

PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI LOWONGAN PEKERJAAN MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN

Harfandy Putra Pangiawan¹, Arianti^{2*}, Izmy Alwiah Musdar³

^{1,2,3}Teknik Informatika, STMIK KHARISMA Makassar

³Sistem Informasi, UIN Alauddin Makassar

e-mail: ¹harfandyputra_20@kharisma.ac.id, ²arianti@kharisma.ac.id,

³izmyalwiah@kharisma.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX pada aplikasi lowongan pekerjaan dengan menggunakan metode Goal Directed Design. Pengumpulan data dilakukan kepada 20 responden yang telah menggunakan aplikasi Hi Jobs, dan data diolah dengan System Usability Scale (SUS). Berdasarkan hasil evaluasi pertama menggunakan kuesioner System Usability Scale (SUS) mendapatkan skor rata-rata sebesar 33.5 dengan Acceptability Ranges mendapatkan predikat "Not Acceptable", tingkat Grade Scales berada pada kategori "F", dan Adjective Ratings mendapatkan kategori "Poor" yang menunjukkan kekurangan desain user interface pada aplikasi Hi Jobs secara tampilan maupun fitur dan tidak memenuhi skor standar System Usability Scale (SUS) yang bernilai 68. Setelah melakukan perbaikan pada aplikasi Hi Jobs dilakukan evaluasi akhir dengan menggunakan System Usability Scale (SUS) mendapatkan rata-rata sebesar 77 dengan Acceptability Ranges mendapatkan predikat "Acceptable", tingkat Grade Scales berada pada kategori "C", dan Adjective Ratings mendapatkan kategori "Good". Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi Hi Jobs dengan desain UI/UX yang mengedepankan kebutuhan dan tujuan pengguna, memungkinkan pencari kerja dan pemberi kerja berinteraksi dengan mudah dan efisien. Penelitian ini memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan aplikasi lowongan pekerjaan dengan fokus pada pengalaman pengguna yang memuaskan.

Kata kunci: UI/UX Design, Goal Directed Design, Aplikasi Lowongan pekerjaan, Pengalaman Pengguna, Perancangan Antarmuka Pengguna, System Usability Scale (SUS)

Abstract

This research aims to design the UI/UX for a job vacancy application using the Goal Directed Design method. Data collection was conducted with 20 respondents who had used the Hi Jobs application, and the data was processed using the System Usability Scale (SUS). Based on the first evaluation using the System Usability Scale (SUS) questionnaire, the average score was 33.5, with Acceptability Ranges receiving the label "Not Acceptable," Grade Scales falling into the "F" category, and Adjective Ratings categorized as "Poor." This indicates deficiencies in the user interface design of the Hi Jobs application, both in appearance and features, and it did not meet the standard System Usability Scale (SUS) score of 68. After making improvements to the Hi Jobs application, a final evaluation was conducted using the System Usability Scale (SUS), resulting in an average score of 77. The Acceptability Ranges received the label "Acceptable," Grade Scales were in the "C" category, and Adjective Ratings were categorized as "Good." The findings of this research indicate that the Hi Jobs application, with its UI/UX design focusing on user needs and goals, allows job seekers and employers to interact easily and efficiently. This research contributes positively to the development of job vacancy applications with a focus on satisfying user experiences.

Keywords: UI/UX Design, Goal Directed Design, Job Search Application, User Experience, User Interface Design, System Usability Scale (SUS)

* Corresponding author : Arianti (arianti@kharisma.ac.id)

1. PENDAHULUAN

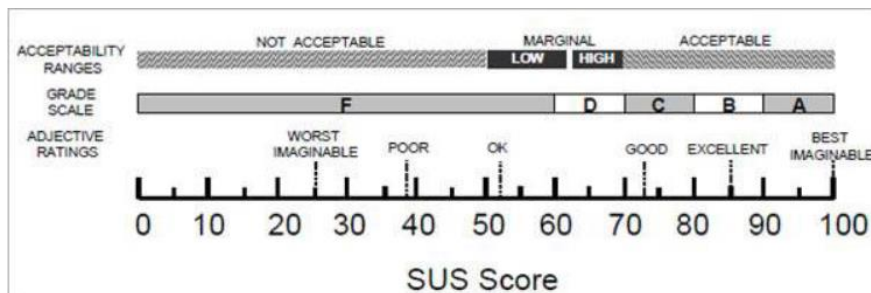
Kesulitan Mencari Lowongan Kerja, ada banyak perusahaan yang tidak mengumumkan posisi yang dibutuhkan dengan baik, sehingga banyak orang yang memiliki potensial besar ketinggalan dan kehilangan informasi. Banyak perusahaan - perusahaan yang hanya mengumumkannya dengan hanya menempelkan kertas di gedungnya. Selain itu juga biasanya pencari kerja sering malas untuk mencari informasi lowongan pekerjaan[1]. Sehingga orang membutuhkan sebuah platform yang memberikan informasi pekerjaan. Dengan adanya aplikasi Hi Jobs ini dapat mempermudah mendapatkan perkerjaan. Aplikasi Lowongan pekerjaan ini juga memberikan lowongan *freelance* yang dibutuhkan oleh anak yang masih bersekolah maupun kuliah. Bukan hanya pekerjaan *freelance* orang-orang juga dapat mencari pekerjaan tetap yang mereka inginkan. Maka dari itu aplikasi Hi Jobs! hadir untuk membantu mempermudah mendapatkan perkerjaan. Aplikasi Hi Jobs dapat di unduh melalui aplikasi play store <https://play.google.com/store/apps/details?id=id.kharisma.studio.hijobs>.

Berdasarkan hasil evaluasi pertama menggunakan kuesioner System Usability Scale (SUS) mendapatkan skor rata-rata sebesar 33.5 dengan Acceptability Ranges mendapatkan predikat "Not Acceptable", tingkat Grade Scales berada pada kategori "F", dan Adjective Ratings mendapatkan kategori "Poor" yang menunjukkan kekurangan desain user interface pada aplikasi Hi Jobs secara tampilan maupun fitur dan tidak memenuhi skor standar System Usability Scale (SUS) yang bernilai 68. Dengan adanya hasil responden penulis, akan melakukan perancangan UI dan UX pada aplikasi Hi Jobs. UI adalah ilmu yang mempelajari tentang tata letak desain grafis pada tampilan sebuah website atau aplikasi[2]. UX adalah semua aspek tentang bagaimana orang menggunakan produk interaktif bagaimana rasanya di tangan mereka [3].

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang desain UI/UX aplikasi Hi Jobs! menggunakan metode *Goal Direct Design (GDD)*. Metode yang digunakan yaitu *Goal Directed Design*, Metode ini memiliki beberapa tahapan seperti research, modeling, requirement definition, framework definition, refinement, dan support[4], [5].

Pada penelitian ini, dilakukan evaluasi terhadap *user interface* aplikasi Hi Jobs menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. System Usability Scale (SUS) merupakan alat berupa kuesioner yang dibuat oleh John Brooke pada tahun 1986 yang digunakan untuk mengukur usability. SUS terdiri dari 10 item pernyataan dengan 5 pilihan respon untuk responden mulai dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju[6], [7]. Jumlah responden yang dibutuhkan untuk mengisi kuesioner SUS adalah 20 responden[8]. System Usability Scale (SUS) memiliki dua cara menentukan penilaian yang pertama dengan melihat tingkat penerimaan pengguna dan yang kedua dengan melihat percentile rank. Untuk cara yang pertama menggunakan *acceptability ranges*, *grade scale*, dan *adjective ratings*. Pada *acceptability range* ada tiga kategori yaitu *not acceptable*, *marginal*, dan *acceptable*. Sedangkan pada *grade scale* berskala A, B, C, D, E, dan F [7], [9]. Pada *adjective ratings* terdiri dari *worst imaginable*, *poor*, *ok*, *good*,

excellent, dan best imaginable. Apabila hasil Grade Scale dari System Usability Scale (SUS) score 68 maka pengujian selesai, sedangkan jika hasil Grade Scale dari System Usability Scale (SUS) score tidak mencapai 68 maka kembali ketahap refinement[10].



Gambar 1 SUS Score Acceptability Ranges, Grade Scale, Adjective Ratings [7]

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Data dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dengan menggunakan data kuantitatif yang diambil dari hasil kuesioner *System Usability Scale (SUS)* kepada setidaknya 20 pengguna aplikasi Hi Jobs.

2.2. Metode Pengumpulan Data

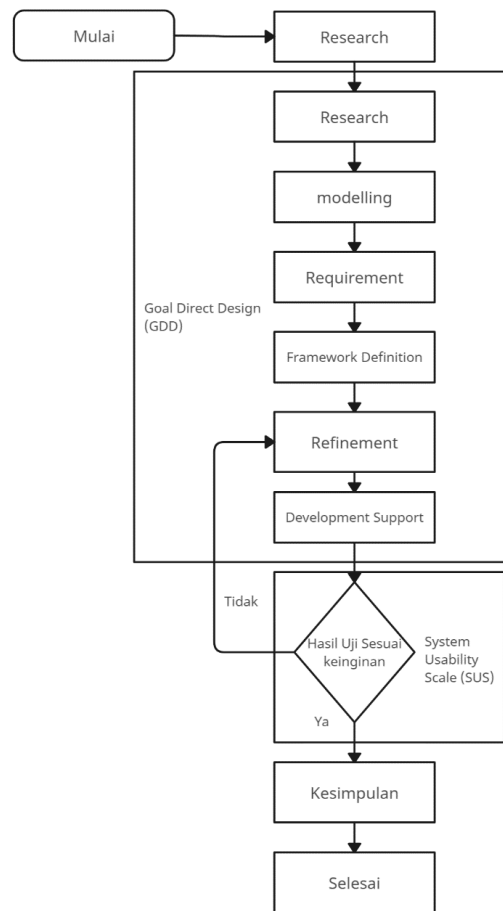
Pada penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui pembagian kuesioner yang terdiri dari 10 pertanyaan dan kuesioner *System Usability Scale (SUS)* yang terdiri dari 10 pertanyaan.

2.3. Metode Pengolahan Data dan Penarikan Kesimpulan

Data dari kuesioner pengguna digunakan untuk membuat user persona. Kemudian digunakan untuk menyusun skenario alur rancangan desain user interface. Dan kuesioner *System Usability Scale (SUS)* dibagikan untuk mengukur nilai *usability* pada aplikasi Hi Jobs.

2.4. Tahapan Penelitian

Pada penelitian ini akan dilakukan beberapa tahapan. Tahapan penelitian telah digambarkan pada Gambar 2.



Gambar 2 Tahap Penelitian

Terdapat beberapa tahapan dalam penelitian ini, berikut beberapa tahapan dalam penelitian tersebut yaitu:

a. Studi Literatur

Pada penelitian ini penulis melakukan studi literatur merupakan pengumpulan data dengan melihat dari jurnal dan makalah menggunakan metode Goal Directed Design (GDD) pada pembuatan user interface. Standar System Usability Scale (SUS) yang dijadikan sebagai tumpuan dalam mengukur tingkat kebutuhan dan kepuasan pengguna.

b. Research

Pada Tahapan research ini membutuhkan responden untuk melakukan observasi dan kuesioner kepada pengguna untuk mendapatkan data yang valid. Responden adalah pengguna aplikasi. Kuesioner disebar dengan cara dibagikan secara chat pribadi aplikasi whatsapp dan grup di social media. Berikut adalah contoh data dari research :

Tabel 1 Contoh Data dari *Research*

No	Pengguna	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	P1	2	2	5	1	1	2	4	2	4	2
2	P2	2	2	4	2	1	4	4	2	4	2
3	P3	1	2	4	2	1	3	4	2	3	3
4	P4	2	2	4	2	1	3	3	3	4	4

c. Modelling

Hasil research yang telah dikumpulkan kemudian dilakukan proses modelling yaitu mendesain atau merancang hasil research ke dalam bentuk persona yang memuat informasi. Persona dibuat berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada tahap research. Hasil dari tahapan ini adalah user persona.

d. Requirement

Fase requirement adalah fase penyesuaian antara user persona dengan tujuan dan kebutuhan pengguna sehingga desain user interface yang diharapkan dengan menentukan desain struktur informasi. Pada tahap ini dilakukan pembuatan scenario.

e. Framework Definition

Fase framework definition merupakan hasil dari pengelolaan research, modeling, dan requirement yang kemudian didefinisikan menjadi sketsa dan merancang user interface yang memiliki tahapan dan interaksi. Hasil dari fase ini adalah *wireframe* atau *low-fidelity* yang memiliki beberapa layout memberikan beberapa informasi yang akan digunakan, langkah-langkah kerja untuk memberikan interaksi awal.

f. Refinement

Setelah wireframe dibuat, kemudian pada fase refinement dilakukan penyempurnaan user interface dan diubah menjadi mockup dengan interface *High-fidelity*. Penyempurnaan user interface yang dimaksud memberikan tampilan dan interaksi yang lebih detail yang sesuai dengan sistem atau di sebut prototype. Prototype kemudian dievaluasi oleh stakeholder atau para pemangku kepentingan pada tahap berikutnya.

g. Development Support

Fase ini merupakan tahap pengembangan user interface yang dirancang dengan melakukan evaluasi terhadap user interface dengan beberapa langkah seperti pengujian prototype, evaluasi prototype menggunakan System Usability Scale dan melakukan analisa hasil pengujian.

3. HASIL PENELITIAN

3.1. Research

Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara dan observasi untuk mendapatkan data kualitatif agar dapat memahami lebih dalam mengenai aplikasi Reparation. Peneliti juga menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) untuk mendapatkan data kuantitatif agar dapat mengetahui nilai *usability* aplikasi Reparation.

3.1.1. Kuesioner

Pada penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui pembagian kuesioner yang terdiri dari 10 pertanyaan kepada pengguna aplikasi

Tabel 1: Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan Wawancara
1	Siapa nama anda ?
2	Berapa umur anda saat ini ?
3	Apakah anda pernah menggunakan aplikasi Hi Jobs ?
4	Apa tujuan anda memakai aplikasi Hi Jobs ?
5	Apakah anda merasa kesulitan saat menggunakan aplikasi Hi Jobs ?
6	Bagaimana tanggapan anda mengenai tampilan aplikasi Hi Jobs ?
7	Apakah anda sulit memahami alur aplikasi Hi Jobs ?
8	Apakah anda bingung mengenai tata letak tombol atau ikon dalam aplikasi Hi Jobs ?
9	Apakah penggunaan kata atau kalimat dalam aplikasi Hi Jobs sudah tepat ?
10	Menurut anda, hal apa saja yang harus ditambahkan untuk meningkatkan aplikasi Hi Jobs ?

3.1.2. Kuesioner System Usability Scale (SUS)

Penyebaran kuesioner menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yang berisi 10 pertanyaan dibagikan kepada para pengguna aplikasi yang telah diwawancarai. Di dalam kuesioner, pengguna diberikan skala dari angka 1 sampai 5 sebagai penilaian terhadap pertanyaan yang ada. Penyebaran kuesioner dilakukan menggunakan *Google Form*. Sebelum mengisi kuesioner, pengguna diminta untuk memakai dan memahami aplikasi Reparation.

Tabel 2 Pertanyaan kuesioner *System Usability Scale (SUS)*

No	Pertanyaan Kuesioner <i>System Usability Scale (SUS)</i>
1	Saya sepertinya akan sering menggunakan aplikasi ini
2	Saya merasa aplikasi ini terlalu rumit
3	Saya pikir aplikasi ini mudah digunakan
4	Saya sepertinya membutuhkan bantuan teknisi agar dapat menggunakan aplikasi ini dengan lancar
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak ketidak konsistenan dalam aplikasi ini
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini

Setelah melakukan pengumpulan data dari responden menggunakan *System Usability Scale (SUS)*. Ada beberapa aturan dalam perhitungan skor *SUS*. Berikut adalah aturan untuk menghitung skor pada kuesioner:

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

Aturan perhitungan skor berlaku untuk 1 responden, untuk perhitungan selanjutnya, skor akan dicari rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden. Berikut adalah rumus untuk menghitung skor *System Usability Scale (SUS)* :

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

\bar{x} = skor rata – rata

$\sum x$ = jumlah skor *SUS*

n = jumlah responde

System Usability Scale (SUS) memiliki dua cara menentukan penilaian yang pertama dengan melihat tingkat penerimaan pengguna dan yang kedua dengan melihat percentile rank. Untuk cara yang pertama menggunakan *acceptability ranges*, *grade scale*, dan *adjective ratings*.

Pada acceptability range ada tiga kategori yaitu ot acceptable, marginal, dan acceptable. Sedangkan pada grade scale berskala A, B, C, D, E, dan F [7], [9]. Pada adjective rating terdiri dari worst imaginable, poor, ok, good, excellent, dan best imaginable. Apabila hasil Grade Scale dari System Usability Scale (SUS) score sebesar enam puluh delapan maka pengujian selesai, sedangkan jika hasil Grade Scale dari System Usability Scale (SUS) score tidak mencapai enam puluh delapan maka kembali ketahap refinement[10].

Berikut adalah hasil data kuesioner System Usability Scale (SUS) untuk hasil desain User Interface (UI) aplikasi yang lama :

Tabel 3 Hasil Data Kuesioner System Usability Scale (SUS)

No	Pengguna	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	P1	2	2	4	2	4	4	2	2	2	4
2	P2	2	4	2	5	2	4	2	4	2	5
3	P3	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4
4	P4	4	4	5	1	5	4	3	3	3	4
5	P5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5
6	P6	2	4	2	4	4	4	2	4	3	4
7	P7	4	4	2	5	2	4	4	2	1	2
8	P8	2	2	1	3	2	2	5	3	2	4
9	P9	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5
10	P10	2	4	3	4	2	4	3	4	2	4
11	P11	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5
12	P12	3	4	2	3	2	5	3	3	3	4
13	P13	2	4	3	5	3	5	2	4	3	5
14	P14	1	5	1	4	1	5	1	4	1	2
15	P15	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3
16	P16	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1
17	P17	3	4	2	4	3	4	4	4	2	5
18	P18	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4
19	P19	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
20	P20	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4

Langkah berikutnya adalah mengolah dan menghitung data kuesioner sesuai dengan aturan metode *System Usability Scale (SUS)*. Berikut adalah hasil perhitungan SUS untuk desain user interface aplikasi lama :

Tabel 4 Hasil Data dari Perhitungan System Usability Scale (SUS)

No	Pengguna	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Dikali 2.5
1	P1	1	3	3	3	3	1	1	3	1	1	20	50
2	P2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8	20
3	P3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28	70
4	P4	3	1	4	4	4	1	2	2	2	1	24	60
5	P5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	P6	1	1	1	1	3	1	1	1	2	1	13	32.5
7	P7	3	1	1	0	1	1	3	3	0	3	16	40
8	P8	1	3	0	2	1	3	4	2	1	1	18	45
9	P9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	P10	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	12	30
11	P11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	P12	2	1	1	2	1	0	2	2	2	1	14	35
13	P13	1	1	2	0	2	0	1	1	2	0	10	25
14	P14	0	0	0	1	0	0	0	1	0	3	5	12.5
15	P15	2	3	1	3	1	2	1	2	1	2	18	45
16	P16	1	3	0	3	1	3	1	3	0	4	19	47.5
17	P17	2	1	1	1	2	1	3	1	1	0	13	32.5
18	P18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	25
19	P19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
20	P20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	25
Total Rata-Rata													33.5

Hasil evaluasi awal desain *user interface* aplikasi Hi jobs menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) mendapatkan skor rata-rata sebesar 33.5 dengan *Acceptability Ranges* mendapatkan predikat “*Not Acceptable*”, tingkat *Grade Scales* berada pada kategori “F”, dan *Adjective Ratings* mendapatkan kategori “*Poor*” yang menunjukkan kekurangan desain *user interface* pada aplikasi Hi Jobs secara tampilan dan fitur.

3.2. Modeling

Pada tahap ini, penulis membuat *user persona* dari data kuesioner yang telah dikumpulkan. *User persona* merupakan hasil dari dokumentasi yang berisi representasi yang mewakili dari pengguna aplikasi Hi Jobs yang mencakup demografi, tujuan, kebutuhan, kesulitan, dan motivasi. Dapat dilihat di lampiran.

<u>Demografi</u>	<u>Tujuan</u>
Usia : 23 Tahun Jenis Kelamin : Laki-Laki Pekerjaan : Mahasiswa Perangkat : Android	Mendapatkan informasi tentang pekerjaan
<u>Permasalahan yang dihadapi</u>	
<ul style="list-style-type: none"> • Tombol favorite tidak berfungsi • Tombol masuk error • Menu ngebug 	
<u>Kebutuhan</u>	
<ul style="list-style-type: none"> • Membutuhkan aplikasi nyaman dan tidak rumit saat digunakan • Beberapa fitur diperbaiki 	

Gambar 3 User Persona Pengguna 1

3.3. Requirement

Pada tahap ini, penulis akan menentukan tujuan user persona dan membuat detail kebutuhan fungsionalitas pengguna.

3.3.1. Kebutuhan Fungsionalitas

Kebutuhan fungsionalitas adalah deskripsi dari fungsi setiap fitur yang ada pada aplikasi yang dilihat pada Tabel 5 :

Tabel 5 Kebutuhan Fungsionalitas

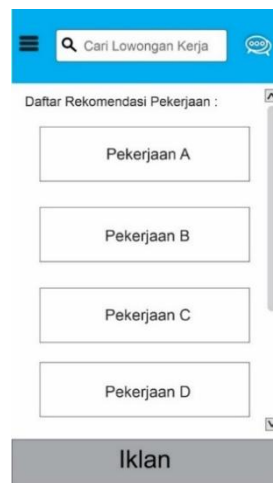
No	Fungsional	Keterangan
1	Fitur Masuk	Digunakan untuk masuk kedalam menu aplikasi
2	Fitur Favorit	Digunakan untuk menambahkan lowongan yang disukai pengguna
3	Fitur Bagikan	Digunakan untuk berbagi lowongan dari aplikasi ke teman

3.4. Framework Definition

Pada tahap ini, dilakukan perbaikan User Interface (UI) pada aplikasi Hi Jobs dalam bentuk *wireframe* atau *low-fidelity* berdasarkan tahap sebelumnya. Berikut merupakan hasil desain yang telah dibuat :



Gambar 4 Tampilan Login



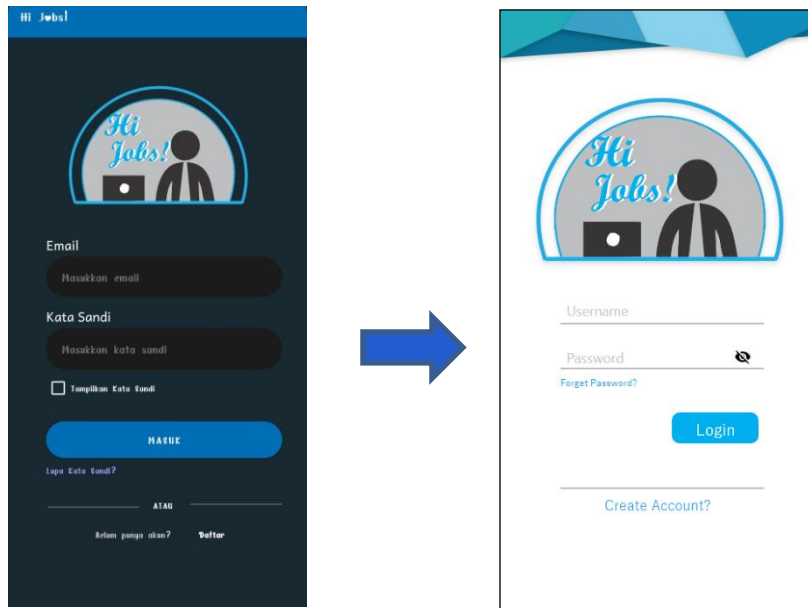
Gambar 5 Tampilan Menu Utama



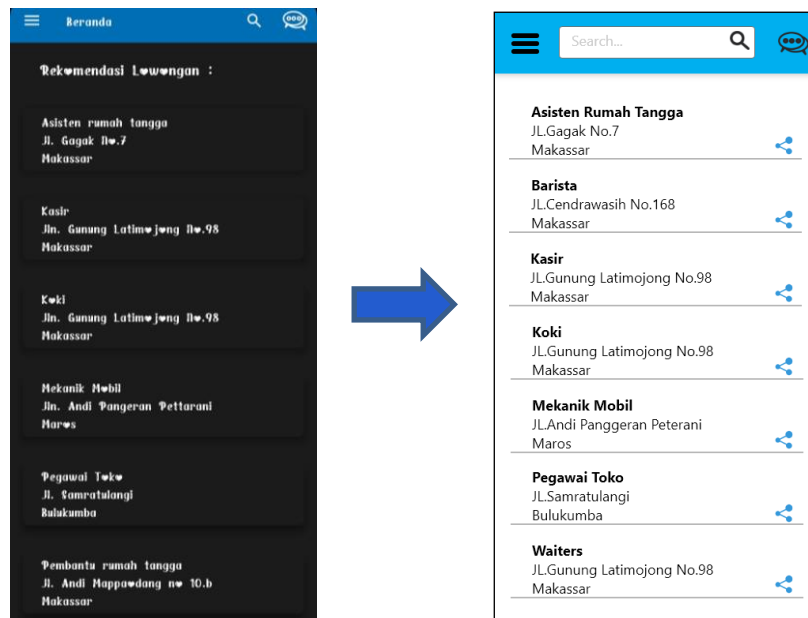
Gambar 6 Tampilan Halaman Chat

3.5. Refinement

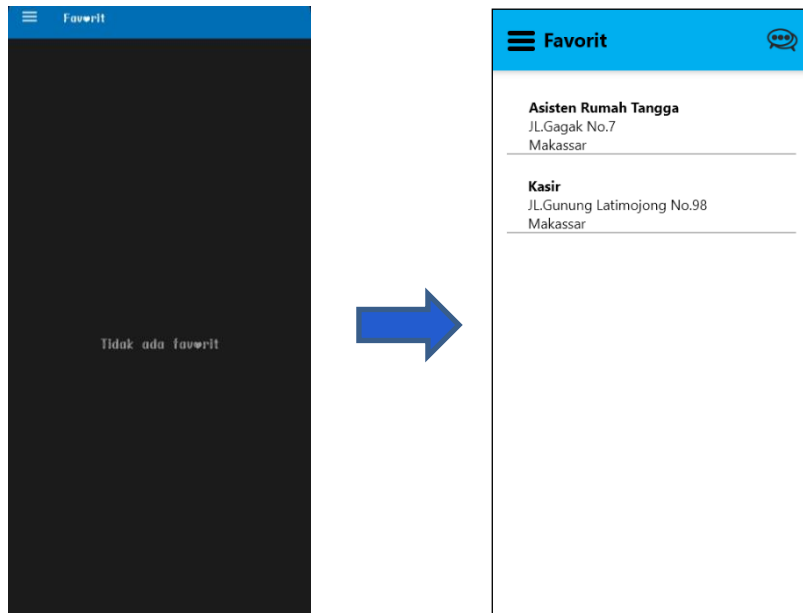
Pada tahap ini, dilakukan penyempurnaan user interface dari tahap sebelumnya menjadi *prototype* yang memiliki kemiripan tertinggi dengan sistem yang dirancang atau dapat disebut *high-fidelity*.



Gambar 8 Tampilan Login Sebelum dan Sesudah Dirancang Ulang



Gambar 9 Tampilan Menu Utama



Gambar 10 Tampilan Favorit

3.6. Development Support

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi terhadap rancangan user interface yang telah dibuat. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui nilai interaksi pada user interface, sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan kepuasan pengguna terhadap user interfacenya. Pada tahap ini dilakukan pembagian ulang kuesioner System Usability Scale (SUS) kepada 20 pengguna yang telah diberikan kuesioner sebelumnya pada tahap research. Berikut adalah hasil uji menggunakan metode System Usability Scale (SUS) yang telah dibuat.

Tabel 6 Data Hasil Evaluasi Menggunakan System Usability Scale (SUS)

No	Pengguna	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	P1	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
2	P2	4	2	4	1	3	2	5	1	3	1
3	P3	5	1	5	2	4	2	4	2	4	2
4	P4	5	2	4	2	4	2	4	2	4	2
5	P5	4	3	4	2	4	3	4	2	4	3
6	P6	4	2	4	2	5	2	5	2	4	1
7	P7	3	2	4	3	4	3	4	3	3	3
8	P8	4	2	4	1	3	1	4	1	3	3
9	P9	5	2	5	1	5	1	5	2	5	2
10	P10	3	1	4	2	4	2	4	1	5	2
11	P11	5	2	4	2	4	1	5	2	4	1
12	P12	4	2	4	2	4	2	3	3	4	2
13	P13	4	2	5	2	4	3	5	2	5	2
14	P14	3	2	4	2	3	2	3	2	5	1
15	P15	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
16	P16	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2
17	P17	4	2	4	2	4	1	5	2	4	2
18	P18	5	2	4	2	4	2	5	2	5	1
19	P19	4	2	4	5	4	2	4	2	5	5
20	P20	4	2	5	2	4	1	4	1	5	2

Setelah melakukan wawancara menggunakan kuesioner akan dilakukan perhitungan data menggunakan System Usability Scale (SUS). Berikut adalah hasil dari perhitungan menggunakan SUS:

Tabel 7 Hasil Data dari Perhitungan System Usability Scale (SUS)

No	Pengguna	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Dikali 2.5
1	P1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
2	P2	3	3	3	4	2	3	4	4	2	4	32	80
3	P3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	33	82.5
4	P4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	77.5
5	P5	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	27	67.5
6	P6	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	33	82.5
7	P7	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	24	60
8	P8	3	3	3	4	2	4	3	4	2	2	30	75
9	P9	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	37	92.5
10	P10	2	4	3	3	3	3	3	4	4	3	32	80
11	P11	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	34	85
12	P12	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	28	70
13	P13	3	3	4	3	3	2	4	3	4	3	32	80
14	P14	2	3	3	3	2	3	2	3	4	4	29	72.5
15	P15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
16	P16	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	72.5
17	P17	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	32	80
18	P18	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	34	85
19	P19	3	3	3	0	3	3	3	3	4	0	25	62.5
20	P20	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	34	85
Total Rata-Rata												77	

Berdasarkan hasil evaluasi dari koesioner SUS mendapatkan rata – rata sebesar 77 dengan *Acceptability Ranges* mendapatkan predikat “*Acceptable*”, tingkat *Grade Scales* berada pada kategori “C”, dan *Adjective Ratings* mendapatkan kategori “*Good*”. Dengan ini dapat dikatakan *user interface* telah memenuhi skor standar dari rata – rata *System Usability Scale (SUS)* yaitu 68 sehingga rancangan ini sudah sukses dan dapat diterima oleh pengguna.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari rancangan user interface aplikasi Hi Jobs dan pengujian user experience terhadap aplikasi Hi Jobs dapat disimpulkan bahwa awal desain user interface aplikasi Hi Jobs mendapatkan rating yang begitu rendah dari System Usability Scale (SUS) dengan hasil rata – rata sebesar 33.5 dengan *Acceptability Ranges* mendapatkan predikat “*Not Acceptable*”, tingkat *Grade Scales* berada pada kategori “F”, dan *Adjective Ratings* mendapatkan kategori “*Poor*” yang menunjukkan kekurangan desain user interface pada aplikasi Hi Jobs secara tampilan dan fitur. Sehingga harus dilakukan perancangan desain dengan aplikasi Hi Jobs pada beberapa bagian seperti pada tampilan profil, halaman utama, menambahkan lowongan pekerjaan. Setelah melakukan perbaikan pada aplikasi Hi Jobs dilakukan evaluasi akhir dengan menggunakan System Usability Scale (SUS) mendapatkan rata – rata sebesar 77 dengan *Acceptability Ranges* mendapatkan predikat “*Acceptable*”, tingkat *Grade Scales* berada pada kategori “C”, dan *Adjective Ratings* mendapatkan kategori “*Good*”. Dengan ini dapat dikatakan *user interface* telah memenuhi skor standar dari rata – rata *System Usability Scale (SUS)* yaitu 68 sehingga rancangan ini sudah sukses dan dapat diterima oleh pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] DEWI ZALFA NABILLA, "Pengangguran Meningkat, Lowongan Pekerjaan Berkurang Di Masa Pandemi Covid-19," 11 FEBRUARI 2021.
- [2] A'an Choiril Anwar, Hanifah Muslimah Az-Zahra, and Retno Indah Rokhmawati, "Evaluasi dan Perancangan Ulang User Interface menggunakan Metode Goal Directed Design (GDD) pada E-Learning SMKN 1 Sambeng Lamongan," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, vol. 6, no. No.5, pp. 2336–2345, May 2022.
- [3] Y. S. Jamilah and A. C. Padmasari, "PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SAY.CO", [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/tanra/>
- [4] K. Ngurah Rangga Wiwesa, "USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN," 2021.
- [5] Rahayu Putri Utami, "Apa itu User Interface? Baca Pengertian, Konsep dan Fungsinya," 16 Desember 2021.
- [6] Panji Wicaksono, Retno Indah Rokhmawati, and Aditya Rachmadi, "Evaluasi dan Desain Perbaikan Antarmuka Pengguna Pada Situs Web Funtech Plaza Menggunakan Metode Goal-Directed Design (GDD)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, vol. 4, no. No.3, pp. 883–890, Mar. 2020.
- [7] Y. Maulana, R. I. Rokhmawati, and H. Muslimah Az-Zahra, "Evaluasi Dan Perbaikan Rancangan Antarmuka Pengguna Situs Web Jawa Timur Park Group Menggunakan Metode Goal-Directed Design (GDD)," 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [8] D. S. Wibawa, Y. T. Mursityo, and R. I. Rokhmawati, "Evaluasi Usability dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Malang Menyapa Menggunakan Metode Usability Testing," 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [9] Rasmila Rasmila, "Evaluasi Website Dengan Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Perguruan Tinggi Swasta di Palembang," *JUSIFO (Jurnal Sistem Informasi)*, Jun. 2018.
- [10] P. Jeff Sauro, "Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS)," February 3, 2011. Accessed: Aug. 29, 2023. [Online]. Available: <https://measuringu.com/sus/>