

Analisis dan Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Pijar Career Center Menggunakan System Usability Scale (SUS)

M Yusuf^{1*}, Yuli Astuti²

¹Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta

²Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta
Jl. Ring Road Utara, Condong Catur, Depok, Sleman, Yogyakarta

*email: yusuf.9149@students.amikom.ac.id

(Naskah masuk : 10 April 2020 diterima untuk diterbitkan : 20 Juni 2020)

ABSTRAK – BKK (Bursa Kerja Khusus) SMK merupakan salah satu komponen penting dalam mengukur keberhasilan pendidikan di SMK, karena BKK menjadi lembaga yang berperan mengoptimalkan penyaluran lulusan SMK dan sumber informasi untuk pencari kerja. Saat ini SMK dalam memberikan informasi lowongan pekerjaan di suatu perusahaan masih menggunakan cara konvensional sehingga calon tenaga kerja harus datang ke sekolah untuk melihat informasi lowongan pekerjaan. PT Pijar Inovasi Nusantara merupakan perusahaan yang menciptakan aplikasi Pijar Career Center, Aplikasi pijar career center dibuat untuk memenuhi kebutuhan dari Bursa Kerja Khusus (BKK) Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam mendistribusikan informasi lowongan pekerjaan. Aplikasi tersebut sudah diaplikasikan di 10 sekolah dan digunakan 12000 alumni, tetapi belum pernah dilakukan evaluasi dari sisi user sehingga belum diketahui apakah aplikasi tersebut memenuhi kebutuhan user atau tidak. Oleh karena itu pada penelitian ini akan dilakukan evaluasi dari aspek kegunaan menggunakan System Usability Scale (SUS) untuk mengukur tingkat kemudahan, kecepatan, kesalahan dan tingkat kepuasan pengguna. Hasil dari penelitian ini diperoleh nilai 79 yang artinya aplikasi pijar career center sangat layak untuk digunakan.

Kata Kunci – Usability, Pijar Career Center, SUS, Tes.

Analysis and Evaluation of Usability Aspects in the Pijar Career Center Application Using the System Usability Scale (SUS)

ABSTRACT – BKK (Special Job Market) Vocational High School is one of the important components in measuring the success of education in vocational schools because BKK is an institution whose role is to optimize the distribution of vocational graduates and sources of information for job seekers. Currently, vocational schools in providing information on job vacancies in a company are still using conventional methods, so prospective workers must come to school to view job information. PT Pijar Inovasi Nusantara is the company that created the Incandescent Career Center application, the career center incandescent application was made to meet the needs of the Special Vocational High School (BKK) Vocational School (SMK) in distributing job vacancy information. The application has been applied in 10 schools and used 12000 alumni, but there has never been an evaluation from the user side so it is unknown whether the application meets the needs of users or not. Therefore in this study, an evaluation of the aspects of usability uses the System Usability Scale (SUS) to measure the level of ease, speed, error and the level of user satisfaction. The results of this study obtained a value of 79 which means that the incandescent career center application is very feasible to use.

Keywords – Usability, Pijar Career Center, SUS, Application, Test

1. PENDAHULUAN

Isu tentang pengangguran di Indonesia, menyatakan bahwa dalam jarak waktu Februari 2017 hingga Februari 2018, Tingkat Pengangguran

Terbuka (IPT) di Indonesia mencapai angka 6,87 juta [1]. Dengan kuantitas sebesar 6,87 juta tersebut, jenjang yang menduduki prosentase tertinggi diduduki oleh jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) [2]. Beberapa lulusan SMK yang belum

mendapatkan pekerjaan disebabkan kurangnya seputar informasi dunia kerja.

Minat masyarakat terhadap SMK semakin meningkat. Fakta ini harus diimbangi dengan peningkatan kualitas SMK. Salah satunya yaitu menyediakan informasi seputar dunia kerja untuk peserta didik [3]. Pada era digital ini, arus informasi begitu cepat. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh SMK untuk menyalurkan informasi khususnya terkait dunia kerja.

BKK (Bursa Kerja Khusus) SMK adalah salah satu komponen penting dalam mengukur keberhasilan pendidikan di SMK, karena BKK menjadi lembaga yang berperan mengoptimalkan penyaluran tamatan SMK dan sumber informasi untuk pencari kerja. BKK mempunyai tugas dalam menangani jasa pengumpulan data, penyaluran tenaga kerja dan memberikan informasi kerja. Bagian pengumpulan data, dilakukan menyimpan dan mengidentifikasi data siswa yang akan disalurkan di dunia kerja. Pada bagian penyaluran tenaga kerja bertugas menanggapi kerjasama antara SMK dengan pihak penyedia informasi pekerjaan atau perusahaan. Sedangkan pada bagian pemberian informasi, hanya memberikan informasi dan gambaran tentang dunia kerja yang telah disetujui dan memberikan pilihan kepada siswa. BKK SMK mempunyai peran penting untuk membangun sistem dengan fitur yang kompleks namun tetap solutif guna membantu BKK dalam menghubungkan antara alumni dengan perusahaan penyedia informasi pekerjaan dan juga sebagai mitra sekolah.

Saat ini SMK dalam memberikan informasi lowongan pekerjaan di suatu perusahaan kepada alumni masih menggunakan cara konvensional sehingga calon tenaga kerja baru harus ke sekolah untuk melihat informasi lowongan pekerjaan sehingga mengalami banyak kendala yaitu informasi lowongan pekerjaan yang didapat dari pihak perusahaan sering terlambat karena harus menanyakan ke perusahaan satu persatu sehingga yang didapat tidak maksimal seperti pengiriman lamaran mendekati tanggal *deadline*. Kemudian dalam menginformasikan ke alumni juga terkendala dengan media komunikasi yang diakibatkan nomor telpon alumni berganti tanpa konfirmasi. Masalah dari pihak alumni harus datang ke sekolah untuk mendapatkan informasi lowongan pekerjaan, sedangkan masalah yang dirasakan dari perusahaan yaitu sedikitnya peminat lowongan kerja yang sudah diumumkan dan sulitnya mencari karyawan.

Berdasarkan informasi dan permasalahan yang ada, dikembangkanlah aplikasi Pijar Career Center untuk membantu alumni SMK dalam mendapatkan informasi lowongan pekerjaan dengan cepat, dengan begitu bisa membantu BKK SMK dan perusahaan bersinergi menyalurkan alumni SMK

dengan cepat. Saat ini aplikasi Pijar Career Center sudah digunakan di 10 Sekolah SMK, dengan total 12.000 pengguna alumni.

Sebagai perusahaan yang menciptakan aplikasi Pijar Career Center, PT Pijar Inovasi Nusantara belum pernah melakukan evaluasi kegunaan dari sisi pengguna selama aplikasi tersebut diimplementasikan sehingga belum diketahui apakah aplikasi tersebut memenuhi kebutuhan pengguna atau tidak. Oleh karena itu pada penelitian ini akan dilakukan evaluasi dari aspek kegunaan dengan evaluasi *usability* pada aplikasi Pijar Career Center menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur sejauh mana tingkat kemudahan, kecepatan, kesalahan dan tingkat kepuasan pengguna. Aplikasi Pijar Career Center adalah sebuah *tools* sebagai jembatan antara perusahaan pemberi lowongan kerja dan pihak sekolah yang memiliki alumni sebagai calon pekerja.

Masalah ketenagakerjaan adalah masalah besar bagi negara terutama Indonesia, jika tidak ditangani dengan serius maka akan mengakibatkan banyak pengangguran dan merembet bertambahnya kemiskinan [4][5], agar tidak menambah tingkat pengangguran pada SMK sudah dibekali Praktek Kerja Lapangan (PKL) dengan tujuan melatih siswa masuk ke dunia kerja sesuai jurusan yang diambilnya sehingga mudah untuk beradaptasi. Untuk mempermudah penyaluran siswa ke lokasi PKL terkait monitoring antara guru dengan siswa dibutuhkan sistem dengan metode RAD dan mengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dengan skor 74,1 artinya sistem tersebut baik dan berguna untuk membantu permasalahan monitoring PKL[6]

Dewasa ini banyak yang membuat aplikasi lowongan pekerjaan seperti sistem informasi Pasar Kerja Kemnaker RI dengan hasil evaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan skor 58,4 dengan artian belum banyak dimanfaatkan oleh masyarakat sebagai pengguna alat atau bentuk layanan informasi tenaga kerja[7].

Aplikasi dapat dikatakan berguna dengan baik apabila kegagalan dalam penggunaannya dapat dihilangkan atau diminimalkan serta memberi manfaat dan kepuasan kepada pengguna[6][8]. Sebelum sistem digunakan oleh user harus melalui proses *testing* terlebih dulu untuk menilai kualitas pengguna agar tahu apakah sistem tersebut bisa dilempar ke pengguna atau tidak. Penilaian tersebut berkaitan dengan antarmuka, fungsionalitas, keterbacaan isi dan pengalaman pengguna juga akan mempengaruhi kenikmatan pengguna. Secara umum parameter yang digunakan untuk mengukurnya adalah keberhasilan atau seberapa mudah aplikasi untuk digunakan, kecepatan dalam mengerjakan tugas, tata letak desain *interface*, kesalahan yang

dilakukan pengguna dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi tersebut. Banyak metode yang dapat digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna system, salah satunya dengan metode *System Usability Scale* (SUS) [8][9]. Pada SUS untuk menghitung keberhasilan pengguna menggunakan persamaan 1.

$$\text{Success Rate} = \frac{\text{success} + (\text{Partial Success} \times 0.5)}{\text{Total Task}} \times 100\% \quad (1)$$

Dimana :

Success Rate, mengukur tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan semua tugas yang ada pada suatu aplikasi.

Success (S), mengindikasikan bahwa tes tugas yang diberikan kepada partisipan berhasil dikerjakan.

Partial Success (PS), mengindikasikan bahwa tes tugas yang diberikan kepada partisipan berhasil dikerjakan namun ditemukan kesalahan saat mengerjakannya

Failure (F), mengindikasikan bahwa partisipan tidak berhasil mengerjakan tes tugas yang diberikan.

Parameter kedua yaitu kecepatan dalam mengerjakan tugas dapat dihitung menggunakan persamaan 2.

$$\text{Time Based Efficiency} = \frac{\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N \frac{n_{ij}}{t_{ij}}}{NR} \quad (2)$$

Parameter ketiga kesalahan yang dilakukan pengguna dapat dihitung menggunakan persamaan 3.

$$\text{Defective Rate} = \frac{\text{Total Defects}}{\text{Total Opportunity}} \quad (3)$$

Metode ini merupakan salah satu alat pengujian usability yang paling populer. SUS dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986. SUS ini merupakan alat ukur skala usability yang handal, populer, efektif dan murah yang terdiri dari 10 pertanyaan dan 5 jawaban dengan point skala likert yang diterapkan ke dalam kuesioner, penilaian kuesioner ini antara 1 sampai 5 dimana pertanyaan positif dihitung menggunakan rumus pada persamaan 1 dan pertanyaan yang bernotasi negatif dihitung menggunakan rumus pada persamaan 2.

$$\text{Persamaan pertanyaan positif} \quad (x-1) \quad (4)$$

$$\text{Persamaan pertanyaan negatif} \quad (5-x) \quad (5)$$

Dimana x adalah nilai angka yang dipilih responden pada setiap nomor pernyataan kuesioner. Nilai SUS didapat dari penjumlahan pernyataan negatif dan positif kemudian dikalikan 2,5. Jika nilai SUS < 68 maka dianggap di atas rata-rata dan dianggap sistem sudah baik, Perhitungan rata-rata terdapat pada persamaan 3 [10]:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\sum_{i=1}^n X_i}{N} \quad (6)$$

Dimana :

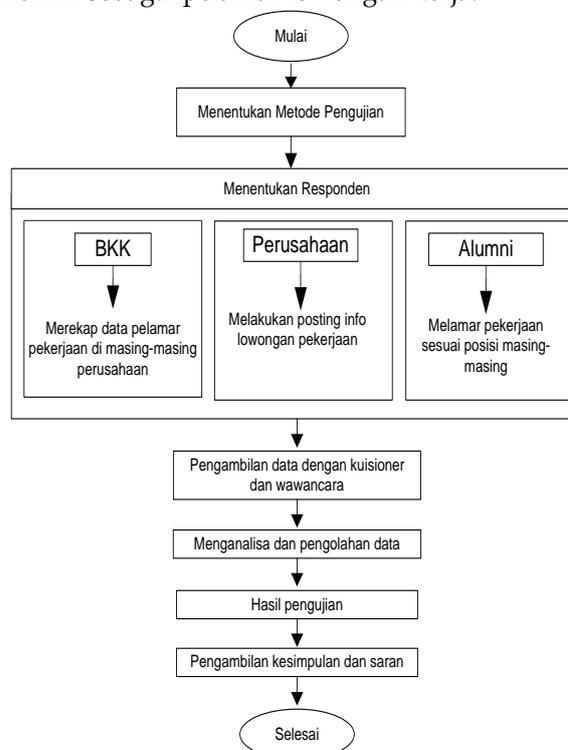
X_i : Nilai *Score* Responden

N : Jumlah Responden

Usability testing atau uji ketergantungan digunakan untuk mengukur efisiensi, kemudahan dipelajari, dan kemampuan untuk mengingat bagaimana berinteraksi tanpa kesulitan atau kesalahan [11][12]. Untuk mengidentifikasi permasalahan dalam desain sebuah sistem cukup menggunakan lima orang. Pengujian dengan lima orang memungkinkan anda menemukan masalah usability lebih dari 80% dan jika anda menggunakan lebih banyak peserta tes maka peningkatannya tidak terlalu signifikan yaitu hanya 20%. Suatu pengujian usability diperlukan adanya skenario tugas, skenario tugas disini yaitu tindakan yang anda minta peserta untuk mengambil antarmuka yang ingin dilakukan pengujian [13][14][15].

2. METODE DAN BAHAN

Penelitian ini dimulai dari menentukan metode pengujian yaitu metode yang digunakan adalah *system Usability Scale* (SUS) kemudian dilanjutkan menentukan responden, responden dari pengguna aplikasi pijar career center ada tiga bagian yaitu BKK, Perusahaan sebagai pemberi lowongan kerja dan Alumni sebagai pelamar lowongan kerja.



Gambar 1 Langkah Penelitian

Skenarionya adalah responden dari tiga bagian melakukan kegiatan masing-masing terlebih dahulu

kemudian peneliti memberikan kuisisioner yang berkaitan dengan aplikasi yang digunakan kemudian hasil kuesioner dari tiga bagian tersebut akan diambil datanya dan diolah atau dianalisis dan direkap sehingga menjadi kesimpulan. Langkah penelitian terdapat pada Gambar 1.

Kuesioner ini terdiri dari sepuluh butir pertanyaan dan lima jawaban, pertanyaan dari kuesioner terdapat pada Tabel 1, sedangkan jawaban terdapat pada Tabel 2

Tabel 1 Daftar Butir Pertanyaan

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

Tabel 2 Daftar Jawaban

No	Jawaban	Skor
1	Sangat Tidak Setuju (STS)	1
2	Tidak Setuju (TS)	2
3	Ragu-ragu (RG)	3
4	Setuju (S)	4
5	Sangat Setuju (SS)	5

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengujian

3.1.1 Keberhasilan Pengguna

Pengujian keberhasilan dilakukan oleh lima respondent pada setiap bagian dengan hasil yang dapat dilihat pada Tabel 3.

Berdasarkan hasil kuesioner pada Tabel 3, mendapatkan hasil yang sama yaitu setuju, sehingga perhitungannya sama dan menghasilkan kesimpulan bahwa kemudahan penggunaan aplikasi pijar career center oleh perusahaan, karyawan dan BKK dalam mengerjakan skenario tugas dan mempelajari aplikasi Pijar Career Center adalah 100%, nilai 100% didapatkan berdasarkan perhitungan menggunakan persamaan 1.

$$Success Rate = \frac{success + (Partial Success \times 0.5)}{Total Task} \times 100\%$$

$$= \frac{5}{5} \times 100\% \\ = 100\%$$

Tabel 3 Data Keberhasilan dari Tiga Bagian

Skenario Tugas	Bagian	Peserta				
		1	2	3	4	5
Melakukan <i>posting</i> lowongan dengan kualifikasi tinggi minimal 170cm, laki-laki, jurusan TKJ, TKR dan Elektronika Industri	Perusahaan	S	S	S	S	S
Melamar pekerjaan pada lowongan dengan posisi operator pada PT Perusahaan Media Online	Alumni	S	S	S	S	S
Melakukan rekap pelamar pada lowongan operator pada perusahaan PT Perusahaan Media Online	BKK	S	S	S	S	S

3.1.2 Waktu Pengerjaan

Untuk mengukur tingkat *efficiency* pada *usability* memerlukan hasil dari waktu pengerjaan pengguna terhadap aplikasi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Hasil durasi waktu pengguna terhadap tiga bagian dapat dilihat pada Tabel 4.

Berdasarkan data hasil durasi waktu pengguna pada Tabel 4, mendapatkan hasil tingkat kecepatan (*efficiency*) yang diperlukan pengguna perusahaan untuk melakukan *posting* lowongan pekerjaan rata-rata membutuhkan waktu sebesar 0,005 *goals/sec*, nilai tersebut didapatkan berdasarkan perhitungan menggunakan persamaan 2.

$$Time Based Efficiency = \frac{\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N \frac{n_{ij}}{t_{ij}}}{NR} \\ = \frac{(\frac{1}{182} + \frac{1}{247} + \frac{1}{155} + \frac{1}{250} + \frac{1}{171})}{1 \times 5} \\ = 0,005 \text{ goals/sec}$$

Sedangkan untuk pengguna alumni dapat diketahui tingkat kecepatan (*efficiency*) untuk melamar pekerjaan atau *upload* dokumen pelamar membutuhkan waktu rata-rata sebesar 0,009 *goals/sec* dengan menggunakan persamaan 2.

$$Time Based Efficiency = \frac{\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N \frac{n_{ij}}{t_{ij}}}{NR}$$

$$= \frac{(\frac{1}{122} + \frac{1}{170} + \frac{1}{85} + \frac{1}{60} + \frac{1}{166})}{1 \times 5}$$

$$= 0,009 \text{ goals/sec}$$

Tabel 4 Durasi Waktu Pengguna dari Tiga Bagian

Skenario Tugas	Bagian	Waktu (Detik)				
		1	2	3	4	5
Melakukan posting lowongan dengan kualifikasi tinggi minimal 170cm, laki-laki, jurusan TKJ, TKR dan Elektronika Industri Melamar pekerjaan pada lowongan dengan posisi operator pada PT Perusahaan Media Online	Perusahaan	18	24	15	25	17
		2	7	5	0	1
Melakukan rekap pelamar pada lowongan operator pada perusahaan PT	Alumni	12	17	85	60	16
		2	0			6
Melakukan rekap pelamar pada lowongan operator pada perusahaan PT	BKK	71	77	15	14	13
				0	8	9

Dan pada pengguna BKK dapat diketahui tingkat kecepatan (*efficiency*) untuk melakukan rekap pelamar pekerjaan setiap lowongan membutuhkan waktu sebesar 0,009 *goals/sec* dengan menggunakan persamaan 2.

$$\text{Time Based Efficiency} = \frac{\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N \frac{n_{ij}}{t_{ij}}}{NR}$$

$$= \frac{(\frac{1}{71} + \frac{1}{77} + \frac{1}{150} + \frac{1}{148} + \frac{1}{139})}{1 \times 5}$$

$$= 0,009 \text{ goals/sec}$$

3.1.3 Kesalahan Partisipan

Merupakan cara untuk mengetahui tingkat kesalahan pada peserta pengujian *usability*. Langkah yang perlu dilakukan adalah menghitung total peluang yang dimiliki oleh tugas tersebut. Setelah peluang untuk setiap tugas didefinisikan, langkah selanjutnya adalah menghitung jumlah kesalahan untuk tugas yang dilakukan peserta ketika proses menyelesaikan tugas. Setelah itu hitung *error rate* untuk tugas tersebut. Data kesalahan pengguna terdapat pada Tabel 5.

Tabel 5 Data Kesalahan yang Dilakukan Pengguna

Skenario Tugas	Bagian	Peserta					Total Error
		1	2	3	4	5	
Melakukan posting lowongan dengan kualifikasi tinggi minimal 170cm, laki-laki, jurusan TKJ, TKR dan Elektronika Industri Melamar pekerjaan pada lowongan dengan posisi operator pada PT Perusahaan Media Online	Perusahaan	0	2	0	1	1	4
Melakukan rekap pelamar pada lowongan operator pada perusahaan PT	Alumni	1	1	0	0	1	3
Melakukan rekap pelamar pada lowongan operator pada perusahaan PT	BKK	0	0	2	2	1	4

Pada Tabel 5 berisi skenario tugas dari 3 bagian dan kesalahan yang dialami oleh 5 responden disetiap bagian. Selanjutnya data total kesalahan pada masing-masing bagian akan dihitung menggunakan persamaan 3.

Bagian Perusahaan:

$$\text{Defective Rate} = \frac{\text{Total Defects}}{\text{Total Opportunity}}$$

$$= \frac{4}{35} = 0,11$$

Bagian Alumni:

$$= \frac{3}{15} = 0,2$$

Bagian BKK:

$$= \frac{4}{15} = 0,26$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai *error rates* untuk pengguna perusahaan sebesar 0,11 sedangkan untuk alumni dengan nilai 0,2 dan BKK dengan nilai 0,26. Kemudian dilakukan wawancara untuk menggali lebih dalam mengenai permasalahan yang ada pada saat pengguna menggunakan aplikasi Pijar Career Center, hasil dari wawancara terdapat pada Tabel 6.

Tabel 6 Data Hasil Wawancara

N o.	N a m a	Permasalahan	Kod e	Bagi an
1	P2	Terdapat kesalahan pesan informasi ketika pelamar kosong.	M1	Peru saha an
2	P1	Notifikasi ketika berhasil melamar di suatu lowongan pekerjaan belum ada	M2	Alu mni
3	P1	<i>icon button</i> simpan membingungkan antara tujuannya untuk menyimpan atau mengupdate	M3	BKK
4	P2	informasi <i>alert</i> kurang detail dalam menginformasikan	M4	BKK
5	P3	warna label pada status lowongan pekerjaan tidak membedakan, sehingga sulit untuk membedakan mana lowongan yang berstatus masih buka atau sudah tutup.	M5	BKK
6	P4	<i>Button action</i> untuk melakukan memvalidasi dan menolak lowongan dari perusahaan terpisah jauh sehingga menyulitkan.	M6	BKK
7	P5	-	-	

Pada Tabel 6 berisi daftar informasi kesalahan yang dialami pada masing-masing bagian, kesalahan tersebut terdiri dari 6 kesalahan dengan kode M1 sampai M6 yang artinya permasalahan 1 sampai dengan permasalahan 6. Kesalahan pada M1 terdapat pada perusahaan, kesalahan M2 terdapat pada alumni dan M3 sampai M6 terdapat pada BKK.

3.1.4 Analisa Permasalahan dan Solusi

Hasil kesalahan-kesalahan yang ditemukan oleh tiga pengguna, maka kemudian diberikan

solusinya. Berikut adalah masalah yang dihadapi dan rekomendasi solusinya:

- Masalah 1 (M1) : Terdapat kesalahan pesan informasi ketika pelamar kosong.
Solusi : Mengganti *wording* tersebut disesuaikan dengan konteks informasi yang akan disampaikan.
- Masalah 2 (M2) : Notifikasi ketika berhasil melamar di suatu lowongan pekerjaan belum ada.
Solusi : Memunculkan notifikasi ketika pengguna berhasil melakukan pelamaran di suatu lowongan pekerjaan.
- Masalah 3 (M3): *icon button* simpan membingungkan antara tujuannya untuk menyimpan atau mengupdate.
Pengguna kebingungan fungsi dari *button* tersebut ketika akan menyimpan data lowongan pekerjaan.
Solusi : Mengganti *icon* dengan gambar *disk*, karna *icon* tersebut paling umum digunakan untuk menunjukkan fungsinya adalah menyimpan data.
- Masalah 4 (M4): informasi *alert* kurang detail dalam menginformasikan
Solusi : Membuat *wording* yang lebih mudah dimengerti untuk dicerna oleh pengguna.
- Masalah 5 (M5) : warna label pada status lowongan pekerjaan tidak membedakan, sehingga sulit untuk membedakan mana lowongan yang berstatus masih buka atau sudah tutup.
Solusi : Warna label menyesuaikan status lowongan pekerjaan, *label* status buka dengan warna hijau dan tutup dengan warna merah.
- Masalah 6 (M6) : *Button action* untuk melakukan memvalidasi dan menolak lowongan dari perusahaan terpisah jauh sehingga menyulitkan.
Solusi : *Button action* diletakan sejajar, sehingga memudahkan dan mempercepat pengguna menyelesaikan tugas.

3.1.5 Hasil Pengujian *System Usability Scale*

Setelah pengujian dilakukan, kemudian pengguna aplikasi Pijar Career Center yang terdiri dari 3 pengguna yaitu perusahaan, alumni dan BKK diminta untuk mengisi angket yang telah disediakan. Angket tersebut digunakan untuk mendapatkan data uji *usability*, yang bersisi daftar pertanyaan seperti pada Tabel 1 dan jawaban seperti pada Tabel 2 dengan respondent terdiri dari 5 pengguna sebagai alumni, 5 pengguna sebagai BKK dan 5 pengguna sebagai perusahaan. Hasil dari skor pengujian SUS terdapat pada Tabel 7.

Pada Tabel 7 berisi data hasil kuisioner dari 15 responden yang terdiri dari 5 responden perusahaan, 5 responden alumni dan 5 responden BKK dengan jumlah 10 butir pertanyaan sesuai dengan

pertanyaan pada Tabel 1 dan 5 butir jawaban sesuai dengan jawaban pada Tabel 2 dan jumlah skor dari masing-masing responden serta jumlah skor rata-rata akhir mendapatkan nilai 79 yang artinya system pijar career center bisa diterima oleh pengguna secara layak.

Tabel 7 Skor Hasil Pengujian SUS

No	Responden	Bobot Pertanyaan										Skor
		Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10	
1	1	5	1	5	1	5	2	5	1	4	1	95
2	2	5	3	5	3	5	3	5	3	3	3	70
3	3	4	2	4	2	3	2	3	2	4	2	70
4	4	5	3	5	3	5	2	5	3	5	3	77,5
5	5	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	75
6	6	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2	72,5
7	7	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2	72,5
8	8	5	1	5	1	5	1	5	1	4	1	97,5
9	9	4	2	4	2	5	2	5	2	4	2	80
10	10	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	75
11	11	5	1	5	1	4	1	4	1	4	1	92,5
12	12	4	2	4	2	5	2	5	2	4	2	80
13	13	5	2	5	2	5	1	5	2	4	2	87,5
14	14	3	3	3	3	4	2	4	3	4	3	60
15	15	5	2	5	2	4	2	4	2	4	2	80
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											79	

4. KESIMPULAN

Kualitas usability antarmuka sudah diuji dengan *usability testing* dan menunjukkan bahwa rata-rata skenario tugas berhasil diselesaikan, ditemukan hal-hal yang menyebabkan rendahnya usability antarmuka yaitu kurangnya informasi, penempatan *button* yang kurang tepat dan keluaran informasi yang masih sulit dibaca. Dengan nilai yang diperoleh sebesar 79 menggunakan metode SUS menunjukkan bahwa aplikasi Pijar Career Center sudah sangat layak untuk digunakan karena dinilai sudah di atas rata-rata, namun masih tetap harus ditingkat *usability* agar dapat lebih diterima oleh pengguna.

Penelitian selanjutnya dilakukan dengan mengidentifikasi masalah yang menyebabkan menurunnya jumlah pengguna. Hal ini perlu dilakukan karena SUS tidak bersifat diagnostik sehingga perlu metode evaluasi lain untuk mengidentifikasi masalah.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan banyak terimakasih ke universitas Amikom Yogyakarta yang telah mendukung baik fasilitas sarana dan prasarana.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Kusuma, "Pengangguran RI 6,87 Juta Orang, Paling Banyak Lulusan SMK," 2018. [Online]. Available: <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-4009017/pengangguran-ri-687-juta-orang-paling-banyak-lulusan-smk>. [Accessed: 08-Nov-2019].
- [2] D. Andreas, "Mengapa Pengangguran Terbanyak Justru Lulusan SMK," *Tirto.ID*, 2018. [Online]. Available: <https://tirto.id/mengapa-pengangguran-terbanyak-justru-lulusan-smk-cj6Y>. [Accessed: 09-Nov-2019].
- [3] W. Dharmayanti, and S. Munadi, "Faktor-faktor yang memengaruhi minat siswa SMP masuk SMK di Kota Pontianak", *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(3), 2014.
- [4] H. Muhdar, "Potret Ketenagakerjaan, Pengangguran, dan Kemiskinan di Indonesia: Masalah dan Solusi," *Al-Buhuts*, vol. Volume 11, no. Nomor 1 Juni, pp. 42-66, 2015.
- [5] D. R. Swaramarinda, "Analisis Dampak Pengangguran Terhadap Kemiskinan di DKI Jakarta," *J. Pendidik. Ekon. dan Bisnis*, vol. Vol.2, no. No.2 Oktober, pp. 63-70, 2014.
- [6] A. hadi S. Sumitro and M. Taufiq, "Manajemen Praktek Kerja Lapangan Menggunakan Metode RAD Dan Pengujian SUS Pada Instansi SMK dan CV," *J. Comput. Inf. Syst. Technol. Manag.*, vol. Vol. 2, no. No. 02, pp. 51-58, 2019.
- [7] Kharis, P. I. Santosa, and W. W. Winarno, "Evaluasi Usability pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan System Usability Scale (SUS)," in *Prosiding SNST*, pp. 240-245, 2019.
- [8] T.R. Ariantoro, "Penerapan Metode Usability Pada Sistem Informasi Pelayanan Pelanggan (Studi Kasus: Website Pdam Tirta Musi Palembang)", In *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, Vol. 1, No. 1, pp. 252-265, 2017.
- [9] A. Saputra, "Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)", *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 1(3), 206-212, 2019.
- [10] A. Z. Soleh, *Ilmu Statistika Pendekatan Teoritis*

- Dan Aplikatif Disertai Contoh Penggunaan SPSS. Rekayasa Sains*, 2005.
- [11] B. Pudjoatmodjo, Band R. Wijaya, "Tes Kegunaan (Usability Testing) Pada Aplikasi Kepegawaian Dengan Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Dinas Pertanian Kabupaten Bandung)", *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, 4(1), 2-9, 2016.
- [12] A. N. Badre, *Shaping Web Usability: Interaction Design in Context*. Boston: Addison-Wesley Professional; 01 edition, 2002.
- [13] Y. Nurhadryani, S.K. Sianturi, I. Hermadi, and H. Khotimah, "Pengujian usability untuk meningkatkan antarmuka aplikasi mobile", *Jurnal Ilmu Komputer dan Agri-Informatika*, 2(2), 83-93.J, 2013.
- [14] N. R. Riyadi, "Pengujian Usability Untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile Myumm Students", *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, 8(1), 226-232, 2019.
- [15] H. Rachmi, and S. Nurwahyuni, "Pengujian Usability Lokamedia Website Menggunakan System Usability Scale", *Al-khidmah*, 1(2), 86-92, 2019.