
PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA WEBSITE BELAJAR BEKERJA MENGGUNAKAN PENDEKATAN HUMAN CENTERED DESIGN

Rama Elian Zuldi *

Teknik Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

L200190046@student.ums.ac.id

Azizah Fatmawati

Teknik Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

af157@ums.ac.id

* Corresponding author

Naskah dikirim 21 November 2022

Naskah direvisi 19 Desember 2022

Naskah diterima 20 Desember 2022

ABSTRAK

Kesiapan kerja adalah sikap, keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki oleh seorang untuk menyelesaikan suatu pekerjaan tertentu tanpa mengalami kesulitan dan hambatan dengan hasil maksimal. Ketika kesiapan kerja dipersiapkan dengan baik, maka dimungkinkan bagi seorang individu untuk berhasil didunia kerja. Belajar Bekerja adalah sebuah *website / platform* yang di bangun oleh PT.Kawan Kerja Indonesia dengan tujuan memudahkan para pencari kerja (*job seeker*) untuk mendapatkan keterampilan yang dibutuhkan dalam mempersiapkan memasuki dunia kerja. Metode yang digunakan adalah *Human Centered Design*, karena pada perancangan *user interface* dan *user experience* ini membutuhkan pendekatan empati yang kuat kepada pengguna, sehingga desainer dapat memposisikan diri sebagai pengguna sistem. Perancangan *user interface* dan *user experience* ini juga dapat memudahkan *developer* dalam membangun produknya sebelum dilakukan *coding* dan *launching* ke pengguna. Setelah dilakukan pengujian kepada pengguna secara langsung didapatkan hasil pengujian, yaitu pengguna sudah paham dengan tampilan *website* yang disajikan dan pengguna tidak merasa kesulitan ketika menggunakannya.

KATA KUNCI: *Website, User Interface, User Experience, Human Centered Design, Usability Testing*

PENDAHULUAN

Kesiapan kerja adalah sikap, keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki oleh seorang untuk menyelesaikan suatu pekerjaan tertentu tanpa mengalami kesulitan dan hambatan dengan hasil maksimal dan dengan target yang telah ditentukan[1]. Pendidikan diharapkan dapat membantu seseorang melatih dirinya agar dapat mempersiapkan diri menghadapi dunia dan masyarakat luas guna menghadapi dunia kerja[2]. Ketika kesiapan kerja dipersiapkan dengan baik, maka dimungkinkan bagi seorang individu untuk berhasil didunia kerja. Kebutuhan akan tenaga kerja yang profesional dan

memiliki keterampilan yang kuat dan sangat tinggi, bahkan menjadi tuntutan dalam dunia kerja saat ini. Menghadapi kenyataan tersebut, sumber daya manusia melalui segala bentuk dan potensinya merupakan faktor utama pembentuk keunggulan kompetitif dan menjadi kunci kemajuan dimasa mendatang[3].

Kesiapan kerja yang kurang baik akan menimbulkan beberapa masalah seperti masalah belum mendapatkan pekerjaan dan masalah pengangguran. Berdasarkan data yang ditampilkan oleh Badan Pusat Statistik pada Februari 2022, tingkat pengangguran orang di Indonesia naik 4.20 juta orang menjadi 144.01 juta orang dibanding Februari 2021[4]. Faktor penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang mampu

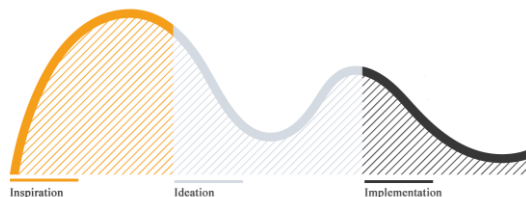
bersaing dan profesional pada dunia kerja nantinya yaitu dengan membangun kesiapan kerja yang diharapkan mengurangi jumlah pengangguran di Indonesia.

Belajar Bekerja adalah sebuah *website / platform* yang di bangun oleh PT.Kawan Kerja Indonesia dengan tujuan memudahkan para pencari kerja (*job seeker*) untuk mendapatkan keterampilan yang dibutuhkan dalam mempersiapkan memasuki dunia kerja. Pada perancangan *platform* berbasis *website* dibutuhkan desain *user interface* berdasarkan *user experience* dalam meningkatkan kegunaan pengguna ketika berinteraksi dengan *website*.

Desain *user experience* (UX) telah mendapatkan perhatian khusus di dunia modern. Pada titik ini, sebuah *user experience* dapat dikatakan mendukung tingkat keberhasilan dalam membangun *website*[5]. Prinsip dalam mendesain UX adalah menjaga nilai kenyamanan dan kepuasan pengguna. Merancang sistem juga dibutuhkan desain *user interface* (UI). *User interface* harus memudahkan pengguna untuk memahami apa yang harus dilakukan dan menghindari kebingungan saat menggunakan sebuah sistem[6]. Perancangan UI juga bertujuan untuk menciptakan media komunikasi yang efektif antara manusia dan komputer.

METODE PENELITIAN

Dalam perancangan *user interface* dan *user experience website* Belajar Bekerja menggunakan *software* Figma dan menerapkan metode *Human Centered Design* (HCD). *Human Centered Design* (HCD) merupakan metode yang digunakan untuk pengembangan sistem yang interaktif dengan tujuan untuk membuat sistem tersebut dapat digunakan dan berguna[7]. Metode ini dipilih karena desain *website* ini membutuhkan pendekatan empati yang kuat kepada pengguna, sehingga desainer dapat memposisikan diri sebagai pengguna sistem. Gambar tahapan metode *Human Centered Design* ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan metode *Human Centered Design*

A. Inspiration

Tahap *inspiration* adalah kunci dalam metodologi *human centered design*. Hal ini dikarenakan pada tahap

ini memungkinkan penulis untuk menemukan masalah dan memahami tujuan yang telah dicapai pengguna dan hambatan yang mereka hadapi.

B. Ideation

Pada tahap *ideation*, pemahaman yang kuat mengenai pengguna dan pernyataan masalah yang jelas dapat membantu penulis dalam mengerjakan solusi potensial. Tahapan ini juga merupakan wadah untuk kreativitas tanpa perlu memperhatikan batasan dari pengguna. Penulis melakukan tahapan ini dengan cara *brainstorming* untuk mendapatkan solusi terbaik. Ide dan gagasan yang telah diperoleh pada tahap ini akan diidentifikasi menjadi solusi terbaik untuk merancang *prototype* desain.

C. Implementation

Tahap *implementation* bertujuan untuk memperoleh validasi dari pengguna untuk tahap akhir desain yang tepat untuk membuat produk sesuai target pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil tahap *inspiration*

Dalam tahap ini, penulis melakukan *research* untuk menemukan masalah dan memahami tujuan yang pengguna hadapi. *Research* dilakukan dengan cara memperdalam teori permasalahan yang diangkat yang bersumber dari jurnal serta mewawancarai *user* secara langsung. Tabel permasalahan pengguna ditunjukkan pada tabel 1.

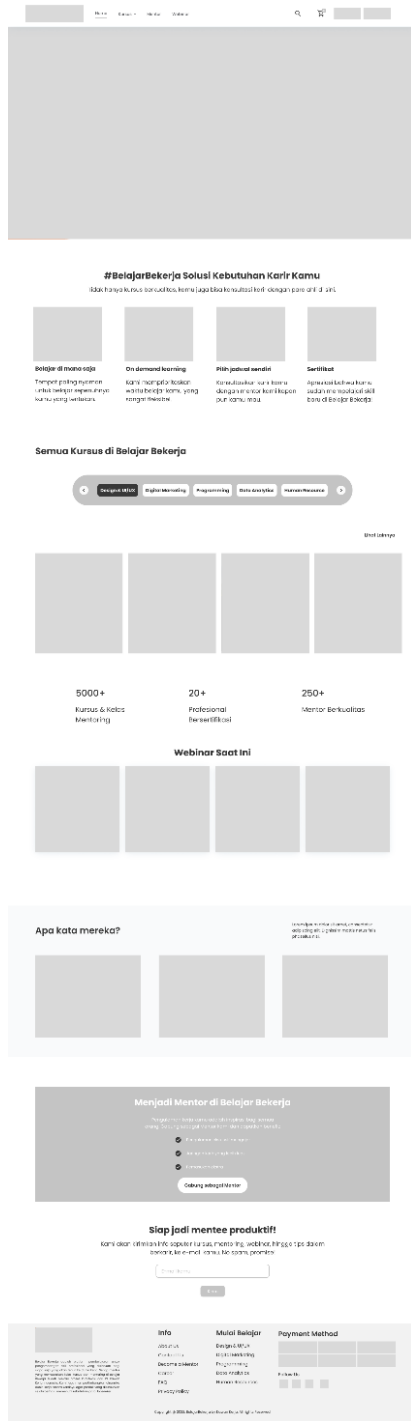
Tabel 1. Permasalahan pengguna

No.	Permasalahan Pengguna
1	Pengguna merasa tidak siap ketika terjun langsung pada dunia kerja
2	Banyak pengguna yang merasa memiliki kekurangan keterampilan yang memenuhi syarat
3	Pengguna merasa memiliki pengetahuan yang minim dalam persiapan memasuki dunia kerja

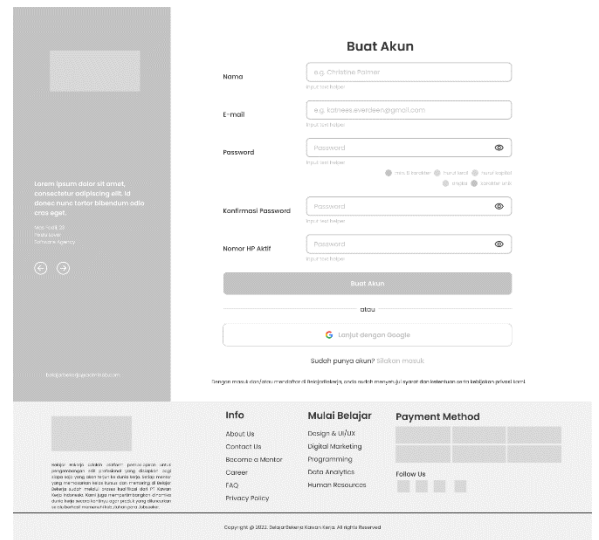
B. Hasil tahap *Ideation*

Dalam mencegah terjadinya kesalahan ketika pembuatan desain, penulis melakukan tahap pembuatan *wireframe*. Tahap ini juga bertujuan untuk mencari serta menentukan solusi. *Wireframe* merupakan sebuah struktur dasar atau sketsa awal untuk tampilan desain, di tahap inilah ditentukan tata

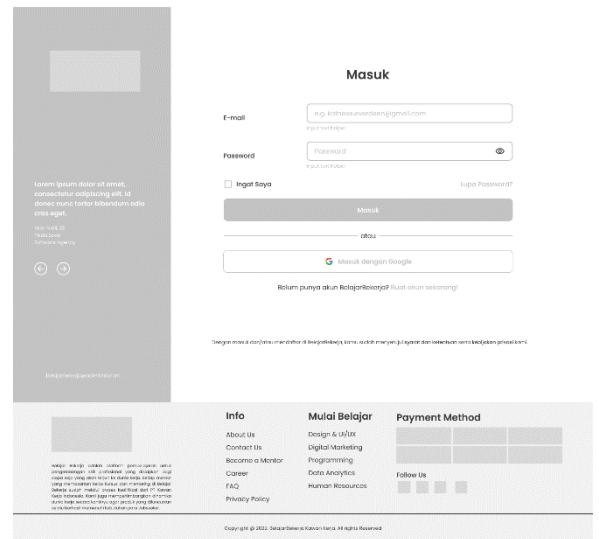
letak awal untuk tampilan *website* seperti tata letak fitur menu, gambar, *icon*, dan *text*[8]. Perancangan *wireframe* tersebut penulis buat dengan menggunakan *software* Figma. Contoh beberapa hasil *wireframe* ditunjukkan pada gambar dibawah.



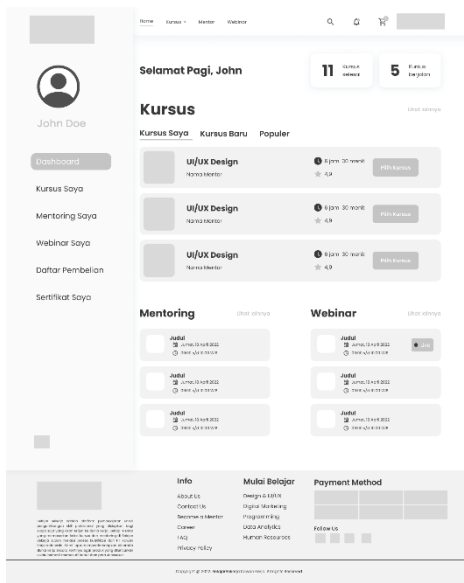
Gambar 2. Wireframe halaman landing



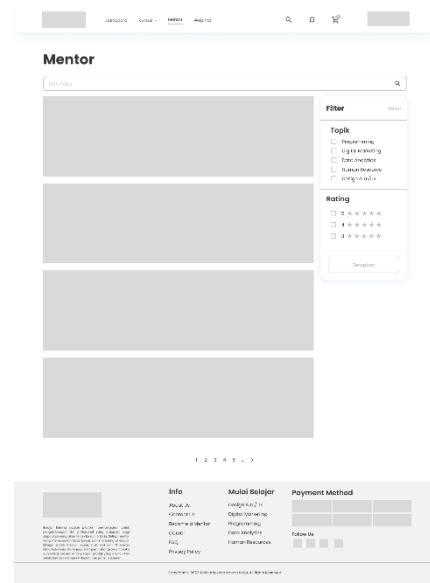
Gambar 3. Wireframe halaman daftar akun



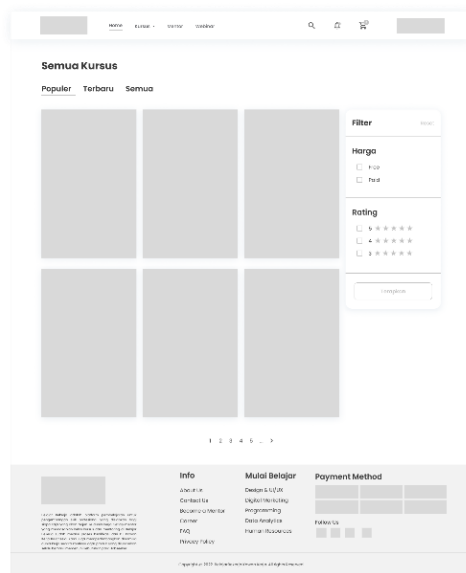
Gambar 4. Wireframe halaman masuk akun



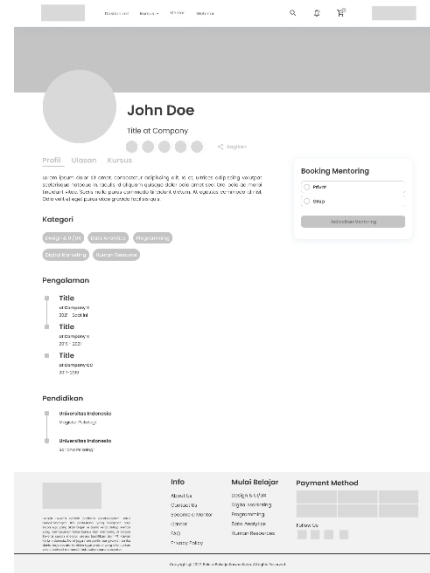
Gambar 5. Wireframe halaman dashboard akun



Gambar 7. Wireframe halaman daftar mentor

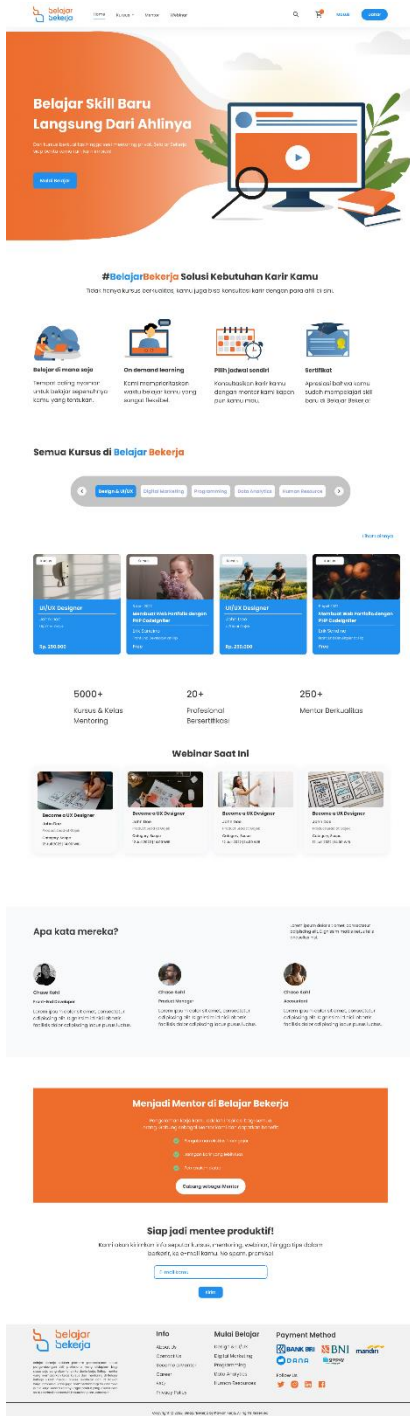


Gambar 6. Wireframe halaman daftar kursus



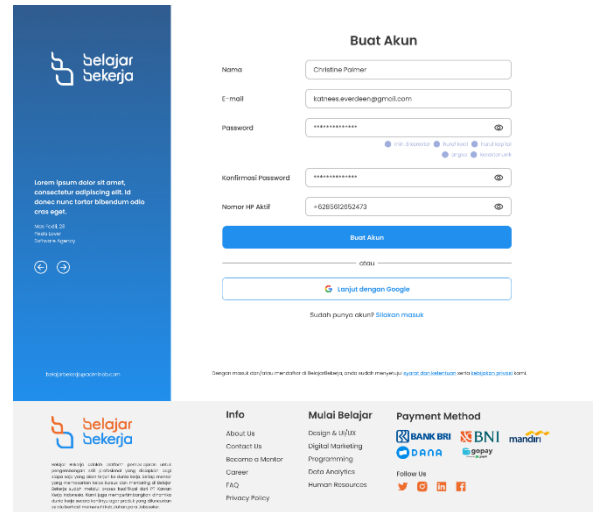
Gambar 8. Wireframe halaman profil mentor

Setelah tahap *wireframe* selesai, selanjutnya adalah tahap perancangan tampilan *high fidelity design*. Perancangan *high fidelity design* merupakan hasil akhir dari desain produk yang dibuat secara detail dengan disertai pewarnaan, icon, gambar, *font*, *shape*, dan yang lainnya[9]. Pada tahap pembuatan *high fidelity design*, penulis menggunakan *software* Figma dikarenakan *tools* ini mudah digunakan dan sudah *familiar*. Berikut ini merupakan contoh dari *high fidelity design* dari produk Belajar Bekerja pada gambar dibawah.



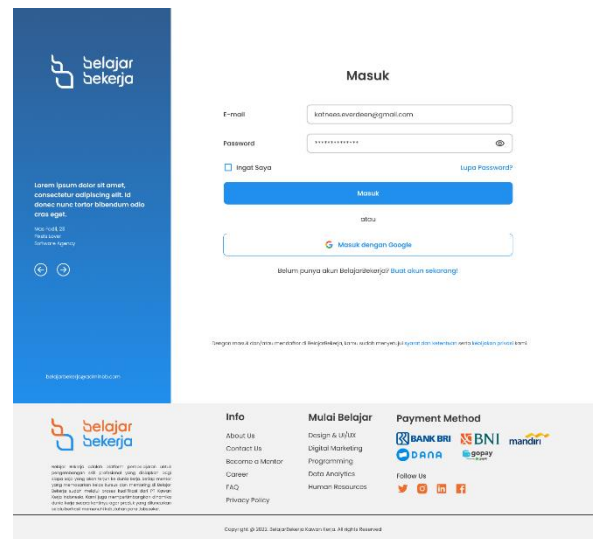
Gambar 9. High fidelity design halaman landing

Pada gambar 9, berupa tampilan halaman landing, yang terdiri dari beberapa fitur yang tersedia, seperti kategori kursus, mentoring, acara webinar, daftar akun, masuk akun serta fitur lainnya. Pengguna dapat menggunakan berbagai fitur dengan mudah untuk menambah pengetahuan dalam kesiapan kerja.



Gambar 10. High fidelity design halaman daftar akun

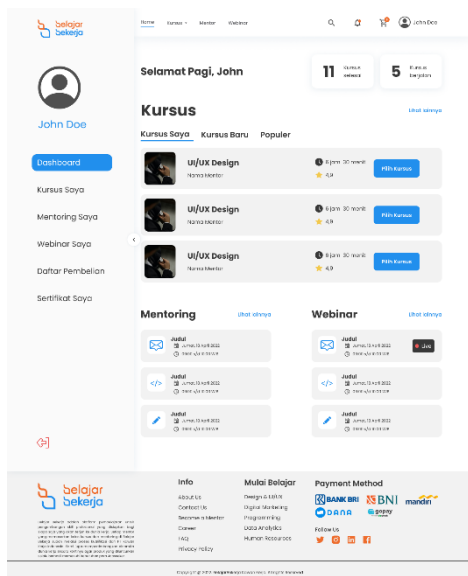
Pada gambar 10, berupa tampilan halaman membuat akun. Pengguna dapat membuat akun dengan mengisi beberapa identitas seperti nama, *e-mail*, *password* dan nomor HP aktif. Selain itu, terdapat juga fitur mendaftar dengan menggunakan akun google pengguna.



Gambar 11. High fidelity design halaman masuk akun

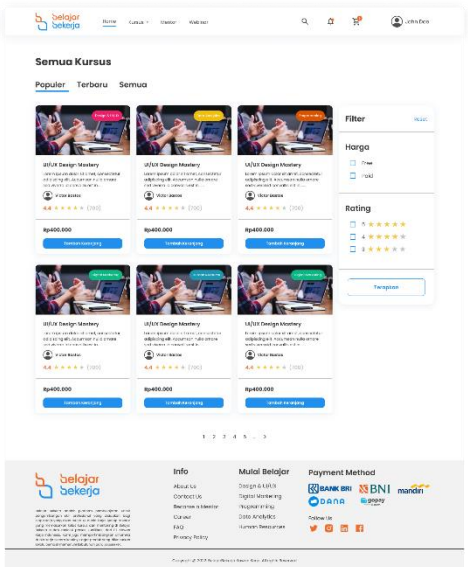
Pada gambar 11, berupa tampilan halaman masuk akun. Pengguna perlu mengisi *email* dan *password* untuk masuk ke dalam akun. Pengguna juga dapat masuk menggunakan akun google yang telah terdaftar. Apabila

pengguna lupa *password* akun, dapat menggunakan fitur lupa *password* yang telah tersedia.



Gambar 12. *High fidelity design* halaman *dashboard* akun

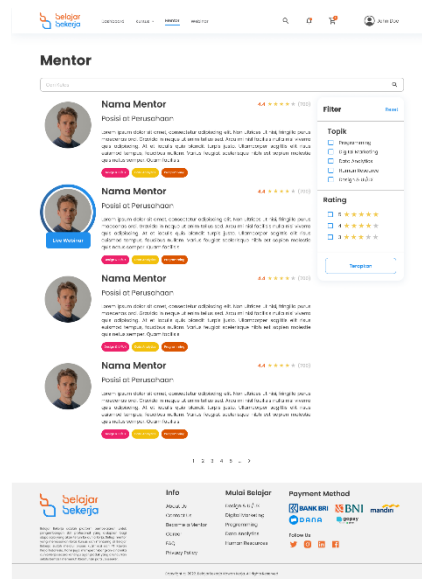
Pada gambar diatas, merupakan tampilan ketika pengguna telah berhasil masuk kedalam *website* Belajar Bekerja. Halaman ini memuat beberapa fitur seperti kursus yang diikuti, mentoring yang diikuti, webinar yang tersedia, serta fitur lainnya.



Gambar 13. *High fidelity design* halaman *daftar kursus*

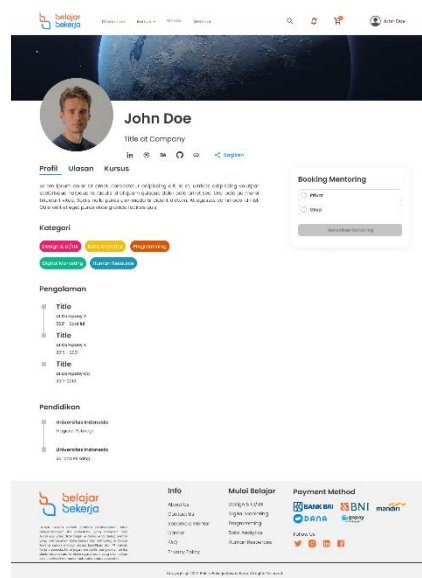
Pada gambar diatas, merupakan tampilan yang memuat beberapa kursus yang tersedia dan bisa diikuti oleh pengguna. Untuk memudahkan pengguna dalam memilih kursus, *website* ini juga menyediakan fitur *filter*

untuk menyortir kursus berdasarkan kebutuhan pengguna.



Gambar 14. *High fidelity design* halaman *daftar mentor*

Pada gambar 14, merupakan tampilan yang memuat beberapa mentor yang berpengalaman untuk membantu pengguna dalam mendapatkan keterampilan untuk mempersiapkan kesiapan kerja. Pengguna dapat memilih mentor sesuai yang dibutuhkan.



Gambar 15. *High fidelity design* halaman *profil mentor*

Pada gambar 15, merupakan tampilan yang memuat profil dari mentor yang dipilih. Didalam halaman ini, pengguna dapat melihat keahlian mentor, latar

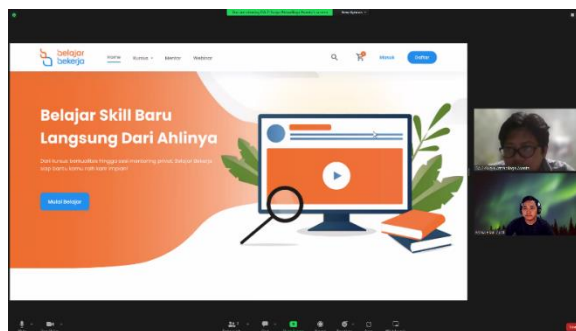
belakang mentor, portofolio mentor serta lain sebagainya.

C. Hasil tahap *Implementation*

Setelah tahapan *ideation* selesai, tahapan selanjutnya adalah *implementation*. Pada tahap ini, bentuk sistem berupa *prototype website*. *Prototype* ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mensimulasikan desain yang telah dibuat, yang nantinya dapat diperoleh umpan balik saat melakukan test terhadap produk yang telah dibuat[10]. Disini, penulis melakukan pengujian sistem dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* dengan 5 responden. Menurut Jakob Nielsen, pengujian dengan 5 responden memungkinkan penguji untuk menemukan masalah kegunaan yang hampir sama banyaknya dengan yang ditemukan ketika menggunakan lebih banyak responden[11]. Terdapat 10 pertanyaan yang akan diberikan kepada responden untuk mengukur nilai kepuasan pengguna. Pertanyaan yang diberikan mengacu pada *Standart Usability Questionnaires* dari SUS[12]. Detail pertanyaan ditunjukkan pada tabel dibawah.

Tabel 2. Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan SUS
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2	Saya merasa sistem ini rumit digunakan
3	Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada sistem ini
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8	Saya merasa sistem ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini



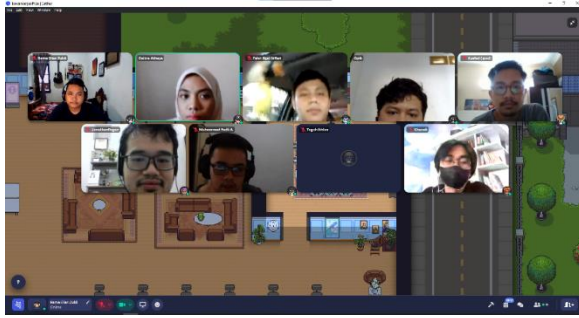
Gambar 16.Sesi wawancara dan *usability testing* kepada pengguna

Gambar 16, merupakan sesi wawancara dan pengujian rancangan *website* dengan pengguna yang bertujuan untuk mendapatkan masukan dari pengguna agar *website* yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selanjutnya, untuk mengukur nilai dari pengujian, maka hasil pengujian SUS dapat dilihat melalui tabel 3.

Tabel 3. Hasil perhitungan penilaian SUS

Responden	Jumlah Nilai	Hasil Penilaian (Jumlah nilai x 2.5)
1	35	87,5
2	33	82,5
3	32	80
4	36	90
5	39	97,5
Skor Rata-Rata (Hasil Akhir)		87,5

Berdasarkan aturan metode perhitungan nilai SUS, hasil penilaian responden terhadap rancangan *website Belajar Bekerja* mendapatkan nilai rerata 87,5 dan melalui nilai tersebut dapat diartikan bahwa pengguna menyukai rancangan *website* yang dibangun karena telah memenuhi kebutuhan mereka dan pengguna akan merekomendasikannya kepada teman-teman mereka.



Gambar 17. Sesi *meeting* Bersama seluruh tim Kawan Kerja di *virtual office*

Gambar 17, merupakan sesi meeting bersama CEO, CTO dan seluruh tim Kawan Kerja untuk membahas *progress* yang telah dikerjakan setiap divisi.



Gambar 18. Sesi evaluasi dan *review* dengan divisi UI/UX di *virtual office*

Gambar 18, merupakan sesi evaluasi dan *review* dengan divisi UI/UX. Sesi ini bertujuan untuk membahas hasil pengujian rancangan *website* Belajar Bekerja terhadap pengguna, Kemudian hasil pengujian tersebut ditinjau kembali dengan memperhatikan masukan dari pengguna supaya *website* yang dirancang dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa dengan dibentuknya perancangan *user interface* dan *user experience* pada *website* Belajar Bekerja dapat mempermudah dan mempercepat pengembangan atau pembuatan suatu *website* sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, perancangan *user interface* dan *user experience* dalam pengembangan *website* juga dapat memudahkan *developer* dalam membangun produknya sebelum dilakukan *coding* dan *launching* ke pengguna. Hasil pengujian kepada pengguna menggunakan metode *system usability scale* menghasilkan kesimpulan bahwa

pengguna sudah paham dengan tampilan *website* yang disajikan dan pengguna tidak merasa kesulitan ketika menggunakannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. A. Baiti and S. Munadi, "Pengaruh pengalaman praktik, prestasi belajar dasar kejuruan dan dukungan orang tua terhadap kesiapan kerja siswa SMK," *J. Pendidik. Vokasi*, vol. 4, no. 2, pp. 164–180, 2014, doi: 10.21831/jpv.v4i2.2543.
- [2] R. Diah Baiti, S. M. Abdullah, and N. S. Rochwidowati, "Career Self-Efficacy Dan Kesiapan Kerja Pada Mahasiswa Semester Akhir," *J. Psikol. Integr. Prodi Psikol. UIN Sunan Kalijaga*, vol. 5, no. 2, pp. 128–141, 2017.
- [3] F. Syahdan, "Hubungan Antara Keterampilan Kerja Dengan Produktivitas Kerja," *Psikoborneo J. Ilm. Psikol.*, vol. 5, no. 1, pp. 81–88, 2017, doi: 10.30872/psikoborneo.v5i1.4334.
- [4] Badan Pusat Statistik, "Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) sebesar 5,83 persen dan Rata-rata upah buruh sebesar 2,89 juta rupiah per bulan," *bps.go.id*, 2022. <https://www.bps.go.id/pressrelease/2022/05/09/1915/februari-2022--tingkat-pengangguran-terbuka--tpt--sebesar-5-83-persen.html> (accessed Nov. 02, 2022).
- [5] A. R. Setiadi and H. Setiaji, "Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor," *Automata*, vol. 1, no. 2, pp. 228–233, 2020.
- [6] M. T. Firmansyah, R. Fauzi, and S. F. S. Gumilang, "Perancangan User Interface dan User Experience Mobile Application SIBENGKEL Untuk Memenuhi Kebutuhan Pengguna Dengan Metode User Centered Design (UCD)," *e-Proceeding Eng.*, vol. 7, no. 2, pp. 7574–7580, 2020, [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/12857/12569>
- [7] L. Kirby, H. Tolle, and A. H. Brata, "Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Social Crowdsourcing Bencana Alam menggunakan Pendekatan Human-Centered Design (HCD)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. e-ISSN*, vol. 2548, no. 5, p. 964X, 2019.
- [8] M. D. Ariawan, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, "Perancangan User Interface Design dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, no. 1, p. 161, 2020, doi: 10.30865/mib.v4i1.1896.

- [9] N. Aulia, S. Andryana, and A. Gunaryati, "User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method," *Sisfotenika*, vol. 11, no. 1, p. 26, 2020, doi: 10.30700/jst.v11i1.1066. <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/> (accessed Nov. 16, 2022).
- [10] A. N. R. Refly Ilham Syabana¹, Pramana Yoga Saputra², "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Kotakku," *J. Phys. A Math. Theor.*, vol. 44, no. 8, pp. 40–60, 2011.
- [11] J. Nielsen, "How Many Test Users in a Usability Study?," *Nielsen Norman Group*, 2012.
- [12] J. R. Lewis and J. Sauro, "Item Benchmarks for the System Usability Scale," *J. Usability Stud.*, vol. 13, no. 3, pp. 158–167, 2018, [Online]. Available: <https://uxpajournal.org/item-benchmarks-system-usability-scale-sus/>