

**PENGEMBANGAN PERSONA MENGGUNAKAN ANALISIS KLASTER  
UNTUK KETERWAKILAN PERANCANGAN DESAIN UX APLIKASI  
(STUDI KASUS: WEBSITE PENCARI PROYEK)**

**SKRIPSI**

**Program Studi Sistem Informasi**

**Jenjang Sarjana**



**Oleh**

**Enjelina Tampubolon**

**NIM 09031182025027**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2024**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN PERSONA MENGGUNAKAN ANALISIS KLASTER  
UNTUK KETERWAKILAN PERANCANGAN DESAIN UX APLIKASI  
(STUDI KASUS: WEBSITE PENCARI PROYEK)**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian studi  
di Program Studi Sistem Informasi S1

Oleh

**Enjelina Tampubolon**

**NIM 09031182025027**

**Palembang, 3 Januari 2024**

**Mengetahui,  
Ketua Jurusan Sistem Informasi**

  
  
**Endang Lestari Ruskan, M.T**  
**NIP 197811172006042001**

**Pembimbing**

  
**Dedy Kurniawan, M.SC.**  
**NIP 199008022019031006**

## HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Enjelina Tampubolon  
NIM : 09031182025027  
Program Studi : Sistem Informasi  
Judul Skripsi : Pengembangan Persona Menggunakan Analisis Klaster  
Untuk Keterwakilan Perancangan Desain UX Aplikasi  
(Studi Kasus: Website Pencari Proyek)

Hasil Pengecekan *software authenticate/Turnitin*: 13%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan hasil plagiat. Apabila ditemukan unsur plagiat dalam laporan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Palembang, 3 Januari 2024



Enjelina Tampubolon  
NIM. 09031182025027

## HALAMAN PERSETUJUAN

Telah *accepted* di Jurnal **KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer** (Sinta 4)

pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 13 Desember 2023

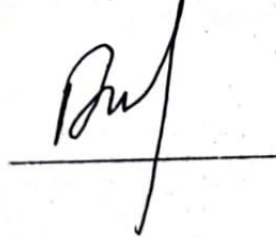
Nama : Enjelina Tampubolon

NIM : 09031182025027

Judul : Pengembangan Persona Berbasis Survey Menggunakan Analisis  
Klaster Untuk Representasi Calon Tenaga Kerja

Tim Pembimbing:

1. Dedy Kurniawan, M.SC.



Mengetahui,

**Ketua Jurusan Sistem Informasi**



**Endang Lestari Ruskan, M.T**  
**NIP 197811172006042001**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*”TUHAN adalah terangku dan keselamatanku, kepada siapakah aku harus takut? TUHAN adalah benteng hidupku, terhadap siapakah aku harus gemetar”  
(Mazmur 27:1).*

### **Motto:**

Focus on the **hurt**, we will continue to **suffer**. Focus on the **lesson**, we will  
continue to **grow**.

### **Karya ini dipersembahkan kepada:**

- ♥ Kedua orang tua, beserta keluarga besar penulis,
- ♥ Para sahabat dan rekan-rekan penulis selama menempuh pendidikan,
- ♥ Pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini,
- ♥ Pengapresiasian terhadap para akademisi yang tekun berkarya di Universitas Sriwijaya

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Persona Menggunakan Analisis Klaster untuk Keterwakilan Perancangan Desain UX Aplikasi (Studi Kasus: Website Pencari Proyek)”**. Skripsi ini penulis ajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Pada prosesnya, penyusunan skripsi ini tentu tidak dapat diselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan, arahan, dukungan, dan petunjuk dari semua pihak yang terlibat. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua, keempat adik-adik penulis, serta seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan dalam bentuk apapun.
2. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
3. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T., selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya sekaligus sebagai Dosen Pembimbing Akademik penulis.
4. Bapak Dedy Kurniawan, M.Sc. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang sudah bersedia menyediakan waktunya untuk memberikan bimbingan, bantuan, dan dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Bapak Pacu Putra, B.CS., M.CS. dan Bapak Rudi Sanjaya, M.Kom., selaku dosen sekaligus rekan penelitian penulis.
6. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah membantu, membimbing, dan membagi ilmunya kepada penulis selama menuntut ilmu di Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
7. Seluruh staf Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang sudah sangat profesional dalam membantu berbagai kegiatan mahasiswa.

8. Teman – teman seperjuangan dari Sistem Informasi angkatan 2020, terkhusus teman-teman kelas SIREG C20 yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.
9. Teman-teman terkasih (Amanda dan Nurhaliza) yang saling memotivasi dan membantu semasa perkuliahan.
10. Diri saya sendiri, yang telah mampu kooperatif dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih karena selalu kuat dan berpikir positif ketika keadaan sulit, dan selalu berusaha optimis mengandalkan diri sendiri dalam menghadapi setiap tantangan yang ada.
11. Seluruh pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, yang memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung sejak awal masa perkuliahan hingga terselesaikan laporan tugas akhir ini.

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, penulis menerima segala bentuk kritik maupun saran untuk perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga skripsi ini membawa kebermanfaatan bagi kita semua.

Palembang, 3 Januari 2024

Penulis,

Enjelina Tampubolon

**PENGEMBANGAN PERSONA MENGGUNAKAN ANALISIS KLASTER  
UNTUK KETERWAKILAN PERANCANGAN DESAIN UX APLIKASI  
(STUDI KASUS: WEBSITE PENCARI PROYEK)**

Oleh

**Enjelina Tampubolon 09031182025027**

**ABSTRAK**

Fenomena sulitnya mencari pekerjaan menjadi salah satu isu yang dihadapi oleh generasi masa kini terutama dikalangan lulusan muda. Badan Pusat Statistik (BPS) mengeluarkan data terkait jumlah pengangguran di Indonesia pada tahun 2023 yaitu mencapai 5,45%. Kondisi ini disebabkan oleh kurangnya kesiapan dari calon pelamar baik secara keterampilan, pengetahuan, dan informasi serta tingginya persaingan kerja. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan survey terhadap 200 responden diantaranya mahasiswa aktif dan lulusan baru. Metode analisis menggunakan *K-Means* untuk pengembangan persona yang membantu pengembang memahami motivasi, kebutuhan, keterampilan, dan tantangan yang dihadapi pengguna. Pendekatan ini digunakan ketika pengembang memiliki pengetahuan yang terbatas tentang perilaku pengguna target. Hasil akhir dari penelitian ini menyajikan dua persona berbasis data berdasarkan klaster satu ( $n = 24$ ) dan klaster dua ( $n = 84$ ). Penelitian ini menggunakan *Maze* dan *System Usability Scale* sebagai pengujian *usability* terhadap rancangan prototype yang telah dibuat. Hasil *usability testing* menunjukkan bahwa rancangan prototype dapat menjadi solusi dan telah memenuhi kebutuhan pengguna. Hal tersebut dibuktikan dengan kemudahan responden dalam menyelesaikan tugas skenario pengujian, sehingga mendapat persentase keberhasilan tinggi dengan “*Acceptable High*” pada *acceptability ranges*, dan “*Best Imaginable*” pada *adjective ratings* dengan *grade scale* adalah B.

**Kata Kunci:** Analisis Klaster; Persona; *System Usability Scale*; *User Experience*



**PERSONAS DEVELOPMENT USING CLUSTER ANALYSIS FOR  
REPRESENTATION IN UX DESIGN OF APPLICATIONS  
(CASE STUDY: PROJECT SEARCH WEBSITE)**

By

**Enjelina Tampubolon 09031182025027**

**ABSTRACT**

*The phenomenon of difficulty finding work is one of the issues faced by the current generation, especially among young graduates. The Central Statistics Agency (BPS) released data regarding the number of unemployed in Indonesia in 2023, which reached 5.45%. This condition is caused by a lack of readiness of prospective applicants in terms of skills, knowledge and information as well as high job competition. In this research, data collection techniques were carried out using a survey of 200 respondents including active students and new graduates. The analysis method uses K-Means for persona development which helps developers understand the motivations, needs, skills and challenges faced by users. This approach is used when the developer has limited knowledge of the target user's behavior. The final results of this research present two data-based personas based on cluster one ( $n = 24$ ) and cluster two ( $n = 84$ ). This research uses Maze and System Usability Scale as usability tests on the prototype designs that have been created. Usability Testing results show that the prototype design can be a solution and meets user needs. This is proven by the ease with which respondents completed the test scenario tasks, resulting in a high percentage of success with "Acceptable High" in the acceptability ranges, and "Best Imaginable" in the adjective ratings with a grade scale of B.*

**Keywords:** *Cluster Analysis; Persona; System Usability Scale; User Experience*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1 <i>User Interface</i> .....	5
2.1.1 Prinsip Desain <i>User Interface</i> .....	6
2.2 <i>User Experience</i> .....	7
2.1.1 Elemen <i>User Experience</i> .....	7
2.3 Persona .....	9
2.4 <i>Use Case</i> .....	10
2.5 Pilot Test.....	11
2.6 Analisis Klaster.....	11
2.6.1 Ukuran Jarak Klaster .....	12
2.6.2 Klaster Hirarki .....	13
2.6.3 Klaster Non-Hirarki ( <i>K-Means</i> Klaster) .....	15

2.6.4 SPSS.....	15
2.7 Prototype .....	15
2.7.1 Langkah-Langkah <i>Prototyping</i> .....	16
2.7.2 Figma .....	17
2.8 Website .....	17
2.9 <i>Usability Testing</i> .....	18
2.9.1 <i>Sistem Usability Scale (SUS)</i> .....	20
2.9.2 Maze.....	23
2.10 Penelitian Terdahulu .....	23
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
3.1 Tahapan Penelitian.....	28
3.1.1 Identifikasi Masalah.....	29
3.1.2 Pembuatan Instrumen Penelitian .....	30
3.1.3 Pengumpulan Data .....	36
3.1.4 Pengolahan Data .....	37
3.1.5 Perancangan Persona .....	37
3.1.6 Pemodelan <i>Use Case</i> .....	38
3.1.7 Desain Prototype.....	38
3.1.8 Evaluasi Desain ( <i>Usability Testing</i> ).....	38
3.1.9 Kesimpulan .....	39
3.2 Objek Penelitian .....	39
3.3 Ruang Lingkup Penelitian .....	39
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>40</b>
4.1 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	40
4.1.1 Hasil Uji Validitas .....	40
4.1.2 Hasil Uji Reliabilitas.....	41
4.2 Hasil Pengumpulan Data .....	41
4.3 Hasil Analisis Klaster .....	44
4.4 Pembuatan Persona.....	45
4.5 Hasil Pemodelan <i>Use Case</i> .....	49
4.6 Hasil Desain Prototype .....	50

4.6.1 Registrasi .....	50
4.6.2 Login.....	50
4.6.3 <i>Home Page</i> .....	51
4.6.4 Halaman Cari Lowongan dan Proyek.....	52
4.6.5 Halaman Mendaftar Lowongan dan Proyek .....	52
4.6.6 Halaman Pengajuan Proyek .....	53
4.6.7 Notifikasi .....	54
4.6.8 Halaman Aktivitasmu .....	55
4.6.9 Halaman Detail Aktivitas.....	56
4.6.10 Halaman Pesan.....	56
4.6.11 Dashboard Profil .....	57
4.6.12 Halaman Portofolio.....	58
4.6.13 Halaman Riwayat.....	58
4.6.14 Halaman Setting.....	59
4.7 Testing .....	60
4.7.1 Maze.....	61
4.7.2 <i>System Usability Scale</i> .....	63
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>65</b>
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>67</b>
<b>L A M P I R A N .....</b>	<b>70</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Aspek User Interface .....	5
<b>Gambar 2.2</b> Model Elemen User Experience .....	8
<b>Gambar 2.3</b> Langkah-Langkah Prototyping .....	17
<b>Gambar 3.1</b> Tahapan Penelitian .....	28
<b>Gambar 3.2</b> Tahapan Prototype .....	38
<b>Gambar 4.1</b> Deskripsi Responden Berdasarkan Usia .....	42
<b>Gambar 4.2</b> Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	43
<b>Gambar 4.3</b> Deskripsi Responden Berdasarkan Bidang Ilmu .....	43
<b>Gambar 4.4</b> Deskripsi Responden Berdasarkan Status Pendidikan .....	44
<b>Gambar 4.5</b> Persona Mutiara .....	46
<b>Gambar 4.6</b> Persona Amanda .....	47
<b>Gambar 4.7</b> Use Case Sistem .....	49
<b>Gambar 4.8</b> Halaman Registrasi .....	50
<b>Gambar 4.9</b> Halaman Login .....	51
<b>Gambar 4.10</b> Halaman Home Page .....	51
<b>Gambar 4.11</b> Halaman Cari Lowongan dan Proyek .....	52
<b>Gambar 4.12</b> Halaman Daftar Lowongan dan Proyek.....	53
<b>Gambar 4.13</b> Halaman Pengajuan Proyek .....	54
<b>Gambar 4.14</b> Fitur Notifikasi.....	55
<b>Gambar 4.15</b> Halaman Aktivitasmu .....	55
<b>Gambar 4.16</b> Halaman Detail Aktivitas.....	56
<b>Gambar 4.17</b> Halaman Pesan.....	57
<b>Gambar 4.18</b> Dashboard Profil.....	57
<b>Gambar 4.19</b> Halaman Portofolio.....	58
<b>Gambar 4.20</b> Halaman Riwayat.....	59
<b>Gambar 4.21</b> Halaman Akun Setting.....	59
<b>Gambar 4.22</b> Hasil Pengujian pada Maze .....	62

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Pertanyaan kuesioner <i>System Usability Scale</i> .....	21
<b>Tabel 2.2</b> Skala Penilaian.....	21
<b>Tabel 2.3</b> Kriteria penilaian peringkat <i>Sistem Usability Scale</i> .....	22
<b>Tabel 2.4</b> Penelitian Terdahulu .....	23
<b>Tabel 3.1</b> Konstruk Penelitian .....	30
<b>Tabel 3.2</b> Pertanyaan Kuesioner .....	31
<b>Tabel 3.3</b> Hasil Validitas Konten Ahli .....	34
<b>Tabel 4.1</b> Hasil Uji Validitas .....	40
<b>Tabel 4.2</b> Hasil Uji Reliabilitas.....	41
<b>Tabel 4.3</b> Jumlah Anggota Klaster.....	44
<b>Tabel 4.4</b> Scenario Test.....	60
<b>Tabel 4.5</b> Rekap Pengujian Usability .....	62
<b>Tabel 4.6</b> Hasil Kuesioner System Usability Scale .....	63
<b>Tabel 4.7</b> Hasil Skor Usability Desain.....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Lembar Validasi Konten Kuesioner .....	A-1
<b>Lampiran 2</b> Google Form Survey.....	B-1
<b>Lampiran 3</b> Hasil Uji Validitas & Reliabilitas.....	C-1
<b>Lampiran 4</b> Google Form Kuesioner Usability Testing .....	D-1
<b>Lampiran 5</b> Bukti Publikasi Artikel .....	E-1
<b>Lampiran 6</b> Hasil Pengecekan Turnitin .....	F-1
<b>Lampiran 7</b> Surat Pernyataan Similarity .....	G-1
<b>Lampiran 8</b> Kartu Konsultasi .....	H-1
<b>Lampiran 9</b> Surat Kesiapan Membimbing.....	I-1
<b>Lampiran 10</b> Surat Keputusan Pembimbing Mahasiswa .....	J-1
<b>Lampiran 11</b> Dokumentasi Proses Testing kepada user .....	K-1

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada dunia digital yang semakin berkembang, teknologi kini membawa perubahan yang signifikan terhadap cara penyajian informasi kepada masyarakat secara luas. Berbagai jenis aplikasi diciptakan untuk memecahkan masalah yang ada. Mulai dari aplikasi yang bertujuan untuk membantu proses bisnis perusahaan, hingga aplikasi yang hanya digunakan sebagai hiburan. Pada aplikasi yang digunakan oleh banyak orang, sangat perlu untuk memperhatikan dengan cermat masalah, pengalaman, dan kebutuhan dari calon penggunanya (Aziza, 2020). Sehingga aplikasi tersebut nantinya dapat menghasilkan *user experience* yang baik untuk pengguna.

*User experience* dilihat berdasarkan aspek sampai dimana sebuah produk dapat memberikan kepuasan, kemudahan, dan kenyamanan kepada pengguna (A. Kurniawan et al., 2018). Namun saat ini sebagian besar pengembang aplikasi lebih fokus hanya pada tampilan *user interface*. Sehingga, fitur yang sebenarnya tidak dibutuhkan pengguna sering kali dimasukkan ke dalam aplikasi dan fitur yang prioritas menjadi terabaikan (Ananda, 2018). Maka dari itu, pentingnya menentukan persona sebelum melakukan desain *user experience* aplikasi.

Persona akan memberikan representasi dari kelompok pengguna seperti karakteristik, preferensi, dan tujuan calon pengguna yang akan menggunakan aplikasi (Efraim et al., 2021). Persona berperan sebagai pedoman utama saat merancang interaksi antara manusia dan bisnis perusahaan. Persona digunakan sebagai alat untuk memahami kebutuhan pengguna terhadap suatu aplikasi serta



dapat juga digunakan sebagai referensi dalam proses desain *user interface* (A. Kurniawan et al., 2018).

Kebutuhan calon pengguna dapat dianalisis dan dikelompokkan dengan menggunakan analisis klaster. Analisis klaster adalah teknik untuk mengidentifikasi objek dengan membaginya kedalam kelompok-kelompok yang memiliki kesamaan karakteristik (Novidianto & Dani, 2020). Pada bisnis ritel produk farmasi, analisis klaster digunakan untuk segmentasi pelanggan berdasarkan pola pembelian mereka. Dengan hasil segmentasi yang baik maka dapat menghasilkan rekomendasi yang lebih baik pula untuk strategi dan meningkatkan nilai penjualan produk (Wibowo & Handoko, 2020).

Dalam penentuan persona, metode *K-Means* akan digunakan sebagai alat menganalisis data untuk mendapatkan wawasan mendalam terkait karakteristik dari calon pengguna. Metode ini memungkinkan dalam menghasilkan gambaran dari kelompok persona dengan berdasarkan angka yang terukur dan sistematis. Dengan begitu diharapkan dapat menghasilkan persona yang objektif sehingga meningkatkan kualitas desain *user experience* dan peluang keberhasilan produk.

Pada penelitian ini, penulis ingin merancang aplikasi pencari proyek sebagai solusi bagi para mahasiswa dan *freshgraduate* yang ingin menambah pengalaman bekerja atau magang. Aplikasi ini akan fokus kepada proyek *freelance* dan *volunteer* sehingga diharapkan banyak orang dapat saling membantu dan memperkuat portofolio bersama-sama. Untuk merancang aplikasi yang akan digunakan oleh banyak orang maka perlu mengetahui prioritas calon pengguna. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis bermaksud menentukan persona

dengan analisis klaster untuk memperoleh keterwakilan calon pengguna spesifik dari aplikasi pencari proyek.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka penulis dapat membuat rumusan masalah yaitu “Bagaimana cara menentukan persona dengan analisis klaster untuk keterwakilan pengguna dalam perancangan desain UX aplikasi pencari proyek?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah berikut:

1. Melakukan analisis klaster dengan metode *K-Means* untuk mengelompokkan data calon pengguna.
2. Menentukan persona dengan mengidentifikasi karakteristik kelompok pengguna berdasarkan klasterisasi sebagai landasan untuk mengembangkan fitur website.
3. Melakukan pengujian desain prototype website yang telah dibuat ke calon pengguna website menggunakan *System Usability Testing*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan klaster-klaster yang membentuk pola karakteristik calon pengguna seperti masalah, preferensi, dan kebutuhan.
2. Menghasilkan persona yang valid dan lebih objektif berdasarkan analisis data yang sistematis untuk rekomendasi fitur yang perlu dikembangkan pada website pencari proyek.
3. Untuk mengukur tingkat *usability* dari rancangan prototype desain website pencari proyek.

### 1.5 Batasan Masalah

Agar permasalahan yang telah dirumuskan lebih terfokus dan tidak terjadi pelebaran topik, maka penelitian ini dibatasi dalam hal:

1. Penelitian ini menggunakan metode analisis klaster untuk pengolahan data responden.
2. Aplikasi pencari proyek dibuat dengan berbasis website.
3. Penelitian ini memiliki output berupa prototype dan tidak membahas aspek teknis pemrograman.
4. Data yang digunakan diambil dari kuesioner dengan batasan responden adalah mahasiswa dan *freshgraduate* sebanyak 200 orang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, I. (2018). *Penerapan Metode Persona Pada Aplikasi Bergerak Untuk Donor Darah*.
- Arifin, D. M., Safitri, R. K., Ramadhansyah, D. S., Rahman, D. A., Salechah, R. A. D., Setiani, N., & Zuhri, Z. (2018). Implementasi prinsip desain antarmuka pada purwarupa website edukasi bencana. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Aziza, R. F. A. (2019). Analisa usability desain user interface pada website Tokopedia menggunakan metode heuristics evaluation. *Jurnal Tekno Kompak*, 13(1), 7–11.
- Aziza, R. F. A. (2020). ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA APLIKASI MENGGUNAKAN USER PERSONA DAN USER JOURNEY: Studi Kasus Aplikasi Asisten Keuangan Personal. *Information System Journal*, 3(2), 6–10.
- Brooke, J. (1996). Sus: a “quick and dirty” usability. *Usability Evaluation in Industry*, 189(3), 189–194.
- Efraim, M., Setiawan, A., Huang, D., & Rochadiani, T. H. (2021). Perancangan Desain Antarmuka Pada Aplikasi Kesehatan Practalk. *Jurnal Inovasi Informatika*, 6(1), 1–10.
- Garrett, J. J. (2010). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. Pearson Education. <https://books.google.co.id/books?id=9QC6r5OzCpUC>
- Hasan Asy, A., Noviarakhman Zagladi, A., & Tinggi Ilmu Ekonomi Pancasetia, S. (2020). Analisis Segmen Pasar Produk Handphone Berbasis Android di Lingkungan Mahasiswa di Banjarmasin. *Jurnal Riset Inspirasi Manajemen Dan Kewirausahaan*, 4(1). <https://doi.org/10.35130/jrimk>
- Hidayatullah, K. H. (2014). Analisis klaster untuk pengelompokan kabupaten/kota di provinsi Jawa Tengah berdasarkan indikator kesejahteraan rakyat. *Jurnal Statistika Universitas Muhammadiyah Semarang*, 2(1).
- Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). *Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS*.
- Kurniasari, E., Suci, ;, Safitri, R., & Mardiana, ; (n.d.). *PERANCANGAN USER PERSONA DAN CUSTOMER JOURNEY MAP SEBAGAI REPRESENTASI PENGGUNA SISTEM REPOSITORY PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS LAMPUNG*. <http://digilib.unila.ac.id>
- Kurniawan, A., Rokhmawati, R. I., & Rachmadi, A. (2018a). Evaluasi User Experience dengan Metode Heuristic Evaluation dan Persona (Studi pada:

Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(8), 2918–2926.

- Kurniawan, A., Rokhmawati, R. I., & Rachmadi, A. (2018b). *Evaluasi User Experience dengan Metode Heuristic Evaluation dan Persona (Studi pada : Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro)* (Vol. 2, Issue 8). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Kurniawan, T. A. (2018). Pemodelan use case (UML): evaluasi terhadap beberapa kesalahan dalam praktik. *J. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput*, 5(1), 77.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 10(2), 208–219.
- Munthe, R. D., Brata, K. C., & Fanani, L. (2018). Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(7), 2679–2688.
- Novidianto, R., & Dani, A. T. R. (2020). Analisis kluster kasus aktif COVID-19 menurut provinsi di Indonesia berdasarkan data deret waktu. *Jurnal Aplikasi Statistika & Komputasi Statistik*, 12(2), 15–24.
- Pratama, A. K. Y. P., & Ainurrofiq, A. (2019). Analisis Segmentasi Kunjungan Wisatawan Domestik di Banyuwangi dari Aspek Travel Behavior Menggunakan Metode Klustering. *Prosiding SENIATI*, 5(2), 19–23.
- Purnomo, D. (2017). Model prototyping pada pengembangan sistem informasi. *JIMP (Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan)*, 2(2).
- Rachmatin, D., & Sawitri, K. (2019). *Perbandingan antara Metode Agglomeratif, Metode Divisif dan Metode K-Means dalam Analisis Kluster*.
- Rauschenberger, M., Schrepp, M., Pérez Cota, M., Olschner, S., & Thomaschewski, J. (2013). *Efficient measurement of the user experience of interactive products. How to use the user experience questionnaire (UEQ). Example: Spanish language version*.
- Rochmawati, I. (2019). Analisis user interface situs web iwearup. com. *COM. Visualita*, 7(2).
- Schäfer, K., Rasche, P., Bröhl, C., Theis, S., Barton, L., Brandl, C., Wille, M., Nitsch, V., & Mertens, A. (2019). Survey-based personas for a target-group-specific consideration of elderly end users of information and communication systems in the German health-care sector. *International Journal of Medical Informatics*, 132, 103924.

- Setyawan, A. H., & Pratiwi, N. (2019). PENERAPAN METODE TWO STEP CLUSTER UNTUK PENGELOMPOKAN POTENSI DESA. *Jurnal Statistika Industri Dan Komputasi*, 4(2), 41–51.
- Siswidiyanto, S., Wijayanti, D., & Haryadi, E. (2020). Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(1), 16–23.
- Subiyakto, A., & Wijaya, D. J. (2018). Evaluasi Website Badan Pusat Statistik Menggunakan Metode Usability Testing. *Applied Information System and Management (AISM)*, 1(2), 81–89.
- Sukmasetya, P., Santoso, H. B., & Sensuse, D. I. (2018). Current e-Government public service on user experience perspective in Indonesia. *2018 International Conference on Information Technology Systems and Innovation (ICITSI)*, 159–164.
- Syarif, A., & Wijayanto, H. (2017). Analisis Pengaruh Kemenarikan Desain Website, Kepercayaan Dan Profesionalisme Terhadap Keputusan Pembelian Online Jasa Aqiqah. *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 1(2), 94–103.
- Welda, W., Putra, D. M. D. U., & Dirgayusari, A. M. (2020). Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus) s. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(3), 152–161.
- Wibowo, A., & Handoko, A. R. (2020). Segmentasi Pelanggan Ritel Produk Farmasi Obat Menggunakan Metode Data Mining Klasterisasi Dengan Analisis Recency Frequency Monetary (RFM) Termodifikasi. *J. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput*, 7(3).
- Yumarlin, M. Z. (2016). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Informasi Interaktif*, 1(1), 34–43.