

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

Setelah melakukan pengumpulan dan pengolahan data, implementasi perbaikan, serta analisis terhadap proses yang terjadi dan hasil yang didapatkan, akan ditarik kesimpulan dari penelitian yang dilakukan. Selain hal tersebut, saran juga diberikan untuk penelitian-penelitian lain yang serupa. Berikut adalah kesimpulan dan saran yang ditarik dari penelitian yang dilakukan.

#### **V.1 Kesimpulan**

Terdapat empat kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang telah dilakukan:

1. Setelah dilakukan identifikasi kebutuhan, ditemukan terdapat beberapa fitur serta solusi yang sudah diimplementasikan pada aplikasi yang memenuhi beberapa kebutuhan dari target audiens, seperti penggunaan profil untuk melamar dengan mudah tanpa perlu berkali-kali mengisi detail yang sama. Serta terdapat beberapa fitur yang belum dipenuhi oleh *prototype* aplikasi, seperti *applications*, *article*, serta fitur *test* dan beberapa lainnya. *Primary needs* yang teridentifikasi adalah *needs* atas pelamaran yang mudah menggunakan profil, adanya informasi lebih mengenai perusahaan dan lowongan, adanya notifikasi dalam proses pelamaran kerja, adanya *timeline* yang menunjukkan laju pemrosesan pelamar, menu yang simpel dan mudah dilihat, aplikasi yang dapat merubah lowongan yang muncul berdasarkan kebutuhan, aplikasi dapat memberikan bantuan untuk sertifikasi, serta aplikasi dapat memberikan informasi mengenai dunia kerja yang relevan.
2. Dari evaluasi *usability testing* yang dilakukan pada *prototype* aplikasi saat ini, didapatkan bahwa berdasarkan 5 kriteria Nielsen, aplikasi memiliki performa yang tidak cukup baik. Dengan nilai kriteria *error* sebesar 47,33%, *efficiency* sebesar 46,67%, *learnability* sebesar 48,89%, *memorability* sebesar 74,65%, serta *satisfaction* dengan nilai SUS sebesar 60,5.

3. Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan serta dari *usability testing* yang dilakukan, terdapat 11 buah solusi yang perlu dibuat dari identifikasi kebutuhan dan 18 perbaikan yang perlu diimplementasikan dari hasil *usability testing*. Usulan diimplementasikan pada berbagai bagian fitur aplikasi, dari fitur *jobs*, *nearby*, *profile*, serta *interface* secara menyeluruh.
4. Berdasarkan *usability testing* terhadap aplikasi dengan solusi yang telah diimplementasikan, ditemukan bahwa terjadi perkembangan yang signifikan terkait tingkat *usability* dari aplikasi. Dengan kriteria *error* menurun menjadi sebesar 11,33%, kriteria *efficiency* meningkat menjadi sebesar 71,11%, *learnability* meningkat menjadi sebesar 84,44%, *memorability* meningkat menjadi sebesar 82,35%, serta terakhir kriteria *satisfaction* dengan nilai SUS meningkat menjadi sebesar 82. Untuk setiap kriteria ditemukan perkembangan yang signifikan setelah diimplementasikan solusi dari identifikasi kebutuhan serta *usability testing* pada aplikasi saat ini.

## V.2 Saran

Dalam melakukan penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat diambil untuk membantu penelitian serupa:

1. Membuat sistem *database* aktual sehingga *high-fidelity prototype* dapat diinteraksikan secara lebih menyeluruh.
2. Pada tahapan pembuatan serta implementasi perbaikan, sebaiknya terdapat *stakeholder* dari perusahaan untuk memberikan masukan dalam pemilihan alternatif ataupun perancangan solusi.
3. Disarankan pada saat pembuatan *prototype* menggunakan sebuah layanan *prototyping* seperti *figma* ataupun sejenis, *user interface* bersifat dinamis dan dapat diimplementasikan pada *smartphone* dengan ukuran layar apapun. Hal ini dapat mempermudah penggunaan *coding prototype* untuk diimplementasikan kepada aplikasi final apabila diinginkan. *Interface* dinamis yang dimaksud adalah dimana *entity* atau objek pada *interface* dapat menyesuaikan diri sesuai dengan ukuran tampilan layar, dibanding objek memiliki ukuran yang tetap berapapun ukuran layar yang digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H. dan Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis*, Vol. 8 No. 2
- Badan Pusat Statistik (2019a), Keadaan Angkatan Kerja di Indonesia. Indonesia: Badan Pusat Statistik.
- Badan Pusat Statistik (2019b), SENSUS Penduduk 2019. Indonesia: Badan Pusat Statistik.
- Bangor, A., Kortum, P. T., & Miller, J. T. (2008), *An Empirical Evaluation of the System Usability Scale*, *Intl. Journal of Human-Computer Interaction*, 24:6, 574-594, DOI: 10.1080/10447310802205776.
- Brooke, J. (1996). *SUS: A "quick and dirty" usability scale*. Di dalam P. W. Jordan, B. Thomas, B. A. Weerdmeester, & I. L. McClelland (Eds.), *Usability evaluation in industry* (pp. 189–194). London: Taylor & Francis.
- Dourado, M.D. and Canedo, E.C. (2018). *Usability Heuristics for Mobile Applications - A Systematic Review*. In *Proceedings of the 20th International Conference on Enterprise Information Systems - Volume 2: ICEIS*, ISBN 978-989-758-298-1, 483-494. DOI: 10.5220/0006781404830494
- Gladstone, J (2017, 25 Mei). 60 Hiring Statistics You Need to Know. *EBIInc*. Diunduh dari <https://www.ebiinc.com/resources/blog/hiring-statistics>.
- Jobstreet* (2020). Tentang Kami. *JobStreet*. Diunduh dari <https://www.jobstreet.co.id/id/about-us/>
- Kemp*, S. (2020, 18 Februari). Digital 2020: Indonesia. *Data Reportal*. Diunduh dari <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>
- LinkedIn* (2020). About LinkedIn. *LinkedIn*. Diunduh dari <https://about.linkedin.com/>
- McCloskey, M. (2014, 12 Januari), Turn User Goals into Task Scenarios for Usability Testing. *Niesel-Norman Group*. Diunduh dari <https://www.nngroup.com/articles/task-scenarios-usability-testing/>
- Nielsen, J. (1993). *Usability engineering*. Boston: Academic Press.

- Nielsen, J. (2000, 18 Maret). Why You Only Need to Test with 5 Users. *Nielsen-Norman Group*. Diunduh dari <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Nielsen, J. (2012, 3 Juni). How Many Test Users in a Usability Study?. *Nielsen-Norman Group*. Diunduh dari <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>.
- Schön, D. (1983) *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Basic Books, New York.
- Spillers, F (2014, 24 Juli). Making a Strong Business case for the ROI of UX [INFOGRAPHIC]. *ExperienceDynamics*. Diunduh dari <https://www.experiencedynamics.com>.
- Sutalaksana, I. Z., Anggawisastra, R., & Tjakraatmadja, J. H. (1979). Teknik Tata Cara Kerja. Bandung: Jurusan Teknik Industri Institut Teknologi Bandung.
- Preece, J., Sharp, H., & Rogers, Y. (2019). *Interaction Design Beyond Human Computer Interaction, 5th Edition*. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.
- Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2015). *Product Design and Development*. New York: McGraw-Hill.
- Yuhfizar, (2012). Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan CMS Joomla Edisi Revisi. PT.Elex Media Komputindo, Jakarta.