

**REDESAIN *WEBSITE JOINGEEK* DAN PENGUJIAN  
PENGALAMAN PENGGUNA PADA *JOINGEEK* ADMIN  
DENGAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* DAN  
*USABILITY TESTING***



Disusun Oleh:

N a m a : Fatimah Azzahra Kusuma Dewi

NIM : 20523117

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**2024**

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**REDESAIN *WEBSITE JOINGEEK* DAN PENGUJIAN  
PENGALAMAN PENGGUNA PADA *JOINGEEK* ADMIN  
DENGAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* DAN  
*USABILITY TESTING***

**TUGAS AKHIR JALUR MAGANG**



Yogyakarta, 26 Juli 2024

Pembimbing,

( Chanifah Indah Ratnasari, S.Kom., M.Kom. )

## HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**REDESAIN *WEBSITE JOINGEEK* DAN PENGUJIAN  
PENGALAMAN PENGGUNA PADA *JOINGEEK* ADMIN  
DENGAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* DAN  
*USABILITY TESTING***

## TUGAS AKHIR JALUR MAGANG

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 26 Juli 2024

Tim Penguji

Chanifah Indah Ratnasari, S.Kom., M.Kom.

**Anggota 1**

Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng.

**Anggota 2**

Sri Mulyati, S.Kom., M.Kom.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Thomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D.)

**HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatimah Azzahra Kusuma Dewi

NIM : 20523117

Tugas akhir dengan judul:

**REDESAIN *WEBSITE JOINGEEK* DAN PENGUJIAN  
PENGALAMAN PENGGUNA PADA *JOINGEEK* ADMIN  
DENGAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* DAN  
*USABILITY TESTING***

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 26 Juli 2024



( Fatimah Azzahra Kusuma Dewi )

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### *Bismillahirrahmanirrahim*

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan, dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Tanpa bantuan dan petunjuk-Nya, penulis tidak akan mampu menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dengan tulus, tugas akhir ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ibu Masda dan Bapak Muhamad Tarmin, yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang, dan doa tiada henti. Terima kasih atas segala pengorbanan, cinta, dan semangat yang telah diberikan.
2. Kedua kakak tersayang, Aulia Maulidina Kusumawardani dan Mega Halimah Kusuma Astuti, yang selalu memberikan dukungan moral dan motivasi. Terima kasih atas kasih sayang, kebersamaan, dan semangat yang tak pernah putus.
3. Teman-teman seperjuangan, yang selalu bersama dalam suka dan duka, yang memberikan semangat dan bantuan selama proses pengerjaan karya ini. Terima kasih atas persahabatan dan kebersamaan yang telah terjalin.
4. Akhirnya, kepada diri sendiri, atas usaha dan kerja keras yang telah dilakukan. Semoga semua ini menjadi langkah awal untuk mencapai cita-cita dan harapan di masa depan.  
*Aamiin.*

## HALAMAN MOTO

Tak ada yang tahu  
Kapan kau mencapai tuju  
Dan percayalah bukan urusanmu untuk menjawab itu  
Katakan pada dirimu  
Besok mungkin kita sampai  
Besok mungkin tercapai  
(Hindia)

## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

*Alhamdulillah hirobbil 'alamin*, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Salawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw. yang telah memberikan syafaat dan membawa kita keluar dari kegelapan menuju cahaya Islam yang penuh ilmu, iman, dan ihsan.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Program Studi Informatika Program Sarjana Universitas Islam Indonesia. Penulis menyadari bahwa laporan ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat yang mendalam, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Prof., Dr. Ir. Hari Purnomo, M.T., IPU, ASEAN.Eng., selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Ketua Jurusan Informatika, Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak DThomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana, Universitas Islam Indonesia.
5. Ibu Chanifah Indah Ratnasari, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
6. Seluruh dosen Program Studi S-1 Informatika Universitas Islam Indonesia, atas ilmu dan bimbingannya selama masa studi.
7. GeekGarden Software House yang telah memberi penulis kesempatan magang sehingga penulis dapat mengembangkan dan menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Mas Haris Rizki Rakhman selaku mentor UI/UX di GeekGarden yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama magang berlangsung.
9. Kedua orang tua saya Bapak Muhamad Tarmin dan Ibu Masda dan kakak saya Aulia Maulidina Kusumawardani dan Mega Halimah Kusuma Astuti, yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang, dan doa tiada henti.
10. Teman baik saya Aulia Rahman Hakim yang selalu memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan tugas akhir ini.

11. Teman seperjuangan kuliah: Intan Nabila Azmi, Kartika Salma, Nadira Adiva Wibowo, Mayla Ayyuni Sonya, Sonya Ainurohmah, Syuhda Fakhrunnisa yang selalu memberikan semangat, kebersamaan, dan dukungan selama masa studi.
12. Seluruh pihak yang membantu penulis dalam menyusun tugas akhir yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas segala bantuan dan dukungannya.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 26 Juli 2024



( Fatimah Azzahra Kusuma Dewi )

## SARI

Seiring dengan berkembang dan berubahnya proses rekrutmen pegawai melalui portal lowongan kerja, penting untuk menyesuaikan portal lowongan kerja dan *dashboard* yang digunakan oleh tim *Human Resources* (HR) dalam memproses pelamar. Sebagai perusahaan teknologi, GeekGarden menyadari pentingnya perubahan ini dan berusaha untuk memperbarui *website* lowongan kerja mereka yang bernama *JoinGeek* dan *dashboard* HR yang digunakan untuk memproses rekrutmen mereka yang bernama *JoinGeek Admin* agar tetap relevan dengan kebutuhan saat ini. *JoinGeek* merupakan *website* yang digunakan untuk mencari lowongan pekerjaan yang sedang dibuka oleh GeekGarden, sementara *JoinGeek Admin* adalah *dashboard* yang digunakan oleh tim HR untuk mempermudah proses rekrutmen karyawan. Penelitian ini mengevaluasi pengalaman pengguna pada *JoinGeek Admin* sebelum dan sesudah redesain untuk menilai efektivitas desain baru. Hasil evaluasi tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas *JoinGeek Admin* agar tetap sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode pengujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *usability testing*. Selain itu penelitian menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Hasil dari pengujian metode UEQ menunjukkan bahwa pengguna memberikan penilaian positif pada sistem setelah redesain di semua dimensi yang diukur, yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. Pengujian UEQ juga membandingkan *JoinGeek Admin* dengan sistem lainnya melalui *benchmark*. Hasil *benchmark* menunjukkan peningkatan dari kategori “Bad” menjadi “Excellent” pada aspek *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, dan *stimulation*, sementara aspek *novelty* meningkat dari “Below Average” menjadi “Good”. Pengujian dilanjutkan dengan metode *usability testing* untuk memahami kinerja sistem secara langsung dari calon pengguna. Hasil menunjukkan tingkat *success rate* sebesar 94%, *efficiency* 92,5%, dan tingkat *error rate* hanya sebesar 3,8%, menunjukkan bahwa sistem dapat digunakan dengan baik, cepat, dan minim kesalahan. Penelitian ini menghasilkan desain baru untuk *JoinGeek* dan *JoinGeek Admin*, hasil pengujian pengalaman pengguna *JoinGeek Admin*, dan rekomendasi perbaikan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan *JoinGeek Admin* ke depannya.

Kata kunci: pengalaman pengguna, *design thinking*, *user experience questionnaire*, *usability testing*, *JoinGeek*, *JoinGeek Admin*.

## GLOSARIUM

<i>Benchmarking</i>	Membandingkan kinerja atau kualitas suatu sistem dengan sistem lain yang telah diukur dengan metode yang sama.
<i>Dashboard</i>	Sebuah tampilan visual yang menampilkan data atau informasi penting secara ringkas dan terstruktur dalam satu layar ( <i>single screen</i> ).
<i>Design Thinking</i>	Metode pemecahan masalah yang berfokus pada pengguna, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu <i>empathize</i> , <i>define</i> , <i>ideate</i> , <i>prototyping</i> , dan <i>testing</i> .
Redesain	Merancang ulang antarmuka atau elemen sistem untuk meningkatkan pengalaman pengguna.
UEQ	<i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) metode evaluasi menggunakan kuesioner untuk mengukur berbagai aspek pengalaman pengguna.
<i>Usability Testing</i>	Metode pengujian dengan melibatkan pengguna untuk mengevaluasi sistem secara langsung.
<i>User Interface</i>	Bagian dari sistem yang berinteraksi langsung dengan pengguna, termasuk elemen visual seperti tombol dan ikon.
<i>User Experience</i>	Pengalaman keseluruhan yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan sistem, mencakup kemudahan penggunaan dan kepuasan.
<i>Website</i>	Sekumpulan halaman web yang terhubung dan dapat diakses melalui internet, yang berfungsi untuk menyampaikan informasi.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
SARI .....	ix
GLOSARIUM.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Ruang Lingkup .....	3
1.3 Tujuan.....	6
1.4 Manfaat.....	6
1.5 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA .....	8
2.1 <i>Website</i> Lowongan Kerja .....	8
2.2 <i>Website JoinGeek</i> .....	8
2.3 <i>JoinGeek Admin</i> .....	9
2.4 <i>User Interface</i> .....	10
2.5 <i>User Experience</i> .....	11
2.6 <i>Design Thinking</i> .....	12
2.7 <i>User Experience Questionnaire</i> .....	13
2.8 <i>Usability Testing</i> .....	15
2.9 Tinjauan Pustaka .....	17
BAB III PELAKSANAAN MAGANG .....	22
3.1 Manajemen Proyek.....	22
3.1.1 Inisialisasi Proyek.....	22
3.1.2 Pendefinisian Proyek .....	22

3.1.3 Pelaksanaan Proyek .....	23
3.2 <i>Design Thinking</i> .....	25
3.2.1 <i>Empathize</i> .....	25
3.2.2 <i>Define</i> .....	26
3.2.3 <i>Ideate</i> .....	29
3.2.4 <i>Prototyping</i> .....	31
3.2.5 <i>Testing</i> .....	50
BAB IV REFLEKSI PELAKSANAAN MAGANG.....	69
4.1 Relevansi Akademik.....	69
4.2 Pembelajaran Magang .....	70
4.2.1 Manfaat .....	70
4.2.2 Kendala, Hambatan, dan Tantangan.....	70
BAB V PENUTUP .....	71
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran .....	72
DAFTAR PUSTAKA .....	73
LAMPIRAN.....	75

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1 Ringkasan Pelaksanaan Aktivitas Magang .....	5
Tabel 2.1 Interval <i>Benchmark</i> UEQ.....	15
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu .....	20
Tabel 3.1 Permasalahan Utama <i>Website JoinGeek</i> .....	26
Tabel 3.2 Permasalahan Utama <i>JoinGeek</i> Admin .....	26
Tabel 3.3 Analisis Permasalahan <i>Website JoinGeek</i> .....	27
Tabel 3.4 Analisis Permasalahan <i>JoinGeek</i> Admin.....	28
Tabel 3.5 Daftar Skenario <i>Usability Testing</i> .....	54
Tabel 3.6 Informasi Demografis Responden .....	56
Tabel 3.7 Perbandingan Nilai <i>Mean</i> dari Setiap Dimensi UEQ .....	60
Tabel 3.8 Standar Pengelompokan Nilai <i>Mean</i> .....	60
Tabel 3.9 Kategori Kualitas pada Perbandingan <i>Benchmark</i> .....	62
Tabel 3.10 Kendala atau Masukan dari Responden Sebelum dan Sesudah Redesain .....	63
Tabel 3.11 Rekap Penyelesaian Skenario Tugas .....	64
Tabel 3.12 Rekap Waktu Pengerjaan Skenario Tugas oleh Responden .....	65
Tabel 3.13 Hasil Perhitungan <i>Efficiency</i> .....	66
Tabel 3.14 Rekap Perhitungan <i>Error</i> .....	67
Tabel 3.15 Analisis <i>Error</i> .....	67

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Alasan Penggunaan Internet.....	2
Gambar 2.1 Tampilan <i>Website JoinGeek</i> .....	9
Gambar 2.2 Tampilan <i>JoinGeek Admin</i> .....	9
Gambar 3.1 Tampilan Figma .....	23
Gambar 3.2 Tampilan Google Docs .....	24
Gambar 3.3 Tampilan Google Meet .....	24
Gambar 3.4 Group Telegram <i>JoinGeek</i> dan <i>JoinGeek Admin</i> .....	25
Gambar 3.5 <i>Style Guide</i> .....	30
Gambar 3.6 Perbandingan <i>Color Contrast</i> : (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain ....	30
Gambar 3.7 <i>Font Segoe UI dan Gotham</i> .....	31
Gambar 3.8 Halaman <i>Landing Page</i> : (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain.....	32
Gambar 3.9 Halaman Semua Lowongan .....	33
Gambar 3.10 Detail Lowongan: (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain.....	34
Gambar 3.11 Form Pendaftaran: (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain.....	35
Gambar 3.12 Halaman Form <i>Internship</i> : (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain .....	36
Gambar 3.13 <i>Prototype</i> Skenario Melamar Pekerjaan .....	37
Gambar 3.14 Skenario Mendaftar <i>Internship</i> .....	38
Gambar 3.15 Halaman <i>Login</i> : (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain.....	39
Gambar 3.16 Halaman <i>Author</i> : (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain .....	40
Gambar 3.17 Halaman <i>Job List</i> : (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain.....	41
Gambar 3.18 Halaman <i>Job Available</i> : (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain .....	41
Gambar 3.19 Halaman <i>Job Applicants</i> : (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain .....	42
Gambar 3.20 Halaman <i>Course</i> : (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain.....	43
Gambar 3.21 Halaman <i>Certificate</i> : (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain .....	44
Gambar 3.22 Halaman <i>Internship</i> : (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain.....	44
Gambar 3.23 Halaman Blog: (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain .....	45
Gambar 3.24 Halaman <i>Question</i> : (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain.....	46
Gambar 3.25 Halaman <i>Account</i> : (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain .....	46
Gambar 3.26 Skenario <i>Login</i> .....	47
Gambar 3.27 Skenario Membuat Lowongan Pekerjaan Baru .....	48
Gambar 3.28 Skenario Mengedit Lowongan Pekerjaan .....	49
Gambar 3.29 Skenario Memproses Pelamar.....	50

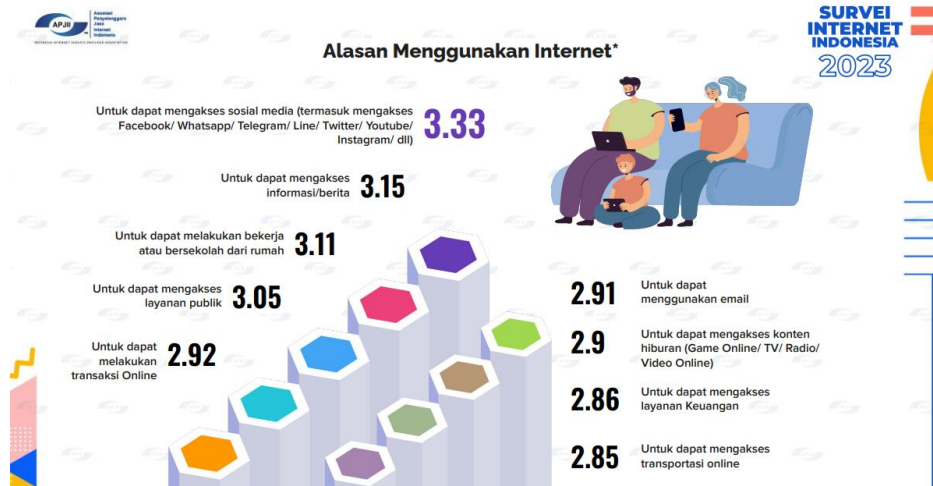
Gambar 3.30 Tampilan Google Form Kuesioner UEQ (halaman pertama) .....	52
Gambar 3.31 Tampilan Google Form Kuesioner UEQ (halaman kedua dan ketiga) .....	54
Gambar 3.32 Alur Pengumpulan Data .....	55
Gambar 3.33 Hasil Perhitungan <i>Mean</i> untuk Data UEQ Sebelum Redesain .....	57
Gambar 3.34 Hasil Perhitungan <i>Mean</i> untuk Data UEQ Sesudah Redesain .....	58
Gambar 3.35 Grafik Nilai <i>Mean</i> per Dimensi: (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain	59
Gambar 3.36 Grafik Nilai <i>Mean</i> per Kategori: (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain	59
Gambar 3.37 Grafik <i>Benchmark JoinGeek</i> Admin Sebelum Redesain .....	62
Gambar 3.38 Grafik <i>Benchmark JoinGeek</i> Admin Sesudah Redesain .....	62
Gambar 3.39 Ikon Edit: (a) Sebelum Perbaikan, (b) Sesudah Perbaikan .....	68

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Era digital merupakan masa di mana teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet, memegang peranan sentral dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar dalam cara masyarakat berkomunikasi, bekerja, dan menjalani kehidupan sehari-hari menjadi serba digital. Salah satu dampak signifikan dari kemajuan teknologi ini adalah perubahan mekanisme masyarakat dalam mencari pekerjaan. Dahulu, masyarakat mencari lowongan pekerjaan melalui koran, namun kini telah bergeser ke platform digital seperti portal lowongan kerja. Hal ini sejalan dengan laporan dari IDN Research Institute (2019) bahwa masyarakat dengan rentang usia 20-27 tahun, cenderung menggunakan portal lowongan kerja untuk mencari informasi pekerjaan. Selain itu, pemanfaatan portal lowongan pekerjaan ini juga dapat memudahkan proses rekrutmen karyawan, termasuk pemrosesan berkas pelamar kerja yang kini menjadi digital. Temuan ini juga sejalan dengan hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2023 tentang laporan Survei Penetrasi & Perilaku Internet di Indonesia yang dapat dilihat pada Gambar 1.1. Alasan penggunaan internet untuk keperluan pekerjaan berada di posisi tiga teratas dari seluruh alasan dengan skor sebesar 3,11 dari rentang skor 1 hingga 4 (APJII, 2023). Sedangkan untuk alasan terbesar pertama dan kedua adalah untuk mengakses sosial media dan informasi/berita dengan skor masing-masing sebesar 3,33 dan 3,15. Temuan ini menunjukkan adanya pergeseran orang-orang dalam melakukan kehidupan sehari-hari, termasuk dalam bekerja dan melakukan pencarian pekerjaan. Hal ini membuat perusahaan atau organisasi harus memahami perubahan dari kebiasaan ini. Oleh karena itu, perlu dilakukan evaluasi terhadap portal lowongan kerja agar dapat menyesuaikan dengan perubahan perilaku ini. Evaluasi ini akan membantu perusahaan memahami preferensi dan kebutuhan baru dari para pencari kerja.



Gambar 1.1 Alasan Penggunaan Internet

Sumber gambar: APJII (2023)

Dengan adanya perkembangan portal lowongan kerja, perlu juga dilakukan penyesuaian pada *dashboard* HR yang digunakan untuk memproses pelamar. Ini mencakup optimalisasi tampilan dan fungsionalitas keduanya agar memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan mempermudah HR dalam melakukan proses rekrutmen. Dengan melakukan penyesuaian pada *website* lowongan kerja dan *dashboard* HR, perusahaan dapat mengambil langkah strategis untuk mendukung perkembangan dalam dunia perekrutan, serta memastikan sistem rekrutmen mereka tetap relevan dan efisien.

GeekGarden merupakan salah satu perusahaan pengembang teknologi dan solusi digital yang turut menyadari adanya perubahan pada perilaku pencarian kerja ini. Oleh karena itu, mereka berusaha memastikan agar *website* lowongan kerja mereka yang bernama *JoinGeek*, dan *dashboard* HR yang digunakan dalam proses rekrutmen mereka yang bernama *JoinGeek Admin*, tetap selaras dengan perubahan ini melalui redesain. Upaya ini tidak hanya untuk memperbarui aspek tampilan saja tetapi juga untuk meningkatkan fungsionalitasnya. Penyesuaian ini bertujuan untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan memudahkan proses rekrutmen.

Metode yang digunakan dalam redesain *JoinGeek* dan *JoinGeek Admin* adalah metode *design thinking*. Metode *design thinking* merupakan metode pendekatan desain yang berfokus pada pengguna untuk memecahkan masalah yang dialami dengan cara menemukan inovasi-inovasi baru. Metode *design thinking* memiliki lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototyping*, dan *testing*. Namun, dalam penelitian kali ini, tahap *testing* hanya akan dilakukan pada *JoinGeek Admin* karena adanya keterbatasan waktu. Pada tahap *testing*, pengujian akan

dilakukan dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *usability testing*. Dengan membandingkan sistem sebelum dan sesudah redesain, diharapkan dapat memberikan gambaran perbedaan pengalaman pengguna antara kedua versi tersebut. Hasil dari pengujian ini akan menjadi dasar untuk pengembangan selanjutnya, memastikan agar *JoinGeek Admin* tetap sesuai dengan kebutuhan dan memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna.

Untuk meningkatkan kualitas *JoinGeek* dan *JoinGeek Admin*, perancangan ulang antarmuka perlu mempertimbangkan aspek *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). Menurut Naser et al. (2018) *User Interface* (UI) mengacu pada bagaimana tampilan dan operasi suatu program terlihat bagi pengguna, sedangkan *User Experience* (UX) menggambarkan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna saat menggunakan program tersebut. Setelah melakukan proses redesain pada *JoinGeek Admin*, akan dilakukan pengujian pengalaman pengguna menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *usability testing*. Metode UEQ merupakan pengujian pengalaman pengguna (*user experience*) yang menggunakan kuesioner dengan 26 pernyataan dan skala Likert 1-7 untuk mengukur tiga kategori utama pengalaman pengguna, yaitu pragmatis (*pragmatic*), daya tarik (*attractiveness*), dan hedonis (*hedonic*). Sedangkan *usability testing* merupakan pengujian pengalaman pengguna yang melibatkan pengamatan langsung terhadap pengguna saat mereka mencoba menyelesaikan tugas-tugas tertentu yang telah ditentukan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan suatu produk atau desain. Dengan menggunakan dua metode tersebut, diharapkan dapat mengetahui efektivitas desain yang baru serta membandingkan *user experience* sebelum dan sesudah redesain.

## 1.2 Ruang Lingkup

Pelaksanaan magang di GeekGarden berlangsung dari tanggal 18 September 2023 sampai dengan 18 Maret 2024. Kantor GeekGarden berlokasi di Gedung Asram Lantai 2 Jl. Ring Road Utara, Gg. Pandega Rini II Manggung, Catur Tunggal, Kec. Depok, Mlati, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55285. GeekGarden merupakan perusahaan pengembangan perangkat lunak di Yogyakarta yang berfokus pada inovasi teknologi dan pengembangan solusi digital yang menyediakan layanan jasa perencanaan, pengembangan, dan manajemen untuk aplikasi dari sistem skala kecil hingga besar. GeekGarden menyajikan beragam layanan produk digital, antara lain *E-commerce*, *Enterprise Resource Planning* (ERP), *Computer Based Test*, *Early Warning System* (EWS), *Human Resource Information System* (HRIS), serta perangkat lunak lainnya baik berupa aplikasi web maupun *mobile*, yang dirancang sesuai dengan

permintaan klien atau kebutuhan pasar. Peran dan posisi penulis selama kegiatan magang adalah sebagai *UI/UX Designer*. Proyek yang diajukan dalam laporan tugas akhir ini adalah redesain *website JoinGeek* dan pengujian pengalaman pengguna pada *JoinGeek Admin* dengan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* dan *usability testing*. Namun demikian, keseluruhan aktivitas yang dilakukan selama magang adalah sebagai berikut:

- a. Membuat *giant screen* dan *dashboard* pemungutan suara untuk proyek *Vote Room*. *Giant screen* merupakan sebuah layar besar yang ditempatkan di lokasi strategis, seperti pusat komando atau ruang rapat, untuk menyajikan informasi proyek secara visual dan mudah diakses oleh semua pihak terkait. Tujuan proyek *Vote Room* adalah meningkatkan efisiensi dan transparansi dalam perhitungan suara selama pemilihan umum. Penulis bergabung ketika proyek *Vote Room* sedang berjalan, sehingga tugas penulis adalah membuat desain *giant screen* dan *dashboard* sesuai dengan *design system* yang sudah ditentukan.
- b. Membuat redesain pada proyek *JoinGeek* dan *JoinGeek Admin*. *JoinGeek* merupakan *website* yang digunakan untuk mencari dan melamar pekerjaan di *GeekGarden*. Sedangkan *JoinGeek Admin* merupakan *dashboard* yang digunakan untuk memproses rekrutmen karyawan *GeekGarden*. Tujuan dari proyek *JoinGeek* dan *JoinGeek Admin* adalah untuk meningkatkan efisiensi proses rekrutmen, memudahkan pencarian dan pelamaran pekerjaan bagi calon karyawan, serta memperbaiki pengalaman pengguna baik dari sisi pelamar maupun tim HR. Tugas penulis dalam proyek ini mencakup seluruh proses redesain, dimulai dari memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna, menganalisis masalah yang dihadapi pengguna, mengembangkan ide-ide solusi, merancang *design system*, membuat prototipe, hingga mendampingi pengguna dalam pengujian menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)* dan *usability testing*.
- c. Membuat halaman promo pada proyek YADA. YADA adalah sebuah platform *e-commerce* yang menyediakan bahan bangunan khusus untuk wilayah Yogyakarta. Sama seperti proyek *Vote Room*, penulis bergabung ketika proyek ini sedang berjalan, sehingga penulis hanya perlu membuat desain halaman promo sesuai dengan *design system* yang sudah ditentukan.
- d. Membuat desain untuk aplikasi HRIS. HRIS merupakan aplikasi internal *GeekGarden* yang berfungsi untuk manajemen karyawan mulai dari presensi, perizinan, hingga slip gaji. Proyek ini dikerjakan bersama dengan mentor *UI/UX Designer*, dimana mentor bertanggung jawab membuat *design system* dan penulis bertugas membuat keseluruhan

desain antarmuka mulai dari halaman *home*, halaman presensi, halaman perizinan, halaman permohonan slip gaji, halaman kalender, dan halaman profil.

- e. Melakukan redesain pada *landing page* milik GeekGarden. *Landing page* adalah sebuah halaman *website* yang digunakan untuk tujuan tertentu ditandai dengan satu atau dua tombol *Call-to-action* (CTA). Tujuan proyek ini adalah untuk memperkenalkan GeekGarden kepada khalayak luas. Tugas penulis dalam proyek ini adalah membuat desain *high-fidelity* untuk *landing page* tersebut.

Ringkasan pelaksanaan seluruh aktivitas yang dilakukan selama magang dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Ringkasan Pelaksanaan Aktivitas Magang

Bulan	Minggu Ke-	Aktivitas
September	3	Perkenalan dan Persiapan
	4	Proyek <i>Vote Room</i>
Oktober	1	Mulai Pengerjaan Proyek <i>JoinGeek</i>
	2	
	3	
	4	Proyek YADA
	5	
November	1	Mulai Pengerjaan Proyek <i>JoinGeek</i> Admin
	2	
	3	
	4	
Desember	1	Proyek HRIS, Revisi Proyek <i>JoinGeek</i> dan <i>JoinGeek</i> Admin
	2	
	3	
	4	
Januari	1	Proyek <i>Website</i> GeekGarden, Revisi Proyek <i>JoinGeek</i> dan <i>JoinGeek</i> Admin
	2	
	3	
	4	
Februari	1	Revisi Proyek <i>JoinGeek</i> dan <i>JoinGeek</i> Admin
	2	

	3	
	4	
Maret	1	Revisi Proyek <i>JoinGeek</i> dan <i>JoinGeek</i>
	2	Admin

Proyek yang diajukan dalam laporan tugas akhir ini adalah proyek *JoinGeek* dan *JoinGeek* Admin karena proyek tersebut memiliki kompleksitas yang tinggi dan relevansi yang signifikan dengan peran penulis sebagai *UI/UX Designer*. Selain itu, kontribusi penulis pada proyek ini juga lebih besar dari proyek lainnya. Penulis terlibat dalam semua tahap desain, mulai dari riset pengguna hingga pengujian dan iterasi desain. Selain itu, sebagian besar waktu pengerjaan selama magang juga dihabiskan pada proyek ini, menjadikannya fokus utama dalam laporan ini.

### 1.3 Tujuan

Tujuan dilakukannya redesain *JoinGeek* dan *JoinGeek* Admin adalah untuk menghasilkan tampilan yang baru pada *JoinGeek* dan *JoinGeek* Admin serta membandingkan hasil pengujian pengalaman pengguna *JoinGeek* Admin sebelum dan sesudah proses redesain dilakukan.

### 1.4 Manfaat

Manfaat dilakukannya proses redesain *JoinGeek* dan *JoinGeek* Admin adalah menghasilkan desain baru dan memberikan pengalaman yang lebih memuaskan untuk pengguna. Selain itu, juga untuk mengetahui efektivitas desain baru *JoinGeek* Admin berdasarkan hasil pengujian pengalaman pengguna, sehingga dapat dijadikan dasar untuk pengembangan selanjutnya.

### 1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memudahkan dan memberikan gambaran umum dalam memahami laporan tugas akhir yang dikerjakan. Sistematika penulisan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut:

#### a. Bab 1: Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, ruang lingkup magang, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan laporan tugas akhir.

b. Bab 2: Landasan Teori

Bab ini berisi pembahasan beberapa teori yang berkaitan dengan redesain antarmuka *website* lowongan kerja dan evaluasi *user experience*.

c. Bab 3: Pelaksanaan Magang

Bab ini berisi tahapan proses serta hasil perancangan redesain *JoinGeek* dan *JoinGeek Admin* menggunakan pendekatan *design thinking* dan pengujian pengalaman pengguna *JoinGeek Admin* menggunakan metode UEQ dan *usability testing*.

d. Bab 4: Refleksi Pelaksanaan Magang

Bab ini berisi manfaat yang telah diperoleh penulis selama melaksanakan kegiatan magang di GeekGarden.

e. Bab 5: Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh hasil pengerjaan tugas akhir, serta saran untuk pengembangan selanjutnya agar dapat terlaksana dengan lebih baik.

## BAB II

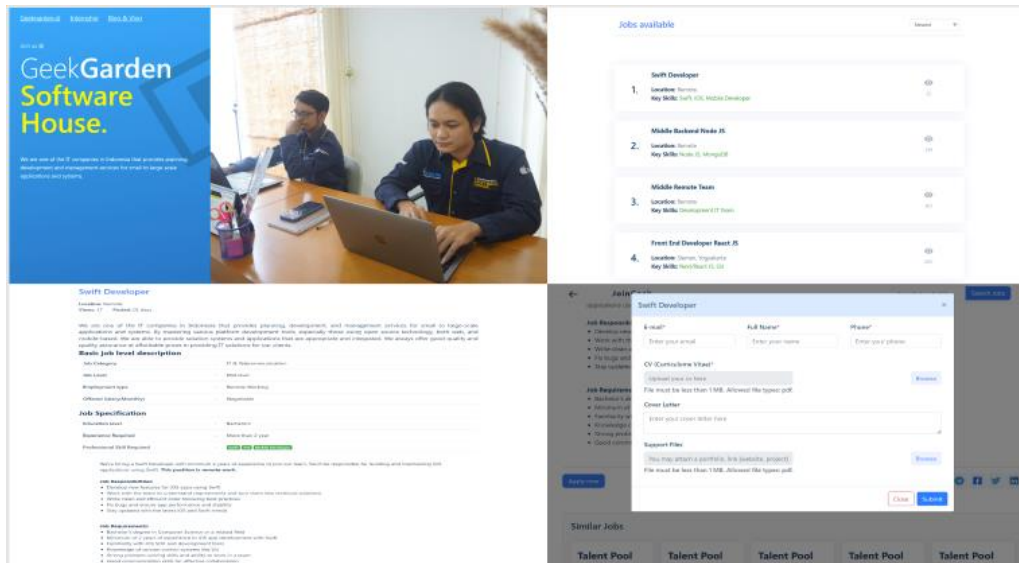
### LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 *Website Lowongan Kerja*

*Website* lowongan kerja merupakan platform *online* yang dirancang untuk memfasilitasi proses rekrutmen secara digital. Calon karyawan tidak perlu datang langsung ke perusahaan, melainkan cukup melamar melalui *website* yang disediakan, sehingga memudahkan dan mempercepat proses perekrutan. Menurut Monavarian et al. (2010), perekrutan *online* adalah proses perekrutan melalui situs web perusahaan atau situs pekerjaan komersial yang mempromosikan peluang kerja dan mengumpulkan informasi calon karyawan. Dalam era digital ini, *website* lowongan kerja menjadi sangat penting karena menyediakan akses yang luas dan mudah bagi para pencari kerja untuk menemukan peluang pekerjaan yang sesuai dengan kualifikasi dan minat mereka. Teoh et al. (2013) menyatakan bahwa terdapat tiga faktor penting yang mempengaruhi persepsi pencari kerja melalui rekrutmen *online*, yaitu *user friendliness*, *information provision*, dan *website usability*. Hal tersebut harus dimaksimalkan oleh perusahaan agar para pencari kerja tertarik untuk mengirim aplikasi lamarannya melalui sistem rekrutmen *online* yang disediakan perusahaan.

#### 2.2 *Website JoinGeek*

*JoinGeek* merupakan *website* milik GeekGarden yang berfungsi sebagai platform bagi pencari kerja untuk menemukan lowongan pekerjaan di GeekGarden. *Website* ini didesain untuk mempermudah pencari kerja dalam mengakses informasi lowongan pekerjaan yang tersedia di GeekGarden dan memungkinkan mereka untuk mengirimkan lamaran secara *online*. Tujuan utama *JoinGeek* adalah memberikan pengalaman pengguna yang lebih efisien bagi pencari kerja, sehingga mereka dapat dengan mudah menemukan dan melamar pekerjaan yang sesuai dengan kualifikasi dan minat mereka. Beberapa tampilan dari *website JoinGeek* dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Tampilan Website JoinGeek

### 2.3 JoinGeek Admin

JoinGeek Admin merupakan sebuah *dashboard* yang dirancang khusus untuk membantu tim *Human Resources* (HR) di GeekGarden dalam memanajemen lowongan pekerjaan dan proses rekrutmen karyawan. *Dashboard* ini membantu tim (HR) dalam membuat, mengedit, dan menghapus lowongan pekerjaan secara *online*. Selain itu, mereka juga dapat mengorganisir proses seleksi calon karyawan GeekGarden, mulai dari penilaian berkas hingga tahap seleksi selanjutnya. Beberapa tampilan dari JoinGeek Admin dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Tampilan JoinGeek Admin

## 2.4 User Interface

*User Interface* (UI) adalah rangkaian komponen sistem interaktif yang dapat memberikan informasi dan alat kontrol kepada pengguna untuk menyelesaikan tugas tertentu (ISO, 2020). *User interface* berfungsi sebagai jembatan antara pengguna dan teknologi, yang memungkinkan pengguna untuk melihat informasi dan mengendalikan aktivitas yang terjadi pada layar. *User interface* terdiri dari elemen-elemen seperti warna, huruf, tata letak, ikon, ilustrasi, dan navigasi yang mempengaruhi cara pengguna berinteraksi dengan suatu platform (Amimah, 2021). Tujuan utama dari *user interface* adalah membuat pengguna dapat menggunakan produk dengan mudah dan efektif. Desain UI yang baik dapat membuat produk terlihat lebih menarik dan mudah dipahami oleh pengguna tanpa usaha yang berlebihan saat digunakan (Hanifa, 2022). Menurut Schlatter dan Levinson (2013), ada beberapa komponen desain yang memiliki pengaruh signifikan pada sebuah aplikasi, yaitu:

- a. *Consistency*: Menggunakan elemen desain yang seragam di seluruh produk atau layanan digital dapat mengurangi kebingungan dan meningkatkan pemahaman pengguna.
- b. *Hierarchy*: Mengatur elemen-elemen desain untuk menyoroti informasi yang paling penting terlebih dahulu, membantu pengguna tetap fokus pada hal-hal yang relevan dan memudahkan navigasi.
- c. *Personality*: Menekankan pada bagaimana desain visual dapat mencerminkan identitas atau kepribadian merek, memberikan pengalaman yang konsisten dengan citra yang diinginkan.
- d. *Layout*: Menyusun elemen-elemen desain seperti teks, gambar, dan ruang kosong untuk menciptakan tata letak yang mudah dipahami dan menarik.
- e. *Type*: Menggunakan jenis huruf yang tepat dapat meningkatkan keterbacaan, menyoroti hierarki, dan menciptakan suasana yang sesuai dengan tujuan desain.
- f. *Color*: Mengatur strategi penggunaan warna yang efektif untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan merek atau tujuan desain, serta memperkuat hierarki informasi.
- g. *Imagery*: Mengatur pemilihan gambar yang relevan dan berkualitas untuk mendukung pesan atau konten, serta memperkuat kesan visual secara keseluruhan.
- h. *Control and Affordances*: Mengatur desain elemen kontrol seperti tombol dan menu untuk meningkatkan interaksi dengan sistem pada sebuah layar.

## 2.5 User Experience

*User Experience* (UX) adalah gabungan dari apa yang dirasakan dan bagaimana pengguna merespon setelah menggunakan suatu sistem, produk, atau layanan (ISO, 2020). UX mencakup elemen-elemen seperti respon emosional, persepsi, tingkat kepuasan, dan efisiensi saat menggunakan suatu produk. UX berfokus pada menciptakan pengalaman yang memuaskan dan bermakna bagi pengguna. Seluruh tindakan yang dilakukan oleh pengguna saat berinteraksi dengan sistem akan mengarah pada penilaian tentang pengalaman pengguna. Tetapi ada beberapa faktor yang memiliki dampak pada bagaimana pengalaman pengguna dinilai, menurut Morville dan Sullenger (2010) terdapat tujuh faktor yang dapat mempengaruhi UX yang dikenal dengan UX *Honeycomb*, yaitu:

- a. *Useful*: Produk harus bermanfaat dan memenuhi kebutuhan pengguna.
- b. *Usable*: Produk harus mudah digunakan oleh pengguna tanpa usaha berlebih saat digunakan.
- c. *Desirable*: Produk dapat meningkatkan emosional pengguna untuk berinteraksi dengan desain visual produk.
- d. *Findable*: Pengguna harus dapat dengan mudah untuk menemukan informasi yang mereka cari dalam produk.
- e. *Credible*: Penting untuk membangun kepercayaan pengguna dengan menyediakan informasi yang akurat, transparan, dan relevan.
- f. *Valuable*: Produk harus memberikan nilai yang jelas bagi pengguna, baik dalam bentuk kepuasan, efisiensi, atau manfaat lainnya.
- g. *Accessible*: Produk harus dapat digunakan oleh semua pengguna.

Untuk mengukur *user experience* suatu sistem terdapat beberapa metode yang dapat digunakan tergantung tujuan pengukuran. Seperti metode *System Usability Scale* (SUS) merupakan metode pengukuran UX yang menggunakan kuesioner sederhana yang terdiri dari 10 pertanyaan untuk menilai kegunaan sistem secara keseluruhan. Tujuannya untuk mendapatkan gambaran umum tentang persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan sistem. Kemudian metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) merupakan metode yang menggunakan kuesioner dengan 26 pernyataan yang mencakup berbagai aspek pengalaman pengguna seperti daya tarik, pragmatis, dan hedonis. Tujuannya untuk mendapatkan umpan balik yang lebih mendalam dan terstruktur tentang berbagai elemen yang dapat mempengaruhi UX berdasarkan pendekatan UEQ. Selanjutnya, terdapat metode *Usability Testing* yang melibatkan evaluasi sistem menggunakan pendekatan langsung dari pengguna dalam

menyelesaikan tugas-tugas tertentu untuk mengetahui perspektif dari calon pengguna. Tujuannya untuk mengidentifikasi potensi masalah kegunaan dan memahami kebiasaan pengguna saat mereka berinteraksi dengan sistem. Selain itu juga terdapat metode *Heuristic Evaluation* yang memerlukan ahli dalam pengujiannya, metode ini mengidentifikasi kesalahan sistem yang tidak sesuai dengan sepuluh prinsip desain interaksi menurut Nielsen (1990). Oleh karena itu, untuk mengevaluasi *user experience* suatu sistem, penting untuk memilih metode evaluasi yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

## 2.6 Design Thinking

Metode *design thinking* adalah metode pendekatan yang berfokus pada perspektif pengguna untuk mengatasi masalah dan menciptakan inovasi baru. Metode ini melibatkan proses iteratif yang bertujuan memahami kebutuhan pengguna, mendefinisikan masalah, dan menemukan solusi praktis. Dengan berpusat pada kebutuhan pengguna, pendekatan ini memungkinkan tim untuk mengembangkan dan menguji berbagai konsep hingga menemukan solusi terbaik (Rohmah et al., 2023). *Design thinking* terdiri dari lima tahapan, yaitu:

a. *Empathize*

*Empathize* adalah tahap memahami kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh pengguna. Metode yang biasa digunakan pada tahap ini adalah wawancara, survei, dan observasi.

b. *Define*

*Define* adalah tahap mengidentifikasi masalah yang telah didapat dari tahap *empathize*. Data yang telah terkumpul kemudian akan dianalisis untuk menghasilkan informasi yang relevan untuk membantu dalam merumuskan masalah secara lebih spesifik.

c. *Ideate*

*Ideate* adalah tahap menghasilkan ide sebanyak mungkin untuk memecahkan masalah yang telah didefinisikan pada tahap *define*. Pada tahap ini biasa akan dilakukan *brainstorming* untuk dan menghasilkan solusi yang inovatif.

d. *Prototyping*

*Prototyping* adalah tahap membuat rancangan awal dari solusi yang sudah dibuat dan dipilih pada tahap *ideate*. Tujuannya adalah untuk mengeksplorasi bagaimana solusi yang telah dipilih dan diterapkan dalam praktik langsung guna mendapatkan umpan balik awal.

e. *Testing*

*Testing* adalah tahap pengujian prototipe dengan melibatkan pengguna untuk mengevaluasi efektivitas dari solusi yang dipilih. Pada penelitian kali ini akan

menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *usability testing* untuk pengujian prototipe.

## 2.7 *User Experience Questionnaire*

*User Experience Questionnaire* (UEQ) merupakan salah satu alat penilaian yang digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna pada suatu produk atau layanan. Metode ini dapat menilai perasaan pengguna, kesan, dan sikap saat menggunakan suatu produk atau sistem dengan mengukur berbagai aspek. UEQ didesain dengan 26 pernyataan yang memungkinkan pengguna memberikan skor 1 hingga 7, kuesioner UEQ dapat dilihat pada Gambar 2.3. UEQ membagi pengalaman pengguna ke dalam tiga kategori utama: pragmatis (*pragmatic*), daya tarik (*attractiveness*), dan hedonis (*hedonic*). Kategori-kategori ini kemudian dibagi lagi menjadi enam dimensi yang menjadi landasan dalam mengukur pengalaman pengguna secara menyeluruh (Schrepp, 2023), yaitu:

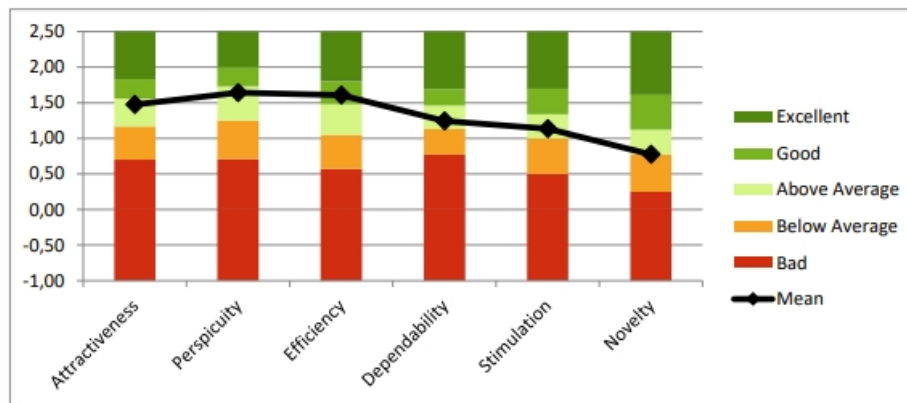
- a. Daya tarik (*attractiveness*): Mengukur seberapa menarik dan menggugah minat produk atau layanan bagi pengguna.
- b. Stimulasi (*stimulation*): Menilai seberapa banyak produk atau layanan dapat merangsang dan memotivasi pengguna untuk berinteraksi lebih lanjut.
- c. Ketepatan (*dependability*): Mengukur seberapa handal dan dapat diandalkan produk atau layanan dalam memberikan fungsi dan performa yang diharapkan.
- d. Efisiensi (*efficiency*): Mengevaluasi seberapa mudah pengguna dapat menggunakan produk atau layanan tersebut dan mencapai tujuan mereka.
- e. Kejelasan (*perspicuity*): Menilai seberapa jelas dan mudah dimengerti informasi yang disajikan dalam produk atau layanan.
- f. Kebaruan (*novelty*): Mengukur sejauh mana produk atau layanan memberikan pengalaman yang baru dan menyegarkan bagi pengguna.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2
kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	3
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4
bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	7
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8
cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	9
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	10
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung	11
baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	12
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana	13
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menggembirakan	14
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	15
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman	16
aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	17
memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	efisien	20
jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan	21
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis	22
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan	23
atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24
ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif	26

Gambar 2.3 Kuesioner UEQ

Sumber gambar: Schrepp (2023)

Informasi yang terkumpul kemudian diproses dan dianalisis menggunakan UEQ *data analysis tool*. Tujuan pengolahan ini adalah untuk mengevaluasi nilai rata-rata dari setiap dimensi yang diuji. Selain itu, nilai rata-rata juga akan dibandingkan dengan grafik *benchmark* yang terdapat pada Gambar 2.4. Hal ini bertujuan untuk menilai kualitas sistem yang sedang diuji dengan standar atau referensi yang digunakan dalam metode UEQ, serta membandingkannya dengan sistem lain yang telah diuji sebelumnya dengan metode UEQ. Perbandingan ini mengklasifikasikan kualitas suatu sistem atau produk menjadi lima kategori, yaitu *excellent*, *good*, *above average*, *below average*, dan *bad*. Detail interval dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Gambar 2.4 Contoh Grafik *Benchmark UEQ*

Sumber gambar: Schrepp (2023)

Tabel 2.1 Interval *Benchmark UEQ*

Sumber tabel: Schrepp (2023)

Dimensi	<i>Attractiveness</i>	<i>Perspicuity</i>	<i>Efficiency</i>	<i>Dependability</i>	<i>Stimulation</i>	<i>Novelty</i>
<i>Excellent</i>	$\geq 1,84$	$\geq 2$	$\geq 1,88$	$\geq 1,7$	$\geq 1,7$	$\geq 1,6$
<i>Good</i>	$\geq 1,58$ $< 1,84$	$\geq 1,73$ $< 2$	$\geq 1,5$ $< 1,88$	$\geq 1,48$ $< 1,7$	$\geq 1,35$ $< 1,7$	$\geq 1,12$ $< 1,6$
<i>Above Average</i>	$\geq 1,18$ $< 1,58$	$\geq 1,2$ $< 1,73$	$\geq 1,05$ $< 1,5$	$\geq 1,14$ $< 1,48$	$\geq 1$ $< 1,35$	$\geq 0,7$ $< 1,12$
<i>Below Average</i>	$\geq 0,69$ $< 1,18$	$\geq 0,72$ $< 1,2$	$\geq 0,6$ $< 1,05$	$\geq 0,78$ $< 1,14$	$\geq 0,5$ $< 1$	$\geq 0,16$ $< 0,7$
<i>Bad</i>	$< 0,69$	$< 0,72$	$< 0,6$	$< 0,78$	$< 0,5$	$< 0,16$

## 2.8 Usability Testing

*Usability testing* adalah metode yang digunakan untuk mengevaluasi seberapa mudah pengguna dapat menggunakan produk, sistem, atau layanan untuk mencapai tujuan mereka. Metode ini biasanya melibatkan tugas-tugas yang harus dilakukan oleh pengguna, dengan mengukur waktu, kesalahan, dan tingkat kepuasan selama proses tersebut (Sauro & Lewis, 2012). Tujuan utama *usability testing* adalah untuk menemukan masalah pada desain sejak awal, dan mengetahui kebiasaan pengguna. Terdapat beberapa parameter dalam *usability testing* (Rahmatina & Ratnasari, 2022):

a. *Success rate*

*Success rate* adalah indikator yang digunakan untuk mengukur sejauh mana pengguna berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan dalam skenario tugas. Terdapat beberapa kriteria yang digunakan untuk mengukur *success rate* (Pramono et al., 2019):

1. Berhasil (B): Mengindikasikan bahwa responden berhasil menyelesaikan tugas dalam skenario yang diberikan tanpa kesalahan.
2. Sebagian Berhasil (SB): Mengindikasikan bahwa responden dapat menyelesaikan tugas dalam skenario, namun terjadi kesalahan selama proses tersebut.
3. Gagal (G): Mengindikasikan bahwa responden tidak berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan.

Perhitungan *success rate* dapat dilakukan dengan persamaan (2.1).

$$\text{Success rate} = \frac{\text{Success} + (\text{Partial success} \times 0.5)}{\text{Total Task}} \times 100\% \quad (2.1)$$

*Success rate* : Tingkat keberhasilan pengguna.

*Success* : Total jumlah tugas yang berhasil diselesaikan oleh pengguna.

*Partial success* : Total jumlah tugas yang sebagian berhasil diselesaikan oleh pengguna.

*Total task* : Jumlah total tugas yang diberikan kepada pengguna selama pengujian.

b. *Efficiency*

Pengukuran *efficiency* dilakukan dengan memperhatikan durasi waktu yang dibutuhkan oleh responden dalam menyelesaikan skenario tugas yang diberikan. Perhitungan *efficiency* dapat dilakukan dengan persamaan (2.2).

$$\text{Time Based Efficiency} = \frac{\sum_J^R \sum_{i=1}^N \frac{N_{ij}}{t_{ij}}}{NR} \times 100\% \quad (2.2)$$

$J$  : Jumlah tugas atau pekerjaan yang harus diselesaikan.

$R$  : Jumlah responden.

$N_{ij}$  : Hasil tugas ke  $i$  yang dilakukan oleh responden  $j$ .

$t_{ij}$  : Waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas  $i$  oleh responden  $j$ .

c. *Error rate*

Evaluasi tingkat *error* dilakukan dengan menghitung jumlah kesalahan yang terjadi saat responden mengerjakan skenario tugas. Perhitungan *error rate* dilakukan dengan persamaan (2.3).

$$\text{Error rate} = \frac{\text{Total kesalahan}}{\text{Total kesempatan}} \times 100\% \quad (2.3)$$

Total kesalahan : Jumlah kesalahan yang didapati ketika responden berinteraksi dengan sistem.

Total kesempatan : Jumlah kesempatan yang diberikan kepada responden untuk menyelesaikan skenario tugas.

d. *User's Subject Satisfaction*

*User's Subject Satisfaction* digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna ketika berinteraksi dengan sistem. Kepuasan pengguna merupakan aspek penting dalam evaluasi *usability*, karena mencerminkan bagaimana perasaan dan pandangan pengguna terhadap pengalaman mereka. Pengguna yang puas cenderung merasa bahwa sistem tersebut mudah digunakan, efektif, dan memenuhi kebutuhan mereka. Metode yang digunakan dalam pengukuran ini adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ).

## 2.9 Tinjauan Pustaka

Evaluasi pengalaman pengguna dapat dilakukan dengan berbagai pendekatan seperti wawancara, kuesioner, pengamatan secara langsung, dan metode lainnya. Pendekatan-pendekatan ini memberikan fleksibilitas untuk memperoleh wawasan mendalam mengenai pengalaman pengguna, baik dari perspektif verbal, respon tertulis, maupun observasi langsung terhadap interaksi pengguna dengan produk atau layanan. Dalam konteks penelitian ini, pencarian literatur dilakukan menggunakan Google Scholar dengan menggunakan kata kunci “UX website lowongan kerja”, “*usability* lowongan kerja”, dan “UEQ lowongan kerja” dengan rentang waktu dari tahun 2019 hingga 2024. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rahayu dan Indrati (2024) terhadap platform portal kerja KitaLulus, metode pengujian yang digunakan adalah *usability testing* dengan teknik *Website Usability Evaluation Tools* (WEBUSE). Metode ini menggunakan kuesioner untuk menilai empat kategori yaitu *Content, Organization and Readability, Navigation and Link, Design User Interface*, dan *Performance and Effectiveness*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kinerja portal KitaLulus dan mengetahui sejauh mana kesesuaian dengan kebutuhan pengguna. Selanjutnya, antarmuka KitaLulus diredesain berdasarkan masukan dan pengalaman pengguna. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai *usability* dari keempat kategori. Sebelum dilakukan redesain, rata-rata dari nilai *usability* adalah 0,733 yang dikategorikan pada tingkat “*Good*”. Setelah dilakukan redesain, berdasarkan evaluasi dan masukan dari pengguna, rata-rata nilai *usability* meningkat sebesar 0,144 menjadi 0,877 yang masuk pada kategorikan tingkat “*Excellent*”.

Penelitian yang menggunakan metode *usability testing* juga dilakukan oleh Kusuma et al. (2023) yang meneliti aplikasi *Hi Jobs!* dengan menggunakan teknik *Performance Measurement* dan *Concurrent Think Aloud*. Teknik *Performance Measurement* melibatkan pengamatan langsung terhadap interaksi pengguna dengan sistem melalui serangkaian skenario, sementara *Concurrent Think Aloud* digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna melalui wawancara interaktif. Kombinasi kedua teknik ini memungkinkan pengukuran pada efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna aplikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Hi Jobs!* mencapai efektivitas yang tinggi dengan tingkat keberhasilan tugas mencapai 96% untuk partisipan mahir dan 89% untuk partisipan pemula, menunjukkan aplikasi tersebut sudah efektif. Namun, terdapat beberapa skenario yang memakan waktu lama bagi partisipan untuk menyelesaikannya, yang mengakibatkan tingkat efisiensi menjadi kurang memuaskan. Oleh karena itu, perbaikan pada beberapa fitur diperlukan untuk meningkatkan kepuasan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Selain itu Tutik dan Rosadi (2022) juga menerapkan *usability testing* untuk menguji aplikasi *Tracer Study* Alumni SMK Negeri 1 Sukorejo. Aplikasi ini bertujuan sebagai sistem informasi untuk mencatat dimana alumni bekerja, dan menyediakan portal lowongan kerja bagi alumni yang membutuhkan. Hasil dari *usability testing* menunjukkan beberapa nilai penting: *learnability* mencapai 97,14%, *time-based efficiency* mencapai 0,018 *goals/sec*, *overall relative* mencapai 87,9%, dan *error rate* mencapai 5%. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa aplikasi tersebut memberikan pengalaman yang mudah dipahami bagi pengguna, efisiensi waktu yang baik, kinerja secara keseluruhan yang memuaskan, dan minimnya kesalahan dalam penggunaannya.

Selanjutnya merupakan penelitian milik Pratama et al. (2023) yang melakukan analisis pengalaman pengguna pada *website* Pusat Pengembangan Karir Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. *Website* ini berfungsi sebagai monitoring dan evaluasi kualitas lulusan perguruan tinggi. Selain itu, *website* ini juga berperan sebagai pusat informasi

mengenai lowongan pekerjaan. Penelitian ini menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam dimensi *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, dan *stimulation* memiliki kategori penilaian “*Excellent*”, dan pada dimensi *novelty* memiliki kategori penilaian “*Good*”. Temuan tersebut menunjukkan perlunya evaluasi dan perbaikan khusus pada dimensi *novelty* atau kebaruan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

Penelitian lain dilakukan oleh Pragowoaji et al. (2023). Penelitian ini menguji pengalaman pengguna pada *website* CDC milik Universitas XYZ menggunakan metode UEQ. *Website* CDC ini dirancang khusus untuk memberikan informasi seputar pasar kerja dan pengembangan karir kepada mahasiswa dan alumni. Hasil dari pengujian UEQ menunjukkan nilai-nilai berikut: daya tarik (0,99), efisiensi (0,83), kejelasan (1,21), ketepatan (1,12), kebaruan (-0,37), dan stimulasi (0,74). Selain itu, wawancara dengan pengguna juga mengungkapkan bahwa jumlah dan variasi informasi lowongan kerja di *website* CDC masih kurang banyak, serta kurangnya aspek kebaruan dalam tampilan *website*. Temuan ini menyoroti kebutuhan untuk melakukan evaluasi dan peningkatan pada aspek kebaruan dan stimulasi dalam *website*.

Roudhotul Rohma et al. (2023) melakukan pengembangan pada aplikasi pencari kerja *GetJob*. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa aplikasi ini masih memiliki beberapa kekurangan yang mengakibatkan UX yang kurang efisien dan efektif. Misalnya, ditemukan bahwa aplikasi tidak memiliki fitur untuk menghubungkan perusahaan dengan calon pelamar kerja, tidak dapat membagikan informasi pekerjaan ke platform lain, serta tidak dapat menyimpan pekerjaan yang diinginkan. Oleh karena itu, peneliti melakukan pembaruan terhadap kekurangan-kekurangan tersebut dan menguji kualitas UX dengan metode *System Usability Scale* (SUS). SUS merupakan metode pengujian UX yang menggunakan kuesioner dengan sepuluh pertanyaan dan dengan skala 1-5 poin. Dalam pengujian ini, terdapat 59 responden yang berpartisipasi. Hasil pengujian menunjukkan skor SUS yang dihasilkan adalah 75,4 yang artinya tingkat kegunaan di atas rata-rata. Berdasarkan skala peringkat persentil, aplikasi *GetJob* mendapat peringkat persentil ke-60 dengan kategori “*Acceptable*”, dan dalam skala *grade*, aplikasi memperoleh *Grade B*. Hal ini mengindikasikan bahwa aplikasi *Getjob* berjalan baik dalam penggunaannya, namun masih memiliki ruang untuk peningkatan lebih lanjut. Tabel 2.2 merupakan ringkasan penjelasan dari penelitian-penelitian yang telah dijelaskan di atas.

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

Peneliti, Tahun	Metode	Objek Penelitian	Hasil (Cakupan Penilaian)
Kusuma et al. (2023)	<i>Usability testing</i>	Aplikasi Pencari Kerja <i>Hi Jobs!</i>	Rata-rata dari nilai <i>usability</i> sebelum redesain adalah 0,733 ( <i>good</i> ). Rata-rata nilai <i>usability</i> setelah redesain meningkat sebesar 0,144 menjadi 0,877 ( <i>excellent</i> ).
Rahayu & Indrati (2024)	<i>Usability testing</i>	Portal kerja KitaLulus	Nilai efektivitas mencapai 96% untuk partisipan mahir dan 89% untuk partisipan pemula.
Tutik & Rosadi (2022)	<i>Usability testing</i>	Aplikasi <i>Tracer Study</i> Alumni SMK Negeri 1 Sukorejo (yang juga berfungsi sebagai sistem informasi lowongan kerja)	Nilai <i>learnability</i> mencapai 97,14%, <i>time-based efficiency</i> mencapai 0,018 <i>goals/sec</i> , <i>overall relative</i> mencapai 87,9%, dan <i>error rate</i> mencapai 5%.
Pratama et al. (2023)	UEQ	<i>Website</i> Pusat Pengembangan Karir Universitas Pembangunan “Veteran” Jawa Timur	Dimensi <i>attractiveness</i> , <i>perspicuity</i> , <i>efficiency</i> , <i>dependability</i> , dan <i>stimulation</i> memiliki kategori penilaian “ <i>Excellent</i> ”, dan pada dimensi <i>novelty</i> memiliki kategori penilaian “ <i>Good</i> ”.
Pragowoaji et al. (2023)	UEQ	<i>Website</i> Pengembangan Karir Universitas XYZ	Nilai daya tarik (0,99), efisiensi (0,83), kejelasan (1,21), ketepatan (1,12), kebaruan (-0,37), dan stimulasi (0,74). Selain itu, jumlah, variasi informasi lowongan kerja, dan tampilan di <i>website</i> CDC masih kurang.
Rohma et al. (2023)	SUS	Aplikasi Pencari Kerja <i>GetJob</i>	Poin SUS 75,4 dengan tingkat persentil ke-60 dengan kategori “ <i>Acceptable</i> ”, dan dalam skala <i>grade</i> memperoleh <i>Grade B</i> .

Penelitian sebelumnya menggunakan metode UEQ, *usability testing*, dan SUS untuk menguji *User Experience* (UX) pada beberapa platform yang menyediakan informasi lowongan kerja, termasuk portal lowongan kerja, aplikasi *tracer study*, dan *website* pengembangan karir. Metode UEQ menggunakan kuesioner dengan 26 pernyataan dan skala 1-7 untuk mengevaluasi produk atau layanan berdasarkan tiga kategori: *attractiveness*, *pragmatic quality*, dan *hedonic quality*. Kategori-kategori ini kemudian dibagi lagi menjadi enam dimensi: *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. Metode *usability testing* melibatkan pengamatan terhadap sekelompok pengguna saat mereka mencoba menyelesaikan skenario tugas, dengan fokus penilaian pada *success rate*, *efficiency*, dan *error rate*. Sedangkan metode SUS menggunakan kuesioner dengan sepuluh pernyataan dan skala 1-5 untuk mengukur kepuasan pengguna.

Berdasarkan landasan teori dan penelitian sebelumnya, penelitian ini akan menggunakan metode UEQ dan *usability testing* untuk menguji UX pada *dashboard JoinGeek Admin*. Pemilihan metode UEQ didasarkan pada kemampuannya untuk memberikan evaluasi yang lebih jelas dengan menilai enam dimensi UX menurut metode UEQ. Metode ini memungkinkan identifikasi perbaikan yang lebih tepat pada aspek-aspek yang membutuhkan evaluasi atau perbaikan. Sedangkan, metode SUS hanya memberikan nilai kepuasan pengguna pada akhir pengujian tanpa memberikan informasi mendalam tentang aspek-aspek spesifik yang perlu diperbaiki. Selain menggunakan metode UEQ, penelitian ini juga menggunakan metode *usability testing* untuk mengidentifikasi masalah-masalah kegunaan pada sistem. Metode ini dipilih karena dapat melibatkan pengguna secara langsung dengan prototipe, sehingga pengguna dapat merasakan pengalaman seperti menggunakan sistem yang sebenarnya. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami kebiasaan dan perilaku pengguna saat berinteraksi langsung dengan sistem. Tujuan dari digunakan dua metode ini adalah untuk membandingkan UX antara versi sebelum dan sesudah redesain, dengan harapan dapat memberikan gambaran mengenai perbedaan UX di kedua versi tersebut dan hasil dari pengujian ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan sistem selanjutnya.

## BAB III

### PELAKSANAAN MAGANG

#### 3.1 Manajemen Proyek

Tahapan manajemen proyek yang diterapkan selama proses redesain *JoinGeek* dan *JoinGeek Admin* adalah sebagai berikut:

##### 3.1.1 Inisialisasi Proyek

Tahap awal dalam manajemen proyek adalah inisialisasi proyek. Pada fase ini, dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan dan rencana pengerjaan proyek. Tugas dan tanggung jawab dibagi sesuai dengan kebutuhan proyek. Berikut adalah beberapa peran yang ditugaskan kepada pihak-pihak terkait dalam proyek ini:

- a. *Project Manager*: Bertanggung jawab mengoordinasikan seluruh kegiatan proyek, memastikan bahwa proyek berjalan sesuai jadwal, dan mengatasi hambatan yang mungkin muncul.
- b. *UI/UX Designer*: Bertugas merancang antarmuka dan pengalaman pengguna yang intuitif serta sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan memastikan bahwa desain sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.
- c. *Frontend Developer*: Mengimplementasikan desain UI/UX ke dalam kode yang dapat diakses oleh pengguna akhir, serta memastikan tampilan dan interaksi berjalan dengan baik di berbagai perangkat.
- d. *Backend Developer*: Mengelola server, *database*, dan logika bisnis dari aplikasi, serta memastikan bahwa seluruh fungsionalitas berjalan dengan lancar dan aman.

##### 3.1.2 Pendefinisian Proyek

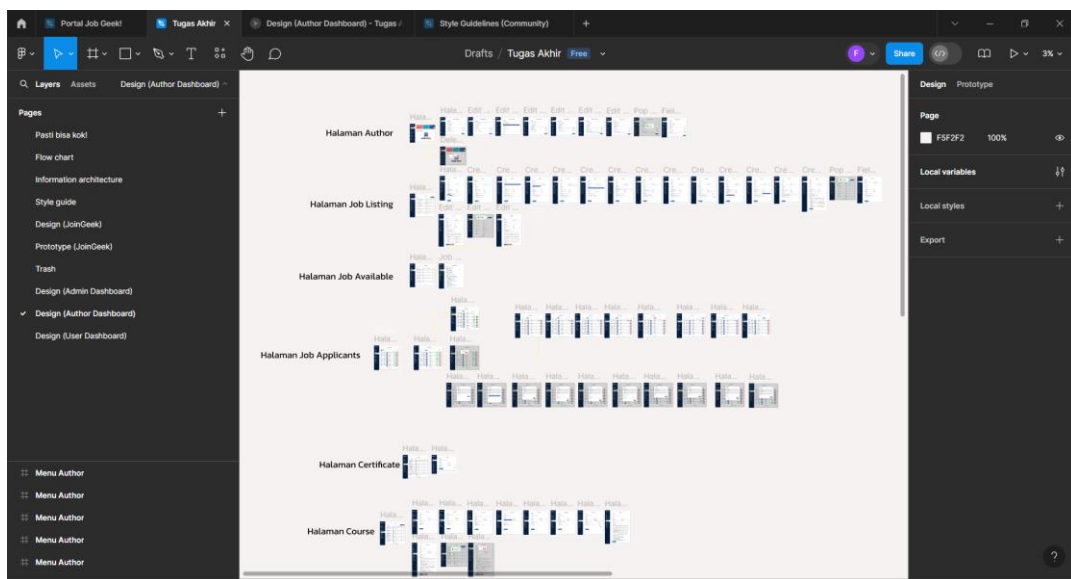
Setelah tahap inisialisasi proyek, langkah selanjutnya adalah mendefinisikan proyek redesain *JoinGeek* dan *JoinGeek Admin*. *JoinGeek* merupakan *website* yang digunakan pencari kerja untuk menemukan lowongan pekerjaan di GeekGarden. Sedangkan *JoinGeek Admin* merupakan platform yang digunakan oleh tim HR GeekGarden untuk mengelola proses rekrutmen karyawan. Redesain pada *JoinGeek* dan *JoinGeek Admin* bertujuan untuk meningkatkan antarmuka dan memperbaiki fungsionalitas yang ada, agar tetap sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### 3.1.3 Pelaksanaan Proyek

Pelaksanaan proyek *JoinGeek* dimulai pada bulan Oktober dan *JoinGeek* Admin dimulai pada bulan November dengan masing-masing durasi satu bulan untuk pengerjaan redesign awal. Selanjutnya, tahap iterasi dan perbaikan dari pengguna dan tim yang berlangsung dari bulan Desember hingga Maret. Dalam pelaksanaan proyek redesign *JoinGeek* dan *JoinGeek* Admin, beberapa *tools* digunakan untuk mendukung kegiatan desain dan kolaborasi. *Tools* yang digunakan antara lain:

#### a. Figma

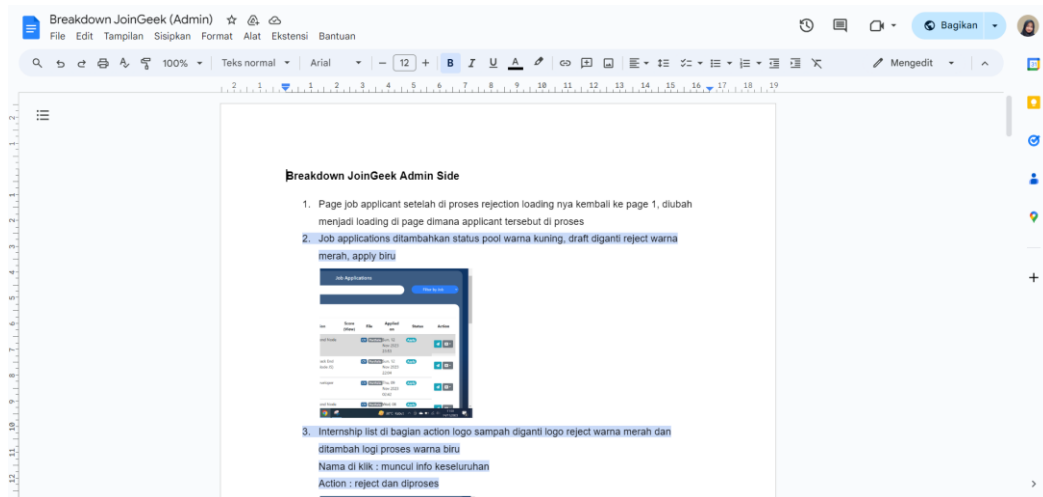
Figma merupakan *tool* yang digunakan untuk merancang antarmuka pengguna. Keunggulan Figma terletak pada kemampuannya yang memungkinkan pengerjaan desain dilakukan bersama-sama secara *real-time*, memudahkan koordinasi antar anggota tim. Desain yang dikerjakan di Figma dipantau dan dibimbing langsung oleh mentor UI/UX *Designer* GeekGarden. Tampilan Figma dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Tampilan Figma

#### b. Google Docs

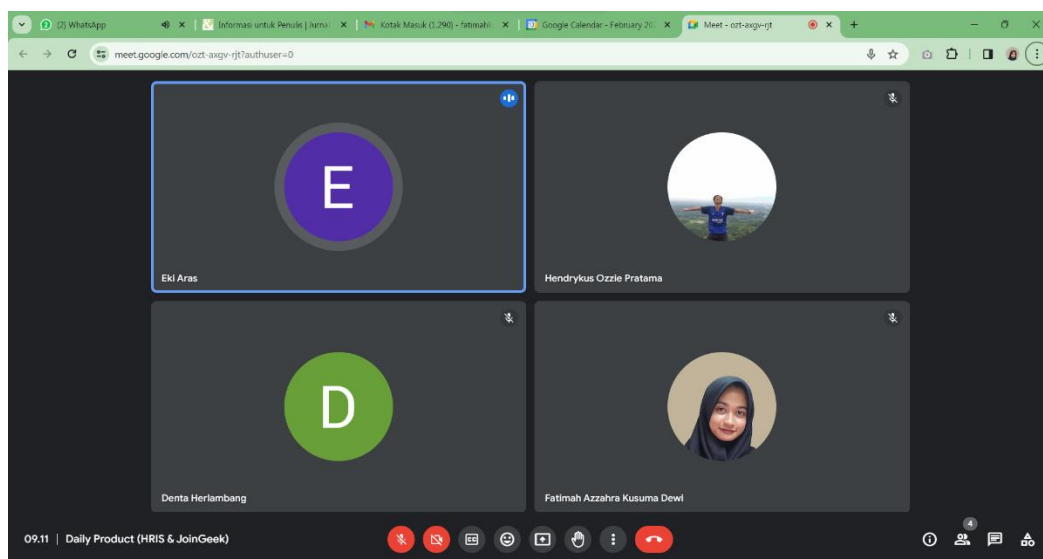
Google Docs digunakan sebagai *tool* untuk mencatat dan berkolaborasi dengan tim HR. Melalui Google Docs, peneliti dan tim HR dapat berdiskusi mengenai fitur-fitur yang ingin diubah atau ditambah oleh tim HR, serta mendokumentasikannya dengan mudah. Tampilan Google Docs dalam pengerjaan tim dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Tampilan Google Docs

c. Google Meet

Google Meet digunakan untuk melakukan pertemuan harian (*daily meetings*) yang bertujuan untuk mengevaluasi perkembangan proyek, mendiskusikan masalah yang muncul, dan merencanakan tugas-tugas berikutnya. Melalui Google Meet, semua anggota tim dapat berkomunikasi secara langsung meskipun berada di lokasi yang berbeda. Tampilan Google Meet dapat dilihat pada Gambar 3.3.

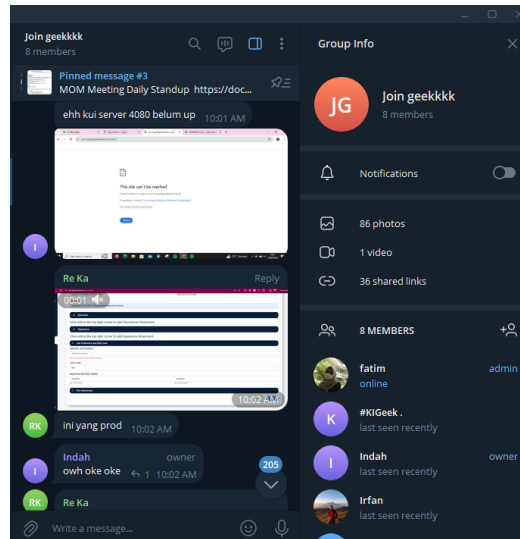


Gambar 3.3 Tampilan Google Meet

d. Telegram

Telegram digunakan sebagai media komunikasi dan koordinasi sehari-hari. Melalui platform ini, semua pihak yang terlibat dalam pengembangan *JoinGeek* dan *JoinGeek Admin* dapat tergabung dalam satu grup, memungkinkan pertukaran informasi, ide, dan

umpan balik secara cepat dan efisien. Selain itu, Telegram memudahkan penyampaian pengumuman penting dan pembaruan proyek secara *real-time*. Tampilan grup Telegram *JoinGeek* dan *JoinGeek Admin* dapat dilihat pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4 Group Telegram *JoinGeek* dan *JoinGeek Admin*

## 3.2 Design Thinking

Berikut merupakan tahapan *design thinking* yang digunakan dalam pengerjaan proyek *JoinGeek* dan *JoinGeek admin*.

### 3.2.1 Empathize

Tahap pertama dalam metode *design thinking* adalah *empathize*, tahap ini bertujuan untuk memahami kebutuhan dan masalah yang dialami pengguna. Pada tahap ini, dilakukan identifikasi masalah melalui observasi dan diskusi dengan tim *Human Resources* (HR) dari GeekGarden. Tim HR bertanggung jawab atas proyek ini karena masih berkaitan dengan proses rekrutmen karyawan, selain itu tim HR merupakan pengguna utama sistem *JoinGeek Admin*. Hasil dari pengamatan dan diskusi website *JoinGeek* dapat dilihat pada Tabel 3.1, sementara hasil dari pengamatan dan diskusi *JoinGeek Admin* dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.1 Permasalahan Utama *Website JoinGeek*

No.	Permasalahan
1.	Tampilan antarmuka yang sudah kurang menarik. Tim HR merasa desain antarmuka yang digunakan sudah kurang menarik, yang menyebabkan kurangnya daya tarik dan kenyamanan bagi calon pelamar saat menggunakan sistem.
2.	Foto di <i>landing page</i> dan logo GeekGarden yang terlalu besar dan tidak proporsional. Tim HR merasa foto yang digunakan pada <i>landing page</i> dan logo GeekGarden yang terlalu besar mengganggu dan mengurangi efisiensi pelamar dalam menemukan informasi penting.
3.	Fitur <i>highlight job</i> pada <i>landing page</i> awal yang masih kurang jelas. Informasi mengenai lowongan kerja seperti <i>location</i> , <i>key skills</i> , dan <i>deadline apply</i> tidak ditampilkan dengan baik, sehingga mengurangi efisiensi bagi pelamar untuk menemukan informasi tersebut.
4.	Kebutuhan untuk menambah dan menyesuaikan fitur. Berdasarkan umpan balik dari tim HR, ada kebutuhan untuk menyesuaikan <i>header</i> agar lebih mudah dibaca dan menambahkan halaman <i>profile</i> perusahaan dan foto kegiatan perusahaan.
5.	Penghapusan fitur yang tidak diperlukan. Tim HR merasa fitur email <i>newsletter</i> tidak diperlukan dalam sistem.

Tabel 3.2 Permasalahan Utama *JoinGeek Admin*

No.	Permasalahan
1.	Tampilan antarmuka yang kurang menarik. Pengguna merasa desain antarmuka yang digunakan sudah ketinggalan zaman yang menyebabkan kurangnya daya tarik dan kenyamanan saat menggunakan sistem.
2.	Beberapa fitur tidak dapat digunakan. Pada menu-menu tertentu seperti menu <i>job available</i> , menu <i>course</i> , menu <i>certificate</i> , dan menu blog tidak berfungsi dengan baik atau tidak dapat digunakan sama sekali, mengakibatkan gangguan alur kerja dan menurunkan efisiensi pengguna.
3.	Penambahan dan penyesuaian pada beberapa fitur. Berdasarkan umpan balik pengguna, ada kebutuhan untuk menambah fitur baru dan menyesuaikan fitur yang sudah ada agar lebih relevan dengan kebutuhan pengguna.

### 3.2.2 Define

Setelah mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh pengguna pada tahap *empathize*, tahap berikutnya adalah menganalisis masalah-masalah tersebut. Tujuannya adalah untuk mengetahui akar penyebab dari masalah serta dampaknya terhadap pengguna. Dengan memahami akar permasalahan yang dialami pengguna, diharapkan dapat menemukan solusi

yang efektif dan inovatif. Hasil analisis masalah pada *website JoinGeek* disajikan pada Tabel 3.3, sementara hasil analisis untuk *JoinGeek Admin* disajikan pada Tabel 3.4.

Tabel 3.3 Analisis Permasalahan *Website JoinGeek*

No	Permasalahan Utama ( <i>Empathize</i> )	Pembahasan	Analisis Permasalahan ( <i>Define</i> )
1	Tampilan antarmuka yang kurang menarik. Tim HR merasa desain antarmuka yang digunakan sudah kurang menarik, yang menyebabkan kurangnya daya tarik dan kenyamanan bagi calon pelamar saat menggunakan sistem.	Desain antarmuka yang usang dan tidak menarik dapat mengurangi daya tarik dan kenyamanan pengguna, terutama bagi calon pelamar yang pertama kali mengunjungi sistem. Hal ini dapat mempengaruhi kesan awal dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.	Diperlukan pembaruan desain antarmuka untuk meningkatkan daya tarik visual dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan sistem.
2	Foto di <i>landing page</i> dan logo GeekGarden yang terlalu besar dan tidak proporsional. Tim HR merasa foto yang digunakan pada <i>landing page</i> dan logo GeekGarden yang terlalu besar mengganggu dan mengurangi efisiensi pelamar dalam menemukan informasi penting.	Foto yang terlalu besar di <i>landing page</i> dan logo GeekGarden yang tidak proporsional dapat mengalihkan perhatian dari informasi penting yang perlu diakses oleh pengguna.	Perlu penyesuaian ukuran foto dan logo agar lebih proporsional dan tidak mengganggu tampilan informasi penting.
3	Fitur <i>highlight job</i> pada <i>landing page</i> awal yang masih kurang jelas. Informasi mengenai lowongan kerja seperti <i>location</i> , <i>key skill</i> , dan <i>deadline apply</i> tidak ditampilkan dengan baik, sehingga mengurangi	Informasi mengenai lowongan kerja yang tidak ditampilkan dengan jelas yang dapat mengurangi efisiensi pengguna dalam menemukan pekerjaan yang sesuai.	Perlu perbaikan dalam menampilkan informasi lowongan kerja seperti <i>location</i> , <i>key skill</i> , dan <i>deadline apply</i> agar lebih mudah ditemukan oleh pengguna.

	efisiensi bagi pelamar untuk menemukan informasi tersebut.		
4	Kebutuhan untuk menambah dan menyesuaikan fitur. Berdasarkan umpan balik dari tim HR, ada kebutuhan untuk menyesuaikan <i>header</i> agar lebih mudah dibaca dan menambahkan halaman profil perusahaan serta foto kegiatan perusahaan.	Berdasarkan umpan balik dari tim HR, ada kebutuhan untuk menyesuaikan <i>header</i> agar lebih mudah dibaca dan menambahkan halaman profil perusahaan serta foto kegiatan perusahaan untuk memberikan informasi tambahan yang relevan bagi pelamar.	Perlu dilakukan penyesuaian pada <i>header</i> dan penambahan halaman profil perusahaan serta foto kegiatan, untuk memberikan informasi kepada calon pelamar tentang perusahaan.
5	Penghapusan fitur yang tidak diperlukan. Tim HR merasa fitur email <i>newsletter</i> tidak diperlukan dalam sistem.	Fitur email <i>newsletter</i> dianggap tidak diperlukan oleh tim HR, sehingga penghapusannya dapat menyederhanakan sistem dan meningkatkan efisiensi.	Perlu penghapusan fitur email <i>newsletter</i> untuk menyederhanakan sistem dan fokus pada fitur-fitur yang lebih relevan dan berguna bagi pengguna.

Tabel 3.4 Analisis Permasalahan *JoinGeek* Admin

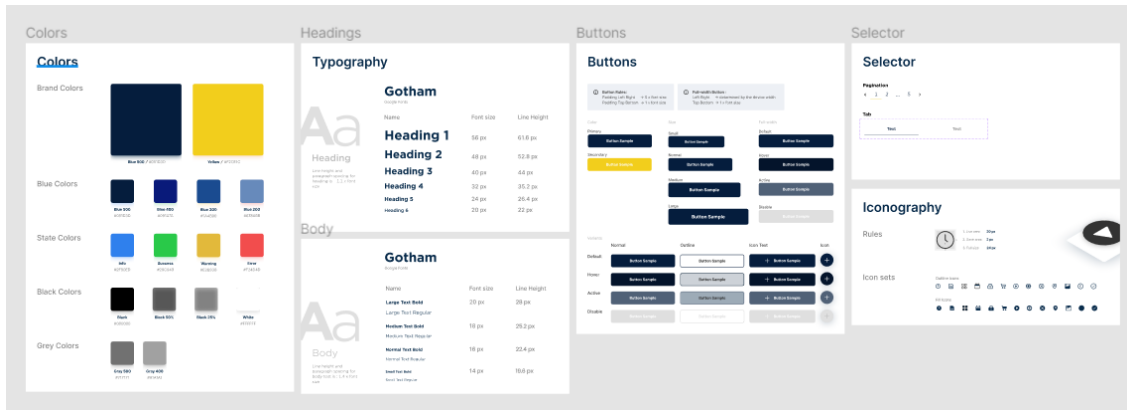
No	Permasalahan Utama ( <i>Empathize</i> )	Pembahasan	Analisis Permasalahan ( <i>Define</i> )
1	Tampilan antarmuka yang kurang menarik. Pengguna merasa desain antarmuka yang digunakan sudah ketinggalan zaman yang menyebabkan kurangnya daya tarik dan kenyamanan saat menggunakan sistem.	Desain antarmuka yang ketinggalan zaman dapat mengurangi daya tarik dan kenyamanan pengguna, yang berdampak negatif pada pengalaman pengguna dan efisiensi kerja mereka.	Diperlukan pembaruan desain antarmuka untuk meningkatkan daya tarik visual dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan sistem.
2	Beberapa fitur tidak dapat digunakan. Pada menu-menu tertentu seperti menu <i>job available</i> , menu <i>course</i> , menu	Fitur yang tidak berfungsi dengan baik atau tidak dapat digunakan sama sekali dapat mengganggu alur	Perlu perbaikan pada fitur-fitur yang tidak berfungsi untuk memastikan semua menu berfungsi dengan baik

	<i>certificate</i> , dan menu blog tidak berfungsi dengan baik atau tidak dapat digunakan sama sekali, mengakibatkan gangguan alur kerja dan menurunkan efisiensi pengguna.	kerja pengguna dan mengurangi efisiensi.	dan mendukung alur kerja pengguna.
3	Penambahan dan penyesuaian pada beberapa fitur. Berdasarkan umpan balik pengguna, ada kebutuhan untuk menambah fitur baru dan menyesuaikan fitur yang sudah ada agar lebih relevan dengan kebutuhan pengguna.	Terdapat beberapa menu yang perlu ditambahkan atau disesuaikan agar lebih relevan dengan kebutuhan pengguna.	Perlu dilakukan penambahan dan penyesuaian fitur berdasarkan umpan balik pengguna untuk meningkatkan relevansi, kegunaan, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem.

### 3.2.3 Ideate

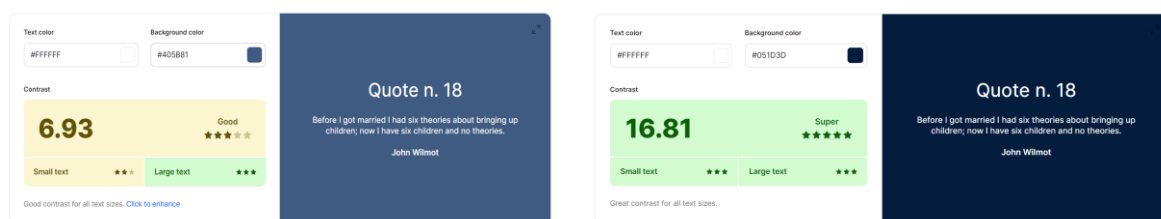
Setelah membuat analisis permasalahan, tahap berikutnya adalah *ideate*. Pada tahap ini dilakukan *brainstorming* untuk mendapatkan ide-ide penyelesaian masalah. Ide-ide ini kemudian akan dikembangkan menjadi landasan dalam pembuatan *prototype* pada tahap berikutnya. Pada tahap ini biasanya akan dibuat *user flow*, *site map*, dan *style guide*. Namun, dalam proses redesain kali ini, hanya akan membuat *style guide* baru karena untuk *user flow* dan *sitemap* tidak mengalami perubahan.

*Style guide* berfungsi untuk menjaga konsistensi setiap elemen visual dalam pengembangan antarmuka pengguna. Dengan adanya *style guide*, setiap elemen desain akan memiliki konsistensi yang tetap, mulai dari komponen UI, gaya tipografi, hingga palet warna. *Style guide* ini akan diterapkan baik pada *website JoinGeek* maupun *JoinGeek Admin*, untuk memastikan keseragaman desain di seluruh platform. Hasil *style guide* dapat dilihat pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5 Style Guide

Dalam palet warna yang digunakan, warna biru dan kuning dipilih karena merupakan warna identitas dari GeekGarden, agar tetap menjaga kontinuitas dan konsistensi dari produk mereka. Warna biru mencerminkan kepercayaan dan ketenangan, sementara warna kuning mencerminkan keceriaan dan kreativitas. Kedua warna ini dipilih untuk menciptakan kontras dan memperkuat identitas GeekGarden. Sebelumnya, *JoinGeek* dan *JoinGeek Admin* menggunakan warna biru yang lebih terang sebagai warna utamanya, namun hal ini menghasilkan kontras warna yang kurang optimal, seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.6. Warna biru tersebut memiliki skor kontras sebesar 6,93 yang masuk dalam kategori “Good” dan hanya memenuhi standar minimum keterbacaan. Setelah diubah menjadi warna biru yang lebih gelap, skor kontras meningkat menjadi 16,81 yang termasuk dalam kategori “Super”. Skor ini menunjukkan bahwa warna biru yang baru tidak hanya lebih mudah dibaca tetapi juga memberikan kenyamanan visual yang lebih baik bagi pengguna.



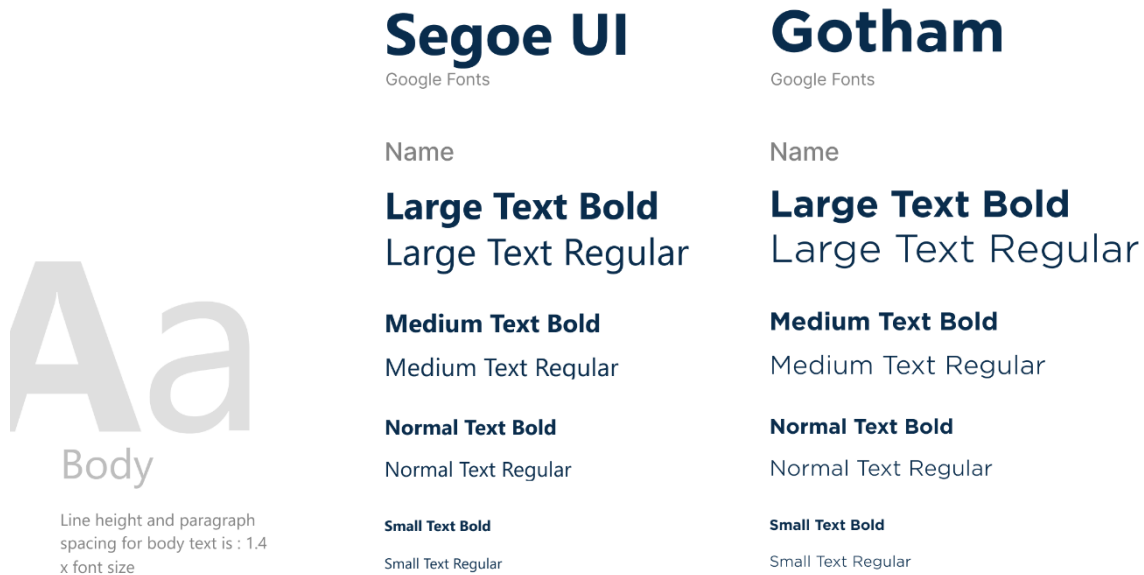
(a)

(b)

Gambar 3.6 Perbandingan Color Contrast: (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain

Selain perubahan pada warna, penggunaan *font* juga mengalami perubahan dalam upaya memperbaiki tampilan. Pada desain sebelumnya, *font* yang digunakan adalah Segoe UI yang memiliki karakteristik bersih dan mudah dibaca, namun tampilannya cenderung standar dan

umum digunakan dalam banyak aplikasi. Sedangkan pada desain yang baru, *font* Gotham dipilih karena memiliki karakteristik yang lebih modern dan luas. Perbedaan antara *font* Segoe UI dan Gotham dapat dilihat pada Gambar 3.7.



Gambar 3.7 *Font* Segoe UI dan Gotham

### 3.2.4 *Prototyping*

Tahap *prototyping* adalah proses membuat purwarupa berdasarkan hasil dari tahap-tahap sebelumnya. Tujuan utamanya adalah untuk memvisualisasikan ide-ide solusi yang telah dikembangkan dan mengevaluasi tata letak dan navigasi sistem serta interaksi pengguna dengan desain yang telah dibuat. Pada tahap ini akan menjelaskan hasil perubahan desain sebelum dan sesudah redesain serta hasil *prototyping website JoinGeek* dan *JoinGeek Admin*.

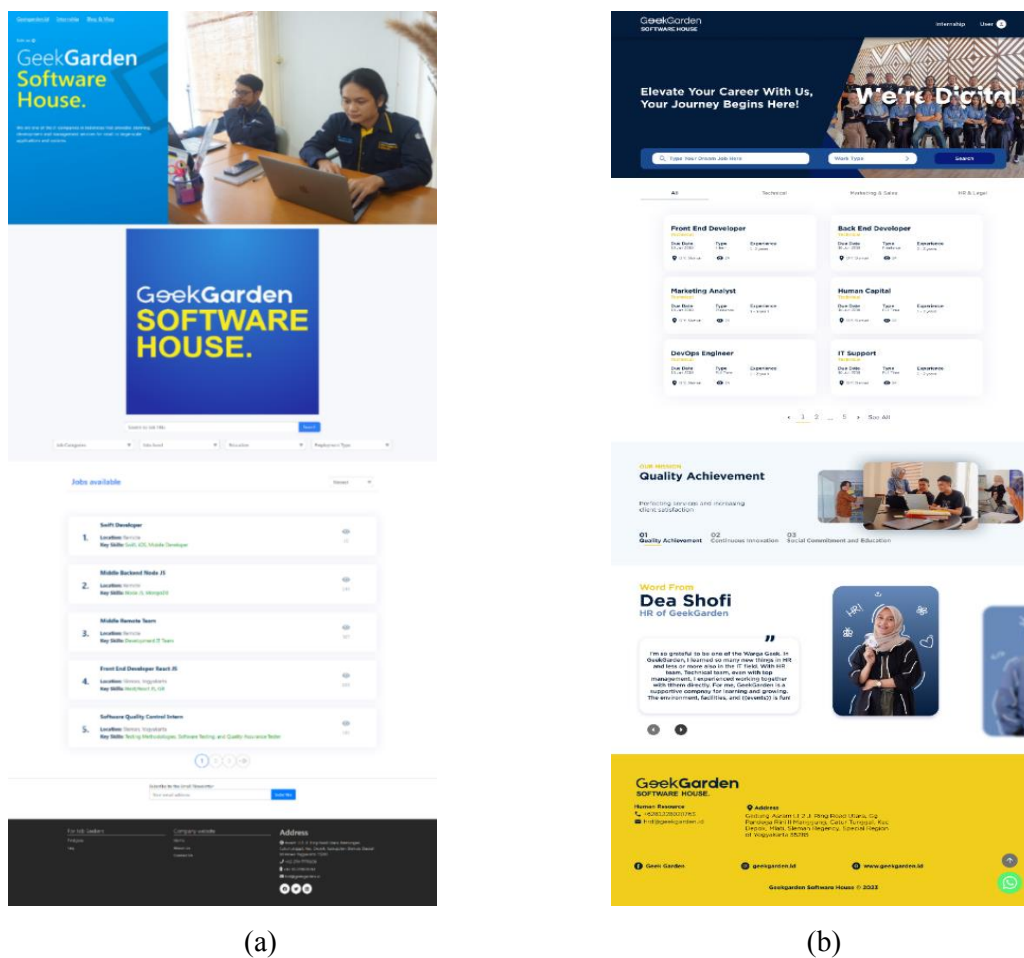
#### A. Hasil Redesain *Website JoinGeek*

Berikut adalah hasil redesain *website JoinGeek* menggunakan *style guide* yang telah dibuat sebelumnya.

##### 1) Halaman *Landing Page*

Halaman *landing page* merupakan halaman pertama yang dilihat oleh pengunjung saat mengakses sebuah situs web. Halaman ini bertujuan untuk memberikan informasi utama dan menarik perhatian pengunjung agar melanjutkan eksplorasi lebih lanjut. Pada desain *landing*

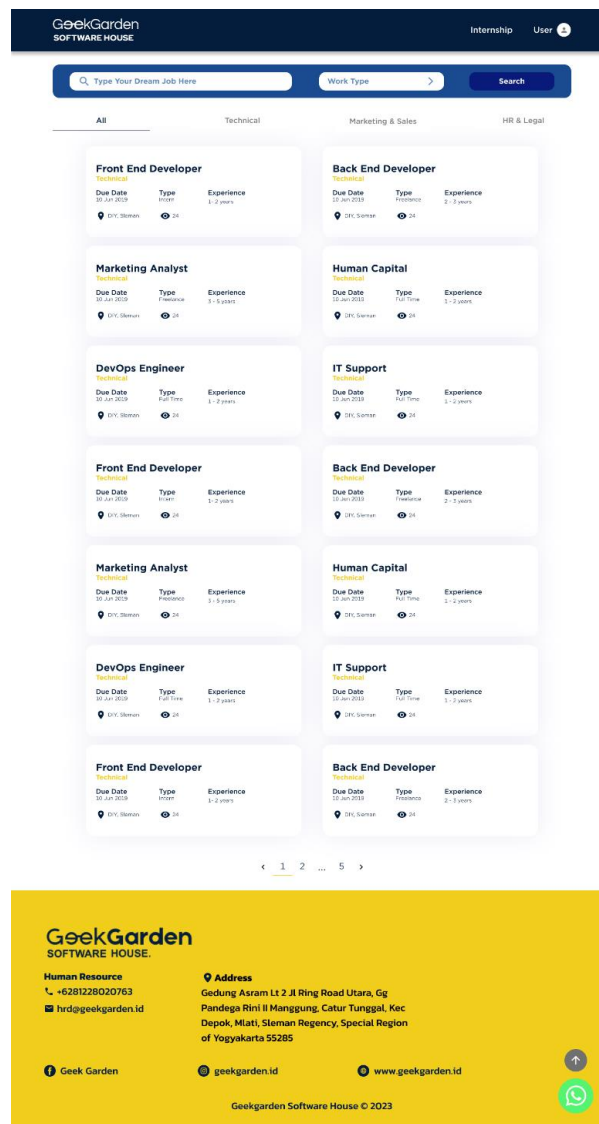
page website *JoinGeek* sebelumnya, foto yang digunakan terlalu besar dan tidak proporsional, yang dapat mengganggu dan mengurangi efisiensi pencari kerja ketika mencari informasi lowongan pekerjaan yang sedang dibuka. Selain itu, *header* yang digunakan terlalu kecil dan penggunaan warna yang kurang kontras membuat sulit ketika dibaca. Logo GeekGarden yang sangat besar juga memberikan tampilan yang tidak nyaman dilihat. Informasi tentang lowongan pekerjaan yang sedang dibuka juga belum menampilkan informasi penting bagi pengguna. Setelah dilakukan redesain, ukuran foto yang digunakan lebih kecil, sehingga ketika pengguna mengakses *JoinGeek*, mereka langsung dapat melihat lowongan-lowongan yang sedang dibuka. Detail informasi lowongan juga ditambahkan agar lebih informatif dan mudah dipahami oleh pengguna. Selain itu, terdapat beberapa informasi dan testimoni yang memberikan gambaran mengenai pengalaman bekerja di GeekGarden, sehingga dapat menarik minat pengguna untuk bergabung. Halaman *landing page* dapat dilihat pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8 Halaman *Landing Page*: (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain

## 2) Halaman Semua Lowongan

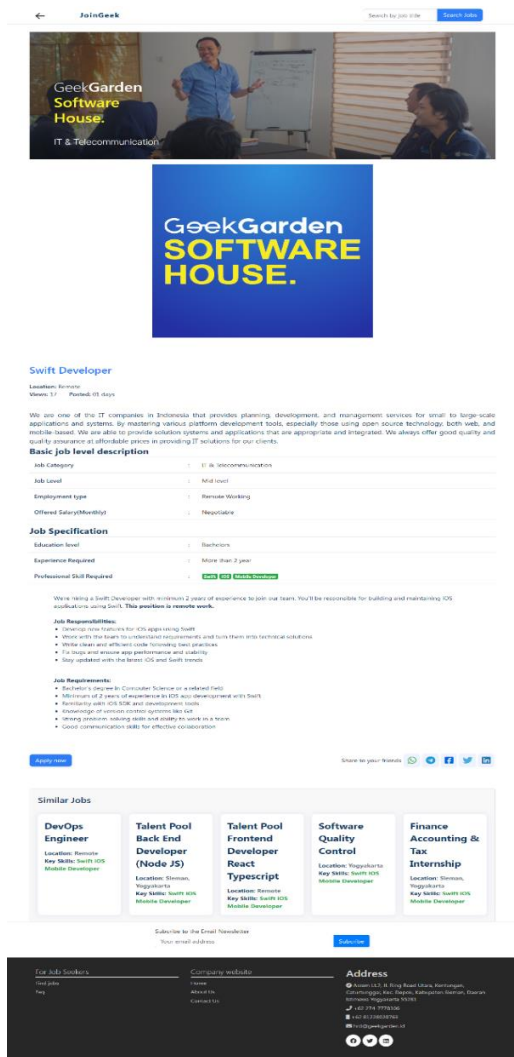
Selanjutnya adalah halaman semua lowongan pekerjaan. Pada desain sebelumnya pengguna tidak dapat melihat semua lowongan pekerjaan yang sedang dibuka, pengguna hanya dapat menggunakan tombol *pagination* di bagian bawah untuk melihat lowongan lain yang sedang dibuka ini menyebabkan efisiensi yang kurang baik. Pada desain baru selain terdapat *pagination* juga terdapat tombol “*See All*” yang berfungsi untuk mengarahkan pengguna pada halaman semua lowongan pekerjaan yang sedang dibuka, ini dapat memudahkan pengguna untuk melihat semua lowongan yang sedang dibuka. Halaman semua lowongan dapat dilihat pada Gambar 3.9.



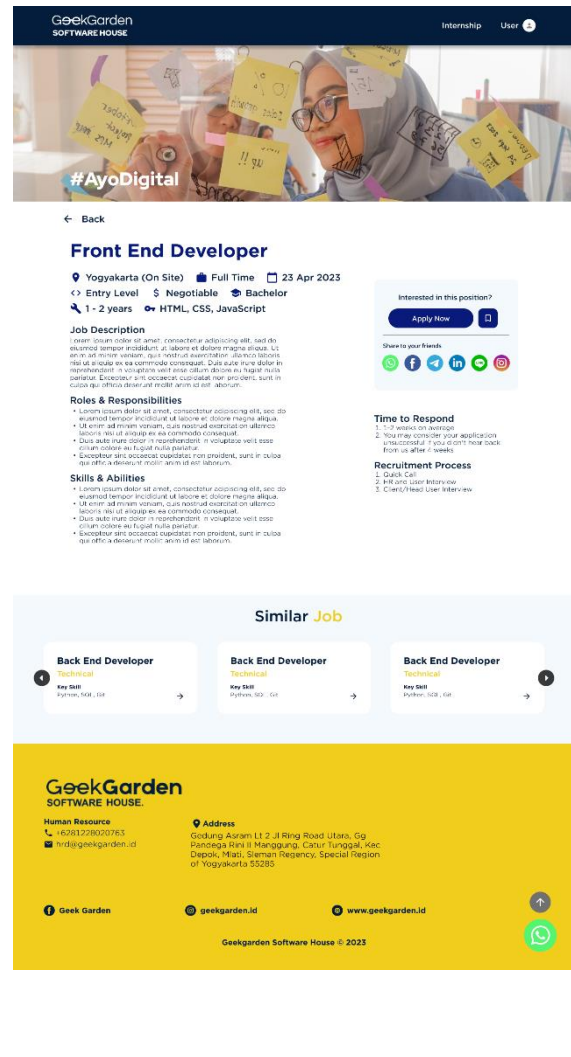
Gambar 3.9 Halaman Semua Lowongan

### 3) Halaman Detail Lowongan

Halaman detail lowongan adalah halaman yang dibuat untuk memberikan informasi detail mengenai lowongan pekerjaan yang sedang dibuka. Pada desain sebelumnya, tidak banyak yang dikoreksi selain penggunaan logo GeekGarden yang besar yang membuat tampilan kurang nyaman dilihat. Pada desain yang baru, diusahakan semua informasi penting dapat dengan mudah ditemukan oleh pengguna dengan cara mengubah info-info penting menjadi ikon dan meletakkannya di awal halaman. Tombol “Apply” juga dipindahkan dari sisi bawah ke sisi kanan halaman dan diperbesar ukurannya agar pengguna dapat lebih mudah untuk mendaftar lowongan yang diminati. Halaman detail lowongan dapat dilihat pada Gambar 3.10.



(a)



(b)

Gambar 3.10 Detail Lowongan: (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain

#### 4) Form Pendaftaran

Untuk form pendaftaran, tidak banyak dilakukan perubahan selain menambahkan bagian pertanyaan yang harus dijawab oleh pengguna, penambahan bagian ini merupakan permintaan tim HR. Bagian pertanyaan ini berfungsi untuk menilai pengetahuan umum pelamar yang dapat membantu tim HR dalam melakukan penilaian kandidat. Form pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 3.11.

(a) Screenshot of the 'Swift Developer' registration form. It includes fields for E-mail, Full Name, and Phone. Below these are sections for CV (Curriculum Vitae) and Cover Letter, each with an 'Upload your cv here' or 'Enter your cover letter here' prompt and a 'Browse' button. A 'Support Files' section allows attaching a portfolio, link, website, or project. The form ends with 'Close' and 'Submit' buttons.

(b) Screenshot of the 'Front End Developer' registration form. It includes fields for Name (Jane Cooper), Email (Janecooper@gmail.com), and Phone. Below these are sections for CV, Cover Letter, and Support Files. A 'Complete the True or False questions by providing your answers' section contains five questions:
 

1. Is design the first thing to do before developing a website? (True/False)
2. Is HTML a programming language used for frontend development? (True/False)
3. Is it common to use version control systems like Git in frontend development projects? (True/False)
4. Can you create dynamic and interactive user interfaces using only HTML? (True/False)
5. Does the acronym DOM stand for "Document Object Model"? (True/False)

 The form ends with a 'Submit' button.

(a)

(b)

Gambar 3.11 Form Pendaftaran: (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain

#### 5) Halaman Form *Internship*

Halaman form *internship* adalah halaman yang digunakan untuk siswa/mahasiswa yang ingin mendaftar program *internship* di GeekGarden. Halaman ini juga tidak banyak mengalami perubahan selain penambahan foto dan keterangan mengenai program magang di GeekGarden. Halaman form *internship* dapat dilihat pada Gambar 3.12.

(a)

(b)

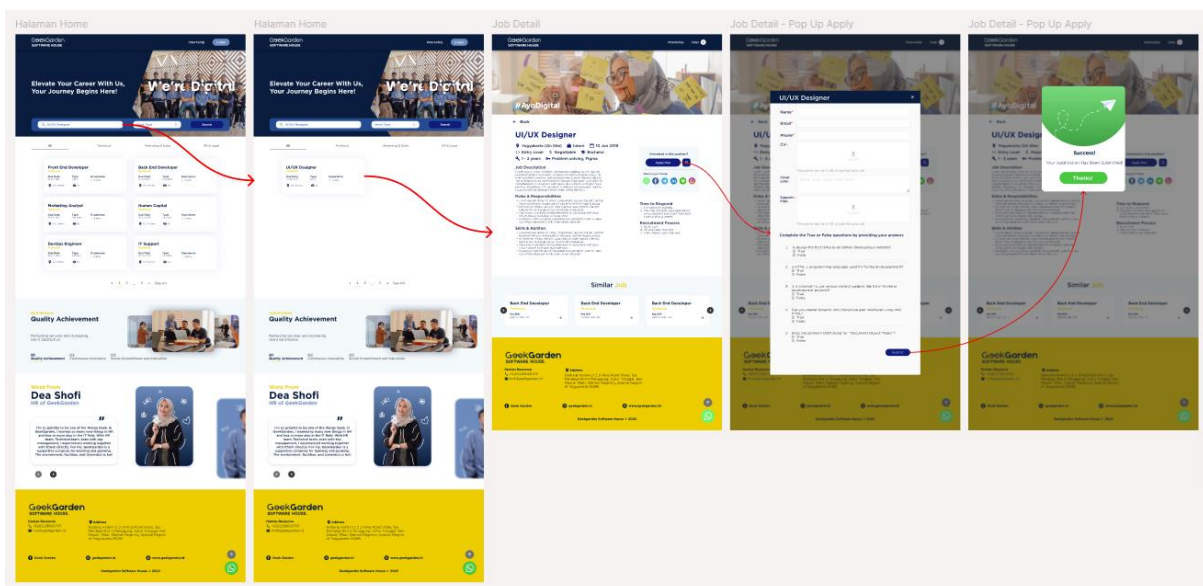
Gambar 3.12 Halaman Form *Internship*: (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain

**B. Prototyping Website JoinGeek**

Berikut adalah hasil *prototyping website JoinGeek*.

## 1) Skenario Melamar Pekerjaan

Untuk melamar pekerjaan di GeekGarden, pengguna harus terlebih dahulu mengakses *website JoinGeek*. Setelah berhasil mengakses *website JoinGeek*, pengguna berarti telah berada pada halaman *landing page website JoinGeek*. Setelah itu pengguna dapat mencari posisi yang diinginkan dengan menggunakan *search bar* yang telah tersedia. Setelah menemukan posisi yang sesuai, pengguna dapat memilih posisi tersebut. Pengguna kemudian akan diarahkan ke halaman *job detail*, di mana persyaratan untuk posisi tersebut ditampilkan. Setelah membaca persyaratan dan merasa sesuai dengan persyaratan tersebut, pengguna dapat memilih tombol “Apply” yang berada di sebelah kanan halaman. Selanjutnya, sebuah *pop-up* akan muncul yang berisi form pendaftaran yang harus diisi dengan data diri pengguna. Selain itu, terdapat pertanyaan terkait posisi yang dilamar yang harus diisi untuk mengukur pengetahuan pengguna. Setelah semua data terisi, pengguna dapat menekan tombol “Submit”, dan lamaran akan terkirim, ditandai dengan munculnya *pop-up success*. Skenario melamar pekerjaan dapat dilihat pada Gambar 3.13.

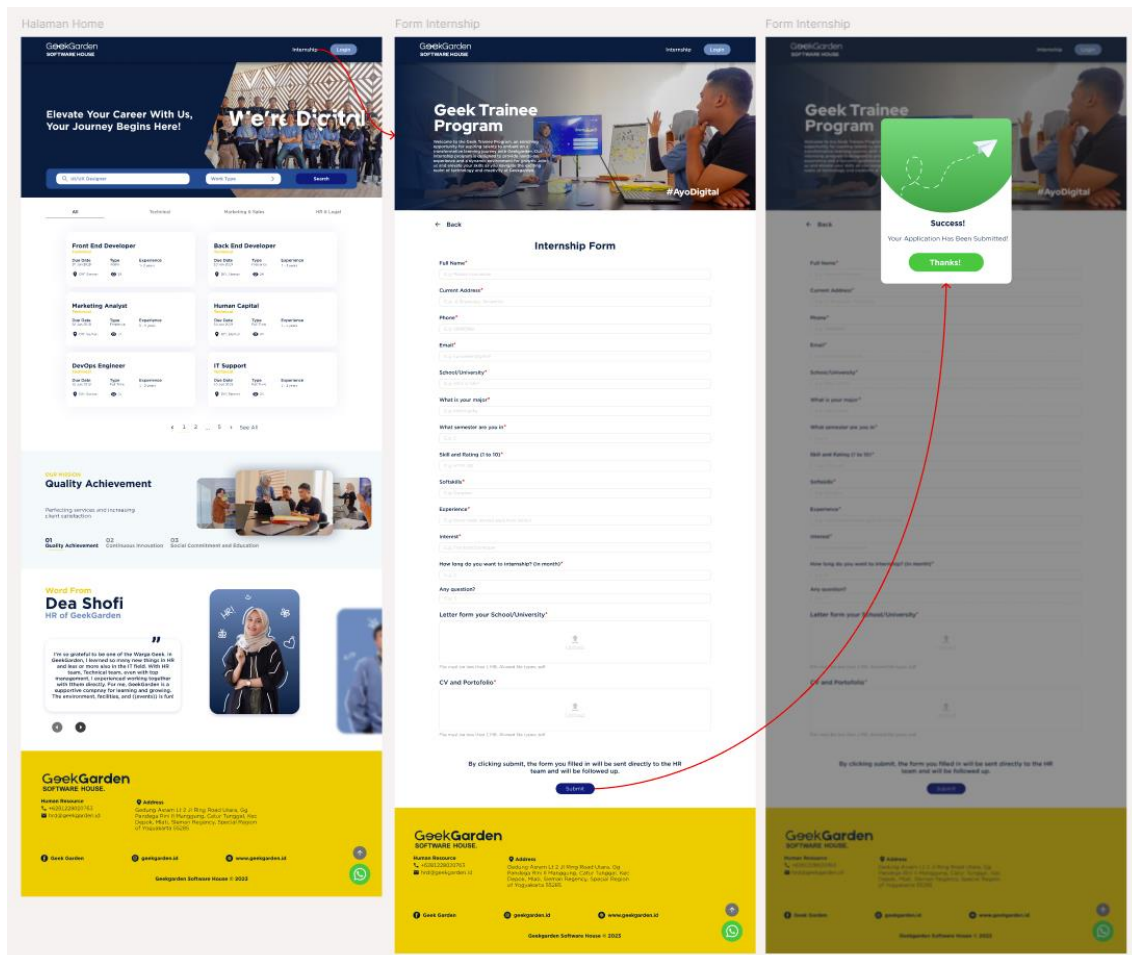


Gambar 3.13 *Prototype* Skenario Melamar Pekerjaan

## 2) Skenario Mendaftar *Internship*

Untuk mendaftar *internship* atau magang di GeekGarden, langkah awal yang dilakukan sama seperti melamar pekerjaan. Pertama, pengguna harus mengakses *website JoinGeek* terlebih dahulu. Setelah itu, pengguna dapat memilih menu “*Internship*” pada *header website JoinGeek*. Pengguna akan diarahkan ke halaman form *internship*, di mana pengguna harus

mengisikan data diri yang diminta. Setelah selesai mengisi data diri, pengguna dapat menekan tombol “Submit” untuk mengirim form pendaftaran. Setelah itu akan muncul *pop-up success* yang menandakan pendaftaran berhasil dikirim. Skenario mendaftar *internship* dapat dilihat pada Gambar 3.14.



Gambar 3.14 Skenario Mendaftar *Internship*

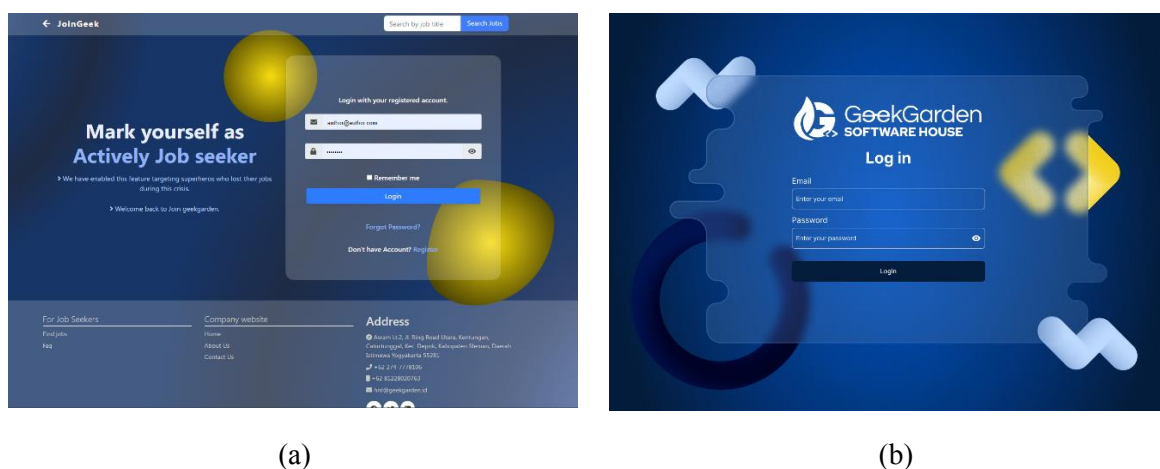
## C. Hasil Redesain *JoinGeek Admin*

Berikut adalah hasil desain *JoinGeek Admin* menggunakan *style guide* yang telah dibuat sebelumnya.

### 1) Halaman *Login*

Halaman pertama yang diubah dalam proses redesain adalah halaman *login*. Pada desain sebelumnya, warna-warna yang digunakan terlihat kusam, yang mengakibatkan tampilan menjadi kurang menarik. Selain itu, halaman *login* lama menampilkan beberapa *tagline* di sisi

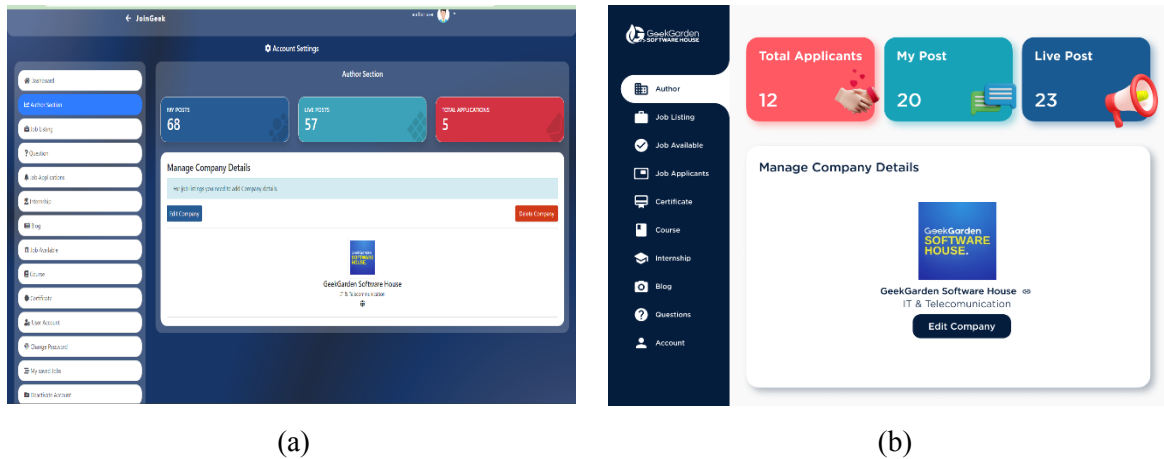
sebelah kiri, sementara *field* untuk mengisi email dan *password* terletak di sebelah kanan. Desain ini juga masih menyertakan *footer* di bagian bawah. Sedangkan pada desain baru, warna-warna yang digunakan memiliki kontras yang lebih baik, menciptakan tampilan yang lebih jelas dan menarik. *Tagline* dan *footer* dihapus untuk menyederhanakan tampilan, sehingga hanya terdapat *field* email dan *password* ditengah halaman, ini membuat pengguna lebih fokus dan terarah pada tujuan utamanya. Selain itu, aksen *glass morphism* tetap digunakan dan diperbaiki untuk memberikan efek visual yang modern. Halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 3.15.



Gambar 3.15 Halaman *Login*: (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain

## 2) Halaman *Author*

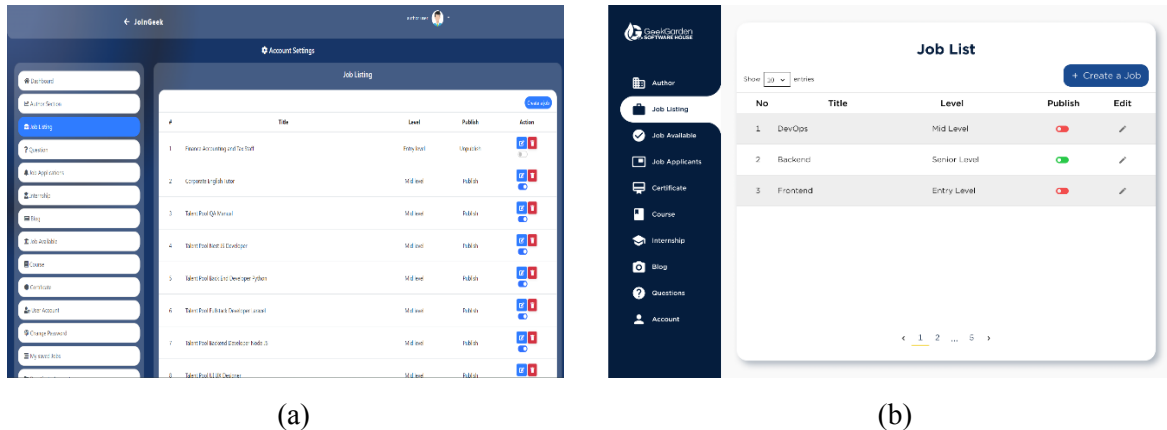
Halaman *author* adalah halaman pertama yang dilihat ketika pengguna berhasil melakukan *login*. Halaman ini menyajikan beberapa rangkuman informasi penting untuk tim HR, yaitu jumlah pelamar, jumlah *post* yang telah dibuat, dan jumlah *post* yang sedang aktif. Selain itu, pada halaman ini pengguna dapat mengatur informasi perusahaan melalui tombol edit *company*. Secara informasi, tidak ada perubahan besar antara desain sebelum dan sesudah redesain. Namun, dari segi tampilan terdapat beberapa perubahan, salah satunya adalah perubahan pada *sidebar* serta penggunaan ikon baru. Halaman *author* dapat dilihat pada Gambar 3.16.



Gambar 3.16 Halaman *Author*: (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain

### 3) Halaman *Job List*

Halaman *job list* adalah halaman yang digunakan oleh tim HR untuk mengatur status lowongan kerja, apakah sedang dibuka atau tidak. Pada desain sebelumnya, ikon-ikon *action* seperti ikon edit, ikon hapus, dan *toggle* terlihat menumpuk dalam satu tempat, ini membuat tampilan menjadi berantakan dan tidak terorganisir yang dapat mengakibatkan pengalaman pengguna yang buruk. Karena letak ikon yang berdempetan dapat menyebabkan pengguna melakukan klik yang tidak disengaja, yang dapat menurunkan efisiensi dalam penggunaannya. Pada desain yang baru, tombol *action* yang tadinya menumpuk diubah menjadi per kolom. Terdapat kolom *publish* yang berisi *toggle* untuk membuka atau menutup lowongan kerja, lalu terdapat kolom edit yang dikhususkan untuk melakukan pengeditan pada lowongan kerja, dan untuk ikon hapus sekarang ditempatkan di dalam halaman edit, sehingga hanya dapat diakses ketika pengguna mengklik tombol edit. Selain itu, pada desain sebelumnya tidak ada *pagination*, yang membuat daftar lowongan kerja terlihat sangat panjang. Desain baru menambahkan fitur *pagination* dan *show entries* untuk membatasi jumlah baris yang ingin ditampilkan pada satu halaman, sehingga navigasi menjadi lebih mudah. Halaman *job list* dapat dilihat pada Gambar 3.17.



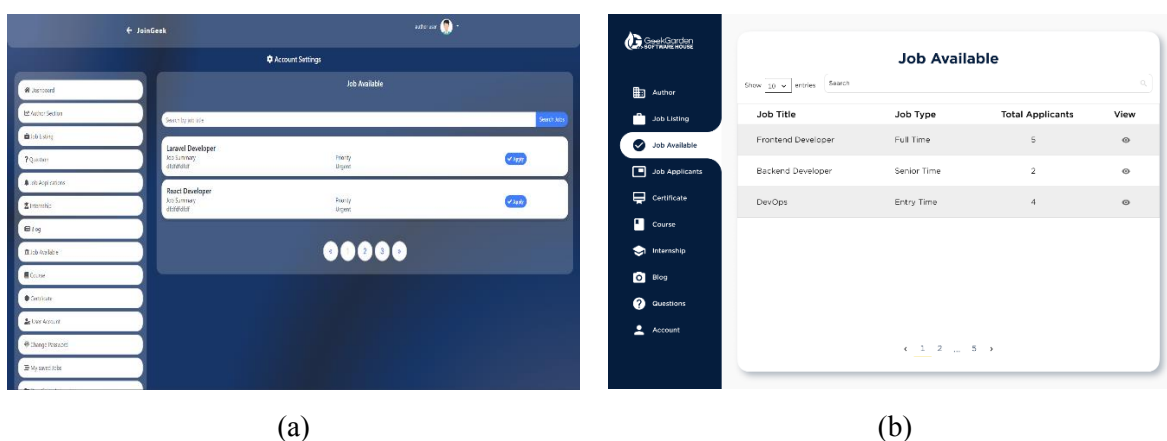
(a)

(b)

Gambar 3.17 Halaman *Job List*: (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain

#### 4) Halaman *Job Available*

Halaman *job available* adalah halaman yang digunakan tim HR untuk mengetahui berapa jumlah pelamar yang melamar pada lowongan kerja yang sedang dibuka. Pada desain sebelumnya, halaman ini tidak berfungsi dengan baik, karena hanya berisi data *dummy* yang tidak terintegrasi dengan sistem. Setelah redesain, harapannya halaman ini dapat difungsikan kembali sebagaimana mestinya. Sekarang, halaman *job available* menampilkan nama posisi, tipe pekerjaan, total pelamar dan ikon *view* untuk melihat detail lebih lanjut mengenai posisi yang sedang dibuka. Selain itu, fitur *show entries* juga ditambahkan untuk memungkinkan pengguna membatasi jumlah baris yang ditampilkan pada satu halaman. Halaman *job available* dapat dilihat pada Gambar 3.18.



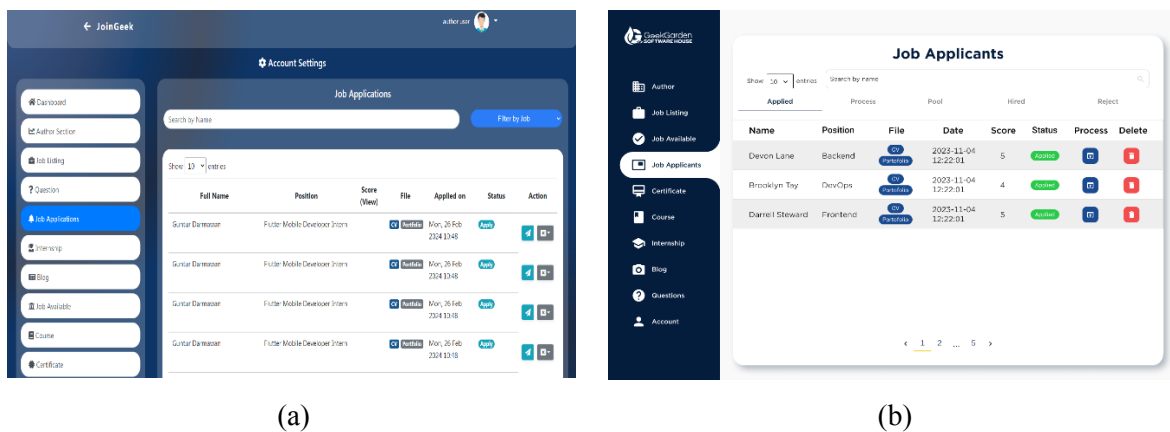
(a)

(b)

Gambar 3.18 Halaman *Job Available*: (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain

## 5) Halaman *Job Applicants*

Halaman *job applicants* adalah halaman yang digunakan oleh tim HR untuk memproses pelamar yang telah melamar pekerjaan di GeekGarden. Halaman ini adalah halaman paling penting di sistem *JoinGeek* Admin. Tidak banyak perubahan yang dilakukan pada halaman ini selain mengubah warna dan ikon yang digunakan, tetapi ada beberapa peningkatan pada desain yang baru, yaitu tim HR menginginkan adanya fitur *tab* untuk memudahkan pengelompokan pelamar berdasarkan status mereka. Dengan penambahan fitur ini, halaman *job applicants* sekarang memiliki *tab-tab* yang mengelompokkan pelamar ke dalam status mereka, yaitu *applied*, *process*, *pool*, *hired*, dan *reject*. Dimana *applied* merupakan status bagi pelamar yang sudah mendaftar dan mengirimkan lamaran, *process* menandakan lamaran pelamar sedang diproses dan dievaluasi, *pool* merupakan status bagi pelamar yang telah lulus semua persyaratan tetapi tim HR masih ingin mencari kandidat yang lebih baik, *hired* menandakan pelamar yang telah lulus semua persyaratan dan menerima tawaran yang diberikan perusahaan, dan *reject* menandakan pelamar yang tidak lulus persyaratan atau pelamar yang tidak menerima tawaran yang diberikan perusahaan. Hal ini memudahkan tim HR untuk mengelola dan memantau pelamar pada setiap proses rekrutmen. Selain itu, sama seperti pada halaman lainnya, *pagination* juga ditambahkan untuk membatasi jumlah baris yang ditampilkan pada satu halaman. Halaman *job applicants* dapat dilihat pada Gambar 3.19.

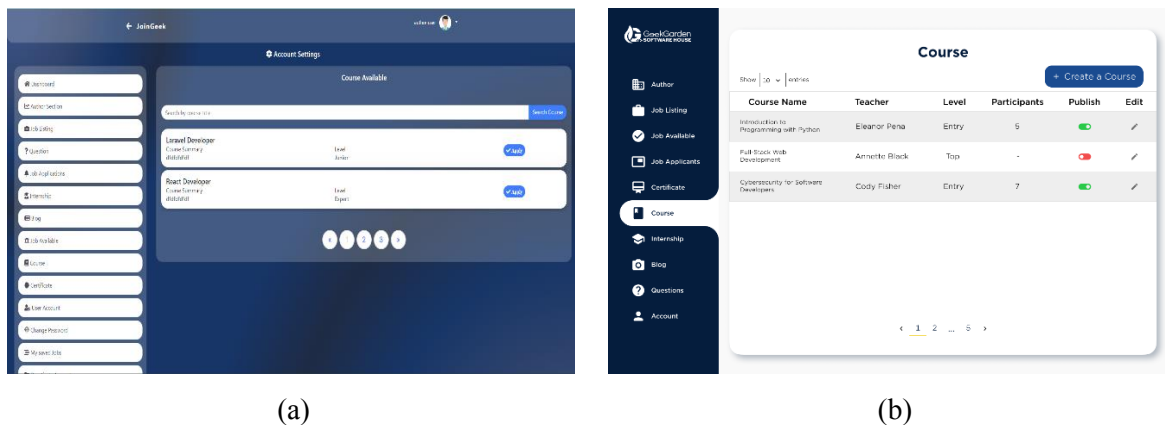


Gambar 3.19 Halaman *Job Applicants*: (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain

## 6) Halaman *Course*

Halaman *course* dirancang untuk digunakan ketika GeekGarden membuka suatu *course*. Pada desain sebelumnya, halaman ini tidak berfungsi dengan baik dan hanya berisi data *dummy* yang tidak terintegrasi, sehingga tidak memberikan informasi yang berguna. Namun, setelah

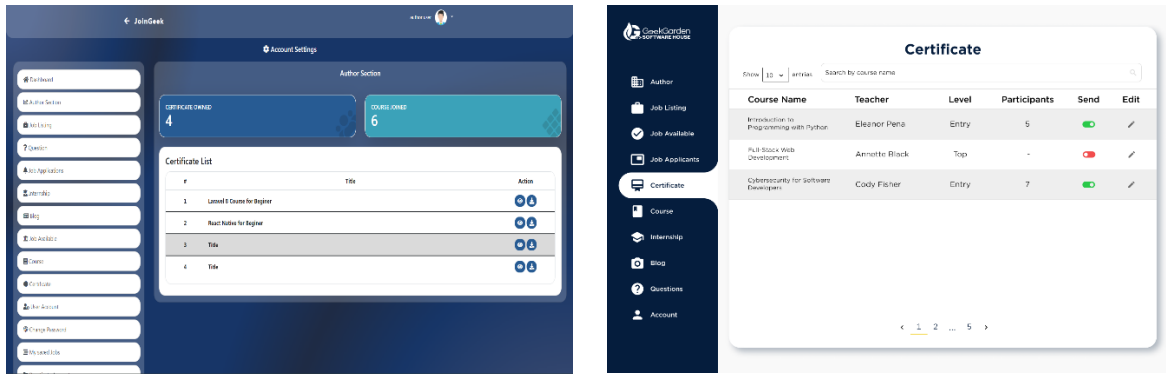
dilakukan redesain, halaman ini dioptimalkan dengan penambahan informasi yang lebih jelas, seperti informasi nama *course*, nama instruktur yang akan mengisi *course*, level *course*, dan jumlah orang yang sudah mendaftar *course*, serta *toggle* untuk membuka dan menutup pendaftaran *course*. Selain itu, terdapat tombol untuk membuat *course* baru dan ikon edit untuk mengedit detail *course* sesuai dengan kebutuhan. Halaman *course* dapat dilihat pada Gambar 3.20.



Gambar 3.20 Halaman *Course*: (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain

## 7) Halaman *Certificate*

Halaman *certificate* berfungsi untuk mengirimkan sertifikat kepada peserta yang telah mengikuti *course* yang diselenggarakan oleh GeekGarden. Pada desain sebelumnya, halaman ini juga tidak berfungsi dan hanya menggunakan data *dummy*, selain itu terdapat kesalahan pada tampilan yang digunakan karena menggunakan tampilan untuk *user* bukan tampilan untuk admin. Setelah dilakukan redesain, tampilan halaman *certificate* kurang lebih sama dengan tampilan *course*, namun terdapat perbedaan penting, yaitu pada *toggle* halaman *course* digunakan untuk membuka atau menutup pendaftaran, sedangkan *toggle* pada halaman *certificate* digunakan untuk mengirim sertifikat kepada peserta ketika kursus telah selesai dilaksanakan. Halaman *certificate* dapat dilihat pada Gambar 3.21.



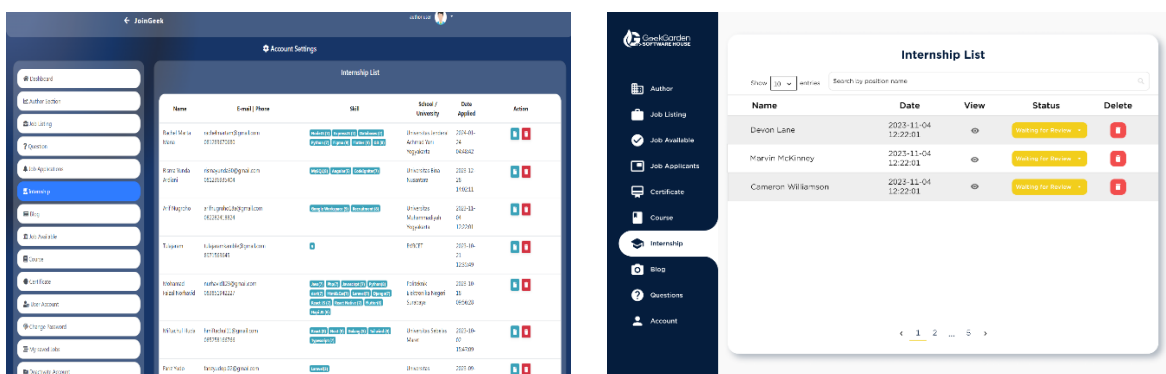
(a)

(b)

Gambar 3.21 Halaman *Certificate*: (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain

### 8) Halaman *Internship*

Halaman *internship* adalah halaman yang digunakan untuk memproses siswa/mahasiswa yang ingin mengikuti *internship* atau magang di GeekGarden. Pada desain sebelumnya, halaman ini menampilkan banyak sekali informasi peserta magang dalam satu halaman, mulai dari nama, email, nomor telepon hingga asal sekolah atau universitas. Ini membuat tampilan terlihat penuh dan berantakan. Dalam desain baru, semua informasi peserta magang dimasukkan ke dalam ikon *view*. Hal ini membuat tampilan halaman menjadi lebih bersih dan terstruktur. Pengguna dapat melihat informasi detail calon peserta magang dengan mengklik ikon *view*, sehingga informasi tidak ditampilkan sekaligus dalam satu halaman. Halaman *internship* dapat dilihat pada Gambar 3.22.



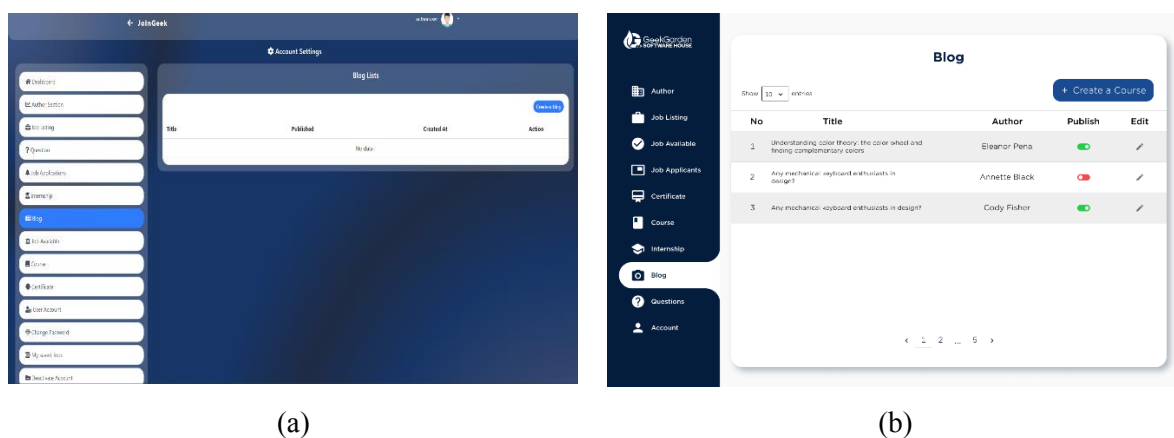
(a)

(b)

Gambar 3.22 Halaman *Internship*: (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain

## 9) Halaman Blog

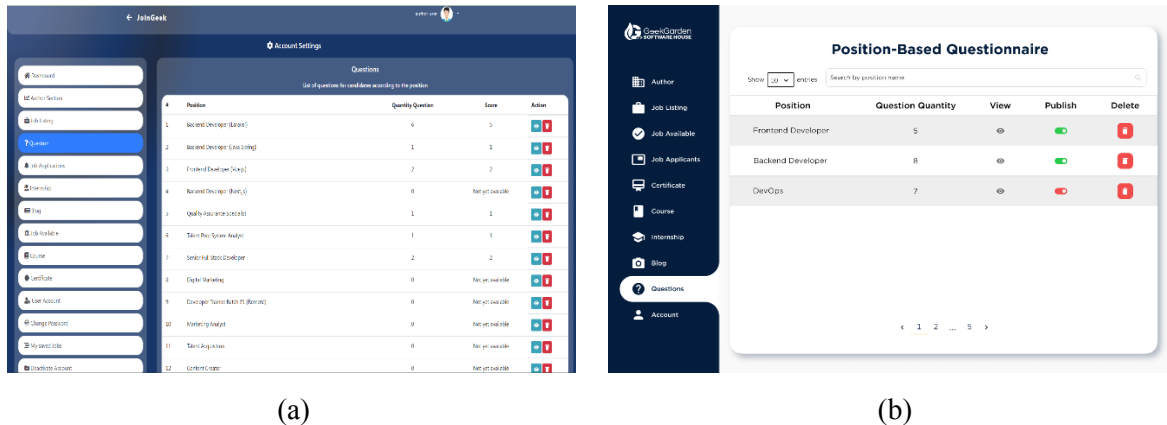
Halaman blog adalah halaman yang digunakan untuk membuat dan menerbitkan blog yang telah dibuat oleh tim GeekGarden. Pada desain sebelumnya, halaman blog ini tidak berfungsi dan tidak memuat data apapun, sehingga tidak dapat digunakan. Setelah dilakukan redesain, halaman blog kini memuat informasi yang lebih informatif dan fungsional. Informasi yang ditampilkan meliputi judul blog, nama pembuat blog, *toggle* untuk menerbitkan blog, dan ikon edit yang memungkinkan pengguna untuk mengedit blog yang sudah dibuat. Halaman blog ini dapat dilihat pada Gambar 3.23.



Gambar 3.23 Halaman Blog: (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain

## 10) Halaman *Question*

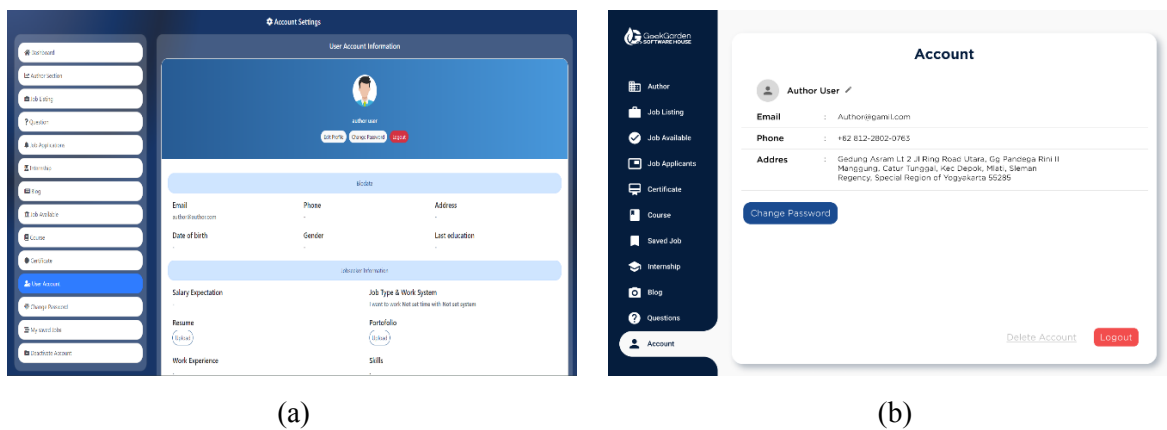
Halaman *question* adalah halaman yang digunakan oleh tim HR untuk membuat pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh pelamar sesuai dengan posisi yang ingin mereka lamar. Pertanyaan-pertanyaan ini akan muncul di halaman pendaftaran, dan pelamar harus mengisinya sebelum melanjutkan proses pendaftaran. Tidak banyak yang diubah pada desain sebelumnya, namun terdapat satu permintaan dari tim HR yaitu dapat mengaktifkan atau menonaktifkan pertanyaan. Oleh karena itu, pada desain baru ditambahkan *toggle publish* yang memungkinkan tim HR untuk mengatur pertanyaan sesuai kebutuhan mereka. Halaman *question* dapat dilihat pada Gambar 3.24.



Gambar 3.24 Halaman *Question*: (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain

## 11) Halaman *Account*

Halaman *account* adalah halaman yang berisikan informasi akun yang sedang digunakan. Pada desain sebelumnya, halaman ini menggunakan tampilan yang ditujukan untuk *user*, sehingga memuat banyak informasi yang tidak diperlukan untuk halaman akun admin. Oleh karena itu, pada desain baru halaman ini disederhanakan dengan hanya menampilkan informasi umum yang relevan, seperti email, nomor telepon, dan alamat kantor. Halaman *account* dapat dilihat pada Gambar 3.25.



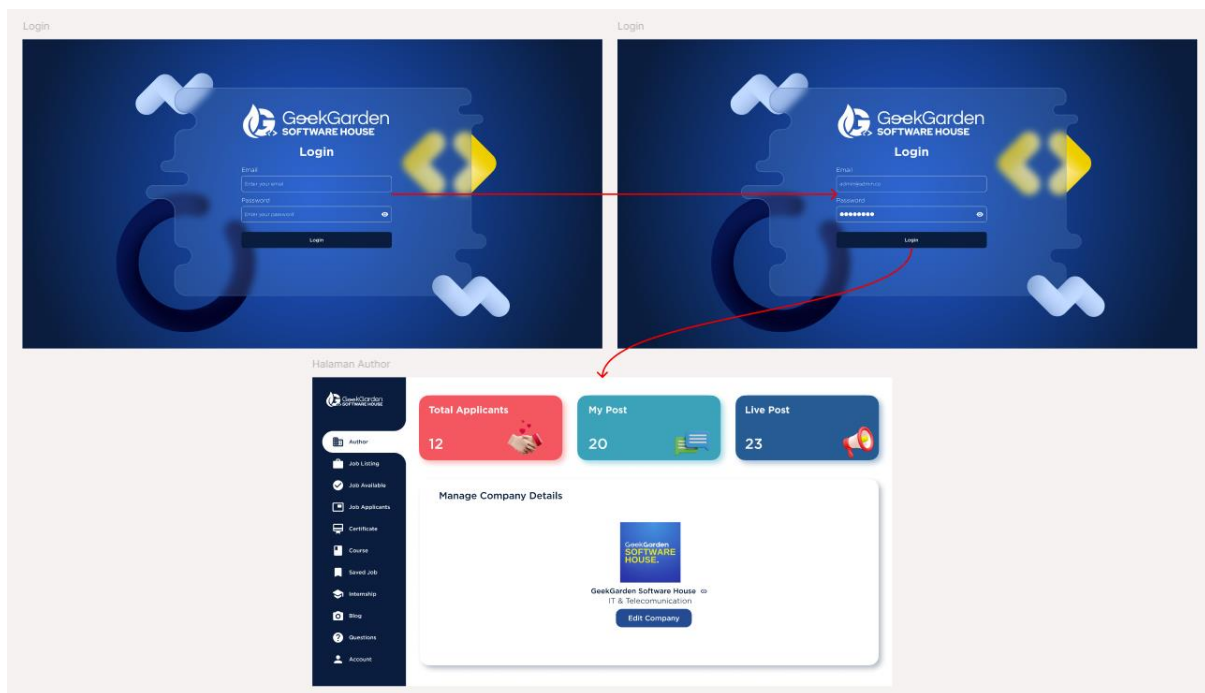
Gambar 3.25 Halaman *Account*: (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain

## D. Prototyping *JoinGeek* Admin

Pada *prototyping JoinGeek* Admin hanya akan membuat prototipe seputar proses rekrutmen karyawan. Berikut adalah hasil *prototyping JoinGeek* Admin.

## 1) Skenario Login

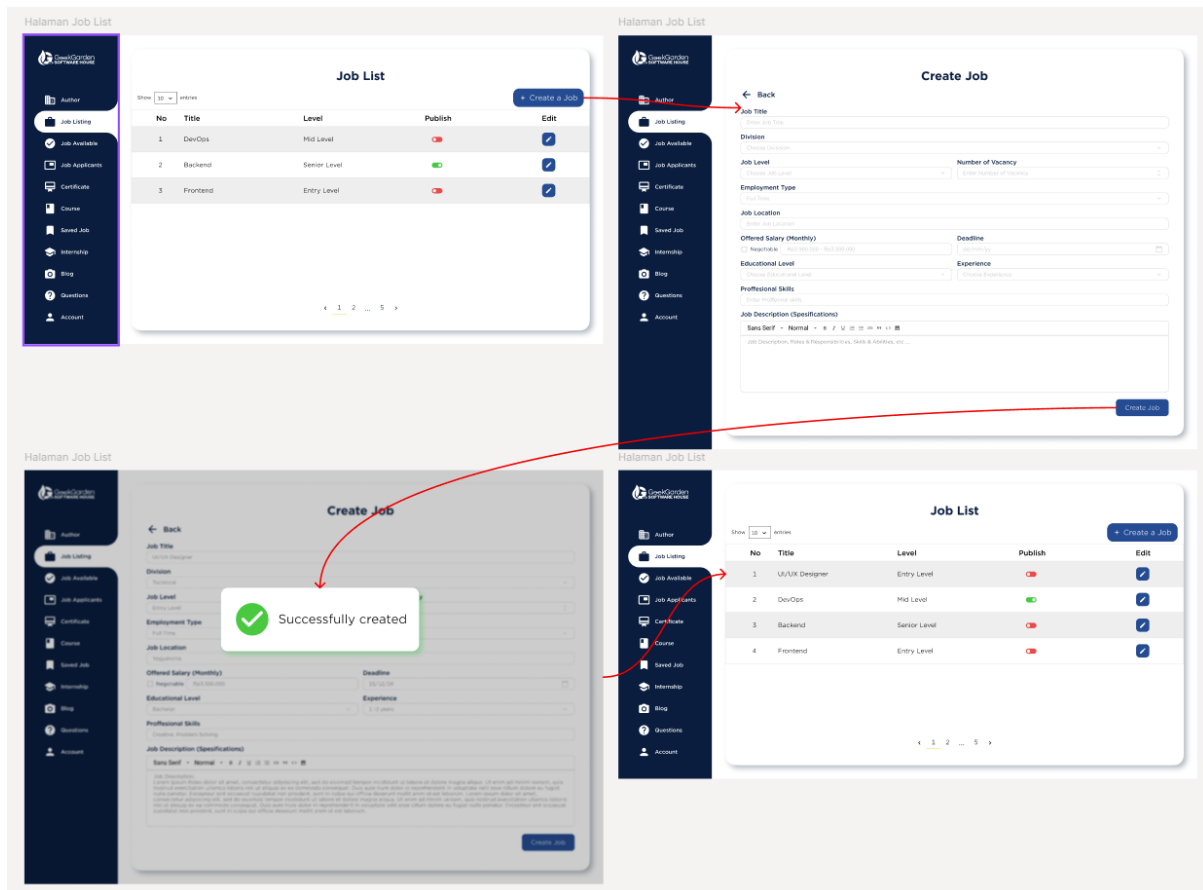
Untuk mengakses *JoinGeek Admin*, pengguna harus melakukan *log in* terlebih dahulu. Pengguna harus memasukan email dan *password*, kemudian menekan tombol “*Submit*”. Setelah berhasil, pengguna akan diarahkan ke halaman utama *JoinGeek Admin*, yaitu halaman *author*. Skenario *login* dapat dilihat pada Gambar 3.26.



Gambar 3.26 Skenario Login

## 2) Skenario Membuat Lowongan Pekerjaan Baru

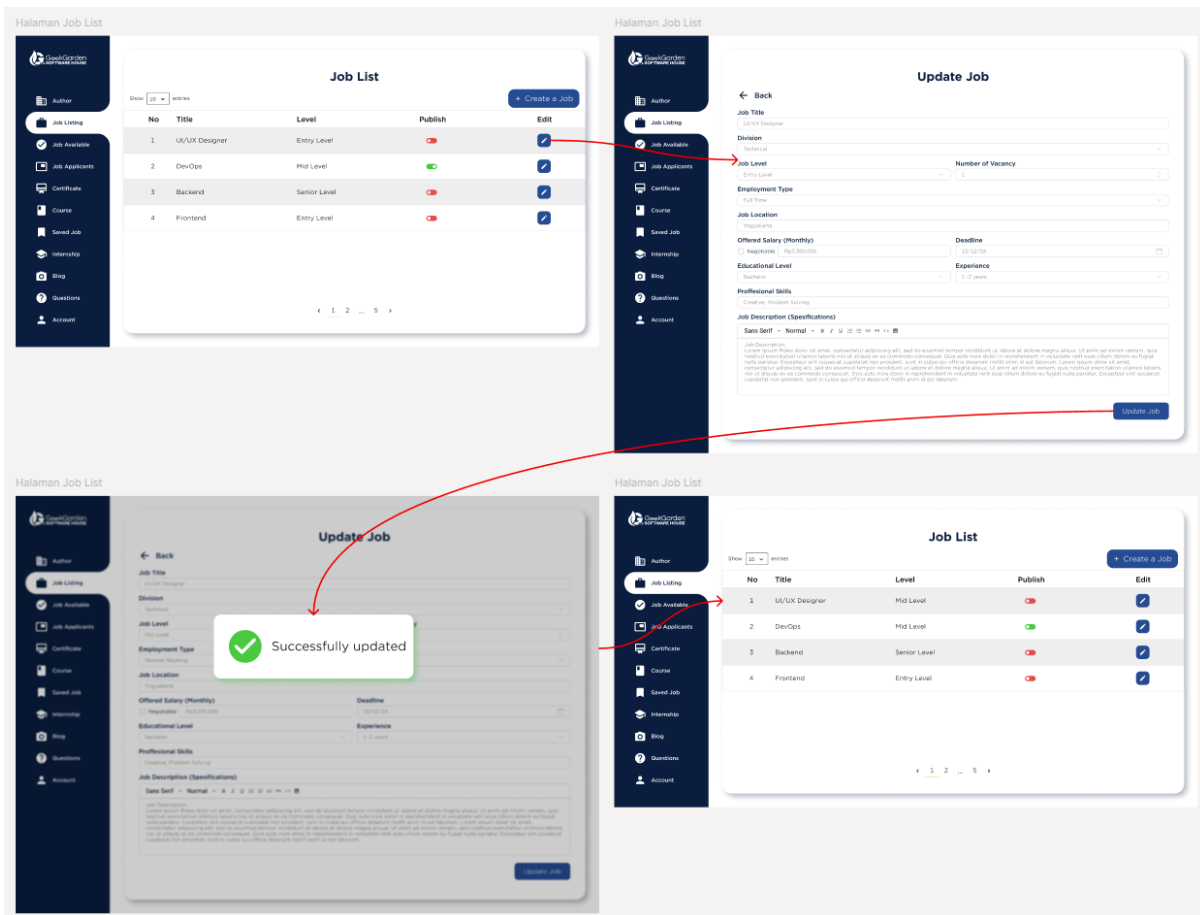
Setelah berhasil melakukan *log in*, pengguna dapat mengakses semua fitur yang terdapat pada *JoinGeek Admin*, salah satunya adalah membuat lowongan pekerjaan baru. Untuk membuat lowongan pekerjaan baru, pengguna harus memilih menu “*Job listing*” pada *sidebar* terlebih dahulu. Setelah itu, pengguna dapat memilih tombol “*Create job*” yang terletak di sebelah kanan atas halaman. Pengguna kemudian akan diarahkan ke halaman *create job*, di mana pengguna harus mengisi data-data mengenai lowongan pekerjaan yang akan dibuka. Setelah mengisi data-data tersebut, pengguna dapat memilih tombol “*Create*”. Setelah itu akan muncul *pop-up successfully created* yang menandakan lowongan pekerjaan berhasil di buat. Skenario membuat lowongan pekerjaan baru dapat lihat pada Gambar 3.27.



Gambar 3.27 Skenario Membuat Lowongan Pekerjaan Baru

### 3) Skenario Mengedit Lowongan Pekerjaan

Setelah membuat lowongan pekerjaan baru, jika pengguna ingin mengubah data-data yang sebelumnya telah terisi, pengguna dapat mengedit lowongan pekerjaan tersebut. Caranya adalah dengan memilih tombol "Edit" pada lowongan pekerjaan yang ingin diedit. Setelah itu, pengguna akan diarahkan ke halaman *update job*, di mana pengguna dapat mengedit data yang ingin diubah. Setelah selesai mengedit, pengguna dapat memilih tombol "Update job". Setelah itu akan muncul *pop-up successfully updated* yang menandakan bahwa lowongan pekerjaan yang dipilih berhasil diedit. Skenario mengedit lowongan pekerjaan ini dapat dilihat pada Gambar 3.28.



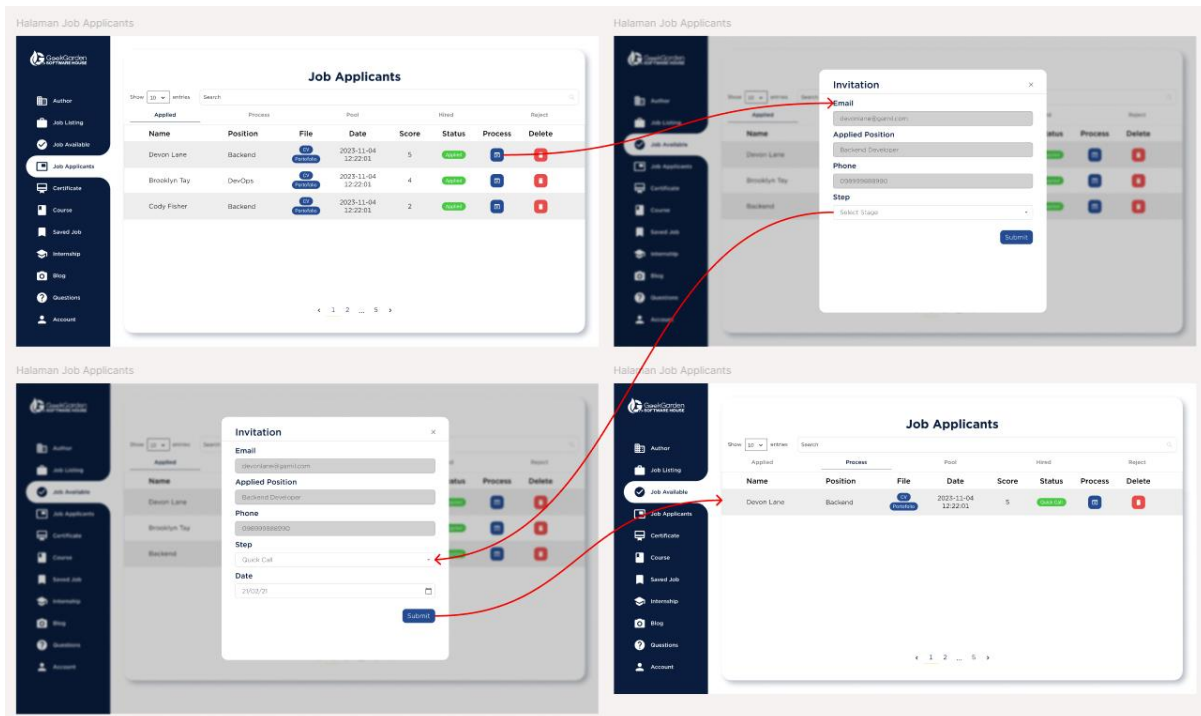
Gambar 3.28 Skenario Mengedit Lowongan Pekerjaan

#### 4) Skenario Memproses Pelamar

Setelah berhasil membuat dan mengedit lowongan pekerjaan, pengguna dapat memproses pelamar. Di GeekGarden, terdapat beberapa tahapan dalam memproses pelamar, dimulai dari *quick call* (wawancara singkat yang bersifat kondisional), *technical test* (tes untuk masing-masing posisi yang dilamar), *interview HR*, *interview Head User*, hingga *offering* (penawaran kerja dari perusahaan). Pelamar harus melalui tahapan-tahapan tersebut untuk lulus menjadi karyawan GeekGarden.

Cara memproses pelamar di *JoinGeek Admin* adalah yang pertama, pengguna atau tim HR dapat memilih menu “*Job Applicants*” pada *sidebar*. Selanjutnya, pengguna memilih pelamar yang ingin diproses dengan menekan tombol “*process*” pada pelamar yang dipilih. Kemudian, akan muncul *pop-up invitation* yang menampilkan informasi mengenai pelamar dan tahapan atau step yang harus dipilih untuk memproses pelamar. Setelah memilih tahap yang sesuai pengguna juga harus memasukkan data pendukung seperti *link meet*, *file test*, atau tanggal wawancara sesuai dengan tahap yang dipilih, lalu pengguna menekan tombol “*submit*”,

dan pelamar akan diproses ke tahap yang dipilih. Skenario memproses pelamar ini dapat dilihat pada Gambar 3.29.



Gambar 3.29 Skenario Memproses Pelamar

### 3.2.5 Testing

Setelah meredesain dan membuat prototipe, tahap selanjutnya adalah *testing* atau pengujian. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa hasil redesain dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi pengguna. Pengujian akan dilakukan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* dan *usability testing*. Namun, pengujian kali ini hanya akan dilakukan pada *JoinGeek Admin* karena keterbatasan waktu. Terdapat beberapa tahap dalam proses pengujian, mulai dari persiapan hingga pengolahan dan analisis data yang diperoleh. Berikut adalah penjelasannya.

#### A. Persiapan Pengujian

Dalam tahap persiapan pengujian, terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan untuk memastikan bahwa proses pengujian berjalan dengan lancar dan menghasilkan data yang valid dan dapat diandalkan. Langkah-langkah persiapan pengujian seperti berikut:

## 1) Penentuan Responden

Pengujian *JoinGeek* Admin akan dilakukan kepada pengguna utama sistem *JoinGeek* Admin, yaitu tim HR. Tim HR di *GeekGarden* terdiri dari tiga orang, masing-masing memiliki peran yang berbeda namun penting dalam proses rekrutmen dan manajemen sumber daya manusia, yaitu:

- a. *Human Capital Manager*: Bertanggung jawab atas strategi dan operasional manajemen sumber daya manusia, termasuk rekrutmen, pengembangan karyawan, dan retensi.
- b. *Talent Acquisition Specialist*: Bertanggung jawab pada proses rekrutmen karyawan, mulai dari mencari kandidat yang berpotensi hingga proses seleksi dan wawancara.
- c. *HR Generalist*: Bertanggung jawab untuk mengurus berbagai fungsi HR termasuk administrasi, kebijakan, dan prosedur, serta mendukung kebutuhan operasional harian tim HR.

Dengan melibatkan ketiga peran ini dalam pengujian, bertujuan untuk mendapatkan umpan balik dari berbagai sudut pandang dalam tim HR. Dengan demikian, hasil pengujian diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam mengenai kelebihan dan kekurangan desain baru dari sudut pandang pengguna langsung. Meskipun jumlah responden relatif sedikit, yaitu hanya tiga orang, mereka mewakili seluruh populasi pengguna utama sistem. Oleh karena itu, pengujian ini diharapkan efektif untuk memastikan desain baru memenuhi kebutuhan visual dan fungsional pengguna utama sistem.

## 2) Persiapan Kuesioner UEQ

Kuesioner UEQ akan dikirim dalam bentuk *google form* yang terdiri dari tiga halaman. Halaman pertama *google form* adalah bagian identitas diri. Data responden yang dikumpulkan adalah sebagai berikut:

- a. Nama: Digunakan untuk mencatat identitas responden yang berpartisipasi dalam pengujian.
- b. Usia: Digunakan untuk mengetahui rentang usia responden.
- c. Posisi: Digunakan untuk mengetahui posisi responden dalam tim HR.
- d. Durasi: Digunakan untuk mengetahui sudah berapa lama responden menggunakan sistem.
- e. Frekuensi: Digunakan untuk mengetahui seberapa sering responden menggunakan sistem dalam satu bulan, dengan interval yang dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu <10 kali, 10-20 kali, 20-30 kali, dan >30 kali.

Gambar 3.30 merupakan tampilan dari kuesioner pada halaman pertama.

Gambar 3.30 Tampilan Google Form Kuesioner UEQ (halaman pertama)

Halaman kedua dan ketiga *google form* dibuat untuk mengumpulkan data UEQ sebelum dan sesudah proses redesain. Pada halaman kedua, responden mengisi kuesioner sebelum redesain, sementara pada halaman ketiga, responden mengisi kuesioner setelah redesain. Kuesioner UEQ terdiri dari 26 pernyataan yang disusun secara berlawanan di sisi kiri dan kanan dengan skala penilaian 1-7. Skala ini tidak menginterpretasikan nilai negatif atau positif, melainkan mencerminkan tingkat persepsi pengguna terhadap aspek-aspek yang diukur. Pada akhir kuesioner, terdapat pertanyaan terbuka yang memungkinkan responden untuk memberikan umpan balik berupa kendala atau masukan tambahan yang mungkin mereka miliki. Kuesioner UEQ dapat dilihat pada Gambar 3.31.



Memenuhi eksptasi/Tidak memenuhi eksptasi \*

1 2 3 4 5 6 7

Memenuhi eksptasi        Tidak memenuhi eksptasi

Tidak praktis/Praktis \*

1 2 3 4 5 6 7

Tidak prktis        Praktis

Tidak efisien/Efisien \*

1 2 3 4 5 6 7

Tidak efisien        Efisien

Terorganisasi/Berantakan \*

1 2 3 4 5 6 7

Terorganisasi        Berantakan

Jelas/Membingungkan \*

1 2 3 4 5 6 7

Jelas        Membingungkan

Atraktif/Tidak atraktif \*

1 2 3 4 5 6 7

Atraktif        Tidak atraktif

Ramah pengguna/Tidak ramah pengguna \*

1 2 3 4 5 6 7

Ramah pengguna        Tidak ramah pengguna

Konservatif/Inovatif \*

1 2 3 4 5 6 7

Konservatif        Inovatif

Kendala atau Masukan \*

Your answer \_\_\_\_\_

Gambar 3.31 Tampilan Google Form Kuesioner UEQ (halaman kedua dan ketiga)

### 3) Pembuatan Skenario *Usability Testing*

Tahap selanjutnya adalah membuat skenario untuk *usability testing*. Tujuan dari *usability testing* adalah untuk mengetahui kebiasaan pengguna dan mengidentifikasi *error* yang ada dalam desain. *Usability testing* memerlukan partisipasi langsung dari responden, di mana mereka harus mengerjakan skenario tugas yang telah ditentukan. Skenario tugas yang harus diselesaikan oleh responden dapat dilihat Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Daftar Skenario *Usability Testing*

Kode	Pertanyaan
ST-01	Anda ingin membuat lowongan pekerjaan baru pada <i>website JoinGeek</i> . Silakan gunakan fitur yang ada di <i>JoinGeek Admin</i> untuk membuat lowongan pekerjaan baru.

ST-02	Anda ingin mengedit informasi lowongan pekerjaan yang telah Anda buat sebelumnya. Silakan gunakan fitur yang ada di <i>JoinGeek</i> Admin untuk mengedit lowongan pekerjaan ( <i>job level: mid level, employment type: remote working</i> ).
ST-03	Anda ingin memproses pelamar yang telah melamar di <i>JoinGeek</i> ke tahap <i>quick call</i> . Silakan gunakan fitur yang ada di <i>JoinGeek</i> Admin untuk memproses tahap pelamar ke tahap <i>quick call</i> .

## B. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data merupakan proses mendapatkan informasi dari responden dengan menggunakan alat pengujian yang telah disiapkan sebelumnya. Proses pengumpulan data dilakukan selama tiga hari. Kuesioner UEQ yang telah dibuat dalam bentuk *google form* akan dikirimkan melalui WhatsApp ke tim HR. Alur pengumpulan data dimulai dengan responden mengisi kuesioner UEQ sebelum redesain untuk mendapatkan gambaran awal pengalaman pengguna. Selanjutnya, responden akan melakukan pengujian *usability* berdasarkan skenario yang telah disiapkan, di mana peneliti akan mengamati dan mencatat perilaku pengguna. Setelah pengujian *usability* selesai, responden akan diminta untuk mengisi kuesioner UEQ kembali, namun kali ini untuk menilai pengalaman pengguna pada antarmuka setelah redesain. Alur pengumpulan data dapat dilihat pada Gambar 3.32.



Gambar 3.32 Alur Pengumpulan Data

## C. Pengolahan dan Analisis Data UEQ

Dalam proses pengolahan data UEQ, data akan diolah menggunakan UEQ *data analysis tool* yang dapat diakses melalui situs resmi UEQ (<https://www.ueq-online.org/>). Alat ini akan melakukan perhitungan data untuk menghasilkan nilai pada setiap dimensi dan menyajikannya dalam visualisasi berbentuk diagram.

### 1) Informasi Demografis Responden

Sebelum mengolah data, penting untuk mengetahui informasi demografis dari para responden yang telah mengisi kuesioner UEQ. Informasi ini membantu memberikan konteks

dan pemahaman yang lebih baik mengenai latar belakang responden. Tabel 3.6 menunjukkan informasi demografis dari responden yang terlibat dalam pengisian kuesioner. Kolom "Durasi" menunjukkan pengalaman atau lamanya waktu yang telah dihabiskan oleh responden dalam menggunakan sistem *JoinGeek Admin* dalam satuan bulan, sedangkan kolom "Frekuensi Pemakaian" menunjukkan seberapa sering responden menggunakan sistem *JoinGeek Admin* dalam satu bulan.

Tabel 3.6 Informasi Demografis Responden

Nama	Umur (Tahun)	Posisi	Durasi (Bulan)	Frekuensi Pemakaian
R1	23	<i>Human Capital Manager</i>	12	10-20x
R2	28	<i>Talent Acquisition</i>	5	>30x
R3	24	<i>HR Generalist</i>	6	<10x

## 2) Transformasi Data

Setelah mendapatkan data dari kuesioner UEQ, langkah pertama yang harus dilakukan adalah transformasi data. Tujuan dari transformasi data dalam UEQ adalah untuk menormalkan rentang nilai agar lebih mudah dan konsisten untuk diinterpretasikan. Transformasi ini dilakukan dengan mengonversi skor pada interval 1 hingga 7 menjadi interval -3 hingga +3 yang disesuaikan dengan arah pernyataan positif dan negatif. Pada beberapa pernyataan, skor 1 diinterpretasikan sebagai -3 dan skor 7 sebagai +3. Namun, untuk pernyataan lainnya, terjadi pembalikan makna di mana skor 1 diinterpretasikan sebagai +3 dan skor 7 sebagai -3. Proses transformasi data ini dapat dilakukan oleh UEQ data analysis tool pada halaman "DT". Adapun data lengkap terdapat pada Lampiran A.

## 3) Perhitungan Nilai Mean

Setelah melakukan transformasi data, langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan nilai rata-rata (*mean*). Tujuan dari perhitungan nilai *mean* ini adalah untuk mendapatkan gambaran umum tentang bagaimana pengguna menilai setiap pernyataan dalam kuesioner UEQ. Hal ini membantu dalam memahami pandangan secara keseluruhan dari pengguna serta mengidentifikasi area yang dianggap baik dan area yang perlu perbaikan. Proses perhitungan ini juga dilakukan menggunakan UEQ *data analysis tool* pada halaman "Result". Kolom "Mean" menunjukkan nilai rata-rata dari 26 pernyataan dalam kuesioner UEQ. Setiap pernyataan tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam enam dimensi UEQ, yang dapat dilihat

pada kolom “Scale”. Perhitungan nilai *mean* untuk data UEQ sebelum redesain ditampilkan pada Gambar 3.33, sementara perhitungan nilai *mean* untuk data UEQ sesudah redesain dapat dilihat pada Gambar 3.34.

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	↓1.0	1.0	1.0	3	annoying	enjoyable	Attractiveness
2	→0.7	0.3	0.6	3	not understandable	understandable	Perspicuity
3	→0.7	4.3	2.1	3	creative	dull	Novelty
4	↑1.0	1.0	1.0	3	easy to learn	difficult to learn	Perspicuity
5	→0.3	2.3	1.5	3	valuable	inferior	Stimulation
6	→0.0	1.0	1.0	3	boring	exciting	Stimulation
7	→0.3	2.3	1.5	3	not interesting	interesting	Stimulation
8	→0.3	0.3	0.6	3	unpredictable	predictable	Dependability
9	→0.3	1.3	1.2	3	fast	slow	Efficiency
10	→0.3	0.3	0.6	3	inventive	conventional	Novelty
11	→0.7	0.3	0.6	3	obstructive	supportive	Dependability
12	→0.7	0.3	0.6	3	good	bad	Attractiveness
13	→0.3	0.3	0.6	3	complicated	easy	Perspicuity
14	→0.3	1.3	1.2	3	unlikable	pleasing	Attractiveness
15	→0.7	0.3	0.6	3	usual	leading edge	Novelty
16	→0.7	0.3	0.6	3	unpleasant	pleasant	Attractiveness
17	↑1.3	0.3	0.6	3	secure	not secure	Dependability
18	→0.3	2.3	1.5	3	motivating	demotivating	Stimulation
19	→0.3	2.3	1.5	3	meets expectations	does not meet expectations	Dependability
20	→0.3	1.3	1.2	3	inefficient	efficient	Efficiency
21	→0.7	0.3	0.6	3	clear	confusing	Perspicuity
22	→0.0	1.0	1.0	3	impractical	practical	Efficiency
23	→0.3	2.3	1.5	3	organized	cluttered	Efficiency
24	→0.3	0.3	0.6	3	attractive	unattractive	Attractiveness
25	→0.7	0.3	0.6	3	friendly	unfriendly	Attractiveness
26	→0.3	2.3	1.5	3	conservative	innovative	Novelty

Gambar 3.33 Hasil Perhitungan *Mean* untuk Data UEQ Sebelum Redesain

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	↑ 2.7	0.3	0.6	3	annoying	enjoyable	Attractiveness
2	↑ 2.3	0.3	0.6	3	not understandable	understandable	Perspicuity
3	→ 0.7	5.3	2.3	3	creative	dull	Novelty
4	↑ 2.3	0.3	0.6	3	easy to learn	difficult to learn	Perspicuity
5	↑ 2.3	0.3	0.6	3	valuable	inferior	Stimulation
6	↑ 2.3	0.3	0.6	3	boring	exciting	Stimulation
7	↑ 2.3	0.3	0.6	3	not interesting	interesting	Stimulation
8	↑ 2.3	0.3	0.6	3	unpredictable	predictable	Dependability
9	↑ 2.3	0.3	0.6	3	fast	slow	Efficiency
10	→ 0.7	5.3	2.3	3	inventive	conventional	Novelty
11	↑ 2.3	0.3	0.6	3	obstructive	supportive	Dependability
12	↑ 2.3	0.3	0.6	3	good	bad	Attractiveness
13	↑ 2.3	0.3	0.6	3	complicated	easy	Perspicuity
14	↑ 2.7	0.3	0.6	3	unlikable	pleasing	Attractiveness
15	↑ 2.3	0.3	0.6	3	usual	leading edge	Novelty
16	↑ 2.3	0.3	0.6	3	unpleasant	pleasant	Attractiveness
17	↑ 2.3	0.3	0.6	3	secure	not secure	Dependability
18	↑ 2.7	0.3	0.6	3	motivating	demotivating	Stimulation
19	↑ 2.3	0.3	0.6	3	meets expectations	does not meet expectations	Dependability
20	↑ 2.3	0.3	0.6	3	inefficient	efficient	Efficiency
21	↑ 2.3	0.3	0.6	3	clear	confusing	Perspicuity
22	↑ 2.3	0.3	0.6	3	impractical	practical	Efficiency
23	↑ 2.3	0.3	0.6	3	organized	cluttered	Efficiency
24	↑ 2.3	0.3	0.6	3	attractive	unattractive	Attractiveness
25	↑ 2.3	0.3	0.6	3	friendly	unfriendly	Attractiveness
26	↑ 2.3	0.3	0.6	3	conservative	innovative	Novelty

Gambar 3.34 Hasil Perhitungan *Mean* untuk Data UEQ Sesudah Redesain

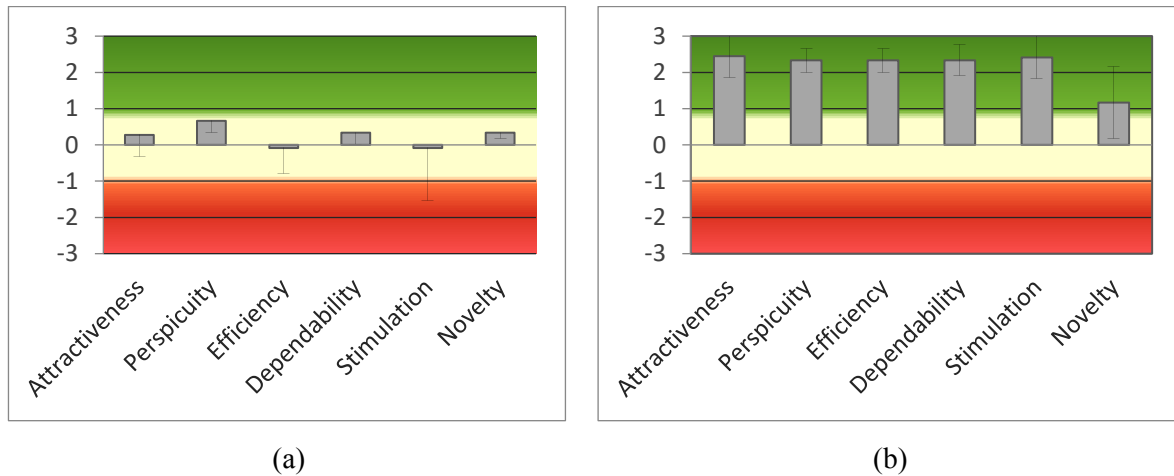
#### 4) Perbandingan Hasil UEQ Sebelum dan Sesudah Redesain

Setelah mendapatkan nilai *mean*, langkah selanjutnya adalah melakukan perbandingan antara hasil pengujian UEQ sebelum dan sesudah redesain. Analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi perubahan dalam pengalaman pengguna setelah dilakukan pembaruan desain. Dengan membandingkan data sebelum dan sesudah redesain, dapat diidentifikasi sejauh mana perbaikan yang telah dicapai dan area mana yang masih memerlukan perhatian lebih lanjut.

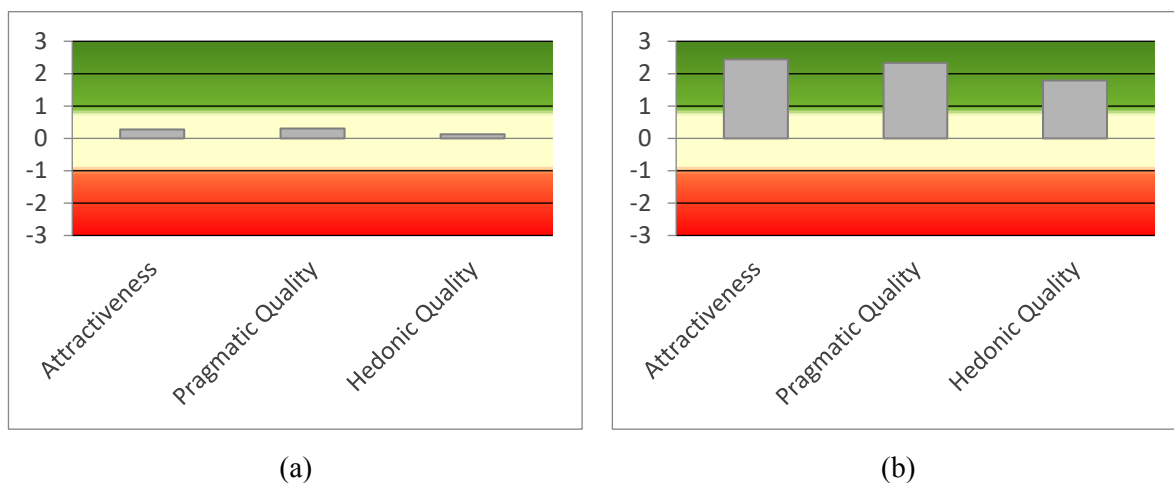
##### Perbandingan Nilai *Mean*

Selanjutnya, nilai rata-rata (*mean*) dari setiap pernyataan UEQ dikelompokkan ke dalam enam dimensi UEQ dan tiga kategori UEQ. UEQ *data analysis tool* menyediakan grafik untuk menampilkan nilai *mean* dari setiap dimensi untuk memudahkan analisis visual. Gambar 3.35 menunjukkan grafik perbandingan nilai *mean* dari enam dimensi UEQ sebelum dan sesudah redesain. Gambar ini menunjukkan bagaimana setiap dimensi berubah setelah implementasi desain baru. Selain itu, Gambar 3.36 menampilkan grafik perbandingan tiga kategori UEQ

sebelum dan sesudah redesain untuk memberikan gambaran lebih umum mengenai perubahan yang terjadi.



Gambar 3.35 Grafik Nilai *Mean* per Dimensi: (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain



Gambar 3.36 Grafik Nilai *Mean* per Kategori: (a) Sebelum Redesain, (b) Sesudah Redesain

Untuk memberikan informasi yang lebih detail, Tabel 3.7 menampilkan angka-angka yang sesuai dengan diagram yang ditunjukkan pada empat grafik sebelumnya. Tabel ini berisi perbandingan nilai *mean* dari setiap dimensi UEQ sebelum dan sesudah redesain, serta mencakup perubahan yang terjadi pada setiap dimensi.

Tabel 3.7 Perbandingan Nilai *Mean* dari Setiap Dimensi UEQ

Kategori	Mean		Dimensi UEQ	Mean		
	Sebelum Redesain	Sesudah Redesain		Sebelum Redesain	Sesudah Redesain	Perubahan
<i>Attractiveness</i>	0,28	2,44	<i>Attractiveness</i>	0,278	2,444	+2,166
<i>Pragmatic Quality</i>	0,31	2,33	<i>Perspicuity</i>	0,667	2,333	+1,666
			<i>Efficiency</i>	-0,083	2,333	+2,416
			<i>Dependability</i>	0,333	2,333	+2
<i>Hedonic Quality</i>	0,13	1,79	<i>Stimulation</i>	-0,083	2,417	+2,5
			<i>Novelty</i>	0,333	1,167	+0,834

Setelah mendapatkan nilai *mean* dari setiap dimensi, langkah selanjutnya adalah menerapkan interpretasi standar. Ini dilakukan untuk mengelompokkan hasil evaluasi ke dalam kategori yang lebih jelas, yaitu positif, netral, atau negatif. Interpretasi nilai *mean* dapat dilihat pada Tabel 3.8 (Schrepp, 2023).

Tabel 3.8 Standar Pengelompokan Nilai *Mean*

Nilai Mean	Kelompok Evaluasi
> 0,8	Positif
-0,8 – 0,8	Netral
< -0,8	Negatif

Berdasarkan Tabel 3.7 dapat dilihat perbedaan signifikan nilai UEQ antara desain sebelum dan sesudah redesain. Kategori *attractiveness* menunjukkan seberapa menarik tampilan keseluruhan sistem bagi pengguna. Sebelum redesain, nilai *mean* untuk *attractiveness* adalah 0,278 (kategori netral). Setelah redesain, nilai *mean* meningkat sebesar +2,166 menjadi 2,444 (kategori positif). Hal ini menunjukkan bahwa pengguna merasa desain baru jauh lebih menarik dibandingkan desain sebelumnya. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan pada aspek visual dan estetika sistem telah berhasil meningkatkan daya tarik sistem bagi pengguna.

Kategori *pragmatic quality* menunjukkan seberapa efektif, efisien, dan dapat diandalkan sistem dalam membantu pengguna menyelesaikan tugas-tugas mereka. Terdapat tiga dimensi dalam kategori ini: *perspicuity*, *efficiency*, dan *dependability*. Dimensi *perspicuity* mengukur kemudahan pemahaman dan penggunaan sistem. Sebelum redesain, nilai *mean* untuk dimensi

ini adalah 0,667 (kategori netral). Setelah redesain, nilai *mean* meningkat menjadi 2,333 (kategori positif) dengan peningkatan sebesar +1,666. Ini menunjukkan bahwa perubahan yang dilakukan telah membuat sistem lebih mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna. Dimensi *efficiency* mengukur seberapa cepat dan efisien pengguna dalam mencapai tujuan. Sebelum redesain, nilai *mean* untuk dimensi ini adalah -0,083 (kategori negatif). Setelah redesain, nilai *mean* meningkat menjadi 2,333 (kategori positif) dengan peningkatan sebesar +2,416. Ini menunjukkan bahwa sistem yang baru memungkinkan pengguna untuk bekerja lebih cepat dan efisien. Dimensi *dependability* mengukur kepercayaan pengguna terhadap sistem dan kemampuannya dalam memberikan hasil yang dapat diandalkan. Sebelum redesain, nilai *mean* untuk dimensi ini adalah 0,333 (kategori netral). Setelah redesain, nilai *mean* meningkat menjadi 2,333 (kategori positif) menunjukkan peningkatan sebesar +2. Ini menunjukkan bahwa pengguna merasa lebih yakin dan percaya pada sistem yang baru.

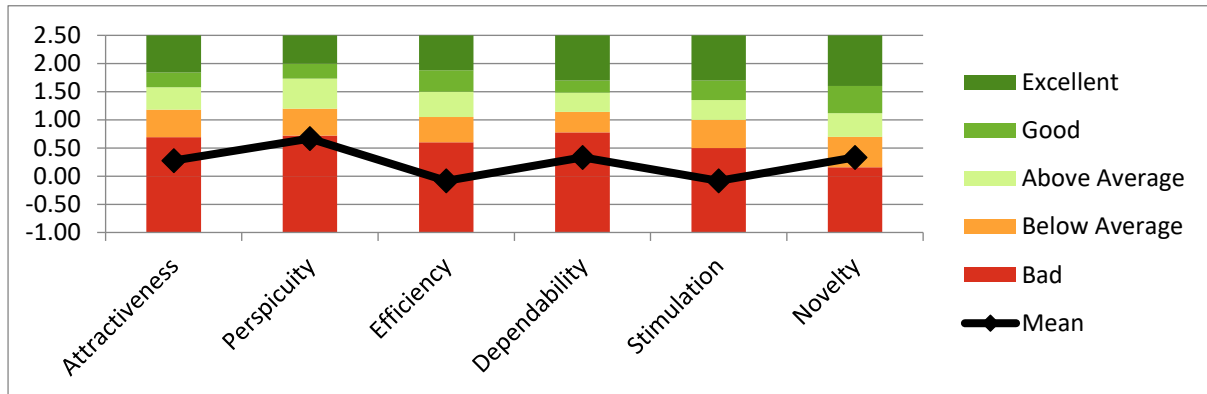
Kategori *hedonic quality* menunjukkan seberapa menyenangkan dan memotivasi sistem untuk digunakan, serta seberapa inovatif dan menarik fitur-fitur baru dari sistem. Terdapat dua dimensi dalam kategori ini: *stimulation* dan *novelty*. Dimensi *stimulation* mengukur seberapa menyenangkan dan memotivasi sistem untuk digunakan. Sebelum redesain, nilai *mean* untuk dimensi ini adalah -0,083 (kategori negatif). Setelah redesain, nilai *mean* meningkat menjadi 2,417 (kategori positif) dengan peningkatan sebesar +2,5. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna merasa lebih terstimulasi dan termotivasi dengan sistem yang baru. Dimensi *novelty* mengukur seberapa inovatif dan menarik fitur-fitur baru dari sistem. Sebelum redesain, nilai *mean* untuk dimensi ini adalah 0,333 (kategori netral). Setelah redesain, nilai *mean* meningkat menjadi 1,167 (kategori positif) dengan peningkatan sebesar +0,834. Ini menunjukkan bahwa pengguna menghargai inovasi dan fitur-fitur baru yang diperkenalkan dalam sistem yang baru.

Secara keseluruhan, perbaikan yang dilakukan dalam redesain sistem *JoinGeek Admin* menunjukkan hasil yang sangat positif dalam semua kategori dan dimensi UEQ, mengindikasikan bahwa perubahan yang dibuat telah berhasil meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan.

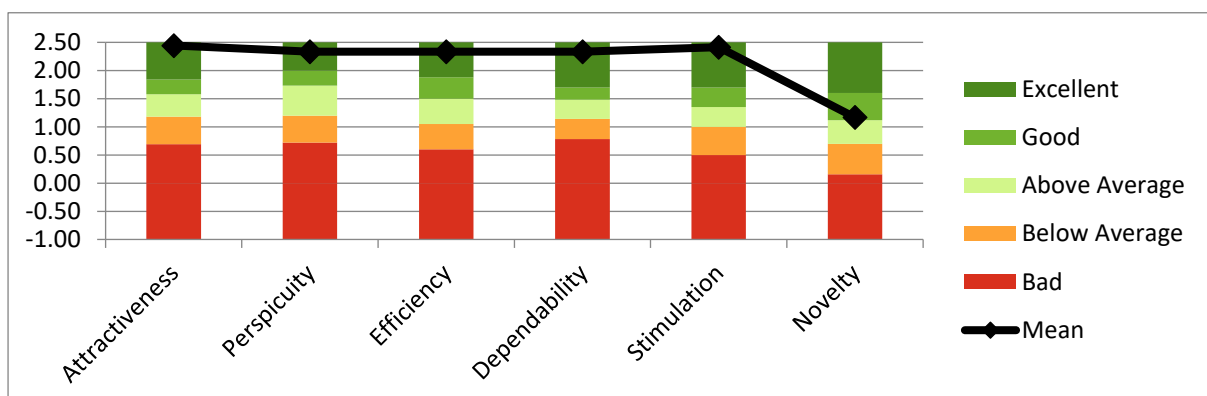
### **Perbandingan *Benchmark***

Selain membandingkan nilai *mean* untuk mengetahui perubahan pada setiap dimensi, nilai *mean* juga dapat dibandingkan dengan *dataset benchmark* yang tersedia. Tujuannya adalah untuk memahami bagaimana kinerja sistem *JoinGeek Admin* dengan sistem lain yang telah diukur menggunakan UEQ. Proses *benchmark* ini juga sudah dilakukan di UEQ *data*

*analysis tool* pada halaman “*Benchmark*”. Hasil dari proses ini berupa visualisasi diagram yang dapat dilihat pada Gambar 3.37 untuk hasil *benchmark* sebelum redesain dan Gambar 3.38 untuk hasil *benchmark* sesudah redesain, dengan rincian lebih lanjut tersedia pada Tabel 3.9.



Gambar 3.37 Grafik *Benchmark JoinGeek Admin* Sebelum Redesain



Gambar 3.38 Grafik *Benchmark JoinGeek Admin* Sesudah Redesain

Tabel 3.9 Kategori Kualitas pada Perbandingan *Benchmark*

Dimensi UEQ	Sebelum Redesain		Sesudah Redesain	
	Mean	Keterangan	Mean	Keterangan
<i>Attractiveness</i>	0,28	<i>Bad</i>	2,44	<i>Excellent</i>
<i>Perspicuity</i>	0,67	<i>Bad</i>	2,33	<i>Excellent</i>
<i>Efficiency</i>	-0,08	<i>Bad</i>	2,33	<i>Excellent</i>
<i>Dependability</i>	0,33	<i>Bad</i>	2,33	<i>Excellent</i>
<i>Stimulation</i>	-0,08	<i>Bad</i>	2,42	<i>Excellent</i>
<i>Novelty</i>	0,33	<i>Below Average</i>	1,17	<i>Good</i>

Berdasarkan Tabel 3.9, terlihat jelas bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam hampir semua dimensi UEQ setelah redesain sistem *JoinGeek Admin*. Dimensi *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, dan *stimulation* semuanya mengalami peningkatan dari kategori “*Bad*” menjadi “*Excellent*”. Peningkatan ini menandakan bahwa perubahan visual, peningkatan navigasi, efisiensi alur kerja, stabilitas sistem, dan pengalaman pengguna yang lebih menyenangkan berhasil dicapai.

Pada dimensi *novelty*, nilai *mean* sebelum redesain adalah 0,33 yang masuk ke dalam kategori “*Below Average*”. Setelah redesain, nilai *mean* meningkat menjadi 1,17 yang masuk ke dalam kategori “*Good*”. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pengguna menghargai fitur-fitur baru dan inovasi yang diperkenalkan dalam sistem baru, meskipun peningkatan ini tidak sebesar dimensi lainnya. Secara keseluruhan, hasil *benchmarking* memberikan gambaran positif mengenai keberhasilan redesain sistem *JoinGeek Admin*. Peningkatan yang signifikan di semua dimensi menunjukkan bahwa perubahan yang diterapkan telah berhasil memperbaiki pengalaman pengguna secara keseluruhan.

### Analisis dari Kolom Terbuka Kuesioner UEQ

Selain memilih 26 pernyataan, di akhir kuesioner UEQ peneliti juga menyediakan kolom terbuka yang memungkinkan responden untuk memberikan masukan dan mengidentifikasi kendala yang mereka alami. Tabel 3.10 adalah ringkasan dari masukan yang diberikan oleh responden sebelum dan sesudah redesain:

Tabel 3.10 Kendala atau Masukan dari Responden Sebelum dan Sesudah Redesain

Nama	Kendala atau Masukan	
	Sebelum Redesain	Sesudah Redesain
R1	Banyak fitur tidak terdefiniskan dengan baik	<i>So far</i> belum ada, desain sudah <i>clean</i> dan <i>clear</i>
R2	Untuk bagian <i>user</i> perlu di <i>redesign</i> agar lebih atraktif dan representatif	Semakin <i>fast</i> respon dan tidak sering <i>error</i>
R3	Perlu untuk di- <i>upgrade</i> lagi aplikasinya agar lebih <i>user friendly</i>	Tidak ada

Analisis dari masukan ini menunjukkan bahwa sebelum redesain, pengguna merasa bahwa banyak fitur yang tidak terdefiniskan dengan baik dan membutuhkan peningkatan agar

lebih *user-friendly*. Setelah redesain, responden melaporkan bahwa desain sudah bersih dan jelas, respon semakin cepat, dan aplikasi tidak sering mengalami kesalahan. Hal ini mengindikasikan bahwa perubahan desain yang dilakukan telah berhasil memenuhi ekspektasi dan kebutuhan pengguna, serta meningkatkan kepuasan pengguna secara keseluruhan.

### 5) Pengolahan dan Analisis Data *Usability Testing*

Pengujian *usability* pada prototipe *JoinGeek Admin* dilakukan berdasarkan skenario tugas yang telah disiapkan sebelumnya (Tabel 3.5). Selama proses pengujian, peneliti akan mengamati perilaku pengguna saat mereka berinteraksi dengan prototipe *JoinGeek Admin*. Tujuan utama dari pengujian ini adalah untuk mengukur tingkat keberhasilan tugas (*success rate*), efisiensi (*efficiency*), dan tingkat kesalahan (*error rate*) dalam penggunaan sistem.

#### Hasil Analisis *Usability Testing*

Berikut adalah hasil analisis dari tiga parameter utama yang diukur dalam pengujian *usability testing*:

##### a. *Success Rate*

*Success rate* digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan responden dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dalam skenario. Melalui pengukuran terhadap *success rate*, dapat diukur sejauh mana pengguna dapat mencapai tujuan mereka dan seberapa efektif sistem dalam mendukung interaksi mereka. Ada beberapa kriteria untuk mengukur *success rate* (Rahmatina & Ratnasari, 2022):

1. Berhasil (B): Mengindikasikan bahwa responden berhasil menyelesaikan tugas dalam skenario yang diberikan tanpa kesalahan.
2. Sebagian Berhasil (SB): Mengindikasikan bahwa responden dapat menyelesaikan tugas dalam skenario, namun terjadi kesalahan selama proses tersebut.
3. Gagal (G): Mengindikasikan bahwa responden tidak berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan.

Tabel 3.11 Rekap Penyelesaian Skenario Tugas

Nama	ST-01	ST-02	ST-03
R1	B	SB	B
R2	B	B	B
R3	B	B	B

Keterangan :

R : Responden

ST : Skenario Tugas

Persamaan yang digunakan untuk menghitung *success rate* ditunjukkan pada (3.1).

$$\begin{aligned} \text{Success rate} &= \frac{\text{Success} + (\text{Partial success} \times 0.5)}{\text{Total Task}} \times 100\% & (3.1) \\ &= \frac{8 + (1 \times 0.5)}{9} \times 100\% = 94\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil rekap penyelesaian skenario tugas pada Tabel 3.11 dan perhitungan menggunakan persamaan (3.1), diperoleh nilai *success rate* sebesar 94%. Artinya, rata-rata persentase keberhasilan setiap pengguna dalam menyelesaikan total tiga tugas pengujian skenario adalah 94%. Pencapaian ini menunjukkan tingkat keberhasilan yang tinggi untuk prototipe *JoinGeek* Admin (setelah redesain) dalam mendukung pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Keberhasilan tersebut mengindikasikan bahwa antarmuka dan fungsionalitas prototipe telah dirancang dengan baik, sehingga pengguna dapat menavigasi dan menyelesaikan tugas dengan efektif. Ini memberikan gambaran positif tentang *usability* dan kemudahan penggunaan prototipe *JoinGeek* Admin.

b. *Efficiency*

*Efficiency* digunakan untuk mengukur seberapa cepat responden menyelesaikan tugas yang diberikan. Pengukuran waktu pada pengujian *efficiency* dilakukan dengan bantuan *stopwatch* pada *smartphone*. Hasil pengukuran waktu pengerjaan skenario tugas dapat dilihat pada Tabel 3.12.

Tabel 3.12 Rekap Waktu Pengerjaan Skenario Tugas oleh Responden

Nama	ST-01	ST-02	ST-03	Total
R1	125	24	14	163
R2	55	6	9	80
R3	90	26	15	131
<b>Rerata</b>				374

Keterangan :

R : Responden

ST : Skenario Tugas

*Efficiency* diukur dengan cara mengalikan waktu pengerjaan dengan 1 apabila responden menyelesaikan skenario tugas tanpa mengalami kesalahan, dikalikan dengan 0,5 apabila responden menyelesaikan skenario tugas namun terdapat kesalahan dalam pengerjaannya, dan dikalikan dengan 0 jika responden gagal mengerjakan skenario tugas yang diberikan.

Tabel 3.13 Hasil Perhitungan *Efficiency*

Nama	ST-01	ST-02	ST-03	Total
R1	125(1)	24(0,5)	14(1)	135
R2	55(1)	6(1)	9(1)	80
R3	90(1)	26(1)	15(1)	131
<b>Rerata</b>				346

Perhitungan *efficiency* dilakukan dengan menggunakan persamaan (3.2).

$$\begin{aligned} \text{Time Based Efficiency} &= \frac{\sum_j^R \sum_{i=1}^N \frac{N_{ij}}{t_{ij}}}{NR} \times 100\% & (3.2) \\ &= \frac{346}{374} \times 100\% = 92,5\% \end{aligned}$$

Berdasarkan Tabel 3.13, perhitungan *efficiency* dilakukan dengan persamaan (3.2) dan menghasilkan nilai 92,5%, menandakan bahwa mayoritas tugas dapat diselesaikan dengan efisien oleh para responden. Nilai ini dapat diartikan sebagai indikator positif terhadap potensi penggunaan sistem dalam situasi dunia nyata, menunjukkan bahwa sistem dirancang dengan baik dan dapat mendukung pengguna dalam menyelesaikan tugas dengan cepat dan efektif.

c. *Error*

*Error* digunakan untuk mengukur frekuensi kesalahan yang terjadi saat menjalankan skenario tugas. Setiap kesalahan yang muncul saat menjalankan skenario tugas akan dicatat sebagai nilai salah (S), sementara jika tidak ada kesalahan, maka dicatat sebagai nilai benar (B).

Tabel 3.14 Rekap Perhitungan *Error*

Nama	ST-01		ST-02		ST-03		Total <i>Error</i>
	B	S	B	S	B	S	
R1	17	0	3	1	5	0	1
R2	17	0	4	0	5	0	0
R3	17	0	4	0	5	0	0
<b>Total</b>							1

Keterangan :

R : Responden

ST : Skenario Tugas

B : Benar

S : Salah

Perhitungan *error* akan dilakukan dengan persamaan (3.3).

$$\begin{aligned} \text{Error rate} &= \frac{\text{Total kesalahan}}{\text{Total kesempatan}} \times 100\% \\ &= \frac{1}{26} \times 100\% = 3,8\% \end{aligned} \quad (3.3)$$

Berdasarkan Tabel 3.14 dan perhitungan dengan persamaan (3.3), diperoleh nilai *error rate* sebesar 3,8%. Angka ini menunjukkan bahwa jumlah kesalahan yang terjadi selama pengujian relatif rendah, yang menandakan bahwa prototipe mudah digunakan dan kesalahan yang muncul sangat minim. Namun, dalam pengujian ditemukan satu kesalahan yang perlu diperbaiki dalam desain prototipe *JoinGeek Admin*. Kesalahan ini terkait dengan proses pengeditan lowongan kerja, di mana pengguna tidak langsung memilih ikon edit tetapi mencari menu lain di *sidebar*. Penjelasan lebih lanjutnya dapat dilihat pada Tabel 3.15.

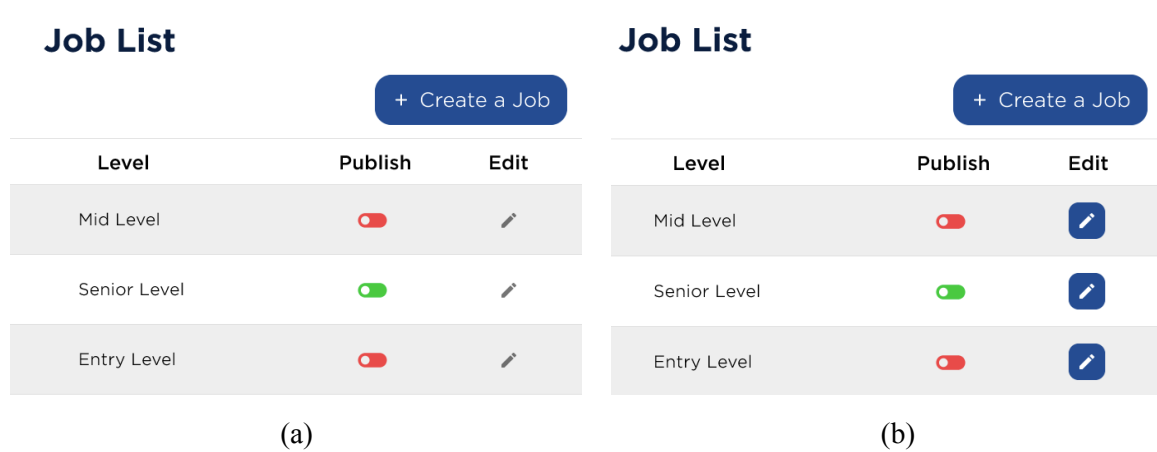
Tabel 3.15 Analisis *Error*

Kode	<i>Error</i>	Analisis
ST-02	Ketika pengguna diminta untuk mengedit lowongan kerja yang sebelumnya telah dibuat, pengguna	Perlu membuat ikon edit menjadi lebih kontras dengan menambahkan warna pada <i>background</i> ikon.

	tidak langsung memilih ikon edit, namun mencari menu lain di <i>sidebar</i> .	
--	---	--

### Hasil Evaluasi Desain *JoinGeek Admin*

Dari hasil analisis pengujian *usability*, terutama pada pengujian *error* yang dilakukan pengguna saat menggunakan sistem, diperlukan perbaikan sesuai dengan kesalahan yang diidentifikasi selama pengujian. Perbaikan yang disarankan adalah meningkatkan kontras warna pada ikon edit di halaman *job list*. Ini akan membantu pengguna menemukan ikon edit dengan lebih mudah. Perbaikan ini dapat dilihat dalam Gambar 3.39.



Gambar 3.39 Ikon Edit: (a) Sebelum Perbaikan, (b) Sesudah Perbaikan

## BAB IV

### REFLEKSI PELAKSANAAN MAGANG

#### 4.1 Relevansi Akademik

*JoinGeek* merupakan *website* yang digunakan pencari kerja untuk menemukan lowongan pekerjaan di GeekGarden. Sedangkan *JoinGeek Admin* merupakan platform yang digunakan oleh tim HR GeekGarden untuk mengelola proses rekrutmen. Platform ini dirancang untuk mempermudah proses seleksi dan manajemen pelamar, termasuk mengatur wawancara, melacak status pelamar, dan menyimpan data kandidat. UI/UX merupakan komponen penting dalam proses redesain *JoinGeek* dan *JoinGeek Admin* untuk memastikan tampilan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selama kuliah, khususnya pada mata kuliah Pemikiran Desain, pembuatan *wireframe* adalah langkah awal yang penting dalam proses desain UI/UX. *Wireframe* membantu dalam mengidentifikasi struktur dasar dan memastikan semua elemen penting ada sebelum mengembangkan detail lebih lanjut. Namun, dalam pelaksanaan magang di GeekGarden, ketika penulis mengerjakan proyek *JoinGeek* dan *JoinGeek Admin* penulis langsung membuat desain *high-fidelity* tanpa melalui tahap pembuatan *wireframe*. Ini dilakukan untuk menghemat waktu dan mempercepat proses desain. Meskipun pendekatan ini efisien dalam jangka pendek, kurangnya tahap *wireframe* dapat menyebabkan kesalahan atau perubahan yang lebih sulit dilakukan di tahap akhir desain. Kesenjangan ini menunjukkan bahwa dalam situasi tertentu seperti ketika keterbatasan waktu, tahap *wireframe* mungkin dianggap tidak esensial.

Selain itu, pada tahap pengujian *usability*, seharusnya setelah melakukan perbaikan desain berdasarkan hasil pengujian, dilakukan evaluasi ulang untuk memastikan bahwa perbaikan tersebut sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses ini disebut iterasi, di mana desain diuji, diperbaiki, dan diuji kembali secara berulang. Dalam pelaksanaan magang, setelah melakukan perbaikan desain berdasarkan hasil pengujian *usability*, penulis tidak melakukan evaluasi ulang. Karena keterbatasan waktu, tahapan ini dilewati untuk mempercepat proses perancangan desain. Tidak adanya validasi kembali kepada calon pengguna berarti penulis tidak dapat memastikan apakah perbaikan yang dilakukan sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

## 4.2 Pembelajaran Magang

### 4.2.1 Manfaat

Kegiatan magang memberikan banyak manfaat yang dirasakan penulis, baik berupa pengalaman, keterampilan, maupun relasi. Selama magang, penulis mendapatkan pengalaman langsung dalam dunia kerja dan belajar cara berkomunikasi dengan baik dengan rekan kerja. Penulis juga mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah dan bekerja sama dalam tim. Selain itu, penulis belajar bagaimana bertanggung jawab atas tugas yang diberikan dan menyampaikan ide dengan jelas dan kreatif. Kegiatan magang juga memberi penulis pemahaman yang lebih mendalam tentang *User Experience* (UX) dan *User Interface* (UI), baik secara teori maupun praktik. Selama magang, penulis lebih terasah dalam penggunaan Figma untuk merancang antarmuka pengguna. Penulis juga memahami cara membuat desain antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Semua pengalaman ini sangat berharga untuk pengembangan keterampilan UI/UX penulis dan persiapan di masa depan.

### 4.2.2 Kendala, Hambatan, dan Tantangan

Selama mengerjakan proyek redesign *JoinGeek* dan *JoinGeek* Admin, penulis menghadapi kendala dalam kemampuan *copywriting*. Teks yang dibuat sering kali kurang efektif dalam menyampaikan pesan dan informasi, yang dapat memengaruhi pengguna terhadap antarmuka dan pengalaman keseluruhan ketika menggunakan *JoinGeek* dan *JoinGeek* Admin. Untuk mengatasi masalah ini, penulis mencari referensi dari berbagai sumber dan meminta bantuan rekan kerja untuk memberikan masukan dan saran perbaikan. Selain itu, penulis juga meminta *feedback* dari mentor UI/UX *Designer* di GeekGarden untuk memperbaiki tulisan.

Tantangan lain yang dihadapi penulis adalah waktu yang terbatas untuk menyelesaikan semua tahap redesign dan pengujian. Batasan waktu ini terjadi karena selain mengerjakan proyek *JoinGeek* dan *JoinGeek* Admin, penulis juga diminta untuk menangani proyek lain yang sedang berjalan. Untuk mengatasi tantangan ini, penulis membuat daftar tugas untuk menetapkan prioritas dari setiap pekerjaan yang harus diselesaikan. Penulis juga meminta bantuan mentor dalam proses desain dan memberikan *feedback*. Dengan menggunakan referensi yang tepat, meminta *feedback* dari mentor, dan menerapkan manajemen waktu yang baik, penulis berhasil menyelesaikan proyek meskipun menghadapi berbagai kendala dan tantangan.

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil redesain *JoinGeek* dan *JoinGeek* Admin serta pengujian UX pada *JoinGeek* Admin yang telah dilakukan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Desain *JoinGeek* dan *JoinGeek* Admin mengalami perubahan pada antarmuka yang digunakan, terutama dalam penggunaan warna dan *font*. Ini dapat dilihat pada perbedaan skor kontras warna yang awalnya mendapatkan skor 6,93 dengan kategori “*Good*”, lalu setelah dilakukan perubahan, skor kontras warna meningkat menjadi 16,81 dengan kategori “*Super*”. Dan penggunaan *font* yang sebelumnya menggunakan *font* Segoe UI menjadi Gotham. Ini menunjukkan perbaikan dalam keterbacaan dan penampilan visual desain.
2. Hasil redesain *website JoinGeek* menunjukkan peningkatan dalam antarmuka. Selain perubahan pada warna dan *font*, beberapa fitur juga disesuaikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Ukuran foto pada *landing page* dan logo GeekGarden yang sebelumnya tidak proporsional kini telah diperbaiki, ukuran *header* yang kecil diperbesar dan menggunakan warna yang lebih kontras, serta menambahkan bagian testimoni dan informasi perusahaan untuk menarik minat pengguna. Selain itu, halaman baru yang berisi semua lowongan pekerjaan juga ditambahkan untuk memudahkan pengguna melihat seluruh lowongan yang tersedia. Formulir pendaftaran juga mengalami perubahan dengan penambahan bagian pertanyaan untuk menilai pengetahuan umum pelamar, sesuai permintaan tim HR. Penambahan informasi pada halaman detail lowongan pekerjaan juga memudahkan pengguna memahami lowongan yang sedang dibuka dengan lebih efisien.
3. Hasil evaluasi UEQ pada sistem *JoinGeek* Admin menunjukkan perubahan yang signifikan setelah proses redesain. Pengukuran dilakukan dengan menghitung nilai *mean* dari tiga responden, di mana terlihat bahwa dimensi *attractiveness* meningkat dari 0,278 menjadi 2,444 (+2,166), *perspicuity* dari 0,667 menjadi 2,333 (+1,666), *efficiency* dari -0,083 menjadi 2,333 (+2,416), *dependability* dari 0,333 menjadi 2,333 (+2), *stimulation* dari -0,083 menjadi 2,417 (+2,5), dan *novelty* dari 0,333 menjadi 1,167 (+0,834). Semua dimensi mendapatkan kategori evaluasi positif. Selanjutnya, hasil analisis *benchmark* menunjukkan bahwa dimensi *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, dan *stimulation* mengalami peningkatan dari kategori “*Bad*” menjadi “*Excellent*”, sementara

dimensi *novelty* meningkat dari “*Below Average*” menjadi “*Good*”. Hasil ini menunjukkan bahwa redesain tampilan *JoinGeek* Admin berhasil meningkatkan pengalaman pengguna berdasarkan dimensi penilaian UEQ.

4. Hasil pengujian *usability* pada sistem *JoinGeek* Admin juga menunjukkan hasil yang positif. Tingkat *success rate* mencapai 94%, menandakan bahwa pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dengan baik. *Efficiency* sistem terukur pada 92,5%, mengindikasikan bahwa pengguna dapat menyelesaikan tugas dengan cepat dan efisien. *Error rate* yang rendah, hanya sebesar 3,8%, menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat keandalan yang tinggi dalam menghindari kesalahan pengguna. Hal ini menegaskan bahwa redesain tampilan *JoinGeek* Admin tidak hanya meningkatkan aspek visual dan pengalaman pengguna, tetapi juga efektivitas serta kinerja sistem secara keseluruhan.

## 5.2 Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan berikutnya agar dapat memaksimalkan desain *JoinGeek* dan *JoinGeek* Admin:

1. Melakukan pengujian UX pada *website JoinGeek* untuk memastikan bahwa platform lowongan kerja ini memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.
2. Mengadakan pengujian UX secara berkala untuk terus mengkaji ulang kebutuhan pengguna. Perubahan dan evolusi kebutuhan pengguna dapat terjadi seiring waktu, sehingga pengujian berkala penting untuk memastikan kesesuaian desain dengan kebutuhan.
3. Melakukan pengujian dengan metode-metode lain untuk mendapatkan perspektif yang lebih luas dan mendalam mengenai pengalaman pengguna. Pendekatan yang beragam akan memberikan wawasan yang lebih baik.
4. Melakukan *usability testing* untuk mengevaluasi perbaikan di ikon edit pada menu *job list* untuk menilai apakah desain yang telah diperbaiki sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum.
5. Menggunakan hasil penelitian ini sebagai panduan untuk pengembangan selanjutnya. Hasil evaluasi dan temuan dari penelitian ini dapat menjadi dasar yang kuat untuk menyusun strategi pengembangan yang lebih efektif dan tepat sasaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amimah. (2021). *Evaluasi User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi JRKU Menggunakan User Centered Design (UCD)*.
- APJII. (2023). *Survey Penetrasi & Perilaku Internet 2023*. <https://survei.apjii.or.id/survei/>
- Hanifa, R. (2022). *Perancangan User Interface (UI) Berdasarkan User Experience (UX) Pada Aplikasi Perpustakaan UIN Jakarta Menggunakan Metode User-Centered Design*.
- IDN Research Institute. (2019). *Indonesia Millennial Report 2019*. <https://cdn.idntimes.com>.
- ISO. (2020). *ISO 9241-110:2020(en) Ergonomics of human-system interaction — Part 110: Interaction principles*.
- Kusuma, O., Munir, A., & Surasa, H. (2023). Usability Testing Aplikasi Hi Jobs! Menggunakan Teknik Performance Measurement dan Concurrent Think Aloud. *Jurnal Kharisma Tech*, 18(2), 133–147. <https://doi.org/10.55645/kharismatech.v18i2.439>
- Ming-Yen Teoh, W., Tan, S.-C., & Choy Chong, S. (2013). Factors Influencing Perceptions Of University Students Towards Internet Recruitment. *Asian Academy of Management Journal*, 18(1), 123–142.
- Monavarian, A., Kashi, K., & Ramin-mehr, H. (2010). *Applying Technology Acceptance Model To E-Recruitment Context*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:201694204>
- Morville, P., & Sullenger, P. (2010). Ambient Findability: Libraries, Serials, and the Internet of Things. *Serials Librarian*, 58(1–4), 33–38. <https://doi.org/10.1080/03615261003622999>
- Naser, A., Syafwandi, & Ahsi, S. (2018). Perancangan User Interface dan User Experience Halaman Website Program Studi Desain Komunikas Visual Universitas Negeri Padang. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*.
- Nielsen, J., & Molich, R. (1990). Heuristic evaluation of user interfaces. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 249–256. <https://doi.org/10.1145/97243.97281>
- Pragowoaji, A. K. C., Iftadi, I., & Astuti, R. D. (2023). An Evaluation of the Career Development Center Website from User Experience Perspectives. *Jurnal Rekayasa Sistem Industri*, 12(1), 51–64. <https://doi.org/10.26593/jrsi.v12i1.5961.51-64>
- Pramono, W. A., Muslimah Az-Zahra, H., & Rokhmawati, R. I. (2019). *Evaluasi Usability pada Aplikasi MyTelkomsel dengan Menggunakan Metode Usability Testing (Vol. 3, Nomor 3)*. <http://j-ptiik.ub.ac.id>

- Pratama, A., Mukaromah, S., Idhom, M., Faroqi, A., Suryanto, T. L. M., & Parlika, R. (2023). Analisis Website Pusat Pengembangan Karir Berdasarkan Pengalaman Pengguna: Pendekatan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi dan Terapan (J-TIT)*, 10(2), 2580–2291. <https://doi.org/10/25047/jtit.v10i2.321>
- Rahayu, G. Y., & Indrati, A. (2024). Perancangan Ulang Antarmuka Portal KitaLulus Dengan Menggunakan Metode Centered Design (UCD). *Jurnal Ilmiah Teknik (JUTI)*, 3(1), 66–73. <https://doi.org/10.56127/juit.v3i1>
- Rahmatina, M. R., & Ratnasari, C. I. (2022). Interface and User Experience Designing in The Kapustakan System Using User Centred Design Approach (Case Study: Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat). *Jurnal Teknologi Informasi Universitas Lambung Mangkurat (JTIULM)*, 7(1), 37–42. <https://doi.org/10.20527/jtiulm.v7i1.120>
- Rohmah, I. R., Saputri, A. D. D., Ramadhani, H. Y., Aryanta, Z., & Auliasari, K. (2023). Penerapan Metode Design Thinking pada Pengembangan Aplikasi Pencarian Kerja GETJOB. *Digital Transformation Technology*, 3(2), 735–745. <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i2.3280>
- Sauro, J., & Lewis, J. R. (2012). *Quantifying the User Experience: Practical Statistics for User Research*.
- Schlatter, T., & Levinson, D. (2013). *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*.
- Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*. [www.ueq-online.org](http://www.ueq-online.org)
- Tutik, & Rosadi, M. I. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Tracer Study Alumni SMK NEGERI 1 Sukorejo Berbasis Android. *Jurnal Krisdana*, 2(1). <https://doi.org/10.58982/krisnadana.v2i1.237>

## LAMPIRAN

### Lampiran A: Transformasi Data menggunakan UEQ *Data Analysis Tool*

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	<b>Transformed Data</b>																									
2	The order of the positive and negative term for an item is randomized in the questionnaire. Per dimension half of the items start with the positive and half with the negative term.																									
3	Here you can find the transformed values per item. You can use these values for example for own statistical calculations. The +3 represent the most positive and the -3 the most negative value.																									
4	Items																									
5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
6	-2	1	3	0	-1	-1	-2	-1	1	0	1	0	0	-1	1	0	2	-2	-2	-1	1	-1	-2	0	1	-2
7	0	0	0	2	2	1	1	0	-1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
8	-1	1	-1	1	0	0	0	0	-1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	<b>Transformed Data</b>																									
2	The order of the positive and negative term for an item is randomized in the questionnaire. Per dimension half of the items start with the positive and half with the negative term.																									
3	Here you can find the transformed values per item. You can use these values for example for own statistical calculations. The +3 represent the most positive and the -3 the most negative value.																									
4	Items																									
5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	3	2	-2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2
8	3	3	-2	3	3	3	3	3	2	-2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3