

## Perancangan Antarmuka Pengguna Portal Pencarian Kerja FirstJob.id Berbasis Web dengan pendekatan *Human Centered Design*

Faris Genis Yudi Perdana<sup>1</sup>, Hanifah Muslimah Az-Zahra<sup>2</sup>, Widhy Hayuhardhika N. Putra<sup>3</sup>

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya  
Email: <sup>1</sup>faarisg@student.ub.ac.id, <sup>2</sup>hanifah.azahra@ub.ac.id, <sup>3</sup>widhy@ub.ac.id

### Abstrak

Portal pencarian kerja yang ada saat ini cukup banyak. Namun kebanyakan dari semua portal pencarian kerja yang sudah ada memiliki kelemahan, seperti hanya berupa *listing* lowongan pekerjaan yang tersedia. Sehingga perusahaan mendapat terlalu banyak kandidat tetapi tidak memenuhi kompetensi minimal yang diharapkan. Selain itu, *fresh graduate* yang sedang mencari kerja cenderung asal mengajukan lowongan tanpa mempersiapkan syarat minimal kompetensi yang diharapkan perusahaan. Mereka akan melamar ke sebanyak mungkin perusahaan tanpa melakukan evaluasi diri apa yang kurang dari dirinya. Dalam hal ini, perlu adanya sebuah portal pencarian kerja yang mampu mengatasi masalah tersebut. Portal pencarian kerja ini akan diberi nama FirstJob.id. FirstJob.id merupakan sebuah produk yang sedang dikembangkan PT. Javan Cipta Solusi. Dalam pengembangannya diperlukan rancangan antarmuka pengguna portal pencarian kerja yang interaktif. Untuk mewujudkannya digunakan pendekatan *Human Centered Design* (HCD) yang merupakan sebuah pendekatan untuk pengembangan sistem interaktif yang berfokus pada manusia. Rancangan antarmuka pengguna yang dihasilkan dievaluasi menggunakan *usability testing* untuk mengetahui seberapa mudah rancangan yang dibuat ketika digunakan pengguna dan *Focus Group Discussion* (FGD) untuk mengetahui kebutuhan dan ekspektasi pengguna pada rancangan portal FirstJob.id. Hasil evaluasi tersebut didapatkan perlu adanya perbaikan. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi pertama, dihasilkan rancangan antarmuka pengguna yang mudah digunakan, sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna.

**Kata kunci:** kelemahan, listing, kompetensi, minimal, evaluasi, ekspektasi

### Abstract

*There are many job search sites recently and yet still lack useful features on showing the available job list. This leads to the number of candidates which is apparently incompetence with the company wishes. Also, the fresh graduates often not much pay attention to the requirements or randomly apply for any jobs as possible without check their competences. Due to that, there is a trusted job search site which can solve that problem. the site's name is firstjob.id and developed by PT. Java Cipta Solusi. The idea is to make an interactive user interface job search site by using the Human Centered Design (HCD) approach, an approach to develop an interactive system for human. The design will be evaluated by using usability testing to know how easy it will be made when the site is used by the user and Focus Group Discussion (FGD) for knowing the user's need and expectation at firstjob.id. Then, the result needs to be evaluated again and finally, the user interface design will be easily used as the user's needs and expectation.*

**Keywords:** lack useful features, list, incompetence, evaluated, expectation

## 1. PENDAHULUAN

Dalam periode waktu tertentu sebuah instansi atau perusahaan akan membuka lowongan kerja. Salah satu media yang digunakan untuk menyebarkan lowongan adalah portal pencarian kerja yang telah banyak tersedia

seperti jobstreet.co.id, karir.com dan lain sebagainya. Namun kebanyakan portal pencarian kerja yang ada masih memiliki kelemahan. Kelemahan tersebut adalah lowongan pekerjaan yang ditampilkan hanya berupa *listing*. Hal ini menyebabkan perusahaan mendapatkan terlalu banyak kandidat tetapi

tidak memenuhi kompetensi minimal yang dibutuhkan.

*Fresh graduate* yang sedang mencari kerja cenderung asal mengajukan lamaran tanpa mempersiapkan syarat minimum yang diharapkan perusahaan. Hal ini dapat dilihat dari pelamar yang tidak diterima. Mereka akan melamar ke sebanyak mungkin perusahaan tanpa melakukan evaluasi pada dirinya.

Oleh karena itu diperlukan sebuah portal pencarian kerja yang dapat memberikan syarat minimum untuk pelamar. Portal pencarian kerja ini nantinya akan menyasar *fresh graduate* yang sedang mencari pekerjaan pertama mereka. Sehingga portal pencarian kerja ini akan diberi nama FirstJob.id.

FirstJob.id merupakan portal pencarian kerja berbasis web yang sedang dikembangkan oleh PT. Javan Cipta Solusi. Dalam tahap pengembangannya diperlukan sebuah rancangan antarmuka pengguna portal pencarian kerja yang interaktif dan mudah digunakan. Untuk mewujudkannya, akan dibuat menggunakan pendekatan *Human Centered Design*.

*Human Centered Design* merupakan salah satu metode yang memiliki proses berulang untuk pengembangan sistem interaktif dengan berfokus pada pengguna (ISO 9241 - 210, 2010). Pada pelaksanaannya terdapat tahapan yang harus dilewati, diantaranya adalah menentukan konteks penggunaan, menentukan *user requirements*, membuat *design solution*, dan evaluasi *design* (Syahirsyah, Aknuranda, & Aryadita, 2018). Pada penelitian terkait, evaluasi dilakukan dengan *usability testing*. Teknik evaluasi tersebut akan digunakan pada penelitian ini untuk mengetahui seberapa mudah sebuah aplikasi digunakan oleh pengguna. Sehingga menghasilkan rancangan antarmuka pengguna portal pencarian kerja yang bersifat interaktif dan mudah digunakan oleh pengguna. Selain itu dapat bermanfaat bagi PT. Javan Cipta Solusi sebagai bahan pengembangan portal pencarian kerja FirstJob.id.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Natasha Syahirsyah tentang “Evaluasi dan Perbaikan Desain Antar Muka Pengguna Situs Talangin.com Menggunakan Pendekatan Human Centered Design (HCD)”. Dalam penelitiannya, Natasha melakukan evaluasi dan perbaikan antarmuka pengguna pada situs talangin.com dengan menggunakan metode

HCD. Penelitian tersebut melalui beberapa tahapan, diantaranya adalah menentukan konteks penggunaan, menentukan *user requirements*, membuat desain solusi, dan melakukan evaluasi dari desain solusi yang telah dibuat. Evaluasi yang dilakukan adalah *focus group discussion*. Dengan dilakukannya evaluasi tersebut, didapatkan kekurangan pada situs talangin.com dan kemudian dapat diberikan beberapa solusi yang sesuai dengan ekspektasi dan kebutuhan pengguna untuk memperbaiki kekurangan tersebut.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Aryun Nadaa Aniesiyah dengan judul “Perancangan *User Experience* Aplikasi Pelaporan Keluhan Masyarakat Menggunakan Metode *Human-Centered Design*” juga melalui tahapan analisis konteks pengguna, analisis kebutuhan, pembuatan desain solusi, dan evaluasi desain solusi. Evaluasi desain solusi pada penelitian ini dilakukan menggunakan *usability testing* dan *Questionnaire USE*. Evaluasi tersebut mendapatkan tingkat kemudahan aplikasi tersebut berikut dengan tingkat kepuasan penggunaannya. Dalam hal ini, tahapan penelitian dan teknik evaluasi pada kedua penelitian tersebut dapat digunakan pada penelitian ini untuk mendapatkan hasil rancangan antarmuka pengguna yang sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna, mudah digunakan dan memuaskan pengguna.

## 3. METODOLOGI

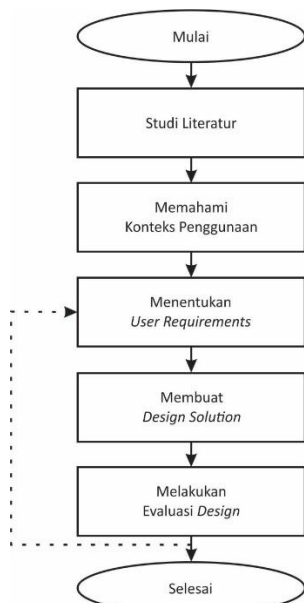
Tahapan penelitian ini pendekatan *Human Centered Design*. Tahapan ini ditunjukkan pada gambar 1.

### 3.1. Studi Literatur

Studi literatur akan dilakukan untuk memahami terkait dengan pendekatan yang digunakan. Dalam hal ini akan dilakukan studi literatur terkait dengan *human centered design*, *human centered interaction*, *task analysis*, dan *prototype*.

### 3.2. Memahami Konteks Penggunaan

Tahap ini menentukan konteks penggunaan dari sisi pengguna dan *stakeholder*. Untuk itu akan dilakukan wawancara. Pada wawancara yang dilakukan akan sekaligus mendapatkan informasi terkait dengan *requirements*, seperti *business requirements*, *functional requirements*, dan *non-functional requirements*.



Gambar 1. Diagram Alir Metodologi

### 3.3. Menentukan User Requirements

Tahapan ini akan mendiskripsikan tujuan dan cara yang ditempuh untuk mencapainya berdasarkan hasil wawancara. Pada tahap ini, akan digambarkan alur kerja secara umum untuk dapat dianalisis dengan *user journey*. *User journey* digunakan untuk mendapatkan *requirements* berdasarkan *happy*, *pain moment* dan *opportunities* yang muncul. Kemudian akan dibuat *use case diagram* untuk menggambarkan interaksi sistem dengan pengguna. Tahapan ini akan dilakukan kembali setelah evaluasi untuk keperluan perbaikan.

### 3.4. Membuat Solusi Desain

Pada tahap ini akan dibuat *design solution* berupa *prototype* dan *front-end* portal pencarian kerja sesuai dengan *user requirements* pada bab sebelumnya. Tahap ini akan dilakukan kembali untuk dilakukan perbaikan berdasarkan *user requirements* perbaikan.

### 3.5. Melakukan Evaluasi Desain

Pada tahap ini akan dilakukan evaluasi pada *design solution* yang telah dibuat. Evaluasi akan dilakukan dengan *usability testing* dan *focus group discussion*. Pada *usability testing* terdapat 3 aspek yang akan diuji. Aspek tersebut adalah efektifitas, efisiensi dan kepuasan. *Usability testing* dilakukan untuk mengetahui seberapa mudah *design solution* digunakan.

### 3.6. Iterasi

Pada penelitian ini terdapat 1 kali perulangan. Setelah dilakukan evaluasi pertama, terdapat banyak perbaikan yang harus dilakukan. Perbaikan dimulai dari tahap menentukan *user requirements*.

## 4. MENENTUKAN KONTEKS PENGGUNAAN DAN USER REQUIREMENT

### 4.1. Memahami Konteks Penggunaan

*Stakeholder* pada portal pencarian kerja FirstJob.id adalah CEO PT Javan Cipta Solusi. Sedangkan penggunaannya adalah HRD PT Javan Cipta Solusi yang disebut sebagai *employer* dan pencari kerja dari kalangan mahasiswa secara umum serta *fresh graduate* yang sedang mencari pekerjaan pertama mereka sebagai *employee*.

*Employer* memiliki latar belakang pendidikan minimal S1, dapat berbahasa Inggris dan terbiasa menggunakan layanan aplikasi berbasis web. Umumnya *employer* memiliki rentang usia 26 sampai 35 tahun baik laki-laki maupun perempuan. Tujuan *employer* adalah merekrut tenaga kerja baru dengan kompetensi yang dibutuhkan perusahaan. Untuk mencapai tujuan tersebut, *employer* secara umum harus memasang lowongan, menseleksi pelamar dan mewawancarai pelamar.

*Employee* memiliki latar belakang pendidikan minimal SLTA sederajat, dapat berbahasa Inggris, dan terbiasa menggunakan layanan aplikasi berbasis web. Umumnya *employee* memiliki rentang usia 20 sampai 25 tahun baik laki-laki maupun perempuan. Tujuan *employee* adalah mendapatkan pekerjaan. Untuk itu *employee* secara umum harus mencari pekerjaan, mempersiapkan dokumen lamaran, mengajukan lamaran dan mengikuti wawancara.

### 4.2. Menentukan User Requirements

Pada tahap sebelumnya telah dilakukan wawancara dengan 1 orang *stakeholder* dan 4 orang pengguna. 1 pengguna dari kelompok *employer*, 2 pengguna dari kalangan alumni, dan 1 pengguna dari kalangan mahasiswa. Hasil wawancara tersebut dapat dirangkum menjadi daftar kebutuhan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Wawancara

Hasil Wawancara	
<b>S-1</b>	Lamaran sulit dibaca. Harus download pdf milik pelamar CV dari pelamar terlalu banyak warna.
<b>P-1</b>	Pelamar kerja terlampau banyak. Untuk mengurangnya dapat ditambahkan soal studi kasus terkait dengan posisi yang dilamar ketika akan melamar.
<b>P-2</b>	Tidak ada kepastian dari hasil lamaran yang diajukan.
<b>P-3</b>	Fitur pencarian dari portal pencarian kerja masih kurang kompleks, tidak dapat mencari berdasarkan kota atau kabupaten.
<b>P-4</b>	Terkadang persyaratan yang dibutuhkan kurang jelas. Tidak terdapat <i>checklist</i> kelengkapan apa saja prasyarat yang dibutuhkan.

Setelah itu, terdapat alur kerja yang secara umum dilakukan oleh pengguna untuk mencapai tujuannya. Alur kerja untuk *employee* meliputi mencari pekerjaan, melamar pekerjaan dan menunggu balasan. Apabila diterima, alur tersebut akan selesai. Jika belum, alur tersebut akan kembali berulang. Sedangkan alur kerja *employer* adalah membuka lowongan, melakukan seleksi dan mengumumkan hasil lowongan pada pelamar yang diterima. Berdasarkan alur kerja tersebut dapat dibuat *user journey*. *Happy moment*, *pain moment* dan *opportunities* pada *user journey* ini akan bermanfaat untuk menyusun daftar kebutuhan. Pada tabel 2 (*employee*) dan 3 (*employer*) terdapat *happy moment*, *pain moment* dan *opportunities user journey* sebelum ada FirstJob.

Tabel 2. User Journey Employee

<b>Happy Moment</b>	1. Menemukan pekerjaan yang sesuai 2. Memenuhi persyaratan 3. Lamaran diterima
<b>Pain Moment</b>	1. Sulit menemukan pekerjaan berdasarkan domisili 2. Syarat tidak jelas 3. Menunggu tanpa kepastian 4. Tidak ada kepastian
<b>Opportunities</b>	1. Pencarian lowongan berdasarkan domisili 2. Kolom persyaratan membuat lowongan diberi tanda wajib diisi 3. Perusahaan harus memberi

kepastian hasil lamaran

Tabel 3. User Journey Employer

<b>Happy Moment</b>	
<b>Pain Moment</b>	1. Banyak lamaran yang masuk tapi belum memenuhi kualifikasi yang diharapkan
<b>Opportunities</b>	1. Memberikan fitur untuk menyaring pelamar

Berdasarkan hasil wawancara dan *user journey* pada tabel 1 dan 2 dapat dibuat daftar kebutuhan sebagai berikut:

#### A. Daftar Kebutuhan Bisnis

1. Membuat seleksi pelamar kerja menjadi lebih mudah.

#### B. Daftar Kebutuhan Functional

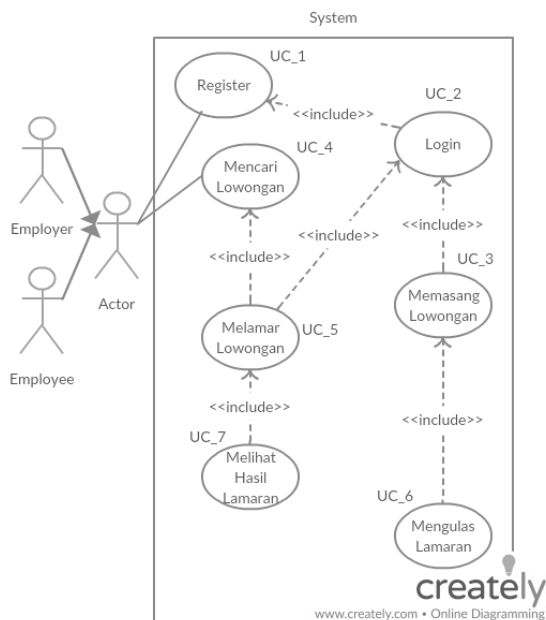
1. Menampilkan iklan lowongan kerja.
2. Mencari lowongan kerja berdasarkan nama pekerjaan, keahlian atau kemampuan, Provinsi, Kota/Kabupaten.
3. Menampilkan lowongan pekerjaan sesuai dengan keahlian atau kemampuan, Provinsi, Kota/Kabupaten.
4. Menampilkan deskripsi dan persyaratan pada lowongan kerja.
5. Menampilkan *checklist* persyaratan saat melamar kerja.
6. Menampilkan *form* CV.
7. Memberikan soal terkait dengan bidang keahlian pelamar.
8. Menampilkan poin perolehan pelamar.
9. Mengurutkan pelamar yang melamar berdasarkan poin.
10. Menampilkan data pelamar.
11. Memilih apakah pelamar diterima atau tidak.
12. Mengirim pemberitahuan hasil lamaran pada pelamar.

#### C. Daftar Kebutuhan Non-Functional

1. Terdapat tanda untuk kolom isian yang wajib diisi.
2. Data pelamar yang ditampilkan harus mudah dibaca dan jelas.

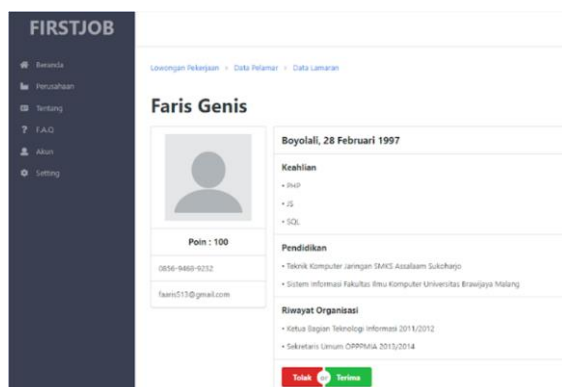
Berdasarkan daftar kebutuhan tersebut dapat dibuat alur kerja yang dimulai dengan *login* sesuai dengan jenis akun yang dimiliki. Untuk *employer* diawali dengan membuat lowongan. Sedangkan *employee* diawali dengan mencari lowongan, melengkapi persyaratan,

mengisi *form* lamaran, mengerjakan soal lamaran. Selanjutnya lamaran akan diteruskan kepada *employer* untuk diulas dan hasilnya akan diteruskan kepada *employee*.

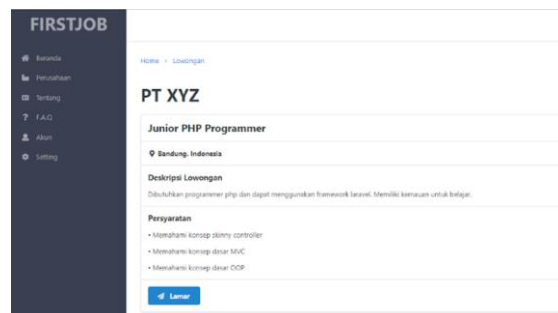


Gambar 2. Use Case Diagram

Berdasarkan daftar kebutuhan, dan alur kerja yang ada dapat dibuat *use case diagram* untuk menggambarkan interaksi antara sistem dengan pengguna. *Use case diagram* dapat dilihat pada gambar 2. Pada diagram tersebut terdapat beberapa *use case*. *Use case* tersebut saling terhubung. Untuk melamar dan melihat hasil, seorang *employee* harus sudah *login* terlebih dahulu. Sama halnya dengan *employer*, untuk memasang lowongan dan mengulas lamaran harus sudah *login* terlebih dahulu. Sebelum dapat melakukan *login*, baik *employee* maupun *employer* harus sudah *register* pada portal FirstJob.id.



Gambar 3. Contoh Design Solution



Gambar 4. Contoh Design Solution

## 5. MEMBUAT DESIGN SOLUTION DAN EVALUASI DESIGN

### 5.1. Membuat Design Solution

Tahap selanjutnya dapat dibuat *design solution* sesuai dengan kebutuhan pada sub-bab sebelumnya. Pada gambar 3 dan 4 terdapat contoh *design solution* portal pencarian kerja FirstJob.id. *Design Solution* dibuat dalam bentuk *prototype low fidelity* dan tampilan antarmuka sesungguhnya.

### 5.2. Melakukan Evaluasi Design Solution

#### 5.2.1. Usability Testing

Setelah dilakukan *usability testing*, didapatkan tingkat *usability* sebesar 74,67. Nilai tersebut didapat dengan rincian sebagai berikut:

##### A. Aspek Efektifitas

Berdasarkan hasil *testing* pada aspek efektifitas, telah dilakukan sebanyak 50 kali percobaan. Dengan rincian 44 percobaan berhasil, 6 sebagian berhasil. Nilai untuk aspek efektifitas adalah 94%.

##### B. Aspek Efisiensi

Untuk melakukan 50 kali percobaan tersebut membutuhkan waktu selama 2048 detik. Waktu yang dibutuhkan untuk melakukan 44 percobaan berhasil adalah 1163 detik. Sehingga nilai untuk aspek efisiensi adalah 55,81%

##### C. Aspek Kepuasan

Hasil perhitungan aspek kepuasan yang didapatkan dengan kuesioner USE terdapat pada tabel 4.

Tabel 4. Aspek Kepuasan

Parameter	Nilai
Usefulness	72,50
Ease of Use	73,77
Ease of Learn	80,00
Satisfaction	70,61
Rata-rata	74,22



### 5.2.2. Focus Group Discussion

Evaluasi selanjutnya dilakukan *focus group discussion* dengan 5 orang partisipan yang terdiri dari 1 orang *stakeholder* dan 4 orang pengguna di kedai kopi Roketto Malang. FGD dilakukan untuk mendapatkan timbal balik dari partisipan terkait dengan *design solution* yang telah dibuat. Berikut merupakan hasil FGD:

1. Penampilan terlalu sederhana dan kurang menarik.
2. Alur melamar dipangkas.
3. Ada referensi pilihan platform lain seperti *github*, *gitlab*, *Behance*, *linkedin*, *facebook* dan *twitter*. Tapi sementara gunakan *platform Hackerrank*, *Dibbble*, *Instagram*.
4. Sistem menggunakan *platform*, *employee* masukkan *username platform*. Nanti ketika melamar data pelamar dari *platform* jika sudah sesuai dengan syarat dari *employer* bisa melamar. Jika belum memenuhi muncul pemberitahuan dan belum bisa melamar.
5. *Form* kurang lengkap.
6. Informasi terkait perusahaan masih kurang lengkap
7. Lebih baik menggunakan Bahasa Inggris.
8. Lowongan pekerjaan dapat dibedakan antara yang diterbitkan, tidak diterbitkan dan *draft*.
9. Ketika memutuskan hasil lamaran pilihannya antara tolak dan *waiting list/shortlist*.
10. Perusahaan dapat mengundang pelamar pada *shortlist* untuk wawancara.
11. Perusahaan dapat memberikan feedback pada pelamar yang tidak diterima.
12. Lowongan serupa atau rekomendasi pekerjaan.

### 5.2.3. Daftar Permasalahan

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan dapat dibuat daftar permasalahan sebagai berikut:

1. Penampilan kurang menarik dan belum sesuai
2. Alur melamar terlalu panjang tidak efektif.
3. *Form* membuat lowongan kurang lengkap dan kurang fleksibel. Kolom yang harus ada adalah posisi, lokasi, tipe pekerjaan, gaji, kategori, kemampuan yang dibutuhkan, tanggung jawab, dan kualifikasi. Untuk

kategori dan kemampuan dapat input lebih dari satu. Untuk gaji sifatnya pilihan.

4. Input pada beberapa kolom masih *manual*.
5. Kurang informatif dan interaktif. Seperti *dialog box* saat akan menerima atau menolak pelamar, landing page untuk *employee* dan *employer*, notifikasi atau *pop up*.
6. Data perusahaan kurang lengkap. Seperti foto, bidang industri, budaya perusahaan,
7. Filter pencarian kurang kompleks. Seperti bidang industri, tipe pekerjaan, kategori.

## 6. PERBAIKAN

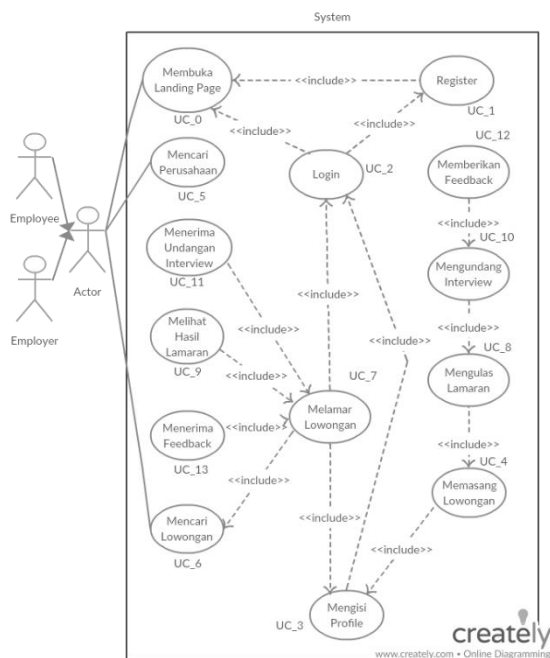
### 6.1. Menentukan User Requirements

Setelah mendapatkan daftar permasalahan, perlu dilakukan perbaikan supaya mendapatkan *design solution* yang memenuhi kebutuhan pengguna. Berikut merupakan daftar kebutuhan perbaikan:

1. Perbaikan tampilan.
2. Memangkas alur melamar dengan memindahkan *form* lamaran menjadi *profile* pelamar dan mengganti soal lamaran dengan menggunakan *platform* (*hackerrank*, *dribbble*, *instagram*).
3. Melengkapi dan menyesuaikan *form* membuat lamaran dengan menambahkan beberapa kolom yang wajib diisi seperti gaji (pilihan), tanggung jawab posisi, kualifikasi, tipe pekerjaan, kategori dan keahlian.
4. Melengkapi dan menyesuaikan *form* profil pelamar dengan menambahkan kolom yang wajib diisi 'about me', jenis kelamin, *portofolio* (jika ada), resume (jika ada). Menghapus kolom pengalaman organisasi. Mengubah kolom pendidikan untuk pendidikan terakhir.
5. Melengkapi dan menyesuaikan *form profile* perusahaan dengan menambahkan kolom yang wajib diisi seperti bidang industri, budaya perusahaan.
6. Mengubah alur menerima pelamar menjadi dapat memasukkan pelamar ke dalam *waiting list/shortlist*, mengirim undangan wawancara pada pelamar dalam *waiting list/shortlist*, dapat menolak pelamar, dan memberikan *feedback* pada pelamar yang ditolak.
7. Pelamar dapat melihat status lowongan yang sudah dilamar.

8. Lowongan serupa atau rekomendasi lowongan.
9. Melengkapi *filter* pencarian.

Berdasarkan daftar kebutuhan perbaikan tersebut dapat diperbaiki alur kerja FirstJob.id. Untuk memulainya, baik *employee* maupun *employer* harus mengisi *profile* terlebih dahulu. Selanjutnya, *employer* dapat membuat lowongan dan *employee* dapat mencari dan melamar lowongan. Setelah itu, lowongan akan diteruskan pada *employer* untuk diulas. *Employer* dapat mengirim undangan *interview* pada pelamar yang dimasukkan ke dalam *shortlist* dan memberikan *feedback* pada pelamar yang tidak diterima.



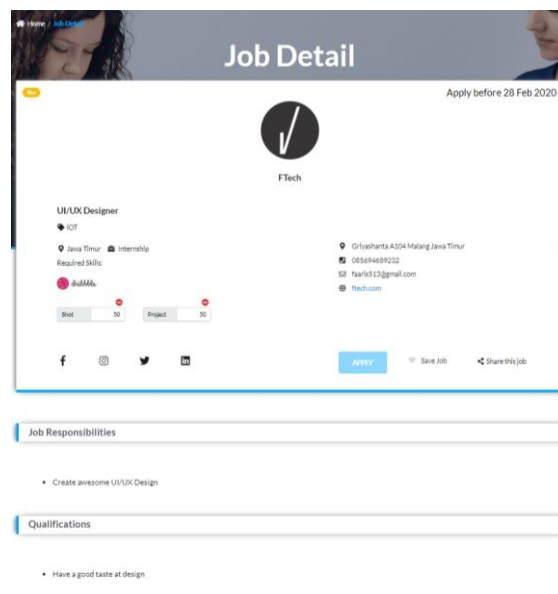
Gambar 5. Use Case Perbaikan

Berdasarkan daftar kebutuhan, dan alur kerja dapat dibuat *use case* perbaikan. Pada gambar 5 terdapat *use case diagram* perbaikan. Perubahan pada *use case diagram* perbaikan terdapat beberapa tambahan *use case*, seperti mengisi *profile* yang harus dilakukan terlebih dahulu untuk dapat melamar dan memasang lowongan, mengulas lamaran terlebih dahulu untuk dapat memberikan undangan *interview* dan memberikan *feedback*, dan melamar lowongan untuk dapat melihat hasil lamaran, *feedback* dan undangan *interview*.

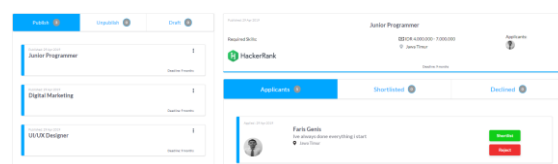
## 6.2. Membuat Design Solution

Tahap selanjutnya dapat dibuat *design solution* perbaikan. Pada gambar 6, 7 dan 8

terdapat contoh *design solution* perbaikan. Pada perbaikan yang dilakukan, *design solution* dibuat dalam bentuk *prototype low fidelity* dan dalam bentuk tampilan antarmuka sesungguhnya.



Gambar 6. Contoh Design Solution



Gambar 7. Contoh Design Solution

## 6.3. Usability Testing

Setelah dilakukan *usability testing*, didapatkan tingkat *usability* sebesar 94,67. Nilai tersebut didapat dengan rincian sebagai berikut:

### A. Aspek Efektifitas

Berdasarkan hasil *testing* pada aspek efektifitas, telah dilakukan sebanyak 80 kali percobaan. Dengan rincian keseluruhan percobaan berhasil. Sehingga nilai untuk aspek efektifitas adalah 100%.

### B. Aspek Efisiensi

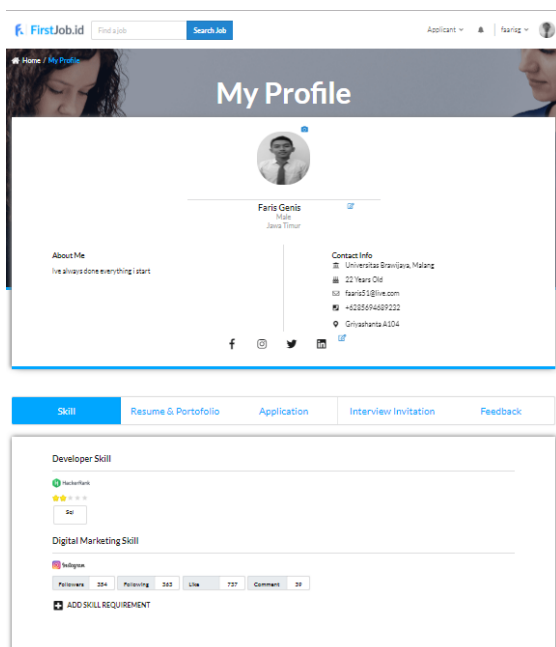
Untuk melakukan 80 kali percobaan tersebut membutuhkan waktu selama 1818 detik. Waktu yang dibutuhkan untuk melakukan 80 percobaan berhasil adalah 1818 detik. Sehingga nilai untuk aspek efisiensi adalah 100%.

### C. Aspek Kepuasan

Hasil perhitungan aspek kepuasan yang didapatkan dengan kuesioner USE terdapat pada tabel 5.

Tabel 5. Aspek Kepuasan

Parameter	Nilai
<i>Usefulness</i>	88
<i>Ease of Use</i>	87
<i>Ease of Learn</i>	81
<i>Satisfaction</i>	80
<b>Rata-rata</b>	<b>84</b>



Gambar 8. Contoh Design Solution

#### 6.4. Focus Group Discussion

FGD pada iterasi ke-2 dilakukan dengan 5 orang partisipan, yaitu 1 orang *stakeholder* dan 4 orang pengguna di kedai kopi Roketto Malang. FGD ini didapatkan respon positif dari partisipan. Berikut merupakan hasil FGD:

1. Hasil perbaikan lebih nyaman digunakan.
2. Hasil perbaikan lebih fleksibel.
3. Hasil perbaikan lebih interaktif.
4. Penampilannya konsisten.
5. Informasi yang tersedia lebih lengkap pada hasil perbaikan.
6. Alur melamar saat ini jauh lebih efektif dan efisien, terutama untuk pelamar.

#### 6.5. Analisis Hasil

Pada evaluasi awal didapatkan nilai usability sebesar 74,67 dan pada evaluasi setelah perbaikan didapatkan nilai usability sebesar 94,67. Berdasarkan nilai tersebut, terjadi peningkatan sebanyak 20,00. Hal ini dapat dilihat dari tugas yang sebelumnya hanya sebagian berhasil diselesaikan. Sebelumnya untuk membuat lowongan, kolom yang tersedia

masih manual. Seperti tanggal yang harus menulis manual dan tidak ada format penulisannya harus seperti apa. Selain itu, untuk melamar harus melewati alur yang tidak efektif, harus mengisi *form* lamaran terlebih dahulu dan harus mengerjakan soal. Saat mengerjakan soal pun terdapat beberapa kendala, terdapat partisipan yang hanya mengerjakan satu soal saja. Padahal ada lebih dari 1 soal yang harus dikerjakan. Meskipun begitu, waktu yang ditempuh partisipan berhasil dengan tidak berhasil tidak berbeda terlalu jauh. Hal ini disebabkan partisipan yang berhasil hanya mengerjakan soal seadanya saja tanpa mempedulikan apakah jawabannya benar atau salah. Berdasarkan kesepakatan dengan stakeholder yang didasari hasil evaluasi, perlu dilakukan perbaikan dimulai dari daftar kebutuhan perbaikan dari hasil usability testing dan *Focus Group Discussion* (FGD).

Bila dilihat dari skenario tugas pengujian awal dengan skenario tugas pengujian setelah perbaikan, terdapat tugas-tugas baru yang menjadikan tugas yang harus diselesaikan lebih banyak. Namun hasil yang didapatkan lebih baik dari sebelumnya karena tidak perlu mengerjakan tugas yang sama berulang kali untuk menyelesaikan tugas dan memiliki waktu pengerjaan yang lebih singkat. Hasil evaluasi yang telah dilakukan pun mendapatkan tingkat *usability* yang tinggi dan respon yang positif dari partisipan. Hal ini disebabkan oleh perbaikan yang telah dilakukan. Perbaikan dilakukan berdasarkan hasil FGD yang didapatkan, seperti *form* lamaran diadakan dan diganti menjadi *profile*. Sehingga cukup sekali untuk mengisi *profile*. Kemudian tidak perlu mengisinya lagi ketika akan melamar. Begitu juga dengan soal lamaran, pada perbaikan yang dilakukan, soal lamaran dihapuskan. Namun diganti menggunakan *platform* yang sudah ada. Sehingga *employee* tidak perlu lagi mengerjakan soal saat akan melamar. Selanjutnya, terdapat beberapa kebutuhan tambahan seperti mengelompokkan pelamar ke dalam *shortlist* dan *declined*. Untuk pelamar yang masuk ke dalam *shortlist* dapat dikirimkan undangan untuk *interview*. Sedangkan untuk pelamar yang masuk ke dalam *declined* dapat dikirimkan *feedback*. Berdasarkan kebutuhan tersebut, pelamar dapat melihat undangan *interview* dan *feedback* yang diberikan.



## 7. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada penelitian ini memiliki *stakeholder* pengguna dengan karakteristik yang beragam. Namun mereka memiliki kesamaan terbiasa menggunakan layanan aplikasi berbasis web maupun *mobile*. Selanjutnya, dalam proses menentukan *user requirements* dilakukan wawancara yang kemudian disusun sedemikian rupa supaya dapat disusun menjadi *design solution*. *Design solution* dibuat menggunakan *prototype* dan tampilan antarmuka sesungguhnya untuk dapat diuji coba dengan pengguna. Pada iterasi pertama, terdapat beberapa masalah yang harus diperbaiki, salah satunya adalah alur kerja yang tidak efektif dan efisien. Berdasarkan hasil evaluasi dan kesepakatan dengan *stakeholder*, perbaikan yang dilakukan dimulai dari daftar kebutuhan perbaikan yang telah disusun berdasarkan temuan masalah ketika evaluasi. Setelah dilakukan perbaikan, hasil evaluasi yang didapatkan meningkat sebesar 20% dan mendapatkan respon yang positif dari partisipan.

Meskipun saat ini yang digunakan adalah aplikasi berbasis web. Kedepannya akan dibutuhkan aplikasi berbasis *mobile*. Adapun saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah untuk dapat dibuat perancangan antarmuka pengguna portal pencarian kerja FirstJob.id berbasis *mobile*. Perancangan tersebut dapat menggunakan pendekatan HCD untuk dapat menghasilkan rancangan yang berorientasi pada pengguna manusia.

## 8. DAFTAR PUSTAKA

- Aniesiyah, A. N. (2018). PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PELAPORAN KELUHAN MASYARAKAT MENGGUNAKAN METODE HUMAN-CENTERED DESIGN.
- ISO 9241 - 210. (2010). *Human-centred design for interactive systems*.
- Syahirsyah, N., Aknuranda, I., & Aryadita, H. (2018). Evaluasi dan Perbaikan Desain Antar Muka Pengguna Situs Talangin.com Menggunakan Pendekatan Human Centered Design (HCD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2, 6618-6626.