

# SKRIPSI

Perancangan User Interface Aplikasi Pencari Lowongan Kerja (Lets Job) Berbasis  
Android menggunakan metode (User Centered Design)

*Diajukan Sebagai Syarat Untuk Menyelesaikan*

*Pendidikan Program Strata-1 Pada*

*Program Studi Teknik Informatika*



Oleh:

Zaki Mubarok

NIM: 1910031802146

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
"AMIK" RIAU (STMIK AMIK Riau)  
Tahun 2024**

## ABSTRAK

Bertambah nya jumlah penduduk di Indonesia saat ini menjadi sebuah perhatian bagi pemerintah untuk menyediakan banyak lowongan pekerjaan untuk para lulusan yang akan datang untuk mendapatkan pekerjaan. Banyak perusahaan menyediakan lowongan dengan cara memberi pengumuman secara tertulis yang dipajang didepan wilayah perusahaan ataupun memberitahu calon pelamar secara online, seperti lewat Media Social (Facebook, Instagram, Broadcast Whatsaap), ataupun platform pencari lowongan pekerjaan lainnya. Bahkan di zaman sekarang sudah banyak aplikasi pencari lowongan kerja berbasis android yang bertebaran agar dapat membantu para calon pelamar mencari pekerjaan yang sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan. Beberapa aplikasi tersebut adalah JobStreet, LinkedIn, TopKarir, Kormo Jobs, Glints dan masih banyak lainnya. Perancangan user interface (UI) aplikasi pencari lowongan kerja berbasis Android merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kepuasan pengguna terhadap aplikasi tersebut. Untuk menghasilkan UI yang baik, diperlukan suatu metode yang tepat untuk melakukan analisis dan perancangan. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah User Centered Design. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan UI aplikasi pencari lowongan kerja berbasis Android yang baik dengan menggunakan metode User Centered Design. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melakukan studi literatur, observasi, dan wawancara kepada pengguna aplikasi pencari lowongan kerja berbasis Android. Selanjutnya, hasil dari studi tersebut digunakan sebagai dasar untuk merancang UI aplikasi Lets Job.

Kata kunci: *User interface*, Lowongan Kerja, *User Centered Design*, Aplikasi Lowongan Kerja

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas rahmat yang telah di berikan oleh Allah Swt, semoga kita semua diberi kesehatan. Dengan atas izin Allah Swt penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Perancangan User Interface Aplikasi Pencari Lowongan Kerja (Lets Job) Berbasis Android menggunakan metode (User Centered Design)”.

Skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk kelulusan strata-1 program studi teknik informatika. Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti telah mendapatkan banyak bantuan dari orang-orang tercinta yang ada disekeliling penulis yang mendukung dan membantu dalam membimbing, serta memberi pengarahan yang sangat berharga dari pembimbing dan teman-teman secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Harris Simaremare, M.T, Ketua Yayasan STMIK Amik Riau.
2. Bapak Edward Ali, M.Kom, (Pj) Ketua STMIK Amik Riau.
3. Bapak Rahmaddeni, (Pj) M.Kom wakil ketua I bidang Akademik.
4. Bapak Unang Rio, M.Kom, (Pj) wakil ketua II bidang SDM, Keuangan dan Administrasi Umum.
5. Bapak Junadhi, (Pj) M.Kom, wakil ketua III bidang Kemahasiswaan, Kerjasama dan Humas.
6. Ibu Agustin, M.Kom dan Pak Parlindungan Kudadiri, M.Kom, (Pj) Program Studi Teknik Informatika.
7. Bapak Unang Rio, M.Kom selaku dosen pembimbing.

8. Seluruh Bapak/Ibu Dosen, serta Karyawan/i di lingkungan STMIK Amik Riau.

Pekanbaru, 2024

Penulis,

Zaki Mubarok

NIM: 1910031802146

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB 2 LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 User Interface.....	7
2.1.1 Prinsip User Interface .....	7
2.2 Aplikasi Pencari Lowongan Kerja .....	7
2.3 <i>Android</i> .....	8
2.4 <i>User Centered Design</i> .....	8
2.4.1 Prinsip UCD .....	9
2.5 <i>Usability Testing</i> .....	11
2.6 Figma .....	15
2.7 Tinjauan Pustaka .....	15
<b>BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
3.1 Studi Literatur .....	23
3.2 <i>Understand Context of Use</i> .....	23

3.3 <i>Specify User Requirements</i> .....	25
3.3.1 Solusi Permasalahan .....	26
3.4 <i>Design solution</i> .....	26
3.5 <i>Evaluate Against Requirements</i> .....	33
3.6 Pengujian .....	39
3.6.1 <i>Usability Testing</i> .....	40
3.6.2 <i>System Usability Scale</i> .....	40
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	42
<b>LAMPIRAN</b> .....	23
1. Lampiran Hasil Kuesioner .....	23

## DAFTAR TABEL

Table 2 1Prinsip-Prinsip UI.....	7
Table 2 2 Penelitian serupa.....	18
Table 3. 1 Calon Pengguna.....	23
Table 3. 2 solusi dan paint-point .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Statistik Aplikasi Pencari Kerja.....	8
Gambar 2. 2 Proses User Centered Design .....	11
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	22
Gambar 3. 2 Usecase Diagram .....	27
Gambar 3. 3 Activity Diagram .....	28
Gambar 3. 4 Home.....	34
Gambar 3. 5 Filter.....	35
Gambar 3. 6 Company Review.....	36
Gambar 3. 7 Discussion Forum .....	37
Gambar 3. 8 Resumes Template.....	38
Gambar 3. 9 Course .....	39





# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar belakang**

Di era digital, aplikasi pencari kerja telah menjadi alat penting bagi pencari kerja untuk menemukan pekerjaan yang sesuai dengan keterampilan dan preferensi mereka. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Provinsi Riau (BPS Provinsi Riau) per tahun 2023, tingkat pengangguran terbuka (TPT) kota Pekanbaru sebesar 6,20 persen.

Saat ini sudah banyak aplikasi pencari kerja yang sudah dikembangkan oleh banyak developer aplikasi, diantaranya LinkedIn, Glints, JobStreet, KitaLulus, Kalibrr, Karier.mu, dll. Namun permasalahannya belum tersedianya dengan lengkap fitur-fitur seperti ATS (Applicant Tracking System), Company Review, Course, Recommended Jobs, Filter, Resumes Template, dan Discussion Forum (Pranoto V.E et al, 2023). Peneliti tersebut juga merekomendasikan fitur terbaru seperti Expert Class dan Career Consultant yang dilengkapi dengan fitur Starred and Notification. Dari beberapa fitur yang disebutkan diatas beberapa aplikasi pencari kerja ternyata tidak memiliki atau hanya terdapat salah satu fitur yang telah disebutkan sebelumnya. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Angela et al, 2018), aplikasi yang dikembangkan terdapat kelemahan yaitu tidak memungkinkan calon pelamar mengupload CV.

Metode User Centered Design (UCD) merupakan pendekatan yang berfokus pada kebutuhan pengguna dalam proses perancangan dan pengembangan aplikasi. Dengan menerapkan UCD, pengembang dapat memastikan bahwa aplikasi pencari kerja yang dihasilkan memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.

Dengan adanya analisa serta saran fitur-fitur dari peneliti sebelumnya, para pengembang aplikasi pencari kerja diharapkan bisa mempertimbangkan pengguna sebagai fokus utama dalam pengembangan aplikasi mereka. Melalui penelitian ini, penulis akan mengembangkan aplikasi pencari kerja yang memuat beberapa fitur seperti Company Review, Course, Recommended Jobs, Filter, Resumes Template, dan Discussion Forum. Perancangan design akan menggunakan platform bernama figma dan akan menjadikan pengguna sebagai fokus utama dalam pengembangan design aplikasi ini. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan aplikasi pencari kerja yang lebih baik dan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, pokok permasalahan yang di temui adalah:

Bagaimana merancang Perancangan User Interface Aplikasi Pencari Lowongan Kerja (Lets Job) Berbasis Android menggunakan metode (User Centered Design) yang memiliki fitur ATS (Applicant Tracking System), Company Review, Course, Recommended Jobs, Filter, Resumes Template, dan Discussion Forum?

### **1.3 Batasan Masalah**

Penyusunan penelitian ini memerlukan pembatasan masalah supaya tidak menyimpang dari tujuan semula dan menghindari kerancuan serta perluasan masalah, maka pokok permasalahan yang dibatasi adalah:

1. Pendekatan UCD ini menggunakan beberapa langkah yaitu: Understand the Context of Use, Specify User Requirements, Design Solutions dan Evaluate Against Requirements.
2. Penelitian ini tidak membahas tentang keaslian lowongan kerja pada aplikasi
3. Fitur yang dimuat pada penelitian ini adalah ATS (Applicant Tracking System), Company Review, Course, Recommended Jobs, Filter, Resumes Template, dan Discussion Forum.
4. Tools yang digunakan selama perancangan tampilan antarmuka adalah Balsamiq, Figma, dan Android Studio

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang rekomendasi user interface pada aplikasi pencari lowongan kerja berbasis android menggunakan metode (User Centered Design)
2. Memberikan informasi tentang lowongan pekerjaan yang sesuai dengan keahlian/kriteria masing-masing pengguna
3. Menghasilkan rancangan user interface dengan melibatkan pengguna pada aplikasi pencari lowongan kerja berbasis android menggunakan metode (User Centered Design) yang memiliki fitur ATS (Applicant Tracking System),

Company Review, Course, Recommended Jobs, Filter, Resumes Template, dan Discussion Forum

### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Memudahkan pengguna mencari lowongan pekerjaan sesuai dengan kriteria masing-masing.
2. Penelitian ini berguna untuk penelitian selanjutnya dalam pengembangan aplikasi pencari kerja.
3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman. Sebagai bahan evaluasi dan referensi dalam meneliti berbagai masalah yang ada kedepannya, terutama berfokus pada bidang desain UI/UX.
4. Dengan diterapkan nya metode UCD ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang metode User Centered Design dan penerapannya dalam merancang aplikasi berbasis android.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam skripsi ini, pembahasan disajikan dalam beberapa bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

#### **BAB I                      PENDAHULUAN**

Mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi permasalahan, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II                    LANDASAN TEORI & TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini akan dibahas informasi umum tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian, seperti Aplikasi pencari kerja, pengertian kerja, *User Centered Design (UCD)*, figma, dan teori lainnya yang sesuai dengan judul yang diangkat dalam penelitian ini.

### **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini akan membahas tentang langkah-langkah penelitian yang dilaksanakan. Menjelaskan secara rinci metode yang digunakan dalam penelitian dan peranan metode terhadap pemecahan masalah dalam penelitian.

### **DAFTARPUSTAKA**

## BAB 2

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 User Interface

User Interface (UI) adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan tampilan dari mesin atau komputer yang berinteraksi langsung dengan pengguna. Desain dan penyusunan tampilan antarmuka perlu diperhatikan untuk menghasilkan tampilan yang bagus (Ghiffary et al., 2018). Definisi antarmuka pengguna adalah mekanisme untuk menerima informasi dari pengguna dan mengembalikan informasi kepada pengguna yang membantu mengarahkan proses debug hingga solusi ditemukan (Griffin dan Baston, 2014). Desain antarmuka pengguna adalah proses menciptakan sarana komunikasi yang efektif antara manusia dan komputer (Pressman, 2010). Dengan metode *User-Centered Design*, perancangan antarmuka pengguna dibuat dengan melibatkan pengguna dalam pembuatannya. *User Centered Design (UCD)* menurut (Priyatna, 2019) *User Centered-Design (UCD)* merupakan metode untuk pengembangan sistem. UCD adalah bahasa yang banyak di terapkan dalam menggambarkan rancangan. Menurut ISO 13407 metode UCD menempatkan pengguna pada inti pengembangan dan sebagai acuan rancangan aplikasi yang akan dibuat. Pengalaman dari pengguna yang akan membentuk rancangan itu seperti apa. Semakin mendekati apa yang diinginkan oleh pengguna semakin baik juga aplikasi itu akan diterima oleh pasar.

### 2.1.1 Prinsip User Interface

Terdapat beberapa prinsip-prinsip dalam User Interface. Berikut beberapa prinsip-prinsip dalam merancang sebuah UI. Berikut beberapa prinsip tersebut yaitu:

Table 2 1 Prinsip-Prinsip UI

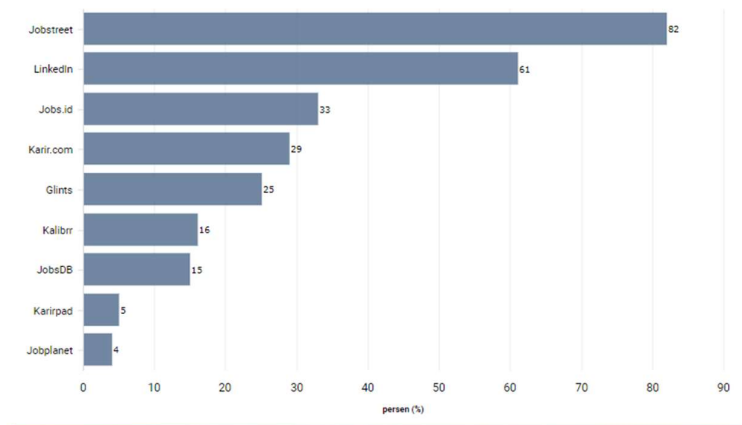
NO	Prinsip	Deskripsi
1	Keterlibatan	Pengguna harus dapat dengan jelas melihat dan memahami elemen-elemen interaktif yang tersedia.
2	Umumnya diterima	Gunakan konvensi dan paradigma desain yang umum diterima oleh user.
3	Keterbacaan	dapat memastikan konten dan teks dalam antarmuka pengguna mudah dibaca oleh user.
4	Umpan balik yang memadai	Berikan umpan balik yang jelas dan memadai kepada user setelah mereka melakukan tindakan tertentu.
5	Kemudahan Pemahaman	Antarmuka pengguna harus mudah dipahami, tanpa kebingungan atau salah tafsir
6	Efisiensi	Desain antarmuka pengguna harus memungkinkan pengguna untuk menyelesaikan tugas mereka dengan cepat dan efisien
7	Kesederhanaan	Antarmuka pengguna harus sederhana dan tidak membingungkan bagi pengguna

## 2.2 Aplikasi Pencari Lowongan Kerja

Aplikasi penyedia lowongan pekerjaan adalah perangkat lunak atau platform digital yang dirancang untuk membantu pencari kerja menemukan informasi tentang pekerjaan yang sesuai dengan kriteria mereka. Aplikasi ini juga memberikan perusahaan atau perekrut akses ke berbagai calon pelamar yang mencari pekerjaan.



Fungsi utama dari aplikasi ini adalah mempertemukan antara pengguna yang mencari pekerjaan dengan perusahaan atau organisasi yang memiliki lowongan pekerjaan yang sesuai. Dari sumber yang di dapat menunjukkan bahwa aplikasi penyedia lowongan pekerjaan sangat ramai digunakan oleh banyak orang. Berikut merupakan statistic penggunaan berbagai macam aplikasi pencari kerja yang sering digunakan di Indonesia per April 2023 dapat dilihat pada statistic berikut.



Gambar 2. 1 Statistik Aplikasi Pencari Kerja (Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/13/ini-situs-lowongan-kerja-yang-banyak-digunakan-masyarakat-indonesia-ada-favoritmu>)

Menurut hasil survei Populix bertajuk *Unveiling the Tech Revolution: How Technology Reshapes the Future of Work* pada Mei 2023, sebanyak 66% responden mengaku mengetahui informasi seputar lowongan kerja mealui situs pencari kerja. Dari banyaknya situs lowongan kerja yang ada di Indonesia, Jobstreet jadi situs pencari kerja yang paling banyak digunakan masyarakat, sebesar 82% dari total responden. Sementara LinkedIn yang berfungsi sebagai platform jaringan profesional terbesar di dunia sekaligus portal lamaran kerja, berada di urutan kedua yang sebesar 61%. Jobs.id menyusul di posisi ketiga sebagai situs pencari kerja yang paling banyak digunakan dengan persentase sebanyak 33%. Lalu diikuti oleh

Karir.com dan Glints dengan proporsi masing-masing sebesar 29% dan 25%. Kemudian di urutan berikutnya ada Kalibrr, JobDB, Karirpad, Jobplanet, dan situs lowongan kerja lainnya dengan persentase di bawah 20% seperti yang terlihat pada grafik. Secara keseluruhan, survei ini melibatkan 1.014 responden pada April 2023. Namun untuk kategori survei situs pencari lowongan kerja melibatkan 671 responden. Responden umum tersebar di tiga pulau di Indonesia. Rinciannya sebanyak 76% responden dari pulau Jawa, 14% dari Sumatra, dan 10% dari pulau lainnya. Sementara untuk rentang usia responden didominasi oleh usia 17-25 tahun sebanyak 51%, dan rentang usia 26-35 sebanyak 33%.

### **2.3    *Android***

*Android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi (Effendi, 2018). *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. *Android* adalah sistem operasi yang menghidupkan lebih dari satu miliar *smartphone* dan *tablet*. Karena perangkat ini membuat hidup kita begitu manis, maka setiap versi *Android* dinamai dari makanan penutup (*dessert*). Penulis akan menggunakan android versi android 8.0 (Oreo) atau android versi dibawahnya.

### **2.4    *User Centered Design***

Istilah *User Centered Design* pertama kali muncul di laboratorium University of California San Diego (UCSD) oleh Donald Norman's pada tahun 1980 (Abrams et al. 2004) dan menjadi terkenal setelah penerbitan buku yang berjudul "*User-Centered System Design: New Perspectives on HumanComputer Interaction*" (Norman & Draper 1986). Konsep dari UCD adalah user sebagai pusat dari proses

pengembangan sistem, dan tujuan/sifat-sifat, konteks dan lingkungan sistem semua didasarkan dari pengalaman pengguna (Amborowati, 2012).

Menurut (Sripathi & Sandru, 2013) beberapa manfaat dari UCD adalah:

1. Menghemat waktu
2. Mengurangi biaya
3. Peningkatan penjualan dan pendapat
4. Penurunan pelatihan dan dukungan biaya
5. Peningkatan kepuasan pengguna
6. Memberikan nilai tambah suatu produk

#### **2.4.1 Prinsip UCD**

Prinsip yang harus diperhatikan dalam UCD adalah sebagai berikut (Zahara, 2013):

1. Fokus pada pengguna Perancangan harus berhubungan langsung dengan pengguna sesungguhnya atau calon pengguna melalui interview, survey, dan partisipasi dalam workshop perancangan. Tujuannya adalah untuk memahami kognisi, karakter, dan sikap pengguna serta karakteristik anthropometric. Aktivitas utamanya mencakup pengambilan data, analisis dan integrasinya ke dalam informasi perancangan dari pengguna tentang karakteristik tugas, lingkungan teknis, dan organisasi.
2. Perancangan terintegrasi Perancangan harus mencakup antarmuka pengguna, sistem bantuan, dukungan teknis serta prosedur instalasi dan konfigurasi.
3. Pengujian pengguna Satu-satunya pendekatan yang sukses dalam perancangan sistem yang berpusat pada pengguna adalah secara empiris

dibutuhkan observasi tentang kelakuan pengguna, evaluasi umpan-balik yang cermat, wawasan pemecahan terhadap masalah yang ada, dan motivasi yang kuat untuk mengubah rancangan.

4. Perancangan interaktif Sistem yang sedang dikembangkan harus didefinisikan, dirancang, dan dites berulang kali. Berdasarkan hasil test kelakuan dari fungsi, antarmuka, sistem bantuan, dokumentasi pengguna, dan pendekatan pelatihannya.

Secara umum proses dari UCD berupa iterasi, yaitu pengulangan dan evaluasi yang dilakukan pada setiap proses sebelum melanjutkan proses selanjutnya. Secara umum ada 4 tahap pada proses UCD yaitu:

1. Understand Context of Use

Perancang harus mengetahui konteks kegunaan dari penggunaan system seperti siapa yang akan menggunakan aplikasi tersebut, untuk apa mereka menggunakannya dan di situasi seperti apa mereka akan menggunakan aplikasi tersebut.

2. Specify User Requirements

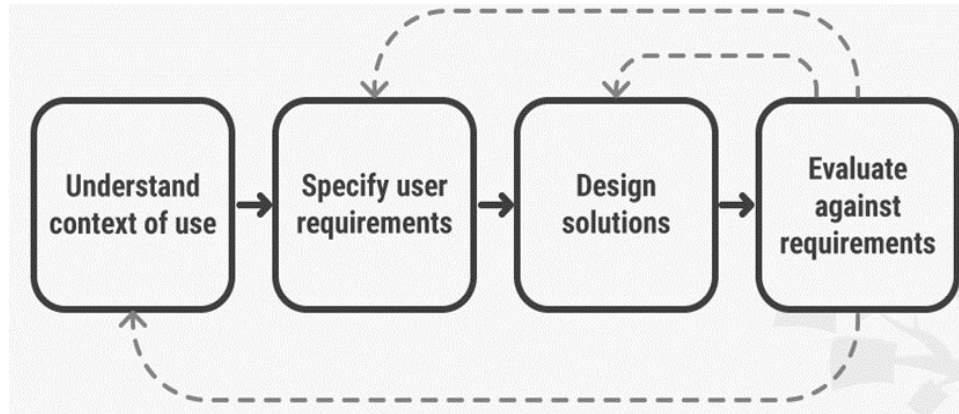
Setelah mengetahui konteks penggunaan dari aplikasi, maka langkah selanjutnya adalah menentukan kebutuhan user. Pada proses ini perancang harus dapat menentukan didalam bisnis dan tujuan yang akan dicapai.

3. Design Solution

Proses berikutnya adalah merancang solusi dari User Requirements yang telah dijelaskan pada proses sebelumnya, proses perancangan ini akan melewati beberapa tahapan mulai dari konsep kasar, prototype, hingga desain lengkap.

#### 4. Evaluate Against Requirements

Evaluasi akan dilakukan dengan melibatkan user yang akan menggunakan, evaluasi akan dilakukan mulai dari 1 proses dan dilanjutkan ke proses berikutnya.



Gambar 2. 2 Proses User Centered Design ( <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-centered-design>)

### 2.5 *Usability Testing*

(Bauer, Guerlain, & Brown, 2010) “Usability testing secara tradisional berarti pengujian untuk efisiensi, kemudahan belajar, dan kemampuan untuk mengingat bagaimana melakukan tugas-tugas interaktif tanpa kesulitan atau kesalahan.” Dengan perkataan lain uji ketergunaan adalah mengukur efisiensi, kemudahan dipelajari, dan kemampuan untuk mengingat bagaimana berinteraksi tanpa kesulitan atau kesalahan. Sejak mulai dikembangkannya internet para pakar di bidang uji ketergantungan menekankan uji ketergantungan dengan dua hal pokok yaitu:

### 1. Ease of learning

Mengukur ketergunaan dengan membandingkan waktu yang diperlukan pemakai dalam mempelajari sistem komputer yang sama sekali belum dikenalnya untuk melakukan sesuatu, dengan waktu yang diperlukan untuk melakukan hal yang sama dengan cara lain.

### 2. Ease of use

Mengukur jumlah tindakan yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan. Sebagai contoh membandingkan jumlah-jumlah klik mouse pada dua desain.

Terdapat langkah-langkah dalam melakukan usability testing (Y. S. M. Arifin, 2018) yaitu:

1. Menentukan tujuan yang akan dicapai.
2. Mempersiapkan aplikasi yang akan diuji.
3. Menentukan responden yang akan diuji.
4. Membuat tugas-tugas untuk diujikan kepada responden.
5. Mengamati proses pengujian yang sedang berlangsung.
6. Membuat rangkuman dari hasil uji coba yang telah dilakukan.

## 2.6 System Usability Scale

System usability scale (SUS) pengujian antarmuka yang dilakukan langsung oleh pengguna akhir (end user) (Martoyo & Falahah, 2015). Penggunaan SUS sendiri karena dalam melakukan pengujian lebih menekankan perspektif pengguna akhir sehingga hasil evaluasi akan lebih sesuai dengan keadaan nyata. Pengujian SUS memiliki 10 pernyataan sebagai alat pengujian, SUS juga tidak memerlukan jumlah

sampel yang banyak sehingga dapat meminimalisir biaya pengujian (Brooke, 1996).

Instrumen Pengujian System Usability Scale (SUS) dapat dilihat pada tabel berikut.

No	Pertanyaan	Skala
1	Saya pikir bahwa saya akan ingin lebih sering menggunakan aplikasi ini	1 s/d 5
2	Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini.	1 s/d 5
3	Saya pikir aplikasi mudah untuk digunakan.	1 s/d 5
4	Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini.	1 s/d 5
5	Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik.	1 s/d 5
6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini.	1 s/d 5
7	Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat.	1 s/d 5
8	Saya menemukan, aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan.	1 s/d 5
9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini.	1 s/d 5

10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan aplikasi.	1 s/d 5
----	---	---------

Kuesioner SUS menggunakan 5 poin dari Skala Likert. Responden diminta untuk memberikan penilaian STS (Sangat Tidak Setuju), TS (Tidak Setuju), RG (Ragu – Ragu), S (Setuju), SS (Sangat Setuju) atas 10 item pernyataan SUS sesuai dengan penilaian subyektifnya. Responden dapat mengisi titik tengah jika merasa tidak menemukan skala yang tepat untuk dipilih. Setelah melakukan pengumpulan data dari responden, kemudian data tersebut dihitung. Dalam SUS ada beberapa aturan dalam perhitungan skor. Berikut ini aturan – aturan saat perhitungan skor pada kuesionernya :

- Setiap pernyataan bernomor ganjil, skor setiap pernyataan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1.
- Setiap pernyataan bernomor genap, skor akhir yang didapat dari nilai 5 dikurangi skor dari pernyataan yang didapat dari pengguna.
- Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pernyataan yang kemudian dikali 2,5.

Aturan perhitungan skor berlaku untuk tiap 1 responden. Untuk perhitungan selanjutnya, skor SUS dari masing – masing responden dicari skor rata – ratanya dengan menjumlah kan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden. Berikut rumus menghitung skor SUS :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$\bar{X}$  = Skor Rata – Rata



$\Sigma X$  = Jumlah Skor SUS

$n$  = Jumlah Responden

Terdapat empat kategori yaitu Not Acceptable yaitu dengan rentang nilai 0-50 yang berarti sistem tidak dapat diterima, Marginal Low dengan rentang nilai 51-62 yang berarti sistem sudah dapat diterima, Marginal High dengan rentang nilai 63-70 yang berarti tingkat penerimaan sistem cukup tinggi, dan Acceptable dengan rentang nilai 70-100 yang berarti sistem dapat diterima dengan sangat baik (Brooke, 2013).

## 2.7 Figma

Figma adalah aplikasi desain antarmuka pengguna yang berjalan di browser. Figma menyediakan semua alat yang dibutuhkan untuk fase desain proyek, termasuk alat menggambar vektor yang sepenuhnya ilustratif, serta kemampuan pembuatan prototipe (Bracey, 2018). Peneliti akan menggunakan figma untuk merancang design aplikasi pencari kerja.

## 2.8 Tinjauan Pustaka

Beberapa orang telah melakukan penelitian tentang User Centered Design dan juga penelitian terkait aplikasi pencari kerja. Salah satunya penelitian UCD adalah penelitian yang dilakukan oleh Rifqi Taufiq Maulana (2020) Masalah pada penelitian ini adalah belum ada aplikasi khusus untuk melelang dan membeli barang-barang mode atau fashion tersebut. Sehingga Tim Gaya Sejahtera Nusantara ingin mengembangkan aplikasi yang memudahkan para penjual dan pembeli dengan sistem penjualan lelang barang. Dikarenakan hal tersebut membuat penulis menggunakan metode UCD agar dapat melakukan pendekatan dengan pengguna

melalui kuesioner. Hasil dari penelitian ini adalah tampilan aplikasi mobile Auctentik yang telah divalidasi oleh calon pengguna.

Berikutnya penelitian Valina Evelyn Pranoto, Abraham Mahayana Setiawan, Felix Gustino Tjuatja, Neisya Holly Santoso, Shaquille Ditama Putra, Rahmi Yulia Ningsih, Chairani Putri Pratiwi (2023) Permasalahan dalam penelitian ini adalah jurnal yang di terbitkan hanya membahas beberapa fitur yang tersedia di beberapa aplikasi pencari kerja seperti LinkedIn, Jobstreet, Kalibrr. Persamaan pada aplikasi tersebut ialah memiliki fitur yang sama yaitu *Filter* dan *Recommendation Jobs* dan juga fitur lain seperti *ATS*, *Company Review*, *Course*, *Resume Templates*, dan *Discussion Forum*. Penelitian yang akan dibangun oleh peneliti memiliki perbedaan dan persamaan. Persamaan nya adalah sama-sama membahas fitur yang akan ditampilkan. Perbedaan nya adalah peneliti akan mewujudkan sebuah design aplikasi yang akan dirancang dengan metode User Centered Design yang akan menjadikan pengguna sebagai fokus utama dalam penelitian.

Selanjutnya penelitian dari Yuri Vanli Akay, Alb. Joko Santoso, F. L. Spty Rahayu (2015) melakukan penelitian dengan menggunakan metode UCD. Pada penelitian ini di temukan masalah yaitu website pemetaan daerah kriminalitas di Manado banyak ditinggalkan oleh masyarakat dikarenakan mengecewakan dan tidak sesuai dengan keinginan pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan rancangan sistem informasi geografis pemetaan tindak kriminalitas di kota Manado dengan menggunakan metode User Centered Design untuk menangkap kebutuhan pengguna dalam hal ini polisi dan masyarakat.

Lalu penelitian dari Migunani Puspita Eugenia, Muhammad Abdurrofi, Bagus Almahenzar, Ardita Khoirunnisa (2022) melakukan penelitian di website

Diseminasi Sensus Pertanian. Permasalahan dalam penelitian ini adalah website diseminasi Sensus Pertanian yang dibuat pada tahun 2013 terkesan tidak responsive. Perpaduan warna juga terlalu mencolok dan terkesan tidak menarik. Penggunaan active link belum diterapkan sehingga membingungkan pengguna dalam mengakses website tersebut dan permasalahan lainnya kebanyakan dari segi warna dan tata letak isi website seperti foto gallery. Penelitian ini dilakukan bertujuan agar website diseminasi Sensus Pertanian 2023 dapat menampilkan informasi yang lebih efektif, useful, nyaman, dan mudah digunakan semua kalangan di setiap moda perangkat.

Berikutnya penelitian dari M. Huzaimi Syahrawi (2017) melakukan penelitian rancang bangun aplikasi rekrutmen berbasis android. Permasalahan pada penelitian ini adalah. kurang efektifnya masyarakat dalam pencarian informasi lowongan pekerjaan dan kurang efisiennya dalam setiap perusahaan untuk menyebarluaskan informasi lowongan kerjanya untuk melakukan suatu perekrutan karyawan. Hasil dari penelitian adalah terwujudnya aplikasi rekrutmen karyawan berbasis android yang dapat menjalankan fungsinya dengan baik dengan membuktikannya dengan cara melakukan Whitebox Testing dan Blackbox Testing. Serta hasil kuesioner yang diajukan ke responden mengatakan bahwa aplikasi rekrutmen karyawan ini memperoleh 69% hasil yang menarik dan fungsi yang tersedia juga berjalan dengan semestinya.

Berikutnya penelitian dari Carlene Lim, Aurellia Clearesta Sumarlie, Fernando, Darius Andana Haris, M. TI (2021) yang berjudul Perancangan Ui/Ux Aplikasi Absensi Jikan Dengan Metode User Centered Design. Pada penelitian ini didapat masalah bahwa sebagian besar karyawan merasa tidak puas terhadap

design, tampilan, dan fitur yang tersedia di absensi online yang digunakan oleh *ABC University*. Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya sebuah aplikasi absensi yang akan di rancang penulis ini yang bernama aplikasi absensi JIKAN yang berbasis mobile dengan menggunakan metode User Centered Design dimana nantinya pengguna akan dilibatkan dalam proses perancangan prototype ini sehingga pengguna yang dalam kasus ini adalah karyawan *ABC University* akan dijadikan fokus dalam merancang aplikasi absensi ini.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang sudah di sebutkan sebelumnya terdapat kesamaan pada penelitian tersebut yaitu beberapa penelitian menggunakan metode UCD dan beberapa penelitian lagi mengangkat topik aplikasi pencari kerja. Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah Perancangan User Interface Aplikasi Pencari Lowongan Kerja (Lets Job) Berbasis Android menggunakan metode (*User Centered Design*). Permasalahan yang diangkat yaitu di beberapa aplikasi pencari kerja yang populer saat ini ternyata terdapat beberapa fitur yang tidak lengkap didalamnya. Berikut dibawah ini merupakan table perbandingan beberapa fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi kerja populer.

Tabel 2.2 Fitur-fitur aplikasi pencari kerja

Fitur	Aplikasi						Skrupsi
	LinkedIn	Jobstreet	Kita Lulus	Glints	Kalibrr	Karier.mu	
ATS (Aplicant Tracking System)	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✓
Company	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✓

Review							
Course (Kursus)	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✓
Recommended Jobs	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓
Filter	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Resumes Template	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✓
Discussion Forum	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✓
Starred and Notification	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓

Keterangan: (✓ : Mempunyai Fitur yang disebutkan)

(✗ : Tidak Mempunyai Fitur yang disebutkan)

Dapat dilihat pada table diatas beberapa aplikasi yang disebutkan ternyata diketahui masih memiliki beberapa fitur-fitur yang belum lengkap. Dengan menggunakan metode *User Centered Design* penulis akan menjadikan pengguna sebagai fokus dalam merancang design aplikasi pencari kerja ini. Kuesioner juga menjadi sarana dalam mengumpulkan data yang diperlukan dalam merancang design aplikasi ini. Penulis akan menambahkan fitur lain yaitu Company Review, Course, Recommended Jobs, Filter, Resumes Template, dan Discussion Forum. *Starred and Notification* juga akan dimuat di dalam aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk menandai atau menandai pekerjaan tertentu sebagai favorit atau penting, dan menerima pemberitahuan atau notifikasi ketika ada perubahan atau update pada pekerjaan tersebut.



Table 2.3 Penelitian serupa

No	Authors	Sumber	Judul	Masalah	Teori	Hasil
1	Rifqi Taufiq Maulana	Skripsi fakultas teknologi industri universitas islam indonesia 2020	Perancangan user interface user experience dengan metode user centered design pada aplikasi mobile auctentik	di Indonesia belum banyak aplikasi yang dapat melakukan lelang dan membeli barang-barang mode atau <i>fashion</i>	auctentik, fashion, hype fashion, aplikasi lelang online, user interface, user experience, user centered design.	Sebuah aplikasi yang dapat memudahkan para penjual dan pembeli dengan sistem penjualan lelang barang.
2	Rhomita Sari, Ema Utami, Armadyah Amborowati	Citec Journal, Vol. 3, No. 1, November 2015 – Januari 2016 ISSN: 2354-5771	Rancangan Lowongan Kerja Online Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Business Placement Center Stmik Amikom Yogyakarta).	website alumni masih perlu ditambahkan fitur-fitur menu penunjang dalam mempermudah pencarian informasi pekerjaan yang sesuai keinginan pengguna.	Website, Users, User Centered Design (UCD)	Dengan pendekatan User Centered Design diharapkan dapat menghasilkan tampilan dan fungsionalitas yang maksimal pada rancangan sistem yang dibangun sehingga sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3	Yuri Vanli Akay, Alb. Joko Santoso, F. L. Spty Rahayu	Journal.ity.ac.id 2015	Metode User Centered Design (UCD) Dalam Perancangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan Tindak Kriminalitas (Studi Kasus: Kota Manado)	website pemetaan daerah kriminalitas di Manado banyak ditinggalkan oleh masyarakat dikarenakan mengecewakan dan tidak sesuai dengan keinginan pengguna	SIG, UCD, Pemetaan, Kejahatan, Web.	menghasilkan rancangan sistem informasi geografis pemetaan tindak kriminalitas di kota Manado dengan User Centered Design untuk menangkap kebutuhan pengguna dalam hal ini polisi dan masyarakat. Metode yang dipakai dalam perancangan adalah metode User Centered Design (UCD).
4	Migunani Puspita Eugenia, Muhammad Abdurrofi, Bagus Almahenzar, Ardita Khoirunnisa	vol 2022 no 1 (2022): seminar nasional official statistics 2022	Pendekatan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka Website Studi Kasus Website Diseminasi Sensus Pertanian	website terkesan tidak responsive. Penggunaan active link belum diterapkan sehingga membingungkan pengguna dalam mengakses website tersebut	diseminasi, sensus pertanian, redesain, UCD, SUS	Dengan menggunakan metode UCD diharapkan website diseminasi Sensus Pertanian 2023 dapat menampilkan informasi yang lebih efektif, useful, nyaman, dan mudah digunakan semua kalangan di setiap moda perangkat.



5	Valina Evelyn Pranoto, Abraham Mahayana Setiawan, Felix Gustino Tjuatja, Neisya Holly Santoso, Shaquille Ditama Putra, Rahmi Yulia Ningsih, Chairani Putri Pratiwi	Jurnal khatulistiwa informatika VOL. 11 NO. 1 Juni 2023 p-ISSN: 2339-1928 e-ISSN: 2579-633X	Analisis Pengembangan Fitur Untuk Meningkatkan Penggunaan Aplikasi Pencari Pekerjaan	Membahas beberapa fitur yang tersedia di beberapa aplikasi pencari kerja seperti LinkedIn, Jobstreet, Kalibrr. Persamaan pada aplikasi tersebut ialah memiliki fitur yang sama yaitu <i>Filter</i> dan <i>Recommendation</i> <i>Jobs</i> dan juga fitur lain seperti <i>ATS</i> , <i>Company Review</i> , <i>Course</i> , <i>Resume</i> <i>Templates</i> , dan <i>Discussion Forum</i> .	Aplikasi pencari pekerjaan, fitur aplikasi, pengangguran di Indonesia, pengembangan aplikasi	Membahas beberapa fitur yang banyak digunakan pada mayoritas aplikasi pencari kerja dan memberi saran pada penelitian berikutnya untuk menambahkan fitur baru seperti <i>Starred</i> <i>and Notification</i> <i>dan Career</i> <i>Consultant</i> untuk memberi warna baru pada aplikasi pencari kerja
6	Carlene Lim, Aurellia Clearesta Sumarlie, Fernando, Darius Andana Haris, M. TI	Computatio: Journal of Computer Science and Information Systems, 5/1 (2021), 16–24	Perancangan Ui/Ux Aplikasi Absensi Jikan Dengan Metode User Centered Design	Sebagian besar karyawan merasa tidak puas terhadap design, tampilan, dan fitur yang tersedia di absensi online yang digunakan oleh <i>ABC</i> <i>University</i>	Absence, JIKAN, Interface, User Experience, Aplikasi Mobile	Menghasilkan sebuah aplikasi absensi JIKAN yang berbasis mobile dengan menggunakan metode User Centered Design dimana nantinya pengguna akan dilibatkan dalam proses perancangan prototype ini.

---

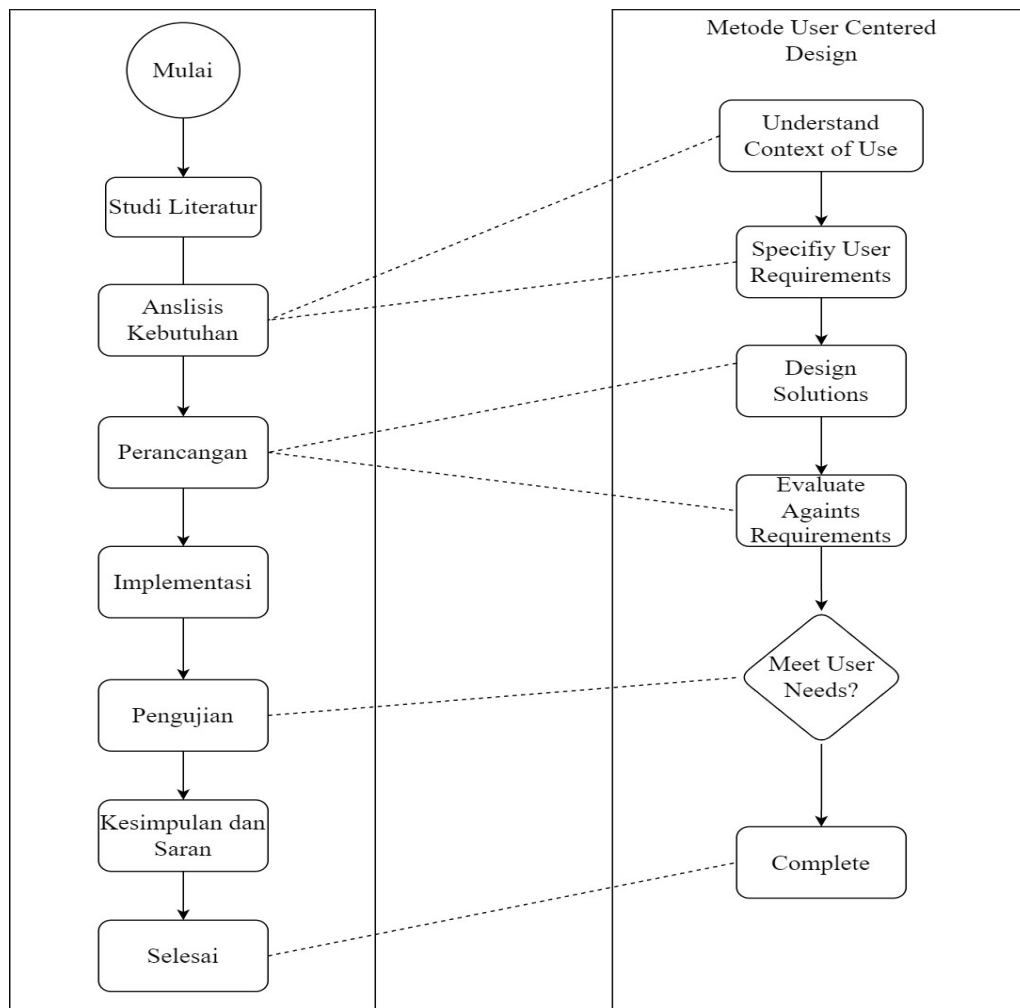
7	Zaki Mubarak	Skripsi STMIK Amik Riau	Perancangan User Interface Aplikasi Pencari Lowongan Kerja (Lets Job) Berbasis Android menggunakan metode (User Centered Design)	Terdapat beberapa kekurangan fitur yang tidak lengkap didalam beberapa aplikasi pencari kerja populer	<i>User interface, Lowongan Kerja, User Centered Design, Aplikasi Lowongan Kerja</i>	Hasil dari penelitian ini adalah design prototype aplikasi yang memiliki fitur yang diantaranya seperti ATS (Applicant Tracking System), Company Review, Course, Recommended Jobs, Filter, Resumes Template, dan Discussion Forum.
---	--------------	-------------------------	--	---	--	--

---

## BAB 3

### METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*, yaitu sebuah metode perancangan design yang menjadikan pengguna sebagai fokus utamanya dan hasil perancangan nya sangat diharapkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode UCD sendiri memiliki 4 tahapan dalam pengerjaannya, tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut ini.



Gambar 3. 1 Alur Penelitian

### 3.1 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan cara melakukan studi Pustaka serta mempelajari bahan-bahan referensi yang digunakan sebagai landasan dalam menyusun penelitian ini terutama pada metode *User Centered Design* dan aplikasi pencari kerja yang dapat dilihat dari table 2.3 penelitian serupa.

### 3.2 Understand Context of Use

Tahap ini penulis melakukan analisis hasil observasi, studi Pustaka dan kuesioner. Target responden dalam penelitian ini adalah 20 pengguna yang meliputi pengguna yang pernah atau sedang menggunakan aplikasi pencari kerja.

#### A Identifikasi Pengguna dan Karakteristik Pengguna

Proses identifikasi pengguna ialah sebuah proses dalam menentukan konteks pengguna. Proses tersebut merupakan proses menentukan siapa saja yang akan terlibat langsung dalam sistem. Kemudian menjabarkan karakteristik pengguna seperti, usia, ataupun pengalaman.

Table 3. 1 Calon Pengguna

<b><i>Demographics</i></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usia Diatas 22 Tahun</li> <li>• Laki-Laki atau perempuan</li> </ul>
<b><i>Geographics</i></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tinggal di perkotaan</li> </ul>
<b><i>Psychographics</i></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengguna Smartphone</li> </ul>
<b><i>Behavior</i></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pernah mendengar aplikasi pencari kerja</li> <li>• Pernah atau tertarik untuk menggunakan aplikasi pencari kerja</li> <li>• Sedang/mau mencari lowongan pekerjaan</li> </ul>

## B Wawancara

Wawancara dilakukan melalui formulir kusioner online dengan menggunakan teknik wawancara semi terstruktur. wawancara semi terstruktur merupakan wawancara yang menggunakan panduan kepada dan pertanyaan dapat berkembang sesuai keadaan atau topik bahasan. Teknik wawancara yang digunakan merupakan pengisian kuesioner melalui *Google Form*. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dalam bentuk daftar pertanyaan yang dirancang untuk memperoleh informasi dari responden yang menggunakan panduan pertanyaan dan pertanyaan dapat berkembang sesuai dengan topik yang dibahas. Berikut adalah list dari pertanyaan yang diajukan melalui formulir kusioner online :

No	Pertanyaan
1	Apakah sebelumnya anda pernah menggunakan aplikasi penyedia lowongan kerja? Contoh: LinkedIn, Glints, JobStreet dll
2	Apa tujuan anda menggunakan aplikasi pencari kerja?
3	Seberapa penting aplikasi pencari kerja pada kehidupan sehari-hari?
4	Kapan kira-kira anda membutuhkan informasi pada aplikasi pencari kerja?
5	Apa saja permasalahan pada kehidupan sehari-hari yang anda alami yang mungkin berhubungan dengan aplikasi pencari kerja?

- 
- 6 Apa pendapat Anda mengenai tampilan pada aplikasi pencari kerja yang pernah anda gunakan?
- 
- 7 Bagaimana menurut Anda mengenai menu-menu yang ada pada aplikasi pencari kerja yang pernah anda gunakan?
- 
- 8 Bagaimana menurut Anda warna yang digunakan pada user interface aplikasi pencari kerja yang pernah anda gunakan saat ini?
- 

### 3.3 *Specify User Requirements*

Tahap ini adalah tahap menspesifikasikan kebutuhan pengguna untuk memperjelas kebutuhan sistem. Pada tahap ini berisi kebutuhan pengguna yang digunakan sebagai data untuk pembuatan desain antarmuka sistem informasi lowongan pekerjaan.

- a) Setiap lowongan kerja harus disertai dengan informasi detail seperti deskripsi pekerjaan, persyaratan kualifikasi, tanggung jawab, gaji, lokasi, jam kerja, dan tanggal batas pengiriman lamaran
- b) Memungkinkan aplikasi untuk menyediakan fitur-fitur seperti *ATS (Applicant Tracking System)*, *Company Review*, *Filter*, *Course* (Kursus Pelatihan), *Recommended Jobs*, *Discussion Forum*, dan *Resumes Template*.
- c) memungkinkan pengguna untuk mengunggah dan menyimpan portofolio, CV, dan dokumen lainnya yang relevan

### **3.3.1 Solusi Permasalahan**

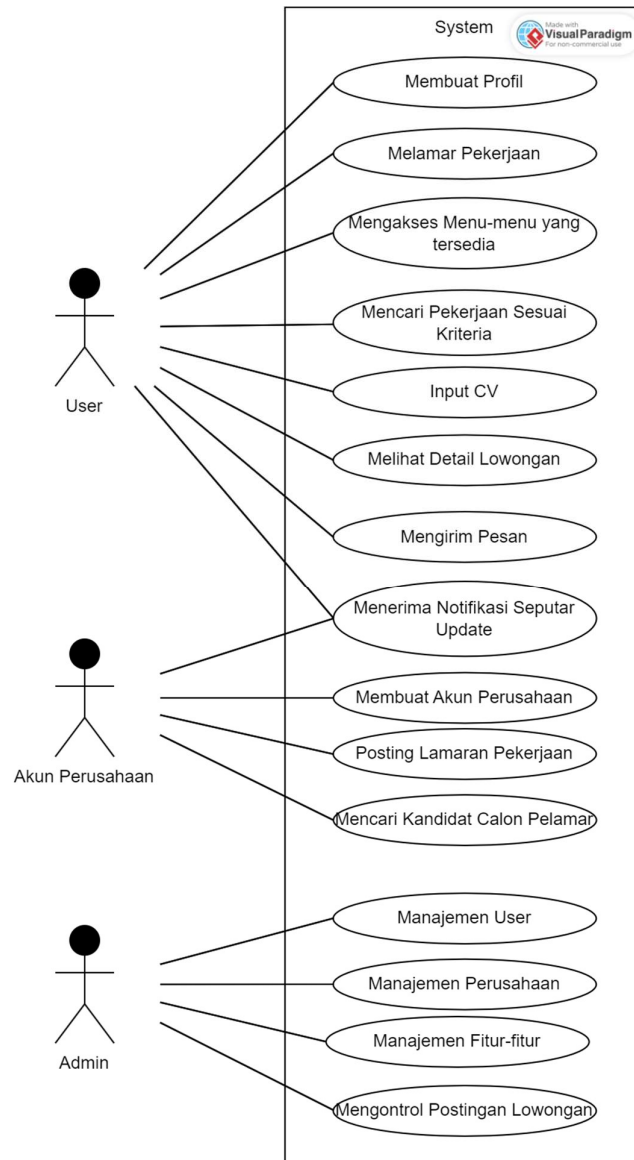
Setelah menentukan spesifikasi pengguna hingga memunculkan sebuah permasalahan utama, kemudian dalam proses UCD dilanjutkan dengan menentukan secara spesifik kebutuhan pengguna. Dalam langkah ini dalam menentukan kebutuhan pengguna yaitu dimulai dengan langkah menentukan solusi dari pain point yang telah ditentukan.

## **3.4 *Design solution***

Pada tahap ini akan dilakukan solusi perancangan yang dihasilkan dari hasil kebutuhan pengguna. Dengan membuat solusi perancangan yang lebih konkrit seperti simulasi dan prototype. Dalam hal ini pemberian solusi perancangan umumnya menggunakan pemodelan proses seperti use case diagram, activity diagram, serta perancangan antar muka.

### **3.4.1 Usecase Diagram**

Usecase diagram umumnya digunakan untuk menggambarkan atau merancang aktivitas yang terdapat pada aplikasi secara umum yang terlihat pada gambar 3.2 berikut ini.



Gambar 3. 2 Usecase Diagram

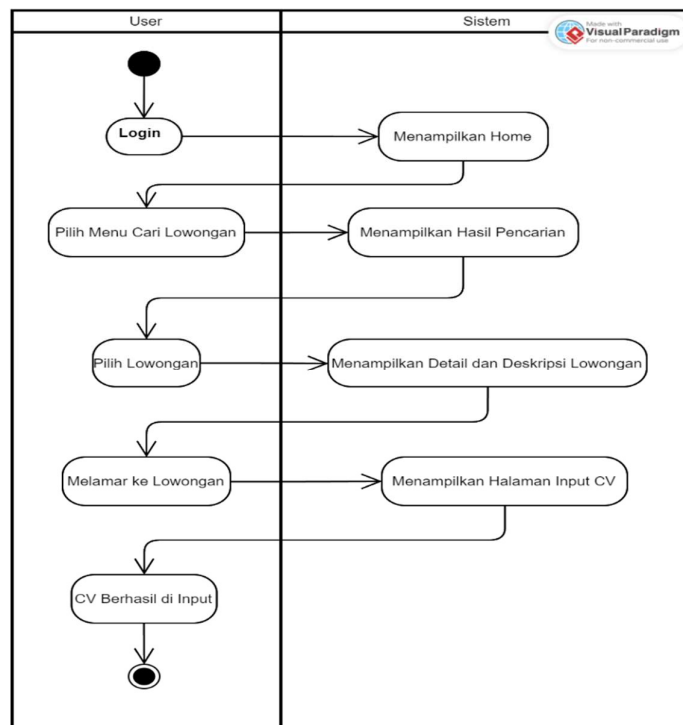
Gambar diatas merupakan gambaran dari Usecase Diagram. Bisa dilihat ada 3 user yaitu admin, perusahaan, dan admin. User dapat melakukan daftar/login sebagai user dan dapat mencari serta melamar pekerjaan ke lowongan yang mereka rasa cocok bagi pelamar. Perusahaan dapat mendaftar/login sebagai akun perusahaan dapat memposting lowongan serta mendapat update dari lowongan yang telah



diposting. Admin akan login sebagai admin dan mengontrol penuh semua yang berkaitan dengan maintance aplikasi seperti mengontrol fitur-fitur dan postingan lowongan yang tersedia.

### 3.4.2 Activity Diagram

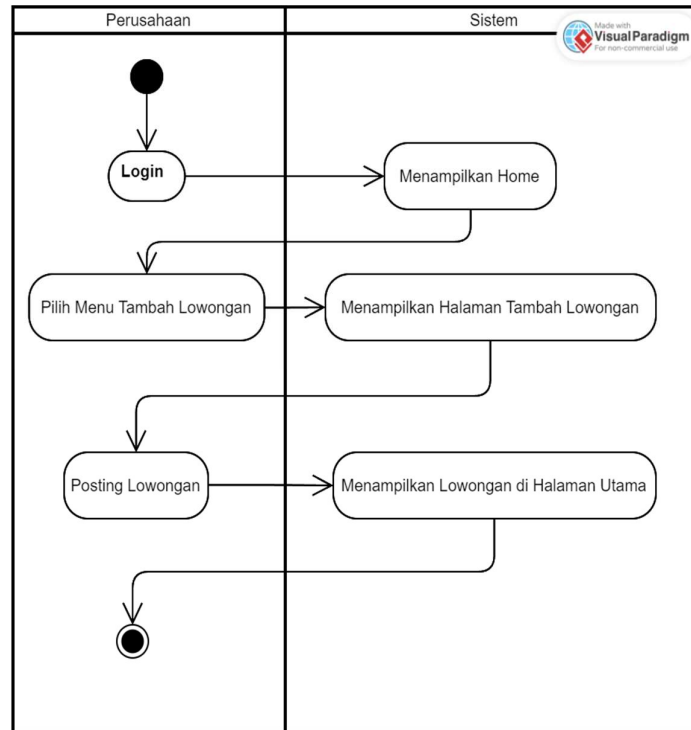
Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan atau merancang aktivitas pada aplikasi secara detail. Berikut adalah gambaran singkat dari aktivitas yang terjadi didalam aplikasi pencari kerja yang ditampilkan pada gambar 3.3 berikut ini.



Gambar 3. 3 Activity Diagram User melamar pekerjaan

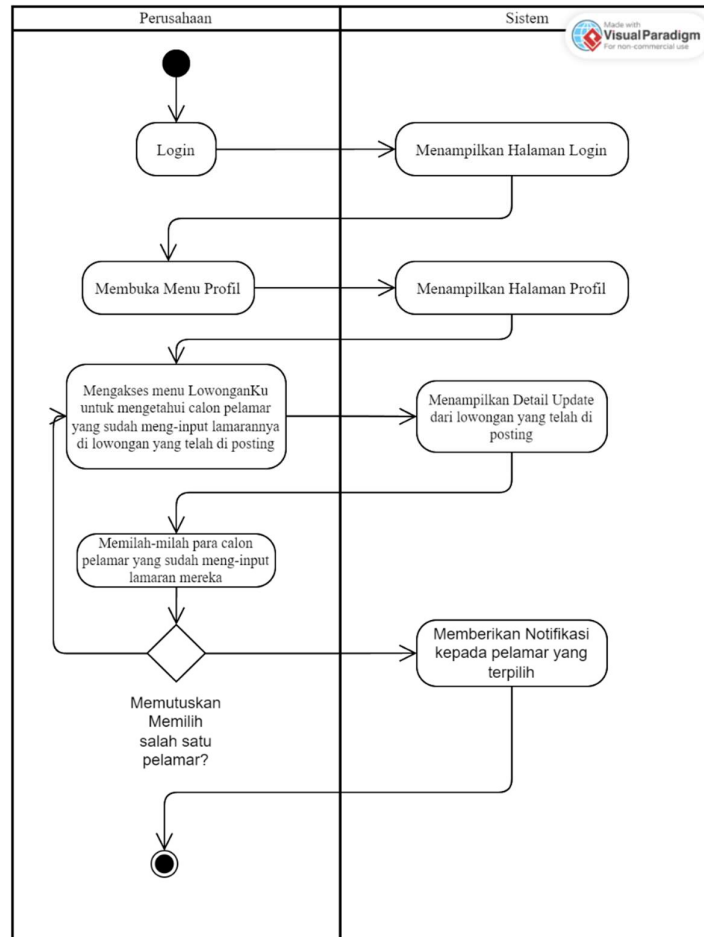
Setelah mendaftar dan login user/calon pelamar dapat langsung mencari lowongan yang sesuai dengan kriteria mereka dan bahkan user/calon pelamar dapat

melamar ke lowongan yang telah tersedia. Activity Diagram nya dapat dilihat pada gambar diatas



Gambar 3. 4 Activity Diagram Perusahaan Memposting Lowongan

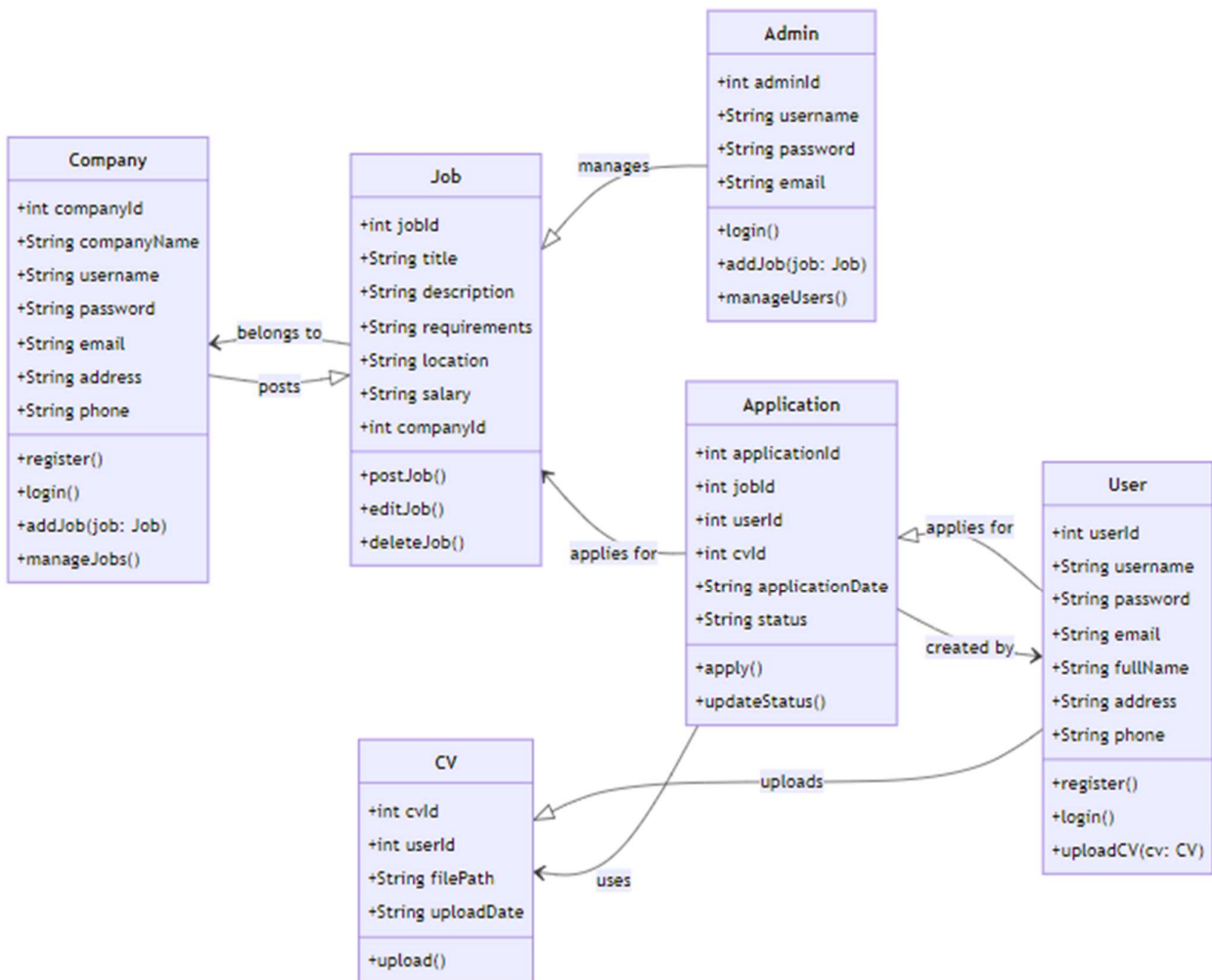
Diagram diatas merupakan aktivitas dari perusahaan dalam melakukan tambah lowongan dan posting lowongan pekerjaan. Perusahaan dapat mengakses menu tambah lowongan lalu mengisi detail dari lowongan seperti kriteria calon pelamar, informasi gaji yang ingin diberikan, posisi yang dibutuhkan, dan informasi lainnya yang dapat mendukung kelengkapan informasi lowongan yang akan diposting.



Gambar 3. 5 *Activity Diagram* perusahaan memilih kandidat calon pelamar

Pada gambar 3.5 diatas merupakan Activity perusahaan dalam memilih kandidat calon pelamar yang dapat diakses melalui menu Lowongan Ku yang dapat diakses di Profil. Pelamar yang terpilih dapat berhubungan langsung dengan perusahaan yang memposting lowongan di bagian pesan.

### 3.4.3 Class Diagram



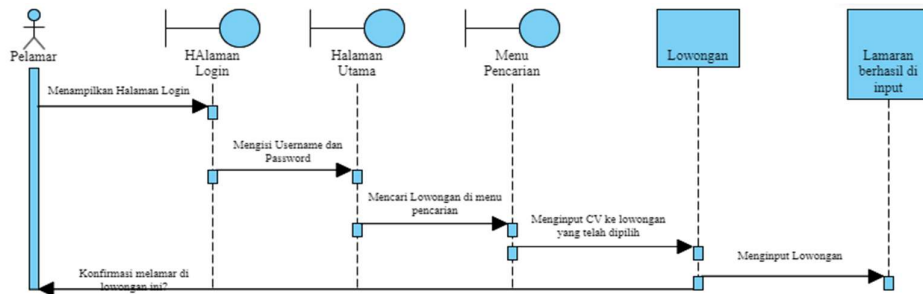
Gambar 3. 6 Class Diagram

Class Diagram pada penelitian ini digunakan untuk menggambarkan class-class yang terlibat dalam analisis system yang akan dibangun. Class Diagram yang dibuat dapat dilihat pada gambar 3.4 diatas.

### 3.4.4 Sequence Diagram

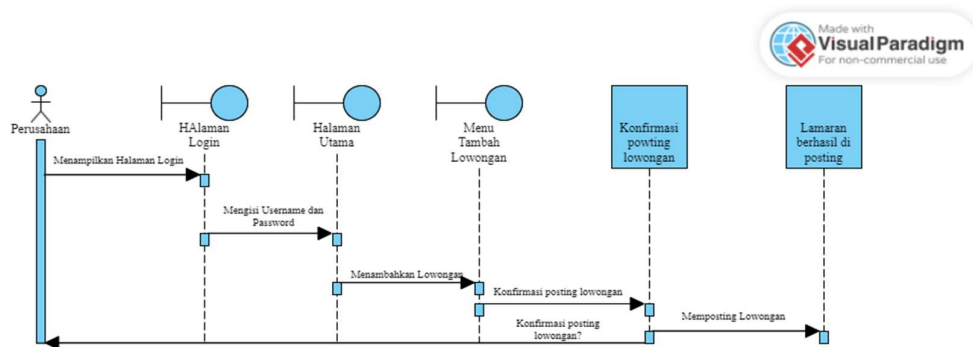
Sequence diagram adalah gambaran interaksi antar objek, yang digunakan untuk menunjukkan komunikasi atau pesan yang ada diantara objek tersebut. Terdapat

beberapa sequence diagram pada sistem yang dibangun, seperti terlihat pada gambar berikut ini



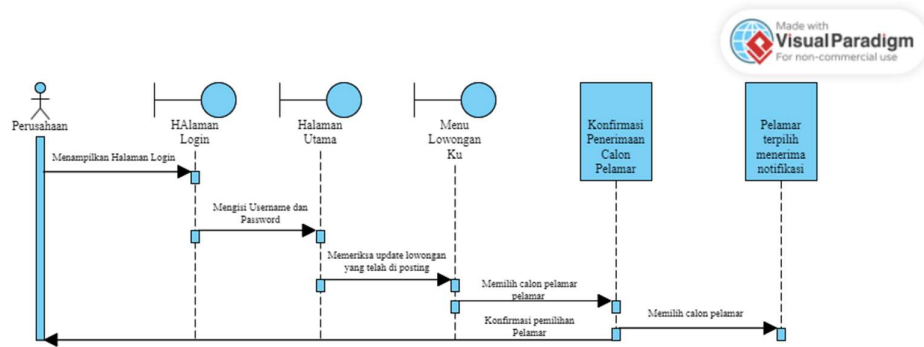
Gambar 3. 7 Sequence Diagram Pelamar

Gambar 3.7 diatas merupakan gambar dari Sequence Diagram pelamar yang akan melamar pekerjaan di suatu lowongan pekerjaan yang telah dipilih oleh calon pelamar



Gambar 3. 8 Sequence Diagram Perusahaan Memposting Lowongan

Pada gambar 3.8 diatas merupakan Sequence Diagram dari perusahaan yang akan memposting lowongan yang nantinya akan diposting di halaman utama.



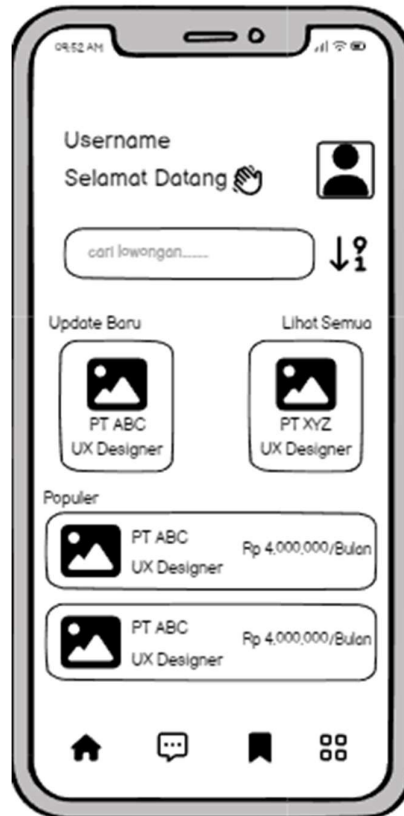
Gambar 3. 9 Sequence Diagram Perusahaan Memilih Calon Pelamar

Pada gambar 3.9 diatas merupakan Sequence Diagram dari perusahaan yang akan memilih calon kandidat pelamar yang sesuai dengan klasifikasi mereka.

### 3.5 *Evaluate Against Requirements*

Pada tahap ini dilakukan tahap pengujian rancangan antarmuka yang telah dibangun dalam bentuk prototype dengan melakukan usability testing dengan bantuan usability testing tools yaitu Maze. Dalam hal ini membantu peneliti dalam mendapat hasil seberapa puas dan paham pengguna terhadap penggunaan sistem dan untuk meningkatkan desain agar lebih baik, serta untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan sebuah produk sistem. Dengan bantuan tools maze design dapat mengetahui bagaimana pengguna melihat dan mencoba menggunakan sebuah sistem.

## A Tampilan Home



Gambar 3. 10 Home

Gambar diatas merupakan ilustrasi dari tampilan home/beranda yang telah dirancang menggunakan balsamiq. Pada tampilan home bisa dilihat beberapa tampilan diantaranya lowongan rekomendasi serta lowongan baru di unggah. Pada

menu pencarian pengguna juga dapat menentukan filter agar lowongan sesuai dengan keinginan.

## B Menu filter



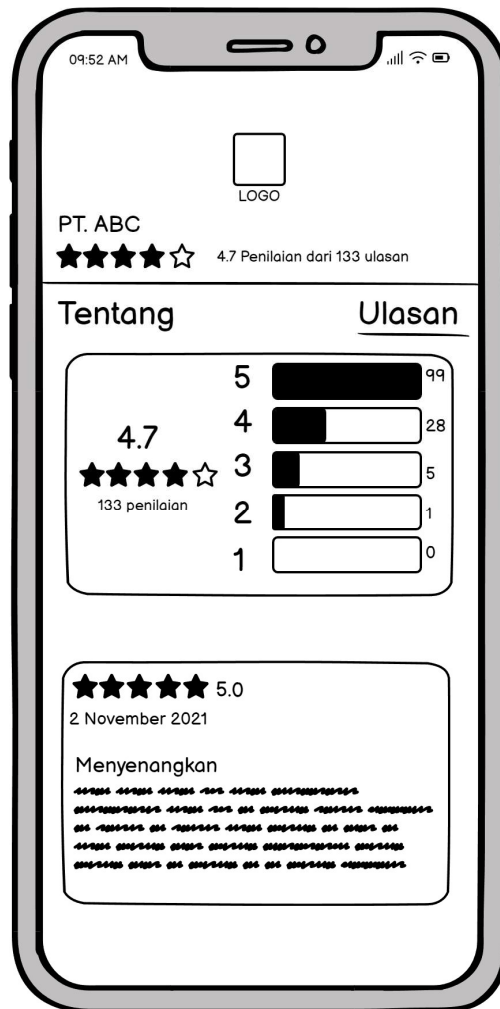
Gambar 3. 11 Filter

Pada menu filter pengguna dapat memilih kriteria mana saja yang menjadi preferensi pengguna dalam mencari lowongan. Didalam filter terdapat beberapa



kriteria seperti minimum pendidikan, gaji, dan jenis kelamin yang nantinya akan disesuaikan agar mendapat lowongan sesuai yang diharapkan.

### C Company Review



Gambar 3. 12 Company Review

Company Review adalah fitur dimana calon pelamar dapat memberikan ulasan kepada perusahaan yang menyediakan lowongan. Company Review berisi informasi singkat mengenai perusahaan dan biasanya juga disediakan berupa

alamat website dari perusahaan atau akun media social yang dapat dikunjungi calon pelamar.

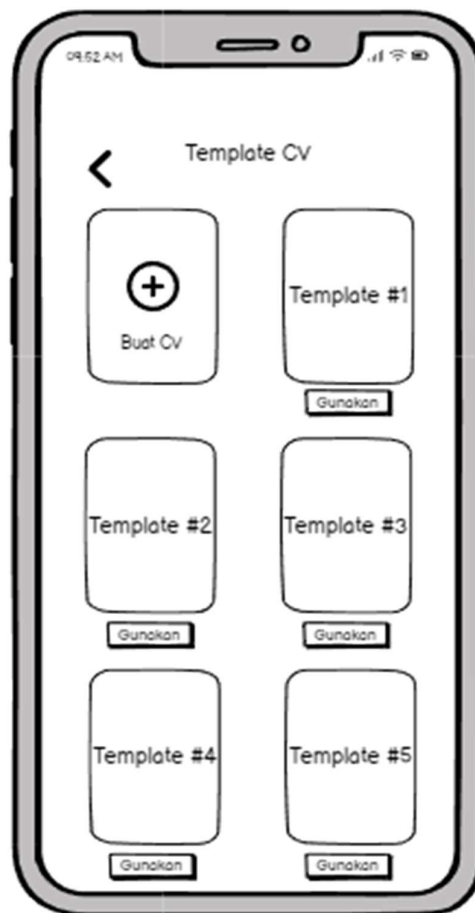
#### D Discussion Forum



Gambar 3. 13 Discussion Forum

Discussion Forum merupakan fitur yang menyediakan kumpulan percakapan antara sesama pengguna aplikasi yang membahas terkait lowongan atau berbagai tips ke sesama pelamar. Discussion Forum memudahkan pelamar yang mempunyai pertanyaan seputar lowongan pekerjaan

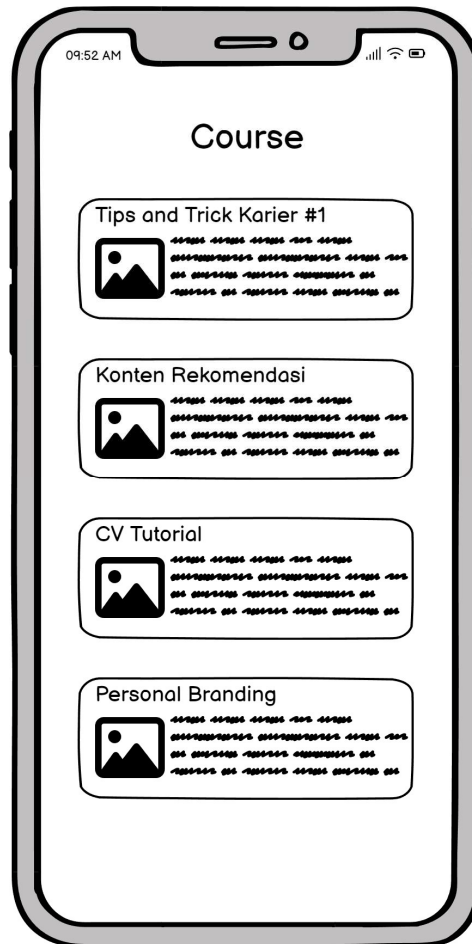
## E Resumes Template



Gambar 3. 14 Resumes Template

Resumes Template adalah fitur yang menyediakan halaman untuk membuat Resume/CV secara manual atau pelamar memiliki opsi untuk menggunakan template agar mengatasi permasalahan bagi pelamar yang belum pernah membuat Resume/CV sebelumnya.

## F Course



Gambar 3. 15 Course

Course adalah fitur yang berisi kelas gratis/berbayar yang memberikan tips dan trik yang dapat memudahkan pelamar seperti tutorial membuat CV, Personal Branding, dll.

### 3.6 Pengujian

Pada bagian pengujian penulis akan menggunakan *Usability Testing* dan *Usability Scale* sebagai metode pengujian pada prototype aplikasi pencari kerja.

### ***3.6.1 Usability Testing***

Penulis memberikan 8 tugas kepada responden untuk melakukan usability testing. Responden juga diminta untuk mengungkapkan apa saja yang dirasakan saat mengakses aplikasi penyedia lowongan kerja agar penulis dapat mengetahui bagaimana respon pengguna saat menggunakan aplikasi penyedia lowongan kerja. Respon tersebut nantinya akan dikelompokkan menjadi komentar negatif dan positif kemudian akan dianalisis untuk menentukan kebutuhan pengguna.

### ***3.6.2 System Usability Scale***

Pada tahap ini peneliti menyajikan pertanyaan yang akan dijawab oleh calon responden yang telah ditentukan. Kuesioner SUS akan dibagikan melalui *google form* yang mana kuesioner ini akan mewakili apa yang responden rasakan nantinya, terhadap suatu fenomena tertentu yang dimuat dalam kuesioner. Responden dapat memberikan 5 skor penilaian pada masing-masing butir pertanyaan *System Usability Scale*. Partisipan dapat memberikan skor 1 jika Sangat Tidak Setuju, skor 2 jika Tidak Setuju, skor 3 jika Netral, skor 4 jika Setuju, skor 5 jika Sangat Setuju.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abras, C. M.-K. (2004). User-Centered Design . *Encyclopedia of Human-Computer Interaction*, 445-456.
- Akay, Y. V. (2017). Metode User Centered Design (UCD) Dalam Perancangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan Tindak Kriminalitas (Studi Kasus : Kota Manado). *Prosiding Seminar Nasional ReTII ke-10 2015*.
- Alfian Eko Susilo Putro, H. T. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Penawaran dan Pencarian Kerja Paruh Waktu (Part Time) Berbasis Lokasi. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2865-2868.
- Amborowati, Armadyah, S.Kom. 2012. Rancangan Sistem Pameran Online Menggunakan Metode User Centered Design (UCD), Stmik Amikom Yogyakarta, Yogyakarta.
- Badan Pusat Statistik. (2022, May 9). Februari 2022: Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) sebesar 5,83 persen dan Rata-rata upah buruh sebesar 2,89 juta rupiah per bulan. Badan Pusat Statistik. <https://www.bps.go.id/pressrelease/2022/05/09/1915/februari-2022--tingkat-pengangguran-terbuka--tpt--sebesar-5-83-persen.html>
- Bauer, D. T., Guerlain, S., & Brown, P. J. 2010. The Design and Evaluation of Graphical Display for Laboratory Data.
- Bracey, K. (2018). What is Figma? Envato Tuts+. 26 november
- Brooke, J. (1996). others. 1996. SUS-A quick and dirty usability scale. Usability evaluation in industry, 189(194), 4–7.
- Brooke, J. (2013). Sus: a retrospective. *Journal of usability studies*, 8(2), 29–40
- Cerah Ayunda Prawastiyo, I. H. (2020). Pengembangan Front-End Website Perpustakaan Politeknik Negeri Jakarta Dengan Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). *Information Science and Library Jurnal Ilmiah Universitas Semarang*, 1-11.
- D. A. Norman, S. W. (1987). User Centered System Design: New Perspectives on Human-Computer Interaction. *J. Educational Computing Research*, 129-134.
- Daffa, T. D. (2022). Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi I-Star. *Journal Portal - Universitas Islam Indonesia*.

- Darmawan, Deni dan Fauzi, Nur, Kunkun. 2013. Sistem Informasi Manajemen. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dukcapil Kementerian Dalam Negeri. (2022, August 31). Dukcapil Kemendagri Rilis Data Penduduk Semester I Tahun 2022, Naik 0,54% Dalam Waktu 6 Bulan. Dukcapil.Kemendagri.Go.Id. <https://dukcapil.kemendagri.go.id/berita/baca/1396/dukcapil-kemendagririlis-data-penduduk-semester-i-tahun2022-naik-054-dalam-waktu-6-bulan>
- Dwi, R., & Susilo, H. (2018). Perilaku Penemuan Informasi Lulusan Fresh Graduate Fisip Universitas Airlangga Dalam Proses Pencarian Pekerjaan. Repository.Unair.Ac.Id, 1–11. <http://repository.unair.ac.id/id/eprint/74748>
- Efendi, Y., Tashid, Yenni, H., Rio, U., & Muzawi, R. (2021). Redesign Web Sekolah Metode User Centered Design. *Buildingof Informatics, Technology and Science (BITS)*, 317-324.
- Guo, F, Not Just Usability – The Four Elements of User Experience.
- Griffin, B., & Baston, L. (2014).: Interface: Girton College University of Cambridge. Cambridge,
- Hanifah, R. (2015). Balsamiq Mockup. Retrieved from Prakerin uBig.co.id.
- ISO 9241-210. (2010). Ergonomic of human - system interaction - Human-centred design for interactive systems.
- Maulana, R. T. (2020). Perancangan User Interface User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Mobile Auctentik. *Universitas Islam Indonesia*.
- Mayank Andiny, L. F. (2021). Perancangan User Experience Pada Aplikasi Rumah Singgah CLOW Menggunakan Metode User-Centered Design. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 241-249.
- Norman, D.A., Draper, S.W., 1986. Cognitive engineering”. in: Norman, D.A., Draper, S.W. (Eds), User-Centered-System Design: New Perspective on Human-Computer-Interaction, Lawrence Erlbaum Associates Publishers, Hillsdale, NJ
- Pressman, R.S. (2010), Software Engineering: a practitioner’s approach, McGraw-Hill, New York, 68.
- Priyatna, Bayu. (2019). Penerapan Metode User Centered Design (UCD) Pada Sistem Pemesanan Menu Kuliner Nusantara Berbasis Mobile Android. Universitas Buana Perjuangan, Karawang.



- Puspita Eugenia, M. A. (2022). Pendekatan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka Website Studi Kasus Website Diseminasi Sensus Pertanian (User-Centered Design and System Usability Scale Method Approach in Website Interface Redesign . *Seminar Nasional Official Statistics*.
- Rahayu, D. P. (2017). Perancangan Aplikasi Lowongan Kerja Berbasiskan Web Dengan Menggunakan Metode Waterfall. *Seminar Nasional Teknologi Informatika*.
- Rifqi Taufiq Maulana (2020). Perancangan User Interface User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Mobile Auctentik. Universitas Islam Indonesia
- Sari, R. U. (2016). Rancangan Lowongan Kerja Online Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Business Placement Center Stmik Amikom Yogyakarta) The Design of Online Job Vacancy Using User Center Design (Case Study: Business Placement Center STMIK AMIKOM Yogyakarta. *Creative Information Technology Journal*.
- Sripathi, V., & Sandru, V. (2013). Effective Usability Testing-Knowledge of User Centered Design is a Key Requirement. *International Journal of Emerging Technology and Advanced Engineering*, 3(1), 627-635
- Yaktiningsasi. (1994). Studi Tentang Makna Bekerja dan Hubungan Antara Makna Bekerja dengan Keterlibatan Kerja Kepada Karyawan Perusahaan Industri Konstruksi Manufaktur Milik Negara. Universitas UI. Tesis.
- Yogi Isro, M. (2018). Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Ilmiah Betrik*, 84-95.
- Y. S. M. Arifin, "Kenal Dekat dengan Usability Testing," Binus University School of Computer Science, [Online]. Available: <https://socs.binus.ac.id/2018/08/09/kenal-dekat-dengan-usability-testing/>.
- Yunus, A. I. (2018). Perancangan Desain User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Siakad Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd) Pada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. *STIKOM Surabaya*.
- Yuri Vanly Akay, Alb. Joko Santoso, dan F.L. Sapty Rahayu. "Metode User Centered Design (UCD) Dalam Perancangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan Tindak Kriminalitas (Studi Kasus: Kota Manado)" di Prosiding Seminar Nasional ReTII ke-10, 2015
- Zen Munawar, S. M. (2019). Perancangan Interfaceaplikasi Pencatatan Persediaan Barang Di Kios Buku Palasari Bandung Dengan Metode User Centered

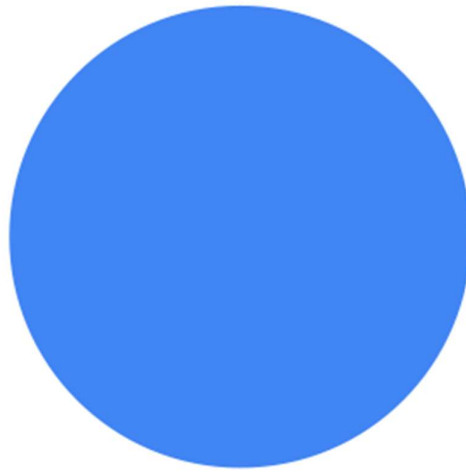
Design Menggunakan Balsamiq Mockups. *Jurnal Informatika –Computing*, 10-20.

## LAMPIRAN

### 1. Lampiran Hasil Kuesioner

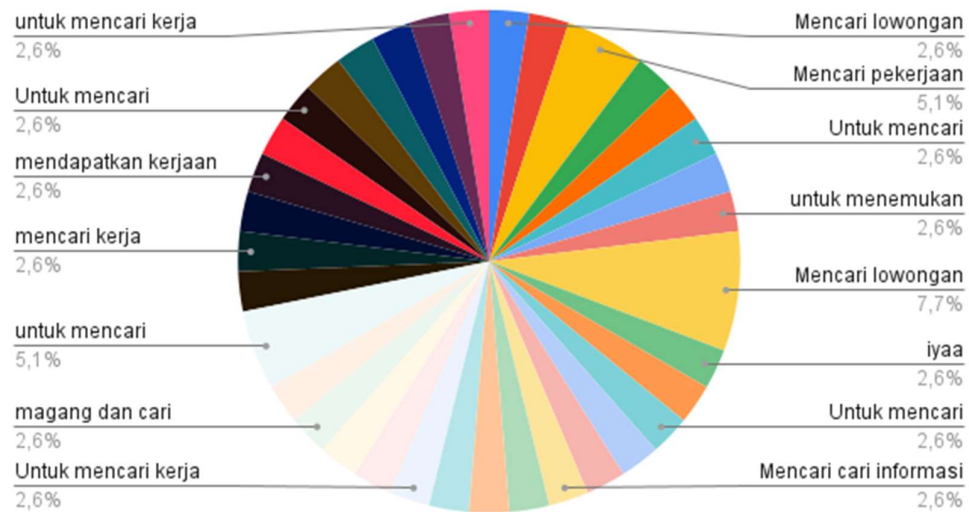
- a) Apakah sebelumnya anda pernah menggunakan aplikasi penyedia lowongan kerja? Contoh: LinkedIn, Glints, JobStreet dll.

Apakah sebelumnya anda pernah menggunakan aplikasi penyedia lowongan kerja? Contoh: LinkedIn, Glints, JobStreet



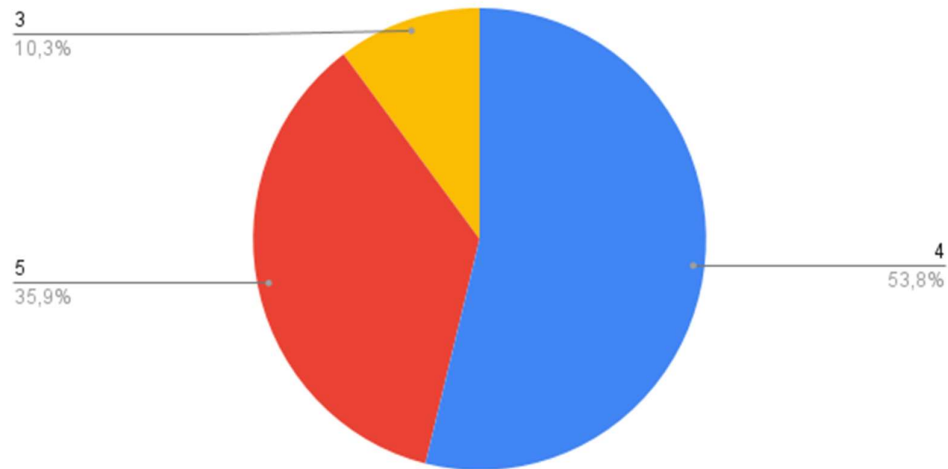
- b) Apa tujuan anda menggunakan aplikasi pencari kerja?

Apa tujuan anda menggunakan aplikasi pencari kerja



c) Seberapa penting aplikasi pencari kerja pada kehidupan sehari-hari?

Seberapa penting aplikasi pencari kerja pada kehidupan sehari-hari?



d) Apa saja permasalahan pada kehidupan sehari-hari yang anda alami yang mungkin berhubungan dengan aplikasi pencari kerja?



e) Apa pendapat Anda mengenai tampilan pada aplikasi pencari kerja yang pernah anda gunakan?



f) Bagaimana menurut Anda mengenai menu-menu yang ada pada aplikasi pencari kerja yang pernah anda gunakan?



g) Bagaimana menurut Anda warna yang digunakan pada user interface aplikasi pencari kerja yang pernah anda gunakan saat ini?

Jumlah Bagaimana menurut Anda warna yang digunakan pada user interface aplikasi pencari kerja yang pernah anda gunakan

