

## Perancangan Antarmuka Pengguna Dengan Metode Lean UX Pada *Website* Hello Work Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Pasuruan

Yoga Adhipratama<sup>1)</sup> Tri Sagirani<sup>2)</sup> Puspita Kartikasari<sup>3)</sup>

Program Studi/Jurusan Sistem Informasi  
Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya  
Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1)[yogaadhi29@gmail.com](mailto:yogaadhi29@gmail.com), 2)[tris@stikom.edu](mailto:tris@stikom.edu), 3)[puspita@stikom.edu](mailto:puspita@stikom.edu)

**Abstract:** *Hello Work* is a website owned by The Labor Office of Kabupaten Pasuruan (Disnaker) that has been developed for the labors from Pasuruan. By using *Hello Work*, the job seekers could find some companies or firms which opening the job vacancy that fit for job seeker's criteria. But the survey's result has proven still so many job seekers has problems at using *Hello Work*, especially on user interface for sign up process and less user friendly for mobile phone. As the described problem, the solution is to create a user interface by using Lean UX methode which composed by four stages, that are Declaring Assumption, Create an MVP, Run an Experiment, and Feedback and Research. And the result is a website prototype for desktop and mobile phone with seven improvement, that are a new dashboard layout, new login process, news column, user friendly sign-up process, new labor's dashboard, and mobile version of *Hello Work* with improvement of the mean score from 3.016 for existing website to 3.54 for website prototype.

**Keywords:** *User Interface, User Experience, Lean UX.*

Seiring berkembangnya zaman, teknologi sistem informasi juga turut berkembang khususnya pada penggunaan *website* yang terjadi di era saat ini. *Website* berperan penting bagi suatu instansi atau organisasi, *website* berguna dalam membantu pencapaian tujuan dari suatu instansi atau organisasi itu sendiri.

Dalam tolak ukur sebuah *website* yang baik, salah satunya dapat dilihat dari sebuah UI (*User interface*) dan UX (*User experience*) yang sesuai dan memiliki tujuan untuk menunjang kenyamanan dan kemudahan bagi penggunanya. Salah satu instansi yang memanfaatkan *website* untuk mencapai tujuannya adalah Dinas Tenaga Kerja (Disnaker) Kabupaten Pasuruan, Disnaker adalah sebuah instansi pemerintahan yang bergerak pada bidang ketenaga-kerjaan yang berlandaskan hukum pada keputusan Presiden RI Nomor 47 Tahun 2002. Disnaker Kabupaten Pasuruan memiliki sebuah *website* Hello Work Pasuruan yang beralamat <http://www.hellowork-kabpas.com/>, *website* tersebut memberikan informasi tentang daftar lowongan kerja dari perusahaan-perusahaan yang membutuhkan tenaga kerja di Kabupaten Pasuruan.

Hasil observasi dan wawancara dengan kepala seksi penempatan dan perluasan kesempatan kerja serta staff yang lain bahwa

tingkat tertinggi pengunjung terjadi pada bulan Oktober 2017 dikarenakan adanya Job Fair pada tahun tersebut di Kabupaten Pasuruan, juga adanya kenaikan kunjungan pada bulan Juni dan Agustus karena terjadi kelulusan siswa-siswi tingkat SMA/SMK sederajat. Dari wawancara dengan 20 orang pencari kerja yang berkunjung ke kantor Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Pasuruan, 18 diantaranya pernah mengunjungi *website* Hello Work, dan 90% orang mengatakan bahwa masih mengalami kesulitan dalam penggunaan *website*. Dari 90% user yang mengalami kesulitan dikarenakan tampilan *user interface* pendaftaran tersebut membuat user bingung, seperti field User ID yang *field*-nya tampak bisa diisi oleh user namun disini hanya sebagai *field default* pasif yang tidak bisa diisi atau di edit. Juga struktur penataan pada input keterangan, seperti NIK, nama, tempat tanggal lahir, tanggal lahir, dan lain-lain tidak urut. Pemberian numeric up-down pada field No HP, No Telepon, dan Kode Pos yang seharusnya tidak perlu. Tampilan dalam kolom berita juga dirasa kurang menarik, terbukti dengan adanya image yang terlihat gepeng atau kurang proposional, bahkan ada image yang tidak muncul, membuat *user experience* menjadi kurang baik.

Oleh karena itu dalam Tugas Akhir ini akan dilakukannya sebuah penelitian dalam perancangan UI/UX ini menggunakan metode Lean UX, diharapkan dapat membenahi antarmuka (*interface*), *experience* dari pengguna *website* Hello Work, dan kenyamanan pengguna dalam mencari informasi yang diharapkan.

## LANDASAN TEORI

### SDLC (*Software Development Life Cycle*)

SDLC adalah sebuah metode pengembangan sistem informasi yang juga biasa disebut *waterfall approach* (pendekatan air terjun) yang pada setiap tahap dikerjakan berurutan mulai dari perencanaan, analisa, perancangan, implementasi, dan testing (Jogiyanto, 2009). Dalam penelitian kali ini dilakukan perancangan antarmuka pengguna untuk *website* Hello Work yang terletak di tahapan perancangan dalam sebuah metode SDLC.

### *User interface*

Sebuah desain *interface* merupakan tampilan yang akan memberikan sebuah hasil perpaduan antara input dari desain yang baik dan output mekanisme yang akan memuaskan kebutuhan user, kemampuan, dan limitasi dengan cara yang seefektif mungkin, sebuah *interface* yang baik tidak akan terasa oleh user, dan akan mengontrol user untuk fokus pada informasi yang dipresentasikan (Galitz, 2007).

### *User experience*

Menurut Garrett (2011) *user experience* bukan terkait bagaimana cara kerja dari suatu produk atau layanan yang ada, melainkan suatu interaksi antara user dengan layanan atau produk, seperti apa yang pengguna (*user experience*) saat menggunakan suatu layanan atau produk, apakah mudah dalam penggunaannya, sederhana apa dalam menjalankan layanan atau produk hingga pengalaman (*experience*) dalam memahami, menyerap dan mendapatkan informasi yang ada.

### Metode Lean UX

Lean UX adalah sebuah metode untuk perancangan desain dari *user experience/prototype* dari sebuah produk yang bertujuan untuk kebutuhan para pengguna. Lean UX adalah sebuah metode yang membawa sebuah sifat nyata dari sebuah produk agar memiliki keberhasilan dan kesuksesan yang lebih cepat secara kolaboratif dan lintas fungsional dengan meminimalisir penekanan pada dokumentasi

namun berfokus pada peningkatan pemahaman dari *product experience* yang sedang dirancang (Gothelf, 2013).



Gambar 1 Siklus Lean UX

### 1) Mendeklarasikan Asumsi (*Declare Assumption*)

Pada tahapan awal asumsi dilakukannya sebuah wawancara dan observasi kepada beberapa user untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang dihadapi oleh user. Setelah mendapat ruang lingkup terkait permasalahan yang ada, dilakukannya sebuah asumsi awal yang berguna sebagai titik awal (*starting point*) untuk identifikasi masalah. Asumsi berisi pertanyaan terkait pendapat, gagasan, dan masalah yang dialami oleh user saat penggunaan aplikasi atau *website*. Setelah asumsi, selanjutnya penentuan hasil (*outcome*) yang akan dicapai, dengan adanya *outcomes* dapat digunakan sebagai ukuran mengenai solusi yang akan diterapkan terhadap masalah yang terjadi. Selanjutnya akan didapat sebuah hasil evaluasi yang nantinya akan digunakan pada proses perancangan hingga mendapat hasil yang paling baik.

### 2) *Create MVP (Minimum Viable Product)*

Selanjutnya adalah tahapan pembuatan MVP (*minimum viable product*), yang akan digunakan untuk testing produknya kepada pengguna. Setelah itu akan ada hasil untuk validasi hipotesis yang sebelumnya dibuat. MVP dapat berupa *prototype*, *sketching*, atau *wireframe* sebuah produk untuk pengujian sebelum implementasinya. Diantara MVP yang ada, yang paling efektif adalah pembuatan *prototyping* suatu *experience* dari sebuah produk atau simulasi untuk penggunaan produk tersebut oleh user.

### 3) *Run an Experiment*

Tahap ini adalah tahap pengujian *prototype MVP* yang sebelumnya dibuat, dapat

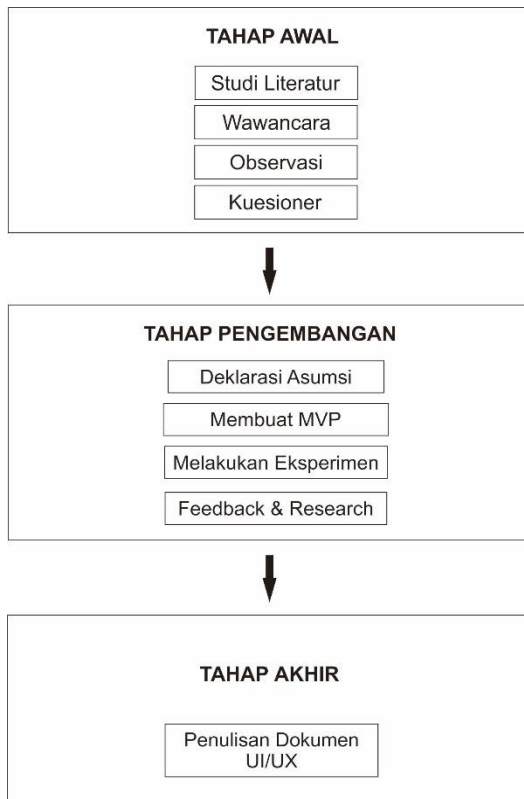
dilakukan kepada anggota tim atau bahkan diri sendiri. Bagian ini berguna untuk memastikan MVP berjalan dengan baik dan sesuai sebelum diujikan kepada pengguna.

**4) Feedback and Research**

Pada tahap ini dilakukan tahapan feedback dan research, dengan mendengar dan memperhatikan timbal balik dari pihak yang akan menggunakan *website* Hello Work, baik dari sisi admin atau beberapa pengguna. Timbal balik tersebut akan berguna untuk perbaikan bila ditemukan adanya saran dan rekomendasi.

**METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode yang terbagi jadi 3 tahap, yaitu tahap awal, tahap awal, tahap pengembangan, dan tahap akhir.



Gambar 2 Tahapan Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian dibagi menjadi tiga tahapan yaitu tahap awal, tahap pengembangan, dan tahap akhir.

**TAHAP AWAL  
Studi Literatur**

Studi literatur merupakan tahap untuk memahami metode yang akan diterapkan, yaitu Lean UX dan statistik (populasi dan sampel) untuk mendukung setiap kegiatan yang akan dilakukan.

**Wawancara**

Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan terkait dengan data jumlah pencari kerja dan mengenai kondisi saat ini dan yang goal yang diharapkan oleh pihak Disnaker terhadap website yang ada.

**Observasi**

Observasi berguna untuk melihat objek yang diteliti. Dengan adanya observasi maka akan diketahui fungsi dan proses pada website Hello Work.

**Kuesioner**

Pada tahapan ini dilakukan penyebaran kuesioner dimana sampel merupakan pencari kerja yang ada di Kabupaten Pasuruan yang berguna untuk mengetahui kepuasan dan kekurangan dari website yang sudah ada

Tahap ini dilakukan perhitungan sampel yang dibutuhkan untuk penelitian ini, ditentukan populasi yaitu para pencari kerja di Kabupaten Pasuruan tahun 2017 yang berjumlah 12.395 orang (Sumber: Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Pasuruan). Perhitungan sampel menggunakan rumus Slovin

$$n = \frac{12.395}{(1 + 12.395 * (0.1)^2)} = 99.98 \approx 100$$

Jadi sampel yang didapat sebesar 100 orang pencari kerja dari seluruhnya 12.395 orang yang ada pada Kabupaten Pasuruan.

**TAHAP PENGEMBANGAN**

**Pendeklarasian Asumsi & Hipotesis**

Tahap ini merupakan tahap pendeklarasian asumsi yang mana untuk menjelaskan informasi yang ada dan permasalahan yang dihadapi selama penggunaan website Hello Work setelah dilakukannya penyebaran kuesioner ke para pencari kerja yang ada di Kabupaten Pasuruan.

Setelah deklarasi asumsi, selanjutnya yaitu merubah hasil asumsi yang sudah dibuat menjadi pernyataan hipotesis agar proses pengujian nanti menjadi lebih mudah. Dalam pembuatan hipotesis dilakukan dengan mengutamakan asumsi yang dirasa paling penting dan mengubahnya ke sebuah pernyataan.

**Pembuatan MVP (Minimum Viable Product)**

Pada tahap pembuatan MVP ini dilakukan sebuah desain prototype, desain awal dengan menggunakan cara *Low-Fidelity Prototype*, membuat kerangka layout dengan kertas, spidol marker, sticky note, dan lain-lain. Memberikan rancangan fitur-fitur apa saja yang nantinya akan ada pada website terkait. Selanjutnya dengan cara *Interactive Prototyping*, cara ini dibuat dengan detail yang lebih baik mendekati dengan produk jadi, dengan ditunjang segi warna, transisi perpindahan objek, animasi, serta lebih interaktif karena adanya fitur clickable seperti website asli yang sudah jadi. Banyak tool yang dapat dipilih untuk digunakan proses *interactive prototyping* antara lain *InVision*, *Adobe Experience*, atau *Pinegrow*, sebagai penunjang kebutuhan pembuatan grafis layaknya icon, simbol, dan lain-lain digunakan *tool* pengolah grafis seperti *Adobe Illustrator* atau *Corel Draw*.

### Melakukan Eksperimen

Selanjutnya adalah tahap pengujian prototype MVP yang telah dibuat sebelumnya, pengujian dapat dilakukan dengan melalui tim yang ada, hanya dengan diri sendiri, atau dengan pihak instansi terkait yang membutuhkan website nantinya. Pengujian ini diperlukan untuk memastikan apakah prototype sudah sesuai dengan kebutuhan dan berjalan baik sebelum diujikan ke bagian yang berkaitan dengan website Hello Work ini.

### Feedback and Research

Pada tahap ini dilakukan tahapan *feedback* dan *research*, dengan mendengar dan memperhatikan timbal balik dari pihak yang akan menggunakan website Hello Work, baik dari sisi admin atau beberapa pengguna. Timbal balik tersebut akan berguna untuk perbaikan bila ditemukan adanya saran dan rekomendasi.

## TAHAP AKHIR

### Kesimpulan dan Saran

Setelah dilakukannya analisis, perancangan, dan penulisan dokumen terhadap UI/UX dari website Hello Work, maka didapat sebuah kesimpulan dan saran yang bermanfaat bagi pihak Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Pasuruan sebagai evaluasi yang nantinya dapat mengembangkan dan meningkatkan website Hello Work supaya lebih baik nantinya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Wawancara

Hasil dari wawancara dengan pihak Disnaker Kabupaten Pasuruan menghasilkan beberapa poin harapan untuk perbaikan kedepannya antara lain pengguna dapat menggunakan fitur pendaftaran dengan sendirinya (*self service*), Hello Work memiliki tampilan yang mudah digunakan dan mengurangi kebingungan pengguna dalam proses penggunaannya, dan website diharapkan memiliki tampilan yang *mobile friendly*.

### Observasi

Diperoleh hasil dari observasi terhadap website Hello Work untuk mengetahui tampilan awal dari website sebelum dilakukannya perancangan. Terdapat beberapa halaman seperti menu utama, halaman *login*, halaman pendaftaran, dan lainnya.

### Kuesioner

Kuesioner disebarkan kepada 100 responden berdasarkan perhitungan dengan rumus Slovin. Kuesioner memiliki 6 poin pertanyaan yang antara lain terkait dengan bagian *login*, pendaftaran, kolom berita, dokumen, detail, dan desain website.

### Validitas

Berdasarkan hasil dari kuesioner dilakukan proses validitas. Hasil dari proses validitas dengan menggunakan alfa 0,05 yang memiliki R Tabel sebesar 0,195. Ada 19 poin variable pertanyaan yang memiliki hasil lebih besar dari R Tabel (0,195) yang memiliki arti bahwa setiap butir pertanyaan adalah valid.

### Hasil Kuesioner

Hasil dari kuesioner menyimpulkan terdapat beberapa poin yang dijadikan sebagai acuan dasar perancangan desain antarmuka. Variabel yang memiliki mean < 2,00 akan dijadikan prioritas utama dalam perbaikan desain antarmuka antara lain kemudahan penginputan *user id* pada proses pendaftaran, kemudahan dalam *upload* foto diri, akses kolom berita, dan berita yang selalu *up-to-date*.

### Analisis Deskriptif

Dalam analisis deskriptif dapat disimpulkan bahwa dari 100 orang responden 77% adalah laki-laki dan 23% adalah perempuan dan terkait dengan pendidikan responden dari 100 orang terdiri dari 83,3% adalah responden lulusan SMK/SMA sederajat, 8,8% adalah lulusan S1, 6,6% lulusan DIII, dan 3,3% lulusan DIV.

### Tahapan Pengembangan

Pada tahapan pengembangan, metode Lean UX dilaksanakan mulai dari deklarasi asumsi, pembuatan MVP, melakukan eksperimen, dan *feedback and research*.

### Pendeklarasian Asumsi dan Hipotesis

Pendeklarasian asumsi sebagai tahapan awal dari tahap pengembangan, asumsi diperlukan untuk melihat permasalahan yang dihadapi pengguna selama penggunaan *website Hello Work*. Dalam pendeklarasian asumsi mengacu pada hasil dari kuesioner yang ada, diperoleh beberapa poin masalah.

1. Target pengguna adalah para pencari kerja di Kabupaten Pasuruan yang menggunakan *website Hello Work*.
2. Tidak adanya mobile version dari Hello Work membuat kurang nyaman dalam mengakses situs melalui *smartphone*
3. Para pengguna rata-rata para pencari kerja yang baru lulus dari SMA sederajat
4. Kolom berita yang kurang dan tidak up-to-date membuat *user experience* menjadi kurang
5. Pengguna merasa kesulitan dalam proses upload foto data diri dalam proses pendaftaran pencari kerja.
6. Pengguna merasa kesulitan saat menginputkan User ID dalam proses pendaftaran pencari kerja.

Setelah mendeklarasikan asumsi, selanjutnya dilakukan perubahan asumsi menjadi sebuah hipotesis sebagai acuan perancangan desain. Poin hipotesis yang telah disusun sebagai berikut.

1. Dengan *User experience* dan *User interface* yang baik di *website Hello Work* dapat memudahkan pengguna dalam penggunaannya
2. Dengan *User interface* dan *User experience* yang nyaman, kemudahan akses melalui desktop ataupun mobile akan menjadikan pengguna mudah dalam akses situs Hello Work.
3. Desain ulang proses pendaftaran pencari kerja menjadi lebih mudah dan nyaman untuk pencari kerja diperlukan.
4. Kolom berita yang up-to-date akan membuat *experience* pencari kerja menjadi lebih baik.

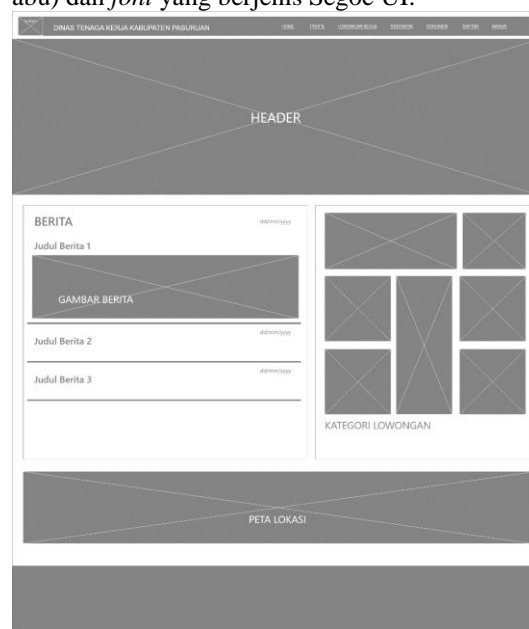
### Tahapan Pengembangan

Tahapan pembuatan MVP diawali dengan perancangan *wireframe* untuk tata letak layout sebagai landasan desain selanjutnya, *wireframe* dibuat dalam versi web dan versi mobile. Langkah selanjutnya adalah

perancangan desain MVP. Desain MVP dirancang berdasarkan hasil kuesioner yang sudah disebar dan diolah.

### Wireframe Website

*Wireframe* web dirancang pada Adobe XD dengan menggunakan ukuran 1920 x 1080 yang merupakan ukuran standar pada desktop. Dengan menggunakan warna *grayscale* (abu-abu) dan *font* yang berjenis Segoe UI.



Gambar 2 Wireframe Home

Pada Gambar 3 merupakan contoh *wireframe* untuk *home* pada *website Hello Work*. *Wireframe* Halaman *home* berfungsi sebagai acuan pembuatan *home* yang nantinya sebagai tampilan ketika pengguna pertama kali mengakses aplikasi Hello Work.

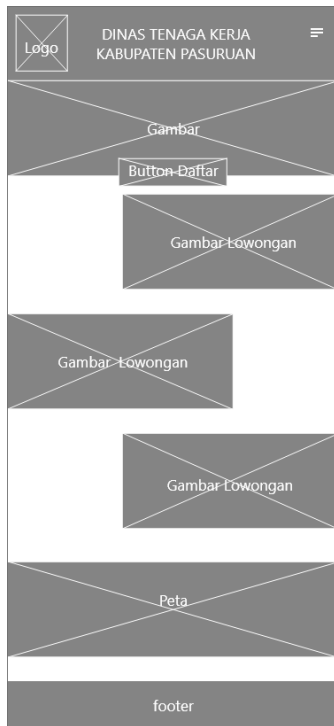
### Wireframe Mobile

*Wireframe* mobile dirancang dengan ukuran 375 x 667 pixel standar *smartphone*. Pada Gambar 4 merupakan contoh *wireframe home* untuk versi *mobile*.

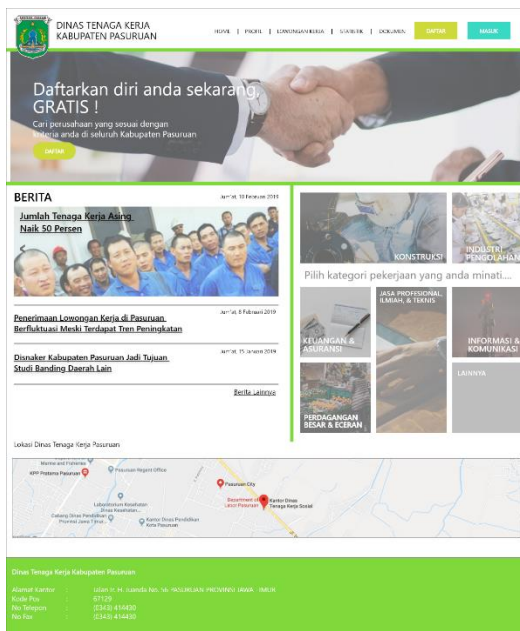
### Prototype Website

*Wireframe* yang telah dibuat kemudian akan diubah menjadi *prototype* yang menyerupai *website* aslinya, sebagai acuan untuk perancangan *website* nantinya. *Prototype* dirancang dengan software Adobe XD.





Gambar 3 Wireframe Home Mobile



Gambar 4 Prototype Home

Tampilan awal ketika pengguna mengakses *website* Hello Work, perancangan *dashboard* ini menggunakan ukuran standar *website* 1920 x 1080 pixel. Memiliki warna dasar putih (#FFFFFF) dan aksent warna hijau muda (#7FD93A), dan font yang digunakan adalah Segoe UI. Bagian bar navigasi atas

memiliki logo dan nama instansi terkait dan beberapa pilihan menu yang antara lain *home*, profil, lowongan kerja, statistik, dan dokumen, memudahkan pengguna untuk mengakses menu yang diinginkan. *Button* daftar dan masuk (*login*) berada di pojok atas kanan, berguna untuk melakukan pendaftaran pencari kerja atau melakukan *login* bila sudah memiliki akun. Pengguna juga dapat mengakses menu pendaftaran pada *button* ‘daftar’ bagian Jumbotron, tapt di bawah bar navigasi atas.

**Prototype Mobile**

Tampilan home awal untuk versi mobile yang dirancang menggunakan aplikasi Adobe XD menggunakan ukuran *smartphone* 375 x 675 pixel, font yang digunakan adalah Segoe UI reguler dan semibold.



Gambar 5 Prototype Home Mobile

Pada halaman awal pengguna dapat menggunakan tombol ‘daftar’ untuk langsung mendaftar sebagai pencari kerja. Juga informasi mengenai kategori pekerjaan, peta lokasi instansi Disnaker Kabpuatan Pasuruan, dan bagian footer berisi informasi terkait instansi. Pengguna dapat membuka bagian menu untuk berpindah ke menu lain dengan menekan ikon *hamburger* yang berada pada bagian atas kanan halaman *home* ini.

**Melakukan Eksperimen**

Tahapan eksperimen dilakukan untuk mengetahui alur dari sebuah *prototype* dengan

melibatkan *stakeholder* pihak terkait yang memiliki kepentingan terhadap *prototype* tersebut apakah telah benar berjalan dengan baik ataupun diperlukan tambahan lain.

Tahap eksperimen pada penelitian kali ini melibatkan pihak dari instansi Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Pasuruan pada bidang Penta (Penerimaan Tenaga Kerja). Dengan mempresentasikan *prototype* kepada stakeholder, wawancara terkait dengan *prototype website* Hello Work, dan menjelaskan poin-poin fitur yang baru baik versi *website* maupun *mobile*, disimpulkan ada 7 poin hasil yang disetujui oleh pihak Disnaker sebagai berikut pada tabel 1.

Tabel 1 Eksperimen

No.	<i>Prototype</i>	Survey Kebutuhan
1	Tampilan <i>dashboard</i> baru	✓
2	Proses <i>login</i> Hello Work yang baru	✓
3	Usulan perbaikan kolom berita	✓
4	Tampilan untuk proses pendaftaran pencari kerja yang baru	✓
5	Tampilan <i>dashboard</i> Pencari Kerja yang baru	✓
6	Fitur penyesuaian lowongan kerja dengan lulusan pencari kerja	✓
7	Hello Work versi <i>mobile</i>	✓

### Melakukan Eksperimen

1. Tahapan *feedback & research* dilakukan bersamaan dengan proses perancangan MVP (*Minimum Viable Product*) agar pembuatan *prototype* berjalan maksimal.

2. *Feedback* didapatkan melalui wawancara kepada pihak Disnaker dan beberapa pencari kerja yang akan menggunakan *website* Hello Work, dan diperoleh beberapa masukan sebagai bahan acuan perbaikan *prototype* dan sudah dilakukan perbaikan berdasarkan timbal balik yang didapat. Tahapan *research* dilakukan sebuah penelitian untuk dapat mengetahui kebutuhan pengguna yang dituangkan kedalam sebuah *prototype*.

3. Pengujian hasil perancangan *prototype* dilakukan dengan pihak stakeholder Disnaker

Kabupaten Pasuruan yaitu admin dari website Hello Work yang telah menyetujui tujuh poin masukan dan saran dari *prototype* yang telah dibuat yaitu tampilan *dashboard* baru, proses login, kolom berita, proses pendaftaran, pencocokan lulusan pekerja dengan lowongan, dan versi *mobile*.

Tabel 2 *Feedback and Research*

No.	<i>Feedback &amp; Research</i>
1	Desain <i>layout</i> dari halaman utama
2	Pemilihan warna yang identik dengan Disnaker Kabupaten Pasuruan
3	Pemilihan jenis <i>font</i> dan ukurannya
4	Alur proses pendaftaran yang dipisah menjadi beberapa halaman
5	Tampilan <i>dashboard</i> Pencari Kerja
6	Diperlukannya berita terkait ketenaga kerjaan pada Kabupaten Pasuruan yang selalu <i>up-to-date</i> untuk menunjang kebutuhan pencari kerja
7	Diperlukannya fitur penyesuaian lowongan kerja dengan lulusan pencari kerja agar jurusan pelamar dengan pekerjaan menjadi sesuai
8	Pencari kerja banyak yang mengakses <i>website</i> Hello Work melalui <i>smartphone</i> , maka diperlukannya <i>website</i> versi <i>mobile</i> dari Hello Work

### Perbandingan Hasil

Dilakukan perbandingan hasil dari penelitian dengan membandingkan keseluruhan *mean* dari hasil survey *website* yang ada dan *website* usulan. Didapatkan perbaikan secara keseluruhan terhadap 19 variabel. Dengan perbandingan *website* saat ini 3,016 dan hasil desain *prototype website* Hello Work usulan yaitu 3,54 yang berarti memiliki kenaikan *mean* sebesar 0,524.

Tabel 3 Perbandingan Hasil

	<i>Website</i> saat ini	Hasil <i>prototype</i> usulan
<i>Mean</i>	3,016	3,54

### Kesimpulan

Dari hasil survey yang telah dilakukan dengan penyebaran angket ke 100 pengguna yakni pencari kerja, didapatkan beberapa

kekurangan pada segi tampilan dan *user experience website* Hello Work.

Desain *layout* dari *website* Hello Work baru yang sesuai dengan kebutuhan baik dari sisi instansi dan pencari kerja. Rancangan *website* versi *mobile* yang dirasa sangat diperlukan melihat banyaknya pengguna *website* Hello Work mengakses melalui *smarthpone* mereka. Tampilan proses pendaftaran yang baru lebih nyaman untuk digunakan dengan memisah bagian pendaftaran menjadi beberapa halaman. Fitur penyesuaian lowongan kerja yang tersedia dengan lulusan pelamar tersebut.

### **Saran**

Pada penelitian kali ini dihasilkan sebuah prototype versi desktop dan mobile untuk pengembangan *website* Hello Work Disnaker Kabupaten Pasuruan. Prototype ini dapat dikembangkan proses berikutnya yaitu perancangan *website* Hello Work berdasarkan prototype yang telah dibuat sehingga *website* ini dapat dijalankan dan digunakan pihak Disnaker Kabupaten Pasuruan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Jeff Gothelf, J. S. (2013). *Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience*. California: O'Reilly Media.

Galitz, W. O. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques, Third Edition*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.

Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience Second Edition*. California: Peachpit.

Jogiyanto. (2009). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.

Slovin, M. S. (1998). *The Economics of Parent-Subsidiary Mergers: An Empirical Analysis*. *Journal of Financial Economics*, 255-279.