

## *User Experience Design* Tes Berbasis *Mobile* sebagai *Link and Match* Lowongan Kerja Industri dengan Politeknik di Kalimantan Selatan

Wahyu Ridhoni<sup>1\*</sup>, Yazid Aufar<sup>2</sup>, Emma Valensia Aurum<sup>3</sup>

<sup>1,\*</sup>Teknik Informatika, Politeknik Hasnur

<sup>1</sup>wahyu@polihasnur.ac.id, <sup>2</sup>yazid.aufar.ya@gmail.com, <sup>3</sup>emmalensiaaurum@gmail.com

### **Abstract**

*The Link and Match between Vocational Colleges and Industries in South Kalimantan are currently considered below expectations. This research aims to develop a mobile-based Job Vacancy Testing Platform to enhance synergy between Polytechnics and industries in South Kalimantan. The platform's creation focuses on User Experience Design by building and testing a prototype, aiming to create an optimal user experience that can be easily adopted by both industries and students. User Experience Design is crucial in this platform's development as good design enhances user engagement and comfort. An intuitive platform allows industries to manage job vacancies and select appropriate study programs, while graduates receive immediate, relevant job information based on their study programs. A mobile platform is chosen as the primary medium due to higher mobile device usage in Indonesia. Additionally, mobile applications allow for specific restrictions to ensure test integrity, unlike websites and desktop programs. User Experience Design follows the UXD FLIP framework and utilizes the Figma tool. Testing results show that the prototype is validated with a score of 80.5, making it suitable for the coding phase. This platform is expected to reduce the gap between polytechnic graduates and industry needs while enhancing workforce absorption.*

**Keyword:** Job Vacancy, Polytechnic, Mobile-based Test, User Experience Design, Vocational

### **Abstrak**

*Link and Match* antara Perguruan Tinggi Vokasi dengan Industri di Kalimantan Selatan dinilai masih jauh dari harapan. Penelitian ini bertujuan membangun Platform tes lowongan kerja berbasis mobile dalam rangka pemererat sinergi antar Politeknik dengan industri di Kalimantan Selatan. Pembuatan platform ini berfokus pada *User Experience Design* dengan membangun prototipe dan mengujinya, dengan tujuan menciptakan pengalaman pengguna yang optimal sehingga lebih mudah diadopsi oleh kedua belah pihak, baik industri maupun mahasiswa. Desain *User Experience* menjadi sangat penting dalam pengembangan platform ini karena desain yang baik akan meningkatkan keterlibatan dan kenyamanan pengguna. Platform yang intuitif memungkinkan industri mengelola lowongan pekerjaan dan memilih program studi yang sesuai, sementara lulusan langsung mendapatkan informasi lowongan yang relevan dengan program studi mereka. Platform *mobile* dipilih sebagai media utama karena perangkat mobile lebih banyak digunakan di Indonesia. Selain itu, aplikasi mobile memungkinkan pembatasan untuk keperluan yang spesifik sehingga tes dapat berlangsung bebas dari kecurangan, tidak seperti website dan program desktop. *User Experience Design* menggunakan kerangka UXD FLIP dan *tool* Figma. Hasil pengujian menunjukkan prototipe valid dengan nilai 80,5, sehingga sesuai untuk proses coding. Platform ini diharapkan dapat mengurangi kesenjangan antara lulusan politeknik dan kebutuhan industri, serta meningkatkan serapan tenaga kerja.

**Kata kunci:** Lowongan Pekerjaan, Politeknik, Tes berbasis Mobile, *User Experience Design*, Vokasi

### **PENDAHULUAN**

Kalimantan Selatan, sebuah provinsi di Indonesia, mengalami penurunan ekonomi pada tahun 2020 karena dampak pandemi Covid-19, namun mengalami pemulihan pada tahun-tahun berikutnya. Proyeksi pertumbuhan ekonomi

tahunan Kalimantan Selatan untuk 2023 dan 2024 diperkirakan sekitar 4,9 persen, menunjukkan kontribusi positif dari sektor industri (Murjani, 2023). Namun *Link and Match* antara Perguruan Tinggi Vokasi (PTV) dengan Industri dinilai masih jauh dari harapan. Peningkatan angka ke 31% lulusan PTV yang telah diterima bekerja dalam satu tahun setelah lulus cukup menggembirakan (Kemdikbud.go.id, 2023), hanya saja capaian tersebut masih jauh dari ideal. Masih lebih dari separuh yang belum terserap Industri. Di Kalimantan Selatan sendiri terdapat PTV yang telah berdiri lebih dari 10 tahun, seperti Politeknik Negeri Banjarmasin (berdiri tahun 1987), Politeknik Negeri Tanah Laut (berdiri tahun 2009), dan Politeknik Hasnur (berdiri tahun 2012). Ketiganya masih terus berupaya meningkatkan *Link and Match* ini.

Di sisi lain, terdapat kesenjangan dalam pendidikan vokasi di Kalimantan Selatan karena standar capaian pembelajaran belum memenuhi harapan industri. Keterlibatan industri dalam penilaian kompetensi mahasiswa masih terbatas, dengan ujian yang umumnya dibuat oleh dosen sendiri tanpa melibatkan ahli industri secara langsung. Meskipun lokasi utama Politeknik dekat dengan pusat industri manufaktur seperti Banjarbaru, Banjarmasin, dan Tanah Laut (BPS Kalsel, 2023), tantangan muncul pada industri pertambangan yang tersebar di Tanah Bumbu, Tapin, dan Tabalong yang jaraknya jauh dan memerlukan biaya tambahan untuk melibatkan ahli industri. Program seperti Retooling telah dicoba untuk meningkatkan kompetensi dosen (Hartanto et al., 2019), namun sebagian besar dosen vokasi tetap bukan praktisi industri. Langkah-langkah ini mengarah pada tujuan jangka panjang untuk memperkuat keterkaitan antara perguruan tinggi vokasi dan industri di Kalimantan Selatan demi meningkatkan kualitas lulusan yang dapat terserap di dunia kerja. Sinergi antar Politeknik di Kalimantan Selatan diperlukan untuk membangun platform bersama dengan pihak industri, yang berupa tes lowongan kerja sebagai bagian dari upaya menyediakan lulusan yang siap kerja. Platform ini memfasilitasi industri untuk melakukan penyaringan awal calon tenaga kerja langsung dari lulusan Politeknik. Dikarenakan lokasi industri tersebar di berbagai Kabupaten/Kota di Kalimantan Selatan, tes ini dapat dilakukan secara jarak jauh. Pilihan platform yang paling memungkinkan adalah aplikasi mobile, mengingat prevalensi penggunaan perangkat mobile di Indonesia yang mencapai 63,1 juta atau sekitar 47,6% (Setyaningrum, 2017).

Dengan popularitas dan perkembangan Internet mobile, desain aplikasi mobile mendapatkan perhatian besar dari para peneliti dan perusahaan. Sebuah aplikasi mobile adalah program perangkat lunak yang dirancang untuk berjalan pada perangkat mobile, seperti tablet atau ponsel cerdas. Pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) mencakup persepsi dan respons seseorang yang timbul dari penggunaan atau antisipasi penggunaan produk, sistem, atau layanan (Salvendy, 2012). UX telah menjadi pusat perhatian dalam desain aplikasi mobile (Nilsson, 2009)(Neil, 2014). Optimasi UX menjadi tujuan utama bagi perusahaan karena dapat meningkatkan daya saing aplikasi mobile mereka (Chien, 2014). Selain meningkatkan aksesibilitas, aplikasi mobile juga memungkinkan implementasi kontrol ketat terhadap kecurangan dalam tes. Fitur-fitur seperti pembatasan login di banyak perangkat, pemblokiran split screen, dan batasan akses hanya pada aplikasi tes dapat diimplementasikan. Kamera depan yang tersedia pada perangkat mobile dapat digunakan untuk memonitor aktivitas peserta, dengan pengawas dapat mengintervensi jika ada perilaku mencurigakan atau mengeluarkan peserta dari tes.

Penelitian sebelumnya terkait topik ini umumnya hanyalah platform yang berupa pengumuman lowongan kerja (Cinderatama & Amini, 2016), jika pun ada hanya sampai unggah berkas lamaran. Penelitian ini mengusulkan perubahan dalam proses rekrutmen dengan menempatkan tes sebagai tahapan awal untuk menilai kemampuan dan pengetahuan dasar, yang berbeda dengan pendekatan konvensional yang dimulai dari pengumpulan berkas lamaran. Lulusan yang memiliki bukti nomor ijazah dari Program Studi dapat langsung mengikuti tes, memungkinkan perusahaan untuk lebih selektif dalam memilih program studi yang relevan untuk posisi tertentu. Komunikasi hasil tes dilakukan secara langsung setelahnya, mengurangi kompleksitas administratif yang biasanya melekat dalam proses rekrutmen.

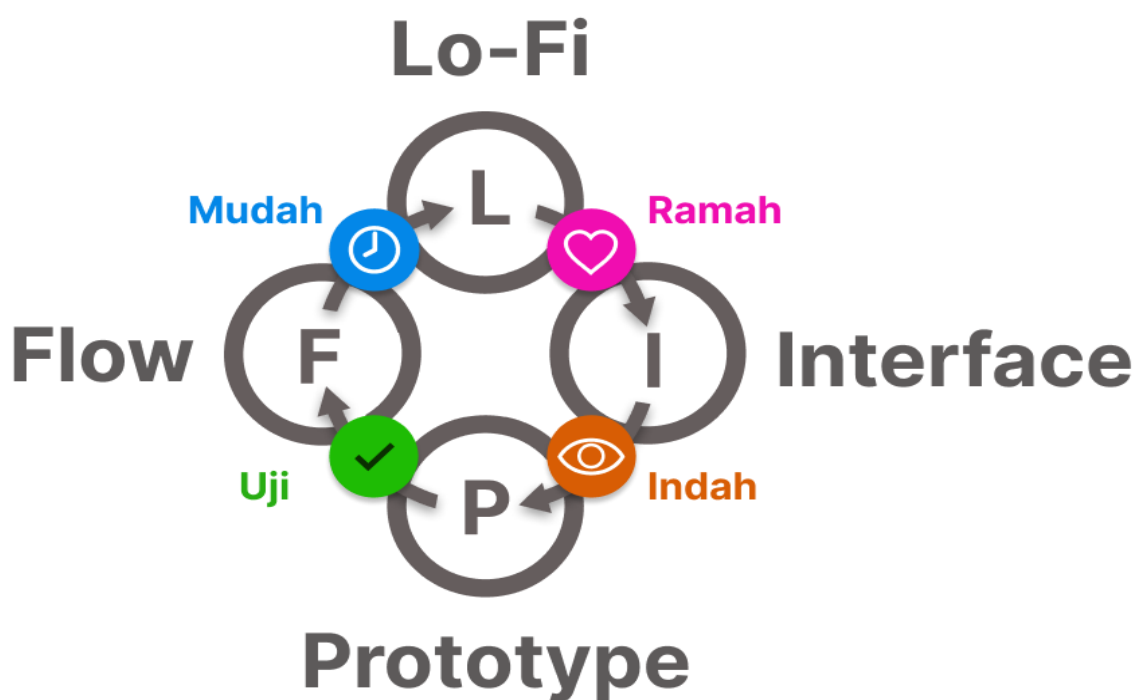
Penelitian ini juga menyoroti keefektifan tes berbasis mobile dengan berbagai format soal seperti pilihan ganda, menjodohkan, dan lainnya, yang telah terbukti sukses dalam pengujian di platform mobile (Ridhoni et al., 2022).

Referensi pada penelitian sebelumnya, termasuk penggunaan metode Skala Likert dalam penilaian (Ridhoni et al., 2023), menjadi landasan utama bagi implementasi tes berbasis mobile ini dalam konteks lowongan kerja, sekaligus memperkuat hubungan antara standar pembelajaran PTV dan kebutuhan standar industri.

Membangun sistem tes berbasis mobile untuk lowongan kerja ini penting karena akan mengatasi beberapa masalah utama yang dihadapi saat ini, seperti penyelarasan antara kurikulum PTV dengan kebutuhan industri, peningkatan jumlah lulusan yang terserap di dunia kerja, serta efisiensi dalam proses rekrutmen bagi perusahaan. Dengan memprioritaskan tes sebagai tahap awal dalam proses rekrutmen, diharapkan sistem ini dapat mengoptimalkan kualitas dan relevansi lulusan PTV sesuai dengan harapan industri, sambil mempercepat penyesuaian mereka dengan kebutuhan pasar kerja yang dinamis.

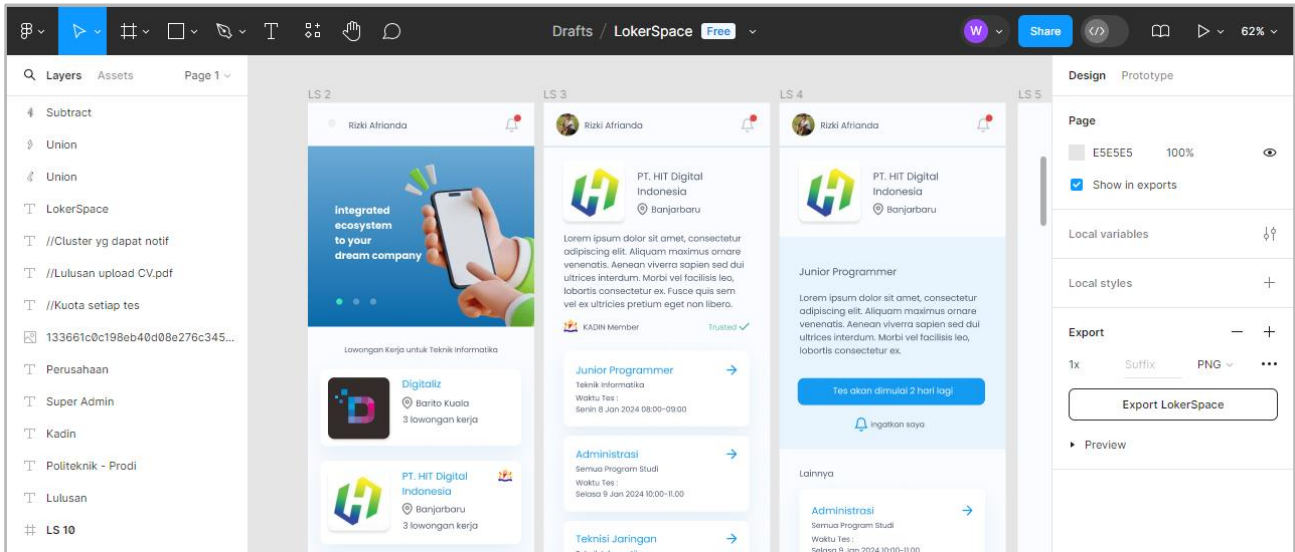
## METODE PENELITIAN

User Experience Design diperlukan untuk menghasilkan produk digital yang mudah, ramah, dan indah. Proses berulang-ulang dilakukan untuk mencapai tiga kriteria tersebut. Pada tahap ini digunakan UXD FLIP sebagai kerangka kerja sebagaimana gambar 1, yaitu dari (1) Flow untuk menemukan alur yang mudah, (2) Low-Fidelity berupa sketsa/wireframe yang berisi komunikasi yang ramah, (3) Interface dengan tata letak yang rapi serta kombinasi warna yang tepat agar menjadi indah, dan (4) Prototype, untuk diujicobakan kepada responden sehingga dapat diketahui seberapa baik ketiga prinsip (mudah, ramah, indah) tadi (Ridhoni & Anggraini, 2023).



Gambar 1. UXD FLIP Framework (Ridhoni & Anggraini, 2023)

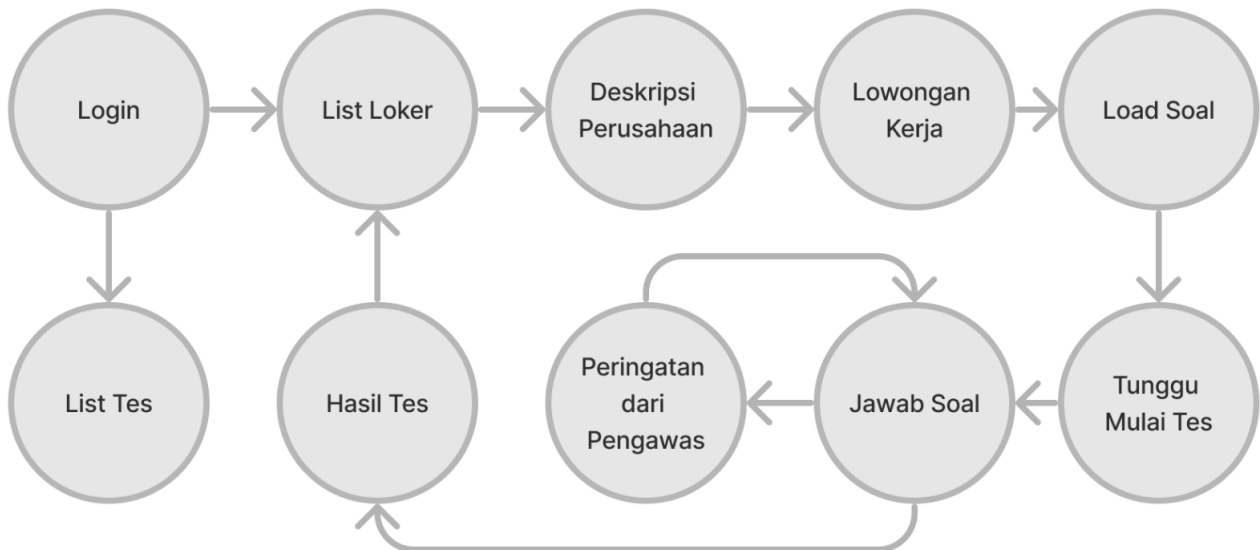
Proses desain terutama pada tahap Interface dan Prototype menggunakan tool Figma yang populer digunakan saat ini untuk User Experience Design. Figma dapat digunakan secara gratis dan dijalankan secara online melalui browser pada alamat figma.com. Banyak plugin dari pihak ketiga yang terintegrasi dengan Figma yang dapat digunakan untuk mempercepat proses desain (Alao et al., 2022). Terdapat pula fitur kolaborasi untuk mengundang orang lain untuk ikut serta dalam mendesain suatu file (Sharma & Tiwari, 2021). Selain itu Figma juga terdapat fitur prototype agar desain yang sudah dibuat dapat langsung disimulasikan (Angelica & Nas, 2022), prototype dibuat dengan menghubungkan tombol-tombol yang ada menuju suatu halaman (Azizah et al., 2022). Tampilan figma terdiri dari tiga area, yaitu direktori halaman, area kerja dan properties sebagaimana gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Figma

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini akan dipaparkan sesuai tahapan dalam UXD FLIP yaitu hasil dari tahap Flow, Low-Fidelity, Interface, dan Prototype. Pada tahap Flow fitur utama yang menjadi pembeda platform ini dibanding portal informasi lowongan kerja adalah fitur tes berbasis mobile, dimana pelamar langsung dapat mengikuti tes eligible. Untuk itu Flow dirancang agar mengarahkan pengguna untuk mengikuti tes dan menyimpan pengingat. Flow dibuat dalam Figjam menghasilkan sebagaimana gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. Flow Sistem

Flow dimulai dari Login, kemudian setelah Login pengguna dapat melihat List Lowongan Kerja yang dibuka oleh perusahaan ataupun melihat List Tes yang berisi jadwal tes akan datang ataupun melihat hasil tes yang sudah pernah diikuti. Saat salah satu List Loker dibuka maka muncul deskripsi perusahaan terlebih dahulu setelah itu melihat detail dari suatu lowongan kerja. Jika mengikuti suatu lowongan kerja maka soal akan dilakukan load soal dari server, sehingga soal sudah tersedia di perangkat. Ketika waktunya tes namun pengawas belum menekan tombol mulai maka tampil halaman untuk menunggu mulai tes. Saat pengawas sudah memulai peserta bisa menjawab soal.

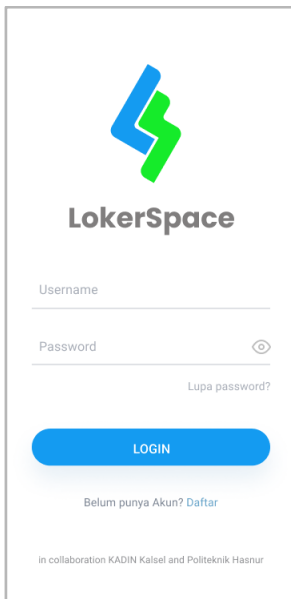
Dalam proses menjawab soal, pengawas dapat memberi peringatan jika dicurigai peserta tertentu melakukan tindakan kecurangan. Setelah menjawab soal atau peserta merasa sudah selesai maka peserta bisa mengumpulkan jawaban dan melihat hasil tes. Peserta dapat melihat lowongan kerja kembali jika selesai mengikuti suatu tes.

Sketsa yang merupakan Low-Fidelity dibangun dengan mengacu pada Flow yang sudah ditentukan. Didesain di atas kertas. Sketsa yang diharapkan pada tahap Low-Fidelity dalam UXD FLIP bukanlah wireframe yang hanya dalam bentuk blok-blok melainkan sudah dengan tulisan yang sesungguhnya akan ditampilkan. Tahap ini menjembatani antara Flow dan Interface, sehingga ada persiapan gambaran kasar apa yang mau dilakukan sebelum didesain lengkap dengan warna, icon dan gambar. Low-Fidelity berbentuk kertas lebih difungsikan untuk kepentingan internal bereksplorasi sehingga bentuk ini tidak diuji coba ke pengguna. Uji coba dilakukan setelah tahap interface. Melalui berbagai macam penyempurnaan maka sketsa yang digunakan adalah sebagaimana gambar 4 di bawah ini.



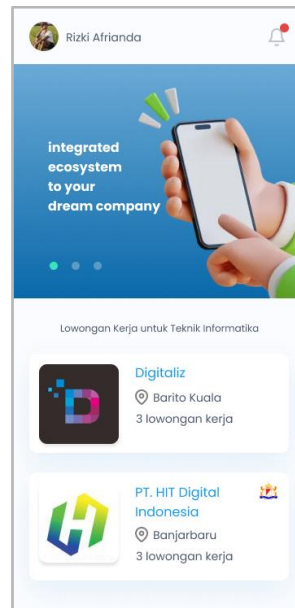
Gambar 4. Low-Fidelity

Interface yang didesain menggunakan Figma berdasarkan Flow dan sketsa Low-Fidelity dijelaskan sebagaimana gambar dan penjelasan pada gambar 5 s/d 14 di bawah ini. Terdapat 10 halaman dari Login hingga List Tes. Hasil desain dari interface ini berupa halaman-halaman yang belum terhubung, dengan fitur dari prototype pada Figma pula suatu tombol dari suatu halaman dapat diarahkan menuju halaman tertentu. Secara fungsionalitas tidak ada data nyata yang dinamis. Dalam prototype, interface yang statis hanya diberi link peralihan halaman. Meski begitu, prototipe ini sudah cukup bagi calon pengguna mendapat gambaran akan seperti apa nanti aplikasi yang dikembangkan. Prototipe ini juga meminimalisir terjadinya revisi ketika proses coding dilakukan. Perubahan ketika proses coding lebih kompleks dibanding perubahan ketika proses desain.



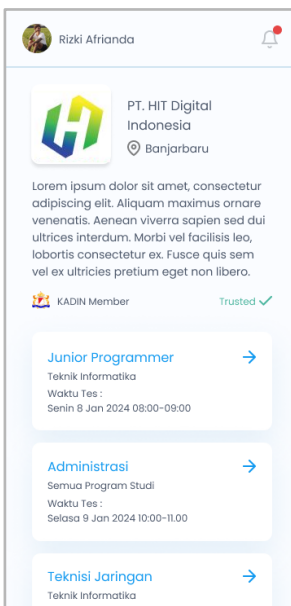
Gambar 5. Halaman Login

Saat pertama kali dijalankan aplikasi akan meminta username dan password untuk Login, Lulusan tidak perlu mendaftar karena sudah ditambahkan datanya oleh Program Studinya. Aplikasi diberi nama LokerSpace. Password dapat ditampilkan ataupun disembunyikan karakternya. Halaman Login ini halaman awal bersama bagi akses jenis pengguna lain, seperti perusahaan, program studi, dan admin.



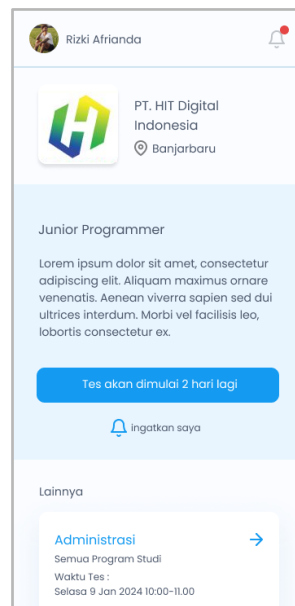
Gambar 6. Halaman List Loker

Lulusan memperoleh notif jika ada tes loker yang sesuai program studinya. List hanya menampilkan loker yang akan datang. Terdapat logo, nama, dan info lokasi perusahaan. Terdapat pula jumlah lowongan kerja yang sedang dibuka oleh masing-masing perusahaan. Bagian atas terdapat banner sebagai penyampaian informasi dari admin kepada lulusan.



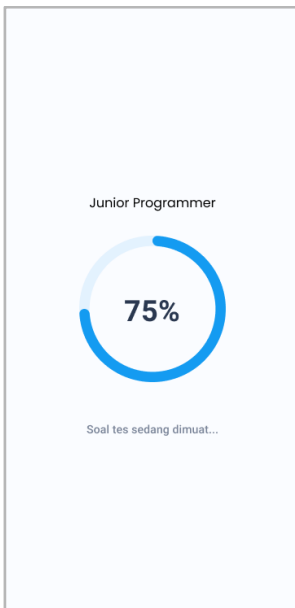
Gambar 7. Halaman Deskripsi Perusahaan

Info lebih lanjut tentang waktu tes ditampilkan di dalam profil perusahaan. Lulusan dapat memilih loker mana yang ingin diikuti. Setiap loker berjudul posisi pekerjaan yang dicari perusahaan tersebut, misal Junior Programmer atau Teknisi Jaringan. Posisi ini disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing perusahaan. Pada halaman ini juga terdapat informasi lebih detail tentang deskripsi perusahaan.



Gambar 8. Halaman Lowongan Kerja

Pada halaman ini penjelasan tentang job description dituliskan. Lulusan dapat meminta aplikasi mengingatkan, yang artinya menunggu untuk ikut tes tersebut. Tombol Tes akan dimulai 2 hari lagi akan berubah jadi Mulai Tes jika waktunya sudah sampai. Terdapat pula beberapa lowongan kerja lainnya yang serupa dengan lowongan yang sedang dilihat ini.



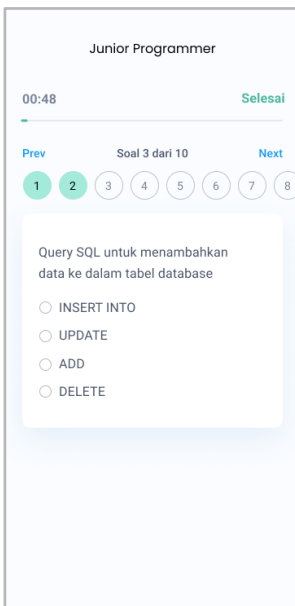
Gambar 9. Halaman Load Soal

Aplikasi mengunduh soal tes dari server untuk disimpan di memori lokal perangkat untuk disiapkan pengacakan urutan soal dan urutan jawaban. Pengunduhan ini untuk menghindari resiko ketika ditengah proses tes terjadi putus koneksi internet. Dengan begitu peserta masih tetap bisa menjawab walau koneksi terputus. Namun terputus koneksi hanya boleh dalam waktu maksimal 1 menit. Agar pengawas tetap dapat mengawasi.



Gambar 10. Halaman Tunggu Mulai Tes

Peserta tes dapat melihat tampilan dirinya dari kamera depan saat menunggu tes dimulai. Ada tulisan posisi pekerjaan di paling atas dan nama, NIM, serta nama kampus di pojok kiri bawah. Tampilan ini akan persis seperti apa yang dilihat oleh pengawas ketika tes sudah dimulai. Ketika pengawas dari perusahaan mengklik mulai, maka hitungan mundur dimulai dari 3, 2, dan 1. Setelah ini menuju halaman jawab soal.



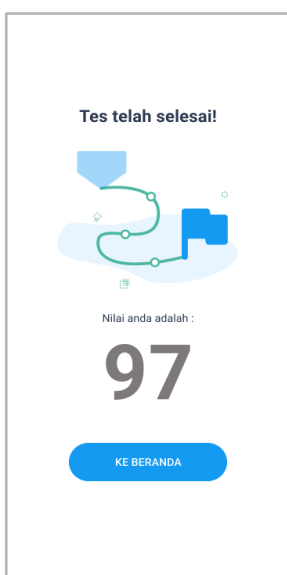
Gambar 11. Halaman Jawab Soal

Soal yang sudah dijawab nomornya akan berubah jadi hijau. terdapat info berapa soal yang sudah dijawab. Terdapat timer di bagian atas, berupa menit dan detik dan juga berupa bar. Soal berupa pilihan ganda dan jawaban hanya bisa dipilih salah satu. Sebelum waktu habis peserta bisa mengganti jawaban dan jika menekan selesai maka berarti mengumpulkan jawaban lebih dulu untuk keluar dari tes.



Gambar 12. Peringatan dari Pengawas

Peserta akan memperoleh peringatan di tengah-tengah pengerjaan soal, jika dicurigai ada gerakan yang mengindikasikan kecurangan. Peringatan muncul dari peringatan 1 sampai dengan peringatan maksimal sebanyak 3 kali. Jika pada Peringatan ketiga maka peserta tersebut akan dikeluarkan dari tes dengan nilai yang seadanya. Pada peringatan 1 dan 2, peserta dapat menekan kembali untuk melanjutkan tes.



Gambar 13. Halaman Hasil Tes

Jika waktu habis atau peserta menekan selesai lebih dulu maka akan muncul nilai dari tes yang sudah dikerjakan. Terdapat nilai yang dihitung oleh sistem dari jumlah benar dibagi jumlah soal di kali 100. Terdapat gambar ilustrasi untuk memberi visual kemeriahan dan tanda selamat.



Gambar 14. Halaman List Tes

Peserta dapat melihat nilai dari tes yang sudah pernah diikuti, juga melihat jadwal tes yang akan datang yang sudah ditambahkan peserta ke pengingat. Pada tes yang akan datang card berwarna biru muda, sedangkan pada yang telah lewat card berwarna putih. Untuk card yang akan datang bisa di klik untuk menuju ke halaman tes.

Pada tahap terakhir setelah interface didesain, maka dilanjutkan pada tahap terakhir, yaitu pengujian kepada responden. Ada 66 orang mahasiswa yang berpartisipasi dalam pengujian User Experience. Terdiri dari 25 orang laki-laki (37,9%) dan 41 orang perempuan (62,1%). Responden mengunjungi link halaman prototype Figma untuk mencoba berpindah-pindah halaman. Selanjutnya responden menjawab pernyataan dalam Google Forms apakah Sangat Tidak Setuju (skor 1), Tidak Setuju (skor 2), Netral (skor 3), Setuju (skor 4) dan Sangat Setuju (skor 5). Adapun daftar pernyataan disusun mengikuti penelitian Ridhoni & Anggraini (2023) sebagaimana tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Item Pernyataan Kuesioner

| Item      | Pernyataan   |
|-----------|--|
| Mudah (M) |  |
| M-1       | Aplikasi ini ringkas, tidak ada langkah yang menyulitkan saya                    |
| M-2       | Aplikasi ini membantu saya mengotomatisasi hal-hal yang saya perlukan            |
| Ramah (R) |  |
| R-1       | Saya merasa nyaman dengan pilihan bahasa yang digunakan dalam aplikasi ini       |
| R-2       | Saya merasa aplikasi ini memberi sentuhan perhatian kepada saya sebagai pengguna |
| Indah (I) |  |
| I-1       | Kombinasi skema warna yang digunakan dalam aplikasi ini sangat sesuai            |
| I-2       | Tata letak tulisan, gambar, dan elemen lainnya dalam aplikasi ini terlihat rapi  |

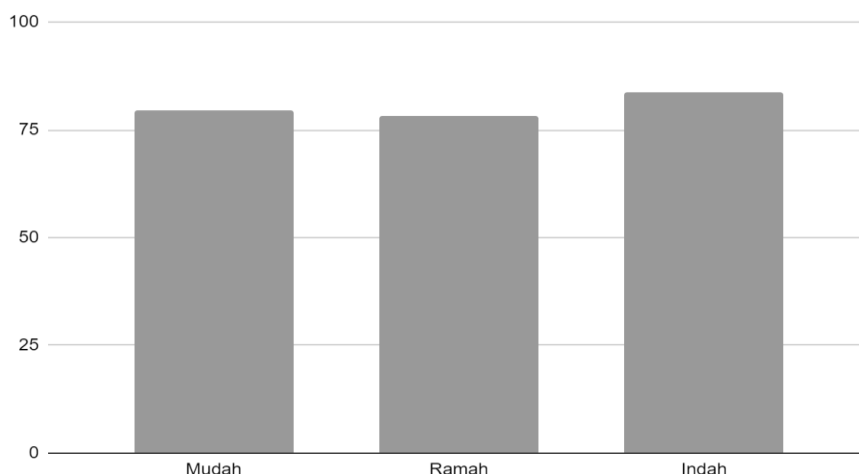
Hasil rekapitulasi jawaban dari 66 orang responden sesuai jawaban dari Sangat tidak setuju hingga Sangat setuju ditampilkan dalam tabel frekuensi respon kuesioner sebagaimana tabel 2.

Tabel 2. Frekuensi Respon Kuesioner

| Kriteria | Item | Sangat Tidak Setuju | Tidak Setuju | Netral | Setuju | Sangat Setuju |
|----------|------|---------------------|--------------|--------|--------|---------------|
| Mudah    | M1   | 0                   | 1            | 8      | 45     | 12            |
|          | M2   | 0                   | 0            | 13     | 45     | 8             |
| Ramah    | R1   | 0                   | 2            | 12     | 36     | 16            |
|          | R2   | 0                   | 1            | 21     | 33     | 11            |
| Indah    | I1   | 0                   | 0            | 10     | 38     | 18            |
|          | I2   | 0                   | 1            | 5      | 36     | 24            |



Hasil kumulatif dari 66 responden dalam interval 0-100 menghasilkan nilai rata-rata sebagaimana grafik pada gambar 15. Untuk Mudah adalah 79,55, untuk Ramah 78,18, dan untuk Indah 83,8. Adapun total rata-rata keseluruhan adalah 80,5. Dalam UXD FLIP nilai mudah menunjukkan keberhasilan tahap Flow, nilai ramah menunjukkan keberhasilan tahap Low-Fidelity, sedangkan nilai Indah menunjukkan keberhasilan tahap Interface. Jika nilai mudahnya tidak mencapai valid maka proses Flow perlu diperbaiki ulang, ada langkah yang menyulitkan pengguna dan masih banyak langkah yang perlu otomatisasi. Begitu pula jika nilai ramahnya tidak mencapai valid maka perlu perbaikan ulang dalam proses Low-Fidelity. Dalam sketsa belum dibangun sentuhan personal dengan bahasa yang menyenangkan. Terakhir jika nilai indah masih belum mencapai valid maka perlu perbaikan ulang dalam prose Interface. Kombinasi warna yang digunakan masih tidak cantik dan tata letaknya masih belum rapi.



Gambar 15. Hasil Pengujian UXD FLIP

Tabel 3. Penilaian validasi UXD FLIP

| Nilai      | Deskripsi  |
|------------|--|
| < 20       | Sangat Tidak Valid, Tidak dapat dipergunakan           |
| 20,1 - 40  | Tidak Valid, Tidak dapat dipergunakan                  |
| 40,1 - 60  | Kurang Valid, Dapat digunakan namun perlu revisi besar |
| 60,1 - 80  | Valid, Dapat digunakan namun perlu revisi kecil        |
| 80,1 – 100 | Sangat Valid, Dapat digunakan tanpa revisi             |

Berdasarkan penilaian validasi dengan tabel 3, hasil dari pengujian menunjukkan ketiga kriteria, yaitu Mudah dan Ramah sudah memenuhi kategori valid, sedangkan Indah lebih dari dua kategori sebelumnya karena sudah masuk kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan grafik yang berbeda dengan penelitian Ridhoni & Anggraini (2023), dimana pada penelitian tersebut justru kriteria Mudah paling tinggi dan Indah paling rendah. Perbedaan ini menunjukkan bahwa ketiga kriteria sangat tergantung dari produk yang diuji. Meskipun kriteria Mudah yang pertama kali dinilai dalam kuesioner belum tentu menjadi yang paling tinggi nilainya.

**KESIMPULAN**

User Experience Design telah dibangun menggunakan Figma dengan tahapan menggunakan kerangka kerja UXD FLIP, dari Flow, Low-Fidelity, Interface, hingga Prototype. Pengujian dilakukan terhadap 66 orang responden dengan 3 kriteria yaitu Mudah, Ramah, dan Indah. Hasilnya dinyatakan telah valid, oleh karena itu desain yang dibangun sudah layak untuk dilanjutkan kepada tahap coding. Dari ketiga kriteria terlihat bahwa kriteria indah memiliki skor tertinggi dengan nilai lebih dari 80 sehingga perancangan pada tahap interface telah sangat baik. Kriteria Ramah merupakan kriteria yang paling rendah walaupun masih termasuk kategori baik. Jika diperlukan, peningkatan bisa dilakukan dengan perbaikan pada tahap Low-Fidelity.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Alao, O. D., Priscilla, E. A., Amanze, R. C., Kuyoro, S. O., & Adebayo, A. O. (2022). User-Centered/User Experience Uc/Ux Design Thinking Approach for Designing a University Information Management System. *Ingénierie Des Systèmes d'Information*, 27(4), 577–590. <https://doi.org/10.18280/isi.270407>
- Angelica, I., & Nas, C. (2022). Design UI / UX Prototype Aplikasi Pemesanan Produk Dimskuy Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Figma. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 01(01).
- Azizah, N., Sani, A., Rezki, A., Raihan, F., & Georinayuni, I. (2022). Perancangan Prototype Interface atau UI Pada Layanan Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Bidang Penelitian Multimedia*, 1(1).
- BPS Kalsel. (2023). *Direktori Perusahaan Industri Manufaktur Menengah dan Besar Provinsi Kalimantan Selatan Volume 9, 2023*.
- Chien, C.F., Lin, K.Y., Yu, A.P.I. (2014) User-experience of tablet operating system: An experimental investigation of windows 8, iOS 6, and android 4.2, *Comput. Ind. Eng.* 73, 75–84.
- Cinderatama, T. A., & Amini, J. I. (2016). Pembuatan Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis Android di Disnaker Kab. Nganjuk. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Terintegrasi*, 1(02).
- Hartanto, C. F. B., Rusdarti, & Abdurrahman. (2019). Tantangan Pendidikan Vokasi di Era Revolusi Industri 4.0 dalam Menyiapkan Sumber Daya Manusia yang Unggul. *Seminar Nasional Pascasarjana 2019 UNNES*.
- Kemdikbud.go.id. (2023). *Sakernas 2023 29 persen mahasiswa politeknik sudah bekerja sebelum lulus*. <https://vokasi.kemdikbud.go.id/read/b/sakernas-2023-29-persen-mahasiswa-politeknik-sudah-bekerja-sebelum-lulus>
- Murjani, A. (2023). Pemodelan Pertumbuhan Kalimantan Selatan Menggunakan ARIMA Intervensi. *Jurnal Riset dan Aplikasi Matematika*, 7(1), 13-22. <https://doi.org/10.26740/jram.v7n1.p13-22>
- Neil, T. (2014) *Mobile Design Pattern Gallery: UI Patterns for Smartphone Apps*, second ed., O'Reilly Media, Inc., Sebastopol, CA.
- Nilsson, E.G. (2009) Design patterns for user interface for mobile applications, *Adv. Eng. Softw.* 40 (12), 1318–1328.
- Ridhoni, W., & Anggraini, M. A. (2023). Pembangunan Aplikasi Mobile Untuk Pencatatan dan Laporan Pre-Order UMKM Kuliner. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 8(3), 1102-1110. <https://doi.org/10.29100/jupi.v8i3.4640>
- Ridhoni, W., Kaloka, T. P., & Pratomo, D. Y. (2023). Vokametri: Mobile Application for Observation of Attitude Aspects Based on KKNi in Vocational Students. *Vidya Karya*, 38(2), 66. <https://doi.org/10.20527/jvk.v38i2.17186>
- Ridhoni, W., Punaji Setyosari, Dedi Kuswandi, Saida Ulfa, & Dahlia Janan. (2022). CC Thinker: Mobile-based Assessment to Train Creative and Critical Thinking in Students. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 16(15), 16–29. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i15.29991>
- Salvendy, G. (2012) *Handbook of Human Factors and Ergonomics*, fourth ed., John Wiley & Sons, Inc. Hoboken, New Jersey.
- Setyaningrum, W & Waryanto, N.H. (2017) Media Edutainment Segi Empat Berbasis Android: Apakah Membuat Belajar Matematika Lebih Menarik?. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 40-56.
- Sharma, V., & Tiwari, A. K. (2021). A Study on User Interface and User Experience Designs and its Tools. *World Journal of Research and Review*, 12(6), 41–44.