

PERANCANGAN PENGALAMAN PENGGUNA PORTAL *JOB FAIR* SARJANA SAKTI DENGAN PENDEKATAN *HUMAN-CENTERED DESIGN*

Annisah Amalia*¹, Herman Tolle², Ratih Kartika Dewi³

^{1,2,3}Universitas Brawijaya, Malang

Email: ¹annisahamalia@student.ub.ac.id, ²emang@ub.ac.id, ³ratihkartikad@ub.ac.id

*Penulis Korespondensi

(Naskah masuk: 08 Desember 2022, diterima untuk diterbitkan: 27 Desember 2022)

Abstrak

Job fair merupakan kegiatan yang mempertemukan pencari lowongan kerja dengan perusahaan penyedia lowongan kerja pada suatu tempat dan bertujuan untuk mengurangi angka pengangguran pada suatu wilayah. *Job fair* yang semula diadakan secara luring kini ditiadakan untuk mengurangi dampak penyebaran virus *Covid-19*. Akibatnya, angka pengangguran di Indonesia menjadi 8,75 juta pada bulan Februari 2021, dimana angka tersebut meningkat 26,26% dari angka pengangguran pada bulan Februari 2020. Untuk menindaklanjuti permasalahan tersebut, Laboratorium Teknologi Media, *Game* dan *Mobile*, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya berkolaborasi dengan PT. Indogetjob International Solution menciptakan solusi dengan membangun aplikasi *mobile portal job fair* Sarjana Sakti. Aplikasi tersebut dilengkapi dengan asesmen *soft skills* sebagaimana HRD perusahaan melakukan proses rekrutmen. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan pendekatan *Human-Centered Design* (HCD) karena memiliki strategi desain yang *iterative* untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Pada tahap evaluasi desain solusi dilakukan dengan melakukan pengujian *usability* dan *user experience* kepada 10 partisipan. Hasil pengujian *usability* pada aspek *effectiveness* 97,8125%, aspek *efficiency* 0,079 goals/second dan pada aspek *satisfaction* 88,25 yang masuk dalam *grade A+*, kategori *acceptable* dan termasuk *adjective best imaginable*. Hasil pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada skala *attractiveness* 2.63, skala *perspicuity* 2.60, skala *efficiency* 2.75, skala *dependability* 2.43, skala *stimulation* 2.68 dan skala *novelty* 2.45.

ata kunci: *asesmen soft skills, pengangguran, usability, UEQ*

USER EXPERIENCE DESIGN FOR SARJANA SAKTI *JOB FAIR* PORTAL USING *HUMAN-CENTERED DESIGN APPROACH*

Abstract

Job fair is an activity that brings job seekers with companies that provide job vacancies in one place together and aims to reduce unemployment in certain areas. *Job fair*, which is an offline event, has been canceled to reduce the spread of *COVID-19* virus. Therefore, the unemployment rate in Indonesia will reach 8.75 million in February 2021, which is an increase of 26.26% from the unemployment rate in February 2020. To overcome this problem, Media, Game and Mobile Technology (MGM) Laboratory, Faculty of Computer Science, Brawijaya University collaborates with PT. Indogetjob International Solution to develop a *job fair portal mobile application* called Sarjana Sakti. This application is equipped with a *soft skill assessment* as the company's HRD recruits. The *Human-Centered Design* approach method is used in designing this application. This application was designed using the *Human-Centered Design* approach because it has an *iterative design* strategy to get the expected results. At the solution design evaluation stage, *usability* and *user experience* tests were carried out on 10 participants. The result of *usability* testing on the aspect of *effectiveness* is 97.8125%, *efficiency* aspect is 0.079 goals/second, and on the *satisfaction* aspect is 88.25 which is included in *A+* grade, *acceptable* category and includes the best *imaginable adjective*. The results of *user experience* testing with *UEQ* on an *attractiveness* scale of 2.63, a *perspicuity* scale of 2.60, an *efficiency* scale of 2.75, a *dependability* scale of 2.43, a *stimulation* scale of 2.68, and a *novelty* scale of 2.45.

Keywords: *soft skills assessment, unemployment, usability, UEQ*

1. PENDAHULUAN

Wabah *Covid-19* menyebabkan meningkatnya jumlah pengangguran di Indonesia hingga mencapai

8,75 juta jiwa pada bulan Februari 2021. Berdasarkan angka tersebut, terjadi peningkatan sebesar 26,26% dari jumlah pengangguran pada bulan Februari 2020 sebanyak 6,93 juta orang (Databoks,2021). Kepala

Badan Pusat Statistik (BPS), Margo Yuwono mengatakan, peningkatan pengangguran terbesar terjadi pada masyarakat usia produktif dengan rentang usia 20-24 tahun dan 25-29 tahun (Indraini, 2021).

Job Fair merupakan bursa atau pameran dimana perekrut akan mencari calon pekerja yang prospektif (Rahayu, 2021). Kegiatan *job fair* akan mempertemukan pencari lowongan kerja dengan penyedia lowongan kerja pada suatu tempat dan waktu serta dapat dikatakan sebagai strategi untuk menekan jumlah pengangguran di Indonesia. Namun wabah *Covid-19* menjadi penyebab peniadaan kegiatan *job fair* yang digelar secara luring. Menindaklanjuti permasalahan pengangguran di Indonesia yang meningkat serta kondisi yang serba terbatas, Laboratorium Teknologi Media, *Game* dan *Mobile*, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya berkolaborasi dengan PT. Indogetjob International Solution untuk membangun aplikasi *mobile* portal *job fair* Sarjana Sakti yang bersifat aktif dan efektif. Aplikasi tersebut dilengkapi dengan asesmen *soft skills* sebagaimana HRD perusahaan melakukan proses rekrutmen yang menjadi kelebihan dari aplikasi Sarjana Sakti.

Untuk menghasilkan sebuah aplikasi yang baik, maka perlu dibuat perancangan *user experience* yang baik pula sebagai landasan dalam pengembangan aplikasi. Perancangan *user experience* dapat dilakukan dengan salah satu pendekatan, yaitu *Human-Centered Design*. Menurut ISO 9241-220 (2019), HCD merupakan pendekatan desain dan pengembangan sistem yang bertujuan untuk membuat sistem interaktif lebih bermanfaat dengan berfokus pada penggunaan sistem; menerapkan faktor manusia, ergonomis dan pengetahuan dan Teknik kegunaan. Metode HCD dapat digunakan karena memiliki strategi desain yang *iterative*, sehingga penerapan pada setiap tahapannya dapat dilakukan secara berulang untuk mendapatkan hasil yang diharapkan.

Pada tahap pengujian, menggunakan pengujian *usability* dan pengujian *user experience questionnaire* untuk mengukur tingkat kegunaan dan pengalaman pengguna dari desain yang telah dibuat sebelumnya. Hasil dari perancangan *user experience* aplikasi ini diharapkan dapat menjadi acuan serta pertimbangan dalam pengembangan aplikasi *mobile* portal *job fair* Sarjana Sakti.

Sebelum melakukan penelitian, perlu untuk melakukan pencarian informasi mengenai tahapan-tahapan yang diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan. Informasi tersebut dapat digali pada penelitian maupun literatur terdahulu. Penelitian pertama yang disusun oleh Fitra et al. pada tahun 2021 menghasilkan rancangan *user experience* aplikasi dengan hasil akhir *prototype* untuk memudahkan masyarakat dalam menggunakan layanan pemerintah. Pada penelitian yang berjudul “Perancangan *User Experience* Aplikasi Portal *Smart*

City Kota Malang dengan Metode Pendekatan *Human-Centered Design*” digunakan sebagai gambaran mengenai metode HCD dan *usability testing*.

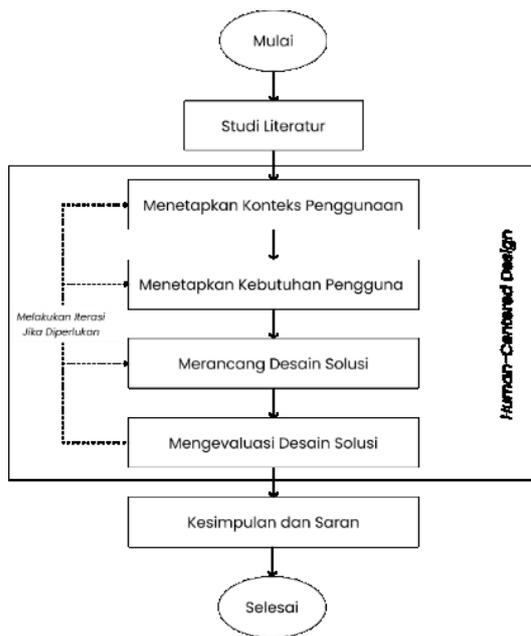
Penelitian kedua yang disusun oleh Aniesiyah et al. pada tahun 2018 dengan judul “Perancangan *User Experience* Aplikasi Pelaporan Keluhan Masyarakat Menggunakan Metode *Human-Centered Design*”, menghasilkan sebuah rancangan *user experience* pada aplikasi pelaporan keluhan masyarakat Kota Malang. Penelitian ini digunakan sebagai gambaran mengenai penggunaan metode HCD pada tahap perancangan serta *usability testing* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada tahap pengujian.

Penelitian ketiga dengan judul “Pendekatan *Human Centered Design* pada Perancangan *User Experience* Aplikasi Pemesanan Menu *Café*” yang disusun oleh Fajri Profesio Putra dan Agus Tedyana pada tahun 2021. Pada penelitian tersebut menghasilkan rancangan *user experience* aplikasi yang memudahkan pengunjung dalam pemesanan produk dari Jongrang *Café & Resto*. Penelitian ini digunakan sebagai gambaran penggunaan metode HCD dan *usability testing* serta UEQ dalam tahap pengujian.

Penelitian keempat dengan judul “Perancangan *User Experience* Aplikasi Pendaftaran Mahasiswa Baru Menggunakan Metode *Human-Centered Design*” menghasilkan rancangan *user experience* aplikasi yang memudahkan calon pendaftar dalam mendapatkan informasi mengenai pendaftaran mahasiswa baru. Penelitian yang disusun oleh Rahmi Rizkiana Putri, Anwar Sodik dan Adib Pakarbudi pada tahun 2020 menggunakan HCD dalam proses perancangan serta metode *usability testing* dan UEQ untuk tahap pengujian.

2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan HCD untuk mendapatkan solusi dari permasalahan yang ada. Dalam penelitian ini akan dilakukan beberapa tahapan yang dapat dilihat dalam Gambar 1. Penelitian diawali dengan proses studi literatur yang dilakukan dengan cara mencari informasi pada jurnal, literatur, skripsi, buku, tesis dan data yang berasal dari internet. Pada tahap menetapkan konteks penggunaan dilakukan untuk memahami karakteristik calon pengguna dari aplikasi yang akan dibangun. Selanjutnya, pada tahap menetapkan kebutuhan pengguna dilakukan untuk menentukan apa saja yang akan ada pada aplikasi *mobile* portal *job fair* Sarjana Sakti. Pada tahap merancang desain solusi dilakukan proses perancangan desain sesuai dengan konteks penggunaan dan kebutuhan pengguna yang telah didapatkan. Kemudian pada tahap mengevaluasi desain solusi dilakukan untuk menguji apakah desain solusi yang telah dibuat sesuai dengan apa yang diharapkan pengguna. Pada tahap ini terdapat pengujian *usability* dan pengujian *user experience*.



Gambar 1. Metode Pengembangan

3. PERANCANGAN SISTEM ANALISIS KEBUTUHAN

3.1. Analisis Kebutuhan

3.1.1. Gambaran Umum Sistem

Pada aplikasi Sarjana Sakti, sistem akan memberikan rekomendasi pekerjaan yang telah dicocokkan antara kualifikasi pekerjaan dengan kompetensi pencari kerja secara otomatis. Pencocokkan tersebut didasarkan pada kesesuaian minat yang sudah diisikan pengguna dan hasil asesmen *soft skills*.

3.1.2. Identifikasi Pengguna

Pada Tabel 1 telah didefinisikan pengguna dari aplikasi Sarjana Sakti beserta deskripsi pengguna.

Tabel 1. Identifikasi Pengguna

No	Pengguna	Deskripsi
1	Pencari kerja	Pencari kerja merupakan masyarakat yang telah lulus dari perguruan tinggi dengan tingkat pendidikan D3, D4 maupun S1 yang sedang mencari pekerjaan

3.1.3. Persona

Persona merupakan deskripsi fiktif, namun realistis mengenai pengguna dari sebuah produk (Harley, 2015). Persona dibuat untuk menggambarkan calon pengguna aplikasi Sarjana Sakti berdasarkan karakteristik serta hasil wawancara kepada 5 responden. Dalam persona mencakup

informasi penting mengenai pengguna yang meliputi *bio, frustration, wants & needs, goals*.

3.1.4. Empathy Maps

Empathy Maps dibuat untuk menggambarkan perilaku serta sikap dari pengguna yang dapat membantu untuk memahami kebutuhan pengguna aplikasi *mobile portal job fair Sarjana Sakti*. Berikut



merupakan *empathy maps* pengguna yang dapat dilihat dalam Gambar 2.

Gambar 2. Empathy Maps

3.1.5. Identifikasi Tujuan dan Tugas Pengguna

Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui tugas apa saja yang dilakukan pengguna untuk mencapai tujuan. Tugas dan tujuan pengguna terdapat dalam Gambar 3.



Gambar 3. Tujuan dan Tugas Pengguna

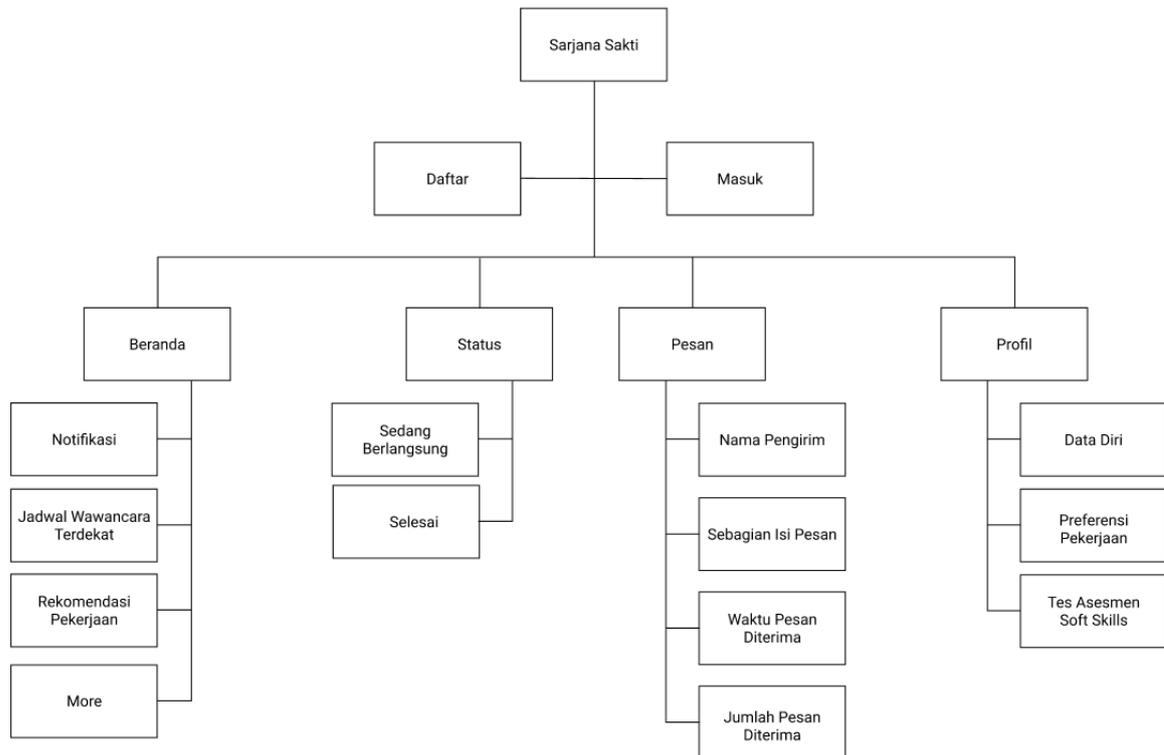
3.1.6. User Journey Maps Retrospective

User journey maps retrospective merupakan suatu tempat bagi desainer untuk memetakan pengguna saat melakukan sesuatu yang biasanya berdasarkan temuan penelitian. Dalam penelitian ini menggambarkan pengalaman pengguna dalam mencari pekerjaan pada kegiatan *job fair offline*.

3.2. Strategi Pengalaman Pengguna

3.2.1. Storyboard

Storyboard merupakan ilustrasi yang mengomunikasikan cerita melalui gambar yang ditampilkan dalam urutan panel yang secara kronologis memetakan peristiwa utama cerita (Krause, 2018). Storyboard pada penelitian ini meliputi proses seseorang yang telah lulus dari perguruan tinggi dan sedang mencari pekerjaan dengan menggunakan aplikasi Sarjana Sakti.



Gambar 4. Information Architecture

3.2.2. User Journey Maps Prospective

User journey maps prospective merupakan suatu tempat bagi desainer untuk memetakan perilaku atau interaksi pengguna dengan produk baru (Brignull, 2016). *User journey maps retrospective* dalam penelitian ini menggambarkan pengalaman pengguna serta interaksi pengguna dalam menggunakan aplikasi Sarjana Sakti.

3.2.3. Information Architecture

Information architecture merupakan ilmu pengorganisasian dan penataan konten situs web, aplikasi web dan seluler, dan perangkat lunak media sosial (Tubik, 2017). Dalam Gambar 4 dapat dilihat bahwa terdapat empat menu utama yaitu beranda, status, pesan dan profil.

3.2.4. User Flow

Menurut *Interaction Design Foundation*, *user flow* merupakan bagan sederhana yang menguraikan langkah-langkah yang harus diambil pengguna dengan produk atau layanan untuk mencapai tujuan. Pada penelitian ini dibuat user flow sesuai dengan tugas dan tujuan pengguna dalam aplikasi Sarjana Sakti.

3.2.5. Usability Heuristic Design

Pada penelitian ini menggunakan 8 dari 10 *Usability Heuristics* untuk *user interface design* dari Jakob Nielsen. Disebut *heuristic* karena prinsip

tersebut merupakan aturan praktis yang luas dan bukan pedoman *usability* khusus (Nielsen, 2000). Aspek *usability heuristic* yang diimplementasikan dalam aplikasi Sarjana Sakti dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Usability Heuristic Design

No	Heuristic Design
1	Visibility of system status
2	Match between system and the real world
3	User control and freedom
4	Consistency and standards
5	Error prevention
6	Recognition rather than recall
7	Help user recognize, diagnose, and recover from errors
8	Help and documentation

3.2.6. Special Function

3.2.6.1. Push-Notification

Push-notification merupakan pesan teks yang dikirim oleh aplikasi di ponsel pengguna (Bufe, 2021). Salah satu implementasi dalam aplikasi Sarjana Sakti adalah memberikan pemberitahuan kepada pengguna terkait pelaksanaan wawancara.

3.2.6.2. Personalization

Personalization merupakan prosedur yang memungkinkan desainer *user experience* untuk menyesuaikan perjalanan dan pengalaman pengguna yang sesuai dengan pilihan dan persyaratan pengguna (Mehul, 2021). Salah satu implementasi *personalization* dalam aplikasi Sarjana Sakti,

pengguna dapat mengisi atau mengubah informasi data diri.

3.3. Desain Solusi

3.3.1. Wireframe

Menurut *Interaction Design Foundation*, *wireframe* adalah sebuah panduan visual dasar di mana desainer mengusulkan elemen untuk layar dan halaman *web* serta menunjukkan bagaimana solusi eksperimental untuk target pengguna.

3.3.2. Screenflow

Screenflow yang terdapat pada rancangan aplikasi *mobile portal job fair Sarjana Sakti* dibuat berdasarkan alur *user flow* dan juga *wireframe* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

3.3.3. Desain Visual

Desain visual digunakan untuk memandu dalam pembuatan tampilan antarmuka pengguna yang konsisten. Pembuatan desain visual pada penelitian ini menggunakan referensi dari Google Material Design dan Apple's Human Interface Guideline. Beberapa desain visual yang terdapat pada penelitian ini meliputi *color pallete*, *logo*, *button*, *typography*, dan *bottom navigation bar*.

3.3.4. Mockup

Mockup merupakan cara visual yang bertujuan untuk merepresentasikan suatu produk (Mkrtyan, 2018). *Mockup* pada penelitian ini adalah pengimplementasian desain visual pada *wireframe* yang telah dibuat.

3.3.5. Prototype

Setelah membuat *mockup* dilanjutkan dengan pembuatan *prototype* sebagai lanjutan dari proses desain solusi. Tujuan dari pembuatan *prototype* adalah untuk memudahkan dalam menguji hipotesis dengan melihat pengguna saat menggunakan *prototype*.

3.3.6. Microinteraction and animation

Microinteraction merupakan bagian kecil dari fungsionalitas yang terdapat di sekitar kita. Terdapat 4 (empat) bagian dalam *microinteractions* yaitu *trigger*, *rules*, *feedback* dan *loops & modes* (Saffer, 2013). Pada Tabel 3 merupakan penjelasan dari salah satu penerapan *microinteraction* yang terdapat pada aplikasi Sarjana Sakti.

Tabel 3. Penerapan *microinteraction*

	<i>Trigger</i>	<i>Rules</i>	<i>Feedback</i>	<i>Loops & Modes</i>
<i>Interaction: OnTap</i> (pengguna)	Sistem akan menampilkan Halaman Menu <i>More</i> ketika pengguna menekan	akan Menu	Halaman Beranda akan berpindah menuju halaman Menu <i>More</i> selama	-
<i>Animation: Slide in</i>				

<i>Trigger</i>	<i>Rules</i>	<i>Feedback</i>	<i>Loops & Modes</i>
	More pada halaman Beranda	400ms kearah kanan	

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Skenario Pengujian

Sebelum melakukan pengujian terhadap desain solusi, perlu dibuat skenario pengujian yang akan diberikan kepada pengguna. Pada Tabel 4 merupakan tugas pengguna selama melakukan pengujian. Pengujian dilakukan kepada 10 partisipan dengan menggunakan bantuan *tools Maze*.

Tabel 4. Tugas Pengguna

No	Tugas Pengguna
1	Daftar
2	Keluar
3	Masuk
4	Melihat FAQ
5	Melengkapi data diri
6	Memilih preferensi pekerjaan
7	Mengerjakan tes asesmen <i>soft skills</i>
8	Menyelesaikan tes asesmen <i>soft skills</i>
9	Melihat detail hasil asesmen <i>soft skills</i>
10	Melihat semua rekomendasi pekerjaan
11	Melihat detail pekerjaan
12	Menerima rekomendasin pekerjaan
13	Membalas pesan rekruter
14	Melihat detail notifikasi
15	Mengikuti wawancara
16	Menerima tawaran pekerjaan

4.2. Hasil Pengujian *Usability*

4.2.1. Hasil Pengujian Aspek *Effectiveness*

Pengujian *Effectiveness* dilakukan untuk mengukur seberapa besar pengguna dapat menyelesaikan tugas yang diberikan. Hasil pengujian *effectiveness* berdasarkan indikator keberhasilan yang terdapat pada *tools Maze* dan dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil pengujian *effectiveness*

TP	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10
T1	D	D	D	I	D	F	D	D	D	D
T2	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
T3	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
T4	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
T5	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
T6	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
T7	D	D	I	F	D	D	D	D	D	D
T8	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
T9	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
T10	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
T11	D	D	I	D	D	D	D	D	D	D
T12	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
T13	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
T14	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
T15	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
T16	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D

Keterangan :

D = Direct, I = Indirect, F = Failed

TP = Tugas Pengguna, T = Tugas, P = Pengguna

$$\begin{aligned}
 \text{Success Rate} &= \frac{\text{Success} + (\text{Partial Success} \times 0.5)}{\text{Total Task}} \times 100\% \quad (1) \\
 &= \frac{155 + (3 \times 0.5)}{160} \times 100\% \\
 &= 97,8125\%
 \end{aligned}$$

4.2.2. Hasil Pengujian Aspek Efficiency

Pengujian *Efficiency* dilakukan untuk mengukur waktu yang diperlukan pengguna dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Hasil pengujian pada aspek *efficiency* berdasarkan waktu yang tercatat pada *website tools* pengujian *Maze* setiap menyelesaikan tugas. Catatan waktu yang diperoleh pengguna setiap menyelesaikan tugas dalam satuan *second* dan dihitung menggunakan rumus *Time Based Efficiency*. Hasil yang diperoleh adalah 0.079 *goals/second* yang dapat dilihat pada persamaan 2.

$$\begin{aligned}
 \text{Time Based Efficiency} &= \frac{\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N \frac{n_{ij}}{t_{ij}}}{NR} \quad (2) \\
 &= \frac{12.566}{160} \\
 &= 0.079 \text{ goals/second}
 \end{aligned}$$

4.2.3. Hasil Pengujian Aspek Satisfaction

Pengujian *usability* pada aspek *satisfaction* dilakukan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna selama menggunakan aplikasi Sarjana Sakti dan dilakukan dengan cara memberikan kuesioner melalui *google form* yang berisikan 10 pernyataan *System Usability Scale* (SUS) kepada 10 partisipan. Rata-rata nilai SUS yang didapatkan dari partisipan adalah 88.25 yang masuk dalam *grade A+*, kategori *acceptable* dan termasuk *adjective best imaginable*.

4.3. Hasil Pengujian User Experience

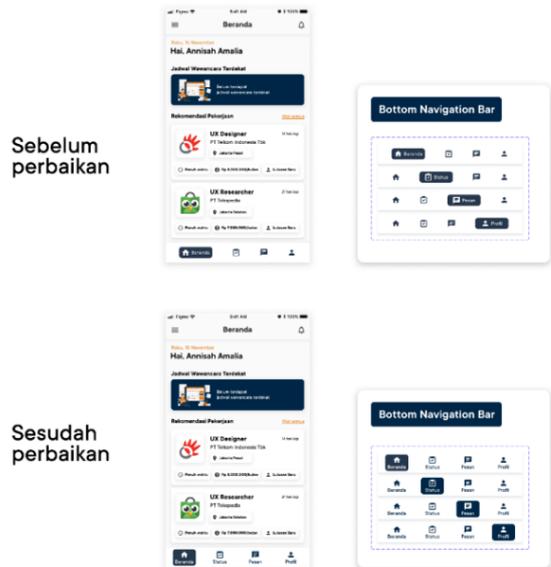
Pengujian *user experience* dilakukan dengan menggunakan kuesioner UEQ yang terdiri dari 6 aspek dan terbagi dalam 26 pernyataan. Berikut merupakan hasil pengujian *user experience* yang dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil pengujian *user experience*

No	Scale	Mean	Comparison to benchmark
1	Attractiveness	2.63	Excellent
2	Perspicuity	2.60	Excellent
3	Efficiency	2.75	Excellent
4	Dependability	2.43	Excellent
5	Stimulation	2.68	Excellent
6	Novelty	2.45	Excellent

4.4. Rekomendasi Perbaikan

Pada bagian akhir pengujian *usability* dan *user experience*, partisipan diberikan sarana untuk menyampaikan saran dan kesan selama menggunakan rancangan aplikasi Sarjana Sakti. Berdasarkan saran yang diberikan pengguna kemudian dibuat rekomendasi perbaikan untuk memperbaiki dan meningkatkan pengalaman pengguna. Berikut merupakan rekomendasi perbaikan pada *bottom navigation bar* yang dapat dilihat dalam Gambar 5. Perbaikan tersebut dilakukan karena beberapa partisipan kurang memahami letak menu status.



Gambar 5. Rekomendasi perbaikan

5. KESIMPULAN

Pada tahap analisis kebutuhan terdapat proses penggalan masalah yang menghasilkan gambaran umum sistem, identifikasi pengguna yang merupakan pencari kerja, wawancara kepada pihak *product owner*, mitra dan pengguna, serta analisis kompetitor. Pada tahap identifikasi karakteristik pengguna didapatkan karakteristik pengguna, *persona* pengguna dan juga *empathy maps* pengguna. Pada tahap analisis dan spesifikasi kebutuhan, didefinisikan identifikasi pengguna, *user journey maps retrospective*, daftar kebutuhan dan identifikasi lingkungan sistem.

Pada hasil rancangan *user experience* terdapat dua bagian yaitu strategi pengalaman pengguna dan desain solusi. Pada strategi pengalaman pengguna didapatkan hasil berupa *storyboard*, *user journey maps prospective*, *information architecture*, *user flow*, *usability heuristic design* dan *special function*. Kemudian pada desain solusi didapatkan hasil berupa pembuatan *wireframe*, *screenflow*, desain visual, *mockup*, *prototype* dan *microinteraction and animation*. Pada bagian desain visual terdapat *color palette*, *typography*, *illustrations*, *logo*, *button* dan *bottom navigation bar*. Desain visual tersebut dibuat

untuk dijadikan panduan dalam pembuatan *mockup*. Kemudian terdapat implementasi *microinteraction and animation* pada *prototype*, sehingga pada tahap pengujian, pengguna seolah-olah menggunakan aplikasi nyata.

Pada tahap evaluasi desain solusi dilakukan pengujian *usability* dan *user experience* kepada 10 partisipan, sesuai dengan skenario pengujian yang telah dibuat. Hasil pengujian *effectiveness* mendapatkan hasil 97,8125%, aspek *efficiency* mendapatkan hasil 0,079 goals/second dan pada aspek *satisfaction* mendapatkan hasil 88,25 yang masuk dalam *grade A+*, kategori *acceptable* dan termasuk *adjective best imaginable*. Hasil pengujian *user experience* pada skala *attractiveness* 2.63, skala *perspicuity* 2.60, skala *efficiency* 2.75, skala *dependability* 2.43, skala *stimulation* 2.68 dan skala *novelty* 2.45. Pada pengujian UEQ, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Sarjana Sakti mendapatkan *benchmark excellent* pada semua skala.

Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan pengujian *usability* dan *user experience* pada aplikasi Sarjana Sakti yang telah dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- ANIESIYAH, A. N., TOLLE, H. & AZ-ZAHRA, H. M. 2011. Perancangan User Experience Aplikasi Pelaporan Keluhan Masyarakat Menggunakan Metode Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, II(11), 5503-5511.
- BRIGNULL, H. 2016. How to Run an Empathy & User Journey Mapping Workshop. [Online] Tersedia melalui: <https://harrybr.medium.com/how-to-run-an-empathy-user-journey-mapping-workshop-813f3737067>
- BUFE, A. 2021. Push Notification UX: The Full Guide 2021 (Updated). [Online] Tersedia melalui: <https://uxcam.com/blog/push-notification-guide>
- Databoks, 2021. Jumlah Pengangguran Capai 8,75 Juta Orang per Februari 2021. [Online] Tersedia melalui: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/05/05/jumlah-pengangguran-capai-875-juta-orang-per-februari-2021>
- FITRA, L., TOLLE, H., & AZ-ZAHRA, H. M. (2021). Perancangan *User Experience* Aplikasi Portal *Smart City* Kota Malang dengan Metode Pendekatan *Human-Centered Design*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, V(2), 835-844.
- HARLEY, A., 2015. Personas Make Users Memorable for Product Team Members. Nielsen Norman Group
- INDRAINI, A., 2021. *Duh! Pandemi Bikin Anak Muda Banyak Jadi Pengangguran, Ini Buktinya*. [Online] Tersedia melalui: https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-5702450/duh-pandemi-bikin-anak-muda-banyak-jadi-pengangguran-ini-buktinya?_ga=2.241678539.835878680.1632018244-667247780.1604932994
- KRAUSE, R., 2018. Storyboards Help Visualize UX Ideas. [Online] Tersedia melalui: <https://www.nngroup.com/articles/storyboards-visualize-ideas/>
- MEHUL, R. 2021. Everything You Need to Know About the Personalization in UX Design. [Online] Tersedia melalui: <https://medium.com/muz.li/everything-you-need-to-know-about-the-personalization-in-ux-design-72497c0f61f>
- MKRTCHYAN, R., 2018. Wireframe, Mockup, Prototype: What is What? [Online] Tersedia melalui: <https://uxplanet.org/wireframe-mockup-prototype-what-is-what-8cf2966e5a8b>
- PUTRA, F. P., TEDYYANA, A. (2021). Pendekatan *Human Centered Design* pada Perancangan *User Experience* Aplikasi Pemesanan Menu Café. *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, X(2), 336-345.
- RAHAYU, M. I. 2021. Pergi ke Job Fair? Berikut 9 Tips agar Kamu Sukses melamar di Job Fair. [Online] Tersedia melalui: <https://glints.com/id/lowongan/tips-sukses-job-fair/#.YeLFq2hBzb1>
- ZULFIKAR, F., 2021. *10 Negara dengan Jumlah Penduduk Terbesar di Dunia, Indonesia Nomor Berapa?*. [Online] Tersedia melalui: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5703755/10-negara-dengan-jumlah-penduduk-terbesar-di-dunia-indonesia-nomor-berapa> [Diakses 18 September 2021]

Halaman ini sengaja dikosongkan