ABSTRAK

CV. Dewi Media Lestari merupakan perusahaan penyedia merchandise yang secara berkelanjutan membuka kesempatan magang, namun pengelolaannya masih terbagi menjadi dua alur yang terpisah dan belum terintegrasi. Proses pendaftaran masih dilakukan secara manual melalui berkas fisik dan komunikasi pribadi tanpa sistem terpusat untuk memantau status lamaran. Selama pelaksanaan magang, sistem internal yang tersedia juga masih terbatas pada fitur presensi, sehingga belum mendukung pengumpulan logbook harian, evaluasi kinerja, maupun komunikasi dengan pembimbing lapangan. Kondisi ini menyebabkan proses verifikasi data lambat, status lamaran tidak jelas, serta monitoring dan pelaporan kegiatan magang menjadi tidak efisien. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan antarmuka sistem pendaftaran magang baru sekaligus redesign sistem pengelolaan magang agar dapat dikelola secara terintegrasi.

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* dengan lima tahapan, yaitu *empathize, define, ideate, prototype,* dan *test*. Data diperoleh melalui wawancara dengan teknik *purposive sampling* terhadap lima partisipan yang mewakili mahasiswa magang, HRD, dan supervisor, yang kemudian digunakan untuk menyusun *user persona* dan *empathy map.* Hasil analisis kebutuhan diterjemahkan menjadi alternatif solusi pada tahap *ideate*, lalu dikembangkan menjadi *wireframe* dan *prototype high-fidelity* menggunakan Figma. Evaluasi rancangan dilakukan melalui *Usability Testing* menggunakan aplikasi Maze Design untuk mengukur efektivitas dan efisiensi, serta kuesioner *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur kepuasan pengguna.

Hasil pengujian menunjukkan tingkat *usability* yang baik, dengan efisiensi waktu penyelesaian tugas masuk kategori "Sangat Cepat" pada kedua kelompok pengguna. Tingkat *effectiveness* kelompok mahasiswa mencapai 92,59%, sedangkan kelompok perusahaan meningkat dari 62,50% menjadi 91,67% pada iterasi kedua. Skor SUS rata-rata mencapai 84, menempatkan rancangan pada kategori *Acceptable* dengan *Adjective Rating Excellent.* Hasil ini membuktikan bahwa rancangan UI/UX telah memenuhi kebutuhan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna, serta menghasilkan *prototype* interaktif yang dapat dijadikan acuan pengembangan sistem pendaftaran dan pengelolaan magang di CV. Dewi Media Lestari.

Kata kunci: UI/UX, *Design Thinking, Usability Testing*, *System Usability Scale* (SUS), sistem magang

ABSTRACT

CV. Dewi Media Lestari is a merchandise-provider company that continuously offers internship opportunities, yet its internship management remains split into two separate, non-integrated workflows. Registration is still conducted manually through physical documents and personal messaging, with no centralized system to track application status. During the internship period, the existing system is limited to attendance features, lacking support for daily logbook submission, performance evaluation, and communication with field supervisors. These issues result in slow data verification, unclear application status, and inefficient monitoring and reporting of internship activities. A new interface design for internship registration, along with a redesign of the existing management system, is therefore needed to enable an integrated internship cycle.

This research applies the Design Thinking method through five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through interviews using purposive sampling with five participants representing interning students, HRD, and a supervisor, forming the basis for user personas and empathy maps. Needs analysis results were translated into design alternatives during the ideate stage, then developed into wireframes and a high-fidelity prototype using Figma. The design was evaluated through Usability Testing using the Maze Design application to measure effectiveness and efficiency, along with a System Usability Scale (SUS) questionnaire to measure user satisfaction.

Test results show a good level of usability, with task completion efficiency falling into the "Very Fast" category for both user groups. The effectiveness rate reached 92.59% for the student group, while the company group improved from 62.50% to 91.67% in the second iteration. The average SUS score reached 84, placing the design in the Acceptable category with an Excellent Adjective Rating. These results confirm that the UI/UX design successfully meets user needs for effectiveness, efficiency, and satisfaction, producing an interactive prototype that can serve as a reference for developing the internship registration and management system at CV. Dewi Media Lestari.

Keywords: *UI/UX, Design Thinking, Usability Testing, System Usability Scale (SUS), internship system*