



PERANCANGAN ULANG ANTARMUKA PORTAL KITALULUS DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)

Ghinna Yumna Rahayu^a, Aviarini Indrati^b

^aFakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi / Sistem Informasi, ghinnayumna@student.gunadarma.ac.id, Universitas Gunadarma

^bFakultas Teknologi Industri / Informatika, avi@staff.gunadarma.ac.id, Universitas Gunadarma

ABSTRACT

KitaLulus is a trusted job portal platform with more than 3 million job seeker, however there are still problems that affect job seeker in the application process. Therefore, it is necessary to analyze the function of this portal to see whether it is running well and in accordance with user requirements so that solutions can be recommended. The aim of this research is to analyze the user interface and redesign the interface to produce a prototype according to the user requirements and experience of job seeker on job portal of KitaLulus. The method of this research is User Centered Design (UCD) that consists of 4 stages, namely understanding the context of use, determining user needs, designing solutions and evaluating requirements. The first step is understanding the context that it is to analyze the level of user usability using the WEBUSE questionnaire and interviews with job seekers of the KitaLulus portal. The second stage, determine user needs that it is to identify problems and requirements of user interface. The third stage is design solution, that it is redesign of user interface prototype based on user requirements and experiences. The final stage is evaluation of requirements, to evaluate the prototype to find out improvements in usability. The research results show that the prototype has an average value of 0.877. It shows an increase of 0.144 and change in usability level from Good to Excellent.

Keywords: job portal, interface, UI/UX, User Centered Design (UCD), usability

ABSTRAK

KitaLulus merupakan platform portal kerja terpercaya dengan lebih dari 3 juta pencari kerja, namun masih terdapat permasalahan yang mempengaruhi pencari kerja dalam proses lamaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisa terhadap fungsi portal ini untuk melihat apakah sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga dapat disarankan solusinya. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis antarmuka pengguna dan mendesain ulang antarmuka untuk menghasilkan prototipe sesuai dengan kebutuhan pengguna dan pengalaman pencari kerja pada portal kerja KitaLulus. Metode penelitian yang digunakan adalah User Centered Design (UCD) yang terdiri dari 4 tahapan yaitu memahami konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna, merancang solusi dan mengevaluasi kebutuhan. Langkah pertama adalah memahami konteks yaitu menganalisis tingkat kegunaan pengguna menggunakan kuesioner WEBUSE dan wawancara dengan pencari kerja portal KitaLulus. Tahap kedua, menentukan kebutuhan pengguna yaitu mengidentifikasi masalah dan kebutuhan antarmuka pengguna. Tahap ketiga adalah design solution, yaitu mendesain ulang prototipe antarmuka pengguna berdasarkan kebutuhan dan pengalaman pengguna. Tahap terakhir adalah evaluasi kebutuhan, untuk mengevaluasi prototipe agar dapat mengetahui peningkatan kegunaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prototipe mempunyai nilai rata-rata sebesar 0,877. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 0,144 dan perubahan tingkat kegunaan dari Baik menjadi Sangat Baik.

Kata Kunci: portal lowongan kerja, tatap muka, UI/UX, User Centered Design (UCD), kegunaan

1. PENDAHULUAN

Perkembangan di era digital ini membawa dampak perkembangan teknologi yang mengarah pada proses otomasi. Proses otomasi tidak hanya membawa manfaat tetapi juga memberikan tantangan di berbagai bidang seperti bisnis, komunikasi, pendidikan, ketanaga kerjaan dan lain-lain. Otomasi di bidang ketenagakerjaan memberikan kemudahan bagi pencari kerja dan penyedia kerja dengan tersedianya platform *job portal*.

Salah satu fungsi *job portal* menyediakan mesin pencari untuk mengakses informasi peluang kerja di bidang apa pun dan memberikan pilihan pekerjaan kepada pengguna atau pencari kerja sesuai dengan

kebutuhan mereka, seperti pilihan lokasi, gaji, keterampilan teknis, dan lain sebagainya. Bagi pencari kerja *job portal* menjadi tempat untuk mendaftar dan melamar pekerjaan. Ada beberapa pilihan *job portal* di Indonesia, diantaranya JobStreet, Glints, Karir.com, LinkedIn, KitaLulus, dan lain sebagainya.

KitaLulus merupakan salah satu platform lowongan pekerjaan terpercaya di Indonesia yang sampai Agustus 2023 tercatat dalam platform ini memiliki lebih dari 3 juta pengguna pencari kerja. Walaupun memiliki banyak pengguna pencari kerja, dalam implementasinya portal KitaLulus masih terdapat sejumlah masalah yang mempengaruhi peringkat *job portal* ini. Rating mesin pencari Google menunjukkan peringkat 4.5/5.0 dengan ulasan yang mencakup keluhan pengguna terhadap *job portal* ini. Beberapa keluhan tersebut adalah proses melamar kerja yang kompleks dan kurang efisien pada saat menyimpan file yang diperlukan sehingga membuat pengguna pencari kerja enggan untuk melanjutkan proses lamaran. Keluhan terhadap interface dan pengalaman yang kurang baik ketika mengakses portal dapat menyebabkan turunnya daya guna portal ini. *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) merupakan komponen penting keberhasilan layanan digital. agar dapat melakukan perancangan ulang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tidak tepatnya suatu antarmuka dapat menyebabkan kehilangan penggunanya.

Oleh karena itu perlu adanya pengujian terhadap fungsi-fungsi dalam portal KitaLulus apakah sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga dapat diketahui tingkat kebergunaannya (*usability*) untuk selanjutnya dapat dicarikan solusi terhadap temuan permasalahan.

User Centered Design (UCD) merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk menganalisis kemudahan pengguna dalam memanfaatkan *interface* dan sekaligus menjadikan pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem, tujuan atau sifat, konteks serta lingkungan sistem berdasarkan pengalaman pengguna.

Beberapa penelitian sebelumnya yang telah dilakukan, diantaranya adalah analisis *interface* atau antarmuka aplikasi yang dilakukan oleh Leo Setiawan (2022) yang memiliki permasalahan tampilan aplikasi BPOM Mobile kurang menarik dan memiliki fitur yang membingungkan pengguna. Dengan metode User Centered Design (UCD) dikembangkan prototipe dengan memperhatikan aspek user interface dan user experience berdasarkan kebutuhan pengguna sehingga terjadi perubahan nilai desain lama 22% menjadi 78% desain baru. Penelitian yang dilakukan oleh Sava Alya Andini (2023), melakukan perancangan ulang pada UI/UX website MOJADIAPP berdasarkan hasil evaluasi dan kebutuhan pengguna maka diperoleh hasil presentasi desain lebih besar daripada sebelumnya.

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis antar muka pengguna dan melakukan perancangan ulang antar muka untuk menghasilkan prototipe sesuai dengan pengalaman dan kebutuhan pengguna pencari kerja pada portal KitaLulus.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Job Portal

Job Portal atau situs lowongan kerja merupakan sebuah platform untuk mempertemukan pencari kerja dan pemberi pekerjaan sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Pada umumnya *job portal* memiliki fungsi mencari lowongan kerja dan melamar pekerjaan bagi pencari kerja serta mempermudah perekrut atau penyedia pekerjaan untuk mendapatkan kandidat pekerja yang dibutuhkan.

Ada beberapa fitur yang disediakan *job portal* dalam membantu penggunanya untuk mencari pekerjaan, diantaranya yaitu

2.1.1. Filter Pencarian Kerja

Job portal memiliki kotak pencarian untuk memudahkan pengguna mencari pekerjaan yang sesuai keinginan dan kemampuannya yang dilengkapi dengan fitur *filter* untuk mengatur tipe pekerjaan, lokasi penempatan, range gaji, dan lain-lain.

2.1.2. Personalialowongan Kerja

Mayoritas *job portal* menyediakan fitur personalialowongan pekerjaan yang dapat disesuaikan dengan posisi yang sedang dicari penggunanya.

2.1.3. Alat Pembuat CV

Pengguna hanya perlu membuat profil atau akun terlebih dahulu agar dapat mengakses *job portal* dan selanjutnya profil tersebut dapat diubah menjadi CV atau *resume*.

2.2. Prinsip Desain

Keberhasilan sebuah portal atau situs atau aplikasi tergantung pada rancangannya, baik secara visual maupun kegunaan dan utilitasnya. Dalam pengembangan portal atau situs atau aplikasi, ada dua komponen penting yang perlu diperhatikan yaitu *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). *User Interface* (UI)

adalah desain antarmuka yang berfokus pada keindahan suatu tampilan sedangkan *User Experience* (UX) adalah proses yang berfokus untuk meningkatkan kepuasan pengguna dari portal atau situs atau aplikasi melalui kegunaan dan kesenangan yang diberikan dalam interaksi antara pengunjung atau pengguna.

2.2.1. User Interface (UI)

User Interface merupakan tampilan visual yang berfungsi untuk menjembatani sistem dengan *user* atau pengguna. Tampilan UI dapat berupa warna, bentuk serta tulisan yang didesain dengan semenarik mungkin. UI dapat diartikan sebagai tampilan yang dilihat oleh pengguna. Tampilan UI dirancang dari beberapa aspek seperti gambar, logo, *layout*, pemilihan warna, *typography* agar mudah dibaca dan aspek lain yang dapat mempercantik tampilan. Semua elemen untuk memperindah tampilan maka dapat dikategorikan sebagai elemen UI.

2.2.2. User Experience

User Experience (UX) adalah cara pengguna berinteraksi dengan produk atau layanan digital yang digunakan. Proses desain bertujuan untuk menemukan cara yang paling mudah dan efisien bagi pengguna dalam memakai produk atau layanan digital tersebut. Tujuan *user experience* untuk memberikan pengalaman terbaik bagi pengguna saat menggunakan produk atau layanan digital.

User experience yang baik memudahkan pengguna mencapai tujuannya. Oleh karena itu, *user experience* dianggap sebagai aspek penting dalam pengembangan produk digital, karena berkaitan dengan tingkat kepuasan dan loyalitas penggunaannya. Menurut Peter Morville terdapat tujuh nilai dari *user experience* yang dapat ditawarkan kepada pengguna, yaitu (1) *Useful*, yaitu produk yang dihasilkan harus original dan mampu memenuhi kebutuhan pengguna, (2) *Usable*, dapat memberikan kemudahan bagi pengguna, (3) *Desirable*, yaitu memperhatikan hal-hal seperti identitas, *brand*, gambar yang ditampilkan dan elemen desain lainnya untuk membangkitkan emosi dan apresiasi dari pengguna, (4) *Findable*, yaitu mudah ditemukan baik secara *onsite* maupun *offsite*, (5) *Accessible*, yaitu produk harus dapat diakses oleh semua kalangan secara inklusif dan (6) *Credible*, yaitu dapat meyakinkan pengguna untuk mempercayai dan menggunakan produk tersebut.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode User Center Design (UCD) dengan 4 tahap yang terdiri dari (1) menentukan konteks pengguna, (2) mengidentifikasi kebutuhan pengguna, (3) merancang ulang dan (4) evaluasi ulang.

3.1. Menentukan Konteks Pengguna

Penelitian diawali dengan tahap menentukan konteks pengguna yang bertujuan untuk menganalisis penilaian pengguna terhadap kegunaan portal KitaLulus. Metode analisis menggunakan *Website Usability Evaluation Tools* (WEBUSE) berupa kuesioner yang dikembangkan berdasarkan empat kategori, yaitu (1) *Content, Organization and Readability*, (2) *Navigation and Links*, (3) *Design User Interface*, dan (4) *Performance and Effectiveness* (Chiew & Salim, 2003). Setiap kategori memiliki 6 buah atribut sehingga jumlah semua atribut sebanyak 24 pernyataan dengan 5 opsi jawaban dengan skala Likert 0-1. Kuesioner yang sudah lolos uji validitas dan reliabilitas disebarkan dengan target responden sebanyak 400 orang pengguna pencari kerja. Setelah data terkumpul maka akan dihitung nilai rata-rata setiap atribut kemudian dikelompokkan tingkat usability dengan ketentuan seperti pada tabel 1 berikut ini

Tabel 1. Tingkat Usability

Nilai Rata-rata	$0 \leq NR \leq 0,2$	$0,2 \leq NR \leq 0,4$	$0,4 \leq NR \leq 0,6$	$0,6 \leq NR \leq 0,8$	$0,8 \leq NR \leq 1$
Tingkat	<i>Bad</i>	<i>Poor</i>	<i>Moderate</i>	<i>Good</i>	<i>Excellent</i>

3.2. Mengidentifikasi Kebutuhan Pengguna

Tahap kedua adalah mengidentifikasi kebutuhan pengguna yang bertujuan untuk menentukan permasalahan dan kebutuhan yang terkait dengan *interface* atau tatap muka. Permasalahan dan kebutuhan pengguna dianalisis berdasarkan nilai rata-rata usability hasil pengolahan data kuesioner dengan melihat keempat kategori untuk menentukan faktor yang akan diperbaiki. Selain itu, permasalahan dan kebutuhan pengguna juga akan diidentifikasi menggunakan teknik wawancara terhadap responden yang dipilih secara acak. Evaluasi terhadap desain tidak membutuhkan pengguna dalam jumlah yang besar karena akan memboroskan sumber daya. Hasil terbaik dari pengujian pengguna tidak lebih dari 5 pengguna karena setelah pengguna kelima akan membuang-buang waktu dengan penemuan yang sama berulang kali (Nielsen, 2000)

3.3. Merancang Ulang

Tahap ketiga adalah merancang ulang dengan tujuan menghasilkan rancangan prototipe yang merupakan rekomendasi perbaikan dari tampilan antarmuka portal KitaLulus yang sesuai dengan kebutuhan pengguna hasil identifikasi tahap sebelumnya. Rancangan prototipe merupakan rancangan *interface* pada halaman yang digunakan oleh pencari kerja pada portal KitaLulus.

3.4. Mengevaluasi Ulang

Tahap terakhir dilakukan evaluasi ulang dengan tujuan menganalisis dan mengevaluasi rancangan prototipe yang dihasilkan dari tahap sebelumnya. Evaluasi dilakukan dengan menyebarkan kuesioner yang sama dan disebarkan kembali kepada 400 responden agar konsistensi data dapat terjamin kemudian dilakukan perbandingan desain *interface* atau tatap muka portal KitaLulus dengan desain prototipe rekomendasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Profil Responden dan narasumber

Profil responden pada penelitian ini jika dilihat dari jenis kelamin maka jumlah laki-laki sebanyak 169 orang (42,2%) dan perempuan sebanyak 231 orang (57,8%). Berdasarkan usia responden, yang paling banyak adalah kelompok usia 22-26 tahun dengan jumlah 199 orang (49,8%) selanjutnya berturut turut kelompok usia 17-21 tahun sebanyak 116 orang (29%), usia 27-31 sebanyak 73 orang (18,3%) dan usia >31 tahun sebanyak 12 orang (3%). Sedangkan jika ditinjau berdasarkan status pekerjaan maka responden terbanyak memiliki status bekerja yaitu sebanyak 188 responden (47%), selanjutnya 121 orang (30,3%) berstatus sebagai pelajar/mahasiswa dan 91 orang (22,8%) berstatus tidak bekerja.

Profil narasumber yang diwawancara terdiri dari 3 orang (60%) laki-laki dan 2 orang (40%) perempuan. Jika ditinjau dari usia maka 3 orang (60%) kelompok usia 22-26, 1 orang (20%) kelompok usia 17-21 dan 1 orang (20%) kelompok usia 27-31. Sedangkan jika ditinjau berdasarkan status pekerjaan maka narasumber yang memiliki status pelajar/mahasiswa sebanyak 3 orang (60%), 1 orang (20%) berstatus tidak bekerja dan 1 orang (20%) berstatus bekerja.

4.2. Nilai Rata-rata dan Tingkat Usability

Hasil pengolahan data responden untuk 4 kategori *usability* dengan 24 atribut memiliki nilai rata-rata untuk masing-masing atribut *usability* pada rentang nilai 0,661 sampai 0,791. Dengan demikian semua atribut *usability* memiliki nilai rata-rata dalam rentang nilai $0,6 \leq \text{Rata-rata} \leq 0,8$ oleh karena itu semua atribut masing-masing dapat dikelompokkan pada tingkat *Good* atau baik.

Hasil pengolahan data rata-rata dan tingkat *usability* jika dihitung per kategori dan secara umum dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Perhitungan Rata-rata dan Tingkat Usability Per Kategori dan Portal

Kategori	Rata-rata Usability Kategori	Tingkat Usability Kategori	Rata-rata Usability Portal	Tingkat Usability Portal
<i>Content, Organization, and Readability</i>	0,737	<i>Good</i>	0,733	<i>Good</i>
<i>Navigation and Links</i>	0,683	<i>Good</i>		
<i>User Interface Design</i>	0,748	<i>Good</i>		
<i>Performance and Effectiveness</i>	0,767	<i>Good</i>		

Berdasarkan tabel 2 di atas keempat kategori memiliki nilai rata-rata 0,683 sampai 0,767 yang berada pada rentang nilai $0,6 \leq \text{Rata-rata} \leq 0,8$ oleh karena itu semua kategori masing-masing dapat dikelompokkan pada tingkat *Good* atau baik. Begitu juga halnya untuk portal secara umum memiliki nilai 0,733 sehingga termasuk pada tingkat *Good* atau baik.

Walaupun semua atribut dan kategori sudah termasuk pada kriteria baik, peningkatan tingkat portal KitaLulus dapat dilakukan dengan melihat setiap nilai rata-rata *usability*. Nilai rata-rata terendah pada kategori *Navigation and Links* sedangkan tiga kategori yang lain lebih besar dari nilai rata-rata *usability* portal.

4.3. Permasalahan dan Rekomendasi

Pada umumnya tujuan pengguna pencari kerja mengakses portal KitaLulus untuk mencari informasi lowongan pekerjaan yang sesuai, melamar pekerjaan dan menelusuri status lamaran pekerjaan yang sudah

dilakukan. Berdasarkan analisis maka permasalahan yang dihadapi oleh pengguna pencari kerja dan solusinya dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Permasalahan dan Solusi

Kategori Masalah	Uraian Permasalahan	Rekomendasi
Desain tidak menarik	Konten banyak, tata letak menu dan konten	Membatasi konten tiap halaman, mengorganisir tata letak menu dan konten
Kesulitan	Warna font menyebabkan kesulitan baca, kesulitan menemukan menu	Pemilihan komposisi warna, menggorganisir tata letak menu
Tidak responsif	Tampilan tidak dapat menyesuaikan jika diakses menggunakan desktop	Menyesuaikan ukuran dan tata letak
Inkonsistensi	Navigasi bar, footer tidak tampil di setiap halaman, desain dan konten tidak konsisten	Navigasi bar, footer disetiap halaman, ubah desain dan konten footer
Efektifitas	Ketika menjelajah tidak ada fungsi kembali sehingga membuang waktu, proses melamar pekerjaan membuka banyak menu, proses login diluar	Menambahkan fungsi kembali, meminimalkan proses buka menu, login dalam portal
Relevansi	Terdapat menu yang tidak relevan	Merubah nama atau kategorisasi menu

4.4. Perancangan Ulang

Berdasarkan masalah dan rekomendasi maka perancangan ulang perubahan perancangan userinterface portal KitaLulus berupa panduan desain dan prototipe.

4.4.1. Panduan Desain

Panduan desain portal KitaLulus untuk menjaga konsistensi pemilihan jenis *font*, warna, navigasi bar dan *footer* dalam pembuatan prototipe. Jenis font yang digunakan adalah *font* nunito dan inter tujuannya untuk memberikan kesan formal dan profesional. Tema warna pada prototype portal KitaLulus menggunakan warna dominan putih yang digunakan sebagai latar belakang konten dan warna biru sesuai dengan karakteristik KitaLulus. Berikut adalah kode warna yang digunakan pada prototipe portal KitaLulus.



1(a) Tema Warna



1(b) Footer

Gambar 1. Panduan Desain

4.4.2. Prototipe

Perancangan ulang menghasilkan sebuah prototipe yang ditunjukkan pada gambar 2 di bawah ini. Gambar 2(a) merupakan halaman info loker yang berisi mengenai pekerjaan. Tampilan dibuat lebih responsif dengan merubah ukuran tampilan halaman menyesuaikan layar pengguna dengan layar dekstop sehingga menu navigasi bar menjadi berada di bagian atas. Menu kategori pekerjaan ditampilkan semua kategori dengan menambah kategori pekerjaan dan menghapus menu pilihan lainnya. Menu pencarian lokasi diubah menjadi teks field dan ditambahkan tombol Cari Pekerjaan. Menu bantuan ditambahkan pada navigasi bar. Menambahkan fitur menu dengan menambahkan tombol menu yang berfungsi untuk mengelompokkan rekomendasi pekerjaan.

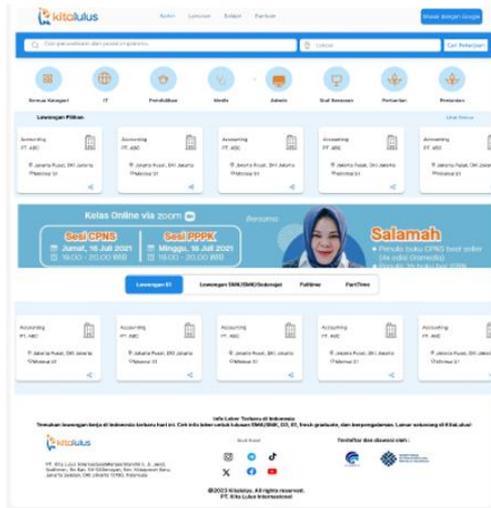
Gambar 2(b) merupakan halaman lamaran yang berfungsi untuk menampilkan riwayat lamaran kerja. Perubahan tampilan dengan memuat konten riwayat lamaran dilengkapi dengan detail pekerjaan yang dilamar. Bentuk tampilan menu fitur filter berubah menjadi lebih persegi dengan jarak menyesuaikan layar.

Gambar 2(c) merupakan halaman pilihan kerja yang menampilkan semua pekerjaan berdasarkan rekomendasi kerja dan pencarian kerja melalui *search bar*. Halaman ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu daftar pekerjaan dan detail pekerjaan. Tombol lamar yang dapat digunakan untuk langsung melamar pekerjaan.

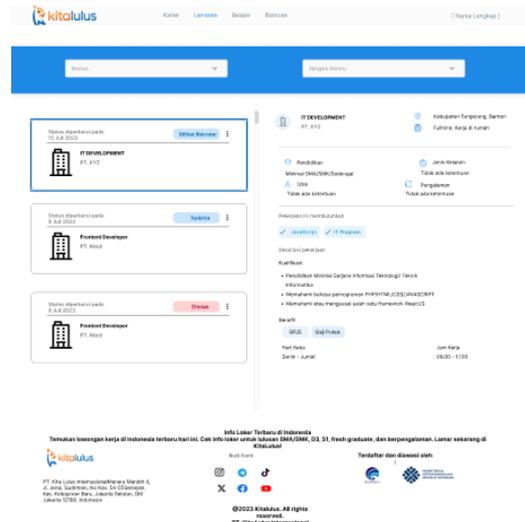
Gambar 2(d) merupakan halaman belajar yang berfungsi untuk memberikan pilihan paket belajar dan latihan soal bagi para pencari kerja. Pilihan paket belajar belum tersedia dan untuk memudahkan pengguna kembali ke halaman sebelumnya maka ditambahkan fungsi back atau kembali.

Gambar 2(c) merupakan halaman profil yang berfungsi untuk mengelola profil pengguna. Pilihan menu diubah menjadi bentuk tampilan side bar dan kelola profil langsung ditampilkan ketika pengguna mengakses profil. Selain itu fungsi untuk menambahkan data gaji (gambar f) yang diinginkan dipindahkan ke halaman profil.

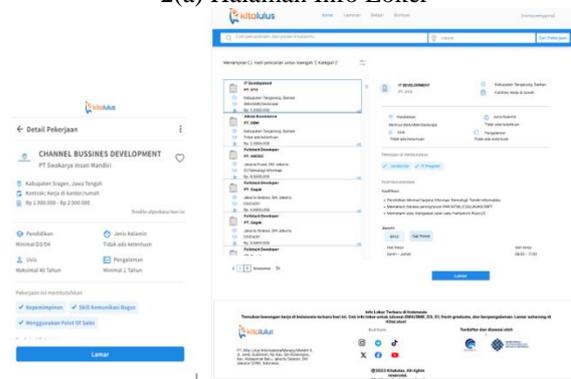
Gambar (g) merupakan halaman login yang digunakan untuk mengakses portal untuk data dan melakukan proses yang sifatnya eksklusif.



2(a) Halaman Info Loker



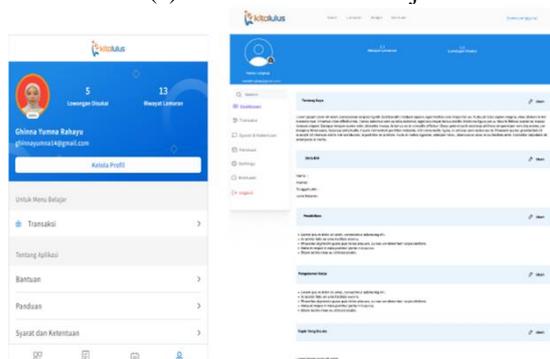
2(b) Halaman Lamaran



2(c) Halaman Pilihan Kerja



2(d) Halaman Belajar



2(e) Halaman Profil



2(f) Gaji



2(g) Halaman Login

Gambar 2. Prototipe

4.5. Hasil Evaluasi Prototipe

Hasil pengolahan data evaluasi prototipe terhadap 4 kategori usability menunjukkan peningkatan nilai rata-rata hingga terjadi perubahan tingkat usability seperti terlihat pada tabel 4 di bawah ini

Tabel 4. Hasil Evaluasi Prototipe

Kategori	Rata-rata Usability Kategori	Tingkat Usability Kategori	Rata-rata Usability Portal	Tingkat Usability Portal
<i>Content, Organization, and Readability</i>	0,891	<i>Excellent</i>		
<i>Navigation and Links</i>	0,870	<i>Excellent</i>	0,877	<i>Excellent</i>
<i>User Interface Design</i>	0,874	<i>Excellent</i>		
<i>Performance and Effectiveness</i>	0,871	<i>Excellent</i>		

Tabel 4 menunjukkan bahwa keempat kategori usability portal KitaLulus mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Kategori *content, organization, and readability* memiliki nilai rata-rata usability 0,891 dan termasuk pada tingkat *excellent*. Peningkatan nilai rata-rata ini disebabkan karena adanya penambahan konten informasi yang dibutuhkan pengguna dan konten disusun dan diorganisir sehingga mudah dipahami. Kategori *navigation and links* memiliki peningkatan hingga nilai rata-rata usability menjadi 0,870 dan termasuk tingkat *excellent*. Perbaikan link pada halaman yang saling berkaitan memudahkan pengguna dalam menjelajahi halaman portal, begitu juga penambahan beberapa pilihan menu memudahkan pengguna dalam mengakses fitur dan konten yang ada.

Kategori *user interface design* mencapai nilai rata-rata usability 0,874 dan berada pada tingkat *excellent*. Hal ini disebabkan karena ada beberapa perubahan warna sehingga lebih jelas dan perubahan tampilan halaman yang lebih responsif sehingga pengguna merasa nyaman terutama desktop, penambahan dan perubahan dan tata letak komponen.

Kategori *performance and effectiveness* memiliki nilai rata-rata usability 0,871 dan berada pada level *excellent*. Hal ini karena adanya penambahan halaman *login* dan penyederhanaan proses pengisian dan pencarian data memudahkan pengguna.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut

- Analisis dengan menggunakan 4 kategori *content, organization, and readability, navigation and links, user interface design, performance and effectiveness* dapat merepresentasikan tingkat usability dari persepsi pengguna pencari kerja pada portal KitaLulus.
- Analisis dengan melibatkan pengguna pencari kerja dapat mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada *interface* atau antar muka portal KitaLulus dan menghasilkan rekomendasi pengembangan *interface* dalam bentuk prototipe yang dapat diakses pada alamat URL <https://shorturl.at/EHJRU>
- Evaluasi terhadap prototipe menunjukkan peningkatan nilai rata usability portal KitaLulus sebesar 0,144 dengan tingkat usability dari *Good* menjadi *Excellent*.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode User Center Design (UCD) dapat diimplementasikan untuk melakukan pengembangan *interface* atau antar muka pada portal KitaLulus.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alfariizky, F. "13 Situs/Aplikasi Lowongan Kerja Terbaik & Terpercaya 2023". rekomended.com: <https://rekomended.com/apps/list/situs-lowongan-kerja/>, April 29, 2023, [Mei 20, 2023].
- [2] Dewi, Iunike Kartika, Yusi Tyroni Mursityo, Rekyan Regasari Mardi Putri. "Analisis Usability Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan Taksi Perdana Menggunakan Metode Webuse dan Heuristic Evaluation". *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol.II No.8, Agustus 2018, hal. 2909-2918. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/1770>
- [3] D. Pratiwi, M. C. Saputra, H. Wardani. "Penggunaan Metode User Centered Design (UCD) dalam Perancangan Uang Web Portal Jurusan Psikologi FISIP Universitas Brawijaya". *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol.2 No.7, 2018, hal. 2448-2458 <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/1609/592>
- [4] Etania, R. "Cari Kandidat? Coba 13 Job Portal Ini!". HRPODS.co.id: <https://id.hrnote.asia/recruit/13-job-portal-untuk-cari-kandidat-200910/> [September 10, 2020].
- [5] Khasanah, Ikhdha Uswatun, et al. "Penerapan Metode User Centered Design dalam Menganalisis User Interface pada Website Universitas Sriwijaya". *INTEGER: Journal of Information Technology*, Vol.3 No.2, 2018, hal.21-26. <http://ejurnal.itats.ac.id/integer/article/view/226>
- [6] Liputan6.com. Aplikasi Cari Kerja KitaLulus Sukses Proses 2 Juta Pelamar. Diambil kembali dari Liputan6: <https://www.liputan6.com/bisnis/read/5028800/aplikasi-cari-kerja-kitalulus-sukses-proses-2-juta-pelamar>, Juli 31, 2022. [Juli 31, 2023]
- [7] Muslich Ansori, Sri Iswati. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Edisi 2, Airlangga University Press, 2020. ISBN: 978 602 6606 19 8.
- [8] M. Subhan, Aris Dwi Indriyanti. "Penggunaan Metode Heuristic Evaluation sebagai Analisis Evaluasi User Interface dan User Experience pada Aplikasi BCA Mobile". *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISB)*, Vol.2 No.3, 2021, hal. 30-37. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/41203>
- [9] Rizka Dwi Cahyani1, Aries Dwi Indriyanti. "Penerapan Metode User Centered Design dalam Perancangan Ulang Desain Website MAN 1 Pasuruan". *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence (JEISBI)*. Vol.3 No.2, 2022, hal.40-48. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/46197> [Juli 31, 2023]
- [10] Safitri, Destiara Kirana, Andrianingsih Andrianingsih. "Analisis UI/UX untuk Perancangan Ulang Front-End Web Smart-SITA dengan Metode UCD dan UEQ". *Techno. Com* . Vol.21 No.1, 2022, hal.127-138