

## Penerapan Metode *Design Thinking* pada Pengembangan Aplikasi Pencarian Kerja “GETJOB”

Iva Roudhotul Rohmah<sup>1\*</sup>, Aprillia Dwi Dyah Saputri<sup>2</sup>, Hafidh Yupiza Ramadhani<sup>3</sup>, Zain Aryanta<sup>4</sup>, Karina Auliasari<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Teknik Informatika S1, Institut Teknologi Nasional Malang, Indonesia

<sup>1</sup>[ivarohmah20@gmail.com](mailto:ivarohmah20@gmail.com), <sup>2</sup>[saputriaprilliadwidyah@gmail.com](mailto:saputriaprilliadwidyah@gmail.com), <sup>3</sup>[hafidhramadhani@gmail.com](mailto:hafidhramadhani@gmail.com),

<sup>4</sup>[sowak.exerose@gmail.com](mailto:sowak.exerose@gmail.com), <sup>5</sup>[karina.auliasari@lecturer.itn.ac.id](mailto:karina.auliasari@lecturer.itn.ac.id)



### Histori Artikel:

Diajukan: 1 Desember 2023

Disetujui: 13 Desember 2023

Dipublikasi: 14 Desember 2023

### Kata Kunci:

Pencarian; Kerja; *Design Thinking*; SUS; GetJob

*Digital Transformation Technology (Digitech)* is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

### Abstrak

Pencarian pekerjaan di Indonesia telah bergeser dari media konvensional seperti koran dan selebaran ke *platform online*. Namun, penelitian sebelumnya menunjukkan kekurangan signifikan pada aplikasi pencarian kerja yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pencarian kerja baru dengan fitur *save job*, *relation*, dan *create job/post*. Fitur *save job* memungkinkan pengguna menyimpan pekerjaan menarik dan mengembangkan jaringan pekerjaan. Fitur *relation* membantu menciptakan hubungan yang lebih baik antara perusahaan dan pencari kerja. Sedangkan fitur *create job/post* memungkinkan perusahaan membuat postingan pekerjaan yang dapat dibagikan ke platform lainnya. Sebanyak 59 responden mengisi kuisioner dengan metode *System Usability Scale (SUS)* untuk menguji kelayakan prototipe aplikasi GetJob. Hasil menunjukkan nilai rata-rata sebesar 75,4 yang termasuk dalam kategori nilai B dengan percentile range ke-60. Pengembangan dan evaluasi lebih lanjut perlu dilakukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna, memperbaiki kelemahan, serta menambah fitur-fitur baru pada aplikasi GetJob. Dengan pengembangan yang tepat, aplikasi GetJob diharapkan dapat membantu pencari kerja di Indonesia untuk lebih mudah menemukan pekerjaan yang sesuai dengan kualifikasi dan keinginan mereka.

## PENDAHULUAN

Pencarian pekerjaan di Indonesia masih banyak dilakukan melalui media konvensional seperti koran dan selebaran. Namun, semakin berkembangnya teknologi dan akses internet, membuat penggunaan platform online semakin populer. Berbagai platform pencarian kerja seperti Indeed, JobsDB, dan JobStreet telah menjadi pilihan populer bagi pencari kerja di Indonesia untuk mencari peluang pekerjaan yang sesuai dengan kriteria mereka.

Dalam penelitian sebelumnya, aplikasi pencarian kerja yang diteliti memiliki kekurangan signifikan yang dapat membuat pengalaman pencarian kerja menjadi kurang efisien dan efektif. Sebagai contoh, pada penelitian oleh Sinarring (Sinarring, 2023), ditemukan bahwa aplikasi tersebut tidak memiliki fitur yang menghubungkan perusahaan dan calon pelamar kerja, tidak memungkinkan pekerjaan dibagikan ke platform lain atau menyimpan pekerjaan yang menarik, serta tidak ada fitur untuk membuat pekerjaan. Begitu pula pada penelitian oleh Angela (Angela et al, 2018), aplikasi yang dikembangkan memiliki kekurangan tidak dapat melakukan upload cv, sehingga hanya dapat digunakan untuk menyimpan data lowongan kerja. Sementara itu, pada penelitian oleh Perdana (Perdana et al, 2019), desain web yang dirancang hanya dapat digunakan untuk melamar pekerjaan dengan menghubungkan perusahaan dan pekerja, dan tidak disebutkan bahwa website ini dapat digunakan untuk mencari informasi lowongan pekerjaan atau pun berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu, perlu untuk memperhatikan aspek-aspek yang terkait dengan kegunaan dan keefektifan aplikasi pencarian kerja dalam mengatasi masalah-masalah yang ada.

Dalam penelitian ini, metode *Design Thinking* dimodifikasi dengan menambahkan tahap *Initiate* sebelum *Empathize*, yang digunakan untuk memulai proses dengan lebih terstruktur. Metode *System Usability Scale (SUS)* juga digunakan pada tahap *Test* untuk memastikan solusi yang dihasilkan dapat digunakan dengan baik oleh pengguna. Pendekatan metode *Design Thinking* membantu peneliti memahami kebutuhan dan masalah pengguna, dan menciptakan solusi yang efektif dan relevan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan kepuasan pelanggan. Dalam mengembangkan produk atau layanan, pendekatan ini memastikan bahwa pengguna menjadi fokus utama dan solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan mereka.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pencarian kerja dengan fitur baru,

yaitu save job, relation, dan create job/post, yang belum ada di penelitian sebelumnya. Fitur save job memungkinkan pengguna menyimpan pekerjaan menarik dan mengembangkan jaringan pekerjaan yang lebih baik. Fitur relation membantu menciptakan hubungan yang lebih baik antara perusahaan dan pencari kerja. Sedangkan fitur create job/post memungkinkan perusahaan membuat postingan pekerjaan yang dapat dibagikan ke platform lainnya untuk menemukan calon pelamar kerja yang tepat. Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan aplikasi pencarian kerja yang lebih efektif dan efisien di Indonesia.

## STUDI LITERATUR

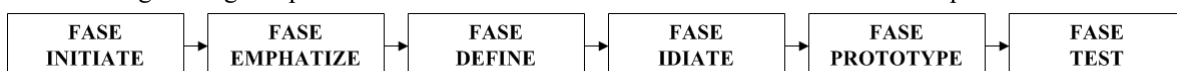
*Design Thinking* adalah proses berulang yang mencoba memahami pengguna, menantang kepercayaan, dan mendefinisikan kembali masalah untuk menemukan strategi dan solusi alternatif. Pada saat yang sama, ini menawarkan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah. Ini bukan hanya kumpulan teknik langsung tetapi juga cara berpikir dan bekerja. *Design Thinking* melibatkan eksperimen yang sedang berlangsung: membuat sketsa, membuat prototype, menguji, dan mencoba berbagai konsep dan ide; reframing masalah dengan cara yang berpusat pada manusia; dan mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan prototype dan pengujian. *Design Thinking* merupakan metode dengan beberapa tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Razi et al., 2018).

Tahap *empathize* melibatkan pengumpulan data dan pemahaman masalah dari perspektif pengguna. Mendapatkan pemahaman empati tentang masalah yang dicoba diselesaikan adalah tahap pertama dari proses *Design Thinking*. Ini melibatkan ahli konsultasi untuk mencari tahu lebih banyak tentang bidang yang menjadi perhatian melalui pengamatan, keterlibatan, dan empati dengan orang lain untuk memahami pengalaman dan dorongan mereka. Ini membantu ahli konsultasi mendapatkan pemahaman pribadi yang lebih baik tentang masalah yang relevan. Dalam proses desain yang berpusat pada manusia seperti *Design Thinking*, empati sangat penting. Ini memungkinkan pemikir desain untuk melihat pengguna dan mengesampingkan pandangan mereka sendiri tentang dunia. Tahap *define* melibatkan merumuskan permasalahan pengguna dan menentukan fokus solusi. Kita mendapatkan informasi yang telah kita buat dan kumpulkan selama tahap *Empathize* selama tahap *Define*. Di sini, kami akan memeriksa pengamatan dan mensistesisnya untuk menemukan masalah utama. Kami harus berusaha menemukan masalah dengan cara yang berpusat pada manusia. Tahap *ideate* melibatkan proses diskusi ide untuk mengatasi masalah pengguna. Desainer siap untuk mulai mengembangkan ide pada tahap ketiga dari proses pemikiran desain. Kita telah memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang kebutuhan pengguna di tahap *Empathize*, mempelajari dan mensistesis pengamatan Anda di tahap *Define*, dan berakhir dengan memberikan pernyataan masalah yang berpusat pada manusia. Dengan latar belakang yang kuat, kita dan anggota tim dapat mulai "berpikir di luar kotak" untuk menemukan solusi baru dan cara alternatif untuk memahami masalah (Razi et al., 2018).

Tahap *prototype* melibatkan pembuatan prototipe untuk menguji solusi yang dihasilkan. Tim desain akan membuat beberapa versi murah dan diperkecil dari produk atau fitur khusus untuk menyelesaikan masalah. Prototype dapat dibagikan dan diuji di luar tim desain, di departemen lain, atau di tim itu sendiri. Tujuan dari fase eksperimental ini adalah untuk menemukan solusi terbaik untuk setiap masalah yang ditemukan selama tiga tahap pertama. Prototype menguji dan menerima solusi, kemudian diperbaiki dan diperiksa ulang, dan ditolak sesuai dengan pengalaman pengguna. Tahap *test* melibatkan pengujian prototipe dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik dan memverifikasi solusi yang dihasilkan. Selama tahap prototyping, desainer menguji produk lengkap dengan menggunakan solusi terbaik yang ditemukan. Ini adalah tahap akhir dari konsepsi desain, tetapi dalam proses berulang, hasil tes sering digunakan untuk mendefinisikan kembali satu atau lebih masalah dan mengumpulkan informasi tentang pemahaman pengguna, kondisi penggunaan, bagaimana orang berpikir, berperilaku, dan merasakan, dan berinteraksi. Selama tahap ini, perbaikan dan penyempurnaan dilakukan untuk menghindari solusi masalah dan memperoleh pemahaman sedalam mungkin tentang produk dan penggunaan. (Razi et al., 2018).

## METODE

Dalam pengembangan aplikasi *GetJob* pada penelitian ini menggunakan beberapa tahapan pada metode *Design Thinking* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1, sebelum melakukan tahapan tersebut dilakukan fase *initiate*. Masing-masing tahapan dan fase *initiate* dibahas lebih detail dalam bentuk sub bab pada bab metode ini.



Gambar 1. Tahapan dalam metode *design thinking*

### Fase *Initiate*

Pada fase *Initiate*, peneliti melakukan pencarian dan identifikasi terhadap masalah yang terjadi di sekitar lingkungan. Proses ini dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi masalah dan menentukan fokus solusi

dengan lebih terstruktur. Dalam penelitian ini, peneliti membuat dua *Proto Persona* yang menggambarkan karakter fiksi yang mewakili sekelompok pengguna yang memiliki tujuan, kriteria, dan anatomi tertentu. *Proto Persona* tersebut berisi data demografis, kriteria, tujuan, dan masalah yang dirasakan oleh karakter persona.



Gambar 2. *Proto persona*

Gambar 2 menunjukkan dua *proto persona*, *proto persona* yang pertama merupakan seorang mahasiswa 22 tahun yang kesulitan mencari informasi tentang dunia kerja. Dia ingin tahu keterampilan apa yang harus dimilikinya untuk bekerja setelah lulus. Sering merasa minder dan kesulitan menjalin relasi dengan orang lain, dia membutuhkan bantuan dalam mencari pekerjaan. *Proto persona* ini mewakili kelompok pencari kerja yang sering kesulitan memasuki dunia kerja. Sebuah aplikasi pencarian kerja yang dirancang dengan baik dapat membantu memecahkan masalah ini. *Proto persona* kedua adalah seorang *fresh graduate* yang sedang mencari lowongan pekerjaan. *Proto persona* ini memerlukan informasi tentang lowongan yang tersedia, namun terkendala dengan keterbatasan relasi yang dimilikinya sehingga sulit dalam mencari informasi tersebut.

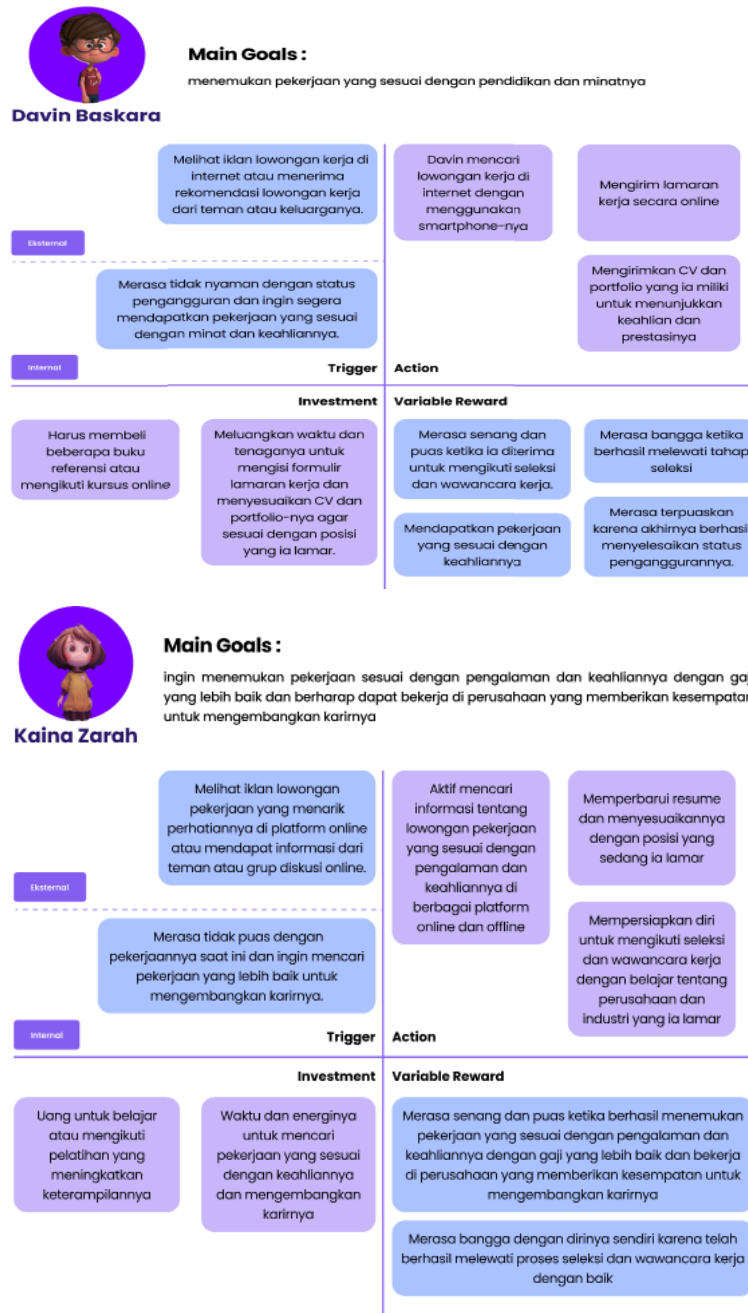
### Fase *Empathize*

Pada fase ini, peneliti mengembangkan kerangka kerja *Hook Model* untuk memahami dan membentuk perilaku pengguna terhadap produk atau layanan, yang terdiri dari *trigger*, *action*, *variable reward*, dan *investment*. Kerangka kerja ini membantu peneliti memahami siklus penggunaan produk atau layanan secara berulang. *Trigger* mendorong tindakan, *action* dilakukan untuk mencapai tujuan, *variable reward* diberikan setelah tindakan, dan *investment* mendorong pengguna untuk menggunakan kembali di masa depan.

Gambar 3 menunjukkan *hook model* dari kedua *proto persona*, *proto persona* yang pertama yang ingin mengetahui keterampilan yang dibutuhkan untuk bekerja setelah lulus dan merasa minder karena temannya bekerja sebagai *freelancer*. Aksinya adalah mengomentari di media sosial dan mempersiapkan portofolio untuk CV. Investasi yang dapat dilakukan mencakup mempelajari keterampilan baru melalui kelas *online* atau buku, serta berpartisipasi dalam proyek atau kegiatan terkait bidang pekerjaannya untuk mencapai pengetahuan tambahan, relasi baru, dan investasi dalam keterampilan dan pengalaman. *Hook model* dari *proto persona* kedua yaitu seorang *fresh graduate* mencari pekerjaan dengan bertanya pada temannya. Investasinya meliputi mengikuti acara *networking*, kursus tambahan, memperbarui resume dan profil media sosial, serta melakukan riset pasar untuk mengetahui lowongan pekerjaan. Hal ini akan membantu *fresh graduate* mendapatkan pekerjaan, memperluas jaringan profesional, dan membangun koneksi dan pengalaman untuk karir di masa depan. Setelah mengembangkan dua *Hook Model* berdasarkan persona, kemudian menggabungkan masalah yang serupa dari kedua persona tersebut. Dari penggabungan tersebut, peneliti berhasil memvalidasi sejumlah masalah yang dihadapi oleh pengguna, yang disebut *Validated User Problems*. Tabel yang berisi masalah yang telah tervalidasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 1, tabel yang berisi daftar masalah pengguna yang telah divalidasi. Tabel 1. tersebut dibagi menjadi dua kolom, satu untuk masing-masing masalah, dan satu lagi untuk kevalidan masing-masing persona. Kolom pertama berisi daftar masalah pengguna yang telah diidentifikasi melalui proses analisis dan perancangan sistem. Masalah-masalah tersebut dapat berasal dari berbagai sumber, seperti wawancara dengan pengguna, survei, atau observasi. Kolom kedua berisi tanda centang untuk menunjukkan apakah suatu masalah valid untuk masing-masing persona. Tanda centang menunjukkan bahwa masalah tersebut dialami oleh persona tersebut. Kedua persona yang diidentifikasi dalam studi kasus tersebut mengalami beberapa masalah yang sama, yaitu kurang pengalaman kerja, portofolio sangat sedikit atau bahkan tidak ada, gaji terlalu kecil. Namun, kedua persona tersebut juga memiliki masalah yang berbeda, yaitu untuk persona 1 kurang sesuai dengan kebutuhan perusahaan, kurang percaya diri terhadap kemampuannya, terlalu memilih jenis pekerjaan, kurangnya usaha atau kerja keras dalam mencari pekerjaan. Untuk persona 2 daya saing tinggi akibat lapangan kerja terbatas, perusahaan masih menerapkan sistem referensi dari karyawan lama untuk perekrutan karyawan baru.

Untuk mengatasi masalah perusahaan masih menerapkan sistem referensi dari karyawan lama untuk perekrutan karyawan baru, sistem dapat menyediakan modul untuk membantu pengguna membangun jaringan dengan orang-orang di industri mereka. Setelah memvalidasi masalah pengguna dan mengidentifikasi persona, langkah selanjutnya adalah membuat *User Journey Map*. *User Journey Map* adalah peta perjalanan pengguna dalam menggunakan produk, mencakup alur, perilaku, aktivitas, dan interaksi pengguna dalam mencapai tujuan mereka.

Untuk mencari dan mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan kemampuan dan passion, pengguna harus melalui beberapa tahapan yang dapat dilihat dalam Gambar 4. *User Journey Map*. Tahapan pertama adalah mencari lowongan kerja yang sesuai dengan kemampuan dan *passion* yang dimiliki. Pengguna dapat membuka *website* atau aplikasi lowongan kerja atau mengunjungi langsung tempat kerja yang diinginkan. Setelah itu, pengguna perlu menghabiskan waktu untuk mencari lowongan pekerjaan yang sesuai. Setelah menemukan lowongan yang diinginkan, pengguna perlu memenuhi persyaratan dan melamar pekerjaan tersebut. Kemudian, pengguna akan mengikuti tahapan seleksi yang diberikan perusahaan, seperti tes tulis, wawancara, atau tes keterampilan. Tahap terakhir adalah mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan kemampuan dan *passion* yang dimiliki.



Gambar 3. Hook Model untuk proto persona

Tabel 1. Validated User Problem

Masalah	Persona 1	Persona 2
Kurang sesuai dengan kebutuhan perusahaan		✓
Kurang percaya diri terhadap kemampuannya	✓	
Kurang pandai bergaul untuk menjalin relasi	✓	✓
Terlalu memilih jenis pekerjaan		✓
Kurang pengalaman kerja		✓
Portfolio sangat sedikit atau bahkan tidak ada	✓	
Gaji terlalu kecil		✓
Kurangnya usaha atau kerja keras dalam mencari pekerjaan	✓	
Daya saing tinggi akibat lapangan kerja terbatas		✓
Perusahaan masih menerapkan sistem referensi dari karyawan lama untuk perekrutan karyawan baru.		✓

Main Goals :

Mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan minat dan kualifikasi



Gambar 4. User Journey Map

Fase Define

Dalam proses penelitian produk, peneliti menggunakan metode “Table Measurement” dengan mencatat tantangan menggunakan metode HMW (How Might We) dan UX attribute, signal, dan metrics sebagai indikator keberhasilan desain. Dengan cara ini, peneliti dapat mengorganisir tantangan yang ada, mengevaluasi hasil, dan mengembangkan produk yang lebih baik. Tabel Measurement di Tabel 2 membantu peneliti memperoleh pandangan holistik dalam menentukan area fokus dan memastikan keberhasilan desain pada akhirnya.

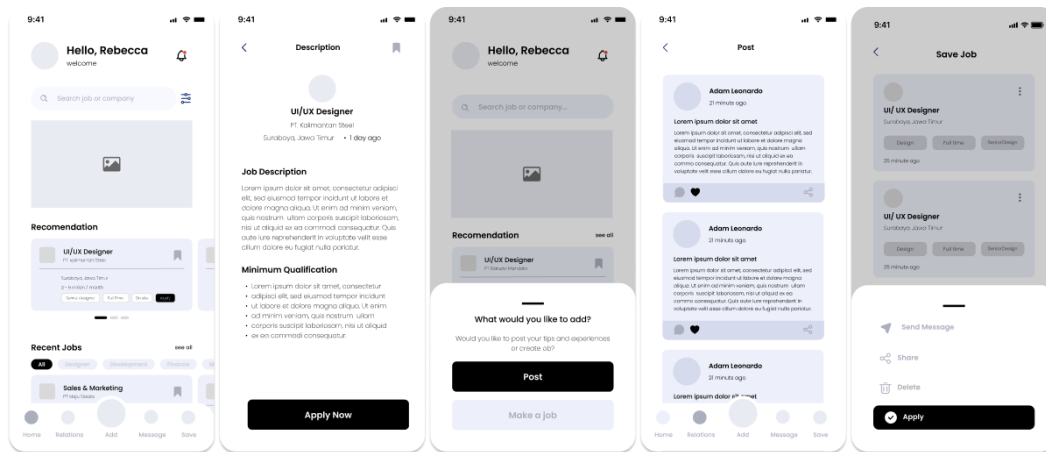
Tabel 2. Table Measurement

Focus	UX Attribute	Tantangan	Signal	Metric to Measure
1	Usability, Usefulness	Membantu pencarian lowongan kerja pengguna	Pengguna sukses melamar pekerjaan.	Jumlah lamaran pekerjaan yang sukses
2	Usability, Usefulness, Effective	Membantu akses pekerjaan lebih mudah dan luas	Pengguna sukses menggunakan fitur pencarian pekerjaan	Jumlah pencarian relevan dan berhasil ditemukan
3	Usability, Usefulness, Discoverable	Membantu pengguna untuk memahami fitur-fitur yang ada	Pengguna berhasil mengoperasikan aplikasi dengan lancar	Jumlah feedback dari pengguna
4	Usability,	Membantu cari info	Pengguna sukses	Jumlah kepuasan

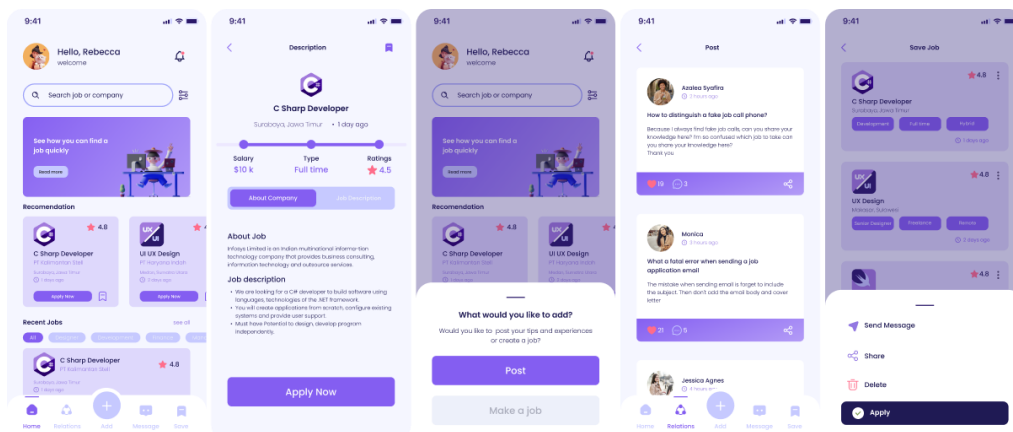
	Statisfaction, Credibility	kerja dan ulasan, termasuk keberhasilan	menggunakan fitur pencarian, filter, dan notifikasi dengan akurat	pengguna
		Membantu pengguna cepat mendapatkan pekerjaan		Jumlah pengguna yang diterima bekerja dalam periode tertentu

**Fase Ideate**

*Wireframe* adalah konsep dasar desain antarmuka pengguna yang mencakup kerangka dasar, tata letak, dan elemen pendukung secara sederhana. Hal ini dilakukan untuk merencanakan tata letak dan arus navigasi sebelum membuat desain yang lebih terperinci. Ini adalah fase awal dalam proses desain antarmuka pengguna. Gambar 5 menunjukkan desain *low-fidelity* untuk beberapa halaman aplikasi Getjob, termasuk halaman utama, deskripsi pekerjaan, pembuatan pekerjaan atau postingan, relasi, serta menyimpan dan membagikan pekerjaan. Tahap selanjutnya adalah mengembangkan *hi-fidelity design* menggunakan aplikasi desain sebelum dilakukan pengembangan iteratif untuk meningkatkan antarmuka pengguna. Gambar 6 menampilkan tampilan *high-fidelity* dari desain *low-fidelity* pada Gambar 5. Desain ini lebih detail dan memiliki lebih banyak elemen visual yang menampilkan antarmuka pengguna yang lebih realistis. Tahap ini biasanya dilakukan setelah desain *wireframe* selesai, dan digunakan untuk memperjelas dan menyempurnakan desain sebelum aplikasi dikembangkan secara keseluruhan.



**Gambar 5. Contoh Low-Fidelity design Getjob**



**Gambar 6. Contoh High-Fidelity design Getjob**

**Fase Prototype**

Fase *prototype* adalah tahap desain antarmuka pengguna yang berfungsi untuk membuat model atau simulasi interaktif dari desain yang telah dibuat, dengan tujuan menguji fungsionalitas dan kesesuaian desain dengan kebutuhan pengguna sebelum memasukkannya ke tahap pengembangan. Prototipe dapat berupa tampilan

statistik dari aplikasi desain atau prototipe interaktif yang menggunakan alat khusus untuk menguji interaksi pengguna dengan antarmuka.



Gambar 7. Hasil user flow dengan animasi pada prototipe aplikasi Getjob

Gambar 7 menampilkan tampilan *high-fidelity prototype* aplikasi Getjob. Halaman yang ditampilkan antara lain halaman utama, deskripsi pekerjaan, membuat pekerjaan atau postingan, relasi, serta menyimpan dan membagikan pekerjaan. Tampilan *high-fidelity* membuat *prototype* terlihat lebih nyata dan mudah dipahami. Pengguna dapat melihat gambaran umum tentang bagaimana aplikasi bekerja. Tampilan ini membantu pengembang dalam mengevaluasi desain dan mengambil keputusan lebih baik.

**Fase Test**

Penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dan *Google Form* untuk menguji kegunaan prototipe aplikasi. Responden diminta memberikan pendapat subjektif mereka melalui 10 pertanyaan standar dengan skala *Likert* lima poin yang dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Pertanyaan dalam metode *System Usability Scale* (SUS)

No	Butir Pertanyaan
1	Saya pikir bahwa saya ingin lebih sering menggunakan aplikasi ini
2	Saya menemukan bahwa aplikasi ini tidak harus dibuat serumit ini
3	Saya pikir aplikasi mudah untuk digunakan
4	Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini
5	Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik
6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini
7	Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat
8	Saya menemukan aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan
9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan aplikasi

Pada tanggal 12 Desember 2022, penulis membuat kuesioner dan menyebarkannya melalui grup dan status *WhatsApp*. Pada tanggal 19 Desember 2022, diperoleh sebanyak 59 responden. Data dari kuesioner yang diperoleh kemudian dihitung menggunakan skor perhitungan SUS dengan langkah-langkah tertentu. Setiap pertanyaan bernomor ganjil akan dikurangi 1 dari skor pengguna, sementara pertanyaan bernomor genap akan dikurangi dari nilai 5. Skor SUS kemudian dihitung dari penjumlahan skor setiap pertanyaan yang dikalikan dengan 2,5. Hasil akhir dari perhitungan ini dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil akhir perhitungan skor SUS

Responden	Skor	Responden	Skor	Responden	Skor
Responden 1	90	Responden 21	97,5	Responden 41	80
Responden 2	50	Responden 22	57,5	Responden 42	95
Responden 3	90	Responden 23	77,5	Responden 43	95

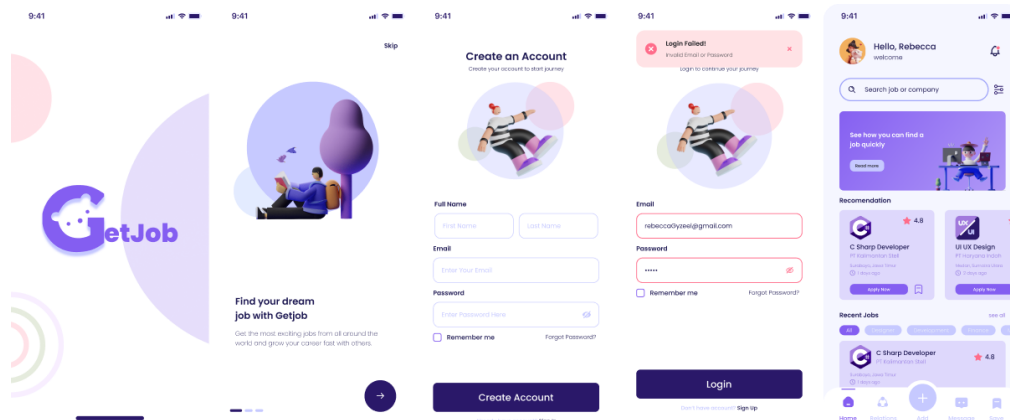
Responden 4	70	Responden 24	55	Responden 44	82,5
Responden 5	90	Responden 25	67,5	Responden 45	80
Responden 6	97,5	Responden 26	85	Responden 46	100
Responden 7	90	Responden 27	80	Responden 47	50
Responden 8	50	Responden 28	67,5	Responden 48	75
Responden 9	72,5	Responden 29	82,5	Responden 49	75
Responden 10	85	Responden 30	95	Responden 50	100
Responden 11	50	Responden 31	80	Responden 51	47,5
Responden 12	72,5	Responden 32	52,5	Responden 52	97,5
Responden 13	50	Responden 33	50	Responden 53	75
Responden 14	85	Responden 34	100	Responden 54	100
Responden 15	100	Responden 35	87,5	Responden 55	100
Responden 16	60	Responden 36	35	Responden 56	60
Responden 17	62,5	Responden 37	85	Responden 57	65
Responden 18	75	Responden 38	75	Responden 58	70
Responden 19	60	Responden 39	67,5	Responden 59	80
Responden 20	62,5	Responden 40	62,5		
Total					4450

Untuk menghitung skor rata-rata SUS, perlu dilakukan penjumlahan semua skor yang diperoleh dari responden dan dibagi dengan jumlah responden. Rumus yang digunakan adalah  $\bar{x} = (\sum x)/n$ , dengan keterangan  $\bar{x}$  sebagai skor rata-rata,  $\sum x$  sebagai jumlah skor SUS, dan  $n$  sebagai jumlah responden. Berdasarkan perhitungan tersebut, didapatkan nilai rata-rata skor SUS sebesar 75,4 dari total 59 responden yang mengisi kuesioner

### HASIL PEMBAHASAN

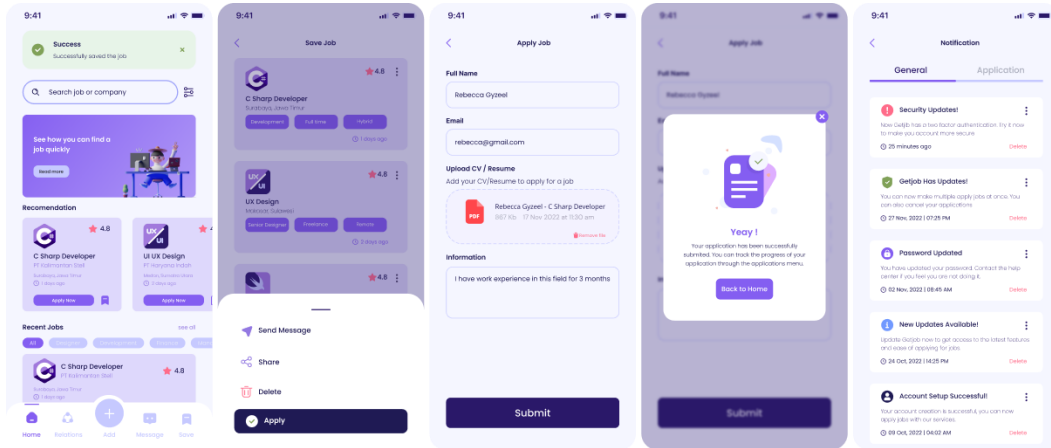
#### Prototipe Aplikasi Getjob

Penelitian ini menghasilkan prototipe aplikasi pencarian kerja yang menggunakan metode *design thinking*. Aplikasi ini memiliki fitur halaman utama, deskripsi pekerjaan, pembuatan pekerjaan atau postingan, relasi, serta menyimpan dan membagikan pekerjaan. Pendekatan *design thinking* digunakan untuk memperoleh pemahaman tentang kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh pencari kerja, dan menghasilkan solusi inovatif dan efektif. Harapannya, aplikasi ini memberikan pengalaman pencarian kerja yang lebih efisien dan efektif bagi pengguna, sehingga pengalaman pengguna menjadi lebih baik dan memuaskan. Gambar 8 menampilkan *user flow* dari proses login aplikasi Getjob, dimulai dari *splash screen*, *onboarding*, *create account*, login akun, hingga masuk ke halaman *home* pada prototipe aplikasi pencarian kerja Getjob. Gambar 9 menampilkan proses *user flow* dari fitur simpan dan melamar pekerjaan serta notifikasi di Getjob. Pengguna dapat menyimpan lowongan pekerjaan yang menarik dan melamar saat mereka siap. Ketika ada pembaruan status pada lamaran, pengguna akan menerima notifikasi. Dengan fitur simpan dan melamar pekerjaan serta notifikasi ini, diharapkan pengguna dapat mencari pekerjaan dengan lebih efisien dan nyaman. Gambar 10 pada prototipe Getjob menunjukkan *user flow* dari fitur *create job or post*. Setelah melakukan posting pekerjaan, pengguna dapat melihat hasil postingan di fitur *relation*, sehingga postingan dapat dilihat oleh banyak orang. Selain itu, pengguna dapat menambah relasi dengan cara *share* postingan atau berkomunikasi menggunakan fitur *message*.

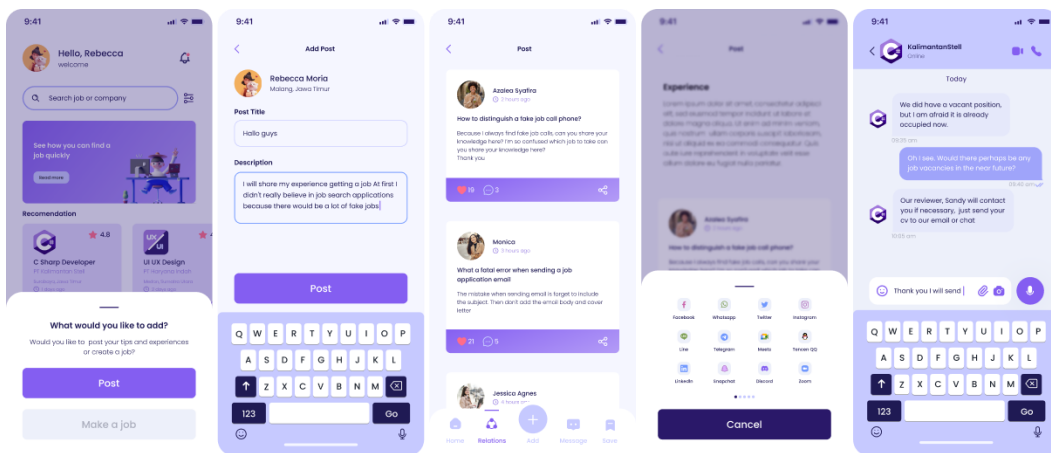


Gambar 8. *User flow login* pada prototipe Getjob





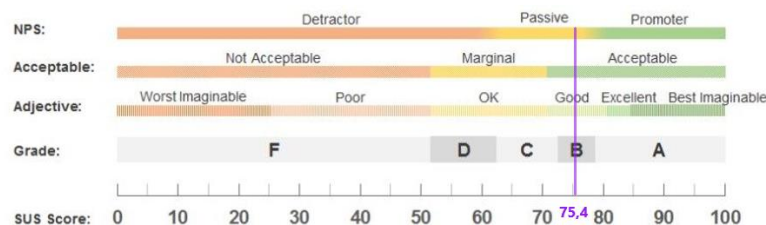
Gambar 9. User flow simpan dan melamar pekerjaan serta notifikasi pada prototipe Getjob



Gambar 10. User flow posting pekerjaan, tambah relasi, dan share atau pesan pada Getjob

### Pengujian System Usability Scale (SUS)

Dalam penelitian mengenai aplikasi Getjob, skor *System Usability Scale* (SUS) digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan aplikasi tersebut. Hasil pengukuran dapat diinterpretasi menggunakan beberapa cara, termasuk peringkat persentil, skala *grade*, kategori kata sifat, dan kategori “dapat diterima” atau “tidak dapat diterima”. Gambar 11 menunjukkan skor rata-rata SUS sebesar 75,4 untuk aplikasi Getjob, yang menunjukkan nilai kegunaan di atas rata-rata. Berdasarkan skala peringkat persentil, aplikasi Getjob berada di peringkat persentil ke-60 dengan kategori “Acceptable”. Dalam arti lain, penggunaan aplikasi Getjob oleh responden cenderung diterima dan mereka merasa nyaman dalam menggunakannya. Dalam skala *Grade*, aplikasi memperoleh *Grade B*, yang menunjukkan kinerja di atas rata-rata. Ini mengindikasikan bahwa aplikasi Getjob dapat memberikan kinerja yang baik dalam penggunaannya.



Gambar 11. Skala skor SUS untuk mengetahui keterimaan prototipe (Kesuma, 2020)

Selain itu, dengan menggunakan kategori kata sifat, skor SUS 75,4 dapat dikategorikan sebagai “Baik”. Ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Getjob oleh responden dianggap baik atau memuaskan. Namun, ada 2 responden yang memberikan skor di bawah 50, yang berarti mereka menganggap penggunaan aplikasi Getjob

tidak dapat diterima secara marginal. Oleh karena itu, hal ini perlu menjadi perhatian untuk peningkatan aplikasi di masa depan. Cara interpretasi terakhir skor SUS adalah dengan kategori “dapat diterima” atau “tidak dapat diterima”. Syarat-syarat ini ditetapkan ketika skor SUS jauh di atas rata-rata atau jauh di bawah rata-rata. Jika skor SUS berada di kisaran antara 50-70, maka dapat dikategorikan sebagai “dapat diterima secara marginal”. Dalam penelitian ini, skor 75,4 dapat dikategorikan sebagai “dapat diterima”, karena berada di atas rata-rata skor SUS. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Getjob pada penelitian ini secara umum diterima secara marginal dengan skor rata-rata 75,4. Namun, ada beberapa responden yang memiliki pandangan negatif terhadap aplikasi, dan hal ini perlu diperhatikan dalam pengembangan aplikasi di masa depan. Secara keseluruhan, skor SUS dapat memberikan informasi penting mengenai kegunaan aplikasi dari perspektif pengguna, dan dapat digunakan untuk memperbaiki aplikasi agar lebih sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

### KESIMPULAN

Aplikasi Getjob dikembangkan dengan tujuan membantu orang yang sedang mencari pekerjaan. Untuk menguji kelayakan prototipe aplikasi Getjob, dilakukan pengujian menggunakan kuisioner dengan metode *System Usability Scale* (SUS) yang diisi oleh 59 responden. Metode SUS digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap aplikasi atau sistem. Hasil penghitungan kelayakan prototipe aplikasi Getjob menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan bahwa nilai rata-rata responden sebesar 75,4. Dalam skala SUS, nilai tersebut termasuk dalam kategori nilai B dengan percentile range ke-60. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna menilai prototipe aplikasi Getjob sebagai aplikasi yang “baik” dan dapat diterima. Meskipun demikian, respons pengguna cenderung pasif dalam segi NPS, sehingga perlu dilakukan evaluasi lebih lanjut untuk memperbaiki kelemahan aplikasi dan meningkatkan pengalaman pengguna. Dalam rangka meningkatkan kepuasan pengguna, perlu dilakukan evaluasi dan pengembangan lebih lanjut terhadap aplikasi Getjob. Hal ini penting agar kelemahan dalam aplikasi dapat diperbaiki dan pengalaman pengguna semakin baik. Selain itu, pengembangan fitur-fitur baru juga perlu dipertimbangkan agar aplikasi Getjob dapat memberikan nilai tambah bagi pengguna dan membedakan diri dari aplikasi sejenis. Dengan melakukan pengembangan yang tepat, diharapkan aplikasi Getjob dapat membantu orang yang membutuhkan pekerjaan untuk lebih mudah menemukan pekerjaan yang sesuai dengan kualifikasi dan keinginan mereka.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi (Ditjen Dikti/ristek) melalui Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan (Belmawa) yang telah memberikan hibah PKM-AI tahun 2023 kepada tim kami sehingga kami bisa melaksanakan penelitian dan mempublikasikan artikel ilmiah kami pada Jurnal DIGITECH dengan baik. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Karina Auliasari selaku dosen pembimbing, Program Studi Teknik Informatika S1, Fakultas Teknologi Industri dan pihak Rektorium Institut Teknologi Nasional Malang, serta rekan-rekan mahasiswa yang telah membantu dan mendukung penelitian kami hingga publikasi artikel ilmiah kami. Kami merasa sangat bersyukur telah diberikan kesempatan untuk melakukan penelitian ini dan berharap artikel ilmiah yang kami publikasikan dapat memberikan kontribusi penelitian di bidang *human computer interaction* maupun *UI/UX design*.

### REFERENSI

- Angela dan Honni. 2018. Prototype Android Mobile Application YourDreamJS for Job Seekers. *Journal of Business and Audit Information System*. 1:19-29.
- Herfandi., Yuliadi., dan Zaen, M. 2022. Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI dan UX. *Building of Informatics Technology and Science*. 4:337-344.
- Isroatin, S. 2020. Usability Testing Pada Sistem Computer Based Testing (CBT) Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Kesuma, D. 2020. Evaluasi Usability Pada Web Perguruan Tinggi XYZ Menggunakan System Usability Scale. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*. 1:212-222.
- Kusumawardhana, I., Wardani, N., dan Perdanakusuma, A. 2019. Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 3:7708-7716.
- Lazuardi, M., dan Sukoco, I. 2019. Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Jurnal Saintifik Manajemen dan Akutansi*. 2:1-11.

- Munthe, R., Brata, K., dan Fanani, L. 2018. Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 2:2679-2688.
- Nurhayati, D., Zahra, H., dan Herlambang, A. 2019. Evaluasi User Experience Pada Edmodo dan Google Classroom Menggunakan Technique for User Experience Evaluation in E-Learning (TUXEL) (Studi Pada SMKN 5 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 3:3771-3780.
- Perdana, F., Zahra, H., dan Putra, W. 2019. Perancangan Antarmuka Pengguna Portal Pencarian Kerja FirstJob.id Berbasis Web dengan pendekatan Human Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 3:5780-5788.
- Prasetyaningsih, S., dan Ramadhani, S. 2021. Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi*. 13:147-157.
- Razi, A., Mutiaz, I., dan Setiawan, P. 2018. Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*. 3:75-93.
- Shirvanadi, E. 2021. Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning AMIKOM Center Dengan Metode Design Thinking. *Skripsi*. Universitas Islam Indonesia.
- Siagian, C., Dewi, R., dan Huda, F. 2022. Perancangan User Experience Aplikasi Online Market berbasis Mobile di Masa Pandemi menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 6:1340-1349.
- Sinarring, L., Hermansyah, D., dan Alifkhan, M. 2023. Perancangan UI/UX Aplikasi Jobhub Layanan Aplikasi Freelance Menggunakan Figma. *Inti Nusa Mandiri*. 17:64-69.