



SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

JUDUL

**PERANCANGAN UI/UX WEBSITE REGISTRASI CALON
KARYAWAN: STUDI KASUS PT PRA KERJA NUSANTARA**

TUGAS AKHIR

MUHAMMAD NUR RAFIQ

0110120120

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

DEPOK

AGUSTUS 2024



**STT TERPADU
NURUL FIKRI**

SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

JUDUL

**PERANCANGAN UI/UX WEBSITE REGISTRASI CALON
KARYAWAN: STUDI KASUS PT PRA KERJA NUSANTARA**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S1

STT - NF
MUHAMMAD NUR RAFIQ
0110120120

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

DEPOK

AGUSTUS 2024

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi/Tugas Akhir ini adalah hasil karya penulis, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Muhammad Nur Rafiq

NIM : 0110120120

Depok, 9 Agustus 2024

Tanda Tangan



Muhammad Nur Rafiq

STT - NIF

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi/Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Muhammad Nur Rafiq

NIM : 0110120120


Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Perancangan UI/UX Website Registrasi Calon Karyawan:
Studi Kasus PT Pra Kerja Nusantara

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri

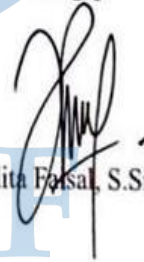
DEWAN PENGUJI

Pembimbing



Edi Wibowo, S.E, M.M

Penguji



Faralita Faisal, S.Si, M.T.I

Ditetapkan di : Depok.....

Tanggal : 9 Agustus 2024

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat nya, yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi/Tugas Akhir ini. Proses penulisan dokumen akademis ini merupakan bagian dari perjalanan untuk meraih gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri. Penulis menyadari bahwa tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini, pencapaian ini akan sangat sulit terwujud. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT.
2. Orang tua dan semua anggota keluarga yang telah memberikan dorongan baik secara moril maupun materil dalam penyelesaian tugas ini.
3. Bapak Dr. Lukman Rosyidi, S.T., M.M., M.T, selaku Ketua Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
4. Ibu Misna Asqia, S.Kom, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
5. Bapak Suhendi, S.T, M.M.S.I, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama perkuliahan di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
6. Bapak Edi Wibowo, S.E, M.M, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir penulis dalam menyelesaikan penulisan ilmiah ini.
7. Ibu Faralita Faisal, S.Si, M.T.I, selaku Dosen Penguji Tugas Akhir yang telah memberikan masukan dan saran yang membangun pada pengembangan skripsi/Tugas Akhir ini.
8. Seluruh Dosen Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri yang telah mengajarkan serta membimbing penulis selama perkuliahan.
9. PT Pra Kerja Nusantara, Bapak Tri Anggoro selaku HRD beserta karyawan yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan data yang diperlukan bagi penulisan ilmiah ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak perbaikan yang perlu dilakukan pada skripsi/tugas akhir ini karena beberapa kekurangan yang ada. Oleh karena itu, penulis sangat mengapresiasi kritik dan saran dari para pembaca agar skripsi/tugas akhir ini dapat disempurnakan di masa mendatang. Demikian yang dapat disampaikan oleh penulis. Akhir kata, penulis berharap skripsi/tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Depok, Agustus 2024

Muhammad Nur Rafiq



STT - NF

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Nur Rafiq

NIM : 0110120120

Program Studi : Sistem Informasi

Jenis karya : Skripsi / Tugas Akhir

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada STT-NF **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty - Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

PERANCANGAN UI/UX WEBSITE REGISTRASI CALON KARYAWAN: STUDI KASUS PT PRA KERJA NUSANTARA

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini STT-NF berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 9 Agustus 2024

STT - NF

Yang Menyatakan



Muhammad Nur Rafiq

ABSTRAK

Nama : Muhammad Nur Rafiq
NIM : 0110120120
Program Studi : Sistem Informasi
Judul : Perancangan UI/UX Website Registrasi Calon Karyawan: Studi Kasus PT Pra Kerja Nusantara

Tugas Akhir/Skripsi ini membahas tentang perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) untuk Proses *Registrasi* Calon Karyawan berbasis *website* dengan menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD). Sebelumnya, PT Pra Kerja Nusantara menggunakan cara manual dengan formulir berbasis kertas untuk pengisian data calon karyawan. Perusahaan ini kini beralih ke sistem berbasis *website* untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas, namun sistem tersebut masih perlu dioptimalkan agar lebih mudah dan efisien untuk digunakan. Dengan metode UCD, penelitian ini fokus pada perancangan UI/UX *Website Registrasi* Calon Karyawan di PT Pra Kerja Nusantara dengan memperhatikan kebutuhan pengguna. Proses perancangan UI/UX melibatkan langkah-langkah terstruktur mulai dari analisis masalah, penelitian pengguna, perancangan sistem, pembuatan *prototype high-fidelity*, hingga pengujian dan evaluasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan *prototype website registrasi* calon karyawan dengan nilai *System Usability Scale* (SUS) sebesar 90.71, yang menunjukkan tingkat kegunaan yang sangat baik. Dengan penerapan UI/UX yang efektif, diharapkan *website* ini dapat membantu PT Pra Kerja Nusantara dalam pengolahan dan penyimpanan data secara efektif dan efisien.

Kata kunci : *UI/UX, User-Centered Design, Prototype, Website Registrasi, System Usability Scale*

STT - NF

ABSTRACT

Name : Muhammad Nur Rafiq
NIM : 0110120120
Study Program : Information System
Title : *UI/UX Design of Employee Candidate Registration Website:
Case Study PT Pra Kerja Nusantara*

The focus of final research is about discusses the design of User Interface (UI) and User Experience (UX) for the website-based Employee Candidate Registration Process using the User-Centered Design (UCD) method. Previously, PT Pra Kerja Nusantara used a manual method with paper-based forms to fill in prospective employee data. The company is now switching to a website-based system to improve efficiency and effectiveness, but the system still needs to be optimized to make it easier and more efficient to use. Using the UCD method, this research focuses on designing the UI/UX of the Employee Candidate Registration Website at Pra Kerja Nusantara by taking into account user needs. The UI/UX design process involves structured steps ranging from problem analysis, user research, system design, high-fidelity prototyping, to testing and evaluation. The results of this research show a prototype of a prospective employee registration website with a System Usability Scale (SUS) score of 90.71, which indicates a very good level of usability. With the implementation of effective UI/UX, it is expected that this website can help PT Pra Kerja Nusantara in processing and storing data effectively and efficiently.

Key words : *UI/UX, User-Centered Design, Prototype, Website Registrasi, System Usability Scale*

STT - NF

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	Error! Bookmark not defined.
defined.	
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	Error! Bookmark not defined.
defined.	
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II KAJIAN LITERATUR	6
2.1 Landasan Teori	6
2.1.1 Profil Perusahaan PT Pra Kerja Nusantara	6
2.1.2 <i>Registrasi</i>	7
2.1.3 Perancangan	7

2.1.4	<i>Website</i>	8
2.1.5	Desain Interaksi.....	10
2.1.6	<i>Prototyping</i>	12
2.1.7	<i>User Interface (UI)</i>	12
2.1.8	<i>User Experience (UX)</i>	13
2.1.9	<i>User-Centered Design</i>	13
2.1.10	<i>Usability Testing</i>	14
2.1.11	Wawancara.....	15
2.1.12	Observasi.....	15
2.2	Penelitian Terkait	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		20
3.1	Tahapan Penelitian	20
3.1.1	Perumusan Masalah	21
3.1.2	Pengumpulan Data	21
3.1.3	Studi Literatur	21
3.1.4	<i>User Research</i>	22
3.1.5	Pengujian <i>Prototype</i>	23
3.1.6	Kesimpulan dan Saran.....	24
3.2	Rancangan Penelitian	24
3.2.1	Jenis Penelitian.....	24
3.2.2	Metode Analisis	24
3.2.3	Metode Pengumpulan Data	25
3.2.4	Lingkungan Penelitian	26
3.2.5	Metode Pengujian.....	26
3.2.6	Metode Implementasi dan Evaluasi	27

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI.....	28
4.1 Tahap <i>User Research</i>	29
4.1.1 Merancang <i>User Research</i>	29
4.1.2 Hasil dari <i>User Research</i>	29
4.2 Tahap Perancangan <i>Prototype Website</i>	33
4.2.1 Tahap Pembuatan <i>Information Architecture</i>	33
4.2.2 Tahap Pembuatan <i>Use Case Diagram</i>	34
4.2.3 Tahap Pembuatan <i>Activity Diagram</i>	41
4.2.4 Tahap Pembuatan Desain <i>User Interface</i>	45
4.3 Tahap Pengujian dan Evaluasi.....	52
4.3.1 Tahap Perancangan Pengujian dan Evaluasi.....	52
4.3.2 Tahap Pengujian dan Evaluasi	55
4.3.3 Tahap Usability Testing	55
4.3.4 Tahap <i>System Usability Scale</i> (SUS)	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	67
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	20
Gambar 4.1 Rangkaian Tahap Penelitian.....	28
Gambar 4.2 Use Case Diagram Website Registrasi Calon Karyawan.....	34
Gambar 4.3 Flow Registrasi Data	41
Gambar 4.4 User Flow Akses Website Registrasi	42
Gambar 4.5 User Flow Akses Input Data	42
Gambar 4.6 User Flow Login	43
Gambar 4.7 User Flow Akses Profil	43
Gambar 4.8 User Flow Akses Data Pelamar.....	44
Gambar 4.9 User Flow Cek Hasil Inputan Data Calon Karyawan	44
Gambar 4.10 Prototype Low-Fidelity Home	45
Gambar 4.11 Prototype Low-Fidelity Form Registrasi.....	46
Gambar 4.12 Prototype Low-Fidelity Login.....	46
Gambar 4.13 Prototype Low-Fidelity Profil	46
Gambar 4.14 Prototype Low-Fidelity Data Pelamar.....	47
Gambar 4.15 Prototype High-Fidelity Home Website.....	47
Gambar 4.16 Prototype High-Fidelity About.....	48
Gambar 4.17 Prototype High-Fidelity Form Registrasi	49
Gambar 4.18 Prototype High-Fidelity Login	49
Gambar 4.19 Prototype High-Fidelity Home User	50
Gambar 4.20 Prototype High-Fidelity Profil	50
Gambar 4.21 Prototype High-Fidelity Data Pelamar.....	51
Gambar 4.22 Prototype High-Fidelity Logout.....	52
Gambar 4.23 Template SUS Bahasa Indonesia	54

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terkait	18
Tabel 4.1 Wawancara Kegiatan User	30
Tabel 4.2 Fitur Yang Dibutuhkan	31
Tabel 4.3 Kebutuhan Tampilan Website.....	32
Tabel 4.4 Use Case Akses Website Registrasi Calon Karyawan.....	35
Tabel 4.5 Use Case Input Data.....	36
Tabel 4.6 Use Case Akses Website Data Calon Karyawan	37
Tabel 4.7 Use Case Profil	38
Tabel 4.8 Use Case Data Pelamar	39
Tabel 4.9 Use Case Cek Hasil Inputan Data Calon Karyawan	40
Tabel 4.10 Tabel Template Tugas.....	53
Tabel 4.11 UT Partisipan 1	55
Tabel 4.12 UT Partisipan 2	56
Tabel 4.13 UT Partisipan 3	57
Tabel 4.14 UT Partisipan 4	57
Tabel 4.15 UT Partisipan 5	58
Tabel 4.16 UT Partisipan 6	58
Tabel 4.17 UT Partisipan 7	59
Tabel 4.18 SUS Partisipan 1	61
Tabel 4.19 SUS Partisipan 2	62
Tabel 4.20 SUS Partisipan 3	62
Tabel 4.21 SUS Partisipan 4	63
Tabel 4.22 SUS Partisipan 5	64
Tabel 4.23 SUS Partisipan 6	65
Tabel 4.24 SUS Partisipan 7	65
Tabel 4.25 Tabel Skor Akhir.....	66

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di tengah kemajuan teknologi yang semakin canggih, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan sumber daya manusia (SDM) telah menjadi topik yang mendapatkan perhatian luas dalam literatur manajemen. Teknologi informasi dan komunikasi menawarkan berbagai alat dan *platform* yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas *operational* organisasi maupun perusahaan [1]. Semakin pesatnya perkembangan teknologi tersebut salah satunya di bidang internet menyebabkan perubahan di berbagai bidang dengan mendorong terbentuknya hubungan interaktif di seluruh dunia, melalui pemanfaatannya kemajuan teknologi internet sebagai media untuk pertukaran informasi yang sistematis, hal yang perlu dipertimbangkan adalah kepuasan pengguna saat menggunakan teknologi tersebut. *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) merupakan kemajuan teknologi yang memanfaatkan media digital dan internet dalam merancang produk agar lebih mudah dilihat dan digunakan, dengan tujuan meningkatkan kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna [2].

Proses pencarian tenaga kerja sumber daya manusia (SDM) merupakan suatu kegiatan yang dilakukan setiap hari pada PT Pra Kerja Nusantara untuk memenuhi kebutuhan mitra yang bekerjasama dalam bidangnya. PT Pra Kerja Nusantara merupakan perusahaan perseroan terbatas yang berorientasi pada ketenagakerjaan berprogram Magang Fungsi *Management, Food Service, and Hospitality* [3]. Semakin berkembangnya era digital, PT Pra Kerja Nusantara meyakini bahwa penggunaan sistem berbasis *website* sangatlah penting bagi aspek kebutuhan pengguna untuk mempermudah proses penyimpanan data agar terintegrasi.

Di perusahaan tersebut pada proses pengisian data calon karyawan atau sumber daya manusia (SDM) menggunakan metode manual dengan mengisi formulir berbasis kertas. Staf *recruitment* mendapatkan beberapa keluhan dari para calon karyawan yang datang langsung ke kantor untuk melamar kerja terkait pengisian data yang manual dikarenakan membutuhkan waktu yang cukup panjang

dan hal tersebut juga dirasakan oleh staf *recruitment* ketika mengecek hasil pengisian data yang di isi oleh calon karyawan. Staf *recruitment* PT Pra Kerja Nusantara menyatakan bahwa kurangnya teknologi modern yang sudah digunakan oleh perusahaan atau organisasi lain seperti sistem berbasis *website*, maka dari itu perlu perancangan UI/UX sistem *websitenya*. Perlunya merancang *user interface* dapat menciptakan sistem yang dapat mempermudah staf *recruitment* juga calon karyawan. Selain proses pengisian data yang masih dilakukan secara manual dengan mengisi formulir berbasis kertas, PT Pra Kerja Nusantara juga masih mengandalkan berkas fisik yang menyebabkan tidak tertatanya dokumen calon karyawan yang datang untuk melamar. Hal ini tidak hanya menyebabkan hilangnya berkas atau dokumen tersebut, tetapi juga menghambat permintaan data jika sewaktu-waktu dibutuhkan.

Melihat hasil dari observasi tersebut, penulis memberikan solusi terkait masalah yang diidentifikasi. Bahwa perusahaan tersebut memerlukan perancangan *user interface website* untuk proses *registrasi* atau pendaftaran calon karyawan dengan menggunakan sistem yang *user-friendly* dikarenakan proses ini melibatkan pengguna secara langsung terkait pengisian datanya agar lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian mengenai perancangan UI/UX berupa *prototype*. Berdasarkan latar belakang diatas, hasil akhir dari penelitian ini adalah **“PERANCANGAN UI/UX WEBSITE REGISTRASI CALON KARYAWAN: STUDI KASUS PT PRA KERJA NUSANTARA”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penyusunan tugas akhir ini, yaitu :

1. Bagaimana proses tahapan perancangan antarmuka pengguna UI/UX *website registrasi* calon karyawan di PT Pra Kerja Nusantara?
2. Bagaimana hasil evaluasi dari pengujian *usability testing* pada *prototype website registrasi* calon karyawan di PT Pra Kerja Nusantara?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengidentifikasi tahapan yang dilakukan dalam perancangan desain UI/UX *Website Registrasi* Calon Karyawan di PT Pra Kerja Nusantara.
2. Melakukan pengujian dan evaluasi terhadap *prototype website registrasi* calon karyawan di PT Pra Kerja Nusantara yang telah dibuat melalui *usability testing*.

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis
 - Penyusunan tugas akhir ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan pengalaman berharga yang di dapat pada bangku perkuliahan, serta untuk mengetahui bagaimana proses *registrasi* calon karyawan di PT Pra Kerja Nusantara.
2. Bagi Pihak Perusahaan
 - Tersedianya rekomendasi terhadap rancangan UI/UX *website* untuk proses *registrasi* calon karyawan di PT Pra Kerja Nusantara yang telah diuji dan di evaluasi oleh staf *recruitment* perusahaan.
3. Bagi Pembaca
 - Hasil penyusunan tugas akhir ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian sejenis dimasa yang akan datang.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam tugas akhir ini yaitu :

- a. Penelitian ini terbatas dan hanya menggunakan metode pendekatan *User-Centered Design*.
- b. Penelitian ini akan berfokus pada perancangan UI/UX *Website* untuk proses *registrasi* calon karyawan, dalam segi *server* dan *database* tidak diikutsertakan.
- c. Perancangan desain UI/UX *Website* Untuk Proses *Registrasi* Calon Karyawan di PT Pra Kerja Nusantara hanya sampai pada pembuatan

prototype. Selain itu, seperti pengembangan dan pemrograman tidak diikutsertakan.

- d. Hasil perancangan desain UI/UX ini hanya sebatas *prototype* Figma saja.
- e. *Website* ini terbatas hanya digunakan pada saat calon karyawan atau sumber daya manusia (SDM) datang ke lokasi langsung untuk melamar kerja.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh serta memudahkan pemahaman pada pembahasan masalah tugas akhir ini, maka penulis membagi pembahasan menjadi lima bab sistematika, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi pendahuluan dari penyusunan laporan yang akan diuraikan mengenai gambaran secara umum tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN LITERATUR

Pada bab kedua akan membahas lebih rinci teori dan literatur yang menjadi dasar penelitian bagi penulis.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ketiga akan diuraikan mengenai langkah-langkah melakukan penelitian, mulai dari tahapan penelitian yang disajikan dalam bentuk diagram alir, rancangan penelitian seperti jenis penelitian yang di gunakan, metode analisis yang digunakan, tahap pengumpulan data yang digunakan, lingkungan penelitian, metode pengujian, dan metode implementasi dan evaluasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Pada bab keempat memaparkan hasil penelitian dan membahas tahapan-tahapan dalam proses perancangan dan hasil evaluasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini terdapat penjelasan perihal kesimpulan dan saran pada penelitian yang telah dibuat.



STT - NF

BAB II

KAJIAN LITERATUR

2.1 Landasan Teori

Landasan teori akan mencakup penjelasan tentang teori yang dijadikan sebagai pedoman dalam penelitian ini, meliputi penjelasan tentang profil perusahaan, perancangan, *registrasi, website*, desain interaksi, *User Interface (UI)*, *User Experience (UX)*, *Prototyping, User-Centered Design, Usability Testing*, wawancara, dan observasi.

2.1.1 Profil Perusahaan PT Pra Kerja Nusantara

PT Pra Kerja Nusantara (PKN) adalah perusahaan perseroan terbatas yang fokus pada ketenagakerjaan melalui program Magang Fungsi *Management, Food Service, and Hospitality*. PT Pra Kerja Nusantara bertujuan untuk menjadikan sdm yang profesional, terampil, dan berintegritas. Pegawai yang dihasilkan adalah tenaga kerja terdidik yang disediakan sesuai dengan permintaan perusahaan yang memerlukan. Tenaga kerja yang dihasilkan PKN memberikan solusi berarti bagi kemajuan dunia usaha di Indonesia.

PT Pra Kerja Nusantara yang dikenal dengan nama PKN, didirikan pada tanggal 23 Oktober 2019, bergerak dalam bidang penyedia tenaga kerja dan fungsi manajemen ketenagakerjaan. PKN bertujuan untuk membantu pemerintah meningkatkan kualitas tenaga kerja berbasis masyarakat untuk mengatasi masalah pengangguran melalui pelatihan dan praktik kerja.

Ibu Eka Putra Paksi Tanuwidjaja selaku Direktur Utama, mendirikan PT Pra Kerja Nusantara terinspirasi oleh program kartu prakerja yang diinisiasi oleh Presiden Republik Indonesia. Bpk. Ir. H. Joko Widodo. Perusahaan ini berfokus pada pelatihan dan penyaluran sumber daya manusia muda agar dapat berkembang melalui berbagai jenjang karir sesuai dengan kebutuhan industri saat ini [3].

Visi :

Mewujudkan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas, tangguh, mandiri, beradab, toleran, berbudaya, dan sejahtera serta menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.

Misi :

Mempersiapkan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas, terampil, memiliki keahlian dibidangnya, dan memiliki daya saing untuk memasuki dunia kerja.

2.1.2 Registrasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *registrasi* atau pendaftaran merupakan sebuah proses mendaftar yang melibatkan pencatatan informasi seperti nama, alamat, dan lain-lain ke dalam sebuah daftar. Dengan demikian, *registrasi* atau pendaftaran merupakan langkah untuk mencatat identitas pendaftar yang kemudian akan disimpan dalam suatu tempat penyimpanan untuk digunakan dalam proses selanjutnya [4].

2.1.3 Perancangan

Menurut (Jogiyanto, 2005 dalam Kurniawan et al., 2022) desain diartikan bentuk gambar, rencana dan sketsa atau susunan beberapa elemen terpisah menjadi satu kesatuan yang lengkap dan fungsional, termasuk konfigurasi komponen sistem perangkat lunak dan perangkat keras.

Menurut (Mulyadi, 2007 dalam Kurniawan et al., 2022) perancangan adalah suatu tahapan yang diawali dengan evaluasi terhadap pilihan perancangan sistem, dilanjutkan dengan penyusunan spesifikasi desain yang ditujukan untuk kegunaan tertentu dan diakhiri dengan penyerahan desain kepada manajemen senior. Dengan merujuk pada penjelasan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa perancangan adalah langkah-langkah perencanaan yang meliputi pembuatan sistem yang baru atau perbaikan sistem yang telah ada untuk meningkatkan menjadi lebih baik [5].

2.1.4 Website

2.1.4.1 Pengertian Website

Website atau situs web adalah sekumpulan halaman yang terhubung secara bersamaan yang berfungsi sebagai sarana untuk memperlihatkan informasi dalam bentuk gambar, tulisan, video, audio, atau gabungan semuanya [6].

Pengertian *website* menurut para ahli, sebagai berikut:

1. Menurut Gregorius (2000:30) *Website* merupakan serangkaian halaman web yang terhubung satu sama lain dan file-file yang saling terhubung. Sebuah situs web terdiri dari halaman atau halaman, dan sekumpulan halaman disebut halaman beranda.
2. Menurut Hakim Lukmanul (2004) *Website* merupakan media online yang menghubungkan dokumen baik yang berada secara lokal maupun yang berada di lokasi yang berjauhan melalui internet. Dokumen pada suatu halaman web disebut dengan *web page*, dan link pada halaman web mengizinkan pengguna untuk berpindah dari satu laman ke laman lainnya, baik kantor halaman yang dihosting di server yang sama, maupun antar halaman server di seluruh dunia. Halaman diakses serta dibaca melalui browser seperti *Netscape Navigator*, *Internet Explorer*, *Mozilla Firefox*, Google Chrome, dan web browser lainnya.
3. Menurut Hidayat (2010:6) *Website* sebagai sekumpulan halaman web yang terletak dalam sebuah domain yang berisi informasi [7].

2.1.4.2 Sejarah Website

Seorang ahli komputer yang bekerja di pusat penelitian nuklir CERN (laboratorium fisika partikel di Swiss) bernama Tim Berners-Lee membangun *website* pertama di dunia pada tahun 1991. Informasi tentang *World Wide Web* (WWW) dan cara kerjanya dapat ditemukan di web ini.

Mosaic, browser web pertama yang populer dirilis pada tahun 1993. Hal ini membuat, melihat, dan berinteraksi dengan *website* lebih mudah bagi pengguna.

Sejak saat itu, *website* menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari dan berkembang pesat. Kemudian munculnya platform seperti Blogger dan Wordpress pada tahun 2000-an membuat pembuatan dan pengelolaan situs web menjadi mudah bagi orang-orang tanpa pengalaman teknis yang signifikan, ini menghasilkan banyak situs web pribadi, forum online, dan blog.

2.1.4.3 Fungsi Website

Website memiliki peran utama sebagai sarana informasi yang menarik dan dapat diakses oleh pengguna internet. Selain itu *website* juga sering kali dimanfaatkan sebagai alat pemasaran bisnis yang mencapai khalayak yang lebih luas. Fungsi utama dari *website* adalah sebagai media informasi yang menarik untuk dilihat dan dibaca oleh pengguna internet. Di era yang modern ini *website* banyak digunakan sebagai platform pemasaran untuk bisnis dengan menjangkau pengguna yang lebih luas, *website* juga sering dijadikan sebagai sarana komunikasi juga informasi [8]. Berikut fungsi utama *website*, sebagai berikut:

- Komunikasi : Dapat dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi dua arah melalui platform media sosial, seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan lain sebagainya.
- Informasi : Dapat digunakan sebagai media informasi untuk menyebarkan atau mendapatkan informasi kepada pengguna internet, seperti informasi lowongan kerja untuk menerima dan mengumumkan lamaran kerja online.
- Promosi : Dapat digunakan atau dimanfaatkan sebagai sarana untuk mempromosikan suatu produk layanan atau jasa, seperti *e-commerce*, toko online, maupun *travel*.
- Hiburan : Dapat digunakan sebagai media hiburan untuk pengguna mencari situs game online, film, musik, dan sebagainya.

2.1.5 Desain Interaksi

Desain interaksi adalah proses merancang interaksi antara pengguna dan sistem. Hal ini dapat dilihat sebagai upaya menciptakan pengalaman interaksi yang mempengaruhi kecepatan dan tanggapan pengguna terhadap aktivitas dalam sistem. Desain interaksi dapat dianggap sebagai desain interaksi yang menentukan kecepatan dan *respons* aktivitas pengguna dalam sistem. Untuk membuat desain interaksi yang optimal, diperlukannya prinsip desain yang baik harus diterapkan [9], prinsip desain yang baik yaitu merupakan prinsip *eight golden rules* yang terdiri dari :

1. *Strive for consistency*

Konsistensi adalah kunci utama antar halaman aplikasi atau sistem yang terkait untuk mengkonfigurasi antarmuka pengguna. Tujuannya agar pengguna tersebut khususnya pemula selalu dapat mengenali halaman yang dilihatnya masih terbatas. Hal ini akan memungkinkan pengguna menjelajahi aplikasi dengan cepat tanpa takut untuk berpindah aplikasi.

2. *Cater to universal usability*

Ketika merancang atau mendesain antarmuka aplikasi, perancang antarmuka harus memperhitungkan tipe pengguna yang berbeda, baik secara budaya dan bahasa, serta perbedaan tingkat pemahaman pengguna terhadap aplikasi. Saat ini penting untuk mengembangkan perbedaan budaya pengguna dengan menggunakan berbagai bahasa, meskipun tidak wajib, akan lebih efektif jika keseluruhan kemampuan dapat diterapkan pada berbagai tingkat pemahaman pengguna terhadap aplikasi. Pengguna yang baru mengenal aplikasi atau pengguna yang sudah mengetahui cara menggunakan aplikasi sebenarnya terdapat pilihan antarmuka yang berbeda, misalnya terdapat *shortcut* ke beberapa fungsi bagi pengguna yang sering memakai aplikasi, sehingga pengguna dapat menyetujui penggunaan layanan ini.

3. *Offer informative feedback*

Pemberian informasi merupakan hasil umpan balik atas tindakan, bukan sekedar jawaban, namun antarmuka pengguna juga dapat dibuat dengan banyak desain yang berbeda, sehingga pengguna memahami bahwa tindakannya mendapat respon dari aplikasi.

4. *Design dialogs to yield closure*

Poin ini mencakup pada umpan balik yang informatif, menandakan bahwa proses yang dilakukan pengguna telah selesai. Pengguna memahami bahwa jika proses telah selesai maka tidak ada lagi proses yang harus ditunggu.

5. *Prevent errors*

Hal utama adalah memastikan bahwa pengguna tidak melakukan kesalahan saat melakukan proses, hal ini penting agar pengguna tidak merasa bosan untuk menggunakan alat karena tidak melihat proses yang benar ketika mencoba bekerja. Biasanya terdapat petunjuk pengisian formulir pada formulir yang diterima dan memungkinkan pengguna menginput formulir dengan benar terlebih dahulu.

6. *Permit easy reversal of actions*

Pada bagian ini menjadi salah satu aspek penting untuk mendukung UX aplikasi, sebab sistem akan memberikan banyak pilihan tindakan bagi pengguna, opsi tindakan yang umum ditemukan dalam sistem mencakup kemampuan seperti untuk berhenti, menyelesaikan tindakan yang dilakukan. Dengan adanya tindakan tersebut dapat memberkan perasaan nyaman dan aman bagi pengguna.

7. *Support internal locus of control*

Pengguna sering kali suka mengatur antarmuka sesuai dengan keinginannya, oleh karena itu mengizinkan pengguna untuk memilih pengaturannya sendiri

akan membantu meningkatkan kepuasan pengguna agar nyaman dengan aplikasi tersebut.

8. *Reduce short-term memory load*

Selama tahap ini, data disusun secara terpusat dalam menu dan tombol yang tersedia, sehingga dapat mempermudah pengguna dalam proses penggunaannya. Pengguna tidak perlu lagi mencari informasi atau tindakan yang harus dikerjakan karena sudah tersedia dalam menu dan tombol. Dengan demikian pengguna tidak perlu mengingat semua detail yang harus dimasukkan ke dalam sistem karena aplikasi telah menyediakannya untuk pengguna.

2.1.6 *Prototyping*

Prototyping adalah suatu proses yang digunakan untuk mendukung pengembangan perangkat lunak. Sebuah *prototype* adalah versi awal dari suatu sistem perangkat lunak yang dimanfaatkan untuk menggambarkan ide, menguji desain, mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang ada, dan mencari solusi untuk mengatasi masalah-masalah tersebut [10].

Banyak *software* terbaik untuk melakukan *prototyping*, salah satunya adalah figma. Figma merupakan aplikasi desain dan *prototype* berbasis *cloud* untuk proyek digital, tujuan utamanya adalah untuk memudahkan kolaborasi atau bekerja sama antara pengguna dalam proyek dan memungkinkan kerja tim secara bersama-sama dari mana saja [11]. Aplikasi ini berbasis *vector*, sehingga sangat sesuai untuk membuat antarmuka pengguna aplikasi atau situs web.

2.1.7 *User Interface (UI)*

Antarmuka pengguna memegang peran yang penting dalam sebuah aplikasi, dengan produk digital sering kali memiliki *layer* tempat pengguna berinteraksi. Ini termasuk tombol, menu, kotak isian, kotak dialog, animasi, *splash screen* dan elemen lainnya, yang semua ini dirancang untuk memastikan kenyamanan

pengguna saat menggunakan produk digital. Para desainer membuat konsep antarmuka pengguna dengan membuat *prototype*, dan figma merupakan alat yang membantu desainer dalam mengembangkan konsep yang menarik. Dalam komunitas desain aplikasi, antarmuka pengguna sering disebut sebagai UI (*user interface*) (Jubilee Digital, 2022 dalam Imanda et al ., 2023) [12].

2.1.8 User Experience (UX)

User Experience adalah tanggapan atau persepsi yang dirasakan oleh seseorang ketika menggunakan suatu produk, sistem, atau layanan. *User experience* menguji tingkat kepuasan dan kenyamanan pengguna terhadap produk, sistem, atau layanan tersebut. Salah satu prinsip dalam menciptakan pengalaman pengguna adalah bahwa pengguna memiliki hak untuk menilai tingkat kepuasan sendiri (*customer rule*) terlepas dari seberapa baik produk, sistem, atau layanan tersebut. Jika target *audiens* tidak merasa puas atau tidak merasa nyaman, maka pengalaman pengguna akan menjadi kurang optimal. Dengan perkembangan dunia digital dan *mobile*, kompleksitas dan dimensi dari UX semakin meningkat, karena pengguna sekarang dapat mengakses *website* melalui berbagai perangkat [13].

2.1.9 User-Centered Design

User Centered Design (UCD) merupakan metode pengembangan sistem yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam proses pengembangan. Tujuan, karakteristik, konteks, dan komponen sistem yang dirancang harus didasarkan pada pengalaman pengguna. Dalam metodologi UCD, penting untuk meninjau setiap tahap pengembangan sistem guna memastikan bahwa sistem tersebut sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Metode *user centered design* (UCD) menekankan pentingnya pengguna dalam pengembangan sistem. Desain dikembangkan dengan berinteraksi langsung dengan pengguna melalui wawancara, survei, dan keikutsertaan dalam sesi perancangan, dengan tujuan untuk pahami persepsi, kepribadian, dan sikap pengguna. Selain itu desain juga mencakup pada dukungan teknis, antarmuka

pengguna, sistem bantuan, seperti *software* dan *hardware* yang diperlukan, kemudian prosedur instalasi dan konfigurasi. Pengujian pengguna juga merupakan bagian penting dari metode UCD, sebab hanya dengan pendekatan empiris seperti observasi terhadap perilaku pengguna, umpan balik yang teliti, pemahaman yang mendalam tentang masalah yang ada, dan inspirasi yang kuat untuk membuat perubahan dalam desain yang dapat menjamin keberhasilan bagi pengguna.

Proses UCD terdiri dari empat langkah, dengan memahami dan menentukan latar belakang penggunaan, menetapkan kebutuhan pengguna, mengembangkan solusi desain yang dihasilkan, dan mengevaluasi desain yang dilakukan untuk memastikan tujuan pengguna telah tercapai [14].

2.1.10 Usability Testing

Uji kegunaan (*Usability Testing*) adalah sebuah metode untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan suatu produk oleh pengguna yang mewakili target pengguna. Pengujian tersebut membantu dalam mengenali permasalahan yang dihadapi pengguna ketika berhubungan dengan sistem. Tujuan dari penggunaan *usability* adalah untuk menemukan peluang perbaikan dalam desain dan fungsionalitas produk, serta untuk memahami perilaku pengguna sehingga perbaikan desain dapat sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna akhir [15].

Adapun 5 aspek yang terdapat pada *usability* antara lain: *efficiency*, *effectiveness*, *learnability*, *memorability* dan *satisfaction* [16].

1. *Efficiency* yaitu merupakan bagian penting dalam desain dan pengembangan sistem yang berfokus pada kemudahan dan kecepatan akses bagi pengguna.
2. *Effectiveness* yaitu merupakan bagian penting dalam merancang dan mengembangkan sistem yang berfokus pada kemampuan pengguna untuk mencapai tujuannya dengan tepat dan lengkap.

3. *Learnability* yaitu merupakan bagian penting dalam mendesain dan mengembangkan sistem yang berfokus pada kemudahan pengguna dalam mempelajari cara menggunakan produk atau sistem.
4. *Memorability* yaitu merupakan bagian penting dalam merancang dan mengembangkan sistem yang berfokus pada kemampuan pengguna dalam mengingat proses saat menggunakan kembali suatu sistem.
5. *Satisfaction* yaitu merupakan bagian penting dalam merancang dan mengembangkan sistem yang berfokus pada tingkat kepuasan terhadap suatu sistem.

2.1.11 Wawancara

Wawancara menjadi salah satu metode yang bisa digunakan untuk pengumpulan data penelitian, dimana terjadi interaksi langsung pewawancara dan narasumber. Wawancara tersebut terbagi menjadi dua jenis, yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur yang keduanya dapat dilakukan secara tatap muka [17].

- **Wawancara terstruktur**

Wawancara terstruktur digunakan saat peneliti memperoleh pemahaman yang jelas tentang informasi yang ingin diperoleh. Oleh karena itu, pewawancara telah menyiapkan instrumen penelitian berupa daftar pertanyaan tertulis dengan pilihan jawaban.

- **Wawancara tidak terstruktur**

Wawancara tidak terstruktur bersifat fleksibel, dimana peneliti tidak menggunakan panduan wawancara yang sistematis dan rinci dalam pengumpulan data.

2.1.12 Observasi

Observasi adalah kemampuan manusia untuk menggunakan semua panca inderanya, terutama mata untuk mengumpulkan data atau informasi. Teknik ini memiliki karakteristik khusus dibandingkan dengan metode pengumpulan data

lainnya seperti wawancara dan kuesioner [18]. Observasi dapat dibedakan dalam dua bentuk, antara lain:

- *Participant Observer*

Participant Observer adalah jenis observasi yang dimana seorang pengamat secara rutin ikut serta dan terlibat dalam kegiatan yang sedang diamati. Peneliti berperan sebagai pengamat namun tetap tidak dikenali atau dirasakan oleh anggota lainnya, dan pada saat yang sama menjadi bagian dari kelompok tersebut. Peneliti akan menyelesaikan tugas-tugas seperti yang diberikan kepadanya. Oleh karena itu, penggunaan observasi partisipan berguna dalam penelitian yang datanya sulit untuk dianalisis.

- *Nonparticipant Observer*

Nonparticipant Observer merupakan jenis observasi yang dimana pengamat atau peneliti tidak langsung terlibat dalam kegiatan kelompok yang diamati, atau dengan kata lain pengamat tidak aktif dalam kegiatan yang sedang diamati.

2.2 Penelitian Terkait

Penelitian terkait membahas tentang penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki kaitan yang sama dengan penelitian penulis.

1. Pada penelitian “Fuaida Bayla, Rito Cipta Sigitta Hariyono, 2019” dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem pendaftaran online dapat membantu meningkatkan pelayanan dengan membuat proses pendaftaran lebih cepat dan efisien serta memberikan informasi antrian secara *real time* kepada pasien. Metode penelitian yang dipakai adalah *Design Science Research Methodology* yang berhasil diimplementasikan mulai dari identifikasi masalah, perancangan sistem, demonstrasi *prototype* hingga evaluasi bersama rumah sakit, dari hasil evaluasi tersebut untuk merevisi dan menyempurnakan desain sistem sesuai kebutuhan lapangan seperti skema pendaftaran, *form* isi, dan notifikasi

pasien. Dalam sistem pendaftaran *online* tersebut diharapkan dapat meningkatkan pelayanan kesehatan di rumah sakit tersebut dengan proses pendaftaran dan antrian yang lebih terarah, mudah diakses, serta memberikan informasi yang jelas kepada pasien [19].

2. Pada penelitian “Diki Ardi Junanda, Yunita, 2019” dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan antarmuka pengguna yang ramah pengguna dan memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna melalui penerapan metode *User Centered Design* (UCD). Pengembangan aplikasi *mobile* “My Muttaqin” dan situs web admin yang bertujuan untuk mengelola aplikasi tersebut dengan berbagai tampilan antarmuka pengguna seperti *layer* pembuka (*splash screen*), proses orientasi (*onboarding*), halaman *login*, halaman beranda, halaman lokasi, informasi sarana prasarana, dan lainnya yang dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna. Aplikasi ini diharapkan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan dalam proses pendaftaran siswa baru yang sebelumnya dilakukan secara manual, dengan mengembangkan sistem daring yang efisien dan mudah digunakan oleh pengguna [20].
3. Pada penelitian “Abelisa Putri Magda Adoe, Muhammad Basyrul Muvid, 2023” dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mengembangkan desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk aplikasi pendaftaran pasien rumah sakit yang dapat diakses melalui situs web, dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Aplikasi tersebut diharapkan dapat mempercepat dan meningkatkan efisiensi proses pendaftaran, mengurangi antrian, dan meningkatkan kepuasan pasien, namun adapun kelemahan pada penelitian ini adalah belum adanya uji coba langsung dengan pengguna, sehingga manfaat dan juga keterbatasannya belum teruji [21].
4. Pada penelitian “Muhammad Miftah Fajar, Laili Rahmatul Ilmi, Imniar Sevtiyani, Budhi Wicaksono, Dwi Mardiyanti, 2023” dapat disimpulkan bahwa penelitian ini untuk mendesain *user interface* (UI) pada

pendaftaran *online* berbasis *mobile* untuk memudahkan proses pendaftaran pasien di Rumah Sakit Nur Hidayah Bantul, dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Hasil penelitian tersebut adalah desain *user interface* (UI) pendaftaran *online* berbasis *mobile* dalam bentuk *prototype* yang terdiri dari berbagai fitur seperti pendaftaran pasien lama dan baru, jadwal dokter, antrian, dan juga menu utama lainnya. Desain UI tersebut diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pasien dalam melakukan pendaftaran *online* sehingga prosesnya menjadi lebih cepat dan efisien serta meminimalisir antrian pada rumah sakit tersebut [22].

Tabel 2.1 Penelitian Terkait

No	Nama dan Tahun	Judul	Topik	Subjek	Hasil
1	Fuaida Nabyla, Rito Cipta Sigitta Hariyono, 2019	Desain Aplikasi Sistem Pendaftaran <i>Online</i> Menggunakan Smartphone Untuk Meningkatkan Mutu Pelayanan Pada Rumah Sakit	<i>Online Registration</i>	Pasien Rumah Sakit	Desain Aplikasi Pendaftaran <i>Online</i> Untuk Pelayanan Pada Rumah Sakit
2	Diki Ardi Junanda, Yunita, 2019	Perancangan UI/UX Pendaftaran Siswa Baru Dengan Metode <i>User Centered Design</i> Pada Sekolah Smp Islam Al-Muttaqin	<i>Online Registration</i>	Anak SMP (Sekolah Menengah Pertama)	Rancangan Aplikasi Pendaftaran Siswa Berbasis <i>Mobile</i>
3	Abelisa Putri Magda Adoe, Muhammad Basyrul Muvid, 2023	Desain UI/UX Aplikasi Pendaftaran Pasien Rumah Sakit Berbasis <i>Website</i> Dengan Metode <i>Design Thinking</i>	<i>Online Registration</i>	Pasien Rumah Sakit dan Petugas Pendaftaran	Desain Aplikasi Pendaftaran Pasien Rumah Sakit Secara <i>Online</i>

4	Muhammad Miftah Fajar, Laili Rahmatul Ilmi, Imaniar Sevdiyani, Budhi Wicaksono, Dwi Mardiyanti, 2023	Optimalisasi Layanan Rawat Jalan: Desain <i>User Interface</i> Aplikasi Pendaftaran <i>Online Berbasis Mobile</i>	<i>Online Registration</i>	Petugas Pendaftaran, Kepala Rekam Medis, dan Kepala IT	Desain <i>User Interface</i> Pendaftaran <i>Online</i> Bentuk <i>Prototype</i>
---	--	---	----------------------------	--	--

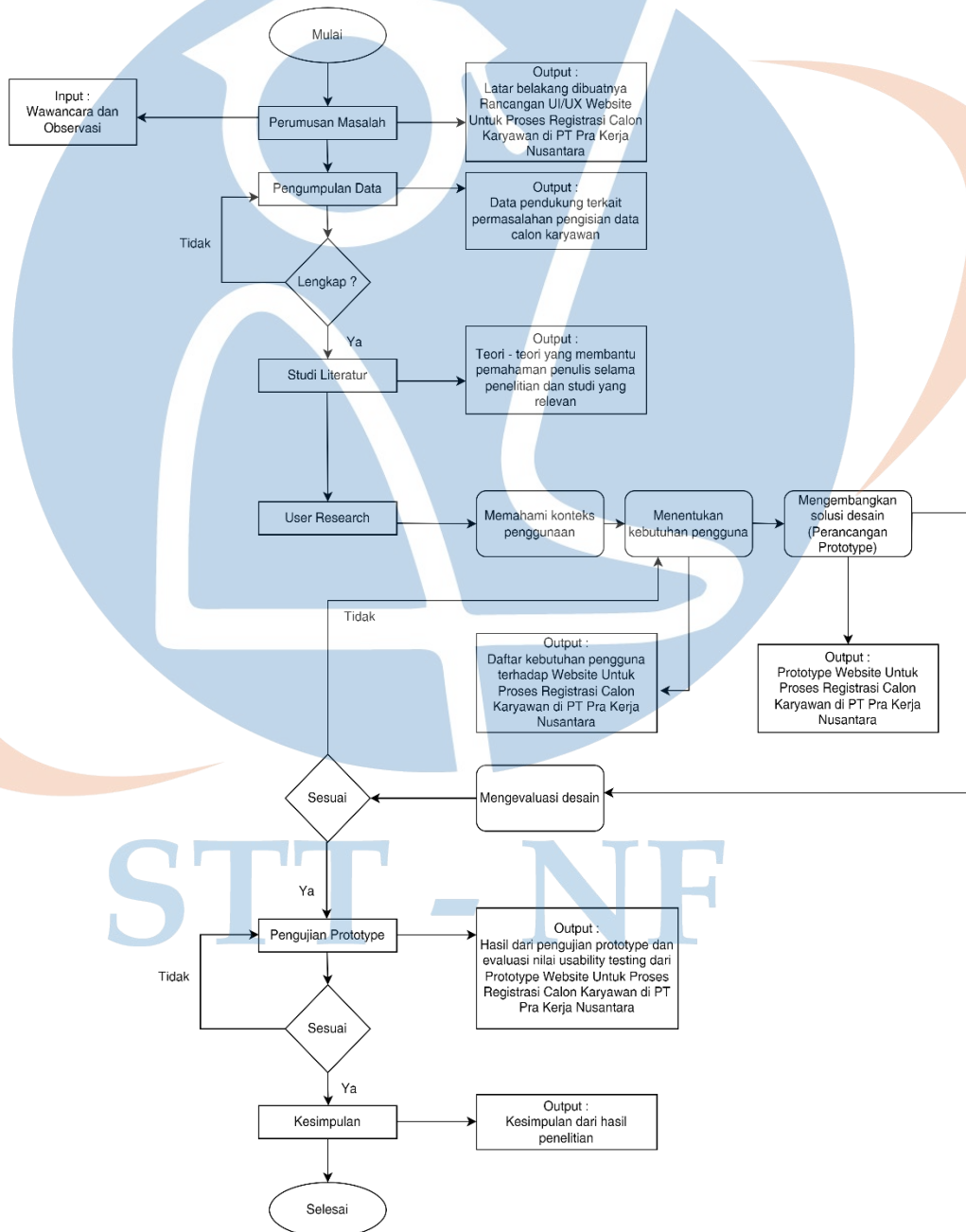


STT - NF

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Berikut merupakan langkah yang akan dilakukan pada tahapan penelitian, guna mendapatkan hasil yang dilakukan oleh penulis.



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

Berikut adalah penjelasan terkait Gambar 3.1 dan merupakan taha-tahap yang dilakukan dalam penelitian ini :

3.1.1 Perumusan Masalah

Mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di perusahaan PT Pra Kerja Nusantara yaitu pada proses pengisian data calon karyawan. Pencarian informasi terkait permasalahan pengisian data calon karyawan yang dilakukan untuk menemukan penyelesaian yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Hasilnya adalah terciptanya sebuah Rancangan UI/UX *Website* Untuk Proses *Registrasi* Calon Karyawan sebagai solusi permasalahan yang dihadapi oleh perusahaan PT Pra Kerja Nusantara.

3.1.2 Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data, kebutuhan yang teridentifikasi muncul dari permasalahan pengisian data calon karyawan di PT Pra Kerja Nusantara. Pengumpulan data dilakukan dengan tahap wawancara dan observasi langsung terhadap pengguna. Dengan tujuan untuk mencari data tambahan mengenai permasalahan yang ditemui saat pengisian data calon karyawan tersebut.

3.1.3 Studi Literatur

Pada studi literatur dilaksanakan dengan tinjauan pustaka dalam rangka memperoleh pemahaman mendalam terhadap teori-teori yang berkaitan dengan penelitian. Tahap-tahap yang diambil bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang akan menjadi dasar dalam merumuskan masalah, tujuan, dan pentingnya penelitian, serta untuk mengembangkan metode yang diterapkan. Sumber-sumber yang digunakan meliputi skripsi, jurnal ilmiah, dan artikel. Hasil dari tahapan ini berupa rangkuman literatur seperti teori, studi ilmiah, atau disertasi yang akan mendukung dasar teoritis dan penelitian terkait.

3.1.4 User Research

Dalam proses *user research* yang dilakukan agar dapat informasi mengenai kebutuhan pengguna terhadap sistem. Proses ini mirip dengan pengumpulan data karena tujuannya adalah untuk memperoleh informasi terkait pengisian data calon karyawan. *User research* melibatkan observasi dan wawancara langsung dengan pengguna. Namun yang membedakannya dari tahap pengumpulan data sebelumnya adalah batasan *issue* yang diangkat. Pada tahap pengumpulan data sebelumnya, wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah yang dihadapi pengguna saat mengisi data calon karyawan. Sedangkan tahap *user research* dilakukan observasi dan wawancara untuk mempelajari dan memahami seluruh kebutuhan dan keinginan pengguna terhadap Rancangan UI/UX *Website* Untuk Proses *Registrasi* Calon Karyawan. Tujuan dari tahap *user research* adalah untuk memperoleh informasi tentang kinerja sistem berdasarkan kebutuhan dan keinginan pengguna. Termasuk fitur yang diinginkan, desain dan tata letak yang diharapkan, komposisi warna, dan harapan pengguna terhadap *website* untuk proses *registrasi* calon karyawan. Informasi yang dikumpulkan selama tahap penelitian pengguna ini nantinya akan menjadi panduan bagi penulis dalam mengembangkan desain antarmuka pengguna untuk *website registrasi* calon karyawan.

Adapun proses *user research* dengan pendekatan *user-centered design*, melalui tahapan-tahapan yang dilakukan, sebagai berikut:

- Tahapan memahami konteks penggunaan: Pada tahapan ini, dimulai dengan melakukan *research* untuk mengumpulkan informasi yang diperoleh dari pengguna sesuai dengan kebutuhan. Dengan melibatkan observasi dan wawancara langsung dengan pengguna.
- Tahapan menentukan kebutuhan pengguna: Dalam tahapan ini, wawancara dan observasi dilakukan guna memahami dan mempelajari seluruh kebutuhan pengguna terhadap rancangan *website registrasi* calon karyawan PT Pra Kerja Nusantara.
- Tahapan mengembangkan solusi desain: Dalam tahapan ini, dilakukan untuk merancang alur atau urutan tahapan dalam menyelesaikan suatu tugas pada sistem dengan membuat *user flow*. Proses ini menerapkan pendekatan desain

yang berfokus pada pengguna, penulis akan membuat alur penggunaan *website* untuk proses *registrasi* calon karyawan sesuai dengan skenario tugas yang ada. Kemudian penulis akan mengembangkan desain antarmuka pengguna *website* untuk proses *registrasi* calon karyawan dalam bentuk *prototype*. *Prototype* yang akan dibuat adalah *high-fidelity*, yang berarti itu akan menjadi representasi interaktif dari sistem yang akan dibangun. Desain antarmuka pengguna *website* untuk proses *registrasi* calon karyawan akan didasarkan pada kebutuhan pengguna yang telah terkumpul pada tahap penelitian pengguna dengan menerapkan prinsip desain interaksi.

- Tahapan mengevaluasi desain: Dalam tahapan ini, evaluasi desain dilakukan berdasarkan hasil perancangan dari *user interface website registrasi* calon karyawan dan memastikan antarmuka pengguna yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

3.1.5 Pengujian *Prototype*

Di tahap ini, dilaksanakanlah proses pengujian dan evaluasi berdasarkan hasil perancangan *user interface website* untuk proses *registrasi* calon karyawan di PT Pra Kerja Nusantara sebagai *prototype*. Pengujian dilakukan dengan menggunakan pengujian *usability testing* yang melibatkan partisipasi langsung calon pengguna dalam menguji sistem atau aplikasi tertentu. Teknik ini digunakan untuk mengevaluasi kegunaan sistem dengan mengamati gimana cara pengguna memakai sistem tersebut. Pada tahap ini, penulis akan menguji *prototype* yang telah dibuat dengan melibatkan calon pengguna dalam proses *registrasi* calon karyawan. Dalam prosesnya, calon pengguna akan diminta untuk menyelesaikan beberapa tugas skenario yang telah disiapkan oleh penulis. Saat calon pengguna menjalankan tugas sesuai skenario, penulis akan menganalisis tingkat penggunaan *prototype* berdasarkan reaksi dan pendapat calon pengguna. Hasil dari langkah ini adalah mengevaluasi nilai kegunaan *prototype website* untuk proses *registrasi* calon karyawan di PT Pra Kerja Nusantara.

3.1.6 Kesimpulan dan Saran

Penulis menarik kesimpulan dari penelitian ini, dengan memberikan kritik dan saran yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya. Seperti adanya perbedaan pada tahap pengumpulan data sebelumnya terkait permasalahan pengguna saat mengisi data, sedangkan pada tahap *user research* dilakukan untuk mempelajari dan memahami seluruh kebutuhan dan keinginan pengguna terhadap rancangan UI/UX nya.

3.2 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini dibuat sebagai langkah awal untuk memberikan penjelasan yang lebih mendetail mengenai tahapan-tahapan untuk penelitian berikutnya, termasuk jenis penelitian, metode analisis, metode pengumpulan data, metode pengujian, pengalaman pengguna, dan lingkungan pengembangan.

3.2.1 Jenis Penelitian

Pada penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D), yang dimana pada proses pengisian data calon karyawan tersebut sebelumnya dilakukan dengan cara manual, yaitu dengan mengisi form berbasis kertas. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk membuat sebuah sistem penginputan data calon karyawan yang efektif dan terintegrasi. Dalam penelitian ini penulis memfokuskan pada *user interface website* untuk proses *registrasi* calon karyawan di PT Pra Kerja Nusantara berdasarkan kebutuhan pengguna.

3.2.2 Metode Analisis

Metode analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup penggunaan *user-centered design* dan metode kualitatif. *User-centered design* digunakan dalam merancang antarmuka pengguna (UI/UX) untuk proses *registrasi* calon karyawan di PT Pra Kerja Nusantara, sementara metode kualitatif digunakan saat menguji *prototype* melalui *usability testing*. Pendekatan kualitatif bertujuan

untuk memahami secara mendalam evaluasi desain antarmuka pengguna yang telah dikembangkan.

3.2.3 Metode Pengumpulan Data

Langkah-langkah pengumpulan data dan informasi pada penelitian ini adalah menggunakan berbagai metode, diantaranya :

a. Wawancara

Pada tahap wawancara ditujukan kepada staf *recruitment* dan calon karyawan untuk mengetahui kebutuhan kelengkapan data apa saja terhadap UI/UX yang dibuat untuk proses *registrasi* calon karyawan. Selain pengumpulan daftar kebutuhan, tahap wawancara dilakukan juga pada saat pengujian menggunakan *usability testing*.

b. Observasi

Observasi dilakukan pada staf *recruitment* dan calon karyawan saat melakukan pengisian data calon karyawan yang datang untuk melamar pekerjaan, serta observasi dilakukan juga ketika pengujian dilakukan dengan metode *usability testing*. Observasi dilakukan dengan cara memperhatikan partisipan pada saat mereka menyelesaikan skenario yang telah disiapkan dalam rangka pengujian.

c. Studi Literatur

Langkah-langkah yang diambil dalam studi literatur adalah untuk memperoleh informasi yang akan menjadi dasar bagi penelitian, termasuk merumuskan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian, serta menyusun metode yang akan diterapkan dalam penelitian ini.

3.2.4 Lingkungan Penelitian

3.2.4.1 Lokasi Penelitian

Dilakukan secara *offline*, bertempat di perusahaan PT Pra Kerja Nusantara yang beralamat di Jl. Batu Ceper No.33&33A Kebon Kelapa, Gambir, Jakarta Pusat 10120.

3.2.4.2 Alat Penelitian

Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut :

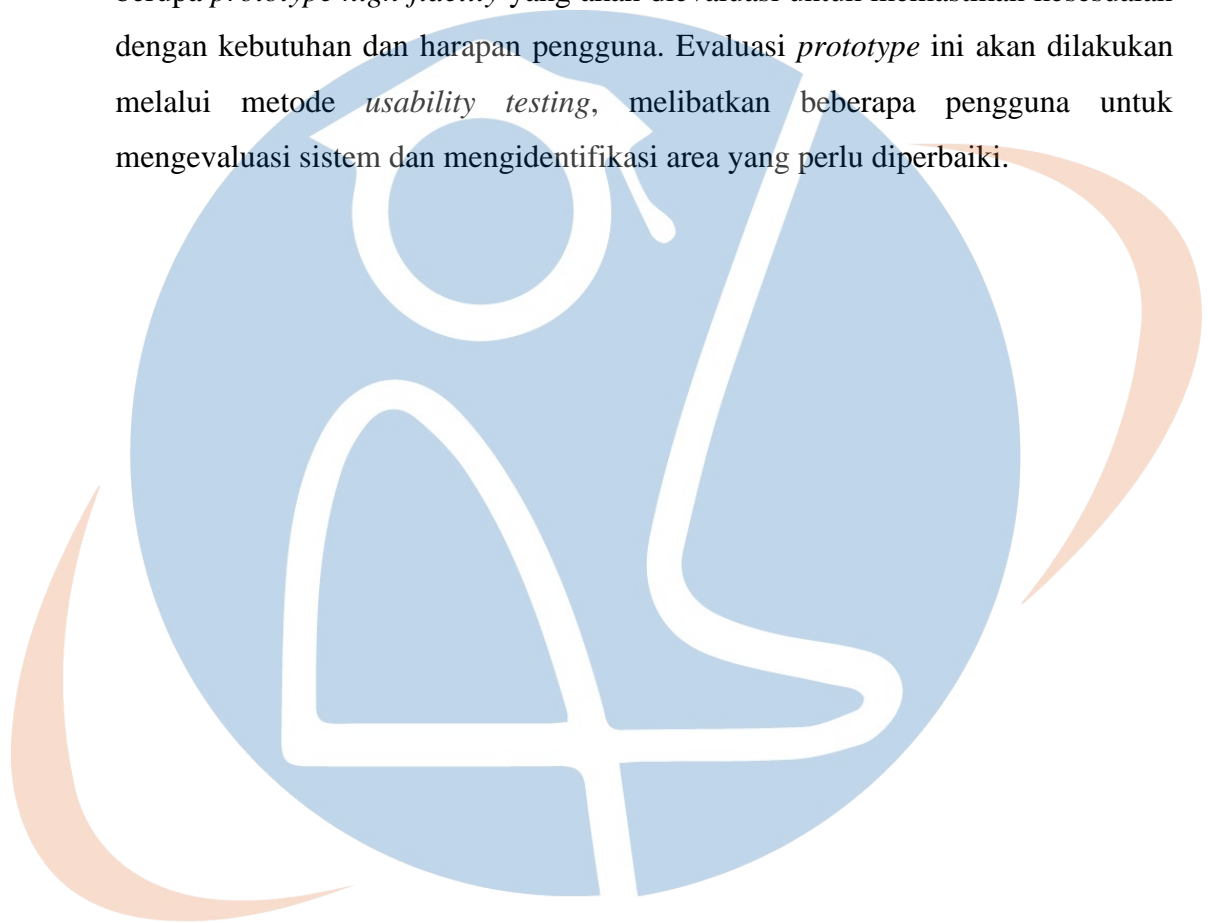
1. Notebook Asus X201E
 - a. *Processor* : Intel® Celeron® CPU 1007U @ 1.50GHz (2 CPUs), ~1.5GHz
 - b. RAM : 4.00 GB
 - c. *System Type* : 32-bit *Operating System*
2. Microsoft Office 2016
3. Google Chrome
4. Google Scholar
5. Google Drive
6. Figma

3.2.5 Metode Pengujian

Metode pengujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *usability testing*, dimana perwakilan calon pengguna langsung terlibat dalam pengujian sistem atau aplikasi. *Usability testing* digunakan untuk mengevaluasi kegunaan suatu sistem dengan mengamati bagaimana cara calon pengguna menggunakan sistem tersebut. Dalam praktiknya, penulis akan merancang serangkaian tugas yang harus dilakukan oleh partisipan selama sesi *usability testing*. Hasil dari pengujian ini akan menjadi dasar untuk pengembangan selanjutnya.

3.2.6 Metode Implementasi dan Evaluasi

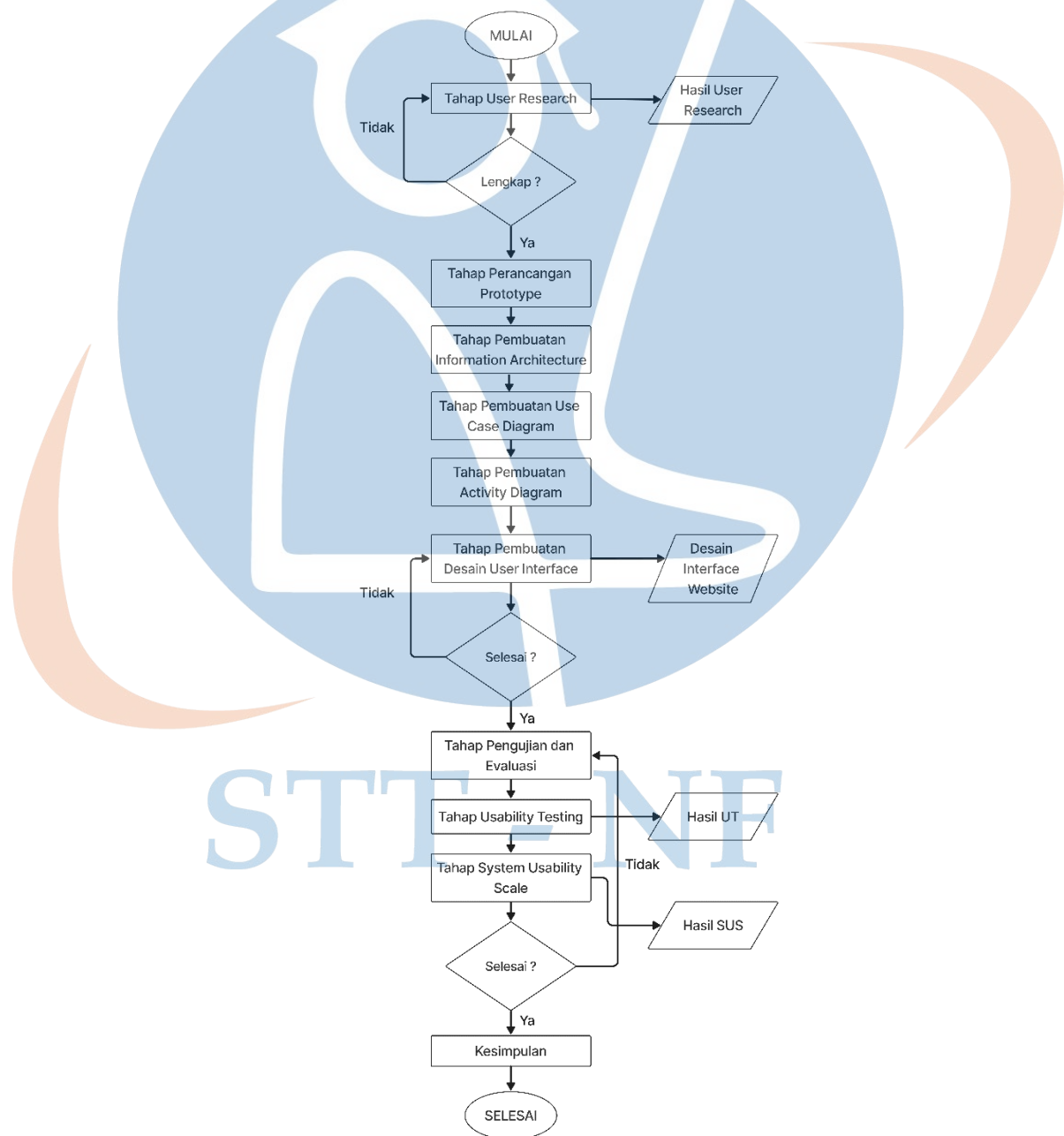
Perancangan antarmuka pengguna (UI) *website* untuk proses *registrasi* calon karyawan di PT Pra Kerja Nusantara menggunakan metode *user-centered design*, yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Hasil perancangan dalam penelitian ini berupa *prototype high-fidelity* yang akan dievaluasi untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Evaluasi *prototype* ini akan dilakukan melalui metode *usability testing*, melibatkan beberapa pengguna untuk mengevaluasi sistem dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki.



STT - NF

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Pada tahap ini dijelaskan hasil dari implementasi dan evaluasi. Pembahasan mengenai tahap *user research*, tahap perancangan *prototype*, tahap pengujian dan evaluasi. Dapat dilihat pada gambar 4.1:



Gambar 4.1 Rangkaian Tahap Penelitian

4.1 Tahap *User Research*

User research adalah proses untuk mengerti masalah yang dihadapi oleh pengguna, dalam hal ini adalah Staf *Recruitment* PT Pra Kerja Nusantara. *User research* ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan harapan pengguna terhadap *website registrasi* calon karyawan di PT Pra Kerja Nusantara.

4.1.1 Merancang *User Research*

Tahap perancangan pada *user research* dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode kualitatif melalui wawancara langsung dengan pengguna. Wawancara tersebut diadakan di PT Pra Kerja Nusantara dan mencakup beberapa pertanyaan umum mengenai kebutuhan serta ekspektasi pengguna terhadap *website registrasi* calon karyawan, dengan tujuan mendukung pengolahan dan penyimpanan data yang terintegrasi.

Wawancara ini bertujuan untuk memperkuat identifikasi masalah serta pendefinisian *informative architecture* untuk perancangan *user interface website registrasi* calon karyawan di PT Pra Kerja Nusantara. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan 7 pengguna, yaitu 2 staf *recruitment* dan 5 calon karyawan. Pemilihan responden dilakukan untuk mendapatkan hasil *user research* yang komprehensif dan terfokus dengan mengumpulkan kebutuhan pengguna terkait *user interface website registrasi* calon karyawan di PT Pra Kerja Nusantara.

4.1.2 Hasil dari *User Research*

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan langsung di PT Pra Kerja Nusantara dan dilaksanakan oleh 7 pengguna, diantaranya 2 staf *recruitment* yang bertanggung jawab terhadap berjalannya proses pencarian tenaga kerja dan 5 calon karyawan yang datang langsung ke kantor PT Pra Kerja Nusantara.

4.1.2.1 Kegiatan Pengguna

Untuk mengetahui kegiatan pengguna dalam proses pengisian data atau *registrasi* calon karyawan di PT Pra Kerja Nusantara, dimulai dengan memaparkan data kegiatan pengguna sesuai dengan pertanyaan yang sudah ditanyakan pada saat sesi wawancara. Berikut ini adalah ringkasan dari hasil wawancara yang ditanyakan pada 2 Staf *Recruitment* dan 5 Calon Karyawan.

Pertanyaan: Apa saja yang anda lakukan dalam melakukan tahap proses pengisian data calon karyawan?

Tabel 4.1 Wawancara Kegiatan User

Bagian	Jawaban
Staf <i>Recruitment</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Memproses pelamar yang datang untuk melamar pekerjaan.2. Lalu mengecek berkas lamaran kerja pelamar beserta data pendukung lainnya (<i>hardcopy</i>).3. Jika sudah akan diarahkan untuk pengecekan tinggi badan dan berat badan.4. Jika tinggi badan dan berat badan pelamar sudah sesuai dengan kualifikasi, maka akan dilanjut untuk mengisi data pelamar.5. Setelah pelamar selesai mengisi data, maka staf <i>recruitment</i> mengecek hasil pengisian datanya.6. Kemudian akan masuk ke tahap <i>interview</i>.
Calon Karyawan	<ol style="list-style-type: none">1. Mengisi buku tamu sesuai dengan urutan.2. Tunjukkan berkas lamaran kerja dan data pendukung lainnya yang dibawa (<i>hardcopy</i>).3. Lalu diukur tinggi badan dan berat badan.4. Jika sudah, maka akan mengisi data pelamar berbasis kertas yang sudah disiapkan.5. Setelah selesai, maka menginfokan kepada staf <i>recruitment</i> bahwa data sudah selesai di isi.6. Kemudian dipanggil oleh staf <i>recruitment</i> sesuai dengan urutan untuk melakukan tahap <i>interview</i>.
DOC WCR 01	

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, kegiatan pengisian data atau *registrasi* calon karyawan melibatkan beberapa tahap yang dijalankan oleh staf *recruitment* dan calon karyawan.

Staf *recruitment* berperan sebagai pintu awal untuk membantu perusahaan dalam mencari penyedia tenaga kerja dengan mengecek dan memilih calon karyawan yang sesuai dengan kualifikasi untuk mengisi posisi yang dibutuhkan. Dalam hal tersebut, selanjutnya pelamar akan dilakukan proses pengukuran tinggi badan dan berat badan sesuai dengan kualifikasi yang sudah tertera, lalu jika sudah sesuai maka akan langsung diarahkan untuk pengisian data pelamar. Staf *recruitment* menyiapkan form berbasis kertas untuk diisi oleh pelamar yang berisi Nama, Alamat Lengkap, Nomer Telepon, NIK, Nomer Kartu Keluarga, dan lain sebagainya. Kemudian jika sudah selesai diisi maka akan di cek hasil pengisiannya, setelah itu dilakukan tahap *interview* oleh Staf *recruitment* sesuai dengan urutan.

4.1.2.2 Fitur Yang Dibutuhkan Pengguna

Berikutnya merupakan pertanyaan mengenai kebutuhan fitur yang dibutuhkan oleh pengguna untuk menunjang proses pengisian data atau *registrasi* calon karyawan yang lebih baik.

Pertanyaan: Fitur apa saja yang anda butuhkan sebagai pengguna?

Tabel 4.2 Fitur Yang Dibutuhkan

Bagian	Jawaban
Recruitment 1	1. Fitur pencarian data 2. Fitur <i>edit</i> data
Recruitment 2	1. Fitur sortir 2. Fitur detail data
Calon Karyawan 1	1. Input data yang mudah serta dapat diakses diberbagai perangkat. 2. Gunakan ikon untuk membantu pengguna dalam mengisi data yang bersifat wajib
Calon Karyawan 2	1. Penginputan data untuk file berkas seperti foto diri, foto KTP, foto KK, dan foto NPWP 2. Fitur <i>drag and drop</i> untuk <i>upload</i> dokumen
Calon Karyawan 3	Tombol aksi yang jelas seperti “lanjut” dan “simpan” mudah ditemukan
Calon Karyawan 4	Formulir yang jelas dan terstruktur seperti dibagi menjadi beberapa bagian atau langkah agar tidak terlalu panjang

Calon Karyawan 5	Fitur pengisian otomatis untuk mengisi informasi yang sudah tersedia, seperti alamat, riwayat pendidikan, dan agama
DOC WCR 02	

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, pengguna membutuhkan aplikasi atau sistem yang mudah digunakan, mendukung untuk input data yang mudah, menyediakan berbagai fitur seperti pencarian data, *edit* data, sortir data, detail data. Fitur-fitur ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi waktu dan manajemen data dalam proses *registrasi* calon karyawan.

4.1.2.3 Kebutuhan Pengguna Terhadap Tampilan Website

Selanjutnya adalah pentingnya kebutuhan pengguna terhadap antarmuka *website registrasi* calon karyawan, memenuhi kebutuhan ini secara tepat sangat penting karena dapat meningkatkan tingkat kegunaan *usability* sistem atau *website* tersebut.

Pertanyaan: Apa saja kebutuhan anda terhadap tampilan *website registrasi* calon karyawan?

Tabel 4.3 Kebutuhan Tampilan Website

Bagian	Jawaban
<i>Recruitment 1</i>	Tampilan yang tidak berantakan dan mudah untuk dipahami
<i>Recruitment 2</i>	Tampilan font yang besar di bagian tertentu dan tata letak yang efisien
Calon Karyawan 1	Tampilan di setiap bagian formulir terstruktur jelas dan disusun dengan baik
Calon Karyawan 2	Tampilan warna yang simpel dan sederhana
Calon Karyawan 3	Tampilan font yang besar dalam penginputan data
Calon Karyawan 4	Tampilan yang memudahkan untuk <i>upload</i> file
Calon Karyawan 5	Tampilan desain yang sederhana, tidak berantakan, dan mudah untuk dipahami.
DOC WCR 03	

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan pengguna terhadap tampilan desain lumayan banyak, yang berarti tampilan desain sangat penting untuk kebutuhan pengguna. Hal ini mencakup keinginan akan tampilan yang memudahkan proses kerja menjadi lebih efisien, menggunakan warna yang simpel dan sederhana untuk visualisasi data, serta menekankan kejelasan untuk ukuran font yang sesuai. Dalam hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan efisiensi dalam menggunakan sistem tersebut.

4.2 Tahap Perancangan *Prototype Website*

Berikutnya adalah tahap perancangan *prototype website* setelah melakukan *user research*. Proses perancangan *prototype* ini dimulai dengan pembuatan *information architecture*, selanjutnya ialah pembuatan *use case diagram*, lalu pembuatan *activity diagram*, terakhir adalah desain antarmuka pengguna.

4.2.1 Tahap Pembuatan *Information Architecture*

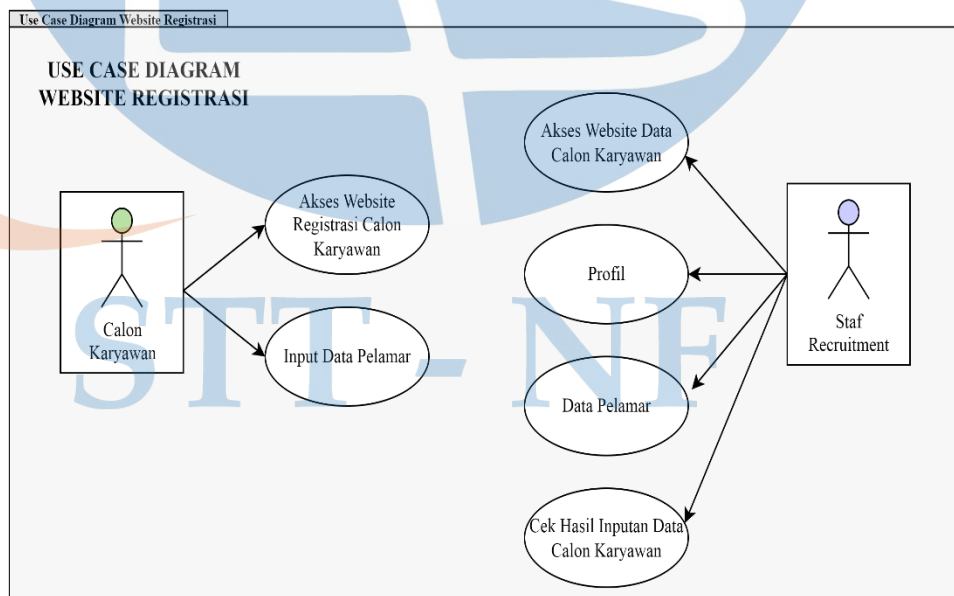
Information Architecture (AI) merupakan komponen penting dalam penelitian ini, karena bertanggung jawab menyusun struktur dan organisasi konten yang akan disajikan kepada pengguna. Dalam penelitian ini, *information architecture* mencakup pemetaan konten seperti pengisian data calon karyawan. Langkah awal dalam perancangan UI/UX ialah merinci kebutuhan pengguna melalui *user research*, termasuk input data, tampilan data dan fitur yang diinginkan. Dengan demikian, struktur informasi yang dibangun dapat memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna akhir. Penelitian ini akan memastikan setiap elemen pada *website* memiliki tempat yang jelas dan mudah diakses, menciptakan tata letak yang intuitif.

Selain itu, *information architecture* juga berperan dalam merancang navigasi yang efektif, sehingga pengguna dapat mudah mendapatkan informasi yang mereka cari. Dengan menerapkan *metode user-centered design* (UCD), penelitian ini akan memastikan bahwa *website* tidak hanya memenuhi persyaratan teknis, tetapi juga

memberikan pengalaman yang memuaskan dan efisiensi bagi pengguna dalam proses *registrasi* calon karyawan. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan kontribusi positif dalam mengoptimalkan pengelolaan data dan meningkatkan efisiensi dalam proses *registrasi* calon karyawan di PT Pra Kerja Nusantara.

4.2.2 Tahap Pembuatan *Use Case Diagram*

Use case diagram adalah salah satu jenis diagram dalam UML (*Unified Modeling Language*) yang menggambarkan interaksi antara pengguna dan sistem. Dalam perancangan *website registrasi* calon karyawan, pembuatan *use case diagram* bertujuan untuk mengidentifikasi proses dan urutan aktifitas yang dilakukan oleh pengguna terhadap sistem. Dengan adanya *use case diagram*, kebingungan dalam pengembangan *website* dapat diminimalisir dan pemahaman mengenai kebutuhan fungsional yang diperlukan dapat ditingkatkan. Dibawah ini disajikan gambar *use case diagram* dari *website registrasi* calon karyawan sebagai gambaran dari struktur dan interaksi antarmuka untuk mencapai tujuan tersebut.



Gambar 4.2 *Use Case Diagram Website Registrasi Calon Karyawan*

- **Use Case Diagram Calon Karyawan**

- a. *Akses Website Registrasi Calon Karyawan*

Tabel 4.4 Use Case Akses Website Registrasi Calon Karyawan

Use Case ID:	1		
Nama Use Case:	<i>Akses Website Registrasi Calon Karyawan</i>		
Pemilik Proses:	Calon Karyawan	Terakhir Diupdate Oleh:	Muhammad Nur Rafiq
Tanggal Dibuat:	10 Juni 2024	Tanggal Diupdate:	10 Juni 2024
Business Actor:	Calon Karyawan		
Deskripsi:	<i>Use case ini menjelaskan bagaimana pengguna calon karyawan melakukan tahap awal dalam proses pengisian data</i>		
Preconditions:	<i>Calon karyawan berhasil mengakses website registrasi</i>		
Postconditions:	<i>Calon karyawan dapat memilih menu “Registrasi”</i>		
Tujuan Kinerja:	<i>Calon karyawan dapat menginput data untuk kebutuhan perusahaan</i>		
Alur Kerja Dasar:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Calon karyawan akan memilih menu “Registrasi” untuk pengisian data 2. Sistem <i>website</i> tersebut menampilkan halaman menu yang sudah dipilih 3. Sistem <i>website</i> tersebut menampilkan aksi <i>form</i> input data 		
Alur Kerja Alternatif:	-		
Masalah dan Catatan:	<i>Use case ini sangat memerlukan pertimbangan jika terdapat kendala pada server yang dikelola</i>		

b. Input Data

Tabel 4.5 Use Case Input Data

Use Case ID:	2		
Nama Use Case:	Input Data		
Pemilik Proses:	Calon Karyawan	Terakhir Diupdate Oleh:	Muhammad Nur Rafiq
Tanggal Dibuat:	10 Juni 2024	Tanggal Diupdate:	10 Juni 2024
Business Actor:	Calon Karyawan		
Deskripsi:	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana pengguna calon karyawan melakukan penginputan data		
Preconditions:	Calon karyawan berhasil mengakses <i>website</i>		
Postconditions:	Calon karyawan dapat menginput data		
Tujuan Kinerja:	Calon karyawan dapat menginput data secara efisien		
Alur Kerja Dasar:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah memilih menu "<i>Registrasi</i>", sistem akan menampilkan halaman menu 2. Sistem <i>website</i> tersebut menampilkan kolom penginputan data secara terstruktur 3. Calon karyawan melakukan penginputan data secara terstruktur 		
Alur Kerja Alternatif:	3a. Jika calon karyawan memilih kolom otomatis, maka akan menampilkan list yang sudah tertera seperti kolom alamat, riwayat Pendidikan, dan agama		
Masalah dan Catatan:	<i>Use case</i> ini sangat memerlukan pertimbangan jika terdapat kendala pada <i>server</i> yang dikelola		

- **Use Case Diagram Staf Recruitment**

- a. Akses *Website* Data Calon Karyawan

Tabel 4.6 Use Case Akses Website Data Calon Karyawan

Use Case ID:	5		
Nama Use Case:	Akses <i>Website</i> Data Calon Karyawan		
Pemilik Proses:	Staf <i>Recruitment</i>	Terakhir Diupdate Oleh:	Muhammad Nur Rafiq
Tanggal Dibuat:	10 Juni 2024	Tanggal Diupdate:	10 Juni 2024
Business Actor:	Staf <i>Recruitment</i>		
Deskripsi:	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana pengguna staf <i>recruitment</i> melakukan tahap awal dalam proses pengecekan data calon karyawan		
Preconditions:	Staf <i>recruitment</i> berhasil mengakses <i>website</i>		
Postconditions:	Staf <i>recruitment</i> dapat memilih menu “ <i>Login</i> ”		
Tujuan Kinerja:	Staf <i>recruitment</i> dapat mengecek hasil inputan data calon karyawan		
Alur Kerja Dasar:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Staf <i>recruitment</i> akan memilih menu “<i>Login</i>” untuk pengecekan hasil inputan data calon karyawan 2. Sistem tersebut menampilkan halaman menu yang sudah dipilih 3. Sistem <i>website</i> tersebut menampilkan aksi profil 		
Alur Kerja Alternatif:	-		
Masalah dan Catatan:	<i>Use case</i> ini sangat memerlukan pertimbangan jika terdapat kendala pada <i>server</i> yang dikelola		

b. Profil

Tabel 4.7 Use Case Profil

Use Case ID:	6		
Nama Use Case:	Profil		
Pemilik Proses:	Staf <i>Recruitment</i>	Terakhir Diupdate Oleh:	Muhammad Nur Rafiq
Tanggal Dibuat:	10 Juni 2024	Tanggal Diupdate:	10 Juni 2024
Business Actor:	Staf <i>Recruitment</i>		
Deskripsi:	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana pengguna staf <i>recruitment</i> dapat mengelola seluruh data calon karyawan		
Preconditions:	Staf <i>recruitment</i> berhasil mengakses <i>website</i>		
Postconditions:	Staf <i>recruitment</i> dapat mengelola fitur <i>website</i> tersebut		
Tujuan Kinerja:	Staf <i>recruitment</i> dapat mengelola seluruh fitur <i>website</i> secara efektif dan efisien		
Alur Kerja Dasar:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Staf <i>recruitment</i> akan memilih menu “<i>Login</i>” untuk pengecekan hasil inputan data calon karyawan 2. Sistem tersebut menampilkan halaman menu yang sudah dipilih 3. Sistem <i>website</i> tersebut menampilkan aksi profil 		
Alur Kerja Alternatif:	-		
Masalah dan Catatan:	<i>Use case</i> ini sangat memerlukan pertimbangan jika terdapat kendala pada <i>server</i> yang dikelola		

c. Data Pelamar

Tabel 4.8 Use Case Data Pelamar

Use Case ID:	7		
Nama Use Case:	Data Pelamar		
Pemilik Proses:	Staf <i>Recruitment</i>	Terakhir Diupdate Oleh:	Muhammad Nur Rafiq
Tanggal Dibuat:	10 Juni 2024	Tanggal Diupdate:	10 Juni 2024
Business Actor:	Staf <i>Recruitment</i>		
Deskripsi:	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana pengguna staf <i>recruitment</i> dapat memilih menu data pelamar		
Preconditions:	Staf <i>recruitment</i> berhasil mengakses <i>website</i>		
Postconditions:	Staf <i>recruitment</i> dapat memilih menu data calon karyawan		
Tujuan Kinerja:	Staf <i>recruitment</i> dapat melihat hasil inputan data calon karyawan		
Alur Kerja Dasar:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Staf <i>recruitment</i> akan memilih menu “Data Pelamar” untuk pengecekan hasil inputan datanya 2. Sistem tersebut menampilkan halaman menu yang sudah dipilih 3. Sistem <i>website</i> tersebut menampilkan aksi data calon karyawan 		
Alur Kerja Alternatif:	-		
Masalah dan Catatan:	<i>Use case</i> ini sangat memerlukan pertimbangan jika terdapat kendala pada <i>server</i> yang dikelola		

d. Cek Hasil Inputan Data Calon Karyawan

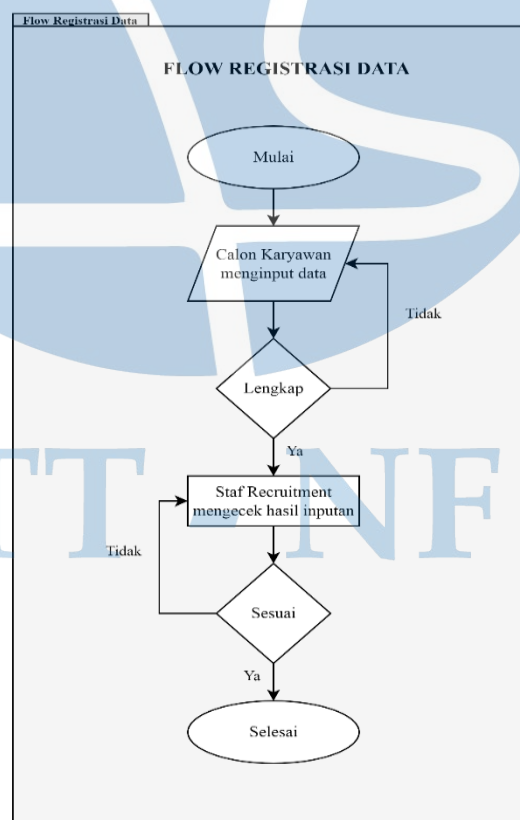
Tabel 4.9 Use Case Cek Hasil Inputan Data Calon Karyawan

Use Case ID:	8		
Nama Use Case:	Cek Hasil Inputan Data Calon Karyawan		
Pemilik Proses:	Staf <i>Recruitment</i>	Terakhir Diupdate Oleh:	Muhammad Nur Rafiq
Tanggal Dibuat:	10 Juni 2024	Tanggal Diupdate:	10 Juni 2024
Business Actor:	Staf <i>Recruitment</i>		
Deskripsi:	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana pengguna staf <i>recruitment</i> dapat mengecek hasil penginputan data calon karyawan dan mengedit jika terjadi kesalahan pengisian data		
Preconditions:	Staf <i>recruitment</i> berhasil mengakses <i>website</i>		
Postconditions:	Staf <i>recruitment</i> dapat mengecek hasil inputan data calon karyawan		
Tujuan Kinerja:	Staf <i>recruitment</i> dapat mengecek dan mengedit hasil inputan data calon karyawan		
Alur Kerja Dasar:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem tersebut menampilkan halaman menu yang sudah dipilih 2. Sistem <i>website</i> tersebut menampilkan beberapa pilihan aksi, seperti detail data, dan <i>edit</i> data 		
Alur Kerja Alternatif:	-		
Masalah dan Catatan:	<i>Use case</i> ini sangat memerlukan pertimbangan jika terdapat kendala pada <i>server</i> yang dikelola		

4.2.3 Tahap Pembuatan Activity Diagram

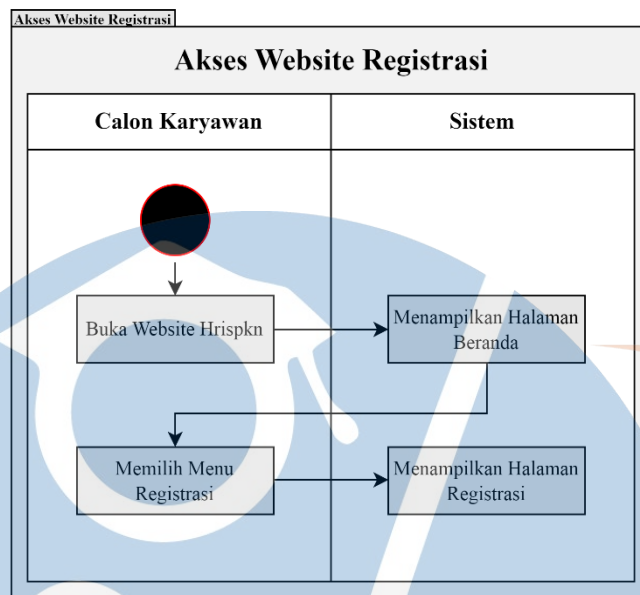
Activity diagram merupakan gambaran dari alur proses dalam suatu sistem yang akan diimplementasikan. Dalam konteks perancangan *website registrasi* calon karyawan, pembuatan *activity diagram* bertujuan utama sebagai *user flow*, yang memungkinkan penjelasan dan pengelompokan tampilan *website* tersebut. Aktifitas yang terlibat, seperti interaksi pengguna dengan antarmuka, dapat dijelaskan secara rinci melalui *activity diagram* ini. Kemudian *activity diagram* dianggap sebagai pengembangan yang lebih rinci dibandingkan *use case diagram*, memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap proses bisnis secara keseluruhan. Dengan demikian, *activity diagram* menjadi instrumen penting dalam merancang dan menggambarkan interaksi antara elemen-elemen utama dalam *website registrasi* calon karyawan, memberikan wawasan yang lebih mendalam bagi para pengembang.

a. Flow Registrasi Data



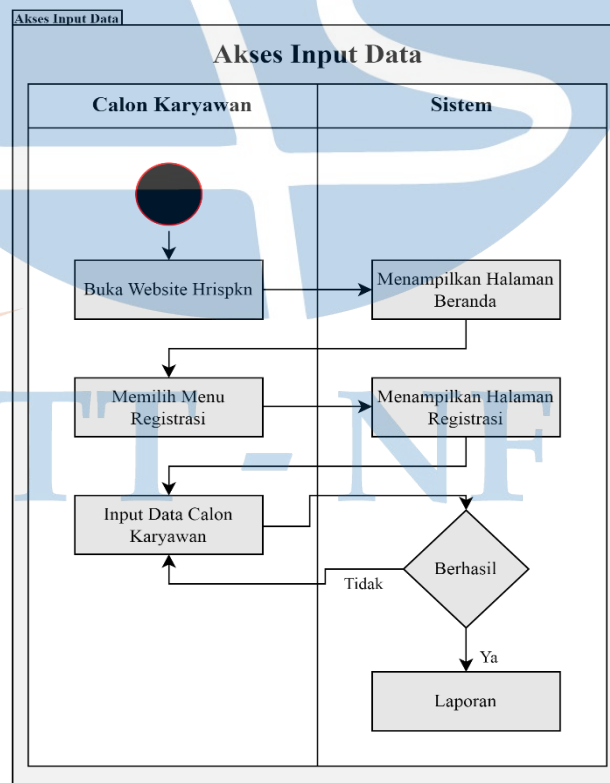
Gambar 4.3 Flow Registrasi Data

b. Akses Website Registrasi



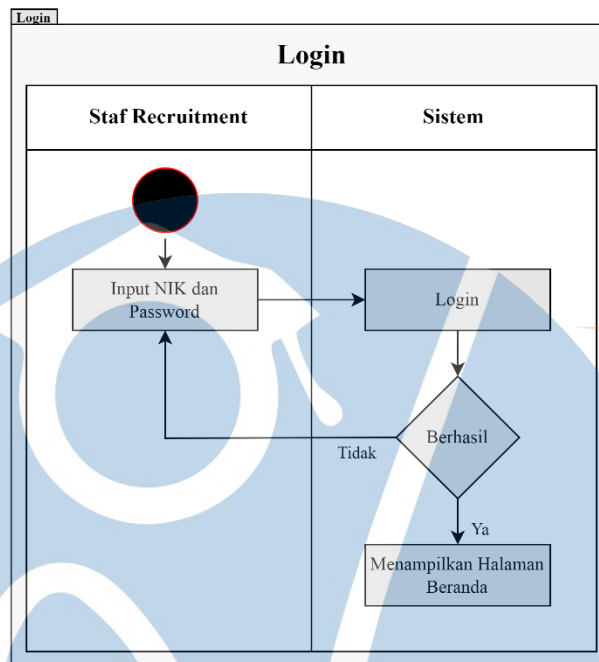
Gambar 4.4 User Flow Akses Website Registrasi

c. Akses Input Data



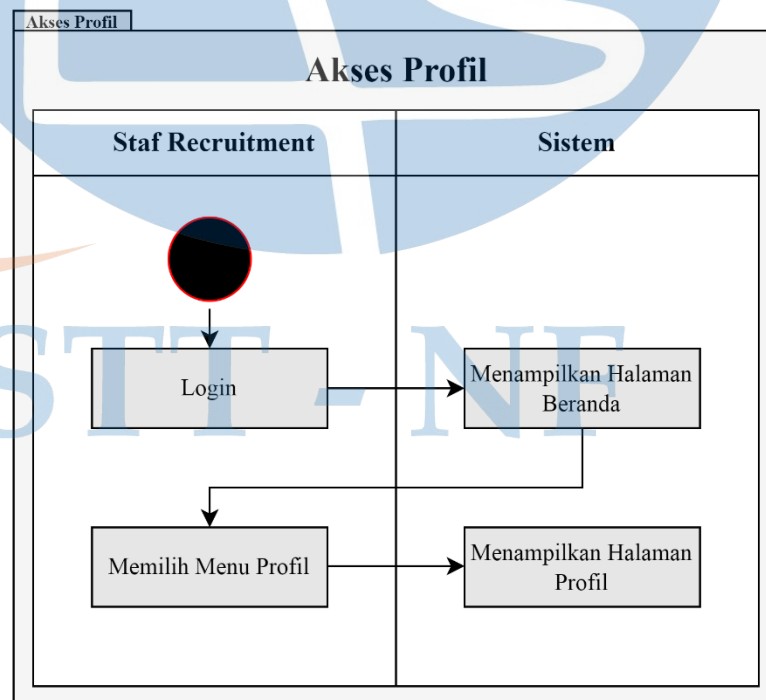
Gambar 4.5 User Flow Akses Input Data

d. *Login*



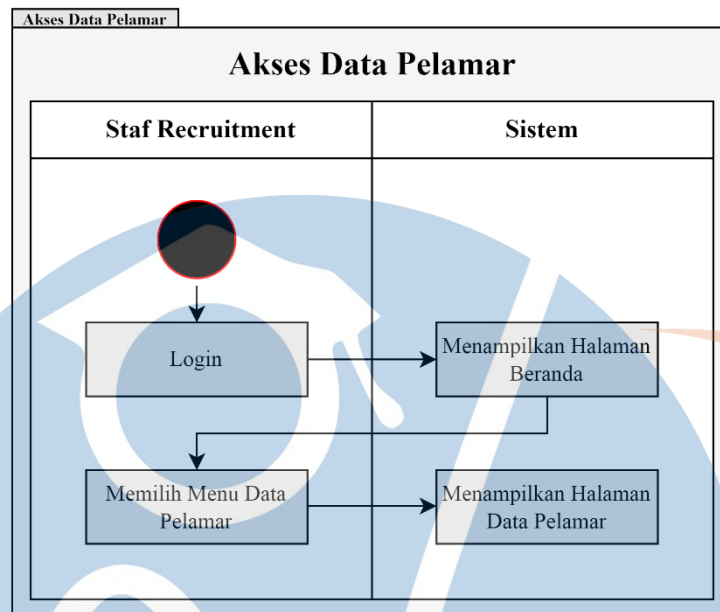
Gambar 4.6 User Flow Login

e. *Akses Profil*



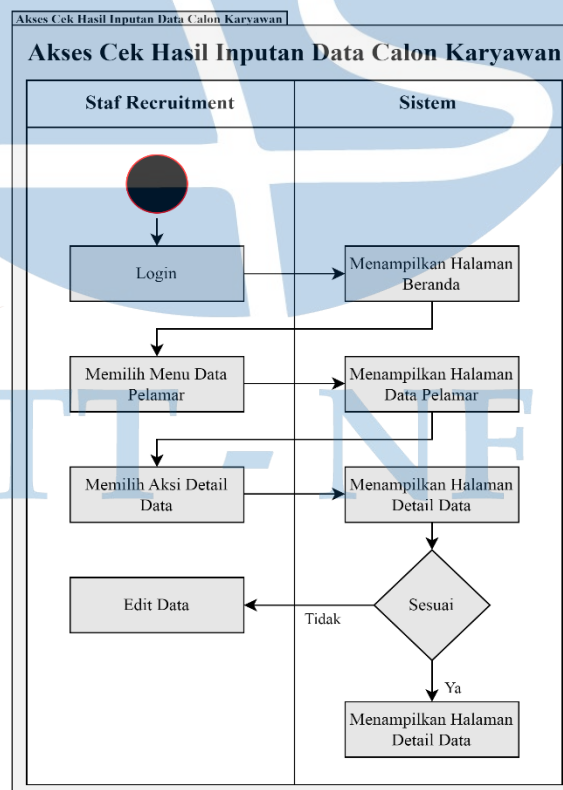
Gambar 4.7 User Flow Akses Profil

f. Akses Data Pelamar



Gambar 4.8 User Flow Akses Data Pelamar

g. Akses Cek Hasil Inputan Data Calon Karyawan



Gambar 4.9 User Flow Cek Hasil Inputan Data Calon Karyawan

4.2.4 Tahap Pembuatan Desain *User Interface*

Dalam tahapan perancangan antarmuka pengguna ini, penulis mendesain berdasarkan hasil analisis dari riset pengguna. Pendekatan *user-centered design* diaplikasikan untuk memastikan antarmuka pengguna yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan optimal. Antarmuka ini dirancang untuk pengguna yang terlibat dengan membuat *prototype low-fidelity* dan *prototype high-fidelity*. Penulis memilih menggunakan figma melalui browser sebagai alat bantu untuk merancang antarmuka. Pendekatan dan alat ini dipilih agar desain yang dihasilkan dapat mencerminkan kebutuhan pengguna dengan lebih efektif.

a. *Prototype Low-Fidelity*

4.2.4.1 Home



Gambar 4.10 *Prototype Low-Fidelity Home*

4.2.4.2 Form Registrasi

FORM REGISTRASI

Gambar 4.11 Prototype Low-Fidelity Form Registrasi

4.2.4.3 Login

HRIS PKN

Gambar 4.12 Prototype Low-Fidelity Login

4.2.4.4 Profil

<div style="font-size: 2em; font-weight: bold; margin-bottom: 20px;">STT - NF</div> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100px; margin-bottom: 10px;"></div> <p style="text-align: center;">FOTO</p>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="height: 25px;"></td></tr> <tr><td style="height: 25px;"></td></tr> <tr><td style="height: 25px;"></td></tr> <tr><td style="height: 25px;"></td></tr> <tr><td style="height: 25px;"></td></tr> <tr><td style="height: 25px;"></td></tr> </table>						

Gambar 4.13 Prototype Low-Fidelity Profil

4.2.4.5 Data Pelamar

A low-fidelity prototype of a data entry form titled "DATA PELAMAR". The form consists of a header section with the title and a search box, followed by a grid of 40 empty input fields arranged in 5 rows and 8 columns.

Gambar 4.14 Prototype Low-Fidelity Data Pelamar

b. Prototype High-Fidelity

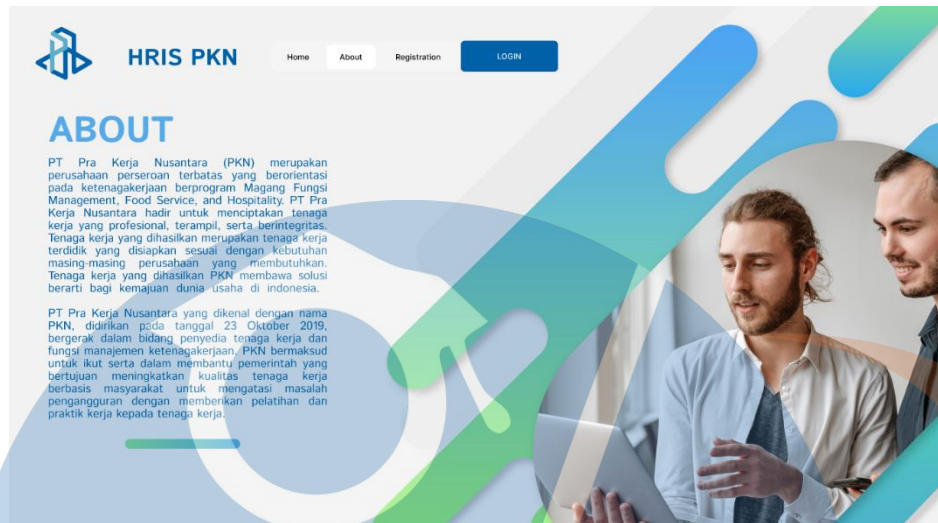
4.2.4.6 Home Website



Gambar 4.15 Prototype High-Fidelity Home Website

Pada tampilan halaman beranda, logo perusahaan yang identik dengan warna biru terletak di bagian atas sudut kiri, dan juga terdapatnya menu navigasi diantaranya “About”, “Registration”, dan “Login”.

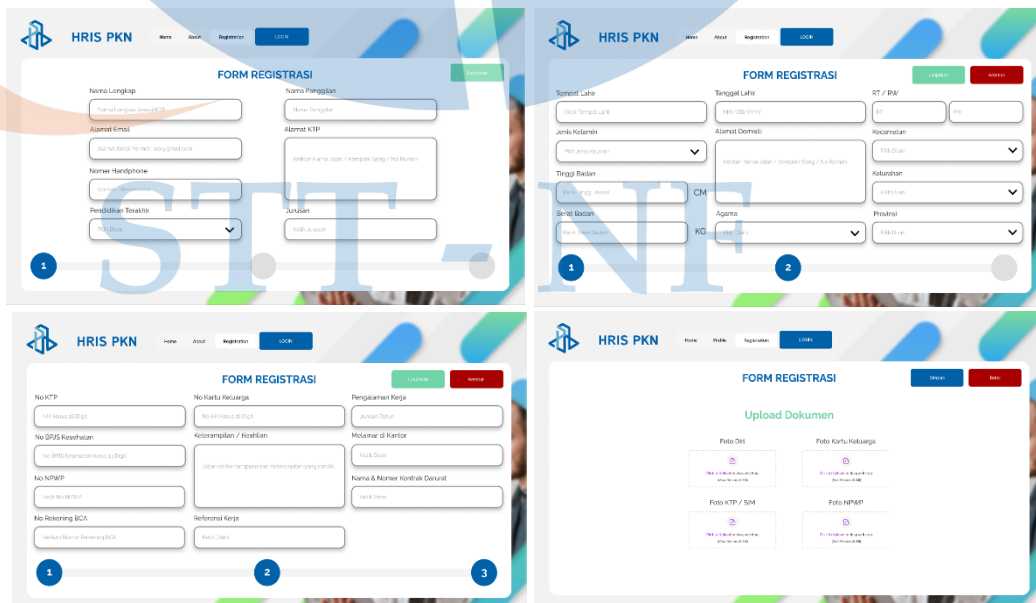
4.2.4.7 About

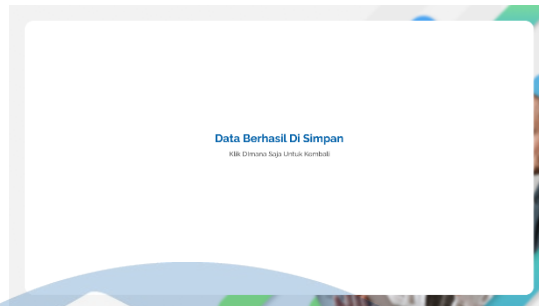


Gambar 4.16 Prototype High-Fidelity About

Pada menu *about*, terdapat tampilan mengenai ringkasan dari sejarah PT Pra Kerja Nusantara. Hal ini memungkinkan pengguna untuk dapat mengetahui pengetahuan dari perusahaan tersebut.

4.2.4.8 Form Registrasi





Gambar 4.17 Prototype High-Fidelity Form Registrasi

Pada menu *form registrasi*, terdapat tampilan mengenai apa saja data-data yang harus di input oleh pengguna untuk kebutuhan perusahaan.

4.2.4.9 Login



Gambar 4.18 Prototype High-Fidelity Login

Pada menu login, terdapat form untuk menginput “Masukan NIK” dan “Password” atau bisa menggunakan fitur *login* via akun media sosial untuk dapat masuk ke halaman berikutnya.

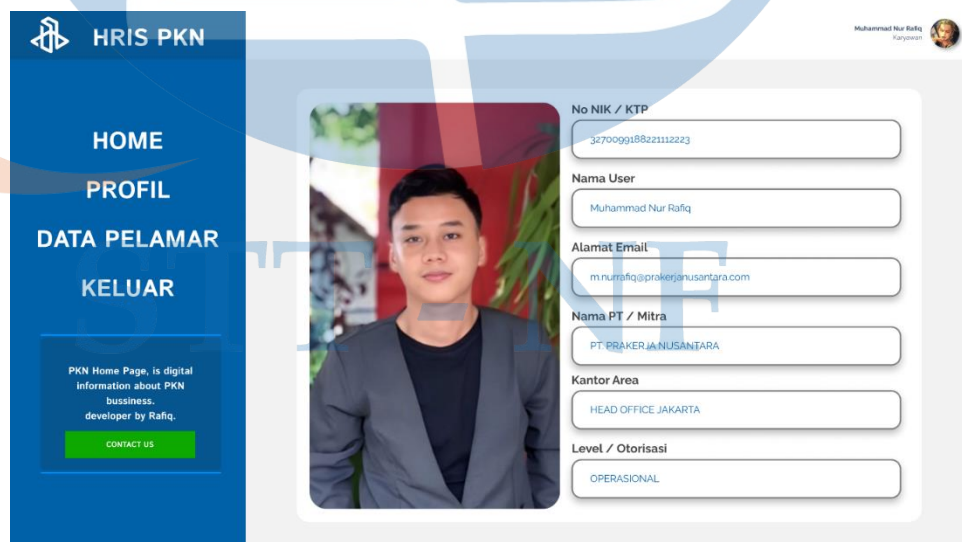
4.2.4.10 Home User



Gambar 4.19 Prototype High-Fidelity Home User

Jika sudah berhasil *login*, maka terdapat tampilan halaman beranda beserta dengan menu lainnya, diantaranya menu profil, data pelamar, dan keluar.

4.2.4.11 Profil



Gambar 4.20 Prototype High-Fidelity Profil

Dalam menu profil, terdapat tampilan data *user* pengguna sebagai penanggung jawab untuk mengakses website tersebut.

4.2.4.12 Data Pelamar



Gambar 4.21 Prototype High-Fidelity Data Pelamar

Dalam menu pelamar, terdapat tampilan data yang sudah di input oleh calon karyawan, diantaranya nama, tanggal, *gender*, alamat, nomer telepon, kota, *apply*, dan aksi. Terdapatnya fitur detail data dikolom aksi guna untuk melihat hasil inputan yang sudah dilakukan oleh calon karyawan, jika ditemukannya ketidaksesuaian data maka user bisa mengedit data tersebut.

4.2.4.13 Logout



Gambar 4.22 Prototype High-Fidelity Logout

Di halaman *logout* terdapat tampilan yakin ingin keluar, *user* dapat mengklik keluar maka akan kembali ke halaman beranda *website*, dan jika *user* mengklik batal maka akan kembali ke menu *home user*.

4.3 Tahap Pengujian dan Evaluasi

Dalam tahap ini, akan diulas mengenai hasil pengujian dan evaluasi terhadap *prototype website registrasi* calon karyawan yang telah disusun.

4.3.1 Tahap Perancangan Pengujian dan Evaluasi

Pada tahap evaluasi dan pengujian dilakukan dengan menerapkan metode uji kegunaan (*usability testing*), yang dimulai dengan menyusun skenario *usability testing* dan *system usability scale* (SUS). Setelah kedua elemen ini disiapkan, langkah berikutnya melibatkan pelaksanaan pengujian serta analisis mendalam. Proses pengujian dengan metode uji kegunaan dimulai dengan memberikan sejumlah tugas kepada partisipan. Penulis kemudian mengamati setiap aktifitas yang dilakukan oleh partisipan dengan mencatat dan mendengarkan ulasan yang

disampaikan selama pelaksanaan tugas tersebut. Dalam pengujian dan evaluasi ini, terdapat total empat tugas yang harus diselesaikan oleh pengguna.

Pada saat waktu melaksanakan tugas, pengguna diminta untuk menyampaikan pendapat jika sudah selesai menyelesaikan tugas tersebut. Partisipan diminta untuk menilai tingkat kesulitan menggunakan skala yang telah ditentukan, dari 1 (mudah), 2 (agak mudah), 3 (agak sulit), hingga 4 (sulit). Selain penilaian kesulitan, evaluasi juga mencakup tingkat kesuksesan, dengan kode “S” untuk sukses, “SP” untuk sukses dengan panduan, dan “F” untuk gagal menyelesaikan tugas. Tingkat kesuksesan menjadi indikator keberhasilan yang penting bagi penulis, sementara skala kesulitan berfungsi sebagai panduan bagi partisipan. Pendekatan ini memberkan dua perspektif yang saling melengkapi dalam hasil pengujian dan evaluasi, memastikan analisis yang lebih mendalam dan menyeluruh.

Tabel 4.10 Tabel Template Tugas

Nilai Pengujian Prototype										
Nama Partisipan (Kode)										
Task Skenario	Derajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamatan	Komentar Partisipan	Waktu
	S	SP	F	1	2	3	4			
Melihat Akses Website Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			
Melihat About	S	SP	F	1	2	3	4			
Melihat Input Data Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			
Melihat Profil	S	SP	F	1	2	3	4			
Melihat Hasil Input	S	SP	F	1	2	3	4			

Data Calon Karyawan										
---------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Setelah partisipan menyelesaikan serangkaian tugas yang telah diberikan, tahap selanjutnya adalah melibatkan pengujian dengan menggunakan *system usability scale* (SUS). Penggunaan SUS bertujuan untuk menghitung nilai kemudahan penggunaan suatu sistem. Proses pengujian SUS dilakukan setelah partisipan mencoba dan berinteraksi dengan sistem tanpa mendapatkan penjelasan lebih lanjut. Pengukuran melibatkan 10 pertanyaan yang terbagi menjadi dua kategori, yakni pernyataan dengan nomer ganjil dan genap. Pada pernyataan dengan nomer ganjil, nilai yang diberikan dikurangi 1, sedangkan pada pernyataan dengan nomer genap, nilai akan dikurangi dari 5. Total nilai yang dihitung kemudian dikalikan dengan 2.5 yang akan menghasilkan skor SUS dengan rentang 0-100. Pendekatan ini memberikan gambaran menyeluruh tentang kemudahan pengguna terhadap sistem yang telah diuji setelah melaksanakan serangkaian tugas.

Partisipan			
No	Pertanyaan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi		
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan		
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan		
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini		
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya		
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)		
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini		
8	Saya merasa sistem ini membingungkan		
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini		
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini		

Gambar 4.23 Template SUS Bahasa Indonesia

Skor total dari *system usability scale* (SUS) dapat dikategorikan ke dalam beberapa tingkat, dimulai dari “*worst imaginable*” dengan rentang nilai 0-25, “*poor*” dengan rentang nilai 26-39, “*ok*” dengan rentang nilai 40-52, “*good*” dengan rentang nilai 53-73, “*excellent*” dengan rentang nilai 74-85, hingga “*best imaginable*” dengan rentang nilai 86-100. Pengelompokan ini memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana pengguna menilai dan menggambarkan persepsi mereka terhadap kemudahan penggunaan sistem yang diuji, berdasarkan skor yang diperoleh dari pengujian menggunakan SUS.

4.3.2 Tahap Pengujian dan Evaluasi

Dalam tahap pengujian dan evaluasi *prototype website registrasi* calon karyawan, partisipan yang melaksanakan yakni 2 staf *recruitment* dan 5 calon karyawan.

4.3.3 Tahap Usability Testing

Pada pengujian dan evaluasi dalam penelitian ini menggunakan metode *usability testing*, yang melibatkan langsung pengguna dalam proses pengujian sistem atau aplikasi. Metode ini berfokus pada pengalaman pengguna dalam mengoperasikan aplikasi atau sistem yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, pengujian kegunaan dilakukan selama sekitar satu minggu, memberikan waktu yang cukup untuk mengumpulkan data dan observasi terkait respon pengguna terhadap *prototype* yang diuji. Pendekatan ini memberikan wawasan mendalam mengenai kemudahan penggunaan dan kinerja *website registrasi* calon karyawan.

Tabel 4.11 UT Partisipan 1

Nilai Pengujian Prototype										
SR1										
Task Skenario	Derajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamatan	Komentar Partisipan	Waktu
Melihat Home Akses	S	SP	F	1	2	3	4			00:04

Website Registrasi Calon Karyawan										
Melihat About	S	SP	F	1	2	3	4			00:02
Melihat Input Data Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:09
Melihat Profil	S	SP	F	1	2	3	4			00:03
Melihat Hasil Input Data Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:13

Tabel 4.12 UT Partisipan 2

Nilai Pengujian Prototype										
SR2										
Task Skenario	Derajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamatan	Komentar Partisipan	Waktu
Melihat Home Akses Website Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:03
Melihat About	S	SP	F	1	2	3	4			00:02
Melihat Input Data Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:10
Melihat Profil	S	SP	F	1	2	3	4			00:03

Melihat Hasil Input Data Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:15
---	---	----	---	---	---	---	---	--	--	-------

Tabel 4.13 UT Partisipan 3

Nilai Pengujian Prototype										
CK1										
Task Skenario	Derajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamatan	Komentar Partisipan	Waktu
Melihat Home Akses Website Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:03
Melihat About	S	SP	F	1	2	3	4			00:02
Melihat Input Data Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:05

Tabel 4.14 UT Partisipan 4

Nilai Pengujian Prototype										
CK2										
Task Skenario	Derajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamatan	Komentar Partisipan	Waktu
Melihat Home Akses Website Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:04
Melihat About	S	SP	F	1	2	3	4			00:02

Melihat Input Data Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:06
--	---	----	---	---	---	---	---	--	--	-------

Tabel 4.15 UT Partisipan 5

Nilai Pengujian Prototype										
CK3										
Task Skenario	Derajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamatan	Komentar Partisipan	Waktu
Melihat Home Akses Website Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:03
Melihat About	S	SP	F	1	2	3	4			00:01
Melihat Input Data Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:08

Tabel 4.16 UT Partisipan 6

Nilai Pengujian Prototype										
CK4										
Task Skenario	Derajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamatan	Komentar Partisipan	Waktu
Melihat Home Akses Website Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:03
Melihat About	S	SP	F	1	2	3	4			00:03

Melihat Input Data Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:07
--	---	----	---	---	---	---	---	--	--	-------

Tabel 4.17 UT Partisipan 7

Nilai Pengujian Prototype										
CK5										
Task Skenario	Derajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamatan	Komentar Partisipan	Waktu
Melihat Home Akses Website Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:02
Melihat About	S	SP	F	1	2	3	4			00:01
Melihat Input Data Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:06

4.3.3.1 Tugas Skenario 1

Penjelasan skenario pada tugas pertama yaitu “Anda dapat melihat *home akses website registrasi calon karyawan*”. Seluruh partisipan berhasil menjalankan tugas skenario 1 ini secara 6 partisipan sukses dan 1 partisipan secara sukses dengan panduan. Berikutnya nilai dari tingkat kesulitan yang dirasakan dari 6 partisipan memberikan nilai 1 (mudah) dan 1 partisipan lagi memberikan nilai 2 (agak mudah).

4.3.3.2 Tugas Skenario 2

Penjelasan skenario pada tugas kedua yaitu “Anda dapat melihat *about*”. Seluruh partisipan berhasil menjalankan tugas skenario 2 ini secara sukses, berikutnya nilai dari tingkat kesulitan yang dirasakan dari 7 partisipan yaitu memberikan nilai 1 (mudah).

4.3.3.3 Tugas Skenario 3

Penjelasan skenario pada tugas ketiga yaitu “Anda dapat melihat input data *registrasi* calon karyawan”. Seluruh partisipan berhasil menjalankan tugas skenario 3 ini secara 3 partisipan sukses dan 4 partisipan secara sukses dengan panduan. Berikutnya nilai dari tingkat kesulitan yang dirasakan dari 7 partisipan yaitu, 3 partisipan memberikan nilai 1 (mudah) dan 4 partisipan lagi memberikan nilai 2 (agak mudah).

4.3.3.4 Tugas Skenario 4

Penjelasan skenario pada tugas keempat yaitu “Anda dapat melihat profil”. 2 partisipan diantaranya staf *recruitment* berhasil menjalankan tugas skenario 4 ini secara sukses. Berikut nilai dari tingkat kesulitan yang dirasakan dari 2 partisipan yang diantaranya staf *recruitment* yaitu memberikan nilai 1 (mudah).

4.3.3.5 Tugas Skenario 5

Penjelasan skenario pada tugas kelima yaitu “Anda dapat melihat hasil input data calon karyawan”. 2 partisipan diantaranya staf *recruitment* berhasil menjalankan tugas skenario 4 ini secara 1 partisipan sukses dan 1 partisipan secara sukses dengan panduan. Berikutnya nilai dari tingkat kesulitan yang dirasakan dari 2 partisipan yang diantaranya staf *recruitment* yaitu memberikan nilai 2 (agak mudah).

4.3.4 Tahap *System Usability Scale (SUS)*

Setelah menyelesaikan sesi pengujian *usability*, peserta diminta untuk segera mengisi kuesioner *system usability scale (SUS)*. Partisipan dari tujuh peserta dalam penilaian *website registrasi* calon karyawan ini merupakan langkah lanjutan untuk mendapatkan wawasan dan penilaian yang lebih rinci mengenai kemudahan pengguna serta pandangan mereka terhadap *website registrasi* calon karyawan setelah melalui pengujian.

Tabel 4.18 *SUS Partisipan 1*

SR1			
No	Pertanyaan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	5	5-1 = 4
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	1	5-1 = 4
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	5	5-1 = 4
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	2	5-2 = 3
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	4	5-4 = 1
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	1	5-1 = 4
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini	5	5-1 = 4
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1	5-1 = 4
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	5	5-1 = 4
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	5	5-1 = 4
Total Nilai Pernyataan			36
Skor SUS			36 * 2.5 = 90

Tabel 4.19 SUS Partisipan 2

SR2			
No	Pertanyaan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	5	5-1 = 4
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	1	5-1 = 4
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	5	5-1 = 4
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	3	5-3 = 2
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	4	5-4 = 1
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	1	5-1 = 4
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini	4	5-4 = 1
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1	5-1 = 4
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	5	5-1 = 4
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	5	5-1 = 4
Total Nilai Pernyataan			32
Skor SUS			32 * 2.5 = 80

Tabel 4.20 SUS Partisipan 3

CK1			
No	Pertanyaan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	5	5-1 = 4
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	1	5-1 = 4
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	5	5-1 = 4

4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	1	5-1 = 4
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	5	5-1 = 4
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	1	5-1 = 4
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini	5	5-1 = 4
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1	5-1 = 4
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	5	5-1 = 4
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	5	5-1 = 4
Total Nilai Pernyataan			40
Skor SUS			40 * 2.5 = 100

Tabel 4.21 SUS Partisipan 4

CK2			
No	Pertanyaan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	5	5-1 = 4
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	1	5-1 = 4
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	5	5-1 = 4
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	1	5-1 = 4
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	5	5-1 = 4
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	2	5-2 = 3
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini	5	5-1 = 4
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	2	5-2 = 3

9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	5	5-1 = 4
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	5	5-1 = 4
Total Nilai Pernyataan			38
Skor SUS			38 * 2.5 = 95

Tabel 4.22 SUS Partisipan 5

CK3			
No	Pertanyaan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	5	5-1 = 4
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	2	5-2 = 3
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	4	5-4 = 1
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	5	5-1 = 4
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	5	5-1 = 4
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	1	5-1 = 4
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini	4	5-4 = 1
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1	5-1 = 4
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	5	5-1 = 4
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	5	5-1 = 4
Total Nilai Pernyataan			33
Skor SUS			33 * 2.5 = 82.5

Tabel 4.23 SUS Partisipan 6

CK4			
No	Pertanyaan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	5	5-1 = 4
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	2	5-2 = 3
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	4	5-4 = 1
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	3	5-1 = 4
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	5	5-1 = 4
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	1	5-1 = 4
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini	5	5-1 = 4
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	2	5-2 = 3
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	5	5-1 = 4
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	5	5-1 = 4
Total Nilai Pernyataan			35
Skor SUS			35 * 2.5 = 87.5

Tabel 4.24 SUS Partisipan 7

CK5			
No	Pertanyaan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	5	5-1 = 4
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	1	5-1 = 4
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	5	5-1 = 4

4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	1	5-1 = 4
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	5	5-1 = 4
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	1	5-1 = 4
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini	5	5-1 = 4
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1	5-1 = 4
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	5	5-1 = 4
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	5	5-1 = 4
Total Nilai Pernyataan			40
Skor SUS			40 * 2.5 = 100

Tabel 4.25 Tabel Skor Akhir

Partisipan	SR1	SR2	CK1	CK2	CK3	CK4	CK5	Skor Akhir
Skor	90	80	100	95	82.5	87.5	100	90.71

Berdasarkan evaluasi dan pengujian yang diuji menggunakan metode *usability testing* serta penilaian dengan *system usability scale (SUS)*, *website registrasi* calon karyawan berhasil memperoleh skor sebesar 90.71. Skor SUS ini menunjukkan bahwa tingkat kebergunaan (*usability*) dari *website* tersebut sangat baik. Selain itu, skor tersebut juga menjadi indikator bahwa *website registrasi* calon karyawan dapat dikategorikan sebagai “*Best Imaginable*” dalam pengelompokan kategorinya yang menegaskan keunggulan *usability* dari *website* tersebut.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir, merupakan rangkuman penarikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan proses yang dilaksanakan selama penelitian. Kesimpulan ini menjawab terhadap rumusan masalah yang dipaparkan. Selain itu juga diberikan saran terhadap masukan dan rekomendasi yang ditujukan untuk dapat dikembangkan dengan versi yang lebih baik.

5.1 Kesimpulan

Setelah melalui tahap perancangan dan evaluasi, penelitian ini telah mencapai tujuannya, memberikan jawaban yang memadai untuk menjawab rumusan masalah yang telah diajukan, sebagai berikut:

1. Dalam upaya mencapai keberhasilan dalam merancang antarmuka pengguna UI/UX untuk proses *registrasi* calon karyawan di PT Pra Kerja Nusantara berbasis *website*, dilakukan serangkaian langkah terstruktur dalam perancangan desain antarmuka pengguna (*user interface*). Tahapan-tahapan ini dimulai dengan merumuskan dan menganalisis masalah yang ada, diikuti dengan pengumpulan daftar kebutuhan dan harapan pengguna melalui penelitian pengguna (*user research*). Proses berikutnya melibatkan pembuatan desain sistem dengan memperhatikan *use case* dan *activity diagram*, kemudian rinciannya dituangkan dalam bentuk *prototype high-fidelity*, yang kemudian diujikan dan dievaluasi. Metode *User-Centered Design* (UCD) diterapkan dalam perancangan ini, yang menghasilkan bentuk akhir berupa *prototype* berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi melalui penelitian pengguna (*user research*).
2. Pada penelitian ini telah dilakukan pengujian dan evaluasi terhadap *prototype* melalui *usability testing*. Berdasarkan hasil *usability testing*, *prototype website registrasi* calon karyawan di PT Pra Kerja Nusantara berhasil meraih skor akhir *system usability scale* (SUS) sebesar 90.71. Skor SUS dengan nilai

tersebut dapat dikategorikan sebagai tingkat kebergunaan (*usability*) yang sangat baik yang berarti “*Best Imaginable*”.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat dikembangkan untuk pengembangan selanjutnya, sebagai berikut:

Fitur yang ada pada *prototype website registrasi* calon karyawan telah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, penerapan hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat positif pada proses *registrasi* calon karyawan di PT Pra Kerja Nusantara. Namun, karena keterbatasan waktu, penelitian ini hanya mencapai fase akhir berupa *prototype high-fidelity*. Oleh karena itu, rekomendasi ini mencakup peningkatan pengalaman pengguna yang disarankan untuk melanjutkan ke tahap pemrograman dan pengembangan lebih lanjut serta penambahan fitur seperti, fitur notifikasi, proses screening, proses pemanggilan training sdm, dan proses input medical check up agar menjadi situs web yang fungsional. Dengan demikian pengembangan sistem atau aplikasi ke depan dapat difokuskan pada peningkatan fungsionalitas, perbaikan fitur, dan optimalisasi antarmuka untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan dapat digunakan secara efektif serta memberikan dampak yang signifikan sesuai dengan tujuan penelitian ini.

STT - NF

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Saputra, "Manajemen Sumber Daya Manusia Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 4, no. 1, pp. 4073–4080, 2024, [Online]. Available: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8224>
- [2] H. Putra, Danang, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [3] P. P. K. Nusantara, "Selamat Datang Di PKN Tentang Kami." Accessed: Mar. 16, 2024. [Online]. Available: <https://prakerjanusantara.com/index.php/company-profile/>
- [4] K. B. B. (KBBI) Indonesia, "Pencarian." Accessed: Apr. 08, 2024. [Online]. Available: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pendaftaran>
- [5] B. Kurniawan and M. Romzi, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–7, 2022.
- [6] S. Sonny and N. Rizki, Sestri, "Pengembangan Sistem Presensi Karyawan Dengan Teknologi Gps Berbasis Web Pada PT Bpr Dana Makmur Batam," *J. Comasie*, vol. 4, no. 4, pp. 52–58, 2021, [Online]. Available: [http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal%0AJurnalComasie ISSN \(Online\) 2715-6265%0APERANCANGAN](http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal%0AJurnalComasie%20ISSN%202715-6265%0APERANCANGAN)
- [7] M. A. Candra, Andika and A. Wulandari, Ika, "Sistem Informasi Berprestasi Berbasis Web Pada Smp Negeri 7 Kota Metro," *J. Mhs. Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 175–189, 2021, doi: 10.24127/v2i1.1238.
- [8] N. Laily, Iftitah, "Pengertian Website Menurut Para Ahli, Beserta Jenis dan Fungsinya," *Lifestyle*. [Online]. Available: <https://katadata.co.id/lifestyle/edukasi/6200a2a9697ec/pengertian-website-menurut-para-ahli-beserta-jenis-dan-fungsinya>
- [9] M. Damayanti, "Perancangan Desain User Interface Aplikasi Mobile Elena STT Terpadu Nurul Fikri Menggunakan Pendekatan User Centered Design," 2021.
- [10] Supiyandi, C. Rizal, and B. Fachri, "Implementasi Model Prototyping Dalam Perancangan Sistem Informasi Desa," *Resolusi Rekayasa Tek. ...*, vol. 3, no. 3, pp. 52–57, 2023, [Online]. Available: <http://djournals.com/resolusi/article/view/611%0Ahttps://djournals.com/resolusi/article/download/611/396>
- [11] R. Pramudita, W. Arifin, Rita, N. Alfian, Ari, N. Safitri, and D. Anwariya, Shilka, "Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya," *J. Buana Pengabd.*, vol. 3, no. 1, pp. 149–154, 2021, doi: 10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542.
- [12] T. Imanda, Ragil and A. Mukhayaroh, "Metode Design Thinking Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi 'KuyBaca,'" *J.*

- Students' Res. Comput. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 23–36, 2023, doi: 10.31599/jsrscs.v4i1.2080.
- [13] F. Fariyanto, Suaidah, and F. Ulum, “Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [14] O. Raburga and T. Sutabri, “Implementasi metode ucd (user centered design) pada rancang bangun sistem informasi perpustakaan sma n 19 palembang,” *J. Pendidik. dan Teknol. Pembelajaran*, vol. 1, no. 1, pp. 39–46, 2023, [Online]. Available: <https://entinas.joln.org/index.php/2023/article/view/6>
- [15] Sabilatunnajah, H. Wijoyo, Satrio, and C. Brata, Komang, “Evaluasi Usability dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Aplikasi Bima Plus Menggunakan Metode Usability Testing dan User-Centered Design (UCD),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 6, pp. 2372–2380, 2021, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/9330>
- [16] M. Sari, Wheny, A. Rachmadi, and M. Az-zahra, Hanifah, “Evaluasi pada Website Fakultas Peternakan Universitas Brawijaya menggunakan Usability Testing,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 7, pp. 6503–6507, 2019.
- [17] D. Darmawan, I. Sudrajat, Z. Maulana, M, Kahfi, and B. Febriyanto, “Perencanaan Pengumpulan Data sebagai Identifikasi Kebutuhan Pelatihan Lembaga Pelatihan,” *J. Nonform. Educ. Community Empower.*, vol. 5, no. 1, pp. 71–88, 2021, doi: 10.15294/pls.v5i1.30883.
- [18] M. Makbul, “Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian,” 2021. [Online]. Available: <https://doi.org/10.1080/09638288.2019.1595750><https://doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728><http://dx.doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728><https://doi.org/10.1016/j.ridd.2020.103766><https://doi.org/10.1080/02640414.2019.1689076><https://doi.org/>
- [19] F. Nabyla and S. Hariyono, Rito, Cipta, “Desain Aplikasi Sistem Pendaftaran Online Menggunakan Smartphone Untuk Meningkatkan Mutu Pelayanan Pada Rumah Sakit,” *JOINS (Journal Inf. Syst.*, vol. 4, no. 2, pp. 168–177, 2019, doi: 10.33633/joins.v4i2.3078.
- [20] A. Junanda, Diki and Yunita, “Perancangan UI/UX Pendaftaran Siswa Baru Dengan Metode User Centered Design Pada Sekolah Smp Islam Al-Muttaqin,” *Reputasi J. Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 4, no. 2, pp. 146–156, 2023, doi: 10.31294/reputasi.v4i2.2220.
- [21] M. Adoe, Abelisa, Putri and B. Muvid, Muhammad, “Desain UI/UX Aplikasi Pendaftaran Pasien Rumah Sakit Berbasis Website Dengan Metode Design Thinking,” *SATIN - Sains dan Teknol. Inf.*, vol. 9, no. 2, pp. 125–133, 2023, doi: 10.33372/stn.v9i2.1031.
- [22] M. Fajar, Muhammad, R. Ilmi, Laili, I. Sevtiyani, B. Wicaksono, and D. Mardiyanti, “Optimalisasi Layanan Rawat Jalan: Desain User Interface Aplikasi Pendaftaran Online Berbasis Mobile,” *Indones. Heal. Inf. Manag.*



STT - NF

LAMPIRAN

HASIL OBSERVASI

A. Kantor PT Pra Kerja Nusantara

Alamat: Jl. Batu Ceper No.33&33A Kebon Kelapa, Gambir, Jakarta Pusat, 10120



B. Dokumentasi Pengisian Data

- Berikut ini adalah proses pengisian data manual berbasis kertas yang dilakukan oleh calon karyawan untuk kebutuhan perusahaan dalam proses pencarian tenaga kerja atau sumber daya manusia.



- Adapun kesimpulan dari hasil observasi, sebagai berikut:
 1. Perancangan UI/UX *website registrasi* calon karyawan adalah sebagai salah satu kegiatan yang dilakukan oleh pelamar atau calon karyawan dalam proses pengumpulan data untuk kebutuhan perusahaan, yang dimana merupakan salah satu syarat wajib dalam proses pencarian tenaga kerja atau sumber daya manusia.
 2. PT Pra Kerja Nusantara memandang bahwa transformasi digital merupakan langkah penting untuk memperbaiki efisiensi dan efektifitas kinerja. Namun diperusahaan tersebut kurangnya teknologi modern yang sudah digunakan oleh perusahaan lain yaitu masih menggunakan metode manual dalam pengisian data tersebut, yang menyebabkan pengolahan data yang tidak efektif dan efisien dan memerlukan waktu yang cukup panjang.
 3. Perancangan UI/UX bertujuan untuk menciptakan antarmuka yang ramah pengguna, mudah diakses, dan efisien. Sehingga memungkinkan pengguna (Calon Karyawan) dan (Staf *Recruitment*) di perusahaan PT Pra Kerja Nusantara terkait proses pengisian data dan pengecekan data melakukan tugasnya dengan lebih efektif.
 4. Dengan menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD), pengembangan sistem akan melibatkan partisipasi aktif dari pengguna untuk merinci kebutuhan dan tugas mereka, sehingga memastikan sistem yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna.
 5. Diharapkan bahwa dengan merancang UI/UX yang optimal proses *registrasi* calon karyawan berbasis *website* ini dapat membantu mengurangi penggunaan kertas dengan berpindah ke proses digital untuk mengurangi efisiensi waktu, serta pengolahan data yang terintegrasi.

Berikut ini link dokumen kesimpulan dari hasil observasi:

https://docs.google.com/document/d/1WghIWITkq4Wli0g9TWWiYYh0wztAWfegrEtbI25wNp4/edit?usp=drive_link

HASIL USER RESEARCH

Berikut ini adalah hasil wawancara *user research* yang sudah diringkas dan ditanyakan oleh 2 Staf *Recruitment* dan 5 Calon Karyawan, sebagai berikut:





Nama	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bpk. Adi Yasa (Staf Recruitment) 2. Bpk. Fandi Ahmad (Staf Recruitment) 3. Kevin Anthoni Jedakus (Calon Karyawan) 4. Fannya Ramadhany (Calon Karyawan) 5. Zahra Luhjinggan (Calon Karyawan) 6. Devira Kanza (Calon Karyawan) 7. Nicola Rafahmi (Calon Karyawan)
Tanggal	:	27 Mei 2024

Pertanyaan:

1. Apa saja yang anda lakukan dalam melakukan tahap proses pengisian data calon karyawan?

Partisipan	Jawaban
<p><i>Staf Recruitment:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bpk. Adi Yasa 2. Bpk. Fandi Ahmad 	<ul style="list-style-type: none"> • Memproses pelamar yang datang untuk melamar pekerjaan. • Lalu mengecek berkas lamaran kerja pelamar beserta data pendukung lainnya (<i>hardcopy</i>). • Jika sudah akan diarahkan untuk pengecekan tinggi badan dan berat badan. • Jika tinggi badan dan berat badan pelamar sudah sesuai dengan kualifikasi, maka akan dilanjut untuk mengisi data pelamar. • Setelah pelamar selesai mengisi data pelamar, maka akan masuk ke tahap <i>interview</i>.
<p><i>Calon Karyawan:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kevin Anthoni Jedakus 2. Fannya Ramadhany 3. Zahra Luhjinggan 4. Devira Kanza 5. Nicola Rafahmi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengisi buku tamu sesuai dengan urutan. • Tunjukkan berkas lamaran kerja dan data pendukung lainnya yang dibawa (<i>hardcopy</i>). • Lalu diukur tinggi badan dan berat badan. • Jika sudah, maka akan mengisi data pelamar berbasis kertas yang sudah disiapkan.

Pertanyaan:

2. Fitur apa saja yang anda butuhkan sebagai pengguna?

Partisipan	Jawaban
<p><i>Staf Recruitment:</i></p> <ol style="list-style-type: none">1. Bpk. Adi Yasa2. Bpk. Fandi Ahmad	<ul style="list-style-type: none">• Diperlukannya fitur pencarian data• Diperlukannya fitur <i>edit</i> data• Diperlukannya fitur sortir• Diperlukannya fitur detail data
<p><i>Calon Karyawan:</i></p> <ol style="list-style-type: none">1. Kevin Anthoni Jedakus2. Fannya Ramadhany3. Zahra Luhjinggan4. Devira Kanza5. Nicola Rafahmi	<ul style="list-style-type: none">• Input data yang mudah serta dapat diakses diberbagai perangkat• Gunakan ikon untuk membantu pengguna dalam mengisi data yang bersifat wajib• Penginputan data untuk file berkas seperti foto diri, foto kartu tanda penduduk (KTP), foto kartu keluarga (KK), foto NPWP• Fitur drag and drop untuk upload dokumen• Tombol aksi yang jelas seperti “lanjut” dan “simpan” mudah ditemukan• Formulir yang jelas dan terstruktur seperti dibagi menjadi beberapa bagian atau langkah agar tidak terlalu panjang• Fitur pengisian otomatis untuk mengisi informasi yang sudah tersedia, seperti alamat, riwayat pendidikan, dan agama

Pertanyaan:

3. Apa saja kebutuhan anda terhadap tampilan *website registrasi calon karyawan*?

Partisipan	Jawaban
Staf <i>Recruitment</i> : 1. Bpk. Adi Yasa 2. Bpk. Fandi Ahmad	<ul style="list-style-type: none">• Tampilan yang tidak berantakan dan mudah untuk dipahami• Tampilan font yang besar di bagian tertentu dan tata letak yang efisien
Calon Karyawan: 1. Kevin Anthoni Jedakus 2. Fannya Ramadhany 3. Zahra Luhjinggan 4. Devira Kanza 5. Nicola Rafahmi	<ul style="list-style-type: none">• Tampilan di setiap bagian formulir terstruktur jelas dan disusun dengan baik• Tampilan warna yang simpel dan sederhana• Tampilan font yang besar dalam penginputan data• Tampilan yang memudahkan untuk <i>upload</i> file• Tampilan desain yang sederhana, tidak berantakan, dan mudah untuk dipahami

Berikut ini link dokumen *user research* untuk kebutuhan pengguna:

<https://docs.google.com/document/d/145zmk1nySey5znEGM7lN44IcRvnNVxvrdvXlbVywup4/edit?usp=sharing>

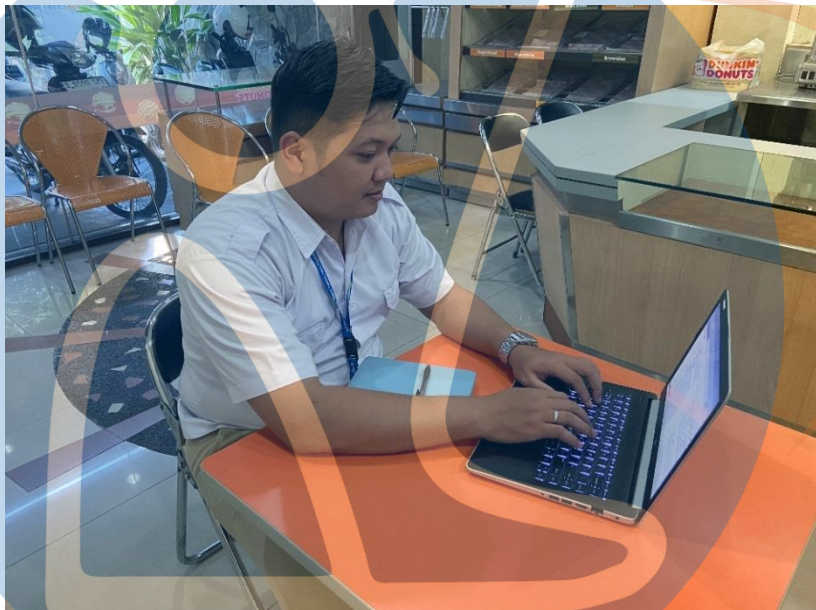
STT - NF

HASIL UT DAN SUS

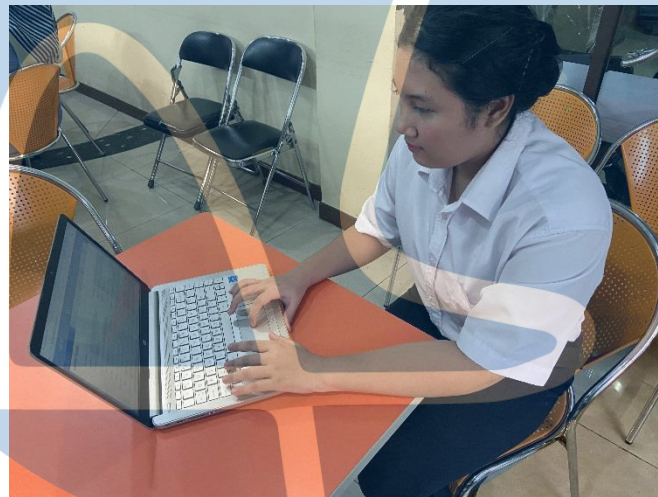
Berikut ini link dokumen *usability testing* & *system usability scale*:

<https://drive.google.com/drive/folders/1OegNsK1zmP8XZfw67DuDtFFSYu1BO>
[Pu?usp=drive_link](#)

1. Partisipan (Staf Recruitment)



2. Partisipan (Calon Karyawan)



a. **Partisipan 1**

Usability Testing

Partisipan diminta untuk menilai tingkat kesulitan menggunakan skala yang telah ditentukan, dari 1 (mudah), 2 (agak mudah), 3 (agak sulit), hingga 4 (sulit). Selain penilaian kesulitan, evaluasi juga mencakup tingkat kesuksesan, dengan kode "S" untuk sukses, "SP" untuk sukses dengan panduan, dan "F" untuk gagal menyelesaikan tugas. Tingkat kesuksesan menjadi indikator keberhasilan yang penting bagi penulis, sementara skala kesulitan berfungsi sebagai panduan bagi partisipan.

Nilai Pengujian Prototype										
SR1										
Task Skenario	Derajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamatan	Komentar Partisipan	Waktu
	S	SP	F	1	2	3	4			
Melihat Home Akses Website Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:04
Melihat About	S	SP	F	1	2	3	4			00:02
Melihat Input Data Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:09
Melihat Profil	S	SP	F	1	2	3	4			00:03
Melihat Hasil Inputan Data Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:13

System Usability Scale

Setelah partisipan menyelesaikan serangkaian tugas yang telah diberikan, tahap selanjutnya adalah melibatkan pengujian dengan menggunakan *system usability scale* (SUS). Penggunaan SUS bertujuan untuk menghitung nilai kemudahan penggunaan suatu sistem. Proses pengujian SUS dilakukan setelah partisipan mencoba dan berinteraksi dengan sistem tanpa mendapatkan penjelasan lebih lanjut. Pengukuran melibatkan 10 pertanyaan yang terbagi menjadi dua kategori, yakni pernyataan dengan nomer ganjil dan genap. Pada pernyataan dengan nomer ganjil, nilai yang diberikan dikurangi 1, sedangkan pada pernyataan dengan nomer genap, nilai akan dikurangi dari 5. Total nilai yang dihitung kemudian dikalikan dengan 2.5 yang akan menghasilkan skor SUS dengan rentang 0-100. Pendekatan ini memberikan gambaran menyeluruh tentang kemudahan pengguna terhadap sistem yang telah diuji setelah melaksanakan serangkaian tugas.

SR1			
No	Pertanyaan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	5	$5-1 = 4$
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	1	$5-1 = 4$
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	5	$5-1 = 4$
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	2	$5-2 = 3$
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	4	$5-4 = 1$
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	1	$5-1 = 4$
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	5	$5-1 = 4$
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1	$5-1 = 4$
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	5	$5-1 = 4$
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	5	$5-1 = 4$
Total Nilai Pernyataan			36
Skor SUS			$36 * 2.5 = 90$

b. Partisipan 2

Usability Testing

Partisipan diminta untuk menilai tingkat kesulitan menggunakan skala yang telah ditentukan, dari 1 (mudah), 2 (agak mudah), 3 (agak sulit), hingga 4 (sulit). Selain penilaian kesulitan, evaluasi juga mencakup tingkat kesuksesan, dengan kode "S" untuk sukses, "SP" untuk sukses dengan panduan, dan "F" untuk gagal menyelesaikan tugas. Tingkat kesuksesan menjadi indikator keberhasilan yang penting bagi penulis, sementara skala kesulitan berfungsi sebagai panduan bagi partisipan.

Nilai Pengujian Prototype										
SR2										
Task Skenario	Derajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamatan	Komentar Partisipan	Waktu
Melihat Home Akses Website Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:03
Melihat About	S	SP	F	1	2	3	4			00:02
Melihat Input Data Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:10
Melihat Profil	S	SP	F	1	2	3	4			00:03
Melihat Hasil Inputan Data Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:15

System Usability Scale

Setelah partisipan menyelesaikan serangkaian tugas yang telah diberikan, tahap selanjutnya adalah melibatkan pengujian dengan menggunakan *system usability scale* (SUS). Penggunaan SUS bertujuan untuk menghitung nilai kemudahan penggunaan suatu sistem. Proses pengujian SUS dilakukan setelah partisipan mencoba dan berinteraksi dengan sistem tanpa mendapatkan penjelasan lebih lanjut. Pengukuran melibatkan 10 pertanyaan yang terbagi menjadi dua kategori, yakni pernyataan dengan nomer ganjil dan genap. Pada pernyataan dengan nomer ganjil, nilai yang diberikan dikurangi 1, sedangkan pada pernyataan dengan nomer genap, nilai akan dikurangi dari 5. Total nilai yang dihitung kemudian dikalikan dengan 2.5 yang akan menghasilkan skor SUS dengan rentang 0-100. Pendekatan ini memberikan gambaran menyeluruh tentang kemudahan pengguna terhadap sistem yang telah diuji setelah melaksanakan serangkaian tugas.

SR2			
No	Pertanyaan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	5	$5-1 = 4$
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	1	$5-1 = 4$
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	5	$5-1 = 4$
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	3	$5-3 = 2$
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	4	$5-4 = 1$
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	1	$5-1 = 4$
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	4	$5-4 = 1$
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1	$5-1 = 4$
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	5	$5-1 = 4$
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	5	$5-1 = 4$
Total Nilai Pernyataan			32
Skor SUS			$32 * 2.5 = 80$

c. **Partisipan 3**

Usability Testing

Partisipan diminta untuk menilai tingkat kesulitan menggunakan skala yang telah ditentukan, dari 1 (mudah), 2 (agak mudah), 3 (agak sulit), hingga 4 (sulit). Selain penilaian kesulitan, evaluasi juga mencakup tingkat kesuksesan, dengan kode "S" untuk sukses, "SP" untuk sukses dengan panduan, dan "F" untuk gagal menyelesaikan tugas. Tingkat kesuksesan menjadi indikator keberhasilan yang penting bagi penulis, sementara skala kesulitan berfungsi sebagai panduan bagi partisipan.

Nilai Pengujian Prototype										
CK1										
Task Skenario	Derajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamatan	Komentar Partisipan	Waktu
Melihat Home Akses Website Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:03
Melihat About	S	SP	F	1	2	3	4			00:02
Melihat Input Data Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:05

System Usability Scale

Setelah partisipan menyelesaikan serangkaian tugas yang telah diberikan, tahap selanjutnya adalah melibatkan pengujian dengan menggunakan *system usability scale* (SUS). Penggunaan SUS bertujuan untuk menghitung nilai kemudahan penggunaan suatu sistem. Proses pengujian SUS dilakukan setelah partisipan mencoba dan berinteraksi dengan sistem tanpa mendapatkan penjelasan lebih lanjut. Pengukuran melibatkan 10 pertanyaan yang terbagi menjadi dua kategori, yakni pernyataan dengan nomer ganjil dan genap. Pada pernyataan dengan nomer ganjil, nilai yang diberikan dikurangi 1, sedangkan pada pernyataan dengan nomer genap, nilai akan dikurangi dari 5. Total nilai yang dihitung kemudian dikalikan dengan 2.5 yang akan menghasilkan skor SUS dengan rentang 0-100. Pendekatan ini memberikan gambaran menyeluruh tentang kemudahan pengguna terhadap sistem yang telah diuji setelah melaksanakan serangkaian tugas.

CK1			
No	Pertanyaan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	5	$5-1 = 4$
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	1	$5-1 = 4$
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	5	$5-1 = 4$
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	1	$5-1 = 4$
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	5	$5-1 = 4$
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	1	$5-1 = 4$
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	5	$5-1 = 4$
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1	$5-1 = 4$
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	5	$5-1 = 4$
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	5	$5-1 = 4$
Total Nilai Pernyataan			40
Skor SUS			$40 * 2.5 = 100$

d. **Partisipan 4**

Usability Testing

Partisipan diminta untuk menilai tingkat kesulitan menggunakan skala yang telah ditentukan, dari 1 (mudah), 2 (agak mudah), 3 (agak sulit), hingga 4 (sulit). Selain penilaian kesulitan, evaluasi juga mencakup tingkat kesuksesan, dengan kode “S” untuk sukses, “SP” untuk sukses dengan panduan, dan “F” untuk gagal menyelesaikan tugas. Tingkat kesuksesan menjadi indikator keberhasilan yang penting bagi penulis, sementara skala kesulitan berfungsi sebagai panduan bagi partisipan.

Nilai Pengujian Prototype										
CK2										
Task Skenario	Derajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamatan	Komentar Partisipan	Waktu
Melihat Home Akses Website Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:04
Melihat About	S	SP	F	1	2	3	4			00:02
Melihat Input Data Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:06

System Usability Scale

Setelah partisipan menyelesaikan serangkaian tugas yang telah diberikan, tahap selanjutnya adalah melibatkan pengujian dengan menggunakan *system usability scale* (SUS). Penggunaan SUS bertujuan untuk menghitung nilai kemudahan penggunaan suatu sistem. Proses pengujian SUS dilakukan setelah partisipan mencoba dan berinteraksi dengan sistem tanpa mendapatkan penjelasan lebih lanjut. Pengukuran melibatkan 10 pertanyaan yang terbagi menjadi dua kategori, yakni pernyataan dengan nomer ganjil dan genap. Pada pernyataan dengan nomer ganjil, nilai yang diberikan dikurangi 1, sedangkan pada pernyataan dengan nomer genap, nilai akan dikurangi dari 5. Total nilai yang dihitung kemudian dikalikan dengan 2.5 yang akan menghasilkan skor SUS dengan rentang 0-100. Pendekatan ini memberikan gambaran menyeluruh tentang kemudahan pengguna terhadap sistem yang telah diuji setelah melaksanakan serangkaian tugas.

CK2			
No	Pertanyaan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	5	5-1 = 4
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	1	5-1 = 4
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	5	5-1 = 4
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	1	5-1 = 4
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	5	5-1 = 4
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	2	5-2 = 3
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	5	5-1 = 4
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	2	5-2 = 3
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	5	5-1 = 4
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	5	5-1 = 4
Total Nilai Pernyataan			38
Skor SUS			38 * 2.5 = 95

e. **Partisipan 5**

Usability Testing

Partisipan diminta untuk menilai tingkat kesulitan menggunakan skala yang telah ditentukan, dari 1 (mudah), 2 (agak mudah), 3 (agak sulit), hingga 4 (sulit). Selain penilaian kesulitan, evaluasi juga mencakup tingkat kesuksesan, dengan kode "S" untuk sukses, "SP" untuk sukses dengan panduan, dan "F" untuk gagal menyelesaikan tugas. Tingkat kesuksesan menjadi indikator keberhasilan yang penting bagi penulis, sementara skala kesulitan berfungsi sebagai panduan bagi partisipan.

Nilai Pengujian Prototype										
CK3										
Task Skenario	Derajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamatan	Komentar Partisipan	Waktu
	S	SP	F	1	2	3	4			
Melihat Home Akses Website Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:03
Melihat About	S	SP	F	1	2	3	4			00:01
Melihat Input Data Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:08

System Usability Scale

Setelah partisipan menyelesaikan serangkaian tugas yang telah diberikan, tahap selanjutnya adalah melibatkan pengujian dengan menggunakan *system usability scale* (SUS). Penggunaan SUS bertujuan untuk menghitung nilai kemudahan penggunaan suatu sistem. Proses pengujian SUS dilakukan setelah partisipan mencoba dan berinteraksi dengan sistem tanpa mendapatkan penjelasan lebih lanjut. Pengukuran melibatkan 10 pertanyaan yang terbagi menjadi dua kategori, yakni pernyataan dengan nomer ganjil dan genap. Pada pernyataan dengan nomer ganjil, nilai yang diberikan dikurangi 1, sedangkan pada pernyataan dengan nomer genap, nilai akan dikurangi dari 5. Total nilai yang dihitung kemudian dikalikan dengan 2.5 yang akan menghasilkan skor SUS dengan rentang 0-100. Pendekatan ini memberikan gambaran menyeluruh tentang kemudahan pengguna terhadap sistem yang telah diuji setelah melaksanakan serangkaian tugas.

CK3			
No	Pertanyaan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	5	$5-1 = 4$
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	2	$5-2 = 3$
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	4	$5-4 = 1$
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	5	$5-1 = 4$
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	5	$5-1 = 4$
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	1	$5-1 = 4$
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	4	$5-4 = 1$
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1	$5-1 = 4$
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	5	$5-1 = 4$
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	5	$5-1 = 4$
Total Nilai Pernyataan			33
Skor SUS			$33 * 2.5 = 82.5$

f. Partisipan 6

Usability Testing

Partisipan diminta untuk menilai tingkat kesulitan menggunakan skala yang telah ditentukan, dari 1 (mudah), 2 (agak mudah), 3 (agak sulit), hingga 4 (sulit). Selain penilaian kesulitan, evaluasi juga mencakup tingkat kesuksesan, dengan kode "S" untuk sukses, "SP" untuk sukses dengan panduan, dan "F" untuk gagal menyelesaikan tugas. Tingkat kesuksesan menjadi indikator keberhasilan yang penting bagi penulis, sementara skala kesulitan berfungsi sebagai panduan bagi partisipan.

Nilai Pengujian Prototype										
CK4										
Task Skenario	Derajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamatan	Komentar Partisipan	Waktu
	S	SP	F	1	2	3	4			
Melihat Home Akses Website Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:03
Melihat About	S	SP	F	1	2	3	4			00:03
Melihat Input Data Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:07

System Usability Scale

Setelah partisipan menyelesaikan serangkaian tugas yang telah diberikan, tahap selanjutnya adalah melibatkan pengujian dengan menggunakan *system usability scale* (SUS). Penggunaan SUS bertujuan untuk menghitung nilai kemudahan penggunaan suatu sistem. Proses pengujian SUS dilakukan setelah partisipan mencoba dan berinteraksi dengan sistem tanpa mendapatkan penjelasan lebih lanjut. Pengukuran melibatkan 10 pertanyaan yang terbagi menjadi dua kategori, yakni pernyataan dengan nomer ganjil dan genap. Pada pernyataan dengan nomer ganjil, nilai yang diberikan dikurangi 1, sedangkan pada pernyataan dengan nomer genap, nilai akan dikurangi dari 5. Total nilai yang dihitung kemudian dikalikan dengan 2.5 yang akan menghasilkan skor SUS dengan rentang 0-100. Pendekatan ini memberikan gambaran menyeluruh tentang kemudahan pengguna terhadap sistem yang telah diuji setelah melaksanakan serangkaian tugas.

CK4			
No	Pertanyaan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	5	5-1 = 4
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	2	5-2 = 3
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	4	5-4 = 1
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	3	5-1 = 4
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	5	5-1 = 4
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	1	5-1 = 4
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	5	5-1 = 4
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	2	5-2 = 3
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	5	5-1 = 4
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	5	5-1 = 4
Total Nilai Pernyataan			35
Skor SUS			35 * 2.5 = 87.5

g. **Partisipan 7**

Usability Testing

Partisipan diminta untuk menilai tingkat kesulitan menggunakan skala yang telah ditentukan, dari 1 (mudah), 2 (agak mudah), 3 (agak sulit), hingga 4 (sulit). Selain penilaian kesulitan, evaluasi juga mencakup tingkat kesuksesan, dengan kode "S" untuk sukses, "SP" untuk sukses dengan panduan, dan "F" untuk gagal menyelesaikan tugas. Tingkat kesuksesan menjadi indikator keberhasilan yang penting bagi penulis, sementara skala kesulitan berfungsi sebagai panduan bagi partisipan.

Nilai Pengujian Prototype										
CK5										
Task Skenario	Derajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamatan	Komentar Partisipan	Waktu
	S	SP	F	1	2	3	4			
Melihat Home Akses Website Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:02
Melihat About	S	SP	F	1	2	3	4			00:01
Melihat Input Data Registrasi Calon Karyawan	S	SP	F	1	2	3	4			00:06

System Usability Scale

Setelah partisipan menyelesaikan serangkaian tugas yang telah diberikan, tahap selanjutnya adalah melibatkan pengujian dengan menggunakan *system usability scale* (SUS). Penggunaan SUS bertujuan untuk menghitung nilai kemudahan penggunaan suatu sistem. Proses pengujian SUS dilakukan setelah partisipan mencoba dan berinteraksi dengan sistem tanpa mendapatkan penjelasan lebih lanjut. Pengukuran melibatkan 10 pertanyaan yang terbagi menjadi dua kategori, yakni pernyataan dengan nomer ganjil dan genap. Pada pernyataan dengan nomer ganjil, nilai yang diberikan dikurangi 1, sedangkan pada pernyataan dengan nomer genap, nilai akan dikurangi dari 5. Total nilai yang dihitung kemudian dikalikan dengan 2.5 yang akan menghasilkan skor SUS dengan rentang 0-100. Pendekatan ini memberikan gambaran menyeluruh tentang kemudahan pengguna terhadap sistem yang telah diuji setelah melaksanakan serangkaian tugas.

CK5			
No	Pertanyaan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	5	$5-1 = 4$
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	1	$5-1 = 4$
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	5	$5-1 = 4$
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	1	$5-1 = 4$
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	5	$5-1 = 4$
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	1	$5-1 = 4$
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	5	$5-1 = 4$
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1	$5-1 = 4$
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	5	$5-1 = 4$
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	5	$5-1 = 4$
Total Nilai Pernyataan			40
Skor SUS			$40 * 2.5 = 100$