

PERANCANGAN ULANG UI/UX WEBSITE LOWONGAN PEKERJAAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PROCESS (STUDI KASUS : infoloker.karawangkab.go.id)

Fajar Mulyana^{1*}, Ade Andri Hendriadi², Azhari Ali Ridha³

^{1,2,3}Universitas Singaperbangsa Karawang, Fakultas Ilmu Komputer, Jl. HS Ronggowaluyo, Karawang, Jawa Barat; Telp/Faks: +62-267-1234567

Received: 18 Februari 2025
Accepted: 29 Maret 2025
Published: 14 April 2025

Keywords:

UI/UX, Design Thinking, Info Loker Karawang, System Usability Scale, Single Ease Question.

Correspondent Email:

2010631250043@student.unsika.ac.id

Abstrak: Website Info Loker Karawang, yang dikelola oleh Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Karawang, memiliki kendala seperti navigasi tidak intuitif, filter pencarian kurang spesifik, serta desain yang kurang responsif. Penelitian ini merancang ulang UI/UX menggunakan metode Design Thinking untuk meningkatkan pengalaman pengguna melalui lima tahap: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Hasil pengujian dengan System Usability Scale (SUS) menunjukkan skor 84 (Sangat Baik), dan Single Ease Question (SEQ) memperoleh rata-rata 6,32/7, yang menandakan kemudahan tinggi dalam penggunaan. Hasil ini membuktikan bahwa Design Thinking dapat menghasilkan desain yang lebih intuitif, efisien, dan meningkatkan kepuasan pengguna.

Abstract: The Info Loker Karawang website, managed by the Manpower Office of Karawang Regency, faces issues such as unintuitive navigation, insufficiently specific search filters, and a less responsive design. This study redesigns the UI/UX using the Design Thinking method, which involves five stages—empathize, define, ideate, prototype, and test—to enhance the user experience. Testing using the System Usability Scale (SUS) yielded a score of 84 (classified as Very Good), and the Single Ease Question (SEQ) obtained an average of 6.32 out of 7, indicating a high level of ease of use. These results demonstrate that the Design Thinking approach can produce more intuitive, efficient designs and increase user satisfaction.

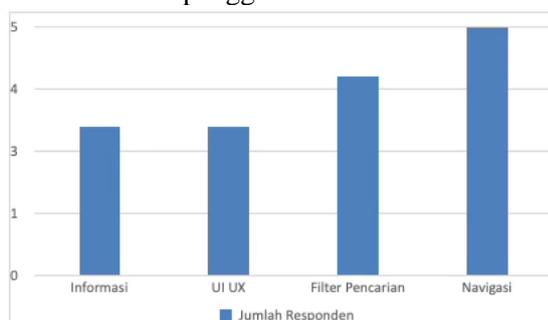
1. PENDAHULUAN

Masalah pengangguran merupakan tantangan global yang membutuhkan solusi efektif [1]. Banyak pencari kerja di Kabupaten Karawang masih menggunakan cara tradisional untuk mencari lowongan kerja, seperti melalui media cetak atau informasi lisan. Di era digital, perkembangan teknologi informasi mendorong

pemanfaatan website sebagai media penyedia informasi yang cepat dan akurat [2]. Dinas Tenaga Kerja (Disnaker) Kabupaten Karawang telah menyediakan website Info Loker (<https://infoloker.karawangkab.go.id/>) sebagai platform untuk pencari kerja [3].

Namun, berdasarkan wawancara dengan enam pengguna, mayoritas dari mereka

mengidentifikasi beberapa masalah utama dalam penggunaan website ini. Hasil analisis menunjukkan bahwa navigasi menjadi tantangan terbesar dengan lima dari enam responden menganggapnya sulit digunakan. Selain itu, sebanyak empat responden menyebutkan filter pencarian yang kurang spesifik sebagai hambatan utama. Informasi lowongan yang tidak lengkap, seperti detail kualifikasi dan gaji, serta tampilan visual yang kurang menarik juga menjadi perhatian utama. Gambar 1 di bawah ini menyajikan data jumlah responden yang mengidentifikasi berbagai masalah dalam penggunaan *website* Info Loker.



Gambar 1. Jumlah responden yang mengidentifikasi masalah pada website Info Loker

Masalah-masalah ini mencerminkan perlunya pembaruan signifikan pada desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) website tersebut. Navigasi yang lebih intuitif, filter pencarian yang relevan, dan desain visual yang responsif diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking untuk merancang ulang UI/UX website Info Loker Karawang. Metode ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, sehingga solusi desain yang dihasilkan lebih relevan dan bermanfaat.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perancangan Ulang

Perancangan ulang adalah proses untuk memperbaiki dan merekonstruksi ulang suatu hal yang sudah ada agar menjadi lebih baik tanpa menghilangkan esensi atau pesan yang ingin disampaikan, baik secara verbal maupun nonverbal [4]. Dalam konteks desain website, perancangan ulang bertujuan untuk

meningkatkan fungsionalitas, daya tarik visual, serta pengalaman pengguna secara keseluruhan.

2.2. User Interface (UI) dan User Experience (UX)

User Interface (UI) mengacu pada elemen visual dari sebuah produk digital, seperti warna, tata letak, dan jenis huruf. UI berfokus pada tampilan produk agar menarik dan mudah digunakan oleh pengguna. Di sisi lain, *User Experience* (UX) mencakup keseluruhan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk, termasuk kemudahan penggunaan, kepuasan, dan efektivitas sistem [5]. UI dan UX saling melengkapi, di mana UI bertujuan menciptakan desain estetik, sementara UX memastikan desain tersebut memberikan pengalaman yang intuitif dan menyenangkan bagi pengguna.

2.3. Disnaker Karawang

Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi (Disnakertrans) Kabupaten Karawang adalah lembaga pemerintah yang memiliki tugas utama mengelola urusan ketenagakerjaan sesuai dengan kewenangan daerah [6]. Berdasarkan Peraturan Bupati Karawang Nomor 61 Tahun 2021, Disnakertrans bertugas memberikan layanan informasi lowongan pekerjaan melalui berbagai media, salah satunya adalah website Info Loker. Website ini dirancang untuk memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi ketenagakerjaan dengan cepat dan efisien.

2.4. Design Thinking

Design Thinking adalah metode inovatif yang berfokus pada manusia (*human-centered*) untuk memecahkan masalah secara kreatif dan menghasilkan solusi baru. Proses ini melibatkan lima tahap utama, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. [7].

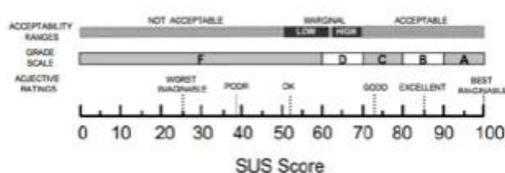
2.5. Usability Testing

Usability adalah ukuran kemudahan dan efektivitas sebuah sistem saat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu [8]. Metode pengujian *usability* melibatkan berbagai alat ukur yang relevan untuk mengidentifikasi tingkat kemudahan penggunaan suatu sistem. Salah satu metode

yang sering digunakan adalah *System Usability Scale* (SUS), yaitu alat pengujian sederhana yang mengukur kemudahan penggunaan berdasarkan respons pengguna terhadap sepuluh pertanyaan dengan skala Likert. Beberapa keunggulan metode SUS mencakup penggunaan skala penilaian yang sederhana dan mudah dipahami oleh responden, kemampuannya untuk memberikan hasil yang valid meskipun jumlah sampel kecil, serta efektivitasnya dalam membedakan antara perangkat lunak yang dapat digunakan dan yang tidak dapat digunakan [10]. SUS juga sudah menjadi standar dalam menilai seberapa baik aplikasi secara keseluruhan [9]. Hasil pengujian ini dinyatakan dalam skor yang berkisar antara 0 hingga 100, di mana skor yang lebih tinggi menunjukkan tingkat usability yang lebih baik [11]. Selain itu, terdapat metode *Single Ease Question* (SEQ) yang digunakan untuk mengukur tingkat kesulitan atau kemudahan pengguna dalam menyelesaikan tugas tertentu. Penilaian ini dilakukan melalui satu pertanyaan dengan skala Likert, yang hasilnya memberikan wawasan mengenai persepsi pengguna terhadap sistem atau produk [12].

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \text{skor rata-rata} \\ \sum x &= \text{jumlah skor SUS} \\ n &= \text{jumlah responden}\end{aligned}$$

Gambar 2. Rumus SUS



Gambar 3. Parameter Keberhasilan SUS

Gambar 4. Skala Penilaian SEQ

2.6. Penelitian Sebelumnya

Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan melibatkan penerapan metode Design Thinking untuk merancang ulang UI/UX, seperti pada pengembangan aplikasi manajemen penelitian dan sistem e-learning. Penelitian ini menyoroti pentingnya memahami kebutuhan pengguna untuk menghasilkan desain yang intuitif dan menarik [13]. Penelitian ini melengkapi studi dengan mengeksplorasi tahap ideate dan define untuk menemukan solusi desain terbaik dalam perancangan ulang website Info Loker Karawang.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Penelitian ini berfokus pada website Info Loker Karawang, sebuah platform daring yang dikembangkan oleh Dinas Tenaga Kerja (Disnaker) Karawang bekerja sama dengan Diskominfo Karawang. Website ini bertujuan untuk membantu pencari kerja mendapatkan informasi lowongan pekerjaan di wilayah Karawang. Fokus penelitian adalah pada perancangan ulang antarmuka pengguna (UI/UX) website menggunakan pendekatan Design Thinking untuk meningkatkan pengalaman pengguna saat menggunakan situs tersebut.

Tahap berikutnya adalah define, yang bertujuan untuk merumuskan permasalahan berdasarkan data dari tahap sebelumnya. Pada tahap ini, masalah dirumuskan secara spesifik agar solusi yang dirancang lebih fokus dan relevan dengan kebutuhan pengguna. Selanjutnya, pada tahap ideate, berbagai ide kreatif dan solusi potensial dihasilkan melalui sesi brainstorming. Ide-ide ini kemudian diprioritaskan dan dituangkan dalam bentuk alur pengguna (user flow) untuk memberikan gambaran proses interaksi pengguna dengan sistem.

Tahap keempat, prototype, menghasilkan model awal atau representasi visual dari solusi yang telah dirancang. Prototipe ini digunakan untuk mengevaluasi fungsionalitas dan memberikan gambaran awal terhadap solusi yang akan dikembangkan. Tahap terakhir adalah test, di mana prototipe diuji langsung oleh pengguna untuk mendapatkan umpan balik terkait kegunaan, kemudahan, dan kepuasan

mereka. Umpan balik ini kemudian menjadi dasar untuk perbaikan dan iterasi lebih lanjut.

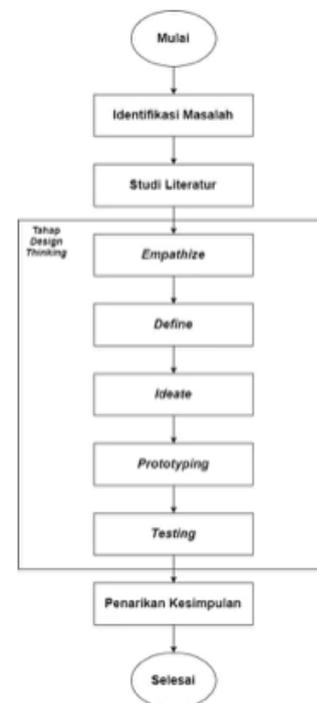
3.2. Objek Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Tahap pertama, empathize, dilakukan melalui penelitian langsung, seperti wawancara, observasi, dan pengisian kuesioner, untuk memahami kebutuhan dan masalah yang dihadapi pengguna. Tahap ini membantu peneliti mendapatkan wawasan mendalam tentang pengalaman pengguna.

Metodologi Design Thinking dipilih karena kemampuannya untuk memusatkan solusi pada kebutuhan pengguna. Setiap tahapan dalam metode ini saling melengkapi, memungkinkan iterasi dan penyempurnaan yang berkesinambungan. Dengan pendekatan ini, desain yang dihasilkan relevan dan sesuai dengan permasalahan yang dihadapi pengguna.

3.3. Objek Penelitian

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan langkah-langkah penelitian berbasis Design Thinking, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5. Metode ini dimulai dengan proses identifikasi masalah hingga uji coba prototipe untuk memastikan bahwa solusi yang dirancang dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Langkah awal dimulai dengan penyebaran kuesioner kepada sepuluh responden yang memenuhi kriteria sebagai pengguna website Info Loker Karawang. Kuesioner ini dirancang untuk menggali kendala yang dihadapi pengguna terkait navigasi, fitur, dan interaksi pada *website*. Data yang terkumpul dari survei ini dianalisis secara mendalam untuk mengidentifikasi pola masalah yang sering muncul, sehingga dapat menjadi dasar penting dalam merancang solusi UI/UX yang relevan dengan kebutuhan pengguna.



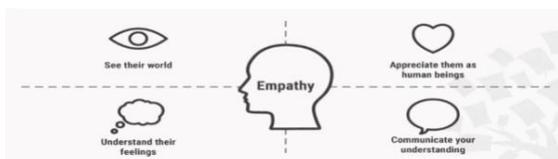
Gambar 5. Kerangka Penelitian

Selain itu, studi literatur digunakan sebagai landasan teori untuk mendukung pembahasan penelitian. Peneliti merujuk pada berbagai sumber, seperti buku, jurnal akademik, artikel daring, dan penelitian terdahulu, untuk membangun pemahaman yang kuat mengenai teori dan konsep yang relevan dengan pengalaman pengguna serta perancangan antarmuka. Langkah ini memberikan dasar yang kokoh bagi proses analisis dan desain ulang *website* Info Loker Karawang.

Metode *Design Thinking* diterapkan untuk merancang solusi yang berpusat pada kebutuhan pengguna. Gambar 6. menggambarkan alur kerja dalam metode ini, mulai dari memahami masalah hingga pengujian prototipe. Pada tahap *empathize* (Gambar 7), peneliti menggali kebutuhan dan permasalahan pengguna melalui wawancara, observasi, serta interaksi langsung dengan pengguna. Selanjutnya, pada tahap *define* (Gambar 8), permasalahan utama dirumuskan berdasarkan hasil temuan di tahap sebelumnya. Permasalahan ini dirangkum menjadi daftar *pain points* dan dikembangkan menjadi pertanyaan "*How might we*" untuk memfokuskan solusi yang lebih spesifik.



Gambar 6. Design Thinking Process



Gambar 7. Emphatize



Gambar 8. Define

Tahap berikutnya adalah ideate, di mana peneliti menghasilkan berbagai ide melalui sesi brainstorming. Ide-ide ini kemudian dituangkan dalam bentuk *user flow* dan *wireframe* untuk memberikan gambaran awal dari antarmuka yang akan dirancang. Pada tahap *prototype*, model awal dari solusi dibuat untuk diuji pada tahap berikutnya. Prototipe ini memungkinkan eksplorasi bagaimana solusi tersebut bekerja dalam praktik dan mengidentifikasi potensi perbaikan.

Tahap terakhir adalah testing, di mana prototipe yang telah dirancang diuji oleh pengguna dengan menggunakan kuesioner berbasis *System Usability Scale* (SUS) dan *Single Ease Question* (SEQ). Proses ini menghasilkan data kuantitatif dan kualitatif yang digunakan untuk mengevaluasi efektivitas solusi yang dirancang. Jika ditemukan kekurangan, umpan balik dari pengguna akan menjadi dasar untuk iterasi dan perbaikan lebih lanjut. Dengan demikian, seluruh tahapan dalam metode *Design Thinking* memastikan bahwa solusi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan rancangan ulang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) website Info Loker Karawang menggunakan pendekatan Design Thinking. Proses penelitian dilakukan melalui lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Setiap tahapan memberikan kontribusi yang signifikan dalam menghasilkan desain yang lebih intuitif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

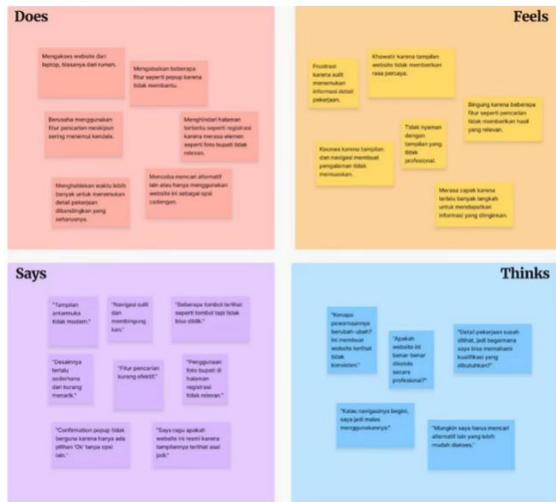
4.1. Objek Penelitian

Tahap *empathize* bertujuan untuk memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna sebelum merancang antarmuka dan pengalaman pengguna website Info Loker Karawang. Proses ini dilakukan dengan pengumpulan data melalui kuesioner terbuka, wawancara, observasi, dan evaluasi sistem menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dan *Single Ease Question* (SEQ). Data yang diperoleh digunakan untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan pengguna agar solusi yang dirancang dapat lebih tepat sasaran.

Responden ditentukan dengan kriteria inklusi untuk memastikan relevansi data yang terkumpul dengan profil pengguna sasaran. Kriteria responden mencakup warga yang tinggal atau berdomisili di Kabupaten Karawang, berusia 18-35 tahun (usia produktif pencari kerja), aktif mencari pekerjaan (baik pekerjaan pertama, pekerjaan baru, maupun rencana mengganti pekerjaan), terbiasa menggunakan internet untuk mencari lowongan pekerjaan, pernah atau sedang mengakses website Info Loker Karawang, serta bersedia memberikan data dan pandangan secara sukarela.

Proses pengumpulan data dimulai dengan penyebaran kuesioner terbuka secara daring melalui platform *Google Form*. Kuesioner ini dirancang untuk menggali pengalaman, kebutuhan, dan permasalahan pengguna saat mencari lowongan pekerjaan secara daring. Data yang terkumpul dianalisis untuk menyusun *empathy map* di gambar 9, yang menggambarkan apa yang pengguna katakan, pikirkan, lakukan, dan rasakan ketika menggunakan website Info Loker Karawang. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa pengguna sering mengalami kesulitan dalam

menemukan pekerjaan yang sesuai dengan minat dan kualifikasi mereka. Beberapa pengguna juga menyatakan kekhawatiran mengenai keakuratan dan relevansi informasi lowongan yang tersedia.



Gambar 9. Emphaty Map

Selain kuesioner, evaluasi sistem dilakukan menggunakan SUS untuk menilai tingkat kegunaan *website* secara keseluruhan. Hasilnya, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1 dan Tabel 2, menunjukkan skor rata-rata 4,1, yang menempatkan *website* dalam kategori "perlu perbaikan". Evaluasi SEQ dilakukan untuk setiap tugas tertentu, dengan hasil yang ditunjukkan pada Tabel 3. Skor rata-rata untuk tugas mengunggah dokumen adalah 2,7, menunjukkan tingkat kesulitan yang lebih tinggi dibandingkan tugas lainnya. Observasi mendukung hasil ini, di mana responden terlihat bingung dan membutuhkan waktu lebih lama untuk menyelesaikan tugas tersebut.

Tabel 1. Skor Asli SUS untuk Website Info Loker Karawang

| Respon den | Skor Asli | | | | | | | | | |
|------------|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 |
| R1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 3 |
| R2 | 3 | 4 | 2 | 2 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| R3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| R4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 |
| R5 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 |
| R6 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| R7 | 2 | 4 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 3 |

| | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R8 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 1 | 4 | 2 | 3 |
| R9 | 2 | 4 | 2 | 3 | 1 | 4 | 2 | 4 | 2 | 3 |
| R10 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 |

Tabel 2. Skor Hasil Hitung SUS untuk Website Info Loker Karawang

| R | Skor Hasil Hitung (Data Contoh) | | | | | | | | | | J | N |
|------------------------------|---------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|
| | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 | | |
| R1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 18 | 45 |
| R2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 22 | 55 |
| R3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 19 | 48 |
| R4 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 12 | 30 |
| R5 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 19 | 48 |
| R6 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 16 | 40 |
| R7 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 | 16 | 40 |
| R8 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 0 | 1 | 1 | 2 | 14 | 35 |
| R9 | 1 | 1 | 1 | 2 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 11 | 28 |
| R10 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 17 | 43 |
| Skor Rata-rata (Hasil Akhir) | | | | | | | | | | | 41 | |

Tabel 3. Hasil Kuisisioner SEQ untuk Website Info

| No | Respon den | Skor Asli | | | | | |
|------------------------------|------------|-----------|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | T1 | T2 | T3 | T4 | T5 | T6 |
| 1 | Q1 | 3 | 3 | 2 | 3 | 5 | 3 |
| 2 | Q2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 3 |
| 3 | Q3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 5 | 3 |
| 4 | Q4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 |
| 5 | Q5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 6 | Q6 | 2 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 |
| 7 | Q7 | 2 | 3 | 3 | 2 | 4 | 2 |
| 8 | Q8 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 |
| 9 | Q9 | 2 | 2 | 3 | 5 | 5 | 3 |
| 10 | Q10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 5 | 3 |
| Skor Rata-rata | | 2,8 | 2,7 | 3,2 | 3,0 | 4,1 | 2,9 |
| Skor Rata-rata (Hasil Akhir) | | 3,19 | | | | | |

Hasil analisis kualitatif dan kuantitatif digunakan untuk membuat *user persona* (Gambar 10), yang merupakan representasi dari profil pengguna utama. Berdasarkan pola jawaban responden, satu *user persona* dirancang untuk menggambarkan kebutuhan, tujuan, dan hambatan pengguna. Persona ini berfungsi sebagai panduan dalam merancang antarmuka yang sesuai dan efektif untuk membantu pencari kerja di Karawang menemukan pekerjaan dengan lebih mudah dan efisien.



Gambar 10. User Persona

Secara keseluruhan, tahap *empathize* memberikan wawasan mendalam tentang kebutuhan dan masalah yang dihadapi pengguna. Wawasan ini menjadi dasar penting untuk merancang solusi desain yang relevan dan dapat memenuhi harapan pengguna, terutama dalam meningkatkan fitur pencarian dan penyaringan lowongan agar lebih intuitif.

4.2. Objek Penelitian

Setelah mendapatkan data dari tahap *emphatize*, proses dilanjutkan dengan tahap *define*. Tahapan ini dilakukan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menjabarkan berbagai masalah yang dihadapi pengguna berdasarkan data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Identifikasi masalah bertujuan untuk merumuskan permasalahan utama yang dihadapi pengguna sehingga dapat menjadi dasar pengembangan solusi yang tepat sasaran.

Salah satu fokus utama dalam tahap ini adalah mengidentifikasi *pain points* atau permasalahan nyata yang dihadapi pengguna. *Pain points* mencakup berbagai hambatan atau kendala yang dialami pengguna selama berinteraksi dengan *website* Info Loker Karawang. Identifikasi ini dilakukan untuk mengurangi kesulitan yang dihadapi pengguna,

meningkatkan pengalaman dan kepuasan mereka saat menggunakan *website*, serta memperbaiki efisiensi dalam proses pencarian kerja. *Pain points* yang ditemukan menggambarkan tantangan pengguna, seperti kesulitan dalam menemukan pekerjaan yang sesuai dengan minat dan kualifikasi, kebingungan dalam menggunakan fitur tertentu, serta kekhawatiran akan keakuratan informasi lowongan.

Melalui analisis *pain points*, akar permasalahan yang dihadapi calon pengguna dapat diidentifikasi dengan lebih mendalam. Hal ini menjadi langkah penting untuk memahami kebutuhan pengguna secara lebih komprehensif sehingga pengembangan fitur dan desain dapat dilakukan secara efektif.

Gambar 11 menampilkan berbagai *pain points* yang telah diidentifikasi berdasarkan data dari tahap *emphatize*. Visualisasi ini memberikan gambaran konkret mengenai tantangan utama yang dihadapi oleh pengguna dan menjadi acuan dalam proses pengembangan solusi desain berikutnya.



Gambar 11. Pain Point

Setelah mengidentifikasi berbagai masalah yang dihadapi pengguna melalui *pain points*, langkah selanjutnya adalah mengembangkan peluang untuk merumuskan solusi dan menciptakan inovasi. Analisis *pain points* ini memberikan dasar untuk mengeksplorasi potensi perbaikan dan pengembangan fitur yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Berikut adalah peluang-peluang yang diperoleh dari analisis *pain points* tersebut.

Gambar 12 menunjukkan hasil dari proses *how might we* yang merangkum peluang pengembangan solusi berdasarkan analisis masalah. Dengan merancang *website* pencarian

lowongan kerja yang mudah digunakan, pengguna dapat dengan cepat dan efisien menemukan pekerjaan yang sesuai dengan kebutuhan dan kualifikasi mereka. Selain itu, keamanan data yang terjamin pada *website* tersebut akan meningkatkan kepercayaan pengguna, memastikan mereka merasa aman saat menggunakan layanan ini untuk mencari peluang pekerjaan yang relevan di Karawang.



Gambar 12. How Might We

4.3. Ideate

Setelah menetapkan *how might we* pada tahap *define*, langkah berikutnya adalah melakukan *brainstorming*. Proses ini bertujuan untuk menghasilkan ide-ide kreatif yang mampu mengatasi berbagai masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya. Ide-ide ini menjadi dasar dalam merancang fitur-fitur untuk *website* Info Loker Karawang dengan fokus meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam menggunakan layanan yang tersedia.

Melalui proses *brainstorming*, sejumlah ide solusi dihasilkan untuk menyelesaikan berbagai masalah pengguna. Gagasan-gagasan ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Gambar 12 menunjukkan ide-ide yang telah dihasilkan dalam tahap ini. Untuk mempermudah pemahaman, ide-ide tersebut dikelompokkan menggunakan metode *affinity diagram*. Gambar 13 menunjukkan hasil pengelompokan yang terdiri dari lima kategori utama: Desain dan Visual, Navigasi, Fitur Teknis, Relevansi dan Kepercayaan, serta Pengalaman Pengguna. Pengelompokan ini membantu dalam menyusun solusi yang lebih tepat sasaran berdasarkan masalah dan kebutuhan pengguna.



Gambar 12. Solution Idea

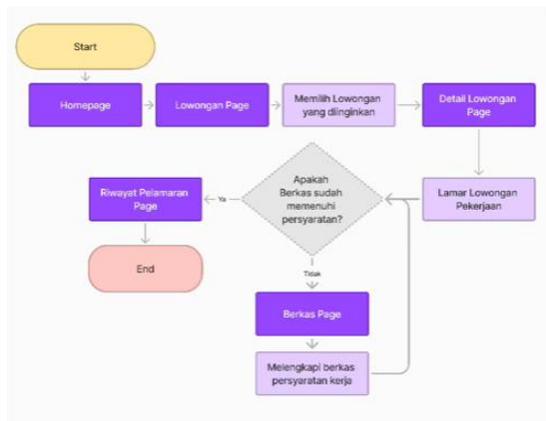


Gambar 13. Affinity Diagram

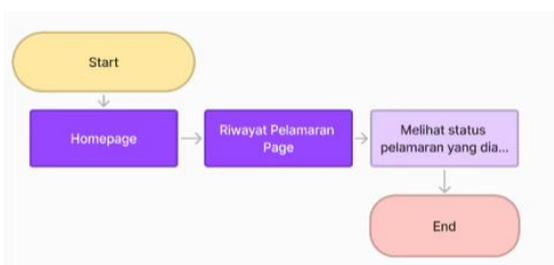
Setelah ide-ide solusi terkumpul dan dikelompokkan, dilakukan prioritas pengembangan menggunakan pendekatan *prioritization idea*. Proses ini bertujuan untuk menentukan fitur atau solusi yang harus didahulukan berdasarkan nilai manfaat bagi pengguna (*user value*) dan tingkat upaya yang dibutuhkan (*effort*). Gambar 14 menunjukkan hasil pengelompokan prioritas yang dibagi menjadi empat kategori: *Yes Do It Now*, *Do Next*, *Later*, dan *Do Last*. Dengan pengelompokan ini, pengembang dapat fokus pada fitur dengan dampak tinggi dan upaya yang masuk akal untuk tahap awal pengembangan.



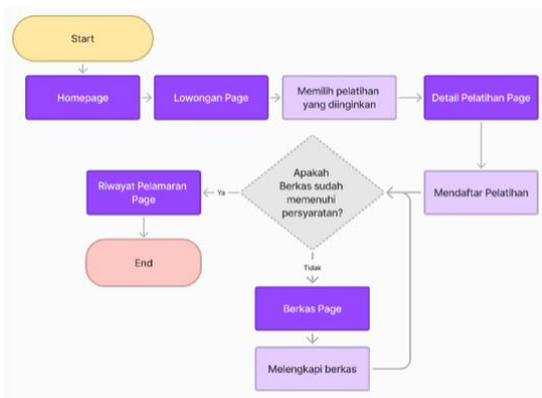
Gambar 14. Prioritization Idea



Gambar 19. User Flow Daftar Pekerjaan



Gambar 20. Menerima Informasi Diterima



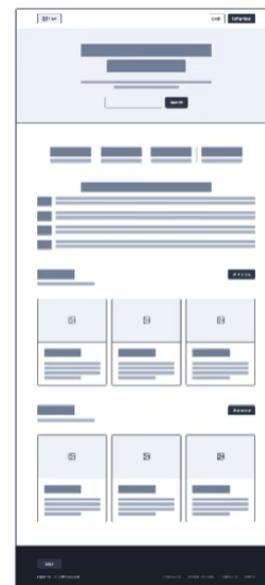
Gambar 21. User Flow Pendaftaran BLK

Pendekatan *user flow* ini dirancang untuk memastikan pengguna dapat menyelesaikan setiap proses dengan mudah dan terorganisir. Dengan integrasi berbagai ide dan prioritas pengembangan, *website* Info Loker Karawang diharapkan mampu memberikan pengalaman yang efisien, intuitif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tahapan *prototype* mencakup proses perancangan antarmuka pengguna yang dimulai dari desain *low-fidelity* hingga *high-fidelity*. Proses ini bertujuan untuk menyusun kerangka dasar desain antarmuka pada tahap awal, kemudian mengembangkannya menjadi desain yang lebih detail dan realistis agar dapat diuji dengan pengguna secara akurat.

Desain awal dilakukan dengan *wireframe*, yang merupakan representasi visual sederhana untuk menyusun tata letak dan struktur halaman tanpa detail estetika. *Wireframe* memfokuskan pada elemen-elemen utama seperti menu, navigasi, dan tata letak konten, memungkinkan iterasi cepat sebelum dilanjutkan ke tahap desain *high-fidelity*.

Pada halaman *Landing Page* (Gambar 22), desain menampilkan elemen seperti header dengan logo, tombol *Login*, dan *Daftar Akun*, serta bagian hero dengan kolom pencarian. Bagian ini memudahkan pengguna untuk langsung mencari informasi lowongan kerja. *Wireframe* halaman *Login* dan *Lupa Kata Sandi* (Gambar 23) dirancang sederhana dengan formulir *login* yang intuitif. Untuk halaman *Profil* (Gambar 24), tata letak terdiri dari panel navigasi vertikal dan tabel informasi pengguna yang dapat diedit langsung.



Gambar 22. Wireframe Halaman Landing Page

4.4. Prototype



Gambar 23. Wireframe Halaman Landing Page



Gambar 26. Wireframe Halaman Cari Lowongan Pekerjaan



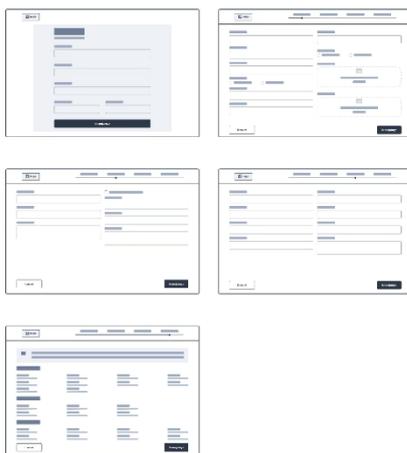
Gambar 24. Wireframe Halaman Profil



Gambar 27. Wireframe Halaman Cari Lowongan Pekerjaan

Halaman Register dan Verifikasi (Gambar 25) memiliki formulir pendaftaran bertahap untuk memastikan kelengkapan data pengguna. Halaman Cari Lowongan Pekerjaan (Gambar 26) menyediakan fitur pencarian dan kartu lowongan yang menampilkan informasi detail untuk setiap pekerjaan. Halaman Berkas (Gambar 27) memungkinkan pengguna mengelola dokumen dengan tabel yang terstruktur dan opsi untuk melihat atau menghapus dokumen.

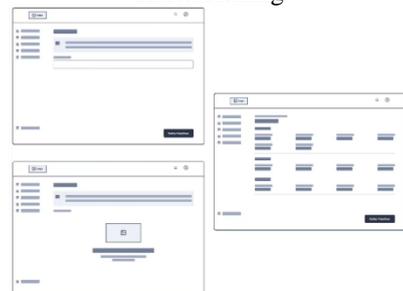
Halaman Riwayat Pelamaran (Gambar 28) dirancang untuk menampilkan daftar lamaran yang diajukan pengguna, dengan kolom yang dapat diurutkan. Halaman Pelatihan BLK (Gambar 29) menyediakan daftar program pelatihan dalam bentuk kartu, sementara halaman Pendaftaran Kartu Kuning (Gambar 30) memungkinkan pengguna mengunggah dokumen untuk mengajukan Kartu Kuning secara digital.



Gambar 25. Wireframe Halaman Register (Daftar) dan Verifikasi



Gambar 28. Wireframe Halaman Pendaftaran Kartu Kuning

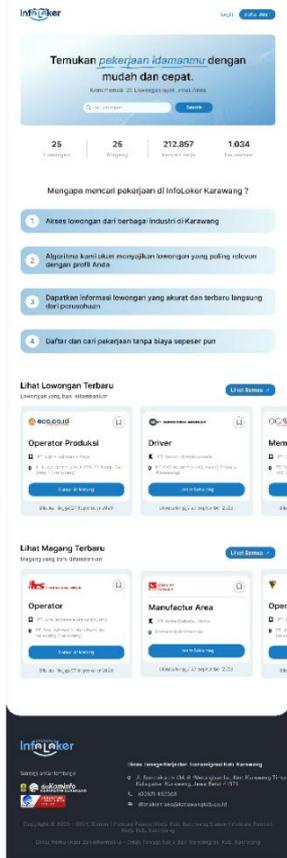


Gambar 29. Wireframe Halaman Pelatihan BLK

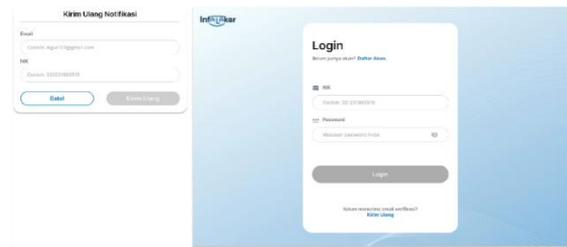


Gambar 30. Wireframe Halaman Pendaftaran Kartu Kuning

Setelah desain *wireframe* selesai, proses dilanjutkan ke tahap *high-fidelity* untuk menghasilkan desain yang lebih realistis dengan elemen visual lengkap dan interaktivitas. Halaman *High-fidelity Landing Page* (Gambar 31) menampilkan kolom pencarian, statistik lowongan kerja, dan daftar pekerjaan terbaru dalam format kartu yang rapi. Halaman Login dan Kirim Ulang Email Verifikasi (Gambar 32) memiliki desain minimalis dengan fokus pada fungsionalitas formulir *login*.

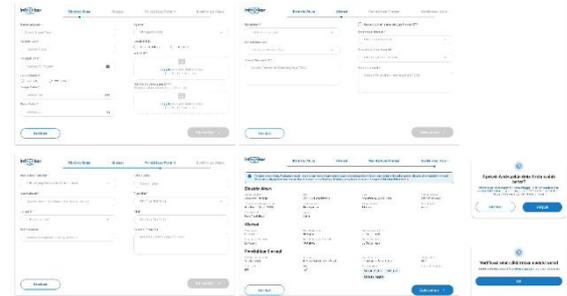


Gambar 31. High-fidelity Halaman Landing Page

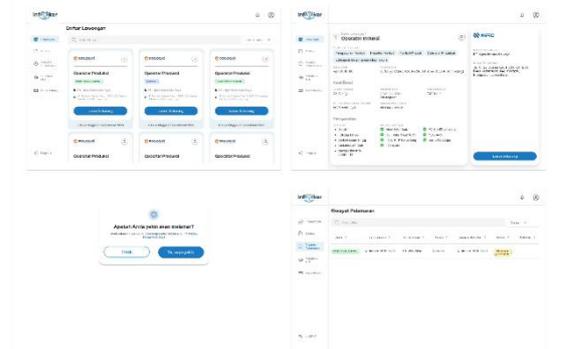


Gambar 32. High-fidelity Halaman Login dan Kirim Ulang Email Verifikasi

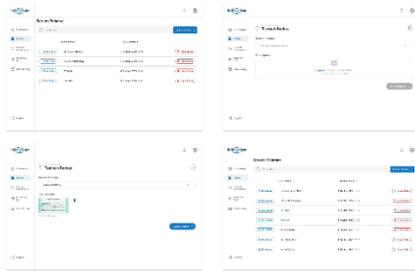
Halaman *Register* dan Verifikasi (Gambar 33) memandu pengguna melalui pendaftaran bertahap, mencakup pengisian data pribadi, alamat, dan pendidikan. Halaman Cari Lowongan Pekerjaan (Gambar 34) mempermudah pengguna mencari pekerjaan dengan filter pencarian dan detail lowongan. Halaman Berkas (Gambar 35) dirancang untuk memudahkan pengelolaan dokumen, sementara halaman Riwayat Pendaftaran (Gambar 36) menampilkan riwayat lamaran dalam tabel interaktif.



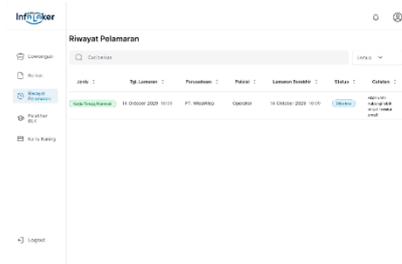
Gambar 33. High-fidelity Halaman Register dan Verifikasi



Gambar 34. High-fidelity Halaman Cari Lowongan Pekerjaan



Gambar 35. High-fidelity Halaman Berkas

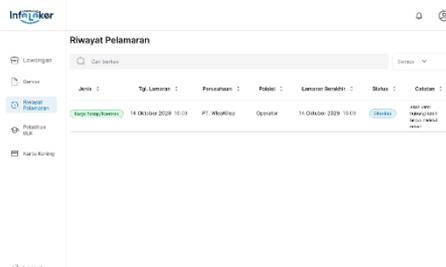


Gambar 36. High-fidelity Halaman Riwayat Pendaftaran

Halaman Pelatihan BLK (Gambar 37) menampilkan program pelatihan dengan informasi lengkap, dan halaman Pendaftaran Kartu Kuning (Gambar 38) memungkinkan pengguna mengajukan Kartu Kuning secara digital dengan kelengkapan dokumen yang dipantau oleh sistem.



Gambar 37. High-fidelity Halaman Pelatihan BLK



Gambar 38. High-fidelity Halaman Pendaftaran Kartu Kuning

4.5. Test

Tahap terakhir dalam proses *Design Thinking* adalah *testing*, yang bertujuan untuk mengevaluasi kegunaan serta memvalidasi

solusi yang telah dirancang dengan melibatkan pengguna sesungguhnya. *Usability testing* dilakukan kepada sepuluh responden yang memenuhi kriteria yang sudah ditetapkan. Pengujian ini menggunakan dua metode utama, yaitu *System Usability Scale (SUS)* dan *Single Ease Question (SEQ)*.

Metode SUS menggunakan sepuluh pertanyaan dengan skala penilaian 1 hingga 5, menghasilkan skor akhir antara 0 hingga 100. Tabel 4 menunjukkan skor asli yang diberikan oleh responden, sedangkan hasil perhitungan skor akhir ditampilkan pada Tabel 5. Hasil perhitungan SUS menunjukkan bahwa skor rata-rata berada pada kategori A, yang mengindikasikan bahwa prototipe website Info Loker Karawang sudah dapat diterima oleh pengguna dengan sangat baik. Gambar 39 menampilkan visualisasi hasil SUS tersebut.

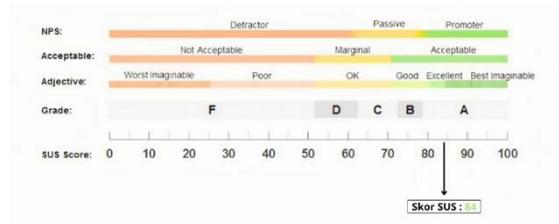
Tabel 4. Skor Asli SUS untuk Prototype Info

| Responden | Skor Asli | | | | | | | | | |
|-----------|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 |
| R1 | 5 | 2 | 4 | 2 | 5 | 2 | 4 | 1 | 5 | 1 |
| R2 | 5 | 1 | 5 | 1 | 4 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 |
| R3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 |
| R4 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 |
| R5 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 |
| R6 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 |
| R7 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 |
| R8 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 |
| R9 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 |
| R10 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 |

Tabel 5. Skor hasil SUS untuk Prototype Info

| Responden | Skor Hasil Hitung (Data Contoh) | | | | | | | | | | J | N |
|-----------|---------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|
| | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 | | |
| R1 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 35 | 88 |
| R2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 39 | 98 |

| | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----------|-----|
| R3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 30 | 75 |
| R4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 40 | 100 |
| R5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 29 | 73 |
| R6 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 30 | 75 |
| R7 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 30 | 75 |
| R8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 31 | 78 |
| R9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 31 | 78 |
| R10 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 38 | 95 |
| Skor Rata-rata (Hasil Akhir) | | | | | | | | | | | 84 | |



Gambar 39. Skor Hasil SUS

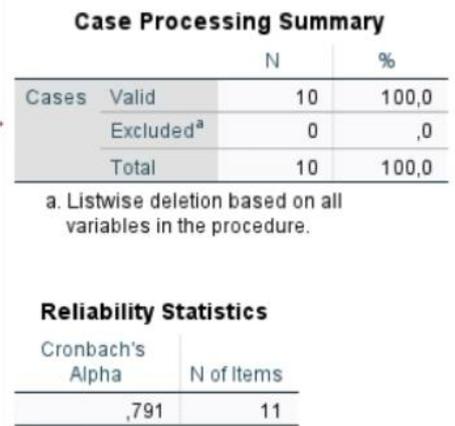
Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa kuesioner SUS mampu mengukur data secara valid. Hasil pengujian validitas menggunakan SPSS ditampilkan pada Gambar 40 dan Tabel 6. Berdasarkan hasil analisis, nilai R hitung setiap pertanyaan lebih besar dari R tabel, dan nilai signifikansi berada di bawah 0,05. Dengan demikian, data dari kuesioner SUS dapat dinyatakan valid. Untuk mengukur konsistensi kuesioner, dilakukan uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha. Hasil pengujian menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,791, yang lebih besar dari 0,7. Hal ini menunjukkan bahwa kuesioner SUS *reliabel* dan konsisten dalam mengukur data, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 41.

| | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 | Jumlah |
|----------------------------|--------|--------|--------|--------|-------|--------|-------|--------|--------|--------|--------|
| Q1 Pearson Correlation | 1 | .802* | .612 | .802* | .802* | .802* | .612 | 1.000* | 1.000* | 1.000* | .847* |
| Sig. (2-tailed) | | .005 | .080 | .005 | .005 | .005 | .066 | <.001 | <.001 | <.001 | <.001 |
| N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| Q2 Pearson Correlation | .802* | 1 | .764* | 1.000* | .524 | 1.000* | .784 | .802* | .802* | .802* | .851* |
| Sig. (2-tailed) | .005 | | .010 | <.001 | .120 | <.001 | .010 | .005 | .005 | .005 | <.001 |
| N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| Q3 Pearson Correlation | .612 | .764* | 1 | .784* | .784* | 1.000* | .612 | .612 | .612 | .612 | .780* |
| Sig. (2-tailed) | .080 | .010 | | .010 | .045 | .010 | <.001 | .060 | .060 | .060 | .010 |
| N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| Q4 Pearson Correlation | .802* | 1.000* | .764* | 1 | .524 | 1.000* | .784 | .802* | .802* | .802* | .851* |
| Sig. (2-tailed) | .005 | <.001 | .010 | | .120 | <.001 | .010 | .005 | .005 | .005 | <.001 |
| N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| Q5 Pearson Correlation | .802* | .524 | .784* | .524 | 1 | .524 | .784 | .802* | .802* | .802* | .708* |
| Sig. (2-tailed) | .005 | .120 | .045 | .120 | | .120 | .045 | .005 | .005 | .005 | .023 |
| N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| Q6 Pearson Correlation | .802* | 1.000* | .764* | 1.000* | .524 | 1 | .784 | .802* | .802* | .802* | .851* |
| Sig. (2-tailed) | .005 | <.001 | .010 | <.001 | .120 | | .010 | .005 | .005 | .005 | <.001 |
| N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| Q7 Pearson Correlation | .612 | .764* | 1.000* | .784* | .784* | 1 | 1 | .612 | .612 | .612 | .780* |
| Sig. (2-tailed) | .080 | .010 | <.001 | .010 | .045 | .010 | | .060 | .060 | .060 | .010 |
| N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| Q8 Pearson Correlation | 1.000* | .802* | .612 | .802* | .802* | .802* | .612 | 1 | 1.000* | 1.000* | .847* |
| Sig. (2-tailed) | <.001 | .005 | .080 | .005 | .005 | .005 | .066 | <.001 | <.001 | <.001 | <.001 |
| N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| Q9 Pearson Correlation | 1.000* | .802* | .612 | .802* | .802* | .802* | .612 | 1.000* | 1 | 1.000* | .847* |
| Sig. (2-tailed) | <.001 | .005 | .080 | .005 | .005 | .005 | .066 | <.001 | | <.001 | <.001 |
| N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| Q10 Pearson Correlation | 1.000* | .802* | .612 | .802* | .802* | .802* | .612 | 1.000* | 1.000* | 1 | .847* |
| Sig. (2-tailed) | <.001 | .005 | .080 | .005 | .005 | .005 | .066 | <.001 | <.001 | | <.001 |
| N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| Jumlah Pearson Correlation | .847* | .851* | .780* | .851* | .708* | .851* | .780* | .847* | .847* | .847* | 1 |
| Sig. (2-tailed) | <.001 | <.001 | .010 | <.001 | .023 | <.001 | .010 | <.001 | <.001 | <.001 | |
| N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |

Gambar 40. Hasil Olah Angka Untuk Uji Validitas SUS

Tabel 6. Hasil Uji Validitas SUS

| Responden | Skor R hitung | R tabel | Validitas |
|-----------|---------------|---------|-----------|
| R1 | 0,947 | 0,632 | Valid |
| R2 | 0,921 | 0,632 | Valid |
| R3 | 0,765 | 0,632 | Valid |
| R4 | 0,921 | 0,632 | Valid |
| R5 | 0,706 | 0,632 | Valid |
| R6 | 0,921 | 0,632 | Valid |
| R7 | 0,765 | 0,632 | Valid |
| R8 | 0,947 | 0,632 | Valid |
| R9 | 0,947 | 0,632 | Valid |
| R10 | 0,947 | 0,632 | Valid |



Gambar 41. Hasil Olah Angka Untuk Uji Reliabilitas SUS

Metode SEQ digunakan untuk mengevaluasi tingkat kemudahan pengguna dalam menyelesaikan sembilan task yang mencakup berbagai fitur utama pada prototipe yang sedang diuji. Evaluasi ini bertujuan untuk memahami sejauh mana pengguna dapat menyelesaikan setiap task dengan efisien dan tanpa hambatan berarti. Untuk memberikan gambaran lebih jelas mengenai task yang diuji, Tabel 7 menyajikan daftar lengkap task beserta skenario penggunaannya dalam konteks pengujian prototipe.

Tabel 7. Hasil Kuesioner *Single Ease Question*

| No | Fitur/Task | Skenario |
|----|---|---|
| 1 | Register (Daftar) | Melakukan daftar akun |
| 2 | Lengkapi Berkas Profil Dasar dan Mendaftar Kartu Kuning | Melengkapi profil dan mendaftar kartu kuning |
| 3 | Melengkapi Berkas Persyaratan Kerja | Mengunggah berkas yang diperlukan untuk melamar pekerjaan |
| 4 | Mendaftar Kerja | Melihat informasi lowongan dan melamar pekerjaan |
| 5 | Melihat Informasi Penerimaan Pekerjaan | Melihat riwayat pelamaran pekerjaan |
| 6 | Mendaftar BLK | Mendaftar pelatihan BLK |

Responden memberikan penilaian terhadap setiap task menggunakan skala Likert dari 1 hingga 7, di mana nilai yang lebih tinggi menunjukkan tingkat kemudahan yang lebih besar dalam menyelesaikan task yang diberikan. Data hasil pengujian tersebut dirangkum dan disajikan secara rinci dalam Tabel 8 untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan prototipe. Dari hasil evaluasi, diperoleh nilai rata-rata sebesar 6,32, yang menunjukkan angka lebih tinggi dibandingkan dengan standar kelayakan usability sebesar 5,5. Nilai ini mengindikasikan bahwa prototipe website secara umum dinilai sangat mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna, sehingga dapat disimpulkan bahwa desain antarmuka dan interaksi yang diterapkan telah berhasil mendukung pengalaman pengguna yang optimal.

Tabel 8. Hasil Kuesioner *Single Ease Question*

| No | Respon- den | Skor Asli | | | | | |
|-------------------------------------|----------------|-------------|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | T1 | T2 | T3 | T4 | T5 | T6 |
| 1 | R1 | 6 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 |
| 2 | R2 | 7 | 7 | 6 | 7 | 7 | 7 |
| 3 | R3 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 5 |
| 4 | R4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 |
| 5 | R5 | 7 | 6 | 7 | 7 | 7 | 7 |
| 6 | R6 | 6 | 6 | 6 | 7 | 7 | 7 |
| 7 | R7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 6 | 7 |
| 8 | R8 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 5 |
| 9 | R9 | 6 | 6 | 6 | 7 | 7 | 6 |
| 10 | R10 | 7 | 6 | 7 | 7 | 7 | 7 |
| Skor Rata-rata | | 6,1 | 6,0 | 6,2 | 6,6 | 6,6 | 6,4 |
| Skor Rata-rata (Hasil Akhir) | | 6,32 | | | | | |

Untuk memastikan kuesioner SEQ valid, dilakukan uji validitas menggunakan SPSS. Gambar 42 dan Tabel 9 menampilkan hasil uji validitas, di mana nilai R hitung setiap pertanyaan lebih besar dari R tabel, dan nilai signifikansi berada di bawah 0,05. Dengan demikian, data dari kuesioner SEQ dapat dinyatakan valid. Selanjutnya, uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* untuk SEQ adalah 0,810, yang lebih besar dari 0,7. Hasil ini menunjukkan bahwa kuesioner SEQ reliabel, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 43.

| | | Correlations | | | | | | |
|-------|---------------------|--------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| | | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Total |
| Q1 | Pearson Correlation | 1 | .777** | .772** | .799** | .590 | .843** | .927** |
| | Sig. (2-tailed) | | .008 | .009 | .006 | .073 | .002 | <.001 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| Q2 | Pearson Correlation | .777** | 1 | .690* | .778** | .527 | .807** | .888** |
| | Sig. (2-tailed) | .008 | | .027 | .008 | .117 | .005 | <.001 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| Q3 | Pearson Correlation | .772** | .690* | 1 | .766** | .491 | .702* | .855** |
| | Sig. (2-tailed) | .009 | .027 | | .010 | .150 | .024 | .002 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| Q4 | Pearson Correlation | .799** | .778** | .766** | 1 | .739** | .678** | .901** |
| | Sig. (2-tailed) | .006 | .008 | .010 | | .015 | .031 | <.001 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| Q5 | Pearson Correlation | .590 | .527 | .491 | .739** | 1 | .663* | .734* |
| | Sig. (2-tailed) | .073 | .117 | .150 | .015 | | .037 | .016 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| Q6 | Pearson Correlation | .843** | .807** | .702* | .678** | .663* | 1 | .906** |
| | Sig. (2-tailed) | .002 | .005 | .024 | .031 | .037 | | <.001 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| Total | Pearson Correlation | .927** | .888** | .855** | .901** | .734* | .906** | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | <.001 | <.001 | .002 | <.001 | .016 | <.001 | |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Gambar 42. Hasil Olah Angka Untuk Uji Validitas SEQ

Tabel 9. Hasil Uji Validitas SEQ

| Pertanyaan | Skor R hitung | R tabel | Validitas |
|------------|---------------|---------|-----------|
| Q1 | 0,927 | 0,632 | Valid |
| Q2 | 0,888 | 0,632 | Valid |
| Q3 | 0,855 | 0,632 | Valid |
| Q4 | 0,901 | 0,632 | Valid |
| Q5 | 0,734 | 0,632 | Valid |
| Q6 | 0,906 | 0,632 | Valid |

Case Processing Summary

| | | N | % |
|-------|-----------------------|----|-------|
| Cases | Valid | 10 | 100,0 |
| | Excluded ^a | 0 | ,0 |
| | Total | 10 | 100,0 |

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| ,810 | 7 |

Gambar 43. Hasil Olah Angka Untuk Uji Validitas SEQ

Hasil dari testing ini menunjukkan bahwa prototipe website Info Loker Karawang memiliki tingkat kegunaan dan kemudahan yang tinggi, sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Skor rata-rata dari SUS dan SEQ menunjukkan penerimaan yang sangat baik, dan validitas serta reliabilitas kuesioner memastikan bahwa data yang diperoleh dapat dipercaya dan digunakan sebagai dasar untuk pengembangan lebih lanjut.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode Design Thinking yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test, terbukti efektif dalam merancang ulang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada website Info Loker Karawang. Pendekatan ini memberikan fokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan permasalahan pengguna, sehingga menghasilkan desain yang relevan, intuitif, dan inovatif.

Desain ulang yang dilakukan berhasil mengatasi sejumlah masalah utama yang terdapat pada website sebelumnya. Beberapa di antaranya adalah navigasi yang tidak intuitif, filter pencarian yang kurang spesifik, informasi lowongan yang tidak lengkap, serta desain visual yang kurang responsif. Dengan perbaikan tersebut, website kini lebih mudah digunakan, menarik secara visual, dan responsif di berbagai perangkat. Perubahan ini memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik secara keseluruhan.

Hasil pengujian menunjukkan penerimaan yang sangat baik terhadap desain baru. Pengujian menggunakan System Usability Scale (SUS) menghasilkan skor rata-rata 84, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik." Hal ini mencerminkan tingkat kepuasan dan penerimaan pengguna yang tinggi terhadap desain yang telah diperbarui. Selain itu, pengujian menggunakan Single Ease Question (SEQ) menunjukkan skor rata-rata 6,32 dari skala 7, yang mengindikasikan bahwa pengguna merasa mudah dalam menyelesaikan tugas di dalam website.

Secara keseluruhan, perancangan ulang ini tidak hanya meningkatkan efisiensi dan kemudahan penggunaan website, tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih memuaskan bagi pengguna. Hal ini menegaskan pentingnya pendekatan desain yang berpusat pada kebutuhan pengguna dalam pengembangan produk digital untuk menghasilkan solusi yang relevan dan bermanfaat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian penelitian ini. Secara khusus, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Karawang yang telah memberikan izin dan dukungan dalam menyediakan data serta akses terhadap website Info Loker Karawang sebagai objek penelitian. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada para responden penelitian yang telah berpartisipasi dalam proses pengumpulan data dan pengujian usability, serta memberikan masukan yang sangat berharga untuk pengembangan desain ulang website ini. Penulis juga menyampaikan rasa

terima kasih kepada pembimbing akademik yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan sepanjang proses penelitian hingga penulisan laporan ini. Dukungan dari Universitas Singaperbangsa Karawang, khususnya Fakultas Ilmu Komputer, juga sangat berharga melalui fasilitas dan dukungan akademik yang diberikan selama proses penelitian. Selain itu, penulis sangat berterima kasih kepada keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan moral, doa, dan motivasi sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Generation, "Understanding Unemployment: Causes, Consequences, and Solutions," 2024. [Online]. Available: <https://www.generation.org/news/understanding-unemployment-causes-consequences-and-solutions/>.
- [2] Telkom University, "The Impact of Information Technology on Modern Society's Lifestyle," 2024. [Online]. Available: <http://bit.telkomuniversity.ac.id/the-impact-of-information-technology-on-modern-societys-lifestyle/>.
- [3] Pemerintah Kabupaten Karawang, "Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi," 2024. [Online]. Available: <https://www.karawangkab.go.id/dokumen/dinas-tenaga-kerja-dan-transmigrasi>.
- [4] A. Yulistio, M. Basuki, dan A. Azhari, "Perancangan Ulang Tata Letak Display Retail Fashion Menggunakan Activity Relationship Chart (ARC)," *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, vol. 10, no. 1, pp. 21–30, 2022.
- [5] N. K. Ningrum, I. W. Utomo, Z. Umami, dan D. Nuswantoro, "Rancang Bangun Design UI/UX pada Aplikasi PANTAU menggunakan Pendekatan Design Thinking," *Jurnal Elkom*, vol. 15, no. 2, pp. 422–433, 2022. [Online]. Available: <http://journal.stekom.ac.id>.
- [6] Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Karawang, "Website Info Loker Karawang," 2024. [Online]. Available: <https://infoloker.karawangkab.go.id>.
- [7] B. Kurniawan dan M. Romzi, "Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma," *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, vol. 5, no. 1, pp. 1–7, 2022.
- [8] Interaction Design Foundation - IxDF, "What is Usability?," 1 Jun. 2016. [Online]. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/usability>.
- [9] M. Soegaard, "System Usability Scale for Data-Driven UX," *Interaction Design Foundation - IxDF*, 19 Nov. 2024. [Online]. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/article/system-usability-scale>.
- [10] E. I. Prayoga dan T. Kristiana, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi Hrmwincorp Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 2, Apr. 2024. doi: 10.23960/jitet.v12i2.4094.
- [11] E. Susilo, *System Usability Scale (SUS): Mengukur Kegunaan Produk Digital*, 2020. [Online]. Available: <https://edisuusilo.com>.
- [12] V. Sahfitri dan M. Ulfa, "Perancangan Usability Sistem E-Learning sebagai Aplikasi Pendukung Proses Pembelajaran di Perguruan Tinggi Menggunakan Use Questionnaire," unpublished.
- [13] M. Agus Muhyidin, M. A. Sulhan, dan A. Sevtiana, "Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *Jurnal Informatika Mahakarya*, vol. 10, no. 2, pp. 1–7, 2020. [Online]. Available: <https://my.cic.ac.id>.