Tabel 6. *Metric Completion Rate Step Feature Konfirmasi Submit*

Nama Lengkap	Step Feature Konfirmasi Submit				Usability Problems
	Step 1	Step 2	Step 3	Step 4	
Ignatius Raul	✓	✓	✓	✓	
Hashiinah Naziihah	✓	✓	✓	✓	
Dita Candra Puspita	✓	✓	✓	✓	
Silviana Patricia	✓	✓	✓	✓	
Alvionita	✓	✓	✓	✓	
M.Ranveer Gustaf Khadafi	✓	✓	✓	✓	
Shelomitha Shira Sarma	✓	✓	✓	✓	
Adam Risky Putra Pratama	✓	✓	✓	✓	
Fazli Maulana	✓	✓	✓	✓	
Ahmad Nur Rohman	✓	✓	✓	✓	

Tabel 7. *Metric Completion Rate Step Feature Hasil Assessment*

Nama Lengkap	Step Feature Hasil Assessment				Usability Problems
	Step 1	Step 2	Step 3	Step 4	
Ignatius Raul	✓	✓	✓	✓	
Hashiinah Naziihah	✓	✓	✓	✓	
Dita Candra Puspita	✓	✓	✓	✓	
Silviana Patricia	✓	✓	✓	✓	
Alvionita	✓	✓	✓	✓	
M.Ranveer Gustaf Khadafi	✓	✓	✓	✓	
Shelomitha Shira Sarma	✓	✓	✓	✓	
Adam Risky Putra Pratama	✓	✓	✓	✓	
Fazli Maulana	✓	✓	✓	✓	
Ahmad Nur Rohman	✓	✓	✓	✓	

Berdasarkan hasil pengujian usability testing yang melibatkan 10 responden, dapat disimpulkan bahwa seluruh responden berhasil menyelesaikan setiap langkah (step) pada fitur Home, Kategori Assessment, Pengisian Assessment, Konfirmasi Submit, dan Hasil Assessment tanpa mengalami kendala yang signifikan. Seluruh responden mampu menyelesaikan setiap step yang diuji, yang ditunjukkan dengan tingkat completion rate sebesar 100% pada seluruh fitur.

Tidak ditemukannya permasalahan usability pada setiap tahapan menunjukkan bahwa alur interaksi sistem telah dirancang dengan baik, mudah dipahami, dan sesuai dengan ekspektasi pengguna. Pengguna dapat menjalankan setiap fitur secara lancar mulai dari tahap awal hingga memperoleh hasil assessment tanpa hambatan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan *UI/UX* website self-assessment berbasis metode Design Thinking pada PT Vinix Seven Aurum terbukti mampu menghasilkan platform yang berpusat pada kebutuhan pengguna serta efektif dalam mengidentifikasi kesenjangan keterampilan antara mahasiswa dan kebutuhan industri teknologi. Penerapan tahapan Design Thinking berhasil mendukung perancangan *UI/UX Website Self-Assessment* dengan fitur penilaian mandiri, visualisasi hasil, analisis kesenjangan, dan rekomendasi pembelajaran yang relevan. Desain antarmuka yang dikembangkan menggunakan Figma menunjukkan konsistensi dan kemudahan penggunaan, yang diperkuat oleh hasil usability testing dengan tingkat keberhasilan penggunaan sebesar 100%. Secara keseluruhan, platform ini mampu mendukung proses pemetaan kompetensi awal peserta MBKM dan magang, sekaligus meningkatkan kesadaran mahasiswa terhadap posisi kemampuan mereka dibandingkan standar industri.

Pengembangan *Website Self-Assessment* pada penelitian selanjutnya disarankan untuk diimplementasikan menjadi website fungsional yang didukung oleh teknologi web modern dan basis data terintegrasi, sehingga hasil assessment pengguna dapat tersimpan secara permanen dan memungkinkan pemantauan perkembangan keterampilan secara berkelanjutan. Selain itu, penambahan fitur pendukung seperti notifikasi re-assessment berkala, penyajian dan ekspor hasil assessment dalam format PDF yang lebih informatif, serta integrasi dengan learning management system (LMS) perlu dipertimbangkan untuk meningkatkan efektivitas rekomendasi pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing dan dosen pengampu atas bimbingan, arahan, serta masukan yang diberikan selama proses penyusunan dan pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh responden serta pihak-pihak terkait yang telah berkontribusi dan memberikan dukungan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR REFERENSI

- Adawiyah, S. R., & Haolani, A. (2021). *Kajian Teoritis Penerapan Self-Assessment Sebagai Alternatif Asesmen Formatif Di Masa Pembelajaran Jarak Jauh*. 7(3).
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Ansori, S., Hendradi, P., & Nugroho, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1072–1081. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3648>
- Desi Kurniasih, Tiawan, Taufiq Hidayatullah, Tresa Agustian, Lila Setiyani, Wulan Saputri, Dafit Nurkholik, Dea Amelia, & Raden Firda Garnida Kusumah. (2024). DESIGN WIREFRAME APLIKASI BANK SAMPAH DENGAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (Jinteks)*, 6(2), 241–246. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v6i2.4120>
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi “Nugas” Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35–44. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714>
- Hartawan, M. S. (2022). PENERAPAN USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA WIREFRAME DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SINOPSIS FILM. *JEIS: JURNAL ELEKTRO DAN INFORMATIKA SWADHARMA*, 2(1), 43–47. <https://doi.org/10.56486/jeis.vol2no1.161>
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Maulana, R. A., Renaldi, M., & Mufassir, H. (2023). *PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI PESHOP BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPING LOW & HIGH FIDELITY*. 9.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Multazam, M., Papatungan, I. V., & Suranto, B. (n.d.). *Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design*.
- Soedewi, S. (2022). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN WEBSITE UMKM KIRIHUCI. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(02), 17. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>
- Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 72–78. <https://doi.org/10.54914/jtt.v8i2.513>