* 1. **Website**

**Situs web** (bahasa Inggris: *website*) adalah suatu halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berada pada [peladen](https://id.wikipedia.org/wiki/Peladen) yang sama berisikan kumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau [organisasi](https://id.wikipedia.org/wiki/Organisasi). Sebuah situs web biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan seperti [Internet](https://id.wikipedia.org/wiki/Internet), ataupun [jaringan wilayah lokal](https://id.wikipedia.org/wiki/Jaringan_wilayah_lokal) (LAN) melalui alamat Internet yang dikenali sebagai [URL](https://id.wikipedia.org/wiki/URL). Gabungan atas semua situs yang dapat diakses publik di Internet disebut pula sebagai World Wide Web atau lebih dikenal dengan singkatan WWW.

* 1. **E-Recruitment**

E- recruitmen adalah penggunaan internet untuk menarik karyawan yang potensial ke dalam suatu organisasi, termasuk di dalamnya adalah penggunaan dari situs perusahaan itu sendiri, organisasi dan penggunaan papan pengumuman lowongan pekerjaan komersial secara online (Parry, 2006). Penulis yang berbeda mendefinisikan e- recruitmen dengan cara yang berbeda, namun intinya sama. Misalnya, Galanaki (2002) mendefinisikan bahwa rekrutmen online mengacu pada posting lowongan di situs web perusahaan atau website vendor rekrutmen online, dan memungkinkan pelamar untuk mengirimkan resume mereka secara elektronik melalui e-mail atau dalam beberapa format elektronik. Untuk definisi ini, dimensi yang berbeda dapat ditambahkan ketika e-rekrutmen dilakukan.Ruang lingkup e- recruitmen dapat juga melibatkan kemungkinan untuk melakukan wawancara jarak jauh dan penilaian, seperti psikometri atau aptitude tes online, dan menggunakan banner iklan dan agen yang cerdas untuk mencari web. Selain itu, alat-alat interaktif dapat digunakan untuk menghubungkan database perusahaan dengan situs web, seperti mesin pencari, formulir aplikasi interaktif, e-mail responden auto dan milis elektronik (Dysart, 1999; Taylor, 2001).

* 1. **User Experince**

**User experience adalah sikap, tingkah laku dan emosi pengguna saat menggunakan suatu produk, sistem atau jasa** ([rujukan Wikipedia](http://en.wikipedia.org/wiki/User_experience)). Pengalaman ini melibatkan persepsi individu berkaitan dengan manfaat yg dirasa, kemudahan yang didapat. User experience sangat dinamis, seiring perjalanan waktu persepsi yang dirasakan pengguna bisa berubah sejalan berubahnya lingkungan, kebiasaan dan nilai-nilai.

User experience disini berkaitan dengan apa yang dirasa oleh pengguna yang berhubungan dengan kemudahanan, kenyamanan, efisiensi, kemanfaatan saat mereka menggunakan web, aplikasi smartphone dan aplikasi desktop.

* 1. **User Interface**

User interface merupakan hal-hal yang berkaitan dengan design atau rancangan tampilan suatu aplikasi

* 1. **Useabillity**

Usabilitas adalah suatu istilah yang digunakan untuk menandakan bahwa orang dapat mempekerjakan alat tertentu dengan mudah dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Usabilitas dapat juga mengacu pada metode yang digunakan untuk mengukur usabilitas dan studi mengenai kerapian atau efisiensi suatu obyek. **Dimensi usabilitas** oleh Quesenbery ( 2003).

1. Efektif (*Effective*). ketelitian dan Kelengkapan para pemakai dalam mencapai gol mereka.
2. Efisien (*Efficient*). Kecepatan (dengan ketelitian) para pemakai dalam menyelesaikan tugas mereka.
3. Keterlibatan (*Engaging*). Derajat atau tingkat gaya *interface* yang membuat produk nymaan untuk digunakan.
4. toleransi Kesalahan (*Error tolerant*). Seberapa baik disain mencegah kesalahan dan emmebantu memeperbaiki kesalahan ini.
5. Mudah untuk sipelajari (*Easy to learn*). Seberapa baik produk mendukung orientasi awal dan memperdalam pemahaman tentang kemampuan prosuk tersebut.