 ISSN:2302-8149
e-ISSN:2540-9719

Analisis Desain *User Experience* pada *Website* Info Loker Karawang menggunakan Metode *User-Centered Design* dan *System Usability Scale*

User Experience Design Analysis of the Karawang Job Vacancy Website using the User-Centered Design Method and System Usability Scale

[1]Jajang Sopian*, [2]Baenil Huda, [3]Elfina Novalia, [4]April Lia Hananto
[1,2,3,4]Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Buana Perjuangan Karawang
[1,2,3,4]Karawang, Jawa Barat, Indonesia
*e-mail: si21.jajangsopian@mhs.ubpkarawang.ac.id

(***received*:** 13 May 2025, ***revised*:** 19 May 2025, ***accepted*:** 19 May 2025)

Abstrak

Desain *User Experience* (UX) yang optimal pada sebuah *website* berperan signifikan dalam menciptakan pengalaman yang nyaman, aksesibilitas yang baik, dan kepuasan pengguna. Penelitian ini menganalisis desain UX pada *website* Info Loker Karawang dengan menerapkan metode *User-Centered Design* (UCD) serta menguji prototipe yang dihasilkan menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur sejauh mana *website* mudah digunakan oleh pengguna. Metode UCD dipilih karena menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses perancangan, memungkinkan pengembangan solusi yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan, harapan, dan karakteristik pengguna. Pendekatan ini dinilai efektif dalam menghasilkan antarmuka yang relevan dan intuitif melalui tahapan analisis, perancangan, dan evaluasi yang melibatkan partisipasi aktif dari pengguna. Setelah tahapapan desain, hasil desain berupa prototipe diuji menggunakan SUS untuk mengukur sejauh mana solusi desain yang dibuat memenuhi aspek kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa penerapan UCD dalam desain *website* meningkatkan *usability*, dengan skor SUS sebesar 72,5 yang dikategorikan dalam *grade B* dan mendapatkan penilaian adjektif *"Good"*. Penelitian ini memberikan wawasan tentang pentingnya pendekatan berpusat pada pengguna dalam pengembangan *website* serta menunjukkan efektivitas SUS dalam mengevaluasi dan menilai keberhasilan desain yang dihasilkan.

Kata Kunci: *user experience, user centered design, system usability scale,* website info loker karawang

Abstract

An optimized User Experience (UX) design plays a significant role in creating a comfortable browsing experience, ensuring good accessibility, and enhancing user satisfaction. This study analyzes the UX design of the Info Loker Karawang website by applying the User-Centered Design (UCD) method and evaluating the resulting prototype using the System Usability Scale (SUS) to assess the website's ease of use. The UCD method was selected because it places the user at the center of the design process, enabling the development of solutions that align closely with users' needs, expectations, and characteristics. This approach has proven effective in producing relevant and intuitive interfaces through stages of analysis, design, and evaluation involving active user participation. Following the design phase, the prototype was tested using the SUS instrument to measure how well the design solution met usability and user satisfaction criteria. The evaluation results indicate that applying UCD in website design significantly improves usability, achieving a SUS score of 72.5, which falls into Grade B and is categorized as "Good" on the adjective rating scale. This research provides insights into the importance of user-centered approaches in website development and demonstrates the effectiveness of SUS in evaluating and measuring the success of UX design outcomes.

 ISSN:2302-8149
e-ISSN:2540-9719

Keywords: *user experience, user-centered design, system usability scale, usability, info loker karawang website*

1 Pendahuluan

Era digital saat ini, kemajuan teknologi informasi memiliki dampak yang signifikan pada aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pekerjaan[1]. Salah satu wujud pemanfaatan teknologi adalah dengan menghadirkan *platform* pencarian kerja berbasis daring. *Platform* ini berupa *website* atau aplikasi yang dirancang untuk membantu individu memperoleh pekerjaan yang sejalan dengan ketertarikan dan kompetensi mereka[2]. *Website* yang menyediakan informasi lowongan kerja perlu memiliki desain yang ramah pengguna untuk memberikan pengalaman terbaik bagi para pencari kerja[3]. Dalam hal ini, interaksi pengguna dengan *websit*e berlangsung melalui *User Interface* (UI), pengalaman dan kenyamanan yang dirasakan selama berinteraksi dikenal sebagai *User Experience* (UX)[4]. Seiring meningkatnya jumlah pencari kerja dan informasi lowongan yang tersedia secara *online*, keberadaan *website* pencarian kerja yang memiliki UX optimal menjadi semakin penting. Pengguna tidak hanya membutuhkan akses cepat terhadap informasi, tetapi juga kemudahan dalam memahami dan menavigasi konten yang tersedia. Tanpa dukungan UX yang baik, teknologi yang seharusnya mempermudah justru dapat menjadi hambatan baru bagi para pencari kerja. Oleh karena itu, desain UX dalam *website* pencarian kerja memainkan peran kunci dalam meningkatkan efektivitas proses pencarian kerja secara digital.

Saat ini masih banyak *website* lowongan kerja yang kurang memperhatikan aspek *User Experience* (UX), beberapa masalah umum yang sering ditemukan meliputi tampilan yang tidak intuitif, navigasi yang membingungkan, serta kurangnya konsistensi dalam desain antarmuka. *User Experience* (UX) yang buruk dapat menghalangi pencari kerja untuk mendapatkan informasi pekerjaan yang relevan, sehingga pengguna mengalami kesulitan dalam mencari informasi yang dibutuhkan. Pengguna yang kesulitan menemukan informasi yang mereka cari, atau mengalami kesulitan dalam navigasi *website*, biasanya merasa tidak puas, sehingga dapat menurunkan frekuensi kunjungan dan mengurangi tingkat kepercayaan terhadap *website* tersebut[5]. Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa desain *User Experience* (UX) yang efektif sangat berperan penting dalam mengembangkan *platform* pencarian kerja. Pengguna cenderung menghentikan pencarian mereka jika antarmuka *website* tidak intuitif, sulit digunakan, atau membutuhkan waktu yang lama untuk menampilkan informasi yang relevan[6]. *User Experience* (UX) yang baik memungkinkan pengguna untuk merekomendasikan aplikasi atau *website* kepada orang lain, dengan pendekatan yang terfokus pada kebutuhan pengguna dapat menciptakan loyalitas pelanggan yang lebih tinggi[7]. Berdasarkan observasi awal, *website* Info Loker Karawang menghadapi beberapa permasalahan terkait desain *User Experience* (UX), antara lain navigasi yang membingungkan, tampilan yang tidak responsif di berbagai perangkat, serta kesulitan dalam menemukan lowongan pekerjaan yang relevan akibat belum tersedianya fitur filter dalam pencarian. Selain itu, desain antarmuka yang kaku dan usang membuat pengalaman pengguna kurang optimal serta mengurangi daya tarik visual dan kenyamanan dalam mengakses informasi. Hal ini menciptakan kesenjangan antara kondisi *website* saat ini, yang tidak maksimal dalam memberikan pengalaman pengguna yang baik, dan kondisi yang diharapkan di masa depan, yaitu website yang lebih intuitif, efisien, dan *user-friendly*.

Penelitian ini mengadopsi metode *User-Centered Design* (UCD) untuk melakukan perancangan ulang *user experience* pada website Info Loker Karawang. UCD merupakan pendekatan bertahap yang menitikberatkan pada kebutuhan dan pengalaman pengguna dalam proses desain serta pengembangan produk. Kebutuhan, tujuan, serta umpan balik dari pengguna selalu diperhatikan dan dijadikan elemen penting sepanjang pembuatan produk digital[8]. Pendekatan UCD memastikan bahwa desain yang dihasilkan selaras dengan keinginan dan kebutuhan pengguna[9]. Setelah proses perancangan ulang dilakukan, evaluasi *usability* dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) sebagai instrumen untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan dari website yang telah dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis permasalahan UX pada website Info Loker Karawang, merancang ulang desain website menggunakan pendekatan *User-Centered Design* (UCD), serta mengevaluasi tingkat kegunaan prototipe yang dikembangkan dengan menggunakan instrumen pengujian *System Usability Scale* (SUS).

 ISSN:2302-8149
e-ISSN:2540-9719

2 Tinjauan Literatur

Pengembangan *User Experience* (UX) pada situs digital kini menjadi fokus utama dalam menciptakan *platform* yang tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga mampu memenuhi ekspektasi dan kenyamanan pengguna. Pendekatan yang banyak digunakan *adalah User-Centered Design (UCD)*, yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari setiap tahapan proses desain. Studi oleh Mufidah dan Haris dalam artikel berjudul *"User-Centered Design Approaches to Enhance Employee Attendance Management Application"* menunjukkan bahwa penerapan UCD dalam pengembangan aplikasi kehadiran karyawan mampu meningkatkan efisiensi dan kenyamanan pengguna secara signifikan, dengan skor *System Usability Scale* (SUS) mencapai 86,37 yang termasuk dalam kategori *"Excellent"* [10]. Namun, fokus penelitian ini masih terbatas pada aplikasi berbasis *mobile* di lingkungan internal organisasi dan belum menyasar ranah publik digital seperti situs lowongan kerja yang bersifat terbuka dan digunakan secara luas oleh masyarakat. Sementara itu, penelitian oleh Rahmawati dan Aulia dalam artikel *"Designing a User-Centered Facial Health Application Using Design Thinking and System Usability Scale"* mengembangkan aplikasi perawatan wajah dengan pendekatan *Design Thinking* dan mengevaluasinya menggunakan SUS, menghasilkan skor rata-rata 87 [11]. Studi ini memperkuat argumen bahwa keberhasilan UX sangat dipengaruhi oleh integrasi umpan balik pengguna ke dalam siklus pengembangan. Akan tetapi, riset tersebut menitikberatkan pada segmentasi pengguna perempuan usia muda sebagai target utama, sehingga belum mencerminkan inklusivitas pengguna dari beragam latar belakang seperti halnya pada situs informasi kerja di wilayah Karawang, yang digunakan oleh pencari kerja dengan berbagai tingkat pendidikan dan literasi digital.

Dalam studi yang lebih dekat dengan *domain web*, melalui artikel *"Usability Evaluation of Scientific Journal Websites Using the System Usability Scale (SUS): Case Study of the OPSI Journal Website"* mengevaluasi *usability* situs jurnal ilmiah menggunakan SUS dan menemukan variasi persepsi antara kelompok penulis dan editor [12]. Temuan ini menegaskan pentingnya pemahaman mendalam terhadap karakteristik pengguna, karena pengembangan UX tanpa pendekatan terpusat pada pengguna dapat menghasilkan solusi yang tidak optimal. Namun, penelitian ini tidak menerapkan pendekatan UCD dalam proses pengembangan atau perbaikannya, sehingga tidak menunjukkan hubungan kausal antara desain berbasis pengguna dan peningkatan *usability*. Penelitian oleh Utami dan Wirawan dalam artikel *"UI/UX Design of Mobile-Based Environmental Reporting Application Using User-Centered Design Method"* merancang UX dan UI aplikasi pelaporan lingkungan berbasis *mobile* menggunakan metode UCD [13]. Namun, studi ini tidak melibatkan evaluasi kuantitatif seperti SUS untuk memvalidasi hasil desain secara objektif. Hal serupa juga ditemukan dalam studi Kurniawan dan Salsabila berjudul *"User-Centered Design Approach in Developing User Interface and User Experience of Sculptify Application"*, yang mengembangkan UX aplikasi jual beli karya seni berbasis UCD tetapi tidak menyertakan pengujian keterpakaian yang terukur dengan instrumen baku [14].

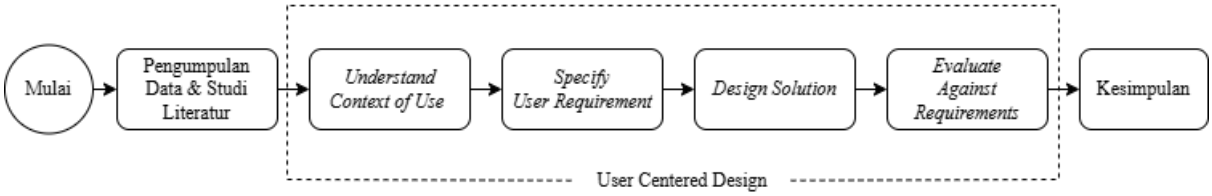
Berdasarkan tinjauan tersebut, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat kekosongan dalam penelitian yang mengintegrasikan secara menyeluruh metode UCD pada pengembangan desain situs pencari kerja local khususnya yang berbasis komunitas daerah seperti Info Loker Karawang dengan evaluasi terstruktur menggunakan SUS. Mayoritas studi terdahulu berfokus pada aplikasi tertentu dengan segmen pengguna terbatas, atau tidak mengimplementasikan evaluasi kuantitatif yang dapat membuktikan keterpakaian desain secara objektif. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan memfokuskan pada desain ulang UX *website* Info Loker Karawang menggunakan pendekatan UCD yang melibatkan langsung pengguna sebagai responden utama, serta menguji *usability* secara kuantitatif menggunakan SUS. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap praktik desain UX berbasis kebutuhan *user*.

3 Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan *User-Centered Design* (UCD) guna merancang ulang pengalaman pengguna pada *website* Info Loker Karawang. Setiap langkah penelitian disusun secara sistematis mulai dari identifikasi masalah, pengumpulan data, perancangan solusi, hingga evaluasi

 ISSN:2302-8149
e-ISSN:2540-9719

prototipe menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS). Pemilihan metode ini bertujuan untuk memastikan bahwa solusi desain yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Berikut Gambar 1 tahap penelitian yang digunakan.



Gambar 1. Tahapan penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mengikuti tahapan sistematis yang mengacu pada pendekatan *User-Centered Design* (UCD) untuk menghasilkan solusi desain yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Tahapan penelitian diawali dengan identifikasi permasalahan dan perumusan tujuan penelitian, dilanjutkan dengan proses pengumpulan data dan studi literatur untuk memahami konteks permasalahan serta referensi teori yang relevan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap pengguna, penyebaran kuesioner untuk menjaring pengalaman dan kebutuhan pengguna, serta wawancara semi-terstruktur guna menggali informasi secara mendalam. Tahap inti dari penelitian ini mengimplementasikan empat langkah utama dalam metode UCD, pertama *Understand Context of Use*, kedua *Specify User Requirements*, ketiga *Design Solution*, dan keempat *Evaluate Against Requirements*. Pada tahap pertama yaitu *Understand Context of Use*, peneliti menganalisis siapa pengguna sistem, tujuan penggunaan, serta lingkungan pengguna. Selanjutnya, pada tahap kedua *Specify User Requirements*, peneliti menyusun kebutuhan dan harapan pengguna berdasarkan hasil data sebelumnya. Tahap ketiga *Design Solution* melibatkan proses pembuatan *wireframe* dan prototipe antarmuka *website*. Prototipe ini kemudian diuji melalui tahap keempat *Evaluate Against Requirements* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna. Metode *System Usability Scale* (SUS), yang dikembangkan oleh John Brooke, menawarkan metode yang mudah, cepat, dan dapat diandalkan untuk mengetahui seberapa efektif suatu sistem[15]. Dalam pengujian *usability*, dibutuhkan pedoman atau acuan khusus untuk menilai sejauh mana tingkat kegunaan sistem tersebut. Evaluasi ini menggunakan metode SUS untuk mengukur tingkat kegunaan atau *usability* dari desain interaktif yang telah dikembangkan. Pilihan untuk ujian dengan metode SUS termasuk sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), netral (N), setuju (S), dan sangat setuju (SS) pada *skala Likert* 5 poin[16]. Tabel 1 Kuesioner SUS dibawaah ini menyajikan daftar pernyataan yang digunakan dalam kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Kuesioner ini terdiri dari sepuluh pernyataan yang disusun secara bergantian antara pernyataan positif dan negatif, yang bertujuan untuk memperoleh penilaian menyeluruh mengenai kemudahan penggunaan sistem dari perspektif pengguna. Namun, penting untuk dipahami bahwa metode evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah SUS, sedangkan *skala Likert* hanya merupakan alat ukur dalam penyusunan jawaban responden pada kuesioner SUS, bukan metode utama evaluasi. Pada Tabel 1 juga terdapat Parameter evaluasi dalam *System Usability Scale* (SUS) mencakup persepsi pengguna terhadap lima aspek utama, yaitu: kemudahan penggunaan *(ease of use)*, kompleksitas sistem *(complexity)*, konsistensi tampilan dan navigasi *(consistency)*, kepercayaan diri dalam penggunaan *(confidence)*, serta kebutuhan akan bantuan teknis *(need for support)*. Kelima aspek ini digunakan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai tingkat kemudahan, efektivitas, dan kenyamanan penggunaan desain sistem yang diuji.Masing-masing parameter tersebut terukur melalui pernyataan positif dan negatif dalam kuesioner SUS, dan hasilnya digabungkan menjadi skor tunggal yang menggambarkan keseluruhan tingkat *usability*.

Tabel 1. Parameter evaluasi *usability* berdasarkan pernyataan SUS

No	Pernyataan SUS	Parameter Evaluasi
Q1	Saya merasa mudah memahami cara menggunakan desain interaktif ini	*Ease of Use*

 ISSN:2302-8149
e-ISSN:2540-9719

Q2	Saya merasa fitur-fitur yang tersedia di desain ini sudah sesuai dengan kebutuhan saya	*Ease of Use*
Q3	Saya merasa desain ini terlalu rumit untuk digunakan	*Complexity*
Q4	Saya merasa desain ini cukup mudah dipelajari bahkan bagi pengguna baru	*Ease of Use*
Q5	Saya merasa bahwa banyak elemen dalam desain ini terlihat tidak konsisten	*Consistency*
Q6	Saya merasa yakin saat menggunakan desain ini tanpa perlu banyak bantuan	*Confidence*
Q7	Saya merasa bahwa terlalu banyak langkah untuk menyelesaikan tugas dalam desain ini	*Complexity*
Q8	Saya merasa fitur pencarian dan navigasi dalam desain ini sudah cukup jelas dan mudah digunakan	*Consistency*
Q9	Saya merasa masih perlu banyak penyesuaian agar desain ini bisa digunakan dengan nyaman	*Need for Support*
Q10	Saya merasa akan nyaman jika desain ini diimplementasikan sebagai *website* yang sebenarnya	*Confidence*

Skor SUS = ∑ (Total Skor)*2.5 (1)

Pada rumus (1) setelah seluruh skor dari masing-masing pernyataan dijumlahkan, total nilai tersebut kemudian dikalikan dengan angka konversi 2,5[17]. Proses ini dilakukan untuk mengubah skor mentah menjadi skor standar SUS, yang memiliki rentang nilai dari 0 hingga 100. Rentang ini bukan merupakan persentase, melainkan skala yang telah distandarisasi guna mempermudah interpretasi tingkat *usability* dari suatu sistem[18]. Semakin tinggi skor yang diperoleh, maka semakin baik tingkat kegunaan sistem menurut persepsi pengguna. Perhitungan skor SUS ini bersifat kuantitatif dan memberikan hasil yang objektif untuk mengevaluasi desain antarmuka pengguna.

4 Hasil dan Pembahasan

Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan pengalaman pengguna *User Experience* (UX), yang menjadi dasar perancangan ulang antarmuka *website*. Pembahasan diawali dengan analisis permasalahan UX yang ditemukan melalui studi awal, dilanjutkan dengan pemaparan hasil observasi terhadap perilaku pengguna saat berinteraksi dengan *website*. Selain itu, hasil kuesioner dan wawancara juga disajikan untuk memperkuat pemahaman mengenai kebutuhan, harapan, dan kendala yang dihadapi oleh pengguna. Data tersebut menjadi masukan penting dalam proses implementasi. *User-Centered Design* (UCD) merupakan pendekatan yang mencakup empat tahap utama: memahami konteks penggunaan, menetapkan kebutuhan pengguna, merancang solusi, dan mengevaluasi berdasarkan kebutuhan tersebut.[19]. Setiap tahapan dijelaskan secara rinci dalam bagian ini, termasuk bagaimana data pengguna diintegrasikan ke dalam proses perancangan dan evaluasi desain. Dengan pendekatan ini, diharapkan rancangan ulang yang dihasilkan tidak hanya memenuhi standar *usability*, tetapi juga mampu memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan relevan dengan kebutuhan aktual pengguna *website* Info Loker Karawang.

4.1 Analisis Permasalahan UX Website Info Loker Karawang

Observasi dan penyebaran kuesioner dilakukan untuk menemukan masalah pengguna saat berinteraksi dengan website Info Loker Karawang. Observasi digunakan untuk melihat perilaku pengguna secara langsung, sedangkan kuesioner mengumpulkan pendapat pengguna mengenai kemudahan penggunaan dan tampilan situs. Observasi dilakukan pada 5 orang pengguna berusia 20–30 tahun, dengan latar belakang sebagai pencari kerja di wilayah Karawang. Kegiatan observasi difokuskan pada proses pencarian lowongan kerja, navigasi antar halaman, dan interaksi pengguna terhadap fitur pencarian. Adapun hasil dari observasi ditampilkan dalam Tabel 2 sebagai berikut.

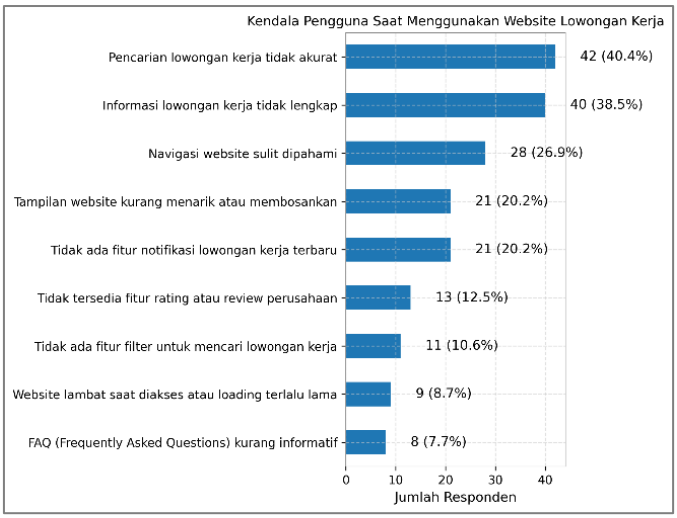
Kode	Kategori	Temuan Observasi	Catatan
A1	Navigasi Menu	Beberapa menu tidak intuitif bagi	Perlu perbaikan labeling

 ISSN:2302-8149
e-ISSN:2540-9719

		pengguna baru	menu.
A2	Fitur Pencarian Lowongan	Pencarian tidak menghasilkan hasil yang relevan	Perlu optimasi fungsi pencarian
A3	Desain Tampilan	Belum ada tombol 'Lihat Detail' kurang menarik perhatian.	Perlu desain tombol yang lebih menonjol.

Tabel 2. Temuan observasi

Untuk memahami pengalaman dan kebutuhan pengguna dalam mengakses *website* Info Loker Karawang, telah dilakukan penyebaran kuesioner sebagai bagian dari metode pengumpulan data. Dari proses ini, berhasil dihimpun data dari sebanyak 104 responden, yang selanjutnya dianalisis untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai perilaku, preferensi, serta kendala yang dialami pengguna. Pada Gambar 2 dibawah ini merupakan hasil analisa dari pengumpulan tersebut.



Gambar 2. Diagram kendala pengguna pada *website* info loker karawang

Kendala-kendala ini mengindikasikan bahwa *website* perlu mengalami perancangan ulang agar lebih responsif, mudah digunakan, dan memiliki fitur yang mendukung efisiensi pencarian kerja. Ketika ditanya mengenai fitur yang paling penting dalam website, mayoritas responden menginginkan filter pencarian berdasarkan lokasi, posisi, atau gaji, dengan 80% responden memilih fitur ini sebagai kebutuhan utama mereka. Hasil ini menjadi landasan dalam merancang ulang *website* Info Loker Karawang agar lebih sesuai dengan preferensi dan kebutuhan pengguna.

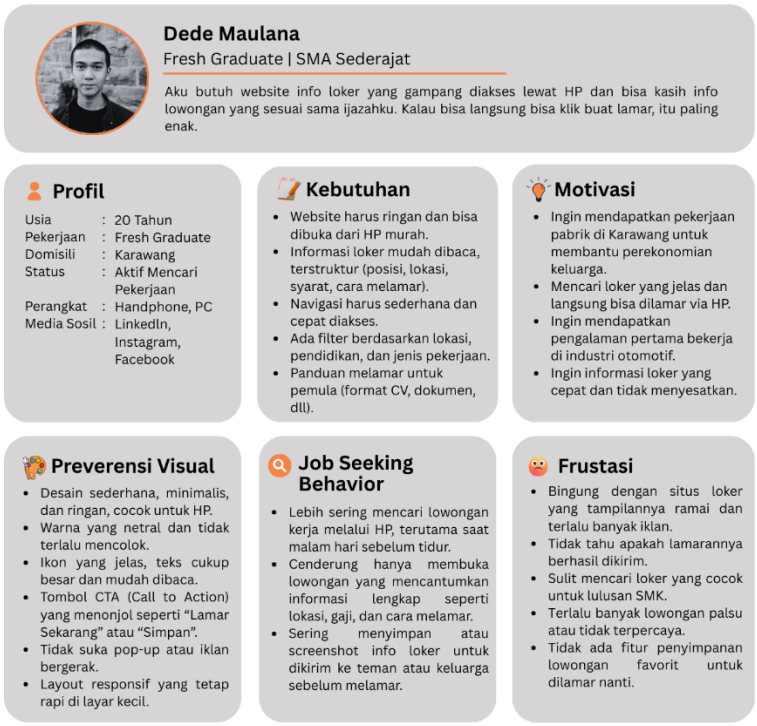
4.2 Implementasi Metode User Centered Design (UCD)

Pendekatan *User-Centered Design* (UCD) digunakan dalam analisis ini melalui empat tahap sistematis, yaitu memahami konteks penggunaan, menetapkan kebutuhan pengguna, merancang solusi desain, serta mengevaluasi solusi tersebut berdasarkan kebutuhan yang telah ditentukan, untuk memastikan bahwa desain berfokus pada kebutuhan pengguna. Pada tahap pertama, dilakukan observasi dan wawancara untuk memahami konteks penggunaan, termasuk karakteristik pengguna situs Info Loker Karawang, tujuan mereka, serta kendala yang sering dihadapi saat mengakses informasi lowongan kerja. Selanjutnya, pada tahap *Specify User Requirements*, kebutuhan dan ekspektasi pengguna dirumuskan secara rinci berdasarkan data yang telah dikumpulkan, sehingga menjadi dasar perancangan solusi yang tepat sasaran. Pada tahap *Design Solution*, prototipe awal dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dengan mempertimbangkan aspek kemudahan navigasi, tampilan yang informatif, dan aksesibilitas. Terakhir, tahap *Evaluate Against Requirements* dilakukan melalui pengujian prototipe menggunakan melalui SUS, dinilai sejauh mana desain antarmuka mampu menjawab kebutuhan pengguna serta memberikan pengalaman penggunaan yang optimal. Melalui pendekatan ini, proses pengembangan desain menjadi lebih terarah, berbasis data, dan responsif terhadap masukan pengguna, sehingga diharapkan dapat menghasilkan solusi UX yang optimal dan aplikatif.

 ISSN:2302-8149
e-ISSN:2540-9719

4.2.1 Understand Context of Use

Menurut data hasil survei, diketahui bahwa 51% responden berusia antara 18 hingga 19 tahun, 48% berusia dari 20 hingga 30 tahun yang menunjukkan bahwa mayoritas pengguna berasal dari kalangan muda yang aktif dalam mencari informasi pekerjaan. Sebanyak 49% responden sedang aktif mencari pekerjaan, sehingga kebutuhan akan website informasi lowongan kerja yang efisien dan mudah diakses menjadi sangat penting. Survei juga menunjukkan bahwa 90,4% pengguna mengakses platform menggunakan smartphone, sehingga desain yang responsif terhadap perangkat mobile menjadi kebutuhan utama. Sebanyak 66,3% responden berpendapat bahwa tampilan *website* yang mudah digunakan sangat penting, sedangkan 56,7% menginginkan tampilan *website* yang minimalis, sederhana, dan fokus. Selain itu, 48,1% responden memilih kombinasi warna terang cerah dan warna gelap elegan untuk tampilan *website*, dan 52% menyatakan bahwa navigasi yang jelas dan sederhana sangat mempengaruhi kenyamanan mereka dalam menggunakan *website*. Dari hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengguna mengutamakan kemudahan penggunaan, kejelasan navigasi, tampilan yang minimalis, serta desain visual yang nyaman diakses melalui perangkat *mobile*. Untuk mendukung pemahaman yang lebih mendalam terhadap karakteristik pengguna, telah dibuat dua *user* persona yang mewakili tipe pengguna utama. Persona ini disusun berdasarkan data dan observasi yang relevan, tujuan dari hal ini adalah untuk membantu tim mengembangkan produk yang lebih baik yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. *User* Persona yang dibuat seperti Gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. *User* persona

4.2.2 Specify User Requirements

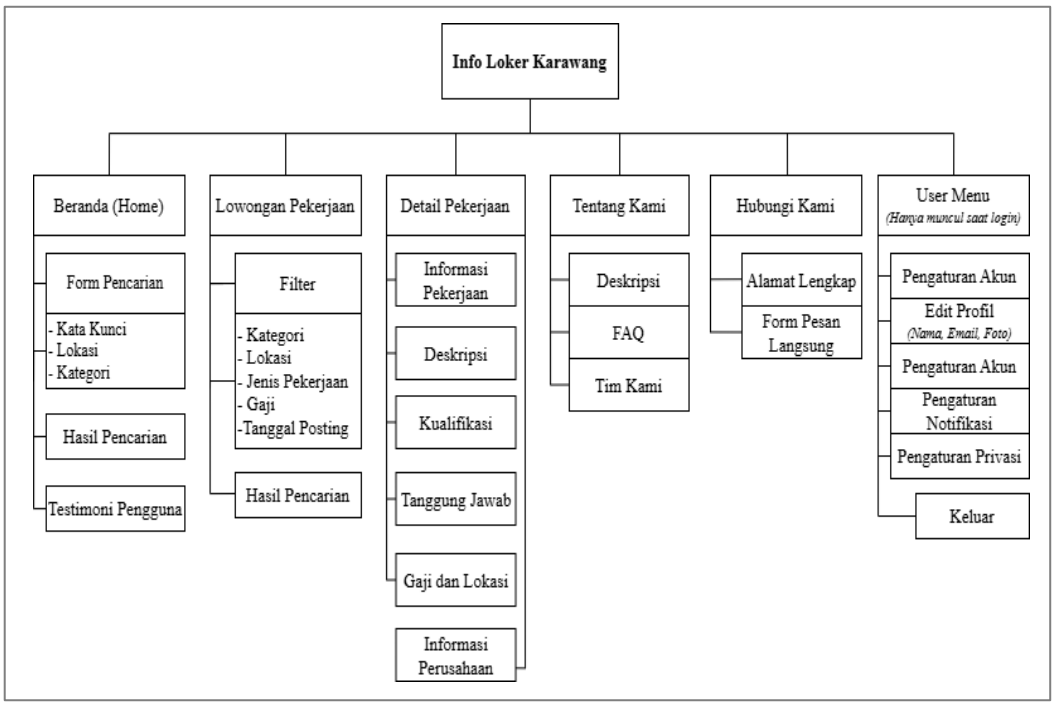
Tahap berikutnya adalah menentukan kebutuhan pengguna lebih lanjut setelah melakukan analisis konteks penggunaan melalui survei dan membuat *user* persona. Tahap *Specify User Requirements* bertujuan untuk merumuskan kebutuhan fungsional dan non-fungsional yang harus dipenuhi oleh desain *website* agar sesuai dengan ekspektasi pengguna. Kebutuhan tersebut mencakup aspek fungsional seperti kemudahan navigasi, akses yang cepat dan responsif, serta proses pendaftaran dan *login* yang sederhana dan aman. Di sisi lain, kebutuhan non-fungsional seperti desain yang bersih dan minimalis, tampilan yang menarik, dan keandalan performa juga menjadi faktor penting agar pengalaman pengguna lebih optimal dan menyenangkan. Berdasarkan hasil analisis sebelumnya, berikut Tabel 3 adalah kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi.

 ISSN:2302-8149
e-ISSN:2540-9719

Tabel 3. Kebutuhan pengguna *(user needs)*

Kode	Kategori	Kebutuhan Pengguna
A1	Navigasi Menu	Navigasi utama yang jelas dan sederhana
A2	Fitur Pencarian Lowongan	*Filter* berdasarkan lokasi, posisi, dan gaji
A3	Desain Tampilan	Desain minimalis dan *user-friendly*
A4	Informasi Lowongan	Informasi yang lengkap dan akurat
A5	Warna Tema	Kombinasi warna terang dan gelap
A6	Responsivitas	*Website* responsif di berbagai perangkat.

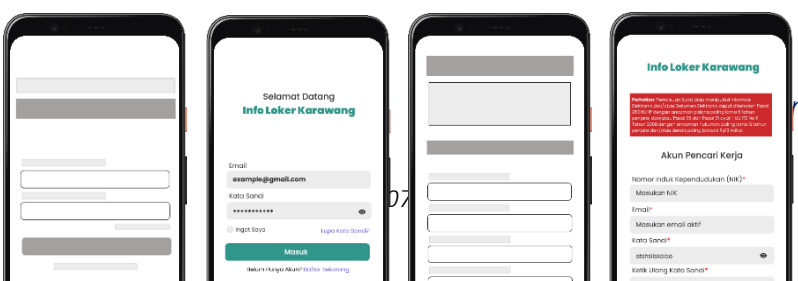
Untuk mengakomodasi kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi pada tabel diatas, Gambar 4 merupakan *Information Architecture* atau struktur informasi dari *website* yang dirancang. Arsitektur informasi ini menggambarkan susunan halaman dan hubungan antar fitur utama dalam *website*, sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami alur navigasi dan mengakses informasi lowongan kerja secara efisien. Dengan struktur yang sistematis dan terorganisir, diharapkan pengalaman pengguna menjadi lebih intuitif dan meminimalkan kebingungan saat menggunakan *website* Info Loker Karawang.



Gambar 4. *Information architecture*

4.2.3 Design Solution

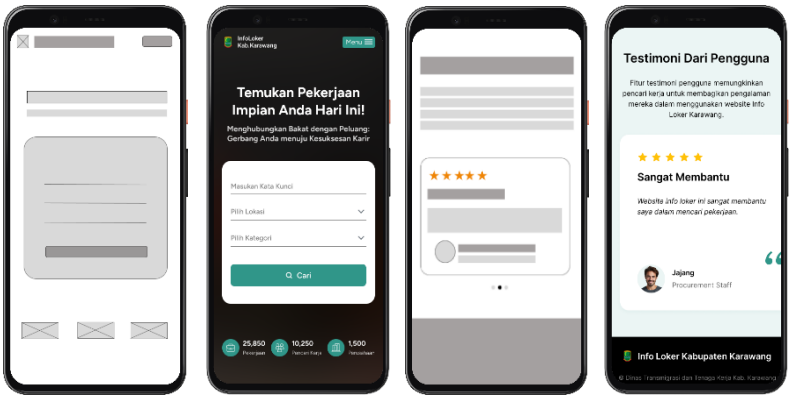
Pada tahapan *Design Solution*, penulis merancang ulang desain *website* Info Loker Karawang dengan mengacu pada data kebutuhan dan preferensi pengguna yang telah dikumpulkan melalui survei sebelumnya. Dengan memahami konteks penggunaan dan spesifikasi yang diinginkan oleh pengguna, penulis mengembangkan desain *website* dalam dua tahap: pertama, pembuatan *Low Fidelity prototype* untuk menggambarkan struktur dasar dan alur pengguna; kemudian, tahap kedua, pembuatan *High Fidelity prototype* yang lebih detail dan realistis, mencakup elemen visual dan interaksi yang lebih mendekati tampilan akhir[20]. Kedua prototipe ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap fungsi *website* sesuai dengan harapan pengguna dan memberikan pengalaman yang optimal. Selain itu, penulis juga membuat ulang struktur navigasi utama *website* untuk meningkatkan kenyamanan pengguna dalam mengakses informasi.



 ISSN:2302-8149
e-ISSN:2540-9719

Gambar 5. ***Low fidelity*** **dan** ***high fidelity*** **tampilan login dan daftar akun**

Pada Gambar 5 merupakan tampilan desain untuk halaman Masuk dan Daftar Akun ini mengusung konsep minimalis dengan elemen yang bersih dan sederhana. Setiap bagian dirancang dengan fokus pada fungsionalitas, tanpa ornamen yang berlebihan, sehingga memudahkan pengguna dalam berinteraksi. Penggunaan ruang yang efisien dan komposisi yang rapi memberikan kesan modern dan mudah dipahami, menjaga tampilan tetap jelas dan intuitif tanpa terkesan rumit[21]. Semua elemen yang ada ditempatkan dengan hati-hati, memberikan jarak yang cukup antar komponen untuk menghindari kesan sesak. Pengguna dapat dengan mudah menemukan dan mengisi kolom yang diperlukan tanpa merasa terbebani oleh desain yang berlebihan. Desain ini juga memperhatikan kenyamanan pengguna melalui pemilihan tipografi yang mudah dibaca dan warna yang kontras namun tidak mencolok. Tombol untuk masuk dan mendaftar menggunakan warna yang tegas, memastikan pengguna langsung memahami fungsinya. Setiap interaksi dilengkapi dengan *feedback* visual yang jelas, seperti perubahan warna atau animasi ringan ketika tombol ditekan, untuk memberikan konfirmasi langsung kepada pengguna. Dengan pendekatan ini, pengalaman pengguna menjadi lebih lancar dan menyenangkan, karena mereka dapat fokus sepenuhnya pada tujuan utama tanpa terganggu oleh elemen desain yang tidak perlu. Hal ini tidak hanya meningkatkan efisiensi dalam menyelesaikan tugas, tetapi juga membangun persepsi positif terhadap kualitas dan profesionalitas suatu produk digital. Selain itu, desain yang intuitif dan responsif dapat mempercepat adaptasi pengguna baru serta mendorong keterlibatan jangka panjang. Ketika pengguna merasa nyaman dan terbantu oleh desain antarmuka, kemungkinan mereka untuk kembali menggunakan layanan akan meningkat. Dengan demikian, pendekatan ini juga berdampak langsung pada loyalitas pengguna dan daya saing produk di tengah persaingan digital yang semakin ketat.

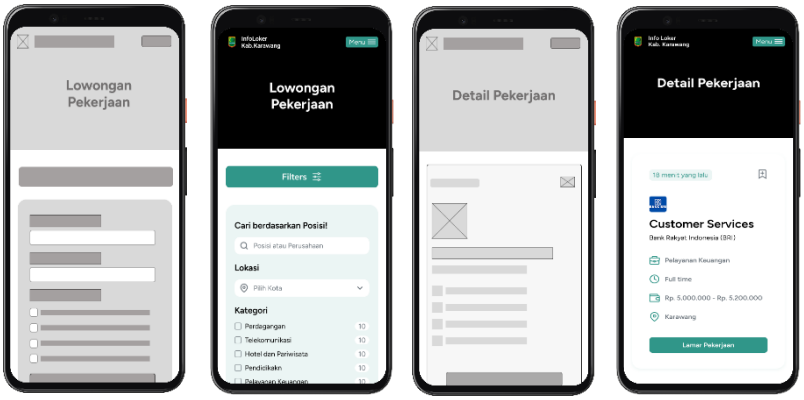


Gambar 6. ***Low fidelity*** **dan** ***high fidelity*** **tampilan beranda**

Navigasi utama kini terdiri dari menu-menu yang lebih sederhana dan terstruktur, yaitu: Beranda, Lowongan Kerja, Tentang Kami, dan Hubungi Kami. Untuk memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan *platform*. Perubahan ini diharapkan dapat memudahkan pengguna dalam mengakses informasi yang dibutuhkan dengan cara yang lebih efisien. Gambar 6 merupakan tampilan halaman Beranda, penulis menambahkan opsi pencarian yang lebih spesifik, seperti pencarian berdasarkan kata kunci atau kategori pekerjaan, untuk lebih mempermudah pengguna dalam

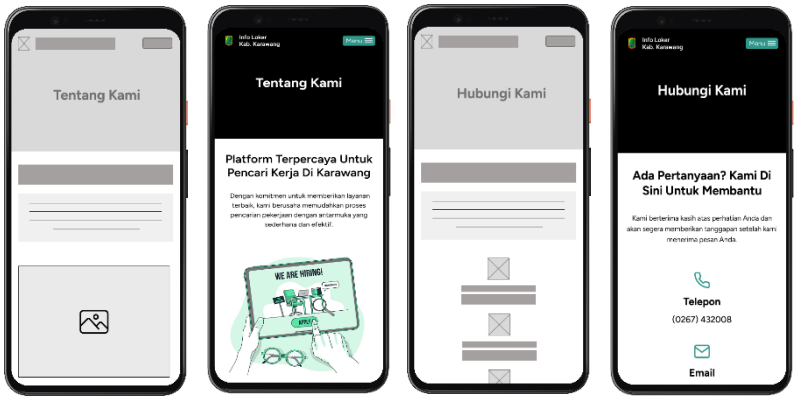
 ISSN:2302-8149
e-ISSN:2540-9719

menemukan pekerjaan yang sesuai dengan kualifikasi mereka. Di sisi lain, penulis juga mengoptimalkan tampilan responsif *website* agar dapat diakses dengan nyaman baik melalui perangkat *desktop* maupun *mobile*, mengingat pentingnya fleksibilitas akses bagi pengguna yang sering mencari informasi melalui perangkat seluler.



Gambar 7. ***Low fidelity* dan *high fidelity* tampilan lowongan dan detail pekerjaan**

Sesuai dengan hasil survei yang menunjukkan bahwa mayoritas responden menginginkan fitur *filter* pencarian berdasarkan lokasi, posisi, dan gaji, maka dirancang *wireframe* fitur pencarian kerja yang lebih komprehensif. Fitur ini mencakup *filter* berdasarkan lokasi, kategori lowongan, tipe pekerjaan, level pengalaman, tanggal posting lowongan, serta kisaran gaji. Desain *wireframe* dari fitur *filter* pencarian ini disajikan pada Gambar 7 diatas sebagai bagian dari solusi navigasi fungsional yang lebih optimal. Tampilan Detail Pekerjaan dirancang dengan memprioritaskan kemudahan akses dan kelengkapan informasi bagi pencari kerja. Terdapat ringkasan pekerjaan yang menyajikan informasi singkat mengenai posisi yang ditawarkan, seperti nama pekerjaan dan lokasi. Selanjutnya, di bawah ringkasan tersebut, terdapat informasi detail pekerjaan yang lebih lengkap, termasuk deskripsi pekerjaan, tanggung jawab utama, persyaratan yang dibutuhkan, dan berkas lamaran yang harus disertakan. Penyajian informasi yang terorganisir dan bertujuan untuk memberi pencari kerja pemahaman yang menyeluruh, sehingga mereka dapat membuat keputusan yang lebih tepat sebelum mengajukan lamaran.



Gambar 8. ***Low fidelity* dan *high fidelity* tampilan tentang kami dan hubungi kami**

Pada Gambar 8 merupakan tampilan Tentang Kami dan Hubungi Kami, tampilan Tentang Kami salah satu fitur yang ditambahkan adalah FAQ *(Frequently Asked Questions)*, yang bertujuan untuk memberikan jawaban cepat terhadap pertanyaan umum pengguna. Selain itu, juga disertakan informasi tentang cara menggunakan *website*, memberikan panduan yang jelas bagi pengguna baru untuk memanfaatkan fitur-fitur utama *website* dengan lebih mudah. Diterapkan desain kombinasi warna terang dan gelap sesuai dengan preferensi pengguna yang menginginkan tampilan yang seimbang antara estetika dan keterbacaan. Penyederhanaan tata letak serta peningkatan keterbacaan guna memastikan kenyamanan pengguna membaca informasi yang disediakan. Semua perubahan ini dirancang untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan, sehingga *website* Info

 ISSN:2302-8149
e-ISSN:2540-9719

Loker Karawang menjadi lebih ramah pengguna, fungsional, dan efektif dalam membantu pencari kerja mendapatkan informasi yang mereka butuhkan.

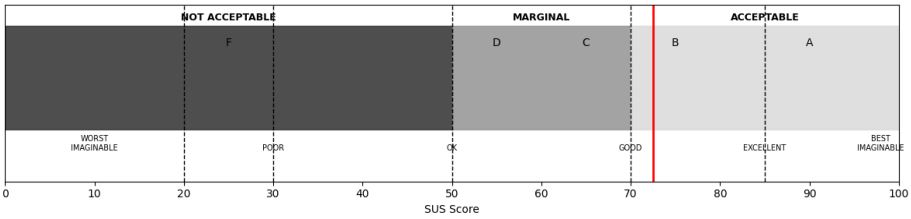
4.2.4 Evaluate Againts Requirements

Tujuan dari tahap *Evaluate Against Requirements* adalah untuk mengetahui seberapa baik desain yang dibuat dapat memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna[22]. Setelah prototipe dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna, dilakukan evaluasi *usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai sejauh mana desain yang dikembangkan memenuhi aspek kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna. Berdasarkan hasil perhitungan dari kuesioner SUS yang diisi oleh responden, diperoleh skor akhir sebesar 72,5. Hasil lengkap perhitungan ditampilkan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil perhitungan SUS

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Skor
R01	5	5	1	4	1	4	2	4	2	5	87,5
R02	4	3	1	3	2	4	3	4	2	3	67,5
R03	5	5	1	5	1	5	1	5	4	5	92,5
R04	4	3	1	4	2	4	2	5	3	4	75,0
R05	5	3	1	5	2	4	2	5	3	5	82,5
R06	5	4	1	3	1	3	1	5	2	3	80,0
R07	5	5	3	4	2	5	1	5	5	4	77,5
R08	4	5	2	5	1	5	1	4	4	3	80,0
R09	5	5	3	5	1	5	1	5	1	5	95,0
R10	3	4	3	3	2	3	1	3	3	3	60,0
....											
R50	4	4	1	5	1	5	1	5	5	5	85,0
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											72,5

Skor ini kemudian dibandingkan dengan standar SUS, di mana nilai di atas 68 menunjukkan *usability* yang baik, sedangkan nilai di bawah 68 mengindikasikan bahwa desain masih memerlukan perbaikan. Berdasarkan hasil analisis pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS), diperoleh skor rata-rata sebesar 72,5 yang kemudian diinterpretasikan sebagai berikut.



Gambar 9. Peringkat hasil akhir SUS

Dari hasil evaluasi ini, dapat disimpulkan desain dianggap efektif dalam meningkatkan pengalaman pengguna. Pada Gambar 9 diperjelas peringkat hasil akhir yaitu SUS Skor 72,5 menunjukkan bahwa sistem atau desain yang dievaluasi memiliki tingkat *usability* yang cukup tinggi. Secara khusus, skor tersebut berada di atas rata-rata (di mana skor rata-rata SUS biasanya sekitar 68), yang menunjukkan bahwa sistem tersebut memenuhi kebutuhan pengguna dan mudah digunakan. Dalam konteks evaluasi, skor ini juga telah dikonversi ke *Grade B* dan *adjective rate Good*, yang mengisyaratkan bahwa walaupun desainnya sudah efektif dan memadai, masih ada kesempatan untuk melakukan perbaikan guna mencapai kinerja yang lebih optimal seperti kategori *Grade A*. Peningkatan tersebut bisa mencakup kejelasan navigasi, konsistensi antarmuka, atau kemudahan dalam menyelesaikan tugas utama pengguna.

5 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan penerapan pendekatan *User-Centered Design* (UCD) dalam proses redesain situs Info Loker Karawang, dapat disimpulkan bahwa pendekatan yang berfokus pada kebutuhan dan karakteristik pengguna terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pengalaman

 ISSN:2302-8149
e-ISSN:2540-9719

pengguna UX. Permasalahan UX yang sebelumnya teridentifikasi, seperti navigasi yang membingungkan, tampilan yang tidak responsif, serta fitur pencarian yang kurang optimal, berhasil diatasi melalui tahapan UCD yang melibatkan pengguna secara langsung. Evaluasi terhadap prototipe hasil *redesain* berdasarkan pengujian menggunakan SUS, desain memperoleh nilai rata-rata 72,5 yang termasuk dalam klasifikasi *"Good"* dan berada pada tingkat *Grade B*, menandakan bahwa desain baru telah memenuhi aspek *usability* dengan baik. Oleh karena itu, penerapan UCD tidak hanya relevan untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan akses informasi pada *website* lowongan kerja, tetapi juga dapat dijadikan pendekatan yang efektif dalam pengembangan sistem digital lainnya yang berorientasi pada pengguna. Penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti jumlah responden evaluasi *usability* yang terbatas dan ruang lingkup pengujian yang belum mencakup implementasi sistem secara penuh. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak pengguna dari beragam latar belakang dan melakukan pengujian pada versi akhir sistem. Evaluasi juga dapat diperkaya dengan metode lain seperti *Heuristic Evaluation* atau *User Testing*. Bagi pengembang, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk pengembangan berkelanjutan agar *website* Info Loker Karawang tetap sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Referensi

[1] D. Indah Fajriati, E. Rosi Subhiyakto, And P. Mockup, "Perancangan *Mockup User Interface* (UI) berdasarkan *User Experience* (UX) Aplikasi Belajar Bahasa Arab menggunakan Metode *User Centered Design*," *Jurnal Teknik Informatika*, Vol. 14, No. 2, 2021, Doi: 10.15408/Jti.V14i2.21704.

[2] K. Adiwinata, B. Nugraha, And T. Ridwan, "Penerapan Metode *User Centered Design* dalam Perancangan Desain UI/UX Website SMAN 5 Karawang," *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, Vol. 12, No. 3, Aug. 2024, Doi: 10.23960/Jitet.V12i3.4591.

[3] S. Fauzia, E. Fenty, A. Muzayyana, U. Syaripudin, And Y. Ichsani, "Perancangan *Prototype* Tampilan Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Kamardagang.Com dengan Teknik Flat Design pada PT. Selaras Utama Internasional."

[4] I. Arief, A. Muluk, A. S. Indrapriyatna, And M. Falevy, "Pengembangan Antarmuka Portal Universitas untuk meningkatkan Pengalaman Pengguna," *Jurnal Resti (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, Vol. 5, No. 6, Pp. 1052–1061, Dec. 2021, Doi: 10.29207/Resti.V5i6.3532.

[5] A. Amalia, H. Tolle, And R. K. Dewi, "Perancangan Pengalaman Pengguna Portal *Job Fair* Sarjana Sakti dengan Pendekatan *Human-Centered Design*," Vol. 9, No. 7, Pp. 1671–1678, 2022, Doi: 10.25126/Jtiik.202296770.

[6] R. A. Sianturi, "Penerapan *User Experience Design* pada Pengembangan Aplikasi *Mobile* Markopi," Vol. 8, No. 4, 2021, Doi: 10.25126/Jtiik.202182840.

[7] M. Ichsan, Y. Yanti, And N. Sa'adah, "Penerapan Teknik Terbaru dalam Desain UI/UX untuk Pengalaman Pengguna yang Optimal," 2022.

[8] A. F. Ferliamo, B. T. Hanggara, Y. T. Mursityo, And P. Korespondensi, "Perancangan Antarmuka dan Pengalaman Pengguna pada *Prototipe* Aplikasi Operasional Notaris menggunakan Metode *Ethnographic Field Studies* dan *User Centered Design*", Doi: 10.25126/Jtiik.2023106637.

[9] R. F. A. Aziza, A. Nurmasani, And M. Azizah, *Teori Dan Praktik Desain UI/UX: Studi Kasus Implementasi dengan Metode Design Thinking*. Penerbit Andi, 2024.

[10] W. Maulana Prawiro And E. Rosi Subhiyakto, "*User-Centered Design Approaches to Enhance Employee Attendance Applications*," *Advance Sustainable Science Engineering And Technology*, Vol. 6, No. 3, P. 02403025, Jul. 2024, Doi: 10.26877/Asset.V6i3.798.

[11] A. A. A. W. Putra, K. W. S. Putra, And A. T. Saban, "*Designing a User-Centered Facial Health Application (Glowessence) with Usability Testing*," *International Journal Software Engineering And Computer Science (Ijsecs)*, Vol. 5, No. 1, Pp. 77–87, Apr. 2025, Doi: 10.35870/Ijsecs.V5i1.3422.

[12] S. Sadi, E. Nursubiyantoro, Y. D. Astanti, I. Ismianti, A. W. A. Wibowo, And H. Mastrisiswadi, "*Usability Evaluation of Scientific Journal Websites using the System* Usability

 ISSN:2302-8149
e-ISSN:2540-9719

Scale (Case Study Of The Opsi Journal Website)," *Rsf Conference Series: Engineering And Technology*, Vol. 1, No. 1, Pp. 378–387, Dec. 2021, Doi: 10.31098/Cset.V1i1.401.

[13] F. Sudrajat, I. Lukmana Sardi, And S. Yulia Puspitasari, "*UI/UX Design of Mobile-based Environmental Reporting Application using User-Centered Design Method*," *It Journal Research And Development*, Vol. 9, No. 2, Pp. 80–94, Mar. 2025, Doi: 10.25299/Itjrd.2025.18632.

[14] M. Wira, P. Dananjaya, G. Humaswara Prathama, And K. Darmaastawan, "*User-Centered Design Approach in Developing User Interface and User Experience of Sculptify Mobile Application*," *Architecture And High Performance Computing*, Vol. 6, No. 3, 2024, Doi: 10.47709/Cnapc.V6i3.4206.

[15] A. Kusumaningtyas And P. Prihandoko, "Evaluasi Layanan Kesehatan Aplikasi Depok *Single Window* dengan Metode *System Usability Scale* dan *Heuristic Evaluation*," *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, Vol. 11, No. 1, Pp. 167–174, Feb. 2024, Doi: 10.25126/Jtiik.20241117714.

[16] D. S. Mubiarto, R. Rizal Isnanto, And I. P. Windasari, "Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD)," *Jurnal Teknik Komputer*, Vol. 1, No. 4, Pp. 209–216, 2023, Doi: 10.14710/Jtk.V1i4.37686.

[17] S. Azzahra And A. History, "Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika *Usability Testing* pada Aplikasi *Mobile Snapchat* menggunakan *System Usability Scale Article Info Abstract*," Vol. 10, No. 2, Pp. 154–163, 2024, [Online]. Available: Http://Http://Jurnal.Unmer.Ac.Id/Index.Php/Jtmi

[18] U. Fariha *Et Al.*, "Evaluasi *User Experience* terhadap Aplikasi Ovo menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) *Evaluation of User Experience for the Ovoapplication using the User Experience Questionnaire (UEQ) Method*." [Online]. Available: Http://Sistemasi.Ftik.Unisi.Ac.Id

[19] A. N. Pramudhita, P. P. Arhandi, And F. B. Sukmadewi, "Perancangan *User Interface* Sistem Informasi Alumni menggunakan Metode *Webuse* dan *User Centered Design*," 2022. [Online]. Available: Https://Doi.Org/10/25047/Jtit.V9i1.266

[20] D. Indah Fajriati, E. Rosi Subhiyakto, And P. Mockup, "Perancangan *Mockup User Interface* (UI) berdasarkan *User Experience* (UX) Aplikasi Belajar Bahasa Arab menggunakan Metode *User Centered Design*," *Jurnal Teknik Informatika*, Vol. 14, No. 2, 2021, Doi: 10.15408/Jti.V14i2.21704.

[21] S. N. Rahmah, H. Muslimah Az-Zahra, And Y. T. Mursityo, "Perancangan *User Experience Website* Travel Mabruro menggunakan Pendekatan *Human-Centered Design*", Doi: 10.25126/Jtiik.202294860.

[22] E. L. Thedjakusuma And F. F. Lubis, "*Interaction Design of ltb Library Application using User-Centered Design*," *Jurnal Teknik Informatika*, Vol. 15, No. 2, Pp. 119–128, Dec. 2022, Doi: 10.15408/Jti.V15i2.27956.