

DESAIN UI/UX TRAINING ASSESSMENT APPLICATION PADA PT. ENIGMA CIPTA HUMANIKA

Oleh

Gita Febriani

RINGKASAN

PT. Enigma Cipta Humanika (Enigma Camp) adalah organisasi IT *bootcamp* dan *IT talent management* yang memberikan solusi holistik/sudut pandang menyeluruh untuk mengatasi masalah kurangnya penyerapan tenaga IT. Enigma Camp menyediakan beberapa modul pelatihan bagi para pesertanya yang terdiri dari dua kategori yaitu *technical skill* dan *soft skill*. Penilaian *trainee* (peserta pelatihan) yang ada di PT. Enigma Cipta Humanika (Enigma Camp) tidak menggunakan sistem khusus sehingga memiliki berbagai kelemahan, salah satunya yaitu data *trainee* (peserta pelatihan) mudah hilang, proses penilaian *trainee* (peserta pelatihan) lebih lambat, dan tidak tersedianya database. Sehingga data yang ada tidak terstruktur dan pemrosesan data lebih lambat dengan jumlah data yang banyak dan juga tidak menjamin data tetap aman. Maka Enigma Camp merencanakan untuk membuat aplikasi berbasis *website* khusus untuk *training assessment*. Dalam pembuatan aplikasi tersebut membutuhkan desain UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) yang memudahkan admin dalam mengelola data *user*, *trainee* (peserta pelatihan), *trainer* (pelatih), *course*, *criteria*, dan *program* serta *trainer* (pelatih) dapat mengevaluasi *trainee* (peserta pelatihan). Tujuan dari penelitian ini menghasilkan desain UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) pada *training assessment application* yang didesain dengan mengutamakan kebutuhan pengguna dan kenyamanan pengguna saat menggunakan produk/aplikasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *design thinking* dan metode pengujian yang digunakan adalah *usability testing*.