

BAB V

HASIL *USABILITY TESTING* DAN PEMBAHASAN

5.1. Tujuan *Usability Testing*

Usability testing dilakukan untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan antarmuka prototipe *Skill V-Match 7.0* dari sudut pandang pengguna. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah antarmuka yang dirancang dapat dipahami dengan baik, mudah digunakan, serta mampu membantu pengguna dalam memahami kondisi *skill gap* dan keterkaitannya dengan kebutuhan industri.

Selain itu, *usability testing* bertujuan untuk mengidentifikasi kendala yang dialami pengguna saat menjalankan skenario penggunaan yang telah ditentukan, seperti kesulitan navigasi, ketidakjelasan informasi, maupun alur interaksi yang kurang intuitif. Hasil pengujian ini digunakan sebagai dasar evaluasi terhadap kualitas antarmuka yang telah dirancang serta sebagai bahan pertimbangan untuk penyempurnaan desain pada tahap selanjutnya.

5.2. Partisipan *Usability Testing*

Usability testing pada penelitian ini melibatkan sejumlah partisipan yang dipilih untuk mewakili pengguna potensial dari sistem *Skill V-Match 7.0*. Pengujian difokuskan pada evaluasi kemudahan penggunaan, kejelasan alur interaksi, serta pemahaman pengguna terhadap hasil analisis *skill gap* yang disajikan oleh sistem.

Jumlah partisipan yang terlibat dalam *usability testing* ini adalah lima orang, sesuai dengan arahan dosen pembimbing. Adapun karakteristik partisipan dalam penelitian ini meliputi:

1. Mahasiswa tingkat akhir atau *fresh graduate*, dan
2. Individu yang sedang mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja atau memiliki kebutuhan untuk menyesuaikan keterampilan dengan kebutuhan industri.

Pemilihan jumlah partisipan yang terbatas didasarkan pada karakteristik *usability testing* yang menekankan observasi mendalam terhadap perilaku pengguna, bukan pada pengumpulan data dalam jumlah besar untuk keperluan generalisasi statistik.

Dalam konteks pengujian *usability*, fokus utama adalah mengidentifikasi permasalahan interaksi, hambatan penggunaan, serta pola kesalahan yang muncul ketika pengguna berinteraksi langsung dengan antarmuka sistem.

Pendekatan ini sejalan dengan praktik *usability testing* yang menyatakan bahwa sebagian besar permasalahan *usability* dapat teridentifikasi melalui pengujian dengan jumlah partisipan yang relatif kecil, selama pengujian dilakukan secara langsung dan terstruktur melalui skenario pemakaian. Oleh karena itu, penggunaan lima partisipan dianggap memadai untuk mengungkap permasalahan utama pada prototipe *Skill V-Match 7.0*.

Pada penelitian ini, *usability testing* tidak menggunakan kuesioner tertulis, melainkan dilakukan melalui skenario pemakaian (*task-based testing*). Setiap partisipan diminta untuk menjalankan serangkaian tugas yang telah ditentukan, seperti mengakses halaman utama, menginput data keterampilan, dan memahami hasil analisis *skill gap*. Selama proses tersebut, peneliti melakukan observasi langsung terhadap cara partisipan berinteraksi dengan sistem serta mencatat kendala dan respons yang muncul.

Lingkup *usability testing* dibatasi pada evaluasi antarmuka pengguna dan alur interaksi prototipe, tanpa menguji aspek teknis seperti performa sistem, akurasi algoritma, atau integrasi backend. Pembatasan lingkup ini dilakukan agar pengujian tetap fokus pada tujuan utama penelitian, yaitu menilai kualitas desain *UI/UX Skill V-Match 7.0* dalam mendukung pemahaman *skill gap* dan *link and match* dengan kebutuhan industri.

5.3. Skenario Pemakaian Prototipe *Skill V-Match 7.0*

Usability testing pada penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan skenario penggunaan (*user scenario*). Pendekatan ini dipilih untuk mengevaluasi antarmuka prototipe *Skill V-Match 7.0* berdasarkan pengalaman langsung pengguna saat menyelesaikan tugas-tugas tertentu yang merepresentasikan penggunaan sistem secara nyata.

Pengujian berbasis skenario memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung bagaimana pengguna berinteraksi dengan antarmuka, memahami alur navigasi, serta mengidentifikasi kendala atau kebingungan yang muncul selama penggunaan. Berbeda dengan kuesioner yang bersifat persepsional, skenario penggunaan lebih menekankan pada observasi perilaku pengguna dalam konteks tugas yang spesifik, sehingga hasil evaluasi lebih kontekstual dan mendalam.

Skenario yang dirancang dalam penelitian ini disesuaikan dengan tujuan utama *Skill V-Match 7.0*, yaitu membantu pengguna memahami keterampilan yang dimiliki, mengidentifikasi *skill gap*, serta melihat keterkaitan keterampilan dengan kebutuhan industri. Setiap partisipan diminta untuk menjalankan skenario secara berurutan menggunakan prototipe *high-fidelity* yang telah dikembangkan, sementara peneliti mencatat proses, waktu penyelesaian, serta hambatan yang dialami.

5.3.1. Skenario 1 : Mengakses Halaman Utama dan Memahami Fungsi Skill V-Match 7.0

Pada skenario ini, partisipan diminta untuk membuka halaman utama (*landing page*) prototipe *Skill V-Match 7.0*. Tujuan dari skenario ini adalah untuk mengetahui sejauh mana antarmuka awal sistem mampu memberikan pemahaman yang jelas mengenai fungsi dan manfaat platform kepada pengguna.

Partisipan diarahkan untuk membaca informasi yang tersedia pada halaman utama, memperhatikan elemen visual, serta mencoba memahami tujuan penggunaan *Skill V-Match 7.0* tanpa penjelasan tambahan dari peneliti. Aspek yang diamati meliputi kejelasan informasi, kemudahan navigasi awal, serta apakah pengguna dapat dengan cepat memahami fungsi utama sistem.

5.3.2. Skenario 2: Menginput Skill dan Melihat Hasil Analisis Dasar

Pada skenario kedua, partisipan diminta untuk melakukan input keterampilan melalui fitur yang tersedia pada prototipe. Partisipan diminta memilih atau memasukkan skill yang mereka miliki menggunakan komponen interaktif

seperti *dropdown* atau *field input*, kemudian melanjutkan proses hingga sistem menampilkan hasil analisis dasar.

Tujuan skenario ini adalah untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan fitur input skill, kejelasan instruksi, serta pemahaman pengguna terhadap hasil analisis awal yang ditampilkan. Peneliti mengamati apakah pengguna mengalami kebingungan saat mengisi data, memahami istilah yang digunakan, serta menginterpretasikan informasi skill gap yang disajikan secara visual.

5.3.3. Skenario 3: Mengakses Laporan Premium (Paywall dan Premium Skill Gap Report)

Pada skenario ketiga, partisipan diminta untuk mencoba mengakses fitur laporan lanjutan yang ditandai sebagai fitur *premium*. Partisipan diarahkan untuk mengamati halaman *paywall* dan memahami perbedaan antara hasil analisis dasar dan laporan premium yang ditawarkan.

Tujuan dari skenario ini adalah untuk mengevaluasi kejelasan pesan *paywall*, daya tarik ajakan (*call-to-action*), serta pemahaman pengguna terhadap nilai tambah dari laporan *premium*. Selain itu, skenario ini juga digunakan untuk menilai apakah alur transisi dari hasil dasar ke laporan *premium* terasa logis dan tidak membingungkan bagi pengguna.

5.4. Hasil Usability Testing Berdasarkan Skenario

Sub-bab ini menyajikan hasil usability testing yang dilakukan terhadap prototipe antarmuka *Skill V-Match 7.0* berdasarkan skenario penggunaan yang telah ditetapkan. Pengujian dilakukan dengan melibatkan lima partisipan yang diminta untuk menyelesaikan serangkaian tugas sesuai dengan alur penggunaan sistem. Selama proses pengujian, peneliti mengamati keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan tugas, kendala yang muncul, serta perilaku pengguna saat berinteraksi dengan antarmuka.

Hasil usability testing disajikan secara deskriptif untuk menggambarkan pengalaman pengguna secara nyata, tanpa menggunakan pengukuran kuantitatif berbasis kuesioner. Pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman

mendalam terhadap aspek kemudahan penggunaan, kejelasan alur, dan potensi perbaikan desain antarmuka.

5.4.1. Hasil Pengujian Halaman Landing

Pada skenario pertama, partisipan diminta untuk mengakses halaman utama (*landing page*) dan memahami fungsi utama dari platform *Skill V-Match 7.0*. Secara umum, seluruh partisipan dapat mengakses halaman utama tanpa mengalami kesulitan teknis.

Sebagian besar partisipan mampu memahami tujuan platform sebagai alat untuk menganalisis kesesuaian keterampilan pengguna dengan kebutuhan industri. Elemen visual seperti judul utama, deskripsi singkat, dan tombol ajakan (*call-to-action*) dinilai cukup membantu dalam memberikan gambaran awal mengenai fungsi sistem. Namun, beberapa partisipan membutuhkan waktu lebih lama untuk benar-benar memahami alur penggunaan secara keseluruhan karena informasi yang disajikan masih bersifat ringkas.

Catatan perilaku pengguna menunjukkan bahwa beberapa partisipan melakukan *scrolling* berulang untuk mencari penjelasan tambahan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun halaman utama sudah cukup informatif, masih terdapat peluang perbaikan pada penyampaian informasi awal agar lebih eksplisit bagi pengguna baru.

5.4.2. Hasil Pengujian Halaman *Input Skill* dan Melihat Hasil Analisis Dasar

Pada skenario kedua, partisipan diminta untuk menginput keterampilan yang dimiliki dan melihat hasil analisis dasar yang ditampilkan oleh sistem. Seluruh partisipan berhasil menyelesaikan tugas ini tanpa bantuan langsung dari peneliti.

Proses penginputan skill dinilai cukup mudah karena penggunaan elemen antarmuka seperti *dropdown* dan pilihan skill yang jelas. Namun, beberapa partisipan sempat ragu dalam menentukan skill yang paling relevan untuk dimasukkan, terutama ketika terdapat istilah keterampilan yang mirip. Hal ini menunjukkan perlunya penambahan penjelasan atau contoh pada fitur *input skill*.

Hasil analisis dasar dapat dipahami oleh sebagian besar partisipan, meskipun terdapat perbedaan tingkat pemahaman. Beberapa pengguna menyatakan bahwa visualisasi hasil sudah membantu, namun masih memerlukan waktu untuk memahami makna dari informasi *skill gap* yang ditampilkan. Hal ini wajar mengingat pengguna belum terbiasa dengan konsep analisis keterampilan berbasis sistem.

5.4.3. Hasil Skenario 3: Mengakses Laporan Premium (Paywall dan Premium Report)

Pada skenario ketiga, partisipan diminta untuk mengakses fitur laporan premium melalui halaman *paywall* dan melihat tampilan laporan lanjutan yang disediakan. Seluruh partisipan dapat mengenali adanya batasan antara fitur gratis dan fitur premium dengan cukup jelas.

Elemen *paywall* seperti penjelasan manfaat fitur premium dan tombol ajakan untuk melanjutkan dinilai cukup informatif. Namun, beberapa partisipan menyatakan bahwa mereka membutuhkan penjelasan tambahan mengenai perbedaan detail antara hasil gratis dan laporan premium agar dapat mengambil keputusan dengan lebih yakin.

Pada halaman *premium report*, partisipan dapat melihat informasi yang lebih lengkap mengenai *skill gap* dan rekomendasi pengembangan keterampilan. Meskipun secara visual dinilai menarik dan informatif, beberapa pengguna membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami keseluruhan isi laporan. Hal ini menunjukkan bahwa desain laporan sudah cukup baik, namun masih memiliki ruang untuk penyederhanaan informasi agar lebih mudah dipahami oleh pengguna awam.

5.4.4. Ringkasan Temuan Usability Testing

Berdasarkan hasil usability testing pada ketiga skenario penggunaan, dapat disimpulkan bahwa prototipe antarmuka *Skill V-Match 7.0* secara umum dapat digunakan dengan cukup baik oleh pengguna. Seluruh partisipan mampu menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa kendala teknis yang signifikan.

Meskipun demikian, beberapa kendala minor masih ditemukan, seperti kebutuhan waktu tambahan untuk memahami informasi awal, kebingungan dalam memilih keterampilan tertentu, serta interpretasi hasil analisis yang memerlukan penyesuaian. Temuan ini menunjukkan bahwa desain antarmuka sudah berada pada tahap yang fungsional, namun masih memerlukan penyempurnaan agar pengalaman pengguna menjadi lebih optimal.

Hasil *usability testing* ini menjadi dasar evaluasi untuk pengembangan lanjutan, terutama dalam meningkatkan kejelasan informasi, penyederhanaan visualisasi hasil, dan peningkatan panduan bagi pengguna baru.

5.5. Temuan Masalah *Usability*

Berdasarkan hasil *usability testing* yang dilakukan melalui skenario penggunaan, dapat diketahui bahwa secara umum prototipe antarmuka *Skill V-Match 7.0* dapat digunakan oleh partisipan untuk menyelesaikan tugas-tugas utama yang diberikan. Seluruh partisipan mampu menyelesaikan skenario dasar seperti mengakses halaman utama, menginput keterampilan, serta memahami hasil analisis *skill gap* yang ditampilkan. Hal ini menunjukkan bahwa alur utama sistem telah dirancang dengan cukup jelas dan dapat dipahami oleh pengguna.

Meskipun demikian, selama proses pengujian masih ditemukan beberapa kendala yang dialami oleh partisipan. Pada tahap awal penggunaan, sebagian partisipan membutuhkan waktu untuk memahami tujuan utama platform dan cara kerja fitur analisis skill. Hal ini menunjukkan bahwa informasi pengantar pada halaman awal masih perlu diperjelas agar pengguna baru dapat dengan cepat memahami manfaat dan fungsi utama sistem. Kendala ini berkaitan dengan aspek kejelasan informasi dan penyampaian konteks penggunaan.

Pada skenario *input skill* dan tampilan hasil analisis dasar, partisipan umumnya dapat menyelesaikan tugas tanpa kesulitan berarti. Namun, terdapat perbedaan tingkat pemahaman dalam membaca hasil visualisasi *skill gap*. Beberapa partisipan menyatakan bahwa mereka membutuhkan penjelasan tambahan untuk memahami arti indikator atau hasil yang ditampilkan. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun desain visual sudah cukup informatif, masih diperlukan elemen

pendukung seperti penjelasan singkat atau label tambahan agar informasi lebih mudah dipahami oleh berbagai tipe pengguna.

Sementara itu, pada skenario akses laporan premium, seluruh partisipan dapat memahami bahwa fitur tersebut bersifat berbayar dan berfungsi untuk memberikan informasi yang lebih mendalam. Namun, sebagian partisipan mengungkapkan bahwa mereka belum sepenuhnya yakin mengenai perbedaan manfaat antara hasil gratis dan laporan premium. Hal ini mengindikasikan bahwa pesan nilai pada halaman paywall masih dapat ditingkatkan agar pengguna lebih memahami keuntungan yang ditawarkan.

Jika dikaitkan dengan pendekatan Design Thinking, hasil usability testing ini berperan sebagai umpan balik pada tahap test yang digunakan untuk mengevaluasi solusi desain yang telah dibuat. Temuan kendala penggunaan menunjukkan bahwa kebutuhan pengguna yang diidentifikasi pada tahap *empathize* dan *define* telah sebagian besar terakomodasi, namun masih memerlukan penyempurnaan pada aspek komunikasi visual dan kejelasan informasi. Dengan demikian, usability testing ini memberikan dasar yang kuat untuk iterasi desain selanjutnya agar antarmuka *Skill V-Match 7.0* dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih optimal.

5.6. Rekomendasi Perbaikan Desain

Berdasarkan temuan usability testing, rekomendasi perbaikan antarmuka *Skill V-Match 7.0* adalah sebagai berikut:

1. Menambahkan panduan singkat atau *tooltip* pada halaman *input skill*
2. Memperjelas perbedaan antara hasil analisis dasar dan laporan premium
3. Menambahkan contoh skill atau rekomendasi awal untuk membantu pengguna
4. Menyederhanakan teks penjelasan tanpa mengurangi makna informasi

Rekomendasi ini bersifat konseptual dan tidak diikuti dengan implementasi ulang, karena fokus penelitian adalah evaluasi dan perancangan antarmuka berbasis prototipe.