

# **Human and Computer Interaction**

Group Assignment

Computer Science

LH-01

Final Report

## **Kelompok 7**

### **Anggota Kelompok :**

- 2501986675 - Jackson Bhakti Gusman
- 2502025441 - Muhammad Hafiz Firshada Jusaim
- 2501970405 - Albert Marchelino Kundalasari
- 2501988106 - Iqram Ramadhan Salampessy
- 2501970973 - Abiyyu Galih Ghifari

1. EasyJob merupakan website penyedia lowongan pekerjaan, dimana orang dapat melihat dan mendaftar pada website ini dalam rangka kebutuhan mencari lowongan pekerjaan. Tidak hanya itu, kami juga menyediakan beberapa fitur tambahan seperti tes kemampuan dan juga tes psikologi untuk kepentingan ketepatan dalam pemilihan pekerjaan bagi pengguna website kami.

Berikut kami sertakan prototype dari website kami EasyJob (Website Lowongan Pekerjaan)

- Link figma :

<https://www.figma.com/file/zjdvp7eFzBYNmIM2Y0dfe5/Easy-Job?node-id=0%3A1>

- Link Prototype :

<https://www.figma.com/proto/zjdvp7eFzBYNmIM2Y0dfe5/Easy-Job?page-id=0%3A1&node-id=1%3A3&viewport=-1370%2C445%2C0.43&scaling=min-zoom&starting-point-node-id=1%3A3>

- Link Prototype khusus POV Perusahaan :  
<https://www.figma.com/proto/zjdvp7eFzBYNmIM2Y0dfe5/Easy-Job?node-id=291%3A153&scaling=min->
- Link video : [Video record.mp4](#)

## 2. Evaluasi berdasarkan DECIDE Framework:

- Determine the Goal :
  - Pengujian kegunaan dari prototype yang ada untuk kepentingan peningkatan kualitas dari website tersebut
  - Untuk mengevaluasi efektivitas dari konten atau fitur yang ada di dalam prototype
  - Untuk memastikan Interface dari website tersebut telah konsisten dan memenuhi standar yang ada
- Explore the Question :
  - Apakah ada kesulitan dalam menjalankan sistem dari prototype website tersebut?
  - Apakah sistem yang ada dapat dijalankan sedemikian rupa sehingga dapat berjalan dengan semestinya
  - Apakah Interface yang ada pada prototype tersebut masih memiliki kekurangan atau malah berlebihan?
- Choose the evaluation methods:
  - Pada proses pengevaluasian prototype yang kami buat, kami memilih metode kuesioner untuk mendapatkan sudut pandang dari pengguna sebagai tolak ukur keberhasilan prototype dengan target orang dengan umur diatas 18 tahun yang siap bekerja.
- Identify the practical issues:
  - Membuat dan menyediakan prototype dan blueprint dari website yang akan kami buat.
  - mempersiapkan 2 jenis kuesioner dan menentukan target dari pengguna website kami.
  - Menentukan target penerima kuesioner yang berasal dari kalangan berumur diatas 18 tahun yang tentunya siap untuk bekerja.
- Decide how to deal with the ethical issues:

- Menentukan konsep dan tujuan dari dibuatnya website yang kami rencanakan
- Memastikan pertanyaan dalam kuesioner sesuai dan tepat dengan kepentingan pengembangan website
- Menjelaskan sebelumnya pada penerima kuesioner secara menyeluruh mengenai ketentuan untuk mengisi kuesioner tersebut.

● Evaluation, Analyze, Interpret and Presentation:

- Untuk evaluasi dari prototype ini, kami menggunakan 2 jenis kuesioner yaitu System Usability Scale(SUS) dan User Experience Questionnaire(UEQ)
- Kami mendapatkan 16 responden dari kalangan berumur diatas 18 tahun dan siap bekerja

→ Hasil dari Kuesioner SUS:

No	Responden	Usia	Jenis Kelamin	Skor Asli (Data Contoh)										Skor Hasil Ritting (Data Contoh)										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
				Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	Responden 1	20	Laki-Laki	1	5	1	5	3	5	1	5	1	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	Responden 2	18	Laki-Laki	4	1	4	1	3	2	5	3	5	3	3	4	3	4	2	3	4	2	4	2	31	78
3	Responden 3	18	Laki-Laki	5	2	4	1	4	3	3	3	3	2	4	3	4	3	2	2	2	2	3	28	70	
4	Responden 4	18	Laki-Laki	5	1	5	2	3	2	4	5	4	5	4	4	4	3	2	3	4	1	4	1	30	75
5	Responden 5	19	Laki-Laki	4	2	5	3	4	1	3	2	4	4	3	3	4	2	3	3	4	2	3	3	28	70
6	Responden 6	19	Laki-Laki	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
7	Responden 7	18	Laki-Laki	3	3	3	5	4	3	4	2	4	3	2	2	0	3	2	3	3	3	2	22	55	
8	Responden 8	19	Laki-Laki	5	1	5	1	1	1	5	1	5	3	4	4	4	0	4	4	4	4	2	34	85	
9	Responden 9	20	Laki-Laki	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100	
10	Responden 10	20	Laki-Laki	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	0	4	0	4	0	4	1	4	1	22	55
11	Responden 11	19	Perempuan	4	3	5	2	5	3	5	1	4	4	3	2	4	3	4	2	4	4	3	30	75	
12	Responden 12	18	Perempuan	3	3	2	4	5	3	4	3	3	4	3	2	1	1	4	2	3	2	2	1	20	50
13	Responden 13	18	Perempuan	5	1	5	1	4	1	5	2	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	2	34	85	
14	Responden 14	19	Perempuan	4	5	3	3	1	3	3	3	5	2	3	0	2	2	0	2	2	4	3	20	50	
15	Responden 15	20	Perempuan	2	2	4	3	4	3	5	1	4	3	1	3	3	2	3	2	4	4	3	2	27	68
16	Responden 16	21	Perempuan	5	3	5	1	4	2	4	3	4	3	4	2	4	4	3	3	2	3	2	30	75	
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)																								65	

ACCEPTABILITY RANGES

GRADE SCALE

ADJUSTIVE RANGES

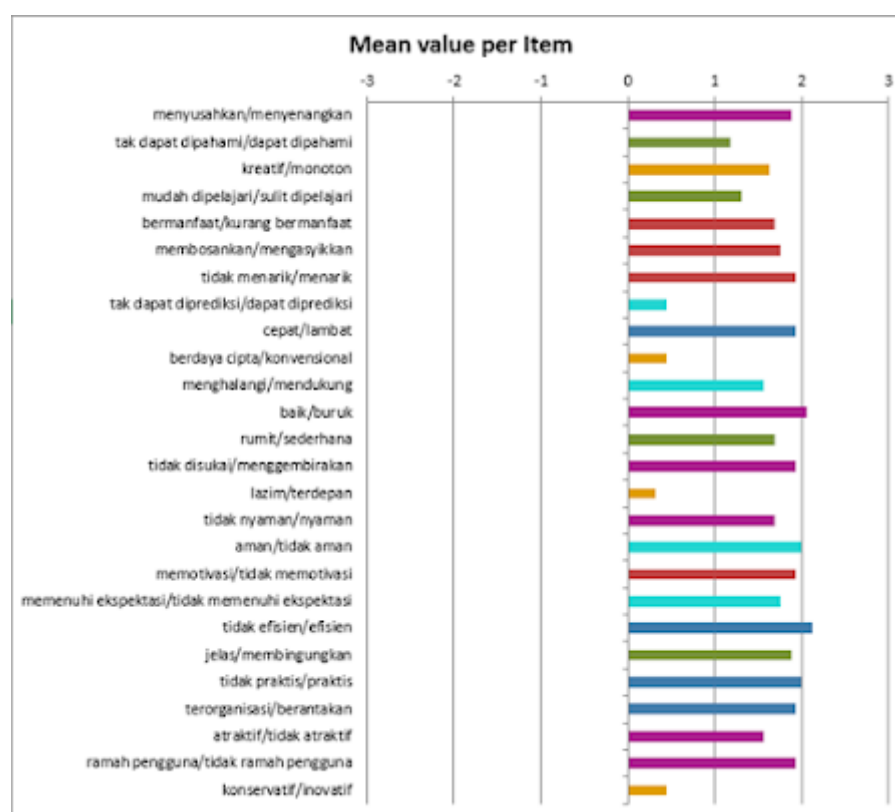
0102030405060708090100

SUS Score

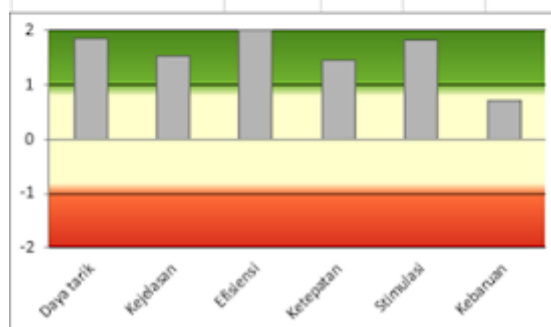
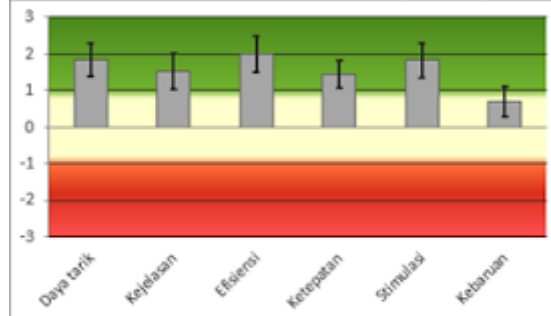
- Berdasarkan gambar diatas, nilai akhir yang didapat adalah 65 dengan grade yang diperoleh adalah D, kategori yang di dapat diatara ok dengan mendekati kategori good.

→ Hasil dari Kuesioner UEQ:

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale	
1	1,9	1,5	1,2	16	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik	
2	1,2	2,0	1,4	16	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan	
3	1,6	1,2	1,1	16	kreatif	monoton	Kebaruan	
4	1,3	2,0	1,4	16	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan	
5	1,7	1,3	1,1	16	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi	
6	1,8	1,9	1,4	16	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi	
7	1,9	1,7	1,3	16	tidak menarik	menarik	Stimulasi	
8	0,4	3,6	1,9	16	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan	
9	1,9	1,4	1,2	16	cepat	lambat	Efisiensi	
10	0,4	1,1	1,0	16	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan	
11	1,6	1,2	1,1	16	menghalangi	mendukung	Ketepatan	
12	2,1	0,9	0,9	16	baik	buruk	Daya tarik	
13	1,7	1,8	1,4	16	rumit	sederhana	Kejelasan	
14	1,9	1,4	1,2	16	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik	
15	0,3	1,6	1,3	16	lazim	terdepan	Kebaruan	
16	1,7	1,3	1,1	16	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik	
17	2,0	1,1	1,0	16	aman	tidak aman	Ketepatan	
18	1,9	1,4	1,2	16	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi	
19	1,8	1,3	1,1	16	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan	
20	2,1	1,2	1,1	16	tidak efisien	efisien	Efisiensi	
21	1,9	1,2	1,1	16	jelas	membingungkan	Kejelasan	
22	2,0	1,3	1,2	16	tidak praktis	praktis	Efisiensi	
23	1,9	1,1	1,1	16	terorganisasi	berantakan	Efisiensi	
24	1,6	1,3	1,2	16	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik	
25	1,9	0,9	0,9	16	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik	
26	0,4	2,5	1,6	16	konservatif	inovatif	Kebaruan	

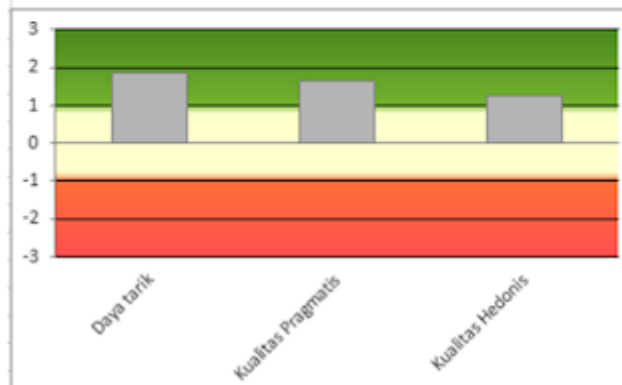


UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	1,844	0,80
Kejelasan	1,516	1,01
Efisiensi	2,000	1,03
Ketepatan	1,438	0,60
Stimulasi	1,828	0,93
Kebaruan	0,703	0,69



Pragmatic and Hedonic Quality	
Daya tarik	1,84
Kualitas Pragmatis	1,65
Kualitas Hedonis	1,27

The scales of the UEQ can be grouped into pragmatic quality (Perspicuity, Efficiency, Dependability) and hedonic quality (Stimulation, Originality). Pragmatic quality describes task related quality aspects, hedonic quality the non-task related quality aspects. Below the mean of the three pragmatic and hedonic quality aspects is calculated.



- Berdasarkan hasil data diatas, hal yang paling ditonjolkan oleh web prototype kami adalah daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan.

3. Penjelasan dengan alasannya mengenai apa saja yang akan diperbaiki maupun yang tidak bisa diselesaikan berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan.

- **Kurangnya variasi warna dan font dalam prototype web.**

Hal ini dikarenakan tujuan dari pembuatan web ini lebih mengarah keefektivitasannya, namun untuk keperluan perbaikan kualitas website hal ini dapat kami perbaiki lagi.

- **Kurangnya fitur atau konten dalam prototype web.**

Kami lebih mencondongkan fungsi utama website sebagai website yang digunakan sebagai sarana untuk mencari pekerjaan, sehingga kami kurang memasukan fitur tambahan untuk web.

- **Adanya beberapa bug(kesalahan) dalam prototype web.**

Berkaitan dengan hal ini akan kami perbaiki sebaik mungkin.