

BAB III

METODE PENELITIAN

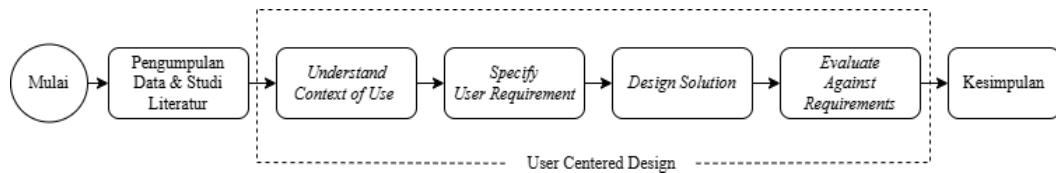
3.1 Objek Penelitian

Dalam penelitian ini, objek yang dikaji adalah desain *User Experience* (UX) pada website Info Loker Karawang, yang berfungsi sebagai *platform* informasi lowongan pekerjaan bagi masyarakat Karawang. Penelitian berfokus pada pengguna aktif dari wilayah Karawang, dengan pengumpulan data dilakukan secara langsung memastikan keterlibatan pengguna yang relevan. Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu 2 bulan, yang mencakup tahapan persiapan, pengumpulan data, analisis, hingga pelaporan hasil penelitian. Fokus utama penelitian sesuai dengan rumusan masalah adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, mengevaluasi desain website menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dan *System Usability Scale* (SUS), serta memberikan rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil analisis. Batasan penelitian ini mencakup evaluasi terhadap aspek *usability* dan kebutuhan pengguna, tanpa melibatkan implementasi teknis perubahan desain pada sistem *website* yang ada. Hal ini dilakukan untuk menjaga ruang lingkup penelitian agar tetap sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dilakukan secara bertahap untuk memastikan hasil yang optimal dalam mengidentifikasi serta memperbaiki *user experience* pada website Info Loker Karawang. Setiap tahap dalam prosedur penelitian ini dirancang untuk secara sistematis, mengidentifikasi masalah dalam desain antarmuka pengguna, serta mengembangkan solusi yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Proses dimulai dengan persiapan yang meliputi identifikasi masalah dan perumusan tujuan penelitian, diikuti dengan pengumpulan data melalui metode kualitatif seperti observasi dan wawancara. Implementasi metode *User-Centered Design* (UCD) merancang desain berdasarkan kebutuhan pengguna dilakukan untuk menghasilkan solusi desain yang lebih baik. Setelah itu pengujian desain menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk mendapatkan skor *usability*. Dengan pendekatan yang terstruktur ini, penelitian bertujuan untuk memberikan

rekomendasi yang tepat guna dalam memperbaiki user experience pada website Info Loker Karawang. Adapun alur prosedur penelitian ini dapat dilihat pada *flowchart* berikut:



Gambar 3.2 Diagram Alur Penelitian

Prosedur penelitian ini dimulai dengan identifikasi masalah, yaitu mengkaji permasalahan utama pada desain *User Experience (UX)* website Info Loker Karawang. Langkah ini dilengkapi dengan studi literatur untuk mendalami konsep *User-Centered Design (UCD)* dan *Heuristic Evaluation (HE)* sebagai pendekatan penelitian. Adapun urutan penelitian sebagai berikut ini :

3.3.1 Studi Literatur

Studi literatur adalah proses mengkaji dan menganalisis berbagai sumber pustaka yang relevan dengan topik atau permasalahan penelitian yang sedang dikaji. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai perkembangan ilmu pengetahuan terkait, mengidentifikasi kesenjangan penelitian sebelumnya, serta membentuk dasar teori yang kuat untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan. Dengan melakukan studi literatur, peneliti dapat mengetahui apa saja yang sudah diteliti, bagaimana pendekatannya, serta apa saja temuan yang dihasilkan, sehingga dapat menghindari pengulangan penelitian yang sudah ada. Sumber-sumber yang digunakan dalam studi literatur meliputi buku ilmiah, jurnal penelitian, artikel konferensi, tesis, disertasi, dan laporan penelitian. Studi literatur biasanya dilakukan pada tahap awal penelitian dan menjadi bagian penting dalam menyusun kerangka teori maupun landasan konseptual suatu penelitian.

3.3.2 Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dikumpulkan melalui observasi, wawancara pengguna, atau survei untuk memahami kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Data ini menjadi dasar untuk mengidentifikasi masalah *user experience* yang spesifik

dan relevan pada website. Berikut format Survei Kebutuhan dan Pengalaman Pengguna *Website* Info Loker Karawang.

Tabel 3.3.2 Format Survei Kebutuhan dan Pengalaman Pengguna

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Jenis Kelamin:	a. Laki-laki b. Perempuan
2.	Usia:	a. < 20 tahun b. 20–30 tahun c. 31–40 tahun d. > 40 tahun
3.	Status Pekerjaan Saat Ini:	a. Belum bekerja b. Sedang mencari kerja c. Bekerja tetapi ingin pindah kerja d. Lainnya: (masukan jawaban)
4.	Pendidikan Terakhir:	a. SD/SMP b. SMA/SMK c. Diploma d. Sarjana (S1) atau lebih
5.	Seberapa sering Anda menggunakan website lowongan kerja?	a. Setiap hari b. Beberapa kali dalam seminggu c. Beberapa kali dalam sebulan d. Jarang sekali
6.	Platform apa yang biasanya Anda gunakan untuk mengakses website lowongan kerja?	a. Laptop/PC b. Smartphone c. Tablet
7.	Apa kendala utama yang Anda alami saat menggunakan website lowongan kerja? (Pilih semua yang relevan)	a. Informasi lowongan tidak lengkap b. Navigasi website sulit dipahami c. Tampilan website tidak menarik d. Proses pencarian lowongan terlalu rumit

		e. Lainnya (masukan jawaban)
8.	Fitur apa yang paling penting bagi Anda dalam website lowongan kerja? (Pilih 3 yang paling penting)	a. Filter pencarian berdasarkan lokasi, posisi, atau gaji b. Notifikasi pekerjaan terbaru c. Informasi lengkap tentang Perusahaan d. Formulir lamaran online langsung e. Rating atau ulasan Perusahaan f. Fitur simpan pekerjaan favorit g. Lainnya: (masukan jawaban)
9.	Bagaimana pendapat Anda tentang desain tampilan website yang mudah digunakan?	a. Sangat penting b. Penting c. Tidak terlalu penting d. Tidak penting sama sekali
10.	Apakah Anda lebih suka tampilan website yang minimalis atau penuh informasi?	a. Minimalis (sederhana dan fokus) b. Penuh informasi (lengkap, meskipun banyak elemen)
11.	Apa pendapat Anda tentang warna dominan website?	a. Warna terang yang cerah b. Warna gelap yang elegan c. Kombinasi keduanya
12.	Seberapa penting navigasi yang jelas dan sederhana bagi Anda?	a. Sangat penting b. Penting c. Tidak terlalu penting d. Tidak penting sama sekali
13.	Apakah Anda pernah menggunakan website Info Loker Karawang sebelumnya?	a. Ya b. Tidak

14.	Jika pernah, bagaimana pengalaman Anda dengan website tersebut? (Skala 1–5)	a. 1 (Sangat buruk) b. 2 (Buruk) c. 3 (Cukup) d. 4 (Baik) e. 5 (Sangat baik)
15.	Apa saran Anda untuk meningkatkan pengalaman pengguna di website Info Loker Karawang?	a. Jawaban: (masukan jawaban)
16.	Apakah Anda bersedia dihubungi untuk wawancara lebih lanjut mengenai pengalaman Anda?	a. Ya b. Tidak
17.	Jika ya, mohon isi kontak Anda:	a. Nama: (masukan jawaban) b. Email/No. HP: (masukan jawaban)

3.3.3 Implementasi *User-Centered Design (UCD)*

Proses ini melibatkan berbagai tahapan seperti *persona development*, *user journey mapping*, hingga pembuatan prototipe desain. Metode UCD memastikan desain yang dihasilkan benar-benar berpusat pada kebutuhan pengguna.

Tabel 3.3.3 Implementasi *Metode User Centered Design (UCD)*

No	Tahapan UCD	Implementasi	Deskripsi
1.	<i>Understand context of use</i>	Identifikasi Pengguna	Mengidentifikasi siapa yang akan menggunakan website, kebutuhan dan masalah pengguna.
2.	<i>Specify user requirements</i>	Pembuatan Persona	Membuat persona pengguna berdasarkan data penelitian, menggambarkan

		karakteristik, tujuan, dan perilaku pengguna utama website.
	Desain Prototipe	Membuat <i>wireframe</i> dan prototipe awal website. Prototipe ini menggambarkan struktur halaman dan interaksi dasar.
3. <i>Design solution</i>	Desain Prototipe (lanjutan)	Setelah mengetahui kebutuhan pengguna, desain prototipe yang lebih mendalam dengan elemen-elemen desain visual dan fungsional. Prototipe ini diuji secara berkala untuk memastikan desain sesuai dengan kebutuhan
4. <i>Evaluation Against Requirments</i>	Pengujian dan Iterasi	Menguji prototipe dengan pengguna nyata, mengumpulkan umpan balik untuk mengevaluasi apakah desain memenuhi kebutuhan pengguna dan berfungsi dengan baik. Berdasarkan umpan balik, lakukan

iterasi desain untuk perbaikan.

3.3.4 System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS), yang dikembangkan oleh John Brooke, menawarkan metode yang mudah, cepat, dan dapat diandalkan untuk mengetahui seberapa efektif suatu sistem (Kusumaningtyas & Prihandoko, 2024). Dalam pengujian *usability*, dibutuhkan pedoman atau acuan khusus untuk menilai sejauh mana tingkat kegunaan sistem tersebut. Evaluasi ini menggunakan metode SUS untuk mengukur kemudahan penggunaan 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 (Mubiarto et al., 2023). Tabel 4. Kuesioner SUS dibawah 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. Berikut ini adalah daftar pertanyaan SUS yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.3.4.1 Kuesioner SUS

Kode	Pertanyaan
Q1	Saya merasa mudah memahami cara menggunakan desain interaktif ini
Q2	Saya merasa fitur-fitur yang tersedia di desain ini sudah sesuai dengan kebutuhan saya.
Q3	Saya merasa desain ini terlalu rumit untuk digunakan.
Q4	Saya merasa desain ini cukup mudah dipelajari bahkan bagi pengguna baru.
Q5	Saya merasa bahwa banyak elemen dalam desain ini terlihat tidak konsisten.
Q6	Saya merasa yakin saat menggunakan desain ini tanpa perlu banyak bantuan.

Q7	Saya merasa bahwa terlalu banyak langkah untuk menyelesaikan tugas dalam desain ini.
Q8	Saya merasa fitur pencarian dan navigasi dalam desain ini sudah cukup jelas dan mudah digunakan.
Q9	Saya merasa masih perlu banyak penyesuaian agar desain ini bisa digunakan dengan nyaman.
Q10	Saya merasa akan nyaman jika desain ini diimplementasikan sebagai <i>website</i> yang sebenarnya.

Setelah seluruh skor dari masing-masing pernyataan dijumlahkan, total nilai tersebut kemudian dikalikan dengan angka konversi 2,5(S. Azzahra & History, 2024). 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(Fariha et al., n.d.). 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. Adapun rumus perhitungan SUS dapat dilihat pada persamaan berikut.

$$\text{Skor SUS} = \sum (\text{Total Skor}) * 2.5 \text{ (Brooke, 1995)}$$

Pada pernyataan positif, skor diperoleh dengan mengurangi nilai jawaban sebesar 1. Sementara itu, untuk pernyataan negatif, skor dihitung dengan cara mengurangkan jawaban dari 5. Setelah seluruh skor dijumlahkan, total nilai dikalikan dengan 2,5 sehingga menghasilkan skor akhir yang berada dalam rentang 0 hingga 100. Pada tabel di atas interpretasi skor SUS mengacu pada standar bahwa nilai > 68 menunjukkan *usability* yang baik, sedangkan nilai di bawahnya mengindikasikan perlunya perbaikan lebih lanjut(Bangor et al., 2009)

Tabel 3.3.4.2. Skala Grafik SUS

<i>SUS Score</i>	<i>Grade</i>	<i>Adjective Rate</i>
> 80,3	A	<i>Excellent</i>
68 – 80,3	B	<i>Good</i>
68	C	<i>Okay</i>
51- 68	D	<i>Poor</i>
<51	E	<i>Awful</i>