



## Perancangan UI/UX Website *Vinix Showcase* bagi Peserta Program PT Seven Vinix Aurum Menggunakan Metode *Design Thinking*

Ahmad Nur Rohman<sup>1</sup>, Ahmad Husaein<sup>2</sup>, Irwan Bustami<sup>3</sup>, Herti Yani<sup>4</sup>, Beny<sup>5</sup>, Xaverius Sika<sup>6</sup>

<sup>1-6</sup> Universitas Dinamika Bangsa

Email : [ahmadnr0504@gmail.com](mailto:ahmadnr0504@gmail.com)<sup>1</sup>, [hu543in@gmail.com](mailto:hu543in@gmail.com)<sup>2</sup>, [irwan.sk@gmail.com](mailto:irwan.sk@gmail.com)<sup>3</sup>, [adeherti@unama.ac.id](mailto:adeherti@unama.ac.id)<sup>4</sup>, [beny@unama.ac.id](mailto:beny@unama.ac.id)<sup>5</sup>, [misterius@yahoo.com](mailto:misterius@yahoo.com)<sup>6</sup>

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

Korespondensi penulis: [ahmadnr0504@email.com](mailto:ahmadnr0504@email.com)

**Abstract.** *This study aims to design the User Interface (UI) and User Experience (UX) on the VINIX Showcase Website as a personal branding platform and digital Skill Passport for participants of the VINIX Seven Aurum Program using the Design Thinking method. The background of this research is the absence of an integrated digital platform that can systematically and easily document and display participants' skills, projects, certificates, and professional identity. The design process is carried out through five stages of Design Thinking, namely Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test, starting with exploring user needs, formulating problems, developing solution ideas, creating Prototypes, and Usability Testing. The results of the study consist of the UI/UX design of the VINIX Showcase Website, which includes registration and Login features, user Dashboard, Skill Passport, project upload, public Showcase, and automatic CV generation feature. Testing using the Usability Testing method showed that the resulting design has a good level of ease of use and comfort and is acceptable to users. This research is expected to be an effective digital solution in supporting personal branding, skills documentation, and improving the professionalism of VINIX Seven Aurum Program participants.*

**Keywords:** *UI/UX, Website, Showcase, Skill Passport, Design Thinking*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) pada Website *VINIX Showcase* sebagai platform personal branding dan *Skill Passport* digital bagi peserta Program *VINIX Seven Aurum* dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Latar belakang penelitian ini adalah belum tersedianya platform digital terintegrasi yang mampu mendokumentasikan dan menampilkan keterampilan, proyek, sertifikat, serta identitas profesional peserta secara sistematis dan mudah diakses. Proses perancangan dilakukan melalui lima tahapan *Design Thinking*, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, yang diawali dengan penggalan kebutuhan pengguna, perumusan permasalahan, pengembangan ide solusi, pembuatan *Prototype*, serta pengujian kegunaan. Hasil penelitian berupa rancangan UI/UX Website *VINIX Showcase* yang mencakup fitur registrasi, *Login*, *Dashboard* pengguna, *Skill Passport*, unggah proyek, *Showcase* publik, serta fitur *Generate CV* otomatis. Pengujian menggunakan metode *Usability Testing* menunjukkan bahwa rancangan yang dihasilkan memiliki tingkat kemudahan penggunaan dan kenyamanan yang baik serta dapat diterima oleh pengguna. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi digital yang efektif dalam mendukung personal branding, dokumentasi keterampilan, dan peningkatan profesionalisme peserta Program *VINIX Seven Aurum*.

**Kata kunci:** *UI/UX, Website, Showcase, Skill Passport, Design Thinking*

### 1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital mendorong perubahan dalam cara individu membangun citra profesional dan menampilkan kompetensi yang dimiliki. Dalam dunia kerja berbasis digital, penilaian tidak hanya bergantung pada pendidikan formal, tetapi juga pada keterampilan, pengalaman, serta portofolio yang dapat diakses secara daring. Oleh karena itu, keberadaan platform digital yang mampu menyajikan identitas profesional secara terstruktur menjadi kebutuhan yang semakin penting.

Berdasarkan pengalaman penulis pada Program VINIX Seven Aurum yang berfokus pada pengembangan keterampilan dan pengalaman peserta, penulis melihat masih belum adanya platform digital terintegrasi yang menampung karya, proyek, serta rekam jejak kemampuan peserta selama mengikuti program. Dokumentasi pencapaian peserta masih tersebar dan belum tersaji secara sistematis, ditambah sertifikat yang diberikan masih melalui G-Mail. Selain itu, proses penilaian tugas masih dilakukan secara konvensional dengan mengandalkan Google Form, yang dengan jumlah peserta yang banyak sering menimbulkan kendala, seperti tugas yang terlewat dinilai oleh mentor atau hasil penilaian yang tidak terdokumentasi dengan baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa sistem yang digunakan belum sepenuhnya mendukung kebutuhan program.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, diperlukan sebuah platform digital yang mampu mengintegrasikan seluruh aktivitas dan pencapaian peserta dalam satu sistem yang profesional. Oleh karena itu, penulis mengusulkan perancangan UI/UX Website VINIX Showcase sebagai platform yang menggabungkan konsep *e-portfolio*, *skill passport*, dan *curriculum vitae* (CV) dalam satu wadah showcase. Platform ini diharapkan dapat menjadi sarana personal branding dan paspor digital peserta, sehingga seluruh kegiatan dan perkembangan peserta selama mengikuti program dapat terdokumentasi dengan baik. Perancangan UI/UX ini menggunakan metode Design Thinking agar desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta dapat dikembangkan di masa mendatang.

Beberapa penelitian terdahulu telah membahas pengembangan portofolio dan showcase digital, seperti penelitian (Habibah & Setyaningsih, 2025) yang berfokus pada model *Project Portofolio dan Showcase* sebagai sarana pembelajaran, namun masih menitikberatkan aspek pedagogis dan belum membahas perancangan platform digital dari sisi UI/UX. Selanjutnya, (Mita Octarina dkk., 2025) mengembangkan sistem *e-portfolio* berbasis website sebagai alat penilaian dan pameran karya mahasiswa, tetapi cakupan sistem masih terbatas pada fungsi *e-portfolio* saja dan belum mengintegrasikan identitas profesional secara menyeluruh. Penelitian oleh (Puguh Darmawan dkk., 2025) mengembangkan galeri digital sebagai showcase akademik dan *e-portfolio* profesional, namun lebih berfokus pada aspek pengembangan produk dan efektivitas sistem, bukan pada perancangan UI/UX yang berorientasi kebutuhan pengguna. Berdasarkan hal tersebut, gap penelitian ini terletak pada perancangan platform yang tidak hanya menampung *e-portfolio*, tetapi juga mengintegrasikan *skill passport* dan CV dalam satu platform terpadu berbentuk showcase. Adapun novelty penelitian ini adalah fokus pada perancangan UI/UX Website VINIX Showcase dengan pendekatan Design Thinking, sehingga

solusi yang dihasilkan lebih berorientasi pada kebutuhan pengguna serta mampu mendokumentasikan rekam jejak dan personal branding peserta secara komprehensif.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX Website VINIX Showcase sebagai platform personal branding dan paspor digital peserta Program VINIX Seven Aurum yang mampu menampung karya, proyek, dan rekam jejak kemampuan peserta secara terintegrasi. Penelitian ini penting dilakukan untuk mendukung proses dokumentasi, penilaian, dan penyajian identitas profesional peserta secara lebih terstruktur, sekaligus menjadi dasar pengembangan platform digital yang profesional dan berorientasi pada kebutuhan pengguna.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### ***User Interface***

*User Interface* (UI) adalah tampilan visual dalam sebuah aplikasi sebagai tempat (media) untuk menghubungkan antara sistem dengan pengguna (Sirait dkk., 2022). *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 (Umiga, 2022). Tidak hanya itu 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 (Alaik dkk., 2023).

### ***User Experience***

*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 (Sirait dkk., 2022).

Oleh karenanya, *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 (Umiga, 2022).

## **Website**

*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 (Manurian dkk., 2024). Dalam hal itu sederhananya *Website* adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi.

## **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 (Sirait dkk., 2022). *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 (Dheika Avrilia Lantana, 2025).

Sementara menurut Lantana *Design Thinking* merupakan pendekatan pemecahan masalah yang bersifat iteratif dan berpusat pada manusia, yang telah terbukti efektif dalam mendorong inovasi di berbagai bidang, termasuk bisnis, teknologi, pendidikan, dan layanan publik. Pendekatan ini tidak hanya fokus pada penciptaan solusi yang fungsional, tetapi juga memastikan bahwa solusi tersebut benar-benar relevan dan bermakna bagi penggunaannya (Dheika Avrilia Lantana, 2025).

## **Perancangan**

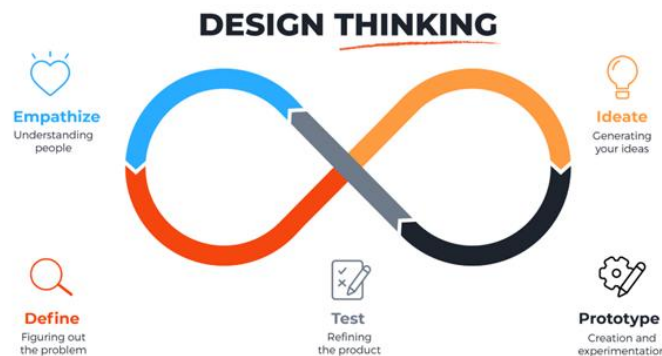
Perancangan dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Hidayatulloh dkk., 2020). Definisi lain mengatakan perancangan adalah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta di dalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya (Nur Azis dkk., 2020).

### 3. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode design thinking sebagai alat dalam merancang sebuah website dengan lima tahan didalamnya yaitu *Empatizhe*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Testing*.

#### Design Thinking

*Design Thinking* adalah pendekatan strategis dan kreatif yang berpusat pada manusia dalam memecahkan masalah kompleks. Lebih dari sekadar metode, *Design Thinking* merupakan mindset kolaboratif yang menempatkan empati sebagai fondasi utama dalam inovasi. Pendekatan ini memungkinkan tim lintas disiplin untuk memahami kebutuhan pengguna secara mendalam, menghasilkan ide-ide segar, serta membangun solusi yang iteratif dan adaptif terhadap perubahan (Dheika Avrilia Lantana, 2025).



Keterangan: Design Thinking  
Sumber : (Karl S, 2023)

**Gambar 1.** Tahapan Design Thinking

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 (Fatur Rachim, 2021).

#### *Empatizhe*

Tahap *Empathize* merupakan tahap awal dalam metode *Design Thinking* yang bertujuan untuk memahami pengguna secara mendalam. Pada tahap ini, perancang berusaha menggali informasi mengenai kebutuhan, perilaku, kebiasaan, serta permasalahan yang dialami pengguna ketika berinteraksi dengan sistem atau produk sejenis. *Empathize* (Empati) yang

dianggap sebagai inti dari proses perancangan yang berpusat pada manusia (*human centered design*), metode ini berupaya untuk memahami pengguna dalam konteks produk yang dirancang, dengan melakukan observasi, wawancara, dan menggabungkan observasi dan wawancara dengan terlebih dahulu diberikan suatu skenario (Fahrudin & Ilyasa, 2021).

Empati adalah dasar dari proses desain yang berpusat pada manusia di mana anda mengamati dan berinteraksi dengan pengguna serta meresapi apa yang mereka butuhkan yang biasanya dilakukan melalui riset pengguna atau dengan kata lain kemampuan untuk melihat masalah dari sisi orang lain. Berpikir dalam hal memandu upaya inovasi dan mengidentifikasi pengguna untuk dapat mendesain sesuatu dengan mengesampingkan asumsi anda sendiri dan mendapatkan realita tentang pengguna dan kebutuhan mereka, dan hal ini bisa dilakukan dengan cara melihat apa yang sebenarnya yang orang lain lihat atau rasakan (Fatur Rachim, 2021).

### ***Define***

Tahap *Define* merupakan tahap untuk merumuskan permasalahan utama berdasarkan data yang diperoleh pada tahap *Empathize*. Pada tahap ini, perancang melakukan analisis dan sintesis data untuk mengidentifikasi pola, kebutuhan utama, serta kendala yang paling sering dialami pengguna. *Define* (Penetapan) yang merupakan proses menganalisis dan memahami berbagai wawasan yang telah diperoleh melalui empati, dengan tujuan untuk menentukan pernyataan masalah sebagai point of view atau perhatian utama pada penelitian (Fahrudin & Ilyasa, 2021).

Pada tahap *Define*, anda mengumpulkan informasi yang telah dilakukan dan dikumpulkan selama tahap *Empathize*. Selanjutnya menganalisis hasil pengamatan dan mensintesis atau mengelaborasinya untuk menentukan masalah utama dari masalah-masalah yang telah teridentifikasi sampai sejauh ini. Agar menjadi benar-benar generatif, seringkali anda harus membingkai ulang masalah yang ada berdasarkan wawasan baru yang diperoleh (Fatur Rachim, 2021).

### ***Ideate***

Tahap ini bertujuan untuk mencari cara alternatif dalam melihat masalah dan mengidentifikasi solusi inovatif untuk pernyataan masalah utama yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya. Disini anda dapat mengeksplorasi ide-ide liar anda yang "outside the box" atau dengan cara-cara berbeda, sambil mencoba untuk tetap tidak keluar dari topik utama (Fatur Rachim, 2021). *Ideate* (Ide) yang merupakan proses transisi dari rumusan masalah menuju penyelesaian masalah, adapun dalam proses *Ideate* ini akan berkonsentrasi untuk menghasilkan

gagasan atau ide sebagai landasan dalam membuat *Prototype* rancangan yang akan dibuat (Fahrudin & Ilyasa, 2021).

### ***Prototype***

Ini adalah fase eksperimental untuk mengidentifikasi solusi terbaik untuk setiap masalah yang teridentifikasi selama tiga tahap pertama. Pada tahap ini, anda atau tim akan menghasilkan sejumlah versi produk yang relatif murah dan dalam bentuk miniatur atau fitur khusus yang dapat diterapkan dalam produk untuk menyelidiki solusi masalah yang dihasilkan pada tahap sebelumnya (Fatur Rachim, 2021).

### ***Test***

Tahap pengujian dilakukan menggunakan metode *Usability Testing* untuk menilai efektivitas, efisiensi, dan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan antarmuka sistem. *Usability Testing* adalah teknik yang digunakan dalam mengevaluasi kualitas dan kegunaan pada sebuah layanan atau produk dalam melibatkan pengguna aplikasi dengan langsung demi upaya mengetahui informasi permasalahan dari aplikasi perangkat bergerak yang diujikan (Putra dkk., 2024).

Selain itu, penelitian ini menggunakan metode *Single Ease Question (SEQ)* sebagai metrik untuk mengukur tingkat kemudahan pengguna dalam menyelesaikan setiap skenario tugas pada *Usability Testing*. Metode ini memberikan gambaran cepat mengenai persepsi kemudahan penggunaan fitur melalui pertanyaan singkat yang diajukan setelah pengguna menyelesaikan tugas.

## **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Wireframe (Low Fidelity)***

Pengertian dari *Wireframe* adalah pembuatan kerangka yang berguna untuk membantu dalam mengatur tata letak suatu aplikasi agar sesuai dengan kebutuhan pengguna sebelum masuk ke dalam tahap pembuatan *mock up* (Simanjuntak dkk., 2021). *Wireframe* adalah kerangka kerja visual yang memberikan gambaran awal mengenai tata letak antarmuka pengguna (*User Interface*).

*Wireframe* membantu tim pengembang untuk memvisualisasikan alur navigasi dan elemen elemen utama sistem sebelum masuk ke tahap desain yang lebih mendetail (Safira dkk., 2025). *Wireframe* memastikan bahwa elemen penting berada di posisi yang mudah dijangkau pengguna. Pemateri memberikan contoh *Wireframe* sederhana namun efektif agar

peserta memahami fungsinya sebelum melanjutkan ke desain lebih detail (Vika Dwi Nur Romadhoni dkk., 2024).



**Gambar 2.** Wireframe Low Fidelity pada Vinix Showcase

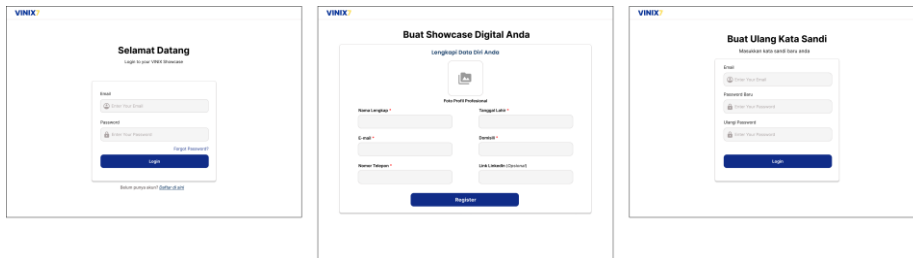
Desain *wireframe* terbagi menjadi dua jenis, yaitu *Low Fidelity (Lo-Fi)* dan *High Fidelity (Hi-Fi)*. *Wireframe Low Fidelity* merupakan representasi awal desain yang bersifat kasar dan sederhana, yang bertujuan untuk menggambarkan struktur dasar, tata letak, serta alur navigasi suatu sistem. *Low-Fidelity* terlihat belum seperti desain akhir yang memungkinkan untuk dilakukan eksplorasi untuk mencari ide-ide desain yang bisa menjawab kebutuhan pengguna (Dumalang dkk., 2023).

*Wireframe* jenis ini umumnya dibuat dalam dua bentuk, yaitu sketsa manual di atas kertas maupun sketsa digital, sebagai bahan eksplorasi awal sebelum desain dikembangkan lebih lanjut. *Desain Low Fidelity* merupakan desain dengan tingkat presisi yang rendah. Tingkat presisi ini terlihat pada warna, ukuran teks dan tombol, jarak antar elemen, dan sebagainya. Tahap desain *low fidelity* bertujuan untuk menentukan layout (Maulana dkk., 2023).

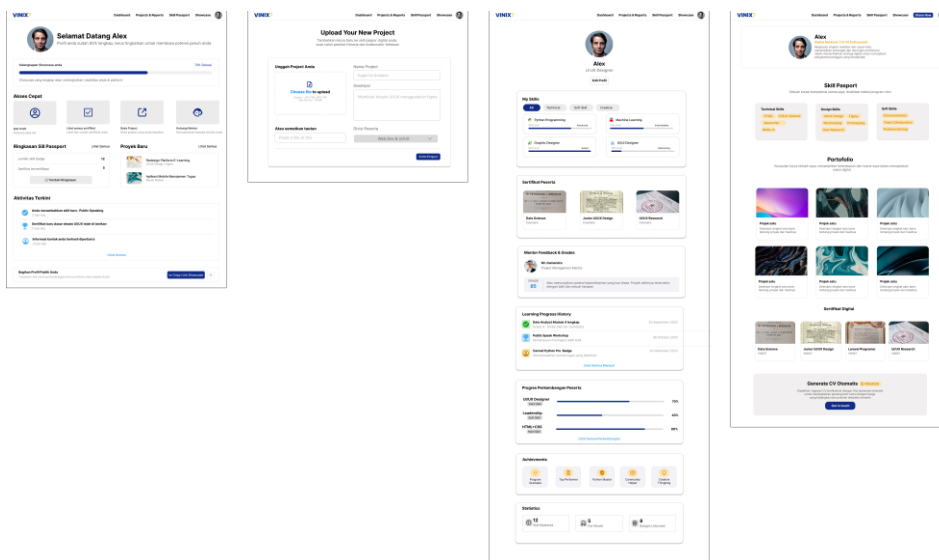
### High Fidelity

Setelah tahap pembuatan wireframe selesai, proses dilanjutkan dengan pembuatan *high-fidelity prototype*. Tahap ini menghasilkan rancangan antarmuka yang menyerupai produk akhir, baik dari sisi tampilan maupun fungsi, sesuai dengan kebutuhan dan solusi yang telah diidentifikasi. *High Fidelity* merupakan desain yang memiliki tingkat presisi tinggi. Warna, ukuran, jarak, dan bentuk elemen dibuat dengan sangat memperhatikan detail. *High Fidelity* dapat dikatakan sebagai penyempurnaan dari *Low Fidelity Design* (Maulana dkk., 2023).

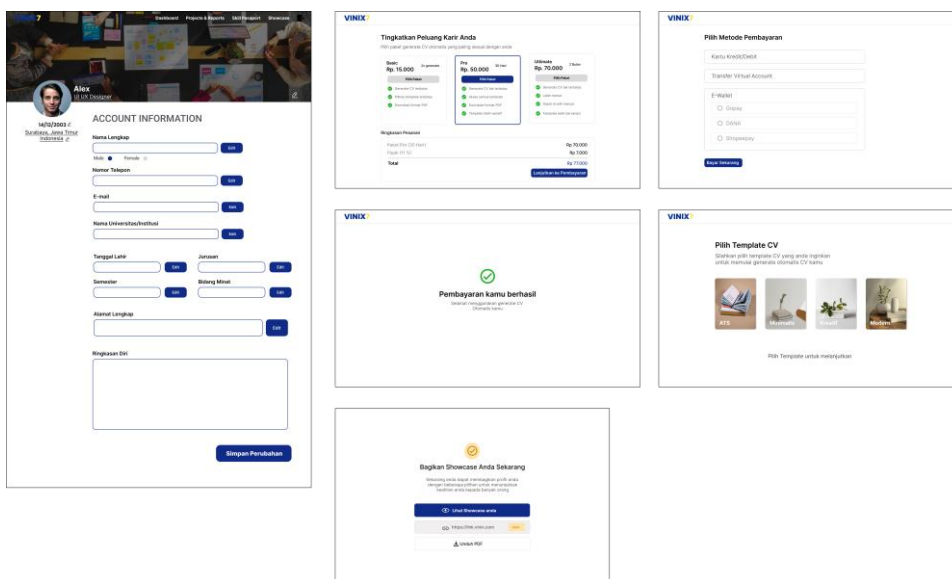
*High-Fidelity* adalah desain interaktif yang sudah secara keseluruhan telah memiliki fungsi yang lengkap, terlihat dan terasa seperti desain akhir, serta telah memiliki beberapa aspek visual seperti warna, font, tipografi, tata letak dan telah dimasukkan konten ke dalam desain (Dumalang dkk., 2023).



**Gambar 3.** Halaman awal sebelum Login



**Gambar 4.** Halaman menu pada Website Vinix Showcase



**Gambar 5.** Fitur yang terdapat pada setiap halaman

*High-fidelity prototype* merupakan *prototype* akhir yang memiliki desain mirip dengan sistem yang asli dan juga memiliki tingkat ketelitian yang lebih tinggi. Tampilan dan fungsi yang ada pada *prototype* ini mirip dengan produk yang asli. Material yang digunakan dalam *prototype* ini sudah sesuai dengan yang dibutuhkan di dalam sistem yang akan di kembangkan (Nurfahriza dkk., 2023).

### **Usability Testing dan Hasil**

Penulis melakukan *Usability Testing* (UT) pada Website VINIX Showcase untuk memperoleh umpan balik terhadap desain dan fitur yang dikembangkan. Pengujian ini melibatkan 10 orang tester yang diminta mencoba *prototype* website melalui Figma setelah mendapatkan arahan singkat, kemudian menyelesaikan seluruh task untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan sistem. Adapun kriteria partisipan *Usability Testing* adalah sebagai berikut:

1. Laki-laki dan perempuan usia 17–25 tahun.
2. Laki-laki dan perempuan usia 26–35 tahun.
3. Laki-laki dan perempuan usia di atas 36 tahun.

**Tabel 1.** Data Responden *Usability Testing*

No	Nama Responden	Usia	Jenis Kelamin	Pekerjaan
1	Dimas Rastra Setya Yogi	22	Laki - laki	Mahasiswa
2	Raka Dwi Marteza	21	Laki - laki	Mahasiswa
3	Putri Nasekha	22	Perempuan	Mahasiswa
4	Bayu Cipto Manunggal	21	Laki - laki	Mahasiswa
5	Bagus Rilo Pambudi	21	Laki - laki	Mahasiswa
6	Riyat Minah	40	Perempuan	Ibu Rumah Tangga
7	Hendi	50	Laki - laki	Wiraswasta
8	Karmadi	40	Laki - laki	Buruh
9	Sukron	18	Laki - laki	Pelajar
10	Dedek Yuliandika	25	Laki - laki	Dokter

Penulis menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ) sebagai instrumen pengujian untuk menilai tingkat kemudahan pengguna dalam menyelesaikan setiap tugas dan memahami tampilan halaman. SEQ merupakan pertanyaan tunggal yang diberikan setelah pengguna menyelesaikan suatu tugas dengan skala Likert 7 poin dari sangat sulit hingga sangat mudah. Metode ini berfokus pada pengalaman langsung pengguna terhadap fitur atau halaman tertentu, sehingga efektif untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan UI/UX serta memungkinkan pengumpulan dan analisis data secara cepat.

Dari skala 1-7 seberapa mudah dipahami menggunakan (UX) halaman Vinix Showcase dengan Lambang Responden 1-10 (R1-R10) sebagai penanda bagi 10 penguji:

**Tabel 2.** Seberapa mudah halaman pengguna

No	Halaman Mockup	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	Rata-rata
1	Registrasi	6	6	7	7	6	6	7	5	6	5	6,1
2	Login	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
3	Ganti Password	6	5	6	7	7	6	5	5	6	7	6
4	Dashboard	5	5	6	7	6	6	7	6	7	6	6,1
5	Projek dan Laporan	6	7	7	7	6	6	7	7	6	7	6,6
6	Skill Passport	4	5	5	4	6	7	5	4	5	6	5,1
7	Showcase	5	6	6	5	7	6	7	6	6	7	6,1
8	Generate CV	6	7	7	6	6	7	7	7	6	6	6,5
9	Edit Profil	6	6	6	7	6	6	7	5	6	6	6,1
<b>Status</b>		Baik (OK)										

Berdasarkan hasil *Usability Testing* menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ) terhadap 10 responden, diperoleh nilai rata-rata seluruh halaman mockup pada rentang 5,1 hingga 7, yang menunjukkan bahwa antarmuka sistem secara umum mudah digunakan. Halaman Login memperoleh nilai tertinggi dengan rata-rata 7, sedangkan halaman Skill Passport memiliki nilai terendah sebesar 5,1 namun masih termasuk kategori Baik (OK). Secara keseluruhan, desain UI/UX telah memenuhi aspek kemudahan penggunaan, meskipun beberapa halaman masih dapat ditingkatkan.

Dari skala 1-7 seberapa menarik visual saat melihat (UI) halaman Vinix Showcase dengan Lambang Responden 1-10 (R1-R10) sebagai penanda bagi 10 penguji :

**Tabel 3.** Seberapa menarik halaman Vinix Showcase

No	Halaman Mockup	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	Rata-rata
1	Registrasi	5	5	6	5	6	4	4	5	6	5	5,1
2	Login	6	5	5	6	7	4	5	6	6	5	5,5
3	Ganti Password	6	7	5	6	6	5	6	6	5	7	5,9
4	Dashboard	6	7	7	6	7	6	6	7	7	7	6,6
5	Projek dan Laporan	5	6	5	6	6	5	5	7	7	6	5,8
6	Skill Passport	6	6	7	7	6	6	7	6	6	5	6,2
7	Showcase	7	7	6	5	6	6	7	6	5	6	6,1
8	Generate CV	6	7	6	5	6	6	7	6	7	7	6,3
9	Edit Profil	7	7	6	6	6	5	4	6	5	5	5,7
<b>Status</b>		Baik (OK)										

Berdasarkan hasil *Usability Testing* menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ) terhadap 10 responden pada 9 halaman *mockup*, diperoleh nilai rata-rata keseluruhan pada rentang 5,1–6,6, yang menunjukkan bahwa antarmuka sistem mudah dipahami dan menarik bagi pengguna. Halaman Dashboard memperoleh nilai tertinggi (6,6), sedangkan halaman Registrasi memiliki nilai terendah (5,1) namun masih termasuk kategori Baik (OK). Secara keseluruhan, rancangan UI/UX telah memenuhi aspek usability dan dapat diterima oleh pengguna, meskipun beberapa halaman masih perlu ditingkatkan.

### **Kesimpulan Hasil pengujian**

Berdasarkan hasil *usability testing*, Website VINIX Showcase dinilai sangat baik dan mudah digunakan oleh pengguna. Mayoritas responden menyatakan fitur yang tersedia sesuai dengan kebutuhan serta mampu mempermudah dan mempercepat pengelolaan data. Pengujian terhadap 10 responden menunjukkan seluruh fungsi utama website berjalan dengan baik tanpa kendala, sehingga fungsionalitas sistem dinilai stabil dan mendukung pengalaman pengguna secara optimal.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil perancangan, penelitian ini berhasil mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik pengguna terhadap platform digital untuk personal branding dan pengelolaan portofolio. Perancangan UI/UX Website VINIX Showcase sebagai *Skill Passport* digital telah menghasilkan *wireframe*, desain antarmuka, dan *prototype* interaktif yang menggambarkan struktur serta alur penggunaan sistem secara jelas. Hasil pengujian *usability* menunjukkan bahwa desain yang dihasilkan mudah digunakan dan memberikan pengalaman pengguna yang positif. Penerapan metode *Design Thinking* terbukti efektif dalam menghasilkan perancangan UI/UX yang berpusat pada pengguna dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Sebagai saran, desain UI/UX Website VINIX Showcase sebaiknya digunakan sebagai acuan utama dalam pengembangan program dengan memastikan setiap elemen antarmuka memiliki fungsi yang jelas dan konsisten. Dengan penyesuaian desain terhadap kebutuhan implementasi teknis, rancangan ini dapat dikembangkan menjadi sebuah website yang siap digunakan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, dosen pengampu, serta seluruh responden dan pihak terkait atas arahan, bimbingan, dan dukungan yang diberikan selama proses penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

**DAFTAR REFERENSI**

- Alaik, L. M., Sodik, A., & Hakim, J. A. R. (2023). *Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Website Paid Newsletter XYZ Dengan Model User Centered Design*.
- Dheika Avrilia Lantana. (2025). *DESIGN THINKING DAN INOVASI*. Lembaga Penerbitas Universitas Nasional.
- Dumalang, J. M., Montolalu, C. E. J. C., & Lapihu, D. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 41–52. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.19>
- 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>
- Fatur Rachim. (2021). *Design Thinking with Design Process Panduan Bagi Pendidik HIPPER Indonesia (Seri Kedua) (Cetakan Pertama)*. DPP Harmoni Pendidik Pengajar Indonesia (HIPPER Indonesia).
- Habibah, L. M. N., & Setyaningsih, N. H. (2025). *Inovasi Model Pembelajaran Project Portofolio dan Show Case (PPSC) Sebagai Sarana Pembelajaran Menulis Sastra Modern pada Siswa SMA/SLTA*.
- Hidayatulloh, K., Mz, M. K., & Sutanti, A. (2020). PERANCANGAN APLIKASI PENGOLAHAN DATA DANA SEHAT PADA RUMAH SAKIT UMUM MUHAMMADIYAH METRO. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, 1(1), 18–22. <https://doi.org/10.24127/.v1i1.122>
- Karl S. (2023, Juni 6). *The Design Thinking Process – How does it work?* <https://www.maqa.com/insight/the-design-thinking-process-how-does-it-work/>
- Manurian, W., Mubarok, I., Agustin, A. S., & Sania, N. (2024). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENCATATAN POIN PELANGGARAN TATA TERTIB SISWA BERBASIS WEBSITE PADA SMK YP KARYA 1 TANGERANG*.
- Maulana, M. R., Jelita, M., Saputro, F. A., Risnawati, I., Hasanah, I. N., Hakiki, D. N., & Nurdiana, D. (2023). SiDaur: Aplikasi Berbasis Mobile dan Traceability dalam Mengurangi Limbah Makanan di Indonesia. *Swabumi*, 11(1), 54–62. <https://doi.org/10.31294/swabumi.v11i1.15281>
- Mita Octarina, Abdul Hakim, & Dedy Aswan. (2025). *PENGEMBANGAN SYSTEM E-PORTOFOLIO BERBASIS WEBSITE SEBAGAI ALAT PENILAIAN DAN PAMERAN ONLINE MAHASISWA TEKNOLOGI PENDIDIKAN. Volume 10 Nomor 03*.
- Nur Azis, Gali Pribadi, & Manda Savitrie Nurcahya. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *IKRA-ITH Informatika, Vol 4 No 3*.
- Nurfahriza, R., Sianturi, R. S., & Az-Zahra, H. M. (2023). *Perancangan User Experience Website Penjualan Batik Madura dengan Pendekatan Human-Centered Design (Studi Kasus: Industri Batik Canteng Koneng)*.
- Puguh Darmawan, Imam Rofiki, & Fahrany Wahyu Andini. (2025). *Pengembangan Galeri Digital Karya Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) sebagai Showcase Akademik dan E-Portofolio Profesional. Volume 5 No 3*.

- Putra, F. S., Az-Zahra, H. M., & Fanani, L. (2024). *Evaluasi Usability Aplikasi Perangkat Bergerak AlgoritmaKopi menggunakan Metode Usability Testing*.
- Safira, A., Wati, S. F. A., & Ananto, P. K. F. (2025). *SISTEM INFORMASI CRM UNTUK OPTIMASI LAYANAN BERBASIS WEB DENGAN METODE RAD DI SURYA KENCANA STATIONERY DAN COPY CENTER*. 7(2).
- Simanjuntak, S. M. Y., Tolle, H., & Az-Zahra, H. M. (2021). *Perancangan Desain Interaksi Aplikasi Direktori Kota Malang Modul Informasi Pendidikan Dengan Metode Human Centered Design Dan Think Aloud*.
- Sirait, F. N., Hanifati, G., & Ali, F. (2022). *Analisis User Experience terhadap User Interface Website dengan Design Thinking (Studi Kasus: Asuransi Online Superyou.co.id)*. 6(02).
- Umiga, M. (2022). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi e-Learning Studi Kasus SMK N Jenawi dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Cakrawala Informasi*, 2(2), 56–62. <https://doi.org/10.54066/jci.v2i2.242>
- Vika Dwi Nur Romadhoni, Muhlis Tahir, Dicky Wahyu Pratama, Abdullah Bachtiar Rifai, Febi Feri Andini, Asnanur Rohmah, & Aisyah Akmal Hamidillah. (2024). Pelatihan Desain UI/UX untuk Siswa Kelas XI TKJ SMKN 3 Bangkalan Menggunakan Figma. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 163–172. <https://doi.org/10.70340/japamas.v3i2.149>