

jurnal yoga.docx



Date: 2018-07-27 02:14 UTC

* All sources 90 | Internet sources 2 | Organization archive 87 | Plagiarism Prevention Pool 1

- [0] "Anugrah_Aditya_Tugas_Akhir_UIUX_Startup_Qtaaruf.docx" dated 2018-07-22
2.1% 9 matches

- [1] "Anugrah_Aditya_UIUX_DENGAN_METODE...ot; dated 2018-07-18
2.1% 9 matches
 1 documents with identical matches

- [3] "JURNAL_13410100061.pdf" dated 2017-08-24
1.2% 5 matches

- [4] "Wedyatama11410100252.pdf" dated 2018-01-22
1.1% 5 matches

- [5] "Bisri_Hasan_PERANCANGAN_STRATEGI_D...ot; dated 2018-07-25
1.0% 5 matches

- [6] "JURNAL 3 (1).docx" dated 2017-07-24
1.0% 4 matches

- [7] "Aprillia Ulfa Nizar-13410100117.docx" dated 2017-07-12
0.9% 5 matches

- [8] "Herliyanto_Raco_Rully_ANALISIS_FAK...ot; dated 2017-07-12
0.9% 5 matches

- [9] "[SIMOM] 12410100008 JURNAL - IND Revisi.pdf" dated 2017-07-12
1.0% 5 matches

- [10] "Jurnal_TA_Niemas_Merza_Erlita_rev Har.docx" dated 2017-07-20
0.9% 4 matches

- [11] "Azizi_Farsha_Pemilihan_Pasangan_Hi...ot; dated 2018-07-18
0.9% 4 matches
 1 documents with identical matches

- [13] "Jurnal V3.doc" dated 2018-01-15
0.9% 4 matches

- [14] "Jurnal Selly Terbaru.docx" dated 2017-12-21
0.9% 4 matches

- [15] "Jurnal Wendy 11410100207(1).docx" dated 2017-09-04
0.9% 5 matches

- [16] "Jurnal - 130080 (14-08-17).pdf" dated 2017-08-15
0.9% 4 matches

- [17] "Jurnal_TA_10410100087.pdf" dated 2017-08-11
0.9% 4 matches

- [18] "14410110001- JURNAL.docx" dated 2018-07-26
0.9% 4 matches

- [19] "Makalah TA - Deary (-474801839) IND v4.docx" dated 2018-07-26
0.9% 4 matches

- [20] "Jurnal Kemal-13410100165.pdf" dated 2018-07-26
0.9% 4 matches

- [21] "JSIKA-JURNAL-14410100160.docx" dated 2018-02-19
0.9% 4 matches

- [22] "JURNAL-13410100163 R1.docx" dated 2018-01-11
0.9% 4 matches

- [23] "11410100192-2016-JURNAL.docx" dated 2017-08-28

- [] 0.9% 4 matches

- [24] "Jurnal Vicky-12si172 (1).docx" dated 2017-08-11
0.9% 4 matches

- [25] "08410100302-2017-MAKALAH-IN.doc" dated 2017-02-23
0.8% 5 matches

- [26] "jurnal - 12410100056.doc" dated 2017-09-19
0.9% 4 matches

- [27] "jurnal - 13410100063 (2).docx" dated 2018-01-10
0.8% 4 matches

- [28] "12.41010.0226 - Jurnal Tugas Akhir - Final.docx" dated 2017-09-20
0.8% 4 matches
⊕ 1 documents with identical matches

- [30] "Putra_Vinsa_Rancang_Bangun_Aplikas...ot; dated 2017-08-07
0.8% 4 matches

- [31] "JUN - Jurnal.doc" dated 2017-07-13
0.8% 4 matches

- [32] "13410100145-2017-Belly Purna B-JURNAL.docx" dated 2018-01-30
0.8% 3 matches

- [33] "12.41010.0103-ADITYA HENDRAWAN-JURNAL.pdf" dated 2018-01-10
0.8% 4 matches

- [34] "Jurnal(2).docx" dated 2018-01-09
0.8% 3 matches

- [35] "jurnal fix.docx" dated 2017-12-22
0.8% 4 matches

- [36] "Jurnal Raymond 13410100083.pdf" dated 2017-08-14
0.8% 4 matches

- [37] "Jurnal-T-Cornleis Dehotman-13410100100 (1).doc" dated 2017-07-19
0.8% 3 matches

- [38] "jurnal Si wali murid SMAKH2 (1).pdf" dated 2017-07-17
0.8% 3 matches

- [39] "Afani_Muhammad_Perencanaan_Strateg...ot; dated 2017-07-14
0.8% 3 matches

- [40] "Jurnal Tugas Akhir - Dewa Ayu Tri ...ot; dated 2017-07-13
0.8% 3 matches

- [41] "Jurnal Atika Suri Jamlean-Revisi-2-baru.pdf" dated 2017-08-11
0.8% 3 matches

- [42] "13410100041-2017-MAKALAH-IN.doc" dated 2017-07-13
0.7% 3 matches

- [43] "Jurnal-Agit Anggriawan-13410100050.pdf" dated 2017-07-11
0.8% 3 matches


- [44] "Makalah-12410100065 Rizal.docx" dated 2017-07-10
0.7% 4 matches


- [45] "jurnal 13410100204.docx" dated 2017-08-20
0.7% 3 matches


- [46] "13410100160-JURNAL.docx" dated 2018-02-12
0.7% 3 matches


- [47] "Jurnal Caroline Patricia - 13410100143 (A).docx" dated 2018-01-08
0.7% 3 matches


- [48] "Jurnal - 13410100022 setelah sidang.pdf" dated 2017-08-28
0.7% 3 matches


- [49]  "JURNAL RANCANG BANGUN APLIKASI PRO...ot; dated 2017-08-04
0.7% 3 matches


- [50]  "MAKALAH-eng Dewangga.pdf" dated 2017-07-14
0.7% 3 matches


- [51]  "Jurnal TA-Elmy Andean Saifulloh-13410100168.docx" dated 2017-07-13
0.7% 3 matches


- [52]  "Jurnal-Fitri.docx" dated 2018-01-30
0.7% 3 matches


- [53]  "Jurnal-Risky Fitri Islamiati -13410100054.doc" dated 2017-07-20
0.7% 3 matches


- [54]  <https://id.123dok.com/document/ozl2r8lq-...upaten-pasuruan.html>
0.6% 2 matches


- [55]  "JURNAL -.docx" dated 2017-08-21
0.7% 3 matches


- [56]  "10410100094-2017-MAKALAH-IN.docx" dated 2017-07-17
0.7% 2 matches


- [57]  "13410100234-2017-Winned-JURNAL-fix3.docx" dated 2018-01-10
0.6% 3 matches


- [58]  "4) 13410100002-2017-MAKALAH-EN (1).docx" dated 2017-08-15
0.6% 2 matches


- [59]  "Jurnal-Floura Ingrite Mawikere -13410100107.doc" dated 2017-07-12
0.6% 3 matches


- [60]  "Jurnal_13410100085.doc" dated 2018-01-26
0.6% 3 matches


- [61]  "Ana khurotin -13410100101-jurnal-v2.docx" dated 2017-07-14
0.6% 2 matches


- [62]  "Revisi JURNAL Finna Puspitasari 11410100216.docx" dated 2018-01-30
0.6% 2 matches


- [63]  "2018-Januari-09-JURNAL.docx" dated 2018-01-09
0.6% 2 matches


- [64]  "jurnal revisi pluss.docx" dated 2017-12-11
0.6% 2 matches
⊕ 1 documents with identical matches


- [66]  "Makalah TA Dukan Arif.pdf" dated 2017-07-14
0.5% 2 matches


- [67]  "Jurnal-revisi Ke 4.doc" dated 2018-02-15
0.5% 2 matches


- [68]  "Makalah.pdf" dated 2017-07-12
0.5% 3 matches
⊕ 1 documents with identical matches

- [70]  "Jurnal Fuad.doc" dated 2018-02-09
0.5% 2 matches

- [71]  "Jurnal Makalah 11410100002.doc" dated 2017-08-15
0.5% 2 matches

- [72]  "ana khurotin.docx" dated 2017-07-14
0.5% 2 matches

- [73]  "Jurnal lzzatun.docx" dated 2017-07-13
0.5% 2 matches

- [74]  "Makalah-Jurnal-INA-11410100119.docx" dated 2017-07-13

		0.5%	2 matches
<input checked="" type="checkbox"/>	[75]	"DWI RETNO.docx" dated 2017-07-13	0.5% 3 matches
<input checked="" type="checkbox"/>	[76]	"jurnal naufal baru.docx" dated 2017-07-13	0.5% 2 matches ⊕ 1 documents with identical matches
<input checked="" type="checkbox"/>	[78]	"jurnal (3) salah (revisi).docx" dated 2017-07-12	0.5% 2 matches
<input checked="" type="checkbox"/>	[79]	"Jurnal.docx" dated 2017-02-21	0.5% 2 matches
<input checked="" type="checkbox"/>	[80]	"Jurnal - Rev.3.pdf" dated 2018-01-26	0.5% 2 matches
<input checked="" type="checkbox"/>	[81]	"Jurnal 13410100085 Putra Yoga Dwiangga.pdf" dated 2018-01-25	0.5% 2 matches
<input checked="" type="checkbox"/>	[82]	"Jurnal_13410100088.pdf" dated 2017-08-14	0.5% 2 matches
<input checked="" type="checkbox"/>	[83]	"JSIKA - Ayu Astutik(1).docx" dated 2018-01-10	0.5% 2 matches ⊕ 1 documents with identical matches
<input checked="" type="checkbox"/>	[85]	"PROPOSAL MANGROVE.doc" dated 2017-05-29	0.5% 2 matches
<input checked="" type="checkbox"/>	[86]	"Jurnal.docx" dated 2018-01-29	0.4% 2 matches
<input checked="" type="checkbox"/>	[87]	from a PlagScan document dated 2017-04-05 08:28	0.4% 2 matches
<input checked="" type="checkbox"/>	[88]	"DIAH-TYAS-UTAUT-BRILIAN-STIKOMSBY.pdf" dated 2017-02-09	0.4% 2 matches
<input checked="" type="checkbox"/>	[89]	"Borang 3A (Standar 1-7) - 27 Juni 2018.pdf" dated 2018-06-29	0.3% 2 matches
<input checked="" type="checkbox"/>	[90]	"Makalah Jurnal JATISI Puspita Kartikasari (3).docx" dated 2018-04-12	0.4% 2 matches
<input checked="" type="checkbox"/>	[91]	"11410100085 - TA" dated 2017-10-16	0.4% 2 matches
<input checked="" type="checkbox"/>	[92]	"Azizi_Farsha_Laporan_Skripsi.docx" dated 2018-07-18	0.3% 1 matches
<input checked="" type="checkbox"/>	[93]	"Paper-Endra-LINKS Narotama 2017.pdf" dated 2018-03-08	0.3% 1 matches
<input checked="" type="checkbox"/>	[94]	"RPL V 3.5.docx" dated 2018-04-12	0.2% 1 matches
<input checked="" type="checkbox"/>	[95]	"JURNAL_ILYAS_FERDIANSYAH_B_English.PDF" dated 2018-02-07	0.2% 1 matches ⊕ 1 documents with identical matches
<input checked="" type="checkbox"/>	[97]	https://www.linkedin.com/in/arinal-agin-173bb32b	0.2% 1 matches

8 pages, 3240 words

PlagLevel: selected / overall

19 matches from 98 sources, of which 2 are online sources.

Settings

Data policy: *Compare with web sources, Check against my documents, Check against my documents in the organization repository, Check against organization repository, Check against the Plagiarism Prevention Pool*

Sensitivity: *Medium*

Bibliography: *Consider text*

Citation detection: *Reduce PlagLevel*

Whitelist: --

DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA DENGAN METODE LEAN UX PADA WEBSITE HELLO WORK DINAS TENAGA KERJA KABUPATEN PASURUAN

Yoga Adhipratama¹⁾ Tri Sagirani²⁾ Puspita Kartikasari³⁾

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

Email : 1)yogaadhi29@gmail.com, 2)tris@stikom.edu, 3)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.

Keywords: ^[0] 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.

^[97] 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.^[14]

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 menkontrol user untuk fokus pada informasi yang dipresentasikan (Galitz, 2007).^[10]

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, sesederhana apa dalam menjalankan layanan atau produk hingga pengalaman (experience) dalam memahami, menyerap dan mendapatkan informasi yang ada.

Metode Lean UX



Gambar 1 Siklus 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).

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.^[25]

2) Create MVP (Minimum Viable Product)

Selanjutnya adalah tahapan pembuatan MVP (minimum viable product), yang akan digunakan untuk testing produknya kepada penggunaannya. Setelah itu akan ada hasil untuk validasi hipotesis yang sebelumnya dibuat. MVP dapat berupa prototype, sketching, atau wireframe sebuah produk untuk pengujian sebelum implemetasinya. 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.

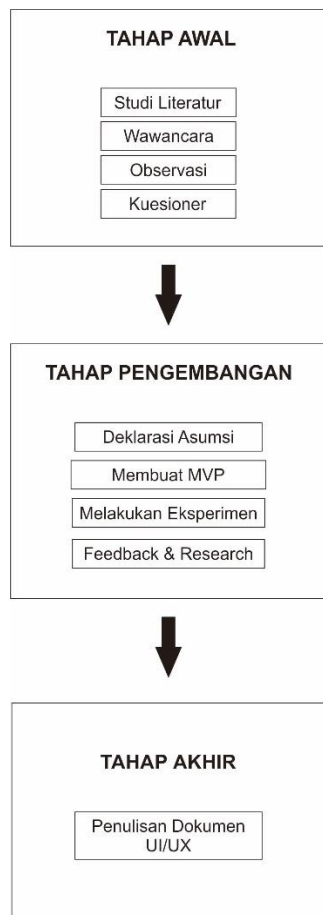
4) Feedback and Research

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 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 memutamakan 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 disebarakan 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.

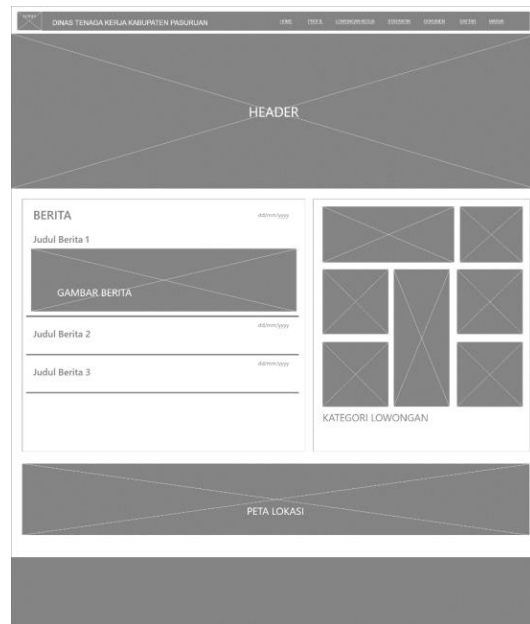
1. Dengan User experience dan User interface yang baik di website Hello Work dapat memudahkan pengguna dalam penggunaannya
2. Dengan User interface dan User experience yang nyaman, kemudahan akses melalui desktop ataupun mobile akan menjadikan pengguna mudah dalam akses situs Hello Work.
3. Desain ulang 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

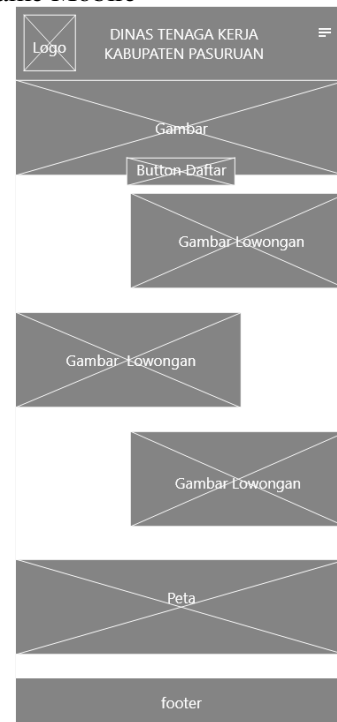
Wireframe web dirancang pada Adobe XD dengan menggunakan ukuran 1920 x 1080 yang merupakan ukuran standar pada desktop.



Gambar 2 Wireframe Home

Pada Gambar 1 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

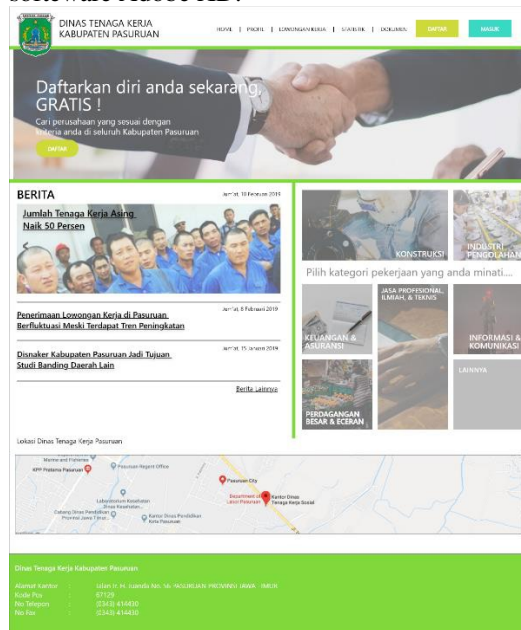


Gambar 3 Wireframe Home Mobile

Wireframe mobile dirancang dengan ukuran 375 x 667 pixel standar smartphone. Pada Gambar 2 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. Protoype dirancang dengan software Adobe XD.



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 Kabupaten 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.	Protoype	Survey Kebutuhan
1	Tampilan dashboard baru	✓
2	Proses login Hello Work yang baru	✓
3	Usulan perbaikan kolom berita	✓
4	Tampilan untuk proses pendaftaran pencari kerja yang baru	✓
5	Tampilan dashboard Pencari Kerja yang baru	✓
6	Fitur penyesuaian lowongan kerja dengan lulusan pencari kerja	✓
7	Hello Work versi mobile	✓

Melakukan Eksperimen

1. Tahapan feedback & research dilakukan bersamaan dengan proses perancangan MVP (Minimum Viable Product) agar pembuatan protoype 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 protoype dan sudah dilakukan perbaikan berdasarkan timbal balik yang didapat. Tahapan research dilakukan sebuah penelitian untuk dapat mengetahui kebutuhan pengguna yang dituangkan kedalam sebuah protoype.
3. Pengujian hasil perancangan protoype dilakukan dengan pihak stakeholder Disnaker Kabupaten Pasuruanyaitu admin dari website Hello Work yang telah menyetujui tujuh poin masukan dan saran dari protoype 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.	Feedback & Research
1	Desain layout dari halaman utama
2	Pemilihan warna yang identik dengan Disnaker Kabupaten Pasuruan
3	Pemilihan jenis font dan ukurannya
4	Alur proses pendaftaran yang dipisah menjadi beberapa halaman

5	Tampilan dashboard Pencari Kerja
6	Diperlukannya berita terkait ketenaga kerjaan pada Kabupaten Pasuruan yang selalu up-to-date 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 website Hello Work melalui smartphone, maka diperlukannya website versi mobile dari Hello Work

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 protoype versi desktop dan mobile untuk pengembangan website Hello Work Disnaker Kabupaten Pasuruan. Protoype ini dapat dikembangkan proses berikutnya yaitu perancangan website Hello Work berdasarkan protoype 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).^[87] [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).^[0] [The Elements of User Experience Second Edition](#). California: Peachpit.

Jogiyanto. (2009)^[9]. 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.