

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 TAHAP TESTING

Tahapan *Testing* merupakan proses pengujian desain aplikasi setelah proses perancangan *Prototype* selesai dilakukan. Pengujian *prototype* desain ini adalah pengumpulan responden langsung terhadap konsep produk dari pengguna. Tahapan pengujian ini dilakukan dengan menguji *prototype* untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna terhadap solusi yang dibuat. Umpan balik dari responden tersebut digunakan untuk memperbaiki solusi desain dalam *prototype* yang tidak sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan pengguna. Penerapan pengujian dilakukan dengan istilah *Usability Testing*.

Usability Testing merupakan salah satu cara mengetahui apakah pengguna dapat mudah, efisien, dan efektif dalam menggunakan sebuah aplikasi. Dalam melakukan *usability testing* dibutuhkan beberapa responden untuk mendapatkan *feedback* dari perancangan desain. Ada beberapa Tugas yang diberikan kepada responden seperti yang terlihat pada tabel 5.1. *Testing* dilakukan secara *online* dengan *Maze*. *Maze* merupakan aplikasi *browser* yang digunakan untuk pengujian desain secara *online*.

Tabel 5. 1 Usability Task

No	Fungsi	Task/Tugas
T1.	<i>Register– Login</i>	Pengguna akan Menyelesaikan alur registrasi pembuatan akun baru dan melakukan <i>login</i> ke dalam aplikasi.

T2.	Cari Informasi Lowongan kerja	Pengguna akan melakukan pencarian informasi lowongan. Silahkan gunakan fitur pencarian cari kerja di menu beranda.
T3	Lihat dan edit profil	Pengguna membuka menu profile. Untuk melihat profile, pertama klik dahulu tombol panah di atas untuk kembali ke beranda, dan klik icon edit untuk mengubah informasi profile.
T4.	Filter cari informasi kerja	Pengguna akan melakukan pencarian informasi lowongan menggunakan filter pencarian, Pertama klik menu beranda lalu klik cari kerja pada menu pencarian, lalu klik icon filter.
T5.	Proses Lamar Kerja	Pengguna akan melakukan pelamaran pekerjaan. Silahkan klik informasi lowongan, gunakan tombol lamar kerja pada aplikasi.
T6.	Simpan item	Pengguna akan melakukan simpan item silahkan klik cari kerja, cari informasi lowongan yang diinginkan, lalu klik tombol simpan.
T7.	Buka pesan	Pengguna akan menggunakan fitur pesan silahkan klik icon pesan untuk melihat pesan.

Pengujian *Usability Testing* ini melibatkan 10 responden untuk setiap Tugas, dengan tujuan mendapatkan hasil yang efektif dan efisien. Responden akan menjalankan *Prototype* tanpa diarahkan. Skala pengukuran *Usability Test* dapat dilihat pada tabel 5.2.

Tabel 5. 2 Skala Pengukuran Usability Test

Range	Kualifikasi	Hasil
85-100%	Sangat Baik	Berhasil
65-84%	Baik	Berhasil
55-64%	Cukup	Gagal
0-54%	Kurang	Gagal

5.2 HASIL PENGUJIAN

Setelah menyusun *Scenario* tugas yang akan diberikan kepada responden, Tahap selanjutnya adalah melaksanakan *Usability Test* dengan mencoba *Prototype* Aplikasi dan melakukan analisis dari hasil *Usability Test*.

5.2.1 Melakukan *Usability Test Prototype Aplikasi*

Usability Test dengan mencoba *Prototype* aplikasi dengan melibatkan 10 orang responden , Data responden dapat dilihat pada Tabel 5.3.

Tabel 5. 3 Data Responden

No	Nama Responden	Usia	Alamat	Pekerjaan
1.	M.Wisnu ramadhan	22	Muara bulian	Bekerja
2.	Putri dwi ningsih	19	Rambutan masam	Mahasiswa
3.	Rezky yasta	22	Mendalo	Mahasiswa
4.	Suhardianto	47	Muaro sebo ilir	Bekerja
5.	Fatoni athala	23	Kota Jambi	Belum bekerja
6.	Agus febriansyah	23	Kota Jambi	Belum Bekerja
7.	Peri aryanto	23	Tebo	Bekerja
8.	Reza ramadhan	24	Kota Jambi	Mahasiswa
9.	Salmatusadiah	23	Baju bank	Belum Bekerja
10.	Rizky Amruna Akbar	22	Kota Jambi	Mhasiswa

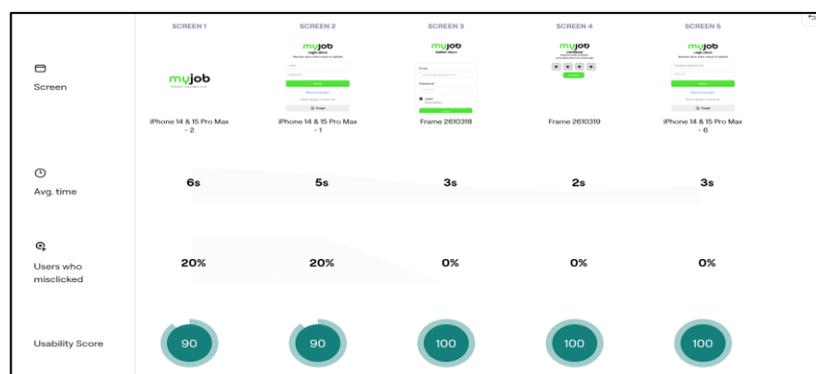
Pelaksanaan *Usability Tes* dilakukan dengan menggunakan maze secara *Online* agar mempermudah dalam pengumpulan data yang dikirim ke 10 orang responden. Pengujian menggunakan *Weebsitee Maze.coem* yang mana pada *weebsitee* tersebut terdapat parameter *usability test* untuk menentukan valid dan

akurat desain yang telah diuji. Pengujian dilakukan akan menghasilkan aspek *usability breakdown* dan aspek *heatmap screen* yang akan peneliti berikan pada sub bab berikutnya. *Usability breakdown* akan menjelaskan berupa nilai masing-masing *usability*, rata-rata waktu yang dikerjakan pada setiap tesnya, dan kesalahan klik. Pada *heatmap screen* untuk mengetahui perilaku calon pengguna ketika berada pada setiap *screen*, jika *heatmap screen* menunjukkan warna merah dan besar maka pengguna sering mengklik bagian pada *screen* tersebut. Berikut hasil laporan dari *usability testing* pada 10 orang pengujian dengan menggunakan *Maze* yang bertujuan untuk melakukan pengujian setiap fitur dan tugas dari aplikasi cari informasi kerja my job.

1. Halaman *Register – Login*

a. *Usability Breakdown*

Berikut merupakan hasil dari *Usability Breakdown* yang diperoleh dari *usability testing* pada halaman *Register – Login* dapat dilihat pada gambar 5.1. Skor yang diperoleh dari *screen 1* sebesar 90%, *screen 2* sebesar 90%, *screen 3* sebesar 100%, *screen 4* sebesar 100%, *screen 5* sebesar 100%.



Gambar 5. 1 *Usability Breakdown Register – Login*

b. Heatmap Screen

Berikut tampilan hasil *Headmap Screen* dari masing-masing *Screen* yang terdapat pada *Register – Login* dapat dilihat pada gambar 5.2

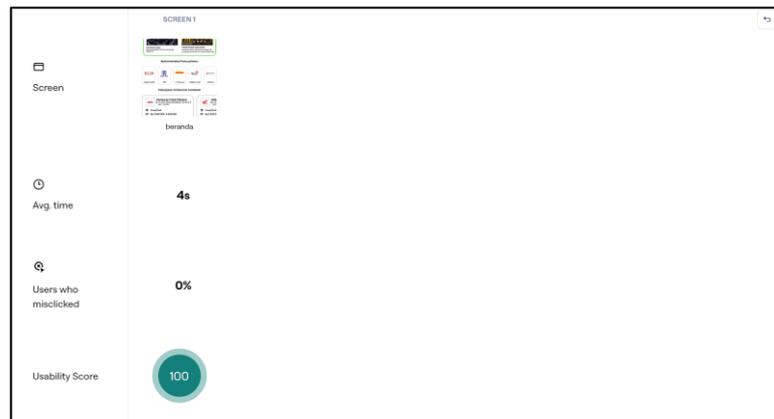


Gambar 5. 2 Heatmap Screen Register – Login

2. Halaman Cari Informasi Lowongan Di Pencarian

a. Usability Breakdown

Berikut merupakan hasil dari *Usability Breakdown* yang diperoleh dari *usability testing* pada halaman cari informasi lowongan kerja dilihat pada gambar 5.3 Skor yang diperoleh dari *screen 1* sebesar 100%.



Gambar 5. 3 Usability Breakdown Cari Informasi Lowongan Kerja

b. Headmap Screen

Berikut tampilan hasil *Headmap Screen* dari *Screen* pada menu pencarian informasi lowongan kerja dapat dilihat pada gambar 5.4



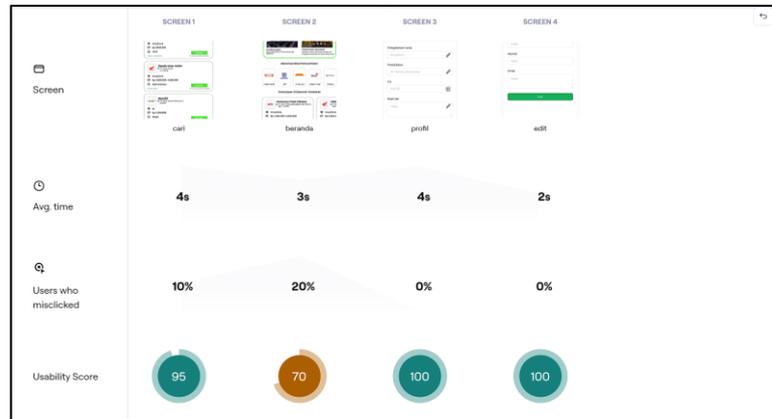
Gambar 5. 4 Heatmap Screen Cari Informasi Lowongan Kerja

3. Headmap Lihat dan edit profile

a. Usability Breakdown

Berikut merupakan hasil dari *Usability Breakdown* yang diperoleh dari *usability testing* pada halaman profile dapat dilihat pada gambar 5.5. Skor yang

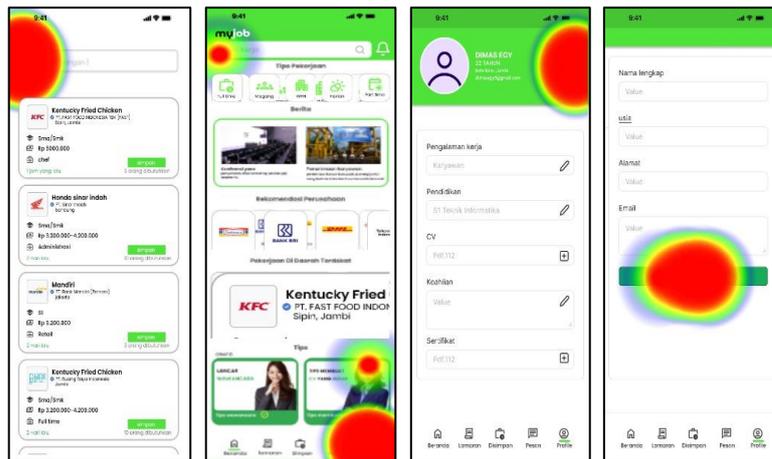
diproleh dari *screen 1* sebesar 95%, *screen 2* sebesar 70%, *screen 3* sebesar 100%, *screen 4* sebesar 100%.



Gambar 5. 5 Usability Breakdown Lihat dan edit profile

b. Headmap Screen

Berikut tampilan hasil *Headmap Screen* dari masing-masing *Screen* yang terdapat pada halaman *profile* dapat dilihat pada gambar 5.6

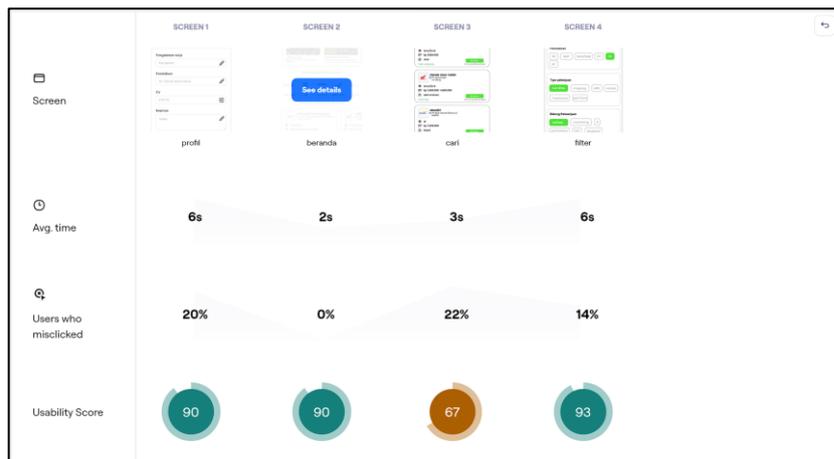


Gambar 5. 6 Heatmap Screen Rekomendasi dan Tips

4. Halaman Filter cari informasi kerja

a. Usability Breakdown

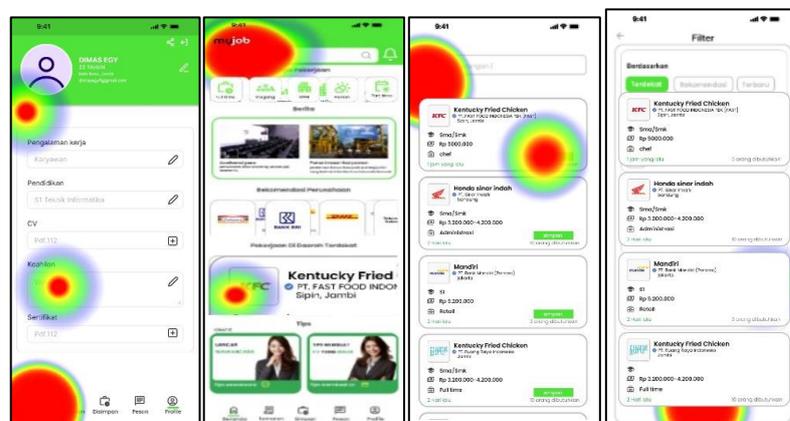
Berikut merupakan hasil dari *Usability Breakdown* yang diperoleh dari *usability testing* pada halaman filter dapat dilihat pada gambar 5.7 Skor yang diperoleh dari *screen 1* sebesar 90%, *screen 2* sebesar 90%, *screen 3* sebesar 67%, *screen 4* sebesar 93%.



Gambar 5. 7 Usability Breakdown Filter

b. Headmap Screen

Berikut tampilan hasil *Headmap Screen* dari masing-masing *Screen* yang terdapat pada filter dapat dilihat pada gambar 5.88

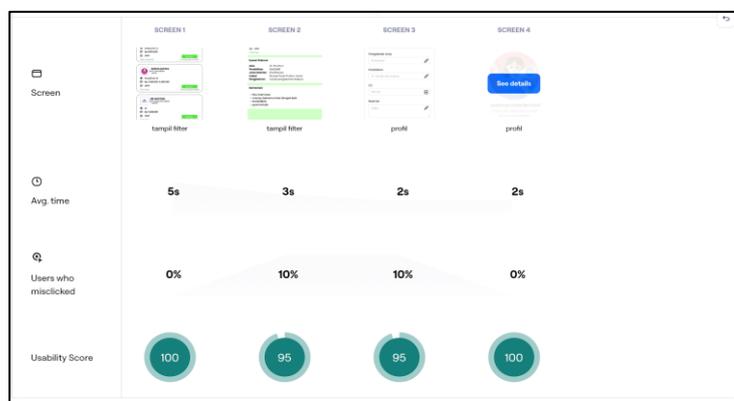


Gambar 5. 8 Heatmap Screen Filter

5. Halaman Proses Lamar Kerja

a. Usability Breakdown

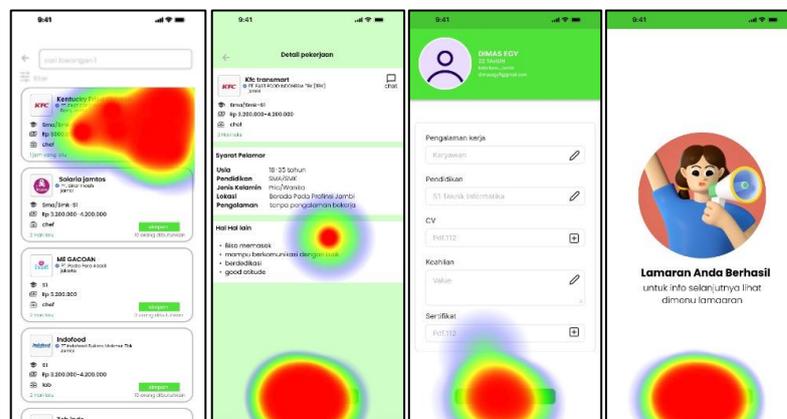
Berikut merupakan hasil dari *Usability Breakdown* yang diperoleh dari *usability testing* pada halaman proses lamar kerja dapat dilihat pada gambar 5.9 Skor yang diperoleh dari *screen 1* sebesar 100%, *screen 2* sebesar 95%, *screen 3* sebesar 95%, *screen 4* sebesar 100%.



Gambar 5. 9 Usability Breakdown Proses Lamar Kerja

b. Headmap Screen

Berikut tampilan hasil *Headmap Screen* dari masing-masing *Screen* yang terdapat pada proses lamar kerja dapat dilihat pada gambar 5.10

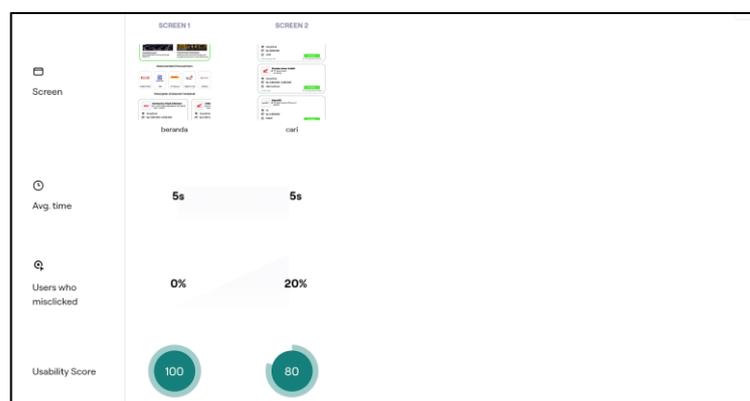


Gambar 5. 10 Heatmap Screen Proses Lamar Kerja

6. Halaman History dan Notifikasi

a. Usability Breakdown

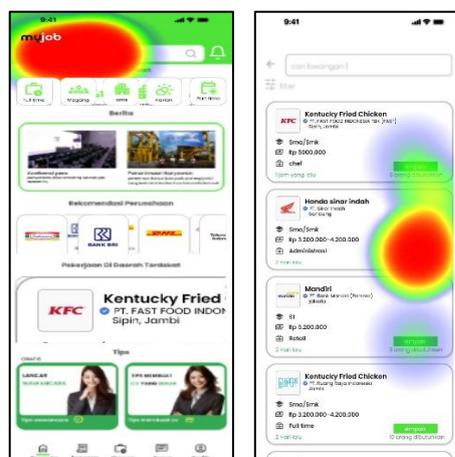
Berikut merupakan hasil dari *Usability Breakdown* yang diperoleh dari *usability testing* pada halaman simpan item dapat dilihat pada gambar 5.11. Skor yang diperoleh dari *screen 1* sebesar 100%. *screen 2* sebesar 80%.



Gambar 5.11 Usability Breakdown Halaman Simpan item

b. Headmap Screen

Berikut tampilan hasil *Headmap Screen* dari masing-masing *Screen* yang terdapat menu simpan item dapat dilihat pada gambar 5.12

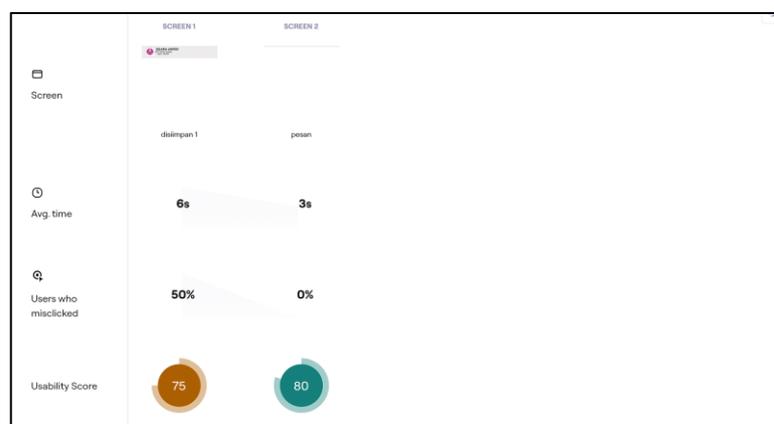


Gambar 5.12 Heatmap Screen Halaman Simpan Item

7. Halaman Pesan

a. Usability Breakdown

Berikut merupakan hasil dari *Usability Breakdown* yang diperoleh dari *usability testing* pada menu pesan dapat dilihat pada gambar 5.13 Skor yang diperoleh dari *screen 1* sebesar 75%, *screen 2* sebesar 80%.



Gambar 5. 13 Usability Breakdown Halaman Misi dan Tarik Saldo

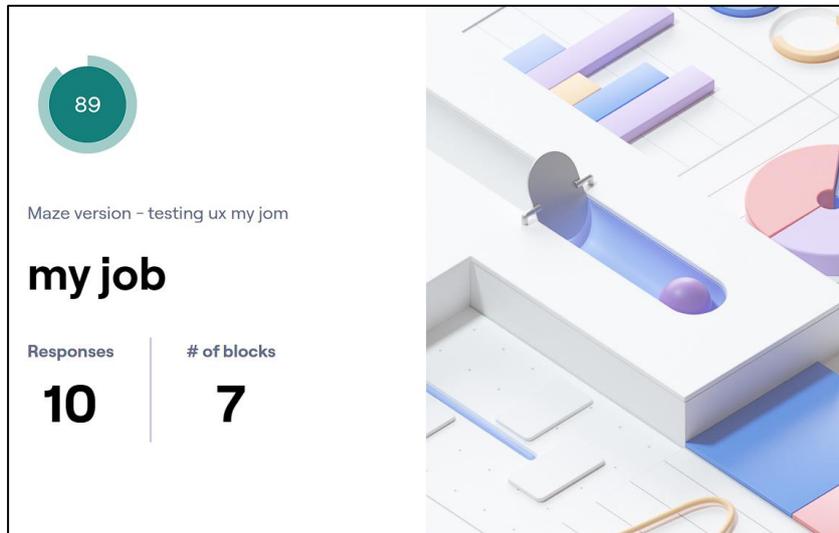
b. Headmap Screen

Berikut tampilan hasil *Headmap Screen* dari masing-masing *Screen* yang terdapat pada menu pesan dilihat pada gambar 5.14.



Gambar 5. 14 Heatmap Screen Usability Breakdown Halaman Pesan

Hasil data responden pada *Usability Testing* dengan maze diperoleh hasil keseluruhan sebesar 89%. Dapat dilihat pada gambar 5.15.



Gambar 5. 15 Total Usability Score

5.2.2 Analisis Data Hasil Usability Testing

Pengujian Usability Testing dilakukan dengan melakukan penilaian *completion rate* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat penyelesaian yang dilakukan oleh responden. Data hasil pengujian *completion rate* dinilai dari penyelesaian berdasarkan fungsi dan tugas yang diberikan kepada responden. Terdapat indikator pada *usability testing* seperti terlihat pada tabel 5.4. Hasil penyelesaian pengujian secara keseluruhan seperti terlihat pada tabel 5.5.

Tabel 5. 4 Indikator Usability Testing

Kode	Tingkat Kebersihan	Keterangan
S	Sukses	Menyelesaikan tugas sesuai dengan skenario

G	Gagal	Tidak dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan skenario
---	-------	--

Tabel 5. 5 Hasil Penyelesaian Pengujian Keseluruhan

Tugas	Tingkat Penyelesaian Keseluruhan			
	Responden (S)	Presentase (S) (Jumlah Sukses/ Jumlah Responden) x 100%	Responden (G)	Presentase (G) (Jumlah Gagal/ Jumlah Responden) x 100%
T-1	10	100%	0	0%
T-2	10	100%	0	0%
T-3	8	80%	2	20%
T-4	7	70%	3	30%
T-5	10	100%	0	0%
T-6	9	90%	1	10%
T-7	8	80%	1	20%

Berdasarkan nilai rata-rata keberhasilan dan kegagalan responden pengguna dengan 7 tugas yang telah dikerjakan oleh 10 responden. Nilai presentase keberhasilan dalam penyelesaian keseluruhan tugas, paling kecil didapatkan 70% dan paling besar didapatkan 100%, sedangkan kegagalan penyelesaian tugas paling kecil 0% dan paling besar 30%.

Setelah hasil penyelesaian pengujian keseluruhan didapatkan, kemudian dilakukan pencarian nilai rata-rata keberhasilan pengujian untuk mengukur baik dan buruk *usability testing* terhadap *completion rate* seperti yang terlihat pada tabel

Tabel 5. 6 Nilai rata-rata Completion Rate

Presentase	Jumlah Total Responden Pengguna (S) T-1 Sampai T-7	Jumlah Task Yang Diberikan	Jumlah Responden Pengguna
	60	7	10
Jumlah Total Responden (S) T-1 – T-7/ Jumlah Tugas* Jumlah Responden*100	$(62/7) \times 10 \times 100\%$		89%

Nilai

Completion Rate atau keberhasilan pada penyelesaian tugas desain aplikasi informasi loker my job yang dilakukan oleh 10 responden diperoleh 89%, sehingga dapat dikatakan baik dari proses pengujian. Nilai *completion rate* ini termasuk baik karena lebih dari 65% [34].

