



**ANALISIS DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA *WEBSITE*
PUSAT KARIR DAN ALUMNI UNIVERSITAS DINAMIKA DENGAN
MENGUNAKAN *MODEL USER CENTERED DESIGN (UCD)***



TUGAS AKHIR

**PROGRAM STUDI
S1 SISTEM INFORMASI**

Oleh:

DYNA RACHMAYANI

15410100055

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

**ANALISIS DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA *WEBSITE*
PUSAT KARIR DAN ALUMNI UNIVERSITAS DINAMIKA DENGAN
MENGUNAKAN MODEL *USER CENTERED DESIGN* (UCD)**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Komputer**



UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun Oleh :

Nama : DYNA RACHMAYANI

NIM : 15.41010.0055

Program Studi : S1 Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2020

Tugas Akhir

ANALISIS DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA *WEBSITE* PUSAT KARIR DAN ALUMNI UNIVERSITAS DINAMIKA DENGAN MENGUNAKAN MODEL *USER CENTERED DESIGN* (UCD)

Dipersiapkan dan disusun oleh

Dyna Rachmayani

NIM: 15410100055

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Jumat, 04 September 2020

Susunan Dewan Pembahas


Pembimbing:

I. Sulistiowati, S.Si., M.M.
NIDN. 0719016801

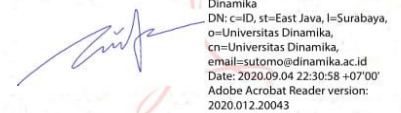
II. Tan Amelia, S.Kom., M.MT.
NIDN: 0728017602

Pembahas:

Dr. Anjik Sukmaaji S.Kom., M.Eng.
NIDN 0731057301

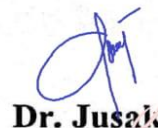


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2020.09.04
16:41:24 +07'00'



Digitally signed by Universitas
Dinamika
DN: c=ID, st=East Java, l=Surabaya,
o=Universitas Dinamika,
cn=Universitas Dinamika,
email=sutomo@dinamika.ac.id
Date: 2020.09.04 22:30:58 +07'00'
Adobe Acrobat Reader version:
2020.012.20043

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana



Dr. Jusak

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2020.09.07
14:27:47 +07'00'

NIDN : 0708017101

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika
Universitas Dinamika



UNIVERSITAS
Dinamika

***Sukses Menjadikan Anda Dikenal Orang dan Mendatangkan Banyak Teman,
Sedangkan Kegagalan Menjadikan Anda Lebih Bisa Mengenal Diri Sendiri
dan Mengetahui Siapa Saja Teman Sejati Anda.***



UNIVERSITAS
Dinamika

*Kupersembahkan Karya Ini Kepada Kedua Orangtuaku, Terutama Mamaku
yang selalu ada untukku.*

Ketiga Kakakku Tersayang,

Sahabat beserta orang-orang yang selalu mendukung dan mendampingi.

Aku ucapkan terimakasih kepada banyak orang baik disekitarku.

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Dyna Rachmayani
NIM : 15410100055
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : **ANALISIS DAN PERANCANGAN USER INTERFACE PADA
WEBSITE PUSAT KARIR DAN ALUMNI UNIVERSITAS
DINAMIKA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL USER
CENTERED DESIGN (UCD)**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 04 September 2020
Yang Menyatakan



Dyna Rachmayani
NIM: 15410100055

ABSTRAK

Universitas Dinamika adalah salah satu perguruan tinggi yang berlokasi di Jl. Raya Kedung Baruk No.98 Surabaya, sebelum menjadi Universitas Dinamika nama perguruan tinggi ini memiliki nama Institut Bisnis dan Informatika Surabaya yang menerapkan sistem teknologi informasi. Salah satu layanan teknologi informasi yang ada Universitas Dinamika adalah *website* pusat karir dan alumni. *Website* pusat karir dan alumni adalah aplikasi yang berbasis *website* dengan tujuan memberikan informasi seputar lowongan pekerjaan bagi para alumni Universitas Dinamika. Pada wawancara dengan alumni wisudawan ke-44 masalah yang dialami adalah alumni tidak menyukai tampilan *website* dan tidak nyaman dengan tampilan *website*, sedangkan *website* pusat karir dan alumni dibutuhkan bagi *user*. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa diperlukan adanya perancangan desain pada *website* pusat karir dan alumni agar dapat menghasilkan desain antarmuka yang dapat diterima baik oleh pengguna dan memberikan kenyamanan pengguna. Menurut (Simatupang, 2014) model *User Centered Design (UCD)* merupakan paradigma baru dalam mengembangkan sistem berbasis web. Dari pengertian model *User Centered Design (UCD)* peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa model yang digunakan dalam mengembangkan *website* sesuai dengan teknik *User Experience Quisioner (UEQ)*, yang dapat memenuhi kebutuhan *user* dalam penggunaan *website*. Tujuan menerapkan model *User Centered Design (UCD)* adalah suatu upaya agar proses pencarian lowongan kerja pada *website* semakin menarik. Agar dapat memperhatikan 6 komponen *User Experience Quisioner (UEQ)* dan memenuhi kebutuhan *user*. Berdasarkan hasil evaluasi kepada responden dengan metode *User Experience Quistionnaire (UEQ)*, telah dilakukan perbaikan desain *user interface* pada *website* pusat karir dan alumni Universitas Dinamika berdasarkan tahapan-tahapan model *User Centered Design (UCD)* dan mempertimbangkan kebutuhan *user* alumni.

Kata Kunci: *User Interface, User Experience, User Centered Design, User Experience Quisioner*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena dengan rahmat, hidayat, serta anugerah-Nya penulis mampu menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA *WEBSITE* PUSAT KARIR DAN ALUMNI UNIVERSITAS DINAMIKA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *USER CENTERED DESIGN* (UCD)”** sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Studi Strata Satu di Universitas Dinamika.

Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai bukti bahwa Penulis telah menyelesaikan tahap akhir pada Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika. Melalui kesempatan ini, Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-sebarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan pembuatan Laporan Tugas Akhir ini, terutama kepada:

1. Kedua Orangtua dan Keluarga Penulis yang memberikan dukungan dan motivasi kepada Penulis.
2. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng, selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi dan pembahas yang telah memberikan arahan selama mengerjakan tugas akhir.
3. Sulistiowati, S.Si., M.M, selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan banyak sekali wawasan, motivasi serta kritik dan saran guna menyelesaikan tugas akhir.
4. Ibu Tan Amelia, S.Kom., M.MT. selaku Dosen Pembimbing 2 yang juga memberikan banyak sekali wawasan, motivasi serta kritik dan saran guna menyelesaikan tugas akhir.
5. Yani Rahmawati, Nur Hidayatullah, dan sahabat-sahabat Penulis yang telah menemani dan mendukung dalam menyelesaikan penulisan laporan ini.
6. Wigananda Firdaus yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian ini.
7. Responden yang telah meluangkan waktu, memberikan kritik dan saran untuk mendukung penyelesaian tugas akhir ini.

8. 3 *User Persona* yang telah meluangkan waktu dalam proses kebutuhan *user* untuk mendukung penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis sadar dalam melakukan penulisan tugas akhir ini, tak luput dari kesalahan meski telah disusun secara maksimal. Penulis menyampaikan permintaan maaf apabila melakukan banyak kesalahan baik itu secara sengaja maupun tidak sengaja. Penulis juga berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri ataupun para pembaca, meskipun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, sangat diharapkan kritik dan saran dari para pembaca guna menyempurnakan tugas akhir ini.

Surabaya, 04 September 2020



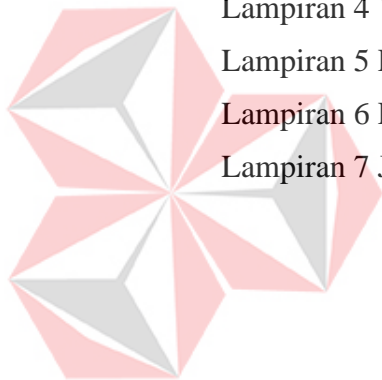
UNIVERSITAS
Dinamika
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan	5
1.5 Manfaat	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Analisis Sistem.....	6
2.2 <i>Website</i>	6
2.3 Perancangan	7
2.4 <i>User Interface</i>	7
2.5 <i>User Centered Design (UCD)</i>	7
2.6 <i>User Persona</i>	8
2.7 <i>User Experience Quistionnaire (UEQ)</i>	9
2.8 <i>Skala Likert</i>	10
2.9 Uji Validitas	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	11
3.1 <i>Plan the User Centered Design Process</i>	12
3.1.1 Observasi.....	12
3.1.2 Wawancara.....	13
3.1.3 Studi Literatur	13
3.1.4 Distribusi Normal.....	14
3.2 <i>Understand and Specify Context of Use</i>	14
3.2.1 Tahap Analisis Kebutuhan <i>User</i>	14

3.2.2 Memahami dan menentukan Konteks <i>User Model UCD (User Persona)</i>	15
3.2.3 Pembuatan Kuesioner	16
3.2.4 Penyebaran kuesioner	17
3.2.5 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	17
3.3. <i>Specify User and Organisational Requirement</i>	17
3.3.1 Tahap Analisis Kebutuhan <i>User</i> dan Organisasi	17
3.3.2 Analisis Deskriptif	18
3.3.3 Pembuatan <i>Sitemap</i>	18
3.4 <i>Product Design Solutions</i>	18
3.4.1 Pembuatan Storyboarding	18
3.4.2 Membuat wireframe	18
3.4.3 Membuat prototyping	18
3.5 <i>Evaluate Design Again Requirement</i>	19
3.5.1 Evaluasi Akhir	19
3.6 <i>Design Solutionments User Requirement</i>	19
3.6.1 Merancang <i>Prototype</i> dengan model UCD sebagai <i>alternative</i>	19
BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN	20
4.1 <i>Plan the User Centered Design Process</i>	20
4.1.1 Observasi dan Wawancara	20
4.1.2 Studi Literatur	21
4.1.3 Hasil Distribusi Normal	21
4.2 <i>Understand and specify context of use</i>	21
4.2.1 Hasil Memahami dan Menentukan Konteks <i>User Model UCD (User Persona)</i>	21
4.2.2 Hasil Pembuatan Kuesioner Menggunakan Metode <i>User Experience Quistionnaire (UEQ)</i>	23
4.2.3 Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	26
4.3 <i>Specify User and Organisational Requirement</i>	29
4.3.1 Hasil Analisis Deskriptif	29
4.3.2 Pembuatan <i>Sitemap</i>	29
4.4 <i>Product Design Solutions</i>	31
4.4.1 Pembuatan <i>Storyboarding</i>	31
4.4.2 Pembuatan <i>Wireframe</i>	31

4.4.3 <i>Prototyping</i>	36
4.5 <i>Evaluate Design Again Requirement</i>	46
4.5.1 Evaluasi Akhir.....	46
4.6. <i>Design Solutionments User Requirement</i>	49
4.6.1 Merancang <i>Prototype</i> dengan Model UCD sebagai <i>Alternative</i>	49
BAB V PENUTUP	50
5.1 Kesimpulan	50
5.2 Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	53
Lampiran 1 Modifikasi Kuesioner User Experience Quistionnare (UEQ)	53
Lampiran 2 Pembuatan Sitemap Desain Baru	55
Lampiran 3 Storyboarding	57
Lampiran 4 <i>Wireframe</i>	58
Lampiran 5 Pewarnaan.....	119
Lampiran 6 Prototype.....	120
Lampiran 7 Jadwal Kerja	173



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Tampilan Home Website Pusat Karir dan Alumni.....	1
Gambar 3.1 Metodologi Penelitian.....	11
Gambar 3.2 Salah Satu Halaman Pusat karir dan Alumni Universitas Dinamika (Halaman Home).....	13
Gambar 3.3 Skema Pengembangan.....	14
Gambar 3. 4 Kuesioner UEQ.....	16
Gambar 4. 1 <i>User Persona</i> Alumni Pertama.....	22
Gambar 4. 2 <i>User Persona</i> Alumni Kedua.....	22
Gambar 4. 3 <i>User Persona</i> Alumni Ketiga.....	23
Gambar 4. 4 Diagram UEQ <i>Benchmark</i>	26
Gambar 4.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	29
Gambar 4.6 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur.....	29
Gambar 4.7 <i>Sitemap Website</i> Pusat Karir dan Alumni	30
Gambar 4.8 Desain Lama <i>Halaman Menu Home</i> Utama <i>Website</i> Pusat Karir dan Alumni	31
Gambar 4.9 <i>Wireframe Menu Home</i> Utama <i>Website</i> Pusat Karir dan Alumni	33
Gambar 4.10 <i>Wireframe Menu Login</i> <i>Website</i> Pusat Karir dan Alumni	34
Gambar 4.11 Desain Lama Halaman <i>Menu Beranda</i> Alumni.....	35
Gambar 4.12 <i>Wireframe Menu Beranda</i> Alumni.....	35
Gambar 4.13 Desain Lama Halaman <i>Menu Beranda</i> Perusahaan.....	36
Gambar 4.14 <i>Wireframe Menu Beranda</i> Perusahaan	36
Gambar L2.1 <i>Sitemap</i> Desain Baru.....	55
Gambar L3.1 <i>Storyboard</i>	57
Gambar L4.1 <i>Wireframe Menu</i> Lowongan Pekerjaan	59
Gambar L4.2 <i>Wireframe Lanjutan Menu Detail</i> Lowongan Pekerjaan	60
Gambar L4.3 <i>Wireframe Lanjutan Menu Detail</i> Lowongan Pekerjaan (Lamar Sekarang).....	61
Gambar L4.4 Desain Lama Halaman Artikel	62
Gambar L4.5 <i>Wireframe Menu Artikel Website</i> Pusat Karir dan Alumni	63
Gambar L4.6 <i>Wireframe Menu Detail</i> Artikel <i>Website</i> Pusat Karir dan Alumni.	64
Gambar L4.7 Desain Lama Halaman Kegiatan	65
Gambar L4.8 <i>Wireframe Menu Kegiatan Website</i> Pusat Karir dan Alumni	66
Gambar L4.9 <i>Wireframe Menu Detail Kegiatan Website</i> Pusat Karir dan Alumni	67
Gambar L4.10 Desain Lama Halaman FAQ.....	68
Gambar L4.11 <i>Wireframe Menu FAQ Website</i> Pusat Karir dan Alumni	69
Gambar L4.12 <i>Wireframe Menu Penambahan Pertanyaan FAQ Website</i> Pusat Karir dan Alumni.....	70
Gambar L4.13 <i>Wireframe Menu Penambahan Pertanyaan FAQ Website</i> Pusat Karir dan Alumni.....	70

Gambar L4.14 Wireframe Menu Notifikasi Penambahan Pertanyaan FAQ Website Pusat Karir dan Alumni.....	71
Gambar L4.15 Wireframe Menu Login User Perusahaan.....	71
Gambar L4.16 Wireframe Menu Login User Perusahaan (Saat Login Gagal)	72
Gambar L4.17 Wireframe Menu Login User Perusahaan (Saat Login Berhasil)..	72
Gambar L4.18 Wireframe Menu Login User Alumni (Saat User Lupa Password)	73
Gambar L4.19 Wireframe Menu Login User Alumni (Pengisian Kode Perusahaan yang Salah Saat User Lupa Password)	73
Gambar L4.20 Wireframe Login User Alumni (Pengisian Kode Perusahaan yang Benar Saat User Lupa Password)	74
Gambar L4.21 Wireframe Menu Login User Alumni (Notifikasi Setelah Pengisian Kode Perusahaan Saat Lupa Password).....	74
Gambar L4.22 Desain Lama Beranda Perusahaan.....	75
Gambar L4.23 Wireframe Lanjutan Menu Login User Perusahaan (Saat Login Berhasil)	75
Gambar L4.24 Wireframe Menu Daftar Baru	76
Gambar L4.25 Wireframe Menu Pengisian Daftar Baru (Saat Tidak diisi).....	77
Gambar L4.26 Wireframe Menu Lanjutan Pengisian Daftar Baru (Saat diisi)	78
Gambar L4.27 Wireframe Menu Informasi Contact Person.....	79
Gambar L4.28 Wireframe Menu Informasi Contact Person (Saat Tidak diisi)....	79
Gambar L4.29 Wireframe Menu Informasi Contact Person (Saat diisi)	80
Gambar L4.30 Wireframe Menu Informasi Login	80
Gambar L4.31 Wireframe Menu Informasi Login (Saat Kata Sandi Belum Memenuhi Minimal)	81
Gambar L4.32 Wireframe Menu Informasi Login (Saat Kata Sandi Salah)	81
Gambar L4.33 Wireframe Menu Informasi Login (Saat Kata Sandi Belum dan Ulangi Sama).....	82
Gambar L4.34 Wireframe Menu Informasi Login (Saat Mendapatkan Notifikasi Berhasil).....	82
Gambar L4.35 Wireframe Menu Beranda Perusahaan (Saat Belum Memasang Lowongan)	83
Gambar L4.36 Wireframe Menu Beranda Perusahaan (Saat Sudah Memasang Lowongan)	83
Gambar L4.37 Menu Profile Perusahaan (Informasi Umum yang Telah diisi diawal)	84
Gambar L4.38 Wireframe Menu Profile Perusahaan (Informasi Umum Yang Telah diisi diawal).....	85
Gambar L4.39 Wireframe Menu Profile Perusahaan (Informasi Umum Saat diedit).....	86
Gambar L4.40 Wireframe Menu Profile Perusahaan (Informasi Umum Saat Berhasil diedit).....	87
Gambar L4.41 Wireframe Menu Profile Perusahaan (Contact Person yang Telah diisi diawal).....	88

Gambar L4.42 Wireframe Menu Profile Perusahaan (<i>Contact Person</i> Saat diedit)	88
Gambar L4.43 Wireframe Menu Profile Perusahaan (<i>Contact Person</i> Saat Berhasil diedit)	89
Gambar L4.44 Wireframe Menu Profile Perusahaan (Keamanan Akun Penggantian password yang Telah diisi diawal)	89
Gambar L4.45 Wireframe Menu Profile Perusahaan (Keamanan Akun Saat diganti)	90
Gambar L4.46 Wireframe Menu Profile Perusahaan (Keamanan Akun Saat Salah Password)	90
Gambar L4.47 Wireframe Menu Profile Perusahaan (Keamanan Akun Saat Berhasil diedit)	91
Gambar L4.48 Wireframe Menu Daftar Lowongan (Saat Belum Memasang Lowongan)	91
Gambar L4.49 Wireframe Menu Daftar Lowongan (Saat Mengisi Informasi Lowongan)	92
Gambar L4.50 Wireframe Menu Daftar Lowongan (Saat Mengisi Tingkat Kemampuan Pada <i>Detail</i> Kompetensi)	92
Gambar L4.51 Wireframe Menu Daftar Lowongan (Saat Konfirmasi Pemasangan Lowongan)	93
Gambar L4. 52 Wireframe Menu Daftar Lowongan (Saat Lowongan Berhasil dipasang)	93
Gambar L4.53 Wireframe Menu Daftar Lowongan (<i>Detail</i> Lowongan)	94
Gambar L4.54 Wireframe Menu Daftar Lowongan (Daftar Pelamar)	94
Gambar L4.55 Wireframe Menu Daftar Lowongan (<i>Detail</i> Pelamar)	95
Gambar L4.56 Wireframe Menu Login User Alumni	96
Gambar L4.57 Wireframe Menu Login User Alumni (Saat Login Gagal)	96
Gambar L4.58 Wireframe Menu Login User Alumni (Saat Lupa Password)	97
Gambar L4.59 Wireframe Menu Login User Alumni (Pengisian NIM Yang Salah Saat Lupa Password)	97
Gambar L4.60 Wireframe Menu Login User Alumni (Pengisian NIM yang Benar Saat Lupa Password)	98
Gambar L4.61 Wireframe Menu Login User Alumni (Notifikasi Setelah Pengisian NIM Saat Lupa Password)	98
Gambar L4.62 Wireframe Menu Login User Alumni (Saat Login Berhasil)	99
Gambar L4.63 Wireframe Menu Beranda Alumni (Beberapa Lowongan Kerja)	100
Gambar L4.64 Wireframe Menu Beranda Alumni (Lowongan Kerja yang Berdasarkan Jurusan Alumni)	101
Gambar L4.65 Wireframe Menu Beranda Alumni (<i>Detail</i> Lowongan Kerja)	102
Gambar L4.66 Wireframe Menu Data Alumni (Profil Saya)	102
Gambar L4.67 Wireframe Menu Kompetensi pada Data Alumni	103
Gambar L4.68 Wireframe Menu Kompetensi pada Data Alumni (Pengisian <i>Hardskill</i>)	103

Gambar L4.69 <i>Wireframe Menu Kompetensi pada Data Alumni (Notifikasi Pengisian Hardskill Berhasil)</i>	104
Gambar L4.70 <i>Wireframe Menu Kompetensi pada Data Alumni (Pengisian Softskill)</i>	104
Gambar L4.71 <i>Wireframe Menu Kompetensi pada Data Alumni (Notifikasi Pengisian Softskill Berhasil)</i>	105
Gambar L4.72 <i>Wireframe Menu Kompetensi pada Data Alumni (Pengisian Bahasa)</i>	105
Gambar L4.73 <i>Wireframe Menu Kompetensi pada Data Alumni (Notifikasi Pengisian Bahasa Berhasil)</i>	106
Gambar L4.74 <i>Wireframe Menu Data Alumni (Pengisian Riwayat Pekerjaan)</i> .	106
Gambar L4.75 <i>Wireframe Menu Data Alumni (Notifikasi Pengisian Riwayat Pekerjaan Berhasil)</i>	107
Gambar L4.76 <i>Wireframe Menu Data Alumni (Promosi Diri)</i>	107
Gambar L4.77 <i>Wireframe Menu Data Alumni (Pengisian Promosi Diri)</i>	108
Gambar L4.78 <i>Wireframe Menu Data Alumni (Notifikasi Pengisian Promosi Diri Berhasil)</i>	108
Gambar L4.79 <i>Wireframe Menu Upload File Pada Data Alumni</i>	109
Gambar L4.80 <i>Wireframe Menu Upload File Pada Data Alumni</i>	109
Gambar L4.81 <i>Wireframe Menu Upload File Pada Data Alumni (Notifikasi Upload Surat Ijazah Saat Gagal)</i>	110
Gambar L4.82 <i>Wireframe Menu Upload File Pada Data Alumni (Notifikasi Upload Surat Ijazah Saat Berhasil)</i>	110
Gambar L4.83 <i>Wireframe Menu Upload File Pada Data Alumni (Upload Transkrip Nilai)</i>	111
Gambar L4.84 <i>Wireframe Menu Upload File Pada Data Alumni (Notifikasi Upload Transkrip Nilai Saat Gagal)</i>	111
Gambar L4.85 <i>Wireframe Menu Upload File Pada Data Alumni (Notifikasi Upload Transkrip Nilai Saat Berhasil)</i>	112
Gambar L4.86 <i>Wireframe Menu Data Alumni (Daftar Lowongan)</i>	112
Gambar L4.87 <i>Wireframe Menu Lamaran Saya</i>	113
Gambar L4.88 <i>Wireframe Menu Lamaran Saya (Detail Kerja)</i>	113
Gambar L4.89 <i>Wireframe Menu Lamaran Saya (Upload Surat Lamaran Kerja)</i>	114
Gambar L4.90 <i>Wireframe Menu Lamaran Saya (Upload Surat Lamaran Kerja Saat Gagal)</i>	114
Gambar L4.91 <i>Wireframe Menu Lamaran Saya (Notifikasi Upload Surat Lamaran Kerja Saat Berhasil)</i>	115
Gambar L4.92 <i>Wireframe Menu Lamaran Saya (Lamaran Kerja yang diajukan)</i>	115
Gambar L4.93 <i>Wireframe Menu Lamaran Saya (Detail Lamaran Kerja yang diajukan)</i>	116
Gambar L4.94 <i>Wireframe Menu Lamaran Saya (Lamaran Kerja yang diterima)</i>	116
Gambar L4.95 <i>Wireframe Menu Lamaran Saya (Detail Lamaran Kerja yang diterima)</i>	117

Gambar L4.96 <i>Wireframe Menu Lamaran Saya (Lamaran Kerja yang ditolak)</i>	117
Gambar L4.97 <i>Wireframe Menu Lamaran Saya (Detail Lamaran Kerja yang ditolak)</i>	118
Gambar L4.51 <i>Tipografi</i>	119
Gambar L6.1 <i>Prototype Menu Detail Home Website Pusat Karir dan Alumni</i> ..	120
Gambar L6.2 <i>Prototype Lanjutan Menu Detail Home Website Pusat Karir dan Alumni</i>	121
Gambar L6.3 <i>Prototype Menu Detail Home (Lamar Sekarang) Website Pusat Karir dan Alumni</i>	122
Gambar L6.4 <i>Prototype Menu Artikel Website</i>	123
Gambar L6.5 <i>Prototype Menu Detail Artikel Website</i>	124
Gambar L6.6 <i>Prototype Menu Kegiatan Website</i>	125
Gambar L6.7 <i>Prototype Menu Detail Kegiatan Website</i>	126
Gambar L6.8 <i>Prototype Menu FAQ Website Pusat Karir dan Alumni</i>	127
Gambar L6.9 <i>Prototype Menu Penambahan Pertanyaan Pada FAQ Website Pusat Karir dan Alumni</i>	128
Gambar L6.10 <i>Prototype Menu Lanjutan Penambahan Pertanyaan Pada FAQ Website Pusat Karir dan Alumni</i>	128
Gambar L6.11 <i>Prototype Menu Notifikasi Penambahan Pertanyaan FAQ Website Pusat Karir dan Alumni</i>	129
Gambar L6.12 <i>Prototype Menu Login User Perusahaan Website Pusat Karir dan Alumni</i>	129
Gambar L6.13 <i>Prototype Menu Login (Saat Login Gagal) User Perusahaan Website Pusat Karir dan Alumni</i>	130
Gambar L6.14 <i>Prototype Menu Login (Saat Login Berhasil) User Perusahaan Website Pusat Karir dan Alumni</i>	130
Gambar L6.15 <i>Prototype Menu Beranda Perusahaan</i>	131
Gambar L6.16 <i>Prototype Menu Daftar Baru Untuk User Perusahaan</i>	132
Gambar L6.17 <i>Prototype Menu Pengisian Daftar Profil Perusahaan (Saat Tidak diisi)</i>	133
Gambar L6.18 <i>Prototype Menu Lanjutan Pengisian Daftar Profil Perusahaan (Saat diisi)</i>	134
Gambar L6.19 <i>Prototype Menu Informasi Contact Person</i>	134
Gambar L6.20 <i>Prototype Menu Informasi Contact Person (Saat Awal sudah disimpan)</i>	135
Gambar L6.21 <i>Prototype Menu Informasi Contact Person (Saat disimpan)</i>	135
Gambar L6.22 <i>Prototype Menu Profile Perusahaan (Keamanan Akun Saat diganti)</i>	136
Gambar L6.23 <i>Prototype Menu Profile Perusahaan (Keamanan Akun Saat Salah Password)</i>	136
Gambar L6.24 <i>Prototype Menu Profile Perusahaan (Keamanan Akun Saat Berhasil diedit)</i>	137

Gambar L6.25 <i>Prototype Menu Daftar Lowongan (Saat Belum Memasang Lowongan)</i>	137
Gambar L6.26 <i>Prototype Menu Daftar Lowongan (Saat Mengisi Informasi Pada Detail Kompetensi)</i>	138
Gambar L6.27 <i>Prototype Menu Daftar Lowongan (Saat Mengisi Tingkat Kemampuan Pada Detail Kompetensi)</i>	138
Gambar L6.28 <i>Prototype Menu Daftar Lowongan (Saat Konfirmasi Pemasangan Lowongan)</i>	139
Gambar L6.29 <i>Prototype Menu Daftar Lowongan (Saat Lowongan Berhasil Dipasang)</i>	139
Gambar L6.30 <i>Prototype Menu Daftar Lowongan (Detail Lowongan)</i>	140
Gambar L6.31 <i>Prototype Menu Daftar Lowongan (Daftar Pelamar)</i> ,.....	140
Gambar L6.32 <i>Prototype Menu Daftar Lowongan (Detail Pelamar)</i>	141
Gambar L6.33 <i>Prototype Menu Daftar Lowongan (Pelamar Yang Ditolak)</i>	142
Gambar L6.34 <i>Prototype Menu Daftar Lowongan (Pelamar Yang Diterima)</i> ...	143
Gambar L6.35 <i>Prototype Menu Login User Alumni</i>	144
Gambar L6.36 <i>Prototype Menu Login User Alumni (Saat Login Gagal)</i>	144
Gambar L6.37 <i>Prototype Menu Login User Alumni (Saat Login Berhasil)</i>	145
Gambar L6.38 <i>Prototype Menu Login User Alumni (Saat Lupa Password)</i>	145
Gambar L6.39 <i>Prototype Menu Login User Alumni (Pengisian NIM Yang Salah Saat Lupa Password)</i>	146
Gambar L6.40 <i>Prototype Menu Login User Alumni (Pengisian NIM Yang Benar Saat Lupa Password)</i>	146
Gambar L6.41 <i>Prototype Menu Login User Alumni (Notifikasi Pengisian NIM Saat Lupa Password)</i>	147
Gambar L6.42 <i>Prototype Menu Login User Alumni (Saat Login Berhasil)</i>	147
Gambar L6.43 <i>Prototype Menu Beranda Alumni (Beberapa Lowongan Kerja)</i>	148
Gambar L6.44 <i>Prototype Menu Beranda Alumni (Lowongan Kerja yang Berdasarkan Jurusan Alumni)</i>	149
Gambar L6.45 <i>Prototype Menu Beranda Alumni (Detail Lowongan Kerja)</i>	150
Gambar L6.46 <i>Prototype Menu Beranda Alumni (Profil Saya)</i>	150
Gambar L6.47 <i>Prototype Menu Beranda Alumni (Pengisian Profil Saya)</i>	151
Gambar L6.48 <i>Prototype Menu Beranda Alumni (Notifikasi Pengisian Profil Saya)</i>	151
Gambar L6.49 <i>Prototype Menu Kompetensi Pada Data Alumni</i>	152
Gambar L6.50 <i>Prototype Menu Kompetensi Pada Data Alumni (Pengisian Hardskill)</i>	152
Gambar L6.51 <i>Prototype Menu Kompetensi Pada Data Alumni (Notifikasi Pengisian Hardskill)</i>	153
Gambar L6.52 <i>Prototype Menu Kompetensi Pada Data Alumni (Pengisian Softskill)</i>	153
Gambar L6.53 <i>Prototype Menu Kompetensi Pada Data Alumni (Notifikasi Pengisian Softskill Berhasil)</i>	154

Gambar L6.54 <i>Prototype Menu Kompetensi Pada Data Alumni (Pengisian Bahasa)</i>	154
Gambar L6.55 <i>Prototype Menu Kompetensi Pada Data Alumni (Notifikasi Pengisian Bahasa Berhasil)</i>	155
Gambar L6.56 <i>Prototype Menu Kompetensi Pada Data Alumni (Pengisian Riwayat Pekerjaan)</i>	155
Gambar L6.57 <i>Prototype Menu Kompetensi Pada Data Alumni (Notifikasi Pengisian Riwayat Pekerjaan Berhasil)</i>	156
Gambar L6.58 <i>Prototype Menu Kompetensi Pada Data Alumni (Pengeditan Riwayat Pekerjaan)</i>	156
Gambar L6.59 <i>Prototype Menu Kompetensi Pada Data Alumni (Notifikasi Pengeditan Riwayat Pekerjaan Berhasil)</i>	157
Gambar L6.60 <i>Prototype Menu Kompetensi Pada Data Alumni (Promosi Diri)</i>	157
Gambar L6.61 <i>Prototype Menu Kompetensi Pada Data Alumni (Pengisian Promosi Diri)</i>	158
Gambar L6.62 <i>Prototype Menu Kompetensi Pada Data Alumni (Notifikasi Pengisian Promosi Diri)</i>	158
Gambar L6.63 <i>Prototype Menu Upload File Pada Data Alumni</i>	159
Gambar L6.64 <i>Prototype Menu Upload File Pada Data Alumni (Upload Surat Ijazah)</i>	159
Gambar L6.65 <i>Prototype Menu Upload File Pada Data Alumni (Notifikasi Upload Surat Ijazah Saat Gagal)</i>	160
Gambar L6.66 <i>Prototype Menu Upload File Pada Data Alumni (Notifikasi Upload Surat Ijazah Saat Berhasil)</i>	160
Gambar L6.67 <i>Prototype Menu Upload File Pada Data Alumni (Upload Transkrip Nilai)</i>	161
Gambar L6.68 <i>Prototype Menu Upload File Pada Data Alumni (Notifikasi Upload Transkrip Nilai Saat Gagal)</i>	161
Gambar L6.69 <i>Prototype Menu Upload File Pada Data Alumni (Notifikasi Upload Transkrip Nilai Saat Berhasil)</i>	162
Gambar L6.70 <i>Prototype Menu Data Alumni (Daftar Lowongan)</i>	162
Gambar L6.71 <i>Prototype Menu Lamaran Saya</i>	163
Gambar L6.72 <i>Prototype Menu Lamaran Saya (Detail Kerja)</i>	164
Gambar L6.73 <i>Prototype Menu Lamaran Saya (Surat Lamaran Kerja)</i>	165
Gambar L6.74 <i>Prototype Menu Lamaran Saya (Upload Surat Lamaran Kerja)</i>	165
Gambar L6.75 <i>Prototype Menu Lamaran Saya (Upload Surat Lamaran Kerja Saat Gagal)</i>	166
Gambar L6.75 <i>Prototype Menu Lamaran Saya (Upload Surat Lamaran Kerja Saat Berhasil)</i>	166
Gambar L6.76 <i>Prototype Menu Lamaran Saya (Lamaran Kerja Yang Diajukan)</i>	167
Gambar L6.77 <i>Prototype Menu Lamaran Saya (Lamaran Kerja Yang Diajukan)</i>	167

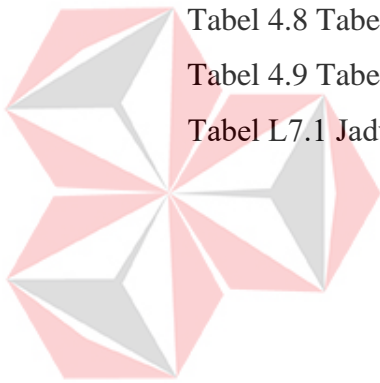
Gambar L6.78 <i>Prototype Menu Lamaran Saya (Detail Lamaran Kerja Yang Diajukan)</i>	168
Gambar L6.79 <i>Prototype Menu Lamaran Saya (Lamaran Kerja Yang Diterima)</i>	169
Gambar L6.80 <i>Prototype Menu Lamaran Saya (Detail Lamaran Kerja Yang Diterima)</i>	170
Gambar L6.81 <i>Prototype Menu Lamaran Saya (Lamaran Kerja Yang Ditolak)</i>	171
Gambar L6.82 <i>Prototype Menu Lamaran Saya (Detail Lamaran Kerja Yang Ditolak)</i>	172



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Benchmark.....	4
Tabel 2.1 Skala Likert.....	10
Tabel 3.1 Tabel Analisis Integrasi Data.....	18
Tabel 4.1 Hasil Observasi dan Wawancara.....	21
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner.....	24
Tabel 4.3 Tabel Permasalahan.....	26
Tabel 4.4 UEQ Benchmark.....	27
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas.....	28
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas.....	29
Tabel 4.7 Tabel Permasalahan dari Kuesioner.....	33
Tabel 4.8 Tabel Kuesioner Kedua.....	46
Tabel 4.9 Tabel Perbandingan Kuesioner	48
Tabel L7.1 Jadwal Kerja.....	173



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Modifikasi Kuesioner User Experience Quistionnare (UEQ)	53
Lampiran 2 Pembuatan Sitemap Desain Baru	55
Lampiran 3 Storyboarding	57
Lampiran 4 <i>Wireframe</i>	58
Lampiran 5 Pewarnaan.....	119
Lampiran 6 Prototype.....	120
Lampiran 7 Jadwal Kerja	174



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Dinamika adalah salah satu perguruan tinggi yang berlokasi di Jl. Raya Kedung Baruk No.98 Surabaya, sebelum menjadi Universitas Dinamika nama perguruan tinggi ini memiliki nama Institut Bisnis dan Informatika Surabaya yang menerapkan sistem teknologi informasi. Universitas Dinamika memiliki 2 fakultas, yaitu fakultas teknologi informasi, serta fakultas ekonomi & bisnis yang menerapkan teknologi. Salah satu layanan teknologi informasi yang ada Universitas Dinamika adalah *website* pusat karir dan alumni. *Website* pusat karir dan alumni adalah salah satu aplikasi yang berbasis *website* dengan tujuan memberikan informasi seputar lowongan pekerjaan bagi para alumni Universitas Dinamika.

Halaman *website* yang digunakan para alumni adalah karir.dinamika.ac.id. Para alumni menggunakan *website* pusat karir dan alumni untuk mencari kerja. Berikut adalah tampilan *home* pada *website* pusat karir dan alumni:

STIKOM CAREER CENTER
"Cari kerja gampang!"

VISI
Sebagai pusat informasi kerja dan pengembangan bagi mahasiswa dan alumni STIKOM Surabaya agar mampu bersaing di dunia kerja.

MISI
Membangun kemitraan strategis antara STIKOM Surabaya dengan perusahaan/institusi/industri. Mengembangkan kebutuhan mahasiswa dan alumni STIKOM Surabaya dengan perusahaan / institusi / industri termasuk dengan instansi pemerintahan. Menghasilkan calon-calon kerja yang memiliki kemampuan, keahlian, keterampilan dan pengetahuan dalam hal pengembangan diri.

LAYANAN RECRUITMENT
Layanan ini membantu mahasiswa dan alumni untuk dapat mendapatkan karir/pekerjaan dengan memanfaatkan perusahaan/institusi/industri penyedia lapangan kerja sesuai kompetensi profesi yang dibutuhkan.

LOGIN

Kode Perusahaan / NIM: 15410100100
Password:
Type User: Alumni
LOG IN

Khusus Untuk User Perusahaan :
Daftar Baru | Lupa Password Perusahaan

Khusus Untuk User Alumni :
Lupa Password Alumni

10 DAFTAR LOWONGAN TERBARU

No	Perusahaan	Judul Lowongan	Tanggal Mulai	Tanggal Penutupan
1	PT MERAK JAYA BETON	DEVELOPER / PROGRAMMER	18/11/2019	18/12/2019
2	PERFORMA TOUR & TRAVEL	IT STAFF	14/11/2019	21/12/2019
3	PT GARRA MEDIA	MARKETING PLANNER & ANALYST	14/11/2019	31/01/2020
4	PT WIDAYA INTI PLASMA	DESIGN STAFF	14/11/2019	31/01/2020
5	PT WIDAYA INTI PLASMA	IT STAFF	12/11/2019	31/01/2020
6	PT FRISIDEA TECH INDONESIA	FRONTEND DEVELOPER	08/11/2019	31/12/2019
7	PT FRISIDEA TECH INDONESIA	MOBILE DEVELOPMENT	08/11/2019	31/12/2019
8	PT FRISIDEA TECH INDONESIA	PYTHON PROGRAMMER	08/11/2019	31/12/2019
9	PT PUTERA RAKINDO SEJAHTERA	SOCIAL MEDIA SPECIALIST	31/10/2019	30/11/2019
10	PT PUTERA RAKINDO SEJAHTERA	GRAPHIC DESIGN DEVELOPMENT PROGRAM (GRADP)	31/10/2019	30/11/2019

CONTACT US
Facebook: STIKOM IDY
Situs Dinamika: www.dinamika.ac.id

CONTACT US
Call: +62 31 8721731
Fax: +62 31 8710210
Email: karir@dinamika.ac.id

REACH US
Lantai 1
Gedung Bina, Institut Bisnis dan Informatika
Stikom Surabaya
Jl. Raya Kedung Baruk 98, Surabaya
Indonesia - 60286

WEBSITE PRIOR
S1 SI: si.stikom.edu
S1 SK: sk.stikom.edu
S1 DSI: ds.stikom.edu
S1 MM: mm.stikom.edu
S1 KPI: kpi.stikom.edu
S1 MI: mi.stikom.edu
S1 MUH: muh.stikom.edu
S1 AK: ak.stikom.edu
S1 OS: os.stikom.edu

© 2019 Career Center - STIKOM Surabaya. All Rights Reserved.

Gambar 1.1 Tampilan Home Website Pusat Karir dan Alumni

Pada tahap awal yang dilakukan adalah *login* pada *menu home*, setelah itu memperbarui data alumni yang ada pada *sub menu home*. Jika ingin melamar pekerjaan alumni mengisi lembar CV yang ada pada *sub menu home*. Setelah alumni melihat lowongan kerja yang ditawarkan dan memasukkan posisi mana yang diinginkan. Jika ingin melihat lowongan pekerjaan yang sudah diterima oleh perusahaan, alumni melihat di informasi pemberitahuan.

Pada salah satu tampilan *website* pusat karir dan alumni yaitu halaman *home*, yang berisikan tentang informasi visi, misi, foto wisuda, layanan *recruitment*, *login*, dan 10 daftar lowongan kerja terbaru. Pada halaman *home* paling bawah terdapat kontak yang dapat dihubungi apabila pengunjung *website* mengalami kesulitan dalam mencari informasi. Permasalahan yang dialami *user* dalam memenuhi kebutuhan *user* saat menggunakan *website* adalah halaman hubungi kami tidak efisien, warna *background* tidak cukup baik yang membuat mata lelah, tidak nyaman dalam berinteraksi dengan *website*, komposisi warna yang tidak cukup baik, tata penulisan tidak cukup baik, tata letak *icon* yang tidak cukup baik, warna *background* dan konten tidak cukup baik dalam *website*.

Dalam melakukan analisis dibutuhkan wawancara dan penyebaran kuesioner untuk mengetahui kebutuhan pengguna dan keinginan pengguna dalam menggunakan *website* pusat karir dan alumni. Peneliti melakukan pembuatan dan penyebaran kuesioner pada 30 alumni wisudawan ke-44 dari 182 wisudawan, dikarenakan peneliti menggunakan distribusi normal agar peneliti fokus pada tampilan *User Interface (UI)*. Pada wawancara dengan alumni wisudawan ke-44 masalah yang dialami adalah alumni tidak menyukai tampilan *website* dan tidak nyaman dengan tampilan *website*, sedangkan *website* pusat karir dan alumni dibutuhkan bagi *user*.

Menurut (Simatupang, 2014) model *User Centered Design (UCD)* merupakan paradigma baru dalam mengembangkan sistem berbasis web. Konsep dari UCD adalah pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem, dan tujuan atau sifat-sifat, konteks serta lingkungan sistem semua dari pengalaman *user*. Dari pengertian model *User Centered Design (UCD)* peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa model yang digunakan dalam mengembangkan *website* sesuai dengan teknik

User Experience Quisioner (UEQ), yang dapat memenuhi kebutuhan *user* dalam penggunaan *website*.

Metode *User Experience Quisioner (UEQ)* adalah alat ukur atau kuesioner untuk mengetahui pengalaman pengguna. Menurut (Schrepp, 2014) UEQ adalah alat ukur yang mudah dan efisien untuk mengukur kuesioner dengan mengukur *user experience (UX)*. UEQ banyak dilakukan dengan beberapa tujuan yaitu dalam membandingkan level *user experience* antara dua produk, menguji *user experience* suatu produk, dan menentukan area perbaikan.

Peneliti memperkuat data wawancara dengan penyebaran kuesioner menggunakan teknik *User Experience Quisioner (UEQ)* atau berdasarkan pengalaman pengguna yang menggunakan 6 komponen *User Experience Quisioner (UEQ)*, antara lain: *attractiveness* (daya tarik), *perspicuity* (kejelasan), *efficiency* (efisiensi), *dependability* (ketepatan), *stimulation* (bermanfaat), *novelty* (kreatif). Dalam pengisian kuesioner peneliti hanya mengambil 30 responden alumni wisudawan ke-44 dari 182 wisudawan, yang berisi tentang 6 komponen *User Experience Quisioner (UEQ)* dan menghasilkan data yang dibutuhkan peneliti.

Berdasarkan hasil kuesioner dari 6 komponen UEQ, dengan menghitung kuesioner UEQ yang menggunakan alat hitung *benchmark UEQ data analysis tool* diperoleh *mean* pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 *Benchmark*

<i>Scale</i>	<i>Mean</i>	<i>Comparisson</i>
<i>Attractiveness</i> (daya tarik)	-0,98	<i>Bad</i>
<i>Perspicuity</i> (kejelasan)	-0,06	<i>Bad</i>
<i>Efficiency</i> (efisiensi)	0,15	<i>Bad</i>
<i>Dependability</i> (ketepatan)	0,03	<i>Bad</i>
<i>Stimulation</i> (bermanfaat)	0,27	<i>Bad</i>
<i>Novelty</i> (kreatif)	0,47	<i>Below Average</i>

Dapat disimpulkan yang diperoleh dari hasil bahwa skala “*attractiveness* (daya tarik)”, “*perspicuity* (kejelasan)”, “*efficiency* (efisiensi)”, “*dependability* (ketepatan)”, “*stimulation* (bermanfaat)” masih buruk dengan kriteria “*bad*”. Sedangkan skala *novelty* (kreatif) mendapatkan nilai dibawah rata-rata dengan kriteria “*below average*”.

Berdasarkan hasil kuesioner dengan menggunakan teknik *User Experience Quisioner (UEQ)* peneliti mengetahui bahwa alumni atau *user* tidak menyukai tampilan *website*, tampilan *website* tidak efisien, kurangnya ketepatan dalam tata letak *website*, tidak nyaman dengan tampilan *website*, kurang kreatif pada tampilan *website*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa diperlukan adanya perancangan desain pada *website* pusat karir dan alumni agar dapat menghasilkan desain antarmuka yang dapat diterima baik oleh pengguna dan memberikan kenyamanan pengguna untuk mengakses *website* dengan menggunakan model *User Centered Design (UCD)*, agar *user* menggunakan *website* pusat karir dan alumni. Tujuan menerapkan model *User Centered Design (UCD)* adalah suatu upaya agar proses pencarian lowongan kerja pada *website* semakin menarik. Agar dapat memperhatikan 6 komponen *User Experience Quisioner (UEQ)* dan memenuhi kebutuhan *user*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari permasalahan yang terjadi saat ini, dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana cara menganalisis dan merancang pada *website* pusat karir dan alumni Universitas Dinamika dengan menggunakan Model *User Centered Design (UCD)*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan tugas akhir ini, ruang lingkup permasalahan mempunyai batasan – batasan yang dibahas antara lain:

1. Wawancara dilakukan pada alumni wisudawan ke-44.
2. Responden penelitian hanya pada 30 alumni wisudawan ke-44.
3. Penelitian ini hanya mencakup *user interface user* alumni pada *website* pusat karir dan alumni, untuk pengembangan *user interface* pengguna perusahaan mengikuti penelitian yang sudah dibuat.
4. Observasi yang dilakukan pada *website* pusat karir dan alumni mencakup *userflow* dan *front-end*.

5. Model untuk mengevaluasi *website* pusat karir dan alumni menggunakan *User Centered Design (UCD)*, karena model tersebut dapat membantu untuk mengidentifikasi agar ditemukan solusi.
6. Metode untuk menganalisis *website* pusat karir dan alumni menggunakan *User Experience Quisioner (UEQ)*.

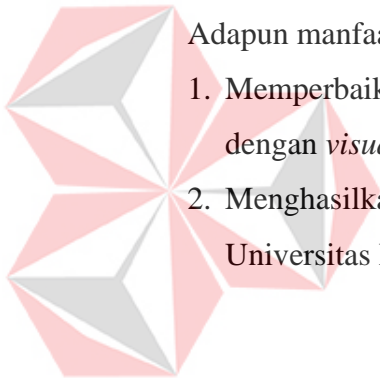
1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang dan mengevaluasi *website* pusat karir dan alumni Universitas Dinamika dengan menggunakan model *User Centered Design (UCD)* yang dapat melakukan proses analisis dan memudahkan *user* dalam penggunaan *website* tersebut.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penyusunan penelitian ini adalah:

1. Memperbaiki tampilan *website* pusat karir dan alumni Universitas Dinamika dengan *visual interface* aplikasi yang menarik.
2. Menghasilkan interaksi pengguna terhadap aplikasi pusat karir dan alumni Universitas Dinamika agar dapat digunakan dan mudah dipahami.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Analisis Sistem

Menurut (Lonnie D. Bentley, 2009) analisis sistem adalah sebuah metode untuk mencari solusi dari permasalahan sistem yang ada, dengan mengklasifikasikan komponen yang ada menjadi komponen-komponen yang lebih kecil agar solusi yang ditemukan sesuai dengan kebutuhan sistem.

Menurut (Ladjamudin, 2010) analisis sistem informasi merupakan bagian dari ilmu komputer yang membahas dari konsep ilmu komputer secara teoritis, dan teori ini sudah diterapkan dalam pemanfaatan *software* dan *hardware*.

2.2 Website

Menurut (Hidayat, 2010) *website* adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah *website* dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Jadi dapat dikatakan bahwa, pengertian *website* merupakan kumpulan halaman-halaman yang dapat digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, atau gabungan dari semua. Secara garis besar *website* dikategorikan menjadi

2, yaitu:

1. Website Statis

Website statis merupakan *website* yang mempunyai halaman yang tidak dapat berubah atau tetap, dengan kata lain dalam melakukan perubahan dari salah satu halaman dilakukan secara manual dengan mengedit *source code*.

2. Website Dinamis

Website Dinamis merupakan *website* yang memiliki sebuah *content* atau halaman yang dapat berubah-ubah, dengan kata lain halaman yang selalu *update* dalam menambah atau mengubah halaman memiliki halaman *backend* (halaman admin).

2.3 Perancangan

Menurut (O'Brien & Marakas, 2009) perancangan sistem adalah sebuah kegiatan perancangan dan menentukan cara dalam melakukan pengolahan sistem informasi dari hasil analisa sistem sehingga dapat memenuhi kebutuhan dari *user* termasuk perancangan *user interface*, data dan aktivitas proses.

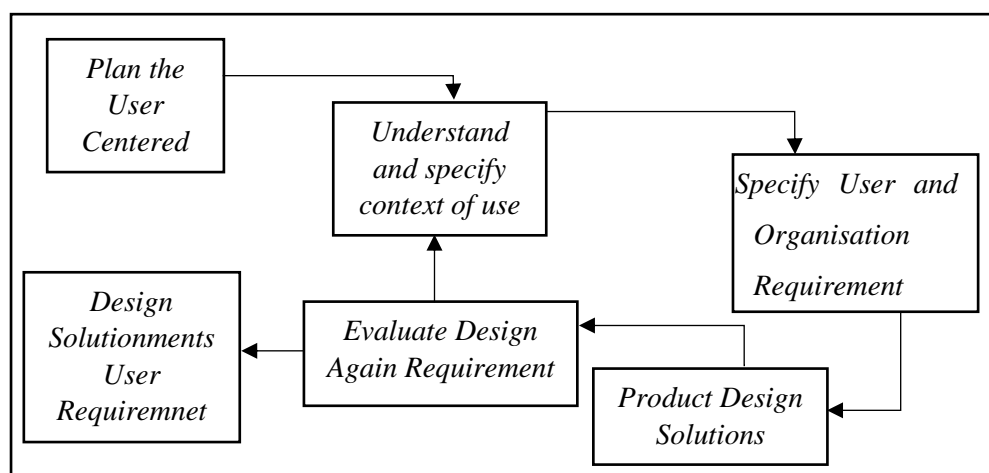
2.4 User Interface

Menurut (John W. Satzinger, 2011) *User Interface* adalah *input* dan *output* yang langsung melibatkan sistem pengguna akhir. *User Interface* dapat digunakan langsung oleh pengguna internal atau eksternal sistem. Dalam desain *user interface* sendiri dapat bervariasi banyak, tergantung pada faktor-faktor seperti tujuan antarmuka, karakteristik pengguna, dan karakteristik perangkat *interface* tertentu.

Salah satu contoh semua antarmuka pengguna harus dirancang untuk kemudahan maksimal penggunaan, tetapi ada juga beberapa pertimbangan lain, seperti efisiensi operasional yang mungkin penting bagi pengguna internal yang dapat dilatih dalam penggunaan *interface* tertentu dikombinasikan dan dioptimalkan untuk perangkat keras tertentu (misal: *keyboard*, *mouse*, dan layar resolusi tinggi besar).

2.5 User Centered Design (UCD)

Menurut (Simatupang, 2014) *User Centered Design (UCD)* merupakan paradigma baru dalam mengembangkan sistem berbasis web. Konsep dari UCD adalah pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem, dan tujuan atau sifat-sifat, konteks serta lingkungan sistem semua dari pengalaman *user*.



Gambar 1.1 User Centered Design

a) Tahap 1: *Plan the User Centered Design Process*

Pada tahap ini melakukan diskusi dengan pihak terkait yang membuat aplikasi, untuk mendapatkan komitmen bahwa proses pembuatan aplikasi adalah berpusat kepada pengguna atau *user*.

b) Tahap 2: *Understand and specify context of use*

Pada tahap ini mengidentifikasi *user* yang menggunakan aplikasi ini, dimana *user* untuk apa dan dalam kondisi apa dalam menggunakan aplikasi ini.

c) Tahap 3: *Specify User and Organisational Requirement*

Pada tahap ini mengidentifikasi terhadap daftar rincian dari kebutuhan *user*, agar dapat mengetahui kebutuhan *user* dan kebutuhan organisasi.

d) Tahap 4: *Product Design Solutions*

Pada tahap ini membangun suatu desain sebagai solusi dari aplikasi yang sedang dianalisis.

e) Tahap 5: *Evaluate Design Against Requirement*

Pada tahap ini melakukan evaluasi terhadap desain yang telah dibuat, tahap ini memiliki tujuan agar mengetahui desain yang sudah dibuat sudah memenuhi kebutuhan *user*.

f) Tahap 6: *Design Solutionments User Requirement*

Pada tahap ini melakukan penyelesaian terhadap desain yang telah dibuat atau penyempurnaan desain sesuai dengan kebutuhan *user*.

Langkah-langkah dalam merancang desain, yaitu:

1. *Sitemap*
2. *Storyboarding*
3. *Wireframe*
4. *Prototype*

2.6 User Persona

User persona adalah dokumentasi yang berisi tentang penjelasan karakteristik *user* digabungkan dengan tujuan, kebutuhan, dan ketertarikan. Yang menjadi target *user* merupakan hasil dari penelitian tentang *user* yang sesuai target.

Menurut (Garrett, 2011) *persona* merupakan karakter fiksi yang digambarkan dari segmentasi pengguna. *Persona* dapat membantu dalam

mengingat target pengguna selama proses perancangan produk. Langkah-langkah dalam pembuatan *user persona*, sebagai berikut:

1. Menentukan jumlah *persona*, jumlah *persona* yang ideal adalah 3 hingga 5 orang yang sejenis, dan 3 *persona* utama.
2. Membuat kategori *user* yang mempunyai segmentasi *user*, karakter dan peranan yang sama.
3. Melakukan penelitian *persona*, dengan mencari informasi umum *persona*, latar belakang permasalahan *website* yang digunakan, tujuan atau solusi dari permasalahan.
4. Menganalisis hasil dari wawancara dengan *persona* agar mendapatkan *prototype* berdasarkan kepentingan *user*.

2.7 User Experience Quistionnaire (UEQ)

Menurut (Schrepp, 2014) UEQ adalah alat ukur yang mudah dan efisien untuk mengukur kuesioner dengan mengukur *user experience* (UX). UEQ banyak dilakukan dengan beberapa tujuan yaitu dalam membandingkan level *user experience* antara dua produk, menguji *user experience* suatu produk, dan menentukan area perbaikan. Berbeda dengan kuesioner pada umum, setiap pertanyaan UEQ termasuk evaluasi pengukuran dibagi menjadi 6 skala (aspek), yaitu:

1. *Attractiveness* (daya tarik): seberapa menarik suatu produk secara persepsi keseluruhan, dalam hal ini tampilan *website* sudah menarik atau belum bagi pengguna atau *user*.
2. *Perspiciuity* (kejelasan): seberapa mudah suatu produk digunakan, dalam hal ini kemudahan atau kejelasan tampilan *website* bagi pengguna atau *user*.
3. *Efficiency* (efisiensi): seberapa cepat pengguna menyelesaikan tugas, dalam hal ini kecepatan produk saat digunakan oleh pengguna atau *user*.
4. *Dependability* (ketepatan): seberapa nyaman produk bagi pengguna, dalam hal ini terkait dengan kenyamanan pengguna atau *user* dalam berinteraksi dengan *website* yang digunakan.

5. *Stimulation* (bermanfaat): seberapa baik suatu produk memotivasi pengguna, dalam hal ini ketertarikan pengguna atau *user* dan memotivasi untuk menggunakan *website*.
6. *Novelty* (kreatif): seberapa inovatif suatu produk, dalam hal ini tampilan *website* yang sudah inovatif dan kreatif untuk menarik perhatian pengguna atau *user*.

Pada hasil kuesioner dengan menerapkan 6 komponen UEQ, maka ditemukan mana komponen yang masih kurang atau perlu diperbaiki dengan menggunakan *analysis tool* agar mendapatkan kesimpulan dan masing-masing skala penilaian.

2.8 Skala Likert

Skala likert merupakan skala psikometrik yang paling banyak digunakan secara umum dalam riset berupa survei.

Menurut (Sugiyono, 2010) *skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pengaruh, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok manusia tentang fenomena sosial yang terjadi. Berikut merupakan tabel *skala likert*:

Tabel 2.1 *Skala Likert*

Kode	Makna Jawaban	Skor Jawaban
STS	Sangat Tidak Setuju	1
TS	Tidak Setuju	2
S	Setuju	3
SS	Sangat Setuju	4

2.9 Uji Validitas

Menurut (Ghozali, 2009) uji validitas digunakan dalam mengukur sah atau valid tidak suatu kuesioner. Karena suatu kuesioner dikatakan valid, jika pertanyaan pada kuesioner dapat membantu mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuesioner tersebut.

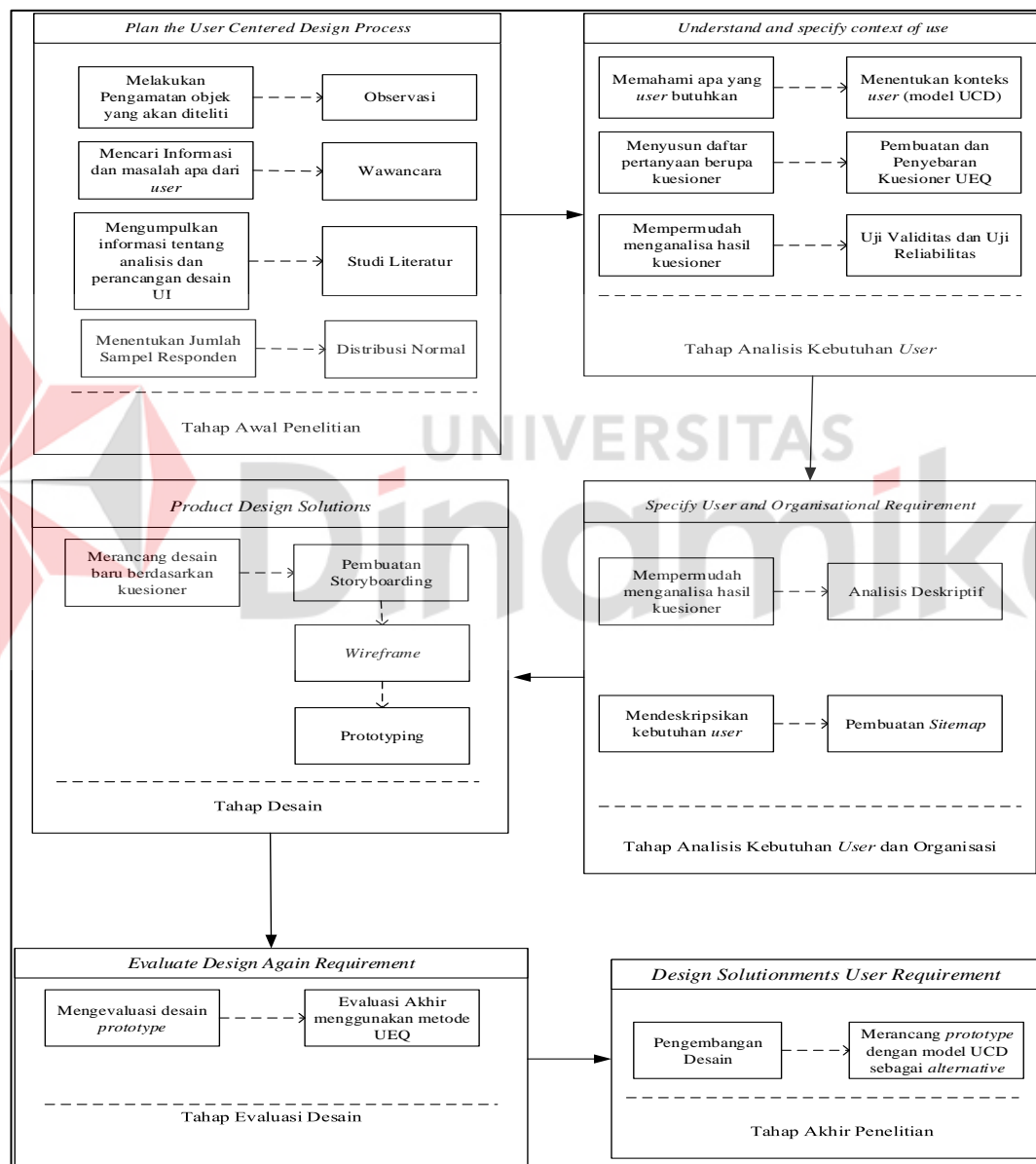
2.10 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah uji untuk memastikan apakah kuesioner dalam mengumpulkan data variabel penelitian *reliable* atau tidak.

Menurut (Sugiyono, 2010) uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama dalam menghasilkan data yang sama.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan mekanisme penyelesaian masalah penelitian dan menjelaskan mengenai model atau tahapan yang digunakan selama penelitian ini. Gambar berikut merupakan rancangan alur penelitian.



Gambar 3.1 Metodologi Penelitian

3.1 Plan the User Centered Design Process

3.1.1 Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati objek yang diteliti. Pada penelitian ini dilakukan dengan mengamati proses yang ada pada *website* pusat karir dan alumni Universitas Dinamika. Penjelasan *website* pusat karir dan alumni Universitas Dinamika merupakan kondisi awal *website* sebelum dilakukan pengembangan desain.

Pada halaman *home* berisikan informasi visi, misi, foto wisuda, layanan *recruitment*, *login*, dan 10 daftar lowongan kerja terbaru. Pada halaman *home* paling bawah terdapat kontak yang dapat dihubungi apabila pengunjung *website* kesulitan dalam mencari informasi. *Sub Menu* pada halaman *home* terdapat data alumni, CV, daftar lowongan, dan informasi pemberitahuan.

Pada halaman artikel berisikan informasi tentang artikel yang ditawarkan oleh pihak pusat karir dan alumni Universitas Dinamika, pada halaman artikel paling bawah terdapat kontak yang dapat dihubungi apabila pengunjung *website* kesulitan dalam mencari informasi.

Pada halaman kegiatan berisikan pengumuman kegiatan di pusat karir dan alumni Universitas Dinamika, pada halaman kegiatan paling bawah terdapat kontak yang dapat dihubungi apabila pengunjung *website* kesulitan dalam mencari informasi.

Pada halaman *Frequently Asked Question* (FAQ) berisikan pertanyaan dan jawaban tentang yang ingin ditanyakan oleh alumni kepada pihak pusat karir dan alumni di pusat karir dan alumni Universitas Dinamika, pada halaman *Frequently Asked Question* (FAQ) paling bawah terdapat kontak yang dapat dihubungi apabila pengunjung *website* kesulitan dalam mencari informasi.

Pada halaman hubungi kami berisikan tentang kontak yang dapat dihubungi apabila pengunjung *website* kesulitan dalam mencari informasi, pada halaman hubungi kami paling bawah terdapat kontak dari pihak pusat karir dan alumni Universitas Dinamika.

Pada halaman tentang kami berisikan deskripsi tentang pusat karir dan alumni Universitas Dinamika, visi, misi, layanan *recruitment*, kerjasama &

pengembangan, layanan pelatihan & konsultasi, pada halaman tentang kami paling bawah terdapat kontak yang dapat dihubungi apabila pengunjung *website* kesulitan dalam mencari informasi.



Gambar 3.2 Salah Satu Halaman Pusat karir dan Alumni Universitas Dinamika (Halaman Home)

3.1.2 Wawancara

Wawancara dilakukan kepada alumni, dan pihak pusat karir dan alumni guna untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai permasalahan yang ada, serta untuk mendapatkan gambaran dalam menyelesaikan masalah yang terjadi. Pada tahap ini melakukan diskusi dengan pihak pusat karir dan alumni selaku pihak yang mengerjakan aplikasi, untuk mendapatkan komitmen bahwa proses pembuatan aplikasi yang berpusat kepada pengguna atau *user* alumni. Penelitian ini melibatkan pengguna atau *user* alumni dalam awal dan akhir dimana mereka dibutuhkan.

3.1.3 Studi Literatur

Studi literatur merupakan tahap dalam memahami model atau tahapan yang diterapkan, yaitu model *User Centered Design* (UCD). Dengan tujuan agar dapat

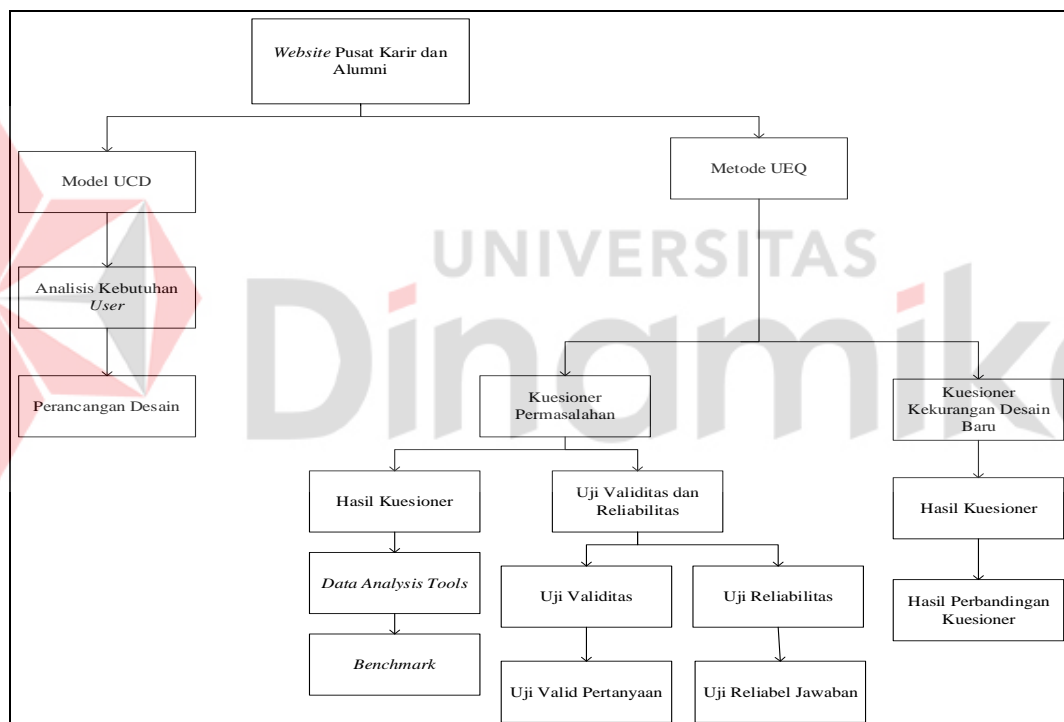
menghasilkan desain dengan nilai *usability* yang tinggi dalam merancang *user interface* pada *website* pusat karir dan alumni Universitas Dinamika.

3.1.4 Distribusi Normal

Distribusi Normal merupakan salah satu penentuan responden yang digunakan, jumlah sampel normal untuk menentukan responden dalam penyebaran kuesioner minimal 30 responden.

3.2 Understand and Specify Context of Use

3.2.1 Tahap Analisis Kebutuhan User



Gambar 3.3 Skema Pengembangan

Langkah awal peneliti melakukan analisis dengan membuka *website* pusat karir dan alumni untuk mengetahui alur penggunaan *website*, peneliti mencari model yang cocok untuk menganalisis dengan mengutamakan kebutuhan *user*. Peneliti mengambil model *User Centered Design (UCD)* dikarenakan mengutamakan kebutuhan *user*, setelah menerapkan model untuk menganalisis permasalahan dan kebutuhan *user* yang dibutuhkan maka peneliti akan mencari permasalahan pengguna dengan menerapkan metode untuk melakukan kuesioner.

Langkah kedua adalah menerapkan metode UEQ pada desain lama dengan membagikan kuesioner, setelah mendapatkan kuesioner maka akan dilakukan pengolahan kuesioner untuk memperoleh permasalahan berdasarkan pengalaman pengguna. Hasil kuesioner diolah dengan *data analysis tools* dan menghasilkan tabel *benchmark*, agar peneliti mengetahui permasalahan yang dialami pengguna yang membutuhkan perbaikan desain dengan prioritas utama. Pada hasil kuesioner dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas untuk pertanyaan dan jawaban yang telah dibuat oleh peneliti. Uji validitas diolah dengan SPSS agar mengetahui pertanyaan yang sudah valid, sedangkan uji reliabilitas diolah dengan SPSS agar mengetahui jawaban yang sudah reliabel.

Pada model UCD terdapat langkah kedua yaitu perancangan desain dengan masukan dari *user persona*, *user persona* didapat dari menetapkan konteks *user* yang dilihat dari karakteristik jenis kelamin dan umur *user*. Perancangan desain yang dilakukan oleh peneliti yang meliputi *sitemap*, *sitemap* desain baru, *storyboard*, *wireframe*, dan *prototype*.

Pada langkah terakhir adalah membagikan kuesioner pada desain baru, setelah mendapatkan kuesioner, maka akan dilakukan pengolahan kuesioner untuk memperoleh permasalahan yang belum memenuhi kebutuhan. Hasil kuesioner diolah untuk mengetahui nilai rata-rata, pada kuesioner permasalahan dibandingkan dengan kuesioner desain baru agar mengetahui peningkatan atau penurunan pada desain.

3.2.2 Memahami dan menentukan Konteks *User Model UCD (User Persona)*

Dalam hal ini dapat memahami karakteristik *user* yang diharapkan, pekerjaan yang dilakukan *user*. *User website* saat ini adalah admin dari pihak pusat karir dan alumni, perusahaan, dan alumni Universitas Dinamika. Secara umum 80% pemakai akhir dari *website* ini adalah alumni Universitas Dinamika yang jarang mengakses *website* pusat karir dan alumni, harapan peneliti untuk penelitian ini harus dapat memenuhi harapan *user* tersebut. Dalam pembuatan *user persona*, peneliti menggunakan 3 *user* utama pada alumni yang mempunyai kriteria sebagai pengguna *website*, agar mendapatkan informasi yang tepat dalam kebutuhan

pengguna. Tujuan hanya menggunakan 3 *user* utama agar peneliti lebih efisien dalam mempersingkat waktu, dan melanjutkan langkah selanjutnya.

3.2.3 Pembuatan Kuesioner

Kuesioner ini dilakukan untuk menyusun daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis dalam bentuk kuesioner kepada responden, dalam hal ini responden adalah 30 alumni wisudawan ke-44. Langkah terakhir adalah mengumpulkan data yang telah diperoleh lalu data tersebut dianalisis untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada *website* pusat karir dan alumni. Pada tahap ini, bertujuan untuk mendapatkan *feedback* dengan harapan *user website*. Kuesioner dilakukan 2x, karena pada kuesioner pertama peneliti mengumpulkan data untuk mengetahui permasalahan *website*, dan kuesioner kedua untuk mengetahui desain yang telah diperbaiki sudah memenuhi kebutuhan *user*.

Dalam pembuatan kuesioner peneliti menggunakan sedikit modifikasi dari metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Kuesioner yang digunakan terdiri dari 2 jenis yaitu kuesioner UEQ dalam Bahasa Indonesia dan kuesioner modifikasi UEQ tidak *mem-breakdown* 26 *item* atau indikator, peneliti hanya menggunakan 6 komponen dari UEQ dan menggunakan 4 *skala likert* untuk mempermudah dalam menggali informasi yang berkaitan dengan *user interface website*. Tujuan peneliti merubah kuesioner UEQ adalah untuk mempermudah dalam pengambilan dan pengolahan data yang didapat. Adapun bentuk kuesioner dari metode UEQ adalah sebagai berikut:

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2
kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	3
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4
bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	7
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8
cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	9
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	10
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung	11
baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	12
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana	13
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengembirakan	14
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	15
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman	16
aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	17
memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	efisien	20
jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan	21
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis	22
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan	23
atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24
ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif	26

Gambar 3. 4 Kuesioner UEQ

Sedangkan kuesioner modifikasi dari metode UEQ dapat dilihat pada lampiran 1.

3.2.4 Penyebaran kuesioner

Pada penyebaran kuesioner yang telah dibuat berdasarkan modifikasi metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dilakukan kepada 30 responden dan dibagikan secara *online* dengan menggunakan google form pada alumni wisudawan ke-44 pada hari dan tanggal secara acak.

3.2.5 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Setelah diperoleh hasil kuesioner maka akan dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas. Untuk melakukan uji validitas dan uji reliabilitas, peneliti menggunakan SPSS 21.

3.3. Specify User and Organisational Requirement

3.3.1 Tahap Analisis Kebutuhan User dan Organisasi

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis keterkaitan integrasi data yang sudah ada dengan pihak pusat karir.

Tabel 3.1 Tabel Analisis Integrasi Data

Data <i>User</i> Alumni dan Perusahaan	Data Pihak Pusat Karir dan Alumni
Data pribadi alumni	Semua data alumni
Data kompetensi alumni	Semua data kompetensi alumni
Data riwayat pekerjaan alumni	Semua data riwayat pekerjaan alumni
Data promosi diri alumni	Semua data promosi diri alumni
Data informasi perusahaan	Semua data informasi perusahaan
Data daftar lowongan kerja	Semua data daftar lowongan kerja
Data tanggal posting lowongan	Semua data tanggal posting lowongan

Pada tabel diatas bahwa *user* alumni mengisi data pribadi alumni, data kompetensi alumni, data riwayat pekerjaan, data promosi diri, sedangkan pada pihak pusat karir dan alumni hanya bisa melihat semua data alumni, semua data kompetensi alumni, semua data riwayat pekerjaan, semua data promosi diri. Pada *user* perusahaan mengisi data informasi lowongan, data daftar lowongan kerja, data tanggal posting lowongan, sedangkan pihak pusat karir dan alumni hanya bisa melihat semua data informasi, dapat menolak atau menerima semua data daftar lowongan kerja, dan mengedit data tanggal posting lowongan jika perusahaan.

3.3.2 Analisis Deskriptif

Analisis Deskriptif dilakukan untuk mendapatkan hasil karakteristik responden yaitu mengenai jenis kelamin dan umur pengguna.

3.3.3 Pembuatan Sitemap

Pada tahap ini peneliti membuat *sitemap* atau daftar halaman situs *website* pusat karir dan alumni Universitas Dinamika, agar memudahkan dalam memahami *website*. Tujuan membuat *sitemap* agar dapat menggambarkan denah setiap halaman dari *menu* dan *sub menu* pada *website* pusat karir dan alumni.

3.4 Product Design Solutions

3.4.1 Pembuatan Storyboarding

Storyboarding adalah gambaran dari bentuk awal sebuah halaman yang disusun secara berurutan serta dilengkapi dengan penjelasan seperti alur *scenario* yang mengikuti gambaran yang telah dibuat dari *sitemap*.

3.4.2 Membuat wireframe

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan awal sebuah desain *website* dalam penataan item-item sebelum proses pembuatan desain dimulai, agar *prototyping* yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan *user*.

3.4.3 Membuat prototyping

Pada tahap ini peneliti merancang sebuah model dari suatu sistem sebagai bentuk awal dengan menerapkan model *User Centered Design (UCD)*. Dalam pembuatan *prototyping* peneliti menambahkan *background*, *icon-icon* untuk tampilan *website*.

3.5 Evaluate Design Again Requirement

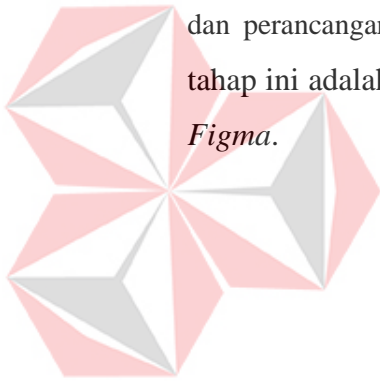
3.5.1 Evaluasi Akhir

Pada tahap ini peneliti mengevaluasi *prototype* yang tidak memenuhi kebutuhan pengguna dengan menyebarkan kuesioner akhir dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Jika *prototype* tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna, peneliti membuat daftar *scenario prototype* yang diperbaiki.

3.6 Design Solutionments User Requirement

3.6.1 Merancang *Prototype* dengan model UCD sebagai *alternative*

Pada tahap ini peneliti melakukan rancangan desain akhir dengan memenuhi kebutuhan *user* sesuai dengan model *User Centered Design (UCD)*, dari hasil akhir analisis dan perancangan mengenai *user interface* pada *website* karir.dinamika.ac.id. Hasil tahap ini adalah rancangan *user interface* menggunakan model UCD dengan *tools Figma*.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab tiga membahas tahapan yang akan dilakukan pada penelitian ini, maka pada bab empat akan membahas hasil analisis pada penelitian ini. Hasil analisis dan pembahasan akan dilakukan sesuai dengan tahapan-tahapan yang telah dicantumkan pada bab tiga.

4.1 *Plan the User Centered Design Process*

4.1.1 Observasi dan Wawancara

Hasil dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada 10 alumni wisudawan Universitas Dinamika ke-44, dapat dijabarkan pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Observasi dan Wawancara

No.	Nama	Jabatan	Hasil Wawancara
1.	Pihak Pusat Karir dan Alumni	Staff Pusat Karir dan Alumni	<p>Pusat Karir dan Alumni adalah salah satu layanan yang ditawarkan Universitas Dinamika (Pencarian Lowongan Kerja).</p> <p><i>Website</i> Pusat Karir dan Alumni Universitas Dinamika beralamat karir.dinamika.ac.id.</p> <p>Dari sisi pengguna mengalami keluhan, bahwa tampilan UI <i>website</i> harus diperbaiki.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Sudah pernah dilakukan evaluasi UI, tetapi hasil dari evaluasi UI tidak diberikan.2. Tampilan <i>website</i> diusahakan lebih menarik agar menarik minat <i>user</i>.3. Belum adanya pembaruan tampilan.4. Kurang <i>up to date</i>.
2.	10 responden	Alumni Wisudawan ke-44	<p>Dapat disimpulkan terdapat beberapa kekurangan yang ada pada <i>website</i> Pusat Karir dan Alumni:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Perpaduan warna yang kurang menarik.2. Informasi yang kurang lengkap.

4.1.2 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mencari informasi dari berbagai literatur yang berhubungan dengan kegiatan penelitian tentang perancangan desain *user interface* menggunakan model User Centered Design (UCD) dan menerapkan metode *User Experience Quistionnare (UEQ)*. Berikut adalah literatur yang digunakan oleh penulis:

1. Garrett, J. J., 2011. *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. s.l.:Pearson Education.
2. Ladjamudin, A.-B. B., 2010. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
3. Simatupang, R. M., 2014. Penerapan Metode User Centered Design Untuk Perancangan Aplikasi Radio Streaming Berbasis Web. *Infomasi dan Teknologi Ilmiah (NTI)*, Volume III, pp. 1-5.
4. Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

4.1.3 Hasil Distribusi Normal

Distribusi Normal didapat dari responden alumni wisudawan ke-44, peneliti mengambil 30 alumni wisudawan ke-44 dari 182 wisudawan dikarenakan agar peneliti fokus untuk mengevaluasi tampilan *user interface*.

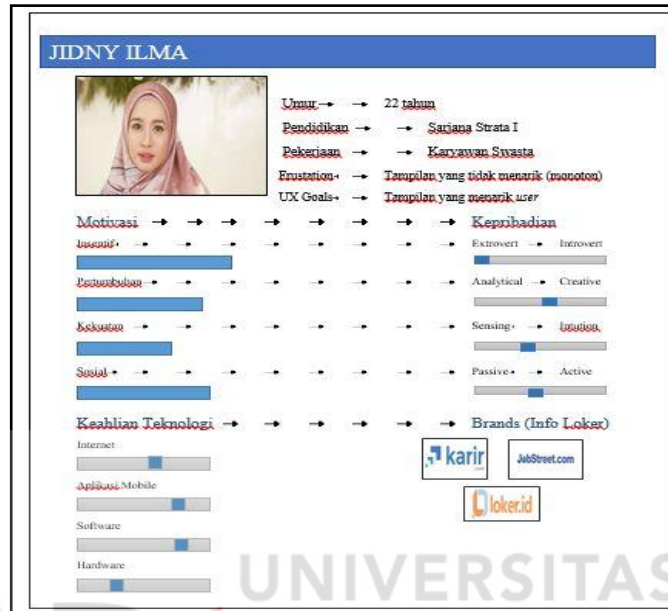
4.2 Understand and specify context of use

4.2.1 Hasil Memahami dan Menentukan Konteks User Model UCD (*User Persona*)

User Persona didapatkan dari responden yang mempunyai kriteria pengguna *website* pusat karir dan alumni. Responden yang terpilih dari alumni wisudawan ke-44 adalah 3 orang yang bernama Jidny Ilma dengan usia 22 tahun, Daniel Raysa dengan usia 23 tahun, dan Nanda Maulana dengan usia 23 tahun, pada penelitian ini Jidny mengharapkan tampilan *website* yang menarik, Nanda mengharapkan tampilan *website* yang dipermudah untuk mencari lowongan pekerjaan, dan Daniel mengharapkan aplikasi dapat memudahkan dalam menggunakan *website* dan

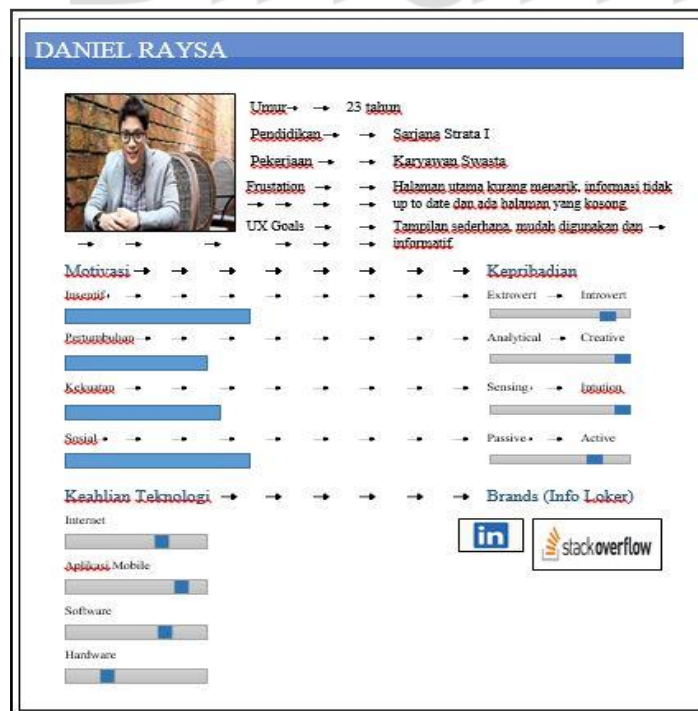
memberikan informasi secara *update* untuk para alumni Universitas Dinamika. Tujuan pembuatan *user persona*, agar peneliti memahami kebutuhan *user* dan menemukan permasalahan *website* yang digunakan. Hasil dari *user persona* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

1. *User Persona* Alumni Pertama



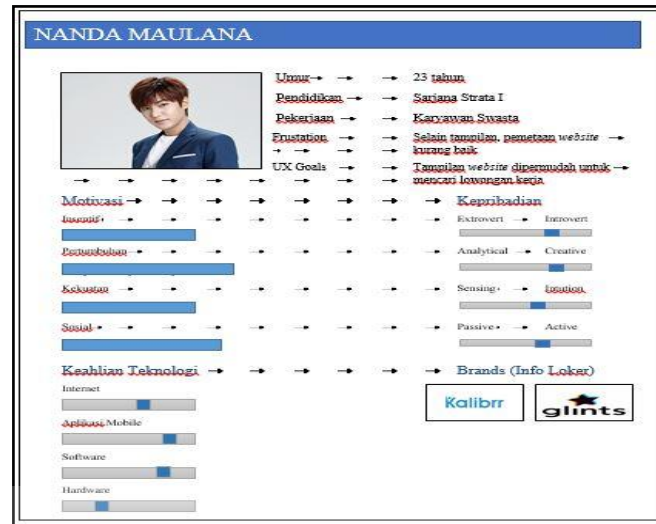
Gambar 4. 1 *User Persona* Alumni Pertama

2. *User Persona* Alumni Kedua



Gambar 4. 2 *User Persona* Alumni Kedua

3. User Persona Alumni Ketiga



Gambar 4. 3 User Persona Alumni Ketiga

4.2.2 Hasil Pembuatan Kuesioner Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*

Pada tahap ini peneliti mengolah kuesioner yang telah diperoleh maka akan dibuat *benchmark* dengan menggunakan tabulasi data modifikasi kuesioner dari metode UEQ dan menggunakan alat ukur *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

1. Tabulasi Hasil Kuesioner

Pada tahap ini pertanyaan atau pernyataan yang dibuat oleh peneliti berdasarkan modifikasi metode UEQ, terdiri dari 6 komponen dengan 4 skala yang diterapkan. Hasil kuesioner yang telah dijawab responden terdapat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Kuesioner

ID.	Pernyataan	Skala				Mean	Keterangan
		1 (STS)	2 (TS)	3 (S)	4 (SS)		
Attractiveness (daya tarik)							
X1.1	Saya suka melihat tampilan keseluruhan website.	3	18	9	0	2,2	Harus Diperbaiki
X1.2	Menurut saya perpaduan warna background dan konten pada website terlihat menarik.	7	13	9	1	2,2	Harus Diperbaiki

ID.	Pernyataan	Skala				Mean	Keterangan
		1 (STS)	2 (TS)	3 (S)	4 (SS)		
X1.3	Menurut saya desain antarmuka (interface) <i>website</i> terlihat menarik.	6	13	11	0	2,1	Harus Diperbaiki
<i>Perspicuity (kejelasan)</i>							
X2.1	Saya memahami dengan mudah alur navigasi saat menggunakan <i>website</i> .	5	12	7	6	2,3	Harus Diperbaiki
X2.2	Menurut saya tulisan yang digunakan pada <i>website</i> terbaca dengan mudah dan jelas.	6	15	6	3	2,5	Harus Diperbaiki
X2.3	Judul pada tiap halaman menggunakan bahasa yang mudah dipahami.	10	20	0	0	2,7	Harus Diperbaiki
<i>Efficiency (efisiensi)</i>							
X3.1	Menu yang dipilih dengan cepat.	6	12	7	5	2,6	Harus Diperbaiki
X3.2	Ukuran konten pada setiap halaman utama sesuai.	0	17	13	0	2,5	Harus Diperbaiki
X3.3	Semua menu yang ada pada <i>website</i> berkaitan tentang Pusat Karir dan Alumni.	7	9	14	0	2,3	Harus Diperbaiki
X3.4	Ukuran tulisan yang ada pada <i>website</i> sudah sesuai (tidak terlalu besar/kecil).	5	13	12	0	2,5	Harus Diperbaiki
X3.5	Resolusi gambar pada halaman “Home” sudah sesuai dengan layar.	10	8	12	0	1,8	Prioritas Utama Dalam Perbaikan
X3.6	Ukuran judul pada setiap halaman sudah sesuai dengan layar.	4	15	11	0	2,2	Harus Diperbaiki
X3.7	Apakah efisien pada halaman “Hubungi Kami” dalam memberikan informasi, jika setiap bagian bawah pada halaman <i>website</i> ada informasi tentang kontak Pusat Karir dan Alumni.	4	6	10	10	1,6	Prioritas Utama Dalam Perbaikan
<i>Dependability (ketepatan)</i>							
X4.1	Saya merasa nyaman saat menggunakan <i>website</i> ini.	7	15	8	0	2,2	Harus Diperbaiki
X4.2	Warna font yang digunakan cukup baik sehingga tulisan dapat terlihat dengan jelas.	8	15	7	0	2,0	Harus Diperbaiki
X4.3	Warna <i>background</i> yang digunakan cukup baik sehingga tidak membuat mata lelah.	9	15	6	0	1,9	Prioritas Utama Dalam Perbaikan
X4.4	Saya merasa nyaman untuk berlama-lama menggunakan <i>website</i> karena komposisi warna yang baik.	11	14	5	0	1,8	Prioritas Utama Dalam Perbaikan

ID.	Pernyataan	Skala				Mean	Keterangan
		1 (STS)	2 (TS)	3 (S)	4 (SS)		
Stimulation (stimulasi atau bermanfaat)							
X5.1	Tata penulisan dalam website, memotivasi saya untuk selalu menggunakan <i>website</i> ini.	2	5	14	9	1,8	Prioritas Utama Dalam Perbaikan
X5.2	<i>Website</i> ini memiliki icon-icon menarik yang bermanfaat untuk saya dalam memahami konten.	0	10	20	0	2,4	Harus Diperbaiki
X5.3	Saya merasa terbantu dengan adanya <i>website</i> Pusat Karir dan Alumni.	11	15	4	0	3,4	Tidak Perlu Adanya Perbaikan
Novelty (kebaruan atau kreatif)							
X6.1	Pada setiap halaman website memiliki tata letak yang baik.	0	7	15	8	1,7	Prioritas Utama Dalam Perbaikan
X6.2	Saya tertarik dengan komposisi warna antara background dan konten.	0	8	12	10	1,8	Prioritas Utama Dalam Perbaikan
X6.3	Desain website memiliki ciri khas tersendiri.	3	9	12	6	2,3	Harus Diperbaiki

Dapat dilihat dari tabel diatas menunjukkan beberapa indikator yang memiliki *mean* rendah dalam arti memiliki potensi untuk diperbaiki. Berdasarkan hasil analisis dari 23 variabel, didapatkan 7 indikator yang membutuhkan perbaikan. Berikut adalah tabel permasalahan yang telah dipetakan.

Tabel 4.3 Tabel Permasalahan

ID.	Pernyataan	Mean	Keterangan
X3.5	Resolusi gambar pada halaman “Home” sudah sesuai dengan layar.	1,8	Prioritas Utama Dalam Perbaikan
X3.7	Apakah efisien pada halaman “Hubungi Kami” dalam memberikan informasi, jika setiap bagian bawah pada halaman website ada informasi tentang kontak Pusat Karir dan Alumni.	1,6	Prioritas Utama Dalam Perbaikan
X4.3	Warna <i>background</i> yang digunakan cukup baik sehingga tidak membuat mata lelah.	1,9	Prioritas Utama Dalam Perbaikan
X4.4	Saya merasa nyaman untuk berlama-lama menggunakan website karena komposisi warna yang baik.	1,8	Prioritas Utama Dalam Perbaikan
X5.1	Tata penulisan dalam website, memotivasi saya untuk selalu menggunakan <i>website</i> ini.	1,8	Prioritas Utama Dalam Perbaikan
X6.1	Pada setiap halaman website memiliki tata letak yang baik.	1,7	Prioritas Utama Dalam Perbaikan
X6.2	Saya tertarik dengan komposisi warna antara background dan konten.	1,8	Prioritas Utama Dalam Perbaikan

Dari tabel diatas, terdapat enam permasalahan yang muncul pada indikator X3.5, X3.7, X4.3, X4.4, X5.1, X6.1, dan X6.2. Indikator tersebut menjadi prioritas utama untuk dilakukan perbaikan, sedangkan pada indikator yang tidak termasuk

dalam tabel permasalahan juga akan dilakukan perbaikan pada desain *prototype* yang dibuat.

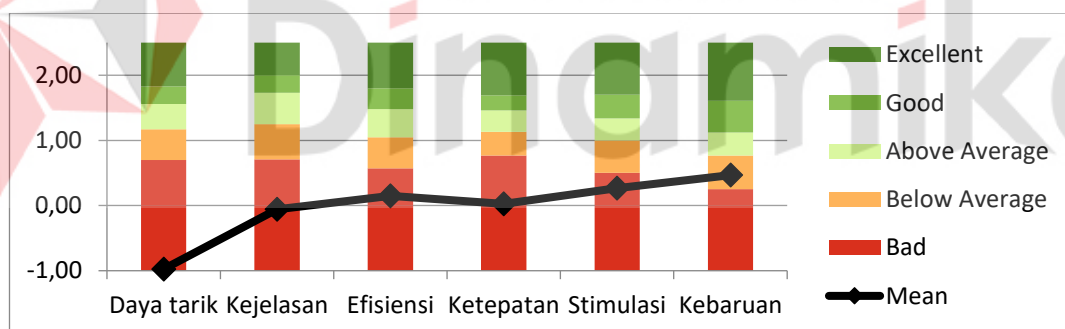
2. Benchmark UEQ Data Analysis Tool

Untuk menghitung kuesioner UEQ diperlukan alat hitung yaitu dengan menggunakan *UEQ Data Analysis Tool Version 4*. Berikut adalah hasil *benchmark* dari hasil kuesioner yang sudah diperoleh.

Tabel 4.4 *UEQ Benchmark*

Scale	Mean	Comparisson
<i>Attractiveness</i> (daya tarik)	-0,98	Bad
<i>Perspiciuity</i> (kejelasan)	-0,06	Bad
<i>Efficiency</i> (efisiensi)	0,15	Bad
<i>Dependability</i> (ketepatan)	0,03	Bad
<i>Stimulation</i> (bermanfaat)	0,27	Bad
<i>Novelty</i> (kreatif)	0,47	Below Average

Dari tabel diatas dapat diperoleh hasil bahwa skala “*attractiveness* (daya tarik)”, “*perspiciuity* (kejelasan)”, “*efficiency* (efisiensi)”, “*dependability* (ketepatan)”, “*stimulation* (bermanfaat)” masih buruk dengan kriteria “*bad*”. Sedangkan skala *novelty* (kreatif) mendapatkan nilai dibawah rata-rata dengan kriteria “*below average*”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. 4 Diagram *UEQ Benchmark*

4.2.3 Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Pada tahap ini peneliti melakukan uji validitas dan uji reliabilitas setelah diperoleh dari hasil kuesioner.

1. Uji Validitas

Uji Validitas bertujuan untuk mengukur *valid* tidaknya suatu *instrument* atau pertanyaan yang digunakan dalam penelitian. *Instrument* dikatakan *valid* jika *instrument* tersebut menunjukkan Rhitung lebih besar dari Rtabel dengan α 0,05. Pada penelitian ini untuk mengetahui Rtabel sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 R_{\text{tabel}} &= (df, \alpha) \\
 &= (30-2, \alpha) \\
 &= (28, 0,05) \\
 &= 0.3809
 \end{aligned}$$

Jadi, $R_{\text{tabel}} \alpha 0,05$ dengan df 28 adalah 0,3809. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas

<i>Index</i> Pertanyaan/Pernyataan	Nilai Kolerasi (Rhitung)	R_{tabel}	Keterangan
<i>Attractiveness (daya tarik)</i>			
X1.1	0,987	0,3809	Valid
X1.2	0,987	0,3809	Valid
X1.3	0,961	0,3809	Valid
<i>Perspicuity (kejelasan)</i>			
X2.1	0,559	0,3809	Valid
X2.2	0,715	0,3809	Valid
X2.3	0,592	0,3809	Valid
<i>Efficiency (Efisien)</i>			
X3.1	0,653	0,3809	Valid
X3.2	0,095	0,3809	Valid
X3.3	0,438	0,3809	Valid
X3.4	0,521	0,3809	Valid
X3.5	0,387	0,3809	Valid
X3.6	0,618	0,3809	Valid
X3.7	0,558	0,3809	Valid
<i>Dependability (Ketepatan)</i>			
X4.1	0,437	0,3809	Valid
X4.2	0,769	0,3809	Valid
X4.3	0,936	0,3809	Valid
X4.4	0,234	0,3809	Valid
<i>Stimulation (Berrmanfaat)</i>			
X5.1	0,685	0,3809	Valid
X5.2	0,419	0,3809	Valid
X5.3	0,473	0,3809	Valid
<i>Novelty (Kreatif)</i>			
X6.1	0,559	0,3809	Valid
X6.2	0,766	0,3809	Valid
X6.3	0,777	0,380	Valid

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa keseluruhan pertanyaan atau pernyataan pada penelitian ini telah valid karena hasil yang didapat memiliki nilai lebih dari R_{tabel} dengan $\alpha 0,05$.

2. Uji Reliabilitas

Sebuah kuesioner dapat dikatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,6$ atau mendekati 1.

Hasil uji realibiltas pada tiap *index* masing-masing variabel dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas

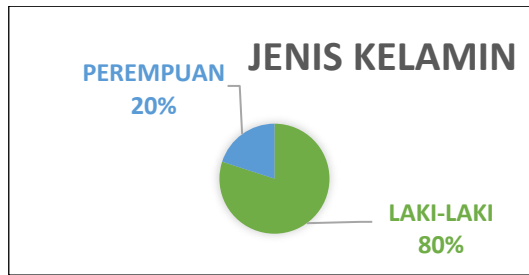
<i>Index</i> Pertanyaan/Pernyataan	Rtabel	Keterangan
<i>Attractiveness (daya tarik)</i>		
X1.1	0,883	Reliabel
X1.2	0,715	Reliabel
X1.3	0,634	Reliabel
<i>Perspicuity (kejelasan)</i>		
X2.1	0,715	Reliabel
X2.2	0,715	Reliabel
X2.3	0,715	Reliabel
<i>Efficiency (Efisien)</i>		
X3.1	0,634	Reliabel
X3.2	0,634	Reliabel
X3.3	0,634	Reliabel
X3.4	0,634	Reliabel
X3.5	0,634	Reliabel
X3.6	0,634	Reliabel
X3.7	0,601	Reliabel
<i>Dependability (Ketepatan)</i>		
X4.1	0,717	Reliabel
X4.2	0,717	Reliabel
X4.3	0,717	Reliabel
X4.4	0,717	Reliabel
<i>Stimulation (Berrmanfaat)</i>		
X5.1	0,611	Reliabel
X5.2	0,611	Reliabel
X5.3	0,611	Reliabel
<i>Novelty (Kreatif)</i>		
X6.1	0,777	Reliabel
X6.2	0,777	Reliabel
X6.3	0,777	Reliabel

Berdasarkan dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa keseluruhan pertanyaan atau pernyataan pada tiap variabel memiliki nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,6$ atau mendekati 1. Dapat dikatakan bahwa setiap pertanyaan atau pernyataan reliabel dan dapat digunakan.

4.3 Specify User and Organisational Requirement

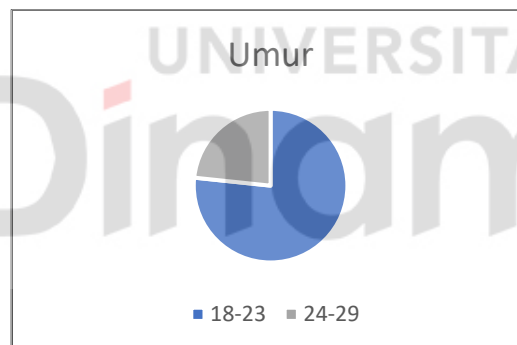
4.3.1 Hasil Analisis Deskriptif

1. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin pengguna *website* Universitas Dinamika.



Gambar 4.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

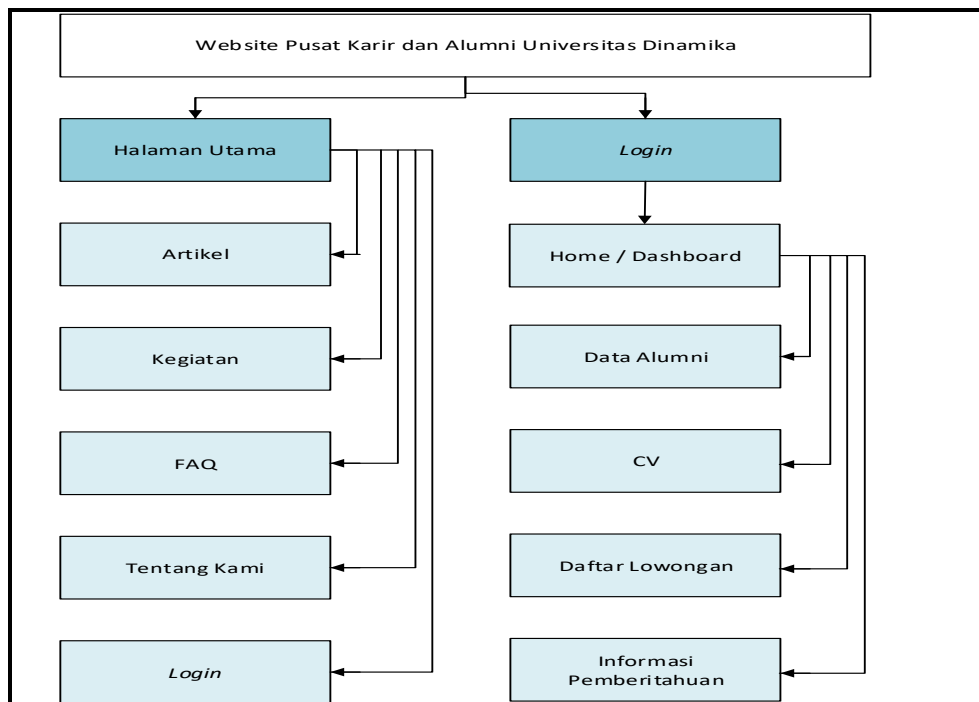
2. Karakteristik responden berdasarkan umur pengguna *website* Universitas Dinamika.



Gambar 4.6 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

4.3.2 Pembuatan Sitemap

Tujuan pembuatan *sitemap* agar dapat menggambarkan denah kebutuhan pengguna dan fitur sistem setiap halaman dari *menu* dan *sub menu* pada *website* pusat karir dan alumni sebelum dilakukan desain ulang. Dalam pembuatan *sitemap* peneliti menggunakan *software* Visio 2013. *Sitemap* dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.7 Sitemap Website Pusat Karir dan Alumni

Berikut adalah penjelasan gambaran umum dari *sitemap* diatas:

Pada kotak bagian tengah adalah sistem utama dari *website* pusat karir dan alumni Universitas Dinamika. Pada kotak yang berwarna biru tua adalah turunan pertama untuk masuk ke sub-sistem yang ada didalam *website*, ada dua sub-sistem di *website* yaitu halaman utama dan *login* untuk *user*. Pada kotak yang berwarna biru muda adalah turunan kedua dari halaman utama dan *login*. Pada halaman utama pengguna dapat mengakses halaman-halaman pada *website*, halaman yang dapat diakses adalah halaman *home* atau *dashboard*, artikel, kegiatan, FAQ, tentang kami, *login*. Sedangkan pada halaman *login* tidak dapat langsung mengakses halaman *home* atau *dashboard* *user* terlebih dahulu, setelah melakukan *login* akan masuk pada halaman *home* atau *dashboard* dapat mengakses halaman data alumni, *curriculum vitae* (CV), daftar lowongan, dan informasi pemberitahuan. Pada halaman *login* jika mengakses halaman data alumni atau yang lain dan kembali, maka akan kembali pada halaman *home* atau *dashboard* utama. Isi dari halaman perusahaan setelah *login*, akan masuk pada *home* atau *dashboard* dapat mengakses halaman *profile* perusahaan, dan daftar lowongan yang dipasang.

4.4 Product Design Solutions

4.4.1 Pembuatan Storyboarding

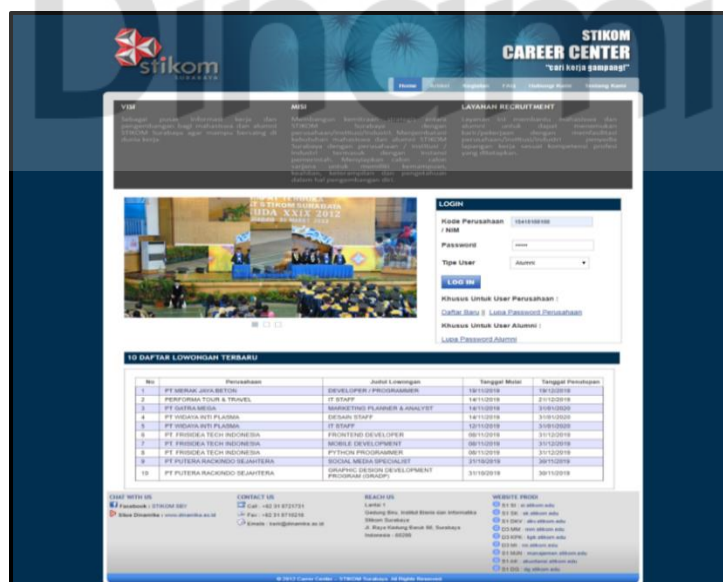
Pada tahap *storyboard* peneliti menggunakan aplikasi *pencil* 3.0.2 dengan ukuran 506x359 *pixel*. Tahapan merancang *storyboard* didapatkan dari *sitemap* yang menjelaskan alur halaman *website*, agar mengetahui alur cerita dalam pembuatan desain *website*. Pembuatan *storyboard* dapat dilihat pada lampiran 2.

4.4.2 Pembuatan Wireframe

Dari hasil *storyboard*, maka akan dilanjutkan dengan *wireframe* untuk merancang fitur apa saja yang digunakan dalam *prototype*. Pembuatan *wireframe* dapat dilihat pada gambar 4.8 sampai dengan 4.12. Pada desain baru peneliti tidak menambahkan data baru pada desain baru, dan peneliti hanya mengubah tampilan halaman yang hanya fokus pada isi desain.

1. Menu Home Utama Website

Pada halaman *menu home* utama *website* sebelum dilakukan perbaikan dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 Desain Lama Halaman *Menu Home* Utama *Website* Pusat Karir dan Alumni

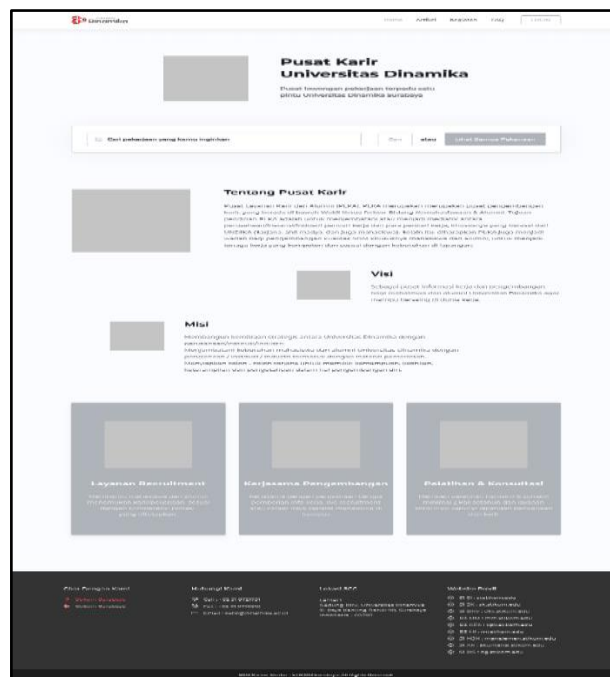
Menurut sudut pandang *user* terdapat pada indikator X3.5 menghasilkan bahwa indikator tersebut menjadi prioritas utama dalam perbaikan. Hal ini diperkuat dengan hasil tabel *benchmark* yang dihasilkan dari kuesioner, hasil yang

diperoleh bahwa skala “*efficiency* (efisiensi) masih buruk dengan kriteria “*bad*”. Sedangkan menurut sudut pandang pihak pusat karir tampilan *website* tidak menarik, belum adanya pembaruan tampilan dan kurang *up to date*. Hasil kuesioner dapat dilihat pada tabel 4.7 indikator X3.5.

Tabel 4.7 Tabel Permasalahan dari Kuesioner

ID.	Pernyataan	Mean	Keterangan
X3.5	Resolusi gambar pada halaman “ <i>Home</i> ” sudah sesuai dengan layar.	1,8	Prioritas Utama Dalam Perbaikan
X3.7	Apakah efisien pada halaman “Hubungi Kami” dalam memberikan informasi, jika setiap bagian bawah pada halaman website ada informasi tentang kontak Pusat Karir dan Alumni.	1,6	Prioritas Utama Dalam Perbaikan
X4.3	Warna <i>background</i> yang digunakan cukup baik sehingga tidak membuat mata lelah.	1,9	Prioritas Utama Dalam Perbaikan
X4.4	Saya merasa nyaman untuk berlama-lama menggunakan website karena komposisi warna yang baik.	1,8	Prioritas Utama Dalam Perbaikan
X5.1	Tata penulisan dalam website, memotivasi saya untuk selalu menggunakan <i>website</i> ini.	1,8	Prioritas Utama Dalam Perbaikan
X6.1	Pada setiap halaman website memiliki tata letak yang baik.	1,7	Prioritas Utama Dalam Perbaikan
X6.2	Saya tertarik dengan komposisi warna antara background dan konten.	1,8	Prioritas Utama Dalam Perbaikan

Dengan hasil kuesioner dan tabel *benchmark*, peneliti memerlukan saran dari *user persona* dikarenakan agar peneliti dapat fokus membuat perancangan desain berdasarkan pengalaman pengguna dan kebutuhan pengguna yang harus diperbaiki. Data yang dihasilkan peneliti dapat merancang desain pada halaman *home* utama *website* hanya fokus dengan menghapus *login* dan halaman tentang kami, mengisi halaman *home* dengan isian pada halaman tentang kami dipindah ke halaman *home*, menghapus 10 daftar lowongan terbaru dengan mengganti *tools* pencarian pekerjaan, dan menambahkan halaman *login*. Tujuan perubahan desain agar *user* dapat fokus pada isi yang ditawarkan pada halaman *home*.



Gambar 4.9 Wireframe Menu Home Utama Website Pusat Karir dan Alumni

Gambar diatas menunjukkan halaman *home* tentang pengenalan pusat karir, visi, misi, layanan *recruitment*, kerjasama pengembangan, pelatihan dan konsultasi yang lebih lengkap agar *user* mengetahui *detail website* pusat karir dan alumni Universitas Dinamika. *User* juga dapat melihat pekerjaan terbaru yang ada pada *website*. Untuk tampilan selain halaman *home* dapat dilihat pada lampiran 3.

2. Halaman Login

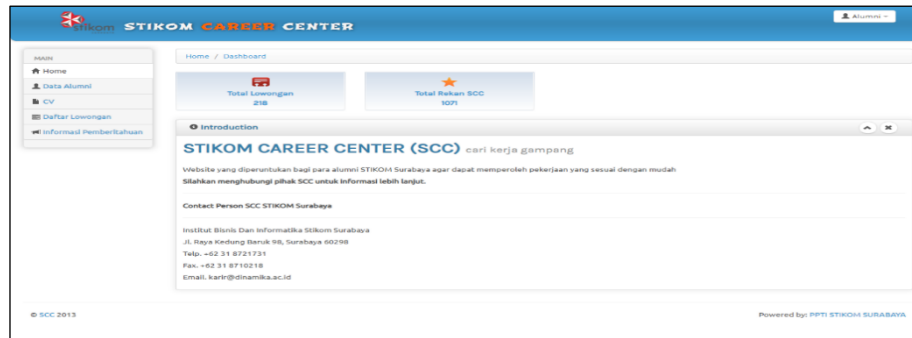
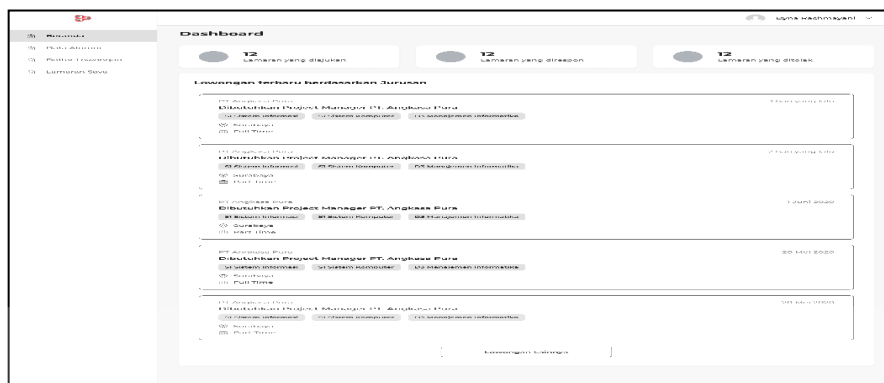
Pada halaman *login* sebelum dilakukan perbaikan dapat dilihat pada gambar 4.8 dan halaman *login* setelah diperbarui dapat dilihat pada gambar 4.10. Hasil analisis menurut sudut pandang *user* terdapat pada halaman *login* sebelum mendesain ulang berada pada halaman *home* utama *website*, tetapi hasil kuesioner menunjukkan pada skala *dependability* (ketepatan), bahwa tampilan kurang tepat. Sedangkan menurut sudut pandang pihak pusat karir tampilan *website* tidak menarik, belum adanya pembaruan tampilan dan kurang *up to date*. Kebutuhan *user* yang menjadi prioritas utama dalam perbaikan dan saran dari *user persona* yang sudah didapat, maka halaman *login* menjadi irisan dari halaman *home* utama. Agar *user* dapat fokus pada isi halaman *home website*, dan fokus untuk melakukan *login* secara terpisah.

Gambar 4.10 Wireframe Menu Login Website Pusat Karir dan Alumni

Pada gambar diatas adalah tampilan *wireframe* halaman *login* alumni yang harus mengisi NIM dan *password* dengan benar untuk melakukan *login*. Untuk *login* perusahaan tampilannya sama dengan alumni, yang membedakan hanya mengisi kode perusahaan dan *password* perusahaan yang diterima saat mendaftar menjadi *user* baru. Untuk tampilan selain halaman *login* dapat dilihat pada lampiran.

3. Beranda Alumni

Pada halaman beranda alumni sebelum dilakukan perbaikan dapat dilihat pada gambar 4.11 dan halaman beranda alumni setelah diperbarui dapat dilihat pada gambar 4.12. Hasil analisis menurut sudut pandang user terdapat pada halaman beranda alumni sebelum mendesain ulang hanya menampilkan informasi pengenalan pusat karir dan alumni, tetapi hasil kuesioner menunjukkan pada skala *dependability* (ketepatan), *stimulation* (bermanfaat), *efficiency* (efisiensi) bahwa tampilan kurang tepat, kurang bermanfaat dan kurang efisien. Sedangkan menurut sudut pandang pihak pusat karir tampilan website tidak menarik, belum adanya pembaruan tampilan dan kurang *up to date*. Kebutuhan user yang menjadi prioritas utama dalam perbaikan dan saran dari user persona yang sudah didapat, maka halaman beranda alumni menjadi lowongan pekerjaan baru berdasarkan jurusan alumni. Agar *user* dapat mengetahui lowongan pekerjaan baru berdasarkan jurusan dan ingin melamar pekerjaan tersebut.

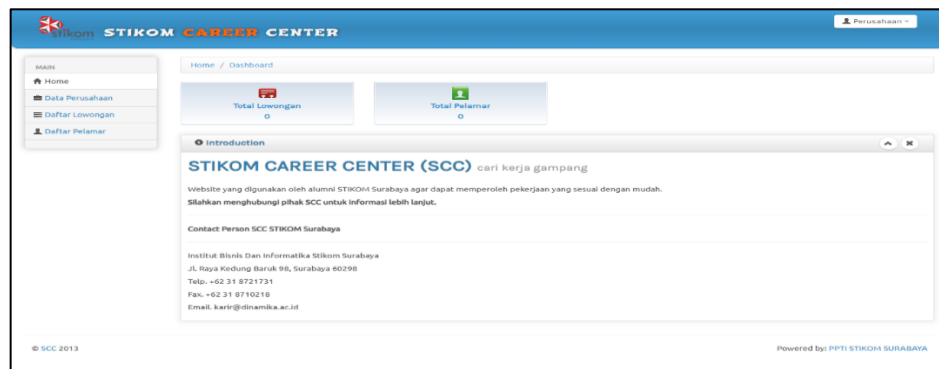
Gambar 4.11 Desain Lama Halaman *Menu* Beranda AlumniGambar 4.12 Wireframe *Menu* Beranda Alumni

Pada gambar diatas menunjukkan halaman beranda alumni tentang lowongan pekerjaan berdasarkan jurusan, dan pada bagian utama bawah beranda alumni terdapat *menu* data alumni, daftar lowongan, lowongan saya. Untuk tampilan selain halaman beranda alumni dapat dilihat pada lampiran 3.

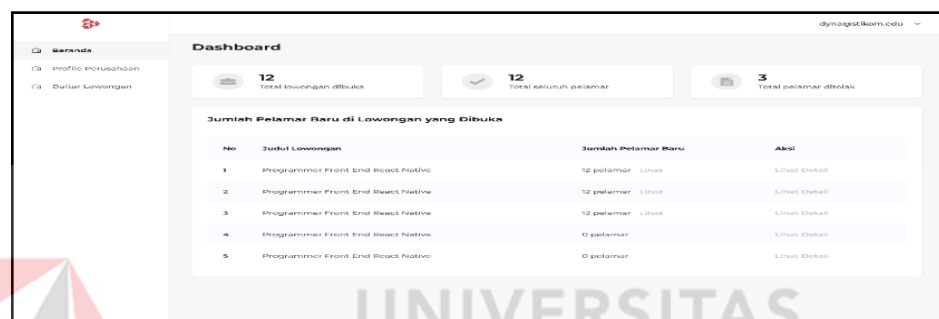
4. Beranda Perusahaan

Pada halaman beranda perusahaan sebelum dilakukan perbaikan dapat dilihat pada gambar 4.13 dan halaman beranda perusahaan setelah diperbarui dapat dilihat pada gambar 4.14. sudut pandang *user* terdapat pada halaman beranda perusahaan sebelum mendesain ulang hanya menampilkan informasi pengenalan pusat karir dan alumni, tetapi hasil kuesioner menunjukkan pada skala *dependability* (ketepatan), *stimulation* (bermanfaat) bahwa tampilan kurang tepat dan kurang bermanfaat. Sedangkan menurut sudut pandang pihak pusat karir tampilan *website* tidak menarik, belum adanya pembaruan tampilan dan kurang *up to date*. Kebutuhan user yang menjadi prioritas utama dalam perbaikan dan saran dari user persona yang sudah didapat, maka halaman beranda perusahaan menjadi jumlah pelamar baru pada lowongan kerja yang dibuka. Agar *user* dapat mengetahui pelamar baru yang

sudah melamar di lowongan pekerjaan yang dibuka oleh perusahaan dan ingin merekrut pelamar tersebut.



Gambar 4.13 Desain Lama Halaman *Menu* Beranda Perusahaan



Gambar 4.14 *Wireframe Menu* Beranda Perusahaan

Pada gambar beranda perusahaan menunjukkan halaman beranda perusahaan tentang lowongan pekerjaan yang ditawarkan, dan pada bagian utama bawah beranda perusahaan terdapat *menu profile* perusahaan, daftar lowongan. Untuk tampilan selain halaman beranda alumni dapat dilihat pada lampiran 3.

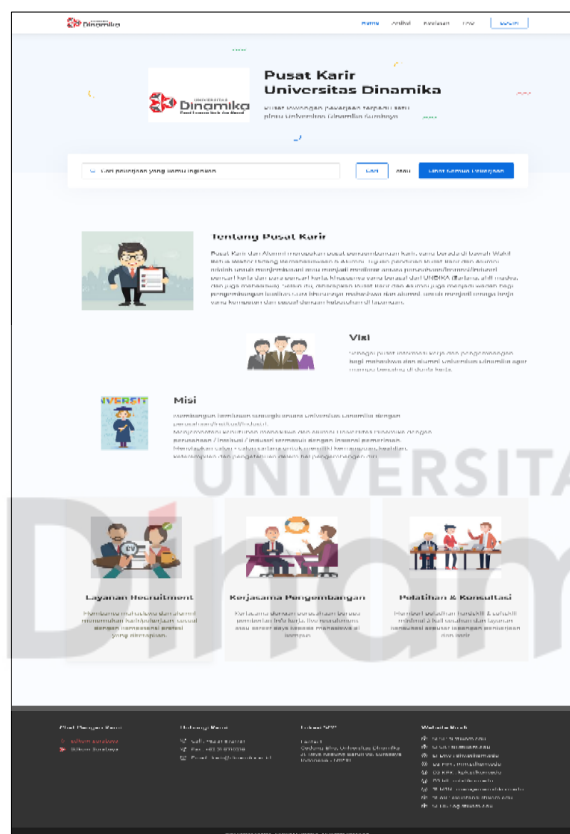
Irisan pada halaman *website* akan dijelaskan pada lampiran 3 yang mencakup tentang desain lama, dan desain baru dengan menerapkan model *User Centered Design (UCD)* pada desain *user interface*. Peneliti akan menjelaskan bagaimana cara mendesain ulang *website* pusat karir dan alumni dengan menerapkan model *User Centered Design (UCD)*, dan metode *User Experience Quistionnaire (UEQ)* untuk mengolah dan melakukan testing dengan *data analysis tools* yang ada pada metode UEQ. Agar *user* dapat mengetahui desain lama dan desain baru yang sudah menerapkan model dan metode yang digunakan peneliti.

4.4.3 Prototyping

Pembuatan *prototype* dibangun berdasarkan dari hasil *wireframe* yang telah dibuat, dengan penambahan komponen warna, *tipografi*, *navigation*, notifikasi, dan

button. Sebagai acuan perancangan *website*, *prototype* dirancang dengan menggunakan *software Figma*. Pewarnaan yang digunakan dalam pembuatan *prototype* memakai warna utama putih dengan *hexa color* #FFFFFF yang melambangkan cahaya, untuk *website* mengartikan informatif. *Tipografi* yang dipilih untuk pembuatan *prototype* menggunakan *Montserrat*. Lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 4.

1. Home Pusat Karir Universitas Dinamika



Gambar 4.12 Halaman *Home* Pusat Karir Universitas Dinamika

Tampilan pada halaman *home* diposisi paling atas terdapat *menu header* yang dapat digunakan, pada *menu header* terdapat *menu home*, artikel, kegiatan, FAQ, dan *login* yang tersedia.

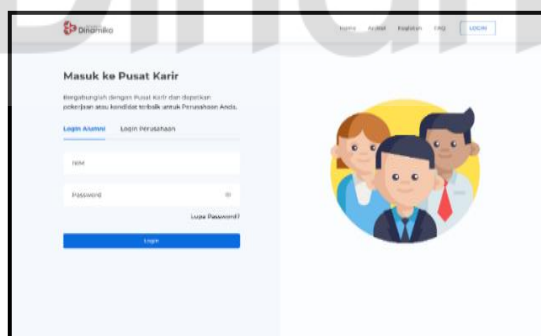
Pada halaman *home* menjelaskan tentang pengenalan pusat karir, visi, misi, layanan *recruitment*, kerjasama pengembangan, pelatihan dan konsultasi yang lebih lengkap agar *user* mengetahui *detail website* pusat karir dan alumni Universitas Dinamika. *User* juga dapat melihat pekerjaan dengan mencari pekerjaan yang diinginkan masih ada atau semua pekerjaan yang ditawarkan, saat *user* mengklik mencari maka akan muncul tampilan lowongan pekerjaan terbaru. Pada tampilan

lowongan pekerjaan terbaru, *user* dapat mengklik *clickbait* lihat *detail* untuk mengetahui *detail* pekerjaan. Tetapi pada saat *user* mengklik *button* lamar sekarang, *user* harus melakukan *login* terlebih dahulu.

Pada halaman artikel terdapat *carousel* yang menampilkan 4 artikel terbaru dengan penjelasan singkat, pada bagian bawah penjelasan singkat artikel terdapat *clickbait* jika di klik “selengkapnya” terdapat *detail* salah satu artikel terbaru yang akan muncul. Bagian bawah artikel terbaru, terdapat beberapa daftar artikel yang ditawarkan oleh pusat karir dan alumni dengan tujuan agar *user* sering menggunakan *website*.

Pada halaman kegiatan terdapat *carousel* yang menampilkan 4 kegiatan terbaru dengan penjelasan singkat, pada bagian bawah penjelasan singkat kegiatan terdapat *clickbait* jika di klik “selengkapnya” terdapat *detail* salah satu kegiatan terbaru yang akan muncul. Bagian bawah artikel terbaru, terdapat beberapa daftar artikel yang ditawarkan oleh pusat karir dan alumni dengan tujuan agar mengetahui *website* selalu *update*. Untuk tampilan selain halaman *home* dapat dilihat pada lampiran 5.

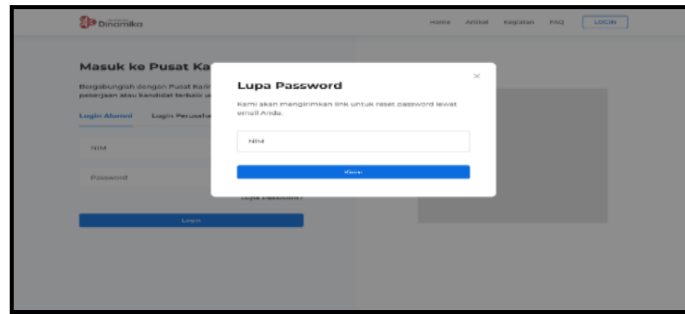
2. Halaman Login



Gambar 4.13 Halaman Login

Pada gambar tampilan halaman *login* alumni yang harus dilakukan adalah mengisi NIM dan *password* dengan benar untuk melakukan *login*. Untuk *login* perusahaan tampilannya sama dengan alumni, yang membedakan hanya mengisi kode perusahaan dan *password* perusahaan yang diterima saat mendaftar menjadi *user* baru. Untuk tampilan langkah-langkah untuk melakukan *login* dapat dilihat pada lampiran 5.

3. Halaman Lupa Password



Gambar 4.14 Halaman Lupa Password

Jika *user* lupa dengan *password* hanya tinggal mengklik *clickbait* lupa *password*, maka akan muncul halaman lupa password *user* yang hanya memasukkan NIM untuk *user* alumni dan memasukkan kode perusahaan untuk *user* perusahaan. Setelah mengirim NIM alumni atau kode perusahaan, maka akan muncul *password* baru untuk melakukan *login*.

4. Halaman Daftar Baru Perusahaan

Gambar 4.15 Halaman Daftar Baru Perusahaan

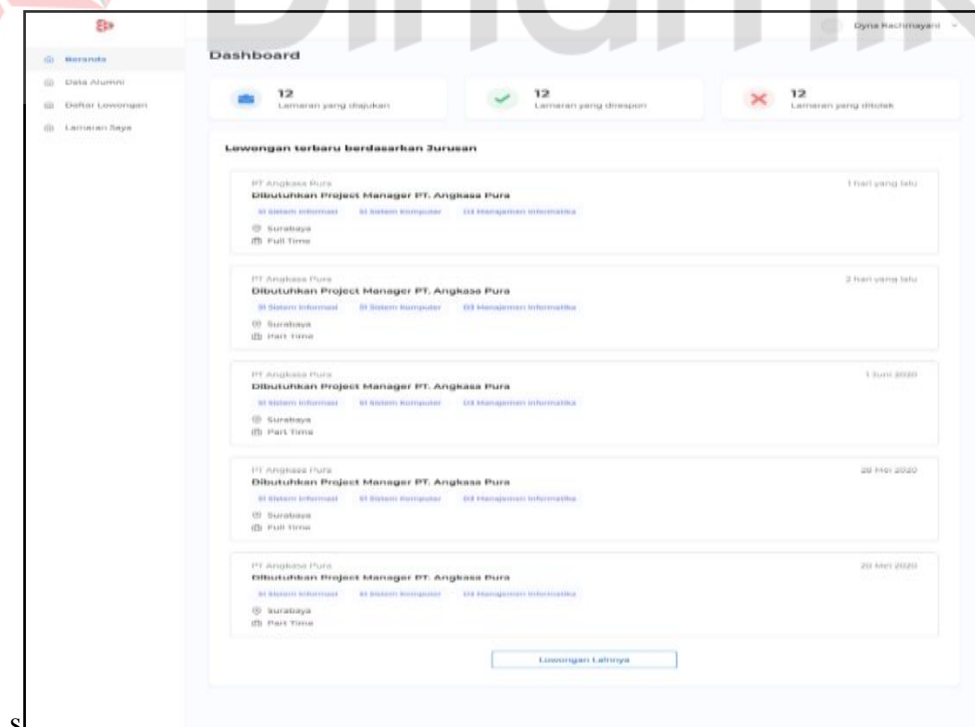
Perusahaan baru yang belum mendaftar tidak dapat membuka lowongan, maka pada halaman *login* perusahaan terdapat *clickbait* daftar akun baru. Setelah mengklik daftar akun baru maka akan muncul tampilan pengisian *profile*

perusahaan seperti diatas, pada posisi *header* terdapat 3 langkah. Langkah pertama adalah pengisian informasi umum perusahaan berupa nama perusahaan, *profile* perusahaan, status perusahaan swasta atau BUMN, skala perusahaan lokal, nasional atau multinasional, tahun berdiri, jumlah karyawan, kota, kode pos, nomor telepon, *email* yang wajib diisi, dan beberapa perusahaan tidak memiliki nomor fax, *website*. Maka nomor fax dan *website* digunakan tidak wajib diisi dalam pengisian informasi umum perusahaan.

Langkah selanjutnya adalah pengisian informasi *contact person* perusahaan seperti nama, jabatan yang dapat dipilih pada *combo box*, dan *email* yang wajib diisi.

Langkah terakhir adalah informasi *login* untuk pembuatan kata sandi berupa 5 karakter yang digunakan oleh *user* perusahaan, saat memasukkan kata sandi harus diulangi agar *user* dapat mengingat kata sandi yang telah dibuat. Setelah mendaftar akun perusahaan baru maka akan muncul notifikasi pendaftaran telah berhasil, dan *user* dapat melakukan *login*. Untuk tampilan selain halaman pengisian informasi umum perusahaan dapat dilihat pada lampiran 5.

4. Halaman Beranda Alumni



Gambar 4.16 Halaman Beranda Alumni

Setelah melakukan *login* untuk *user* alumni maka akan ke halaman beranda alumni. Pada halaman beranda terdapat *dashboard* lamaran yang sudah diajukan alumni, lamaran yang telah direspon perusahaan, dan lamaran yang ditolak oleh perusahaan. Pada bagian bawah setelah *dashboard* terdapat lowongan pekerjaan terbaru yang ditawarkan berdasarkan jurusan alumni, tetapi pada bagian *button* lowongan lainnya maka muncul lowongan pekerjaan yang lain. Untuk tampilan selain halaman beranda alumni dapat dilihat pada lampiran 5.

5. Halaman Data Alumni

Gambar 4.17 Halaman Data Alumni

Pada halaman data alumni, terdapat 5 langkah untuk mengisi data alumni. Langkah pertama adalah pengisian profil alumni, pada kotak kiri berisi nama lengkap, prodi, tahun lulus, jenis kelamin, tempat dan tanggal lahir, kota, dan alamat. Sedangkan pada bagian kanan melakukan pengisian status pernikahan, nomor telepon, *email*, kontak *line* atau *whatsapp*, sosial media yang digunakan *facebook* atau *instagram*, dan ketersediaan atau status pekerjaan saat ini belum bekerja, bekerja atau lanjut studi.

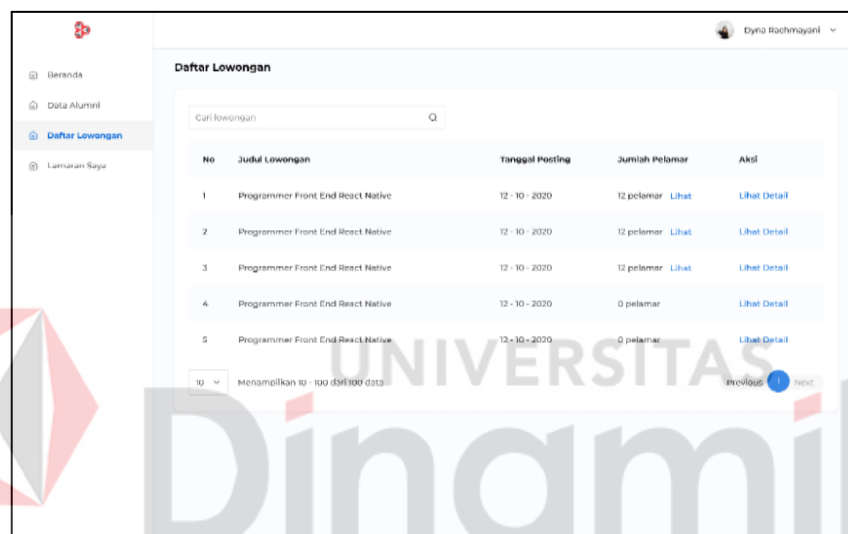
Langkah kedua adalah pengisian kompetensi alumni yang berisi *hardskill* berdasarkan jurusan, *softskill* umum yang dapat dipilih, dan bahasa dengan tingkat kemampuan aktif atau pasif.

Langkah ketiga adalah pengisian riwayat pekerjaan yang berisi nama perusahaan, posisi terakhir, deskripsi singkat pekerjaan, tahun masuk dan tahun keluar, gaji terakhir dan gaji yang diharapkan oleh *user*.

Langkah keempat adalah pengisian promosi diri yang mengisikan tentang kelebihan atau mempromosikan diri *user* agar pihak perusahaan tertarik untuk memilih alumni.

Langkah terakhir adalah *upload* ijazah dan transkrip nilai, *user* mengunggah ijazah dan transkrip nilai dengan maksimal 5MB.

6. Halaman Daftar Lowongan



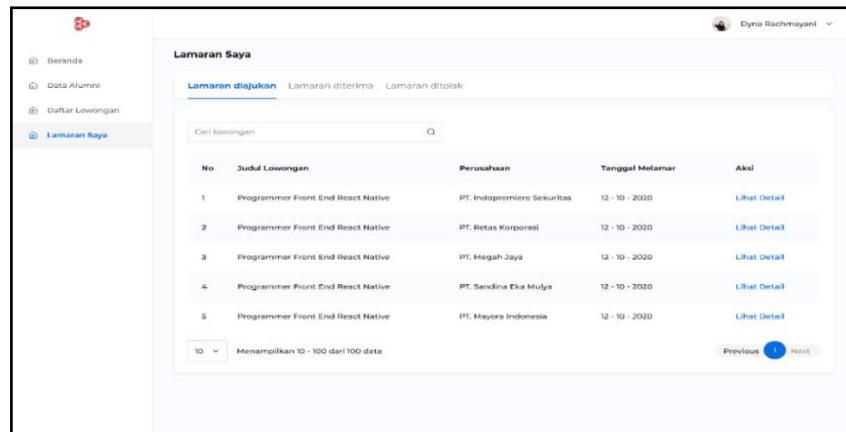
No	Judul Lowongan	Tanggal Posting	Jumlah Pelamar	Aksi
1	Programmer Front End React Native	12-10-2020	12 pelamar Lihat	Lihat Detail
2	Programmer Front End React Native	12-10-2020	12 pelamar Lihat	Lihat Detail
3	Programmer Front End React Native	12-10-2020	12 pelamar Lihat	Lihat Detail
4	Programmer Front End React Native	12-10-2020	0 pelamar Lihat	Lihat Detail
5	Programmer Front End React Native	12-10-2020	0 pelamar Lihat	Lihat Detail

Gambar 4.18 Halaman Daftar Lowongan

Pada halaman daftar lowongan akan menampilkan lowongan terbaru dengan judul lowongan, tanggal posting, jumlah pelamar, aksi untuk melihat *detail* pekerjaan. Saat *user* mengklik *clickbait* lihat pada jumlah pelamar, maka akan muncul siapa saja yang sudah melamar. Pada *clickbait* lihat *detail* maka menampilkan *detail* lowongan yang berisi informasi lowongan, dan *detail* kompetensi.

Tampilan diatas *detail* kompetensi memiliki *button* lamar sekarang, *user* mengunggah surat lamaran kerja dikarenakan ijazah dan transkrip nilai sudah diunggah. Tetapi jika *user* melanjutkan studi diluar atau melanjutkan studi di Universitas Dinamika, maka *user* harus mengunggah transkrip nilai terbaru dan harus ada ijin dari admin pusat karir dan alumni agar tidak adanya *user* alumni yang melanjutkan studi diluar Universitas Dinamika memanfaatkan *website*.

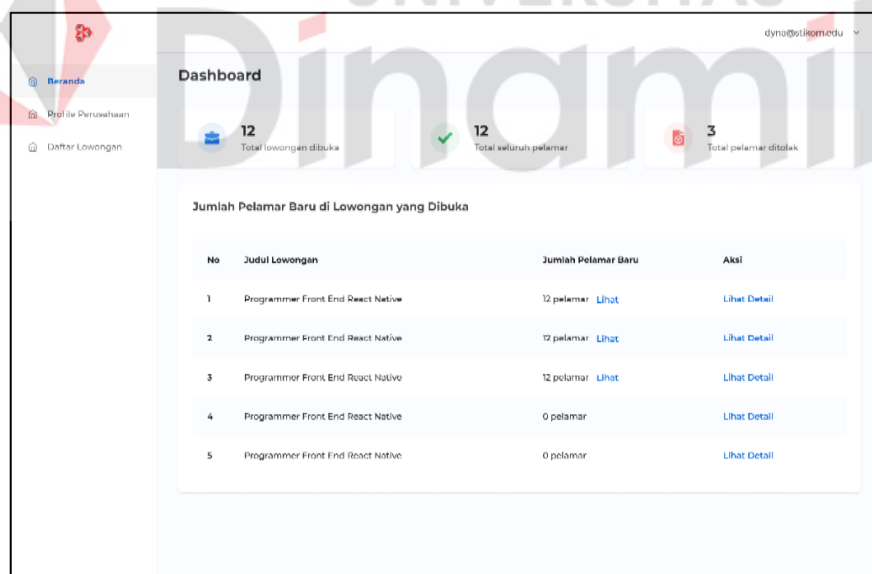
7. Halaman Lamaran Saya



Gambar 4.20 Halaman Lamaran Saya

Halaman lamaran saya memiliki 3 tampilan, yang pertama adalah lamaran diajukan atau lamaran yang sedang diajukan *user*, yang kedua halaman lamaran diterima atau lamaran yang sudah diterima oleh perusahaan, dan yang terakhir adalah lamaran yang ditolak oleh perusahaan.

8. Halaman Beranda Perusahaan



Gambar 4.21 Halaman Beranda Perusahaan

Setelah melakukan *login* untuk *user* perusahaan maka akan ke halaman beranda perusahaan. Pada halaman beranda terdapat *dashboard* total lowongan pekerjaan yang sudah dibuka perusahaan, total seluruh pelamar yang telah melamar, dan total pelamar yang ditolak oleh perusahaan. Pada bagian bawah setelah *dashboard* terdapat *button* pasang lowongan pekerjaan terbaru. Jika

perusahaan sudah memasang lowongan pekerjaan, maka akan muncul tampilan judul lowongan, jumlah pelamar baru, dan *detail* data diri pelamar. Untuk tampilan selain halaman beranda perusahaan dapat dilihat pada lampiran 5.

9. Halaman *Profile* Perusahaan

Gambar 4.22 Halaman *Profile* Perusahaan

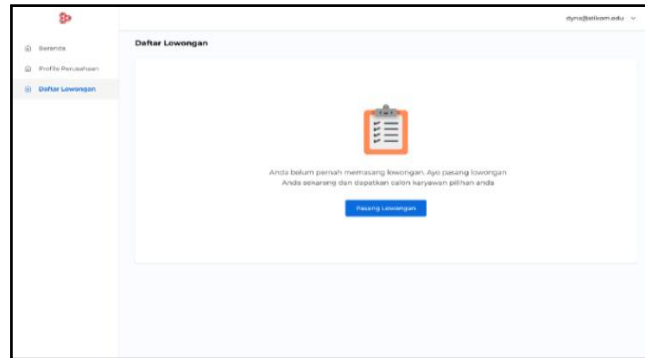
Tampilan halaman perubahan *profile* perusahaan seperti diatas, pada posisi *header* terdapat 3 langkah. Langkah pertama adalah perubahan pengisian informasi umum perusahaan berupa nama perusahaan, *profile* perusahaan, status perusahaan swasta atau BUMN, skala perusahaan lokal, nasional atau multinasional, tahun berdiri, jumlah karyawan, kota, kode pos, nomor telepon, *email*, fax, *website*. *profile* perusahaan sudah diisi pada pendaftaran awal, tetapi dapat dirubah jika ada pembaruan tentang perusahaan.

Halaman selanjutnya adalah perubahan pengisian informasi *contact person* perusahaan seperti nama pihak dari perusahaan, jabatan yang dapat dipilih pada *combo box*, dan *email* yang dapat dirubah jika ada pembaruan tentang *contact person* perusahaan.

Halaman terakhir adalah informasi *login* untuk perubahan pembuatan kata sandi berupa 5 karakter yang digunakan oleh *user* perusahaan, saat memasukan kata sandi harus diulangi agar *user* dapat mengingat kata sandi yang telah dibuat. Setelah

mendaftar akun perusahaan baru maka akan muncul notifikasi pendaftaran telah berhasil, dan *user* dapat melakukan *login*. Untuk tampilan *profile* perusahaan dapat dilihat pada lampiran 5.

10. Halaman Daftar Lowongan



Gambar 4.23 Halaman Daftar Lowongan

Pada halaman daftar lowongan terdapat *button* pasang lowongan, jika perusahaan belum membuka lowongan pekerjaan. Saat membuka lowongan baru maka ada 2 langkah, yang pertama adalah informasi lowongan dengan mengisi judul lowongan, nilai IPK pelamar, jurusan yang dibutuhkan, jam kerja, kategori pekerjaan, status pernikahan, masa berlaku lowongan, pengalaman kerja, jenis kelamin yang akan melamar, batas usia pelamar, dan deskripsi singkat pekerjaan.

Yang kedua adalah *detail* kompetensi, dengan mengisi kemampuan bahasa yang dibutuhkan, *softskill* yang dibutuhkan, *hardskill* yang dibutuhkan, lalu klik *button* pasang lowongan, dan menunggu konfirmasi dari admin pihak pusat karir dan alumni Universitas Dinamika.

Jika pada lowongan pekerjaan sudah ada pelamar maka akan muncul tampilan judul lowongan, tanggal posting, jumlah pelamar, status lowongan aktif atau dalam pemeriksaan, *detail* lowongan pekerjaan yang dipasang. Pada jumlah pelamar dapat melihat nama pelamar, dan *detail* pelamar disampingnya saat mengklik nama pelamar. Pada bagian *detail* pelamar sudah ada biodata, kemampuan, riwayat kerja, dan dokumen yang dibutuhkan, pada bagian bawah *detail* pelamar memiliki *button* tolak atau terima. Jika tolak maka pelamar mendapatkan pemberitahuan bahwa lamaran kerja ditolak, sedangkan jika diterima pelamar dihubungi pihak perusahaan menghubungi pelamar secara pribadi. Untuk tampilan selain halaman daftar lowongan perusahaan dapat dilihat pada lampiran 5.

4.5 Evaluate Design Again Requirement

4.5.1 Evaluasi Akhir

Pada evaluasi akhir dilakukan penyebaran kuesioner kedua dengan metode *User Experience Quistionnaire (UEQ)*, hasil penyebaran kuesioner kedua dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Tabel Kuesioner Kedua

No.	Pernyataan	Skala				Mean	Keterangan	
		1 (STS)	2 (TS)	3 (S)	4 (SS)			
Attractiveness (daya tarik)								
X1.1	Saya suka melihat tampilan keseluruhan <i>website</i> .	3	18	9	0	3,3	Tidak Adanya Perbaikan	Perlu
X1.2	Menurut saya perpaduan warna background dan konten pada <i>website</i> terlihat menarik.	3	18	9	0	3,5	Tidak Adanya Perbaikan	Perlu
X1.3	Menurut saya desain antarmuka (<i>interface</i>) <i>website</i> terlihat menarik.	6	15	9	0	3,3	Tidak Adanya Perbaikan	Perlu
Perspicuity (kejelasan)								
X2.1	Saya memahami dengan mudah alur navigasi saat menggunakan <i>website</i> .	0	21	9	0	3,3	Tidak Adanya Perbaikan	Perlu
X2.2	Menurut saya tulisan yang digunakan pada <i>website</i> terbaca dengan mudah dan jelas.	0	16	14	0	3,4	Tidak Adanya Perbaikan	Perlu
X2.3	Judul pada tiap halaman menggunakan bahasa yang mudah dipahami.	0	9	21	0	3,3	Tidak Adanya Perbaikan	Perlu
Efficiency (efisiensi)								
X3.1	Menu yang dipilih menampilkan dengan cepat.	0	12	18	0	3,3	Tidak Adanya Perbaikan	Perlu
X3.2	Ukuran konten pada setiap halaman utama sesuai.	0	17	13	0	3,3	Tidak Adanya Perbaikan	Perlu
X3.3	Semua menu yang ada pada <i>website</i> berkaitan tentang Pusat Karir dan Alumni.	3	16	11	0	3,3	Tidak Adanya Perbaikan	Perlu
X3.4	Ukuran tulisan yang ada pada <i>website</i> sudah	0	16	14	0	3,5	Tidak Adanya Perbaikan	Perlu

	sesuai (tidak terlalu besar/kecil).							
X3.5	Resolusi gambar pada halaman “Home” sudah sesuai dengan layar.	0	19	13	0	1,9	Perlu Adanya Perbaikan	
X3.6	Ukuran judul pada setiap halaman sudah sesuai dengan layar.	3	18	9	0	3,5	Tidak Adanya Perbaikan	Perlu
X3.7	Apakah efisien pada halaman “Hubungi Kami” dalam memberikan informasi, jika setiap bagian bawah pada halaman website ada informasi tentang kontak Pusat Karir dan Alumni.	9	12	9	0	1,8	Perlu Adanya Perbaikan	
Dependability (ketepatan)								
X4.1	Saya merasa nyaman saat menggunakan <i>website</i> ini.	3	18	9	0	3,3	Tidak Adanya Perbaikan	Perlu
X4.2	Warna font yang digunakan cukup baik sehingga tulisan dapat terlihat dengan jelas.	0	14	16	0	3,3	Tidak Adanya Perbaikan	Perlu
X4.3	Warna <i>background</i> yang digunakan cukup baik sehingga tidak membuat mata lelah.	9	15	6	0	3,5	Tidak Adanya Perbaikan	Perlu
X4.4	Saya merasa nyaman untuk berlama-lama menggunakan website karena komposisi warna yang baik.	9	15	6	0	3,2	Tidak Adanya Perbaikan	Perlu
Stimulation (stimulasi atau bermanfaat)								
X5.1	Tata penulisan dalam website, memotivasi saya untuk selalu menggunakan <i>website</i> ini.	9	18	3	0	3,5	Tidak Adanya Perbaikan	Perlu
X5.2	<i>Website</i> ini memiliki icon-icon menarik yang bermanfaat untuk saya dalam memahami konten.	0	18	12	0	3,4	Tidak Adanya Perbaikan	Perlu
X5.3	Saya merasa terbantu dengan adanya <i>website</i> Pusat Karir dan Alumni.	0	0	18	12	3,4	Tidak Adanya Perbaikan	Perlu
Novelty (kebaruan atau kreatif)								
X6.1	Pada setiap halaman website memiliki tata letak yang baik.	9	21	0	0	3,5	Tidak Adanya Perbaikan	Perlu
X6.2	Saya tertarik dengan komposisi warna antara <i>background</i> dan konten.	12	12	6	0	3,3	Tidak Adanya Perbaikan	Perlu

X6.3	Desain website memiliki ciri khas tersendiri.	3	15	12	0	3,5	Tidak Adanya Perbaikan	Perlu
-------------	---	---	----	----	---	-----	------------------------	-------

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa variabel X3.5 dan X3.7 membutuhkan perbaikan desain dan melakukan desain akhir yang dibutuhkan oleh *user*. Peneliti memperbaiki tampilan dari hasil kuesioner *user* alumni berdasarkan saran kebutuhan dari *user* alumni. Perbandingan hasil kuesioner dapat dilihat pada tabel tabulasi data 4.9.

Tabel 4.9 Tabel Perbandingan Kuesioner

Variabel	Mean		Keterangan
	Sebelum	Sesudah	
X1.1	2,2	3,3	Meningkat
X1.2	2,2	3,5	Meningkat
X1.3	2,1	3,3	Meningkat
X2.1	2,3	3,3	Meningkat
X2.2	2,5	3,4	Meningkat
X2.3	2,7	3,3	Meningkat
X3.1	2,6	3,3	Meningkat
X3.2	2,5	3,3	Meningkat
X3.3	2,3	3,3	Meningkat
X3.4	2,5	3,5	Meningkat
X3.5	1,8	1,9	Meningkat
X3.6	2,2	3,5	Meningkat
X3.7	1,6	1,8	Meningkat
X4.1	2,2	3,3	Meningkat
X4.2	2,0	3,3	Meningkat
X4.3	1,9	3,5	Meningkat
X4.4	1,8	3,2	Meningkat
X5.1	1,8	3,5	Meningkat
X5.2	2,4	3,4	Meningkat
X5.3	3,4	3,4	Meningkat
X6.1	1,7	3,5	Meningkat
X6.2	1,8	3,3	Meningkat
X6.3	2,3	3,5	Meningkat

Pada evaluasi akhir maka diperoleh evaluasi akhir dengan menggunakan modifikasi *User Experience Quistionnaire (UEQ)* yaitu bahwa nilai rata-rata keseluruhan mengalami peningkatan dari nilai 2,2 menjadi 3,2.

4.6. Design Solutionments User Requirement

4.6.1 Merancang *Prototype* dengan Model UCD sebagai *Alternative*

Pada tahap akhir ini peneliti melakukan perbaikan dengan melakukan rancangan desain dari hasil akhir analisis dan perancangan. Perbaikan desain *prototype* dapat dilihat pada gambar 4.16.



Gambar 4.16 Perbaikan Desain

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pengembangan desain yang telah dilakukan dengan judul analisis dan perancangan *user interface* pada *website* pusat karir dan alumni Universitas Dinamika dengan menggunakan model *User Centered Design* (UCD) dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan evaluasi pada *website* pusat karir dan alumni Universitas Dinamika diperoleh hasil dari pengolahan data yang memiliki tingkat prioritas tinggi adalah variabel *efficiency* (efisiensi), *dependability* (ketepatan), *stimulation* (bermanfaat), dan *novelty* (kreatif).
2. Berdasarkan hasil evaluasi kepada responden dengan metode *User Experience Quistionnaire (UEQ)*, dari 6 variabel menghasilkan peningkatan perbaikan tampilan desain.
3. Telah dilakukan perbaikan desain *user interface* pada *website* pusat karir dan alumni Universitas Dinamika berdasarkan tahapan-tahapan model *User Centered Design* (UCD) dan mempertimbangkan kebutuhan *user* alumni, maka diperoleh evaluasi akhir dengan menggunakan modifikasi *User Experience Quistionnaire (UEQ)* yaitu bahwa nilai rata-rata keseluruhan mengalami peningkatan dari nilai 2,2 menjadi 3,2.

5.2 Saran

Pada penelitian ini hasil analisis dan perancangan *website user interface* yang dihasilkan hanya sebatas tampilan *website* yang dioperasikan pada *desktop*, *user interface* yang dihasilkan tentu memiliki kekurangan yang dapat disempurnakan lagi. Tampilan *website* dapat dikembangkan lagi dengan tampilan yang mendukung dengan membuat versi *mobile apps*.

DAFTAR PUSTAKA

- Garrett, J. J., 2011. *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. California: New Riders.
- Ghozali, I., 2009. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: UNDIP.
- Hidayat, R., 2010. *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- John W. Satzinger, R. B. J. S. D. B., 2011. *Systems Analysis and Design in a Changing World*. Boston: Cengage Learning.
- Ladjamudin, A.-B. B., 2010. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Lonnie D. Bentley, J. L. W., 2009. *Metode Desain & Analisis Sistem*. Tim Penerjemah ed. Yogyakarta: Andi.
- O'Brien & Marakas, 2009. *Management Information Systems*. English (9th edition) ed. Amerika Serikat: Boston.
- Schrepp, M., 2014. *User Experience Questionnaire Handbook*. Lecture Notes in Computer Science, Volume 8517 ed. Germany: Springer International Publishing.
- Simatupang, R. M., 2014. Penerapan Metode User Centered Design Untuk Perancangan Aplikasi Radio Streaming Berbasis Web. *Infomasi dan Teknologi Ilmiah (NTI)*, Volume III, pp. 1-5.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.