

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 *High fidelity design (hi-fi)*

Setelah membuat *User flow*, *Task flow*, *Wireframe*, *Design system*, tahap selanjutnya adalah melakukan *High fidelity* dengan cara mempercantik tampilannya dengan memberikan warna, membuat halaman sesuai dengan kebutuhan *Userflow*, meletakkan komponen berdasarkan *Wireframe* yang telah dirancang.

High fidelity desain akan menjadi acuan *Frontend* dalam pengkodean menjadi sebuah sistem. Disini penulis membuat *High fidelity web* dengan detail sebagai berikut:

5.1.1 Admin

1. *Login*

Halaman *Login* adalah gerbang awal yang digunakan oleh admin untuk masuk ke dalam sistem. Pada halaman login terdapat logo dari aplikasi skill match+. Desain ini mengusung gaya visual yang bersih (*clean*) dan modern dengan dominasi ruang putih (*white space*). Identitas dari aplikasi atau web ini ditonjolkan melalui penempatan logo VINIX7 dan teks "Skill Match+" yang terletak di sudut kiri atas, serta diletakkan kembali dengan ukuran yang lebih besar di bagian tengah halaman. Tepat di bawah logo utama di bagian tengah tersebut, terdapat teks "Login Admin" yang dicetak tebal untuk mempertegas fungsi utama dari antarmuka ini. Serta form nama untuk menginput nama admin dan form password admin.

Gambar 5.1 HI-FI Login

Pada Gambar 5.1 *HI-FI Login* admin hanya diminta untuk menginputkan nama dan *password* untuk masuk ke dalam sistem. Tampilan *login* dirancang sederhana dan mudah dipahami. Setelah berhasil *login*, admin akan diarahkan ke halaman utama untuk mengelola fitur yang tersedia.

2. *Dashboard* Dan Kelola Pengguna

Halaman *Dashboard* dalam aplikasi Skill Match+ berbasis *web* merupakan halaman utama yang pertama kali diakses oleh admin setelah berhasil melakukan *login*.

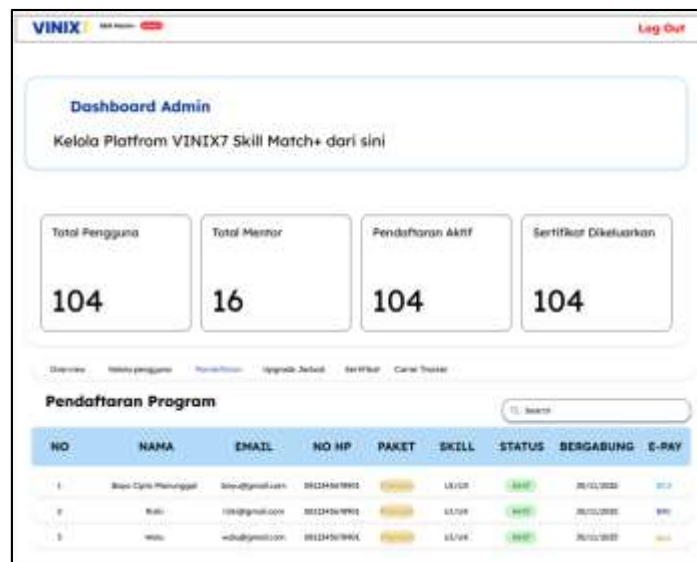
ID	NAMA	EMAIL	STATUS	BERSAMA
1	Abu/Abu/Abu/Abu	Abu/Abu/Abu/Abu	AKTIF	10/10/2020
2	Budi	Budi/Abu/Abu/Abu	AKTIF	10/10/2020
3	Siti	Siti/Abu/Abu/Abu	AKTIF	10/10/2020

Gambar 5.2 HI-FI Dashboard dan Kelola Pengguna

Pada Gambar 5.2 *HI-FI Dashboard* merupakan halaman utama yang menampilkan ringkasan apa yang bisa admin lakukan pada sistem tersebut serta menampilkan total pengguna, total mentor, pendaftaran aktif dan sertifikat yang dikeluarkan. Kemudian pada halaman kelola pengguna admin hanya bisa melihat nama pengguna serta melakukan pencarian pengguna pada fitur pencarian.

3. Pendaftaran Program

Halaman pendaftaran program adalah fitur yang menampilkan nama pengguna yang telah mendaftar program.

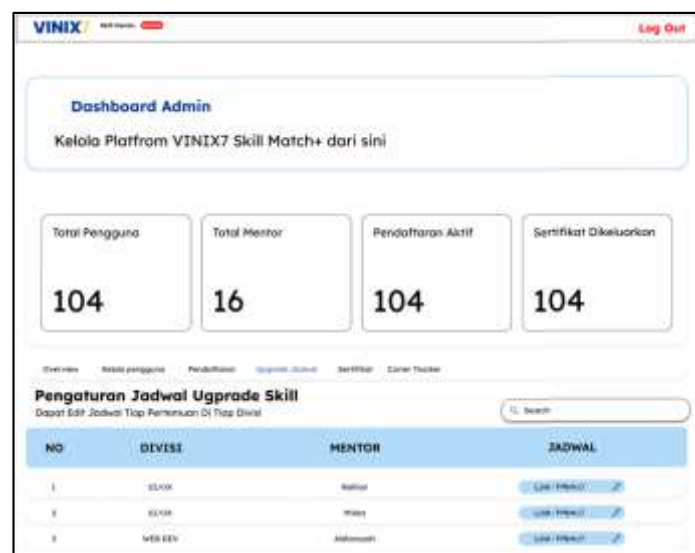


Gambar 5. 3 HI-FI Pendaftaran Program

Pada gambar 5.3 *HI-FI* pendaftaran program admin dapat melihat nama-nama pengguna yang telah mendaftar program. Pada fitur pendaftaran program akan menampilkan nama, email, nomor *handphone*, paket yang diambil yaitu *basic* atau *premium*, *skill*, status, kapan bergabung dan *e-pay* yang menampilkan sistem pembayarannya memakai apa.

4. Upgrade Jadwal

Halaman *upgrade* jadwal merupakan fitur yang menampilkan kapan jadwal *upgrade skill* melalui link yang telah disediakan.



Gambar 5. 4 Upgrade Jadwal

Pada gambar 5.4 *HI-FI upgrade* jadwal admin dapat melihat divisi, nama mentor dan jadwal. Pada bagian jadwal terdapat *link* yang mana *link* tersebut bisa di edit jika terjadi kesalahan dalam memasukkan *link*.

5. Sertifikat

Halaman sertifikat adalah halaman dimana admin dapat mengelola sertifikat pengguna yang telah mendaftar program. Desain halaman ini dirancang secara terstruktur dan informatif, diawali dengan *header* atas yang memuat logo dan penanda "ADMIN" di sebelah kiri, serta tombol "Log Out" teks merah di sebelah kanan. Tepat di bawahnya, terdapat sebuah *banner* sambutan bersudut membulat dengan garis tepi biru muda yang memuat judul "Dashboard Admin" beserta subjudul yang menjelaskan fungsi halaman tersebut sebagai pusat pengelolaan platform.

Dashboard Admin
Kelola Platform VINIX7 Skill Match+ dari sini

Total Pengguna	Total Mentor	Pendaftaran Aktif	Sertifikat Dikeluarkan
104	16	104	104

Dashboard Admin | Kelola Pengguna | Pendaftaran | Upgrade Skill | Sertifikat | Carrer Tracker

Kelola Sertifikat

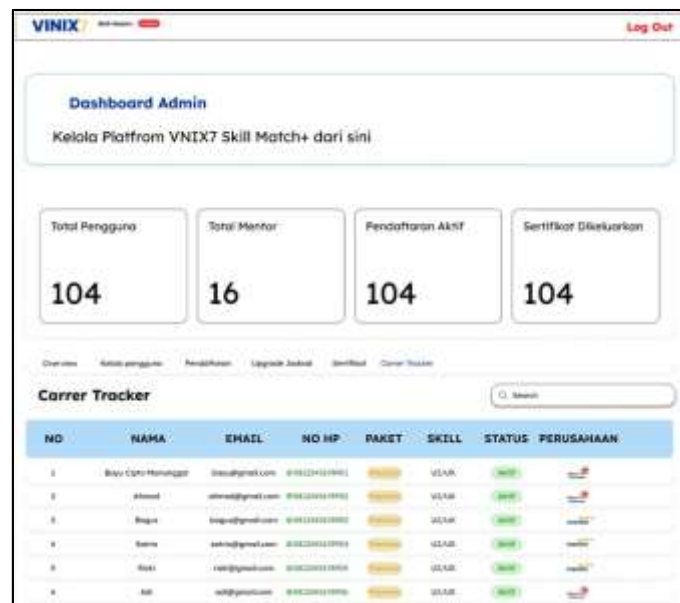
NO	NAMA	EMAIL	NO HP	SKILL	STATUS	NO.SERTIFIKAT	FILE
1	Beta Dita Permanggi	beta@gmail.com	08123456789	UI/UX	Aktif	0.000	
2	Rita	rita@gmail.com	08123456789	UI/UX	Aktif	0.000	
3	Rita	rita@gmail.com	08123456789	UI/UX	Aktif	0.000	

Gambar 5.5 HI-FI Sertifikat

Pada gambar 5.5 *HI-FI* sertifikat admin dapat melihat nama, email, nomor *handphone*, *skill* yang diambil, status pengguna, nomor sertifikat ketika dikeluarkan dan file. Pada bagian file admin dapat *upload* sertifikat yang mana sertifikat tersebut akan tampil pada *website* pengguna di bagian *E-Certificate*.

6. Carrer Tracker

Halaman *Carrer Tracker* adalah halaman untuk menampilkan nama pengguna yang telah mendaftar *Carrer Tracker*. Fokus utama pada desain ini terletak pada bagian bawah, di mana menu navigasi "*Carrer Tracker*" sedang dalam status aktif. Konten utamanya berupa sebuah tabel data komprehensif yang dirancang untuk melacak perkembangan dan penempatan karier para peserta. Perusahaan ditampilkan untuk mengetahui admin Dimana pengguna mendaftar *carrer tracker* mereka. Setelah mereka mendaftar admin akan menghubungi pengguna melalui nomor *handphone* yang telah tampil di *web* tersebut.



NO	NAMA	EMAIL	NO HP	PAKET	SKILL	STATUS	PERUSAHAAN
1	Bayu Cipto Manunggal	bayu@gmail.com	081234567890	Basic	UI/UX	Active	PT. ABC
2	Adi	adi@gmail.com	081234567890	Basic	UI/UX	Active	PT. ABC
3	Bayu	bayu@gmail.com	081234567890	Basic	UI/UX	Active	PT. ABC
4	Bayu	bayu@gmail.com	081234567890	Basic	UI/UX	Active	PT. ABC
5	Riki	riki@gmail.com	081234567890	Basic	UI/UX	Active	PT. ABC
6	Riki	riki@gmail.com	081234567890	Basic	UI/UX	Active	PT. ABC

Gambar 5. 6 HI-FI Carrer Tracker

Pada gambar 5.6 *HI-FI Carrer Tracker* admin dapat melihat pengguna yang telah mendaftar *Carrer Tracker*. Mulai dari nama, email, nomor *handphone*, paket yang diambil, *skill* yang dipilih, status pengguna dan di perusahaan mana pengguna tersebut mendaftar. Admin dapat menghubungi pengguna melalui nomor *handphone* yang telah tersedia.

5..1.2 Pengguna

1. Registrasi

Registrasi adalah halaman bagi pengguna yang belum memiliki akun Vinix *Skill Match+*. Halaman ini menampilkan desain antarmuka halaman *registrasi* untuk platform VINIX7 *Skill Match+*. Tampilan halaman ini mempertahankan gaya desain minimalis yang bersih dengan dominasi latar belakang putih. Di bagian atas formulir, terdapat logo utama "VINIX7 *Skill Match+*" yang ditempatkan tepat di atas judul "*Registrasi*" berhuruf tebal.

Gambar 5. 7 HI-FI Registrasi

Pada gambar 5.7 *HI-FI* halaman *Registrasi* pengguna diharuskan melakukan Registrasi terlebih dahulu jika belum memiliki akun. Pada halaman Registrasi pengguna akan diminta untuk mengisi data yaitu nama, email dan *password*. Setelah itu, pengguna akan mempunyai akun untuk mengakses sistem.

2. Lupa *Password*

Halaman lupa *password* adalah halaman yang disiapkan bagi pengguna yang lupa *password* dari akun yang pengguna miliki.

Gambar 5. 8 HI-FI Lupa *Password*

Pada gambar 5.8 *HI-FI* lupa *password* merupakan halaman khusus bagi pengguna yang lupa akan *password* yang pengguna buat. Pada halaman ini

pengguna akan mengisi email dan juga kode verifikasi. Kode verifikasi akan dikirim ke pengguna melalui email dan setelah kode verifikasi di isi maka akan masuk ke halaman untuk membuat *password* baru. Jika pengguna telah membuat *password* baru maka akan kembali ke halaman *login* dengan memasukkan nama dan juga *password*.

3. *Login*

Halaman *Login* adalah halaman awal baik bagi admin maupun pengguna untuk mengakses sistem.



Gambar 5. 9 HI-FI Login

Pada gambar 5.9 *HI-FI Login* pengguna harus memasukkan nama dan *password* untuk dapat mengakses sistem. Jika belum punya akun pengguna bisa mengklik daftar untuk membuat akun dan jika lupa kata sandi maka pengguna bisa mengklik lupa *password* untuk membuat *password* baru dan masuk ke sistem

4. *Dashboard Landing Page*

Halam *Dashboard* adalah halaman awal bagi pengguna yang telah berhasil melakukan *login*. Pada halaman ini banyak terdapat menu navigasi yang dapat membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi.

Pada gambar 5.11 *HI-FI* Daftar Program pengguna akan melakukan pengisian data mulai dari nama, email, nomor *handphone*, paket yang diambil, pemilihan *skill*, jadwal, metode pembayaran dan *upload* bukti pembayaran. Setelah melakukan pengisian data pengguna akan terdaftar ke program dengan mengklik daftar.

6. Jadwal Program

Halaman jadwal program adalah halaman untuk pengguna agar bisa melihat kapan mereka mulai mengikuti program tersebut.

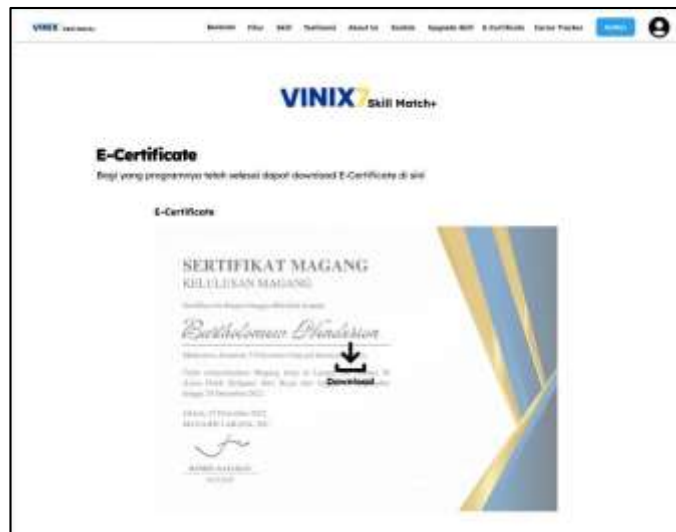


Gambar 5.12 *HI-FI* Jadwal Program

Pada gambar 5.12 *HI-FI* Jadwal Program merupakan jadwal bagi pengguna untuk dapat melihat divisi yang pengguna ambil, nama mentor, dan jadwal pengguna melalui link yang telah tersedia dan dapat diakses oleh pengguna.

7. *E-Certificate*

Halaman sertifikat adalah halaman bagi pengguna untuk mengambil sertifikat dalam bentuk elektronik. Sertifikat akan menampilkan nama sesuai dengan nama masing-masing pengguna.

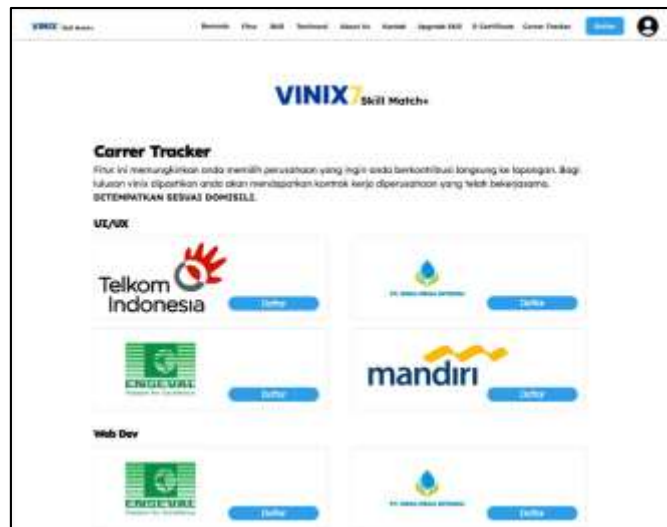


Gambar 5.13 HI-FI E-Certificate

Pada gambar 5.13 *HI-FI E-Certificate* merupakan tempat pengguna mengambil sertifikat secara elektronik. Pengguna dapat melakukan *download* sertifikat langsung dihalaman *E-Certificate*. Sertifikat akan muncul ketika pengguna telah menyelesaikan program *Skill Match+*.

8. Daftar *Carrer Tracker*

Halaman *Carrer Tracker* adalah halaman dimana pengguna bisa melakukan pendaftaran ke perusahaan yang telah bekerjasama. Fokus utama pada antarmuka halaman *carrer tracker* ini adalah penyajian daftar lowongan atau perusahaan mitra yang dikelompokkan secara teratur berdasarkan bidang keahlian, seperti UI/UX dan *Web Dev*. Setiap perusahaan ditampilkan dalam bentuk kartu (*card*) individual berlatar putih bersih. Masing-masing kartu tersebut telah dilengkapi dengan logo perusahaan dan tombol aksi (*Call-to-Action*) berwarna biru bertuliskan "Daftar" yang berfungsi untuk melakukan pendaftaran bagi pengguna.



Gambar 5.14 HI-FI Daftar Carrer Tracker

Pada gambar 5.14 *HI-FI Carrer Tracker* pengguna dapat mendaftar ke perusahaan yang telah bekerjasama. Pendaftaran dilakukan agar pengguna dapat berkontribusi langsung ke lapangan di perusahaan yang mereka pilih. Bagi lulusan Vinix dipastikan akan mendapatkan kontrak kerja dan ditempatkan sesuai domisili.

9. Profile

Halaman profil adalah identitas pengguna yang memiliki akun di *Skill Match+*.



Gambar 5.15 HI-FI Profile

Pada gambar 5.15 *HI-FI* profil pengguna dapat mengganti nama serta email dengan melakukan edit. Pengguna juga dapat mengganti foto sesuai keinginan mereka. Kemudian pengguna juga dapat mengklik *Log Out* agar bisa keluar dari sistem.

5.3 *Prototyping*

Prototyping merupakan interaksi per-frame yang dibuat agar *design* tidak kaku dan monoton pada saat melakukan *Usability Testing*. Penulis telah membuat *prototyping website* berdasarkan *userflow* yang telah dibuat sebelumnya. Untuk *prototyping* dapat dicoba melalui link yang penulis sediakan berikut ini :

Link *prototyping website Skill Match+* :

<https://www.figma.com/design/jSta9oZwyrQrrWksxrtYF0/VINIX7-Skill-Match-?node-id=0-1&p=f&t=Cmpmh1actUICBxqC-0>

5.4 *Usability testing*

Usability testing adalah metode pengujian yang digunakan untuk menilai sejauh mana sebuah sistem, aplikasi, atau *website* mudah digunakan oleh pengguna. Pengujian ini dilakukan dengan melibatkan pengguna secara langsung untuk dapat menjalankan tugas-tugas tertentu pada sistem, kemudian diamati bagaimana mereka berinteraksi, apakah mengalami kesulitan, serta seberapa efektif dan efisien sistem dalam membantu pengguna mencapai tujuan.

Secara umum, *usability testing* bertujuan untuk mengidentifikasi masalah kegunaan sejak dini, seperti tampilan yang membingungkan, alur yang tidak jelas, atau fitur yang sulit diakses. Hasil dari pengujian ini menjadi dasar dalam melakukan perbaikan desain antarmuka dan pengalaman pengguna agar sistem yang

dikembangkan lebih ramah pengguna, meningkatkan kepuasan pengguna, serta meminimalkan kesalahan dalam penggunaan.

Penulis melakukan *usability testing* hal ini dilakukan untuk mendapatkan *feedback* terhadap rancangan *design* fitur aplikasi yang telah penulis buat. Tahap ini dilakukan untuk memperoleh objektif penelitian melalui data testing yang akan diperoleh dari 10 tester yang bersedia membantu menguji *design* penulis. Berikut objektif penelitian yang ingin saya capai:

1. Menguji desain aplikasi untuk fitur *Skill Match+* yang telah dibuat.
2. Mencari tahu kemudahan pengguna dalam menjalankan setiap task di fitur *Skill Match+*.

Pada sesi *Usability Testing*, penulis meminta kepada 10 tester untuk mencoba menggunakan *Prototype* yang telah penulis buat, dan memberi arahan kepada pengguna mengenai cara mengoperasikan *Prototype* figma yang telah diberikan. Kemudian, kami meminta mereka untuk menjalankan setiap task yang ada didalam *Prototype* tersebut. Berikut kriteria partisipan yang akan melakukan *Usability testing*.

1. Laki – laki dan Perempuan usia 17-20 tahun.
2. Laki – laki dan Perempuan usia 21- 25 tahun.
3. Laki – laki dan Perempuan usia > 25 tahun.

5.5 Hasil

Penulis membagi hasil *Usability testing* aplikasi *Skill Match+* berbasis web ke dalam beberapa subbab berdasarkan jumlah dan karakteristik responden yang terlibat dalam proses pengujian. Pembagian ini bertujuan untuk memudahkan

analisis, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dari setiap kelompok responden, yaitu:

Tabel 5.1 Data Responden *Usability Testing*

No	Nama Responden	Usia	Jenis Kelamin	Pekerjaan
1	Satrio	25	Laki-Laki	Wiraswasta
2	Hasan	23	Laki-Laki	Wiraswasta
3	M. Nur	20	Laki-Laki	Mahasiswa
4	Pandu Nugraha	22	Laki-Laki	Mahasiswa
5	Ramdani	22	Laki-Laki	Wiraswasta
6	Salsabilla Putri	22	Perempuan	Mahasiswa
7	Arya Dwi Nugroho	26	Laki-Laki	Wiraswasta
8	Ahmad Nur Rohman	21	Laki-Laki	Mahasiswa
9	M.Wafiq	22	Laki-Laki	Wiraswasta
10	Bagus Rilo Pambudi	22	Laki-Laki	Wiraswasta

Berdasarkan Tabel 5.1 mengenai Data *Responden Usability Testing*, pengujian ini melibatkan total 10 orang responden. Demografi responden sangat didominasi oleh laki-laki, yakni sebanyak 9 orang (90%), dan hanya terdapat 1 orang responden perempuan (10%). Rentang usia partisipan cukup spesifik, berada di antara 20 hingga 26 tahun, dengan kelompok usia terbanyak berada pada usia 22 tahun (setengah dari total partisipan). Jika ditinjau dari latar belakang pekerjaan, partisipan terbagi ke dalam dua kelompok, di mana mayoritas responden berprofesi sebagai wiraswasta yang berjumlah 6 orang (60%), sementara 4 orang (40%) sisanya berstatus sebagai mahasiswa.

Terdapat beberapa step (langkah) tambahan yang diuji kepada pengguna, yaitu menjalankan 6 (empat) fitur Aplikasi *Skill Match+* Berbasis *web* yang dibutuhkan oleh mayoritas pengguna, langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

Tabel 5.2 Step Feature Login

Fitur	Step
<i>Login</i>	Step 1 : Pengguna mengakses situs <i>Skill Match+</i> melalui browser
	Step 2 : Sistem menampilkan halaman login
	Step 3 : Pengguna memasukkan nama yang terdaftar
	Step 4 : Pengguna memasukkan kata sandi
	Step 5 : Pengguna menekan tombol “ <i>Login</i> ”
	Step 6 : Sistem melakukan validasi data <i>login</i>
	Step 7 : Jika data benar, pengguna diarahkan ke <i>dashboard</i>
	Step 8 : Jika data salah, sistem tidak akan masuk ke <i>dashboard</i>

Berdasarkan Tabel 5.2 yang menjelaskan urutan *Step Feature Login*, proses autentikasi dimulai saat pengguna mengakses situs *Skill Match+* melalui *browser*. Sebagai respons, sistem kemudian akan menampilkan halaman *login* di layar pengguna. Pada tahap selanjutnya, pengguna diharuskan untuk mengisi kredensial dengan memasukkan nama yang telah terdaftar beserta kata sandinya. Setelah data terisi, pengguna menekan tombol *Login*. Sistem kemudian akan mengambil alih proses untuk melakukan validasi terhadap data *login* tersebut. Hasil dari validasi ini menentukan langkah akhir: jika data terbukti benar, pengguna akan langsung diarahkan ke halaman *dashboard*; namun jika data salah, maka akses ditolak dan sistem tidak akan masuk ke *dashboard*.

Tabel 5.3 Step Feature Lupa Password

Fitur	Step
Lupa Password	Step 1 : Pengguna berada di halaman <i>login</i> dan memilih menu lupa <i>password</i>
	Step 2 : Sistem menampilkan halaman lupa <i>password</i>
	Step 3 : Pengguna memasukkan email yang telah terdaftar
	Step 4 : Pengguna menekan tombol “ <i>irim kode otp</i> ”
	Step 5 : Sistem mengirimkan kode verifikasi ke email pengguna
	Step 6 : Pengguna memasukkan kode verifikasi pada halaman verifikasi
	Step 7 : Sistem memvalidasi kode dan proses lupa kata sandi berhasil

Berdasarkan Tabel 5.3 mengenai *Step Feature Lupa Password*, proses pemulihan akun dimulai saat pengguna berada di halaman *login* dan memilih menu lupa *password*. Sistem kemudian akan merespons dengan menampilkan halaman khusus lupa *password* kepada pengguna. Pada tahap ini, pengguna diminta untuk memasukkan alamat email mereka yang sudah terdaftar, lalu dilanjutkan dengan menekan tombol kirim kode otp. Setelah perintah tersebut diterima, sistem secara otomatis mengirimkan sebuah kode verifikasi ke email pengguna. Pengguna kemudian diharuskan untuk menyalin dan memasukkan kode verifikasi tersebut pada halaman verifikasi yang tersedia di layar. Sebagai langkah penutup, sistem akan melakukan validasi terhadap kode yang dimasukkan; apabila kode tersebut sesuai, maka seluruh proses lupa kata sandi dinyatakan berhasil.

Tabel 5.4 Step Feature Daftar Program

Fitur	Step
Daftar Program	Step 1 : Pengguna berhasil <i>login</i> dan berada di halaman <i>dashboard</i>
	Step 2 : Pengguna memilih menu Daftar
	Step 3 : Sistem menampilkan halaman Daftar program
	Step 4 : Pengguna melihat halaman daftar program
	Step 5 : Pengguna mengisi form yang tersedia untuk mendaftar
	Step 6 : Pengguna berhasil mendaftar program

Berdasarkan Tabel 5.4 mengenai *Step Feature* Daftar Program, proses pendaftaran dimulai saat pengguna telah berhasil melakukan *login* dan sudah berada di halaman *dashboard*. Langkah selanjutnya, pengguna memilih menu Daftar. Sistem kemudian akan merespons dengan menampilkan halaman Daftar program agar dapat dilihat oleh pengguna. Pada halaman tersebut, pengguna diminta untuk melengkapi data dengan mengisi *form* yang telah disediakan untuk mendaftar. Proses ini diakhiri ketika tahapan pengisian selesai dan pengguna dinyatakan berhasil mendaftar pada program tersebut.

Tabel 5.5 Step Feature Download Certificate

Fitur	Step
<i>Download Certificate</i>	Step 1 : Pengguna berhasil <i>login</i> dan berada di halaman <i>dashboard</i>
	Step 2 : Pengguna memilih menu <i>E-Certificate</i>
	Step 3 : Sistem menampilkan halaman <i>E-Certificate</i>
	Step 4 : Pengguna melakukan <i>download</i> sertifikat
	Step 5 : pengguna berhasil melakukan <i>download</i> sertifikat

Berdasarkan Tabel 5.5 mengenai *Step Feature Download Certificate*, alur dimulai ketika pengguna telah berhasil melakukan *login* dan sedang berada di halaman dashboard. Selanjutnya, pengguna memilih menu *E-Certificate*. Sistem kemudian akan merespons tindakan tersebut dengan menampilkan halaman *E-Certificate*. Pada halaman ini, pengguna dapat melakukan download atau pengunduhan sertifikat. Seluruh proses ini dinyatakan selesai ketika pengguna telah berhasil melakukan *download* sertifikat tersebut.

Tabel 5.6 Step Feature Carrer Tracker

Fitur	Step
Daftar <i>Carrer Tracker</i>	Step 1 : Pengguna berhasil <i>login</i> dan berada di halaman <i>dashboard</i>
	Step 2 : Pengguna memilih menu <i>Carrer Tracker</i>
	Step 3 : Sistem menampilkan halaman <i>Carrer Tracker</i>
	Step 4 : Pengguna mendaftar <i>Carrer Tracker</i>
	Step 5 : pengguna berhasil mendaftar <i>Carrer Tracker</i>

Berdasarkan Tabel 5.6 mengenai *Step Feature Carrer Tracker*, alur pendaftaran fitur ini dimulai saat pengguna telah berhasil melakukan *login* dan posisinya sedang berada di halaman dashboard. Setelah itu, pengguna dapat memilih menu *Carrer Tracker*. Sebagai respon atas tindakan tersebut, sistem kemudian akan menampilkan halaman *Carrer Tracker* di layar pengguna. Pada tahap selanjutnya, pengguna dapat langsung melakukan proses pendaftaran *Carrer Tracker*. Pendaftaran berhasil dilakukan dengan tamoilnya notifikasi pada halaman *Carrer Tracker*. Seluruh alur ini dinyatakan selesai ketika pengguna telah berhasil mendaftar pada fitur *Carrer Tracker* tersebut.

Tabel 5. 7 Step Feature Log Out

Fitur	Step
<i>Log Out</i>	Step 1 : Pengguna berhasil <i>login</i> dan berada di halaman <i>dashboard</i>
	Step 2 : Pengguna memilih logo profil
	Step 3 : Sistem menampilkan halaman profil
	Step 4 : Pengguna melakukan <i>Log Out</i>
	Step 5 : pengguna berhasil <i>Log Out</i>

Berdasarkan Tabel 5.7 mengenai *Step Feature Log Out*, tahapan untuk keluar dari akun dapat dilakukan saat pengguna telah berhasil *login* dan sedang berada di halaman *dashboard*. Langkah selanjutnya adalah pengguna memilih logo profil yang tersedia. Sebagai respons dari tindakan tersebut, sistem kemudian akan memunculkan halaman profil pengguna. Di dalam halaman profil tersebut, pengguna dapat langsung mengeksekusi perintah untuk melakukan *Log Out*. Seluruh alur ini dinyatakan selesai ketika pengguna telah berhasil *Log Out* atau keluar dari sistem.

Tabel 5.8 Metric Completion Rate Step Feature Login

Nama Lengkap	Step Feature Login							Usability Problem
	Step 1	Step 2	Step 3	Step 4	Step 5	Step 6	Step 7	
Satrio	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Hasan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
M.Nur	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Pandu Nugraha	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Ramdani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—

Salsabilla Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Arya Dwi Nugroho	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Ahmad Nur Rohman	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
M.Wafiq	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Bagus Rilo Pambudi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—

Berdasarkan Tabel 5.8 mengenai *Metric Completion Rate Step Feature Login*, pengujian tahap ini melibatkan 10 orang responden yang terdiri laki-laki dan perempuan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa ke-10 responden tersebut terbukti mampu menyelesaikan seluruh tahapan proses *login* secara tuntas, yang ditandai dengan tanda centang (✓) mulai dari *Step 1* hingga *Step 7*. Lebih lanjut, pada kolom *Usability Problem*, tidak tercatat adanya kendala atau permasalahan yang dihadapi oleh para responden selama proses berlangsung, yang ditunjukkan dengan tanda strip (-) untuk masing-masing individu. Hal ini mengindikasikan bahwa alur fitur *login* pada sistem dapat diselesaikan dengan lancar tanpa hambatan oleh pengguna.

Tabel 5.9 Metric Completion Rate Step Feature Lupa Password

Nama Lengkap	Step Feature Lupa Password							Usability Problem
	Step 1	Step 2	Step 3	Step 4	Step 5	Step 6	Step 7	
Satrio	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Hasan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
M.Nur	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—

Pandu Nugraha	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Ramdani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Salsabilla Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Arya Dwi Nugroho	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Ahmad Nur Rohman	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
M.Wafiq	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Bagus Rilo Pambudi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—

Berdasarkan Tabel 5.9 mengenai *Metric Completion Rate Step Feature Lupa Password*, pengujian tahap ini melibatkan 10 orang responden yang terdiri laki-laki dan perempuan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa ke-10 responden tersebut terbukti mampu menyelesaikan seluruh tahapan proses *lupa password* secara tuntas, yang ditandai dengan tanda centang (✓) mulai dari *Step 1* hingga *Step 7*. Lebih lanjut, pada kolom *Usability Problem*, tidak tercatat adanya kendala atau permasalahan yang dihadapi oleh para responden selama proses berlangsung, yang ditunjukkan dengan tanda strip (-) untuk masing-masing individu. Hal ini mengindikasikan bahwa alur fitur *lupa password* pada sistem dapat diselesaikan dengan lancar tanpa hambatan oleh pengguna.

Tabel 5.10 Metric Completion Rate Step Feature Daftar Program

Nama Lengkap	Step Feature Daftar Program							Usability Problem
	Step 1	Step 2	Step 3	Step 4	Step 5	Step 6	Step 7	
Satrio	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Hasan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
M.Nur	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Pandu Nugraha	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Ramdani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Salsabilla Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Arya Dwi Nugroho	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Ahmad Nur Rohman	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
M.Wafiq	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Bagus Rilo Pambudi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—

Berdasarkan Tabel 5.10 mengenai *Metric Completion Rate Step Feature* Daftar Program, pengujian tahap ini melibatkan 10 orang responden yang terdiri laki-laki dan perempuan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa ke-10 responden tersebut terbukti mampu menyelesaikan seluruh tahapan proses Daftar Program secara tuntas, yang ditandai dengan tanda centang (✓) mulai dari *Step 1* hingga *Step 7*. Lebih lanjut, pada kolom *Usability Problem*, tidak tercatat adanya kendala atau permasalahan yang dihadapi oleh para responden selama proses berlangsung, yang

ditunjukkan dengan tanda strip (-) untuk masing-masing individu. Hal ini mengindikasikan bahwa alur fitur Daftar Program pada sistem dapat diselesaikan dengan lancar tanpa hambatan oleh pengguna.

Tabel 5.11 Metric Completion Rate Step Feature Download Certificate

Nama Lengkap	Step Feature Download Certificate							Usability Problem
	Step 1	Step 2	Step 3	Step 4	Step 5	Step 6	Step 7	
Satrio	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Hasan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
M.Nur	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Pandu Nugraha	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Ramdani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Salsabilla Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Arya Dwi Nugroho	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Ahmad Nur Rohman	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
M.Wafiq	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Bagus Rilo Pambudi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—

Berdasarkan Tabel 5.11 mengenai *Metric Completion Rate Step Feature Download Certificate*, pengujian tahap ini melibatkan 10 orang responden yang terdiri laki-laki dan perempuan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa ke-10 responden tersebut terbukti mampu menyelesaikan seluruh tahapan proses

Download Certificate secara tuntas, yang ditandai dengan tanda centang (✓) mulai dari *Step 1* hingga *Step 7*. Lebih lanjut, pada kolom *Usability Problem*, tidak tercatat adanya kendala atau permasalahan yang dihadapi oleh para responden selama proses berlangsung, yang ditunjukkan dengan tanda strip (-) untuk masing-masing individu. Hal ini mengindikasikan bahwa alur fitur *Download Certificate* pada sistem dapat diselesaikan dengan lancar tanpa hambatan oleh pengguna.

Tabel 5.12 Metric Completion Rate Step Feature Carrer Tracker

Nama Lengkap	Step Feature Daftar Carrer Tracker							Usability Problem
	Step 1	Step 2	Step 3	Step 4	Step 5	Step 6	Step 7	
Satrio	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Hasan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
M.Nur	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Pandu Nugraha	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Ramdani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Salsabilla Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Arya Dwi Nugroho	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Ahmad Nur Rohman	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
M.Wafiq	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Bagus Rilo Pambudi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—

Berdasarkan Tabel 5.12 mengenai *Metric Completion Rate Step Feature Carrer Tracker*, pengujian tahap ini melibatkan 10 orang responden yang terdiri laki-laki dan perempuan. Responden Hasil pengujian menunjukkan bahwa ke-10 responden tersebut terbukti mampu menyelesaikan seluruh tahapan proses *Carrer Tracker* secara tuntas, yang ditandai dengan tanda centang (✓) mulai dari *Step 1* hingga *Step 7*. Lebih lanjut, pada kolom *Usability Problem*, tidak tercatat adanya kendala atau permasalahan yang dihadapi oleh para responden selama proses berlangsung, yang ditunjukkan dengan tanda strip (-) untuk masing-masing individu. Hal ini mengindikasikan bahwa alur fitur *Carrer Tracker* pada sistem dapat diselesaikan dengan lancar tanpa hambatan oleh pengguna.

Tabel 5. 13 Step Feature Log Out

Nama Lengkap	Step Feature Log Out							Usability Problem
	Step 1	Step 2	Step 3	Step 4	Step 5	Step 6	Step 7	
Satrio	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Hasan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
M.Nur	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Pandu Nugraha	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Ramdani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Salsabilla Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—

Arya Dwi Nugroho	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Ahmad Nur Rohman	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
M.Wafiq	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—
Bagus Rilo Pambudi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—

Berdasarkan Tabel 5.13 mengenai *Metric Completion Rate Step Feature Log Out*, pengujian tahap ini melibatkan 10 orang responden yang terdiri laki-laki dan perempuan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa ke-10 responden tersebut terbukti mampu menyelesaikan seluruh tahapan proses *Log Out* secara tuntas, yang ditandai dengan tanda centang (✓) mulai dari *Step 1* hingga *Step 7*. Lebih lanjut, pada kolom *Usability Problem*, tidak tercatat adanya kendala atau permasalahan yang dihadapi oleh para responden selama proses berlangsung, yang ditunjukkan dengan tanda strip (-) untuk masing-masing individu. Hal ini mengindikasikan bahwa alur fitur *Log Out* pada sistem dapat diselesaikan dengan lancar tanpa hambatan oleh pengguna.

Setelah menjalankan setiap task berdasarkan step diatas untuk memperkuat hasil dari *usability testing* penulis memberikan pertanyaan sebagai wadah pengujian terhadap setiap penggunaan dan tampilan halaman menggunakan *Single Ease Question* (SEQ) sebagai pertanyaan Tunggal riset UI/UX untuk mengukur seberapa mudah atau sulit penguji atau tester dalam menyelesaikan tugas, menggunakan

skala Likert 7 poin dari “Sangat Sulit” ke “Sangat Mudah” untuk memberikan umpan balik cepat tentang persepsi kegunaan.

Metode SEQ (*Single Ease Question*) adalah sebuah teknik evaluasi dalam pengujian kegunaan (*usability testing*) yang berfokus mengukur tingkat kemudahan pengguna setelah mereka menyelesaikan satu tugas atau skenario spesifik pada sebuah antarmuka. Metode ini dinilai sangat praktis karena hanya mengajukan satu pertanyaan standar segera setelah tugas tersebut selesai, yaitu menanyakan secara keseluruhan seberapa sulit atau mudah tugas itu untuk diselesaikan. Keunggulan utama dari pendekatan melalui pertanyaan ini adalah pelaksanaannya yang cepat dan tidak membebani pengguna, sekaligus mampu memberikan gambaran yang presisi bagi desainer untuk segera mengidentifikasi alur kerja (*flow*) mana yang masih membingungkan dan perlu diperbaiki. Biasanya metode SEQ (*Single Ease Question*) menggunakan skala 1-7, di mana nilai yang lebih tinggi menunjukkan bahwa tugas tersebut dirasakan semakin mudah.

Metode SEQ berfokus pada pengalaman langsung pengguna terhadap halaman atau fitur tertentu, sehingga efektif untuk mengevaluasi kemudahan pengguna UI/UX secara spesifik. Selain mudah dipahami oleh responden, SEQ juga cepat dalam pengumpulan data dan analisis data, sehingga sering digunakan dalam usability testing untuk mengidentifikasi bagian antarmuka yang sudah baik maupun yang masih perlu ditingkatkan.

Dari skala 1-7 seberapa mudah dipahami menggunakan (UX) halaman Aplikasi *Skill Match+* Berbasis *Web* dengan lambang responden 1-10 (R1-R10) sebagai penanda bagi penguji :

Tabel 5.14 Seberapa Mudah Aplikasi *Skill Match+*

No	Halaman Mockup	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	Rata-Rata
1	Login	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
2	Lupa Kata Sandi	7	7	6	7	6	6	6	7	7	7	6,6
3	Dashboard	6	6	6	7	7	6	6	6	6	7	6,3
4	Daftar Program	6	6	6	6	6	6	7	7	6	6	6,2
5	Jadwal	7	7	6	6	6	7	6	6	6	7	6,4
6	E-certificate	6	7	6	7	6	6	7	6	7	7	6,5
7	Profil	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
8	Edit Profile	7	7	7	6	6	7	6	7	6	6	6,5
Status		Baik (OK)										

Berdasarkan hasil pengujian *usability* menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ) pada aspek seberapa mudah halaman digunakan terhadap 10 responden, diperoleh nilai rata-rata pada seluruh halaman *mockup* berada pada rentang 6,2 hingga 7. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum pengguna menilai antar muka sistem mudah dipahami dan digunakan.

Halaman *Login* dan *Profil* nilai tertinggi dengan rata-rata 7 yang menandakan proses interaksi pada halaman tersebut sangat mudah dan jelas bagi pengguna. Sementara itu, halaman *Daftar Program* memiliki nilai rata-rata terendah yaitu 6,2 namun masih berada dalam kategori Baik (OK), sehingga tetap dapat diterima oleh pengguna. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa desain UI/UX telah memenuhi aspek kemudahan penggunaan, meskipun beberapa halaman masih rapat ditingkatkan untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih optimal.

Dari skala 1-7 seberapa menarik visual saat melihat (UI) halaman Aplikasi *Skill Match+* Berbasis *Web* dengan lambang responden 1-10 (R1-R10) sebagai penanda bagi 10 penguji :

Tabel 5.15 Seberapa Menarik Aplikasi *Skill Match+*

No	Halaman Mockup	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	Rata-Rata
1	Login	6	7	6	7	7	6	7	6	7	7	6,6
2	Lupa Kata Sandi	7	7	6	7	6	6	6	7	7	7	6,6
3	Dashboard	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
4	Daftar Program	6	6	6	6	6	6	7	7	6	6	6,2
5	Jadwal	7	7	6	6	6	7	6	6	6	7	6,4
6	E-certificate	6	7	6	7	6	6	7	6	7	7	6,5
7	Profil	6	6	6	7	6	7	6	6	7	7	6,4
8	Edit Profile	7	7	7	6	6	7	6	7	6	6	6,5
Status		Baik (OK)										

Berdasarkan hasil pengujian *usability* menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ) terhadap 10 responden pada 8 halaman *mockup Skill Match+*, diperoleh nilai rata-rata keseluruhan yang berada pada rentang 6,2 hingga 7. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum pengguna menilai tampilan dan alur setiap halaman cukup menarik serta mudah dipahami dalam mendukung penyelesaian tugas.

Halaman *Dashboard* memperoleh nilai rata-rata tertinggi sebesar 7, yang mengindikasikan bahwa desain antarmuka pada halaman tersebut dinilai paling menarik dan jelas oleh pengguna. Sementara itu, halaman *Daftar Program* memperoleh nilai rata-rata terendah sebesar 6,2 namun nilai tersebut masih berada dalam kategori “Sangat Baik”.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa rancangan UI/UX pada halaman Daftar Program secara keseluruhan telah memenuhi aspek daya tarik dan kemudahan penggunaan (*usability*), serta dapat diterima oleh pengguna. Meskipun demikian, beberapa halaman dengan nilai yang relatif lebih rendah masih memiliki peluang untuk dilakukan penyempurnaan guna meningkatkan kenyamanan dan pengalaman pengguna secara optimal. Berdasarkan hasil pengujian terhadap tingkat kemenarikan visual *mockup* aplikasi *Skill Match+*, dapat disimpulkan bahwa desain antarmuka secara keseluruhan dinilai sangat positif dan diterima dengan baik oleh ke-10 responden.

Setelah melakukan *usability testing* ke-10 responden, responden memberikan keluhan terkait aplikasi *Skill Match+*. Hasil keluhan dari ke-10 responden tersebut dibuat dalam bentuk tabel yang terdapat fitur, keluhan, dampak ke pengguna dan rekomendasi perbaikan. Berikut tabel keluhan yang telah dibuat berdasarkan keluhan dari pengguna aplikasi *Skill Match+* berbasis *web* :

Tabel 5. 16 Keluhan pengguna saat mencoba *website Skill match+*

No	Nama	Fitur	Keluhan	Dampak ke pengguna	Rekomendasi Perbaikan
1	Satrio	Login	Tombol login kurang menonjol secara visual	Pengguna ragu saat menekan tombol	Perbesar ukuran tombol dan gunakan warna kontras
2	Hasan	Lupa Password	Instruksi pengisian email kurang jelas	Pengguna sempat salah memasukkan email	Tambahkan placeholder dan contoh format email
3	M. Nur	Daftar Program	Informasi paket basic/premium kurang detail	Pengguna bingung memilih paket	Tambahkan deskripsi manfaat tiap paket

4	Pandu Nugraha	Dashboard	Terlalu banyak informasi dalam satu layar	Fokus pengguna berkurang	Susun ulang layout dan beri pengelompokan konten
5	Ramdani	Jadwal Program	Link jadwal kurang terlihat	Pengguna membutuhkan waktu lebih lama mencari link	Gunakan tombol khusus dengan label jelas
6	Salsabilla Putri	E-Certificate	Tombol download kurang mencolok	Risiko salah klik dan keterlambatan unduh	Perbesar tombol dan tambahkan ikon download
7	Arya Dwi Nugroho	Profile	Menu edit profil kurang intuitif	Pengguna membutuhkan waktu adaptasi	Tambahkan ikon edit dan tooltip
8	Ahmad Nur Rohman	Daftar Program	Proses navigasi terasa sedikit panjang	Waktu penyelesaian task bertambah	Sederhanakan langkah pendaftaran
9	M. Wafiq	Login	Tidak ada indikator kesalahan saat salah password	Pengguna tidak tahu penyebab gagal login	Tambahkan notifikasi error yang jelas
10	Bagus Rilo Pambudi	Carrer Tracker	Informasi perusahaan belum lengkap	Pengguna kurang yakin memilih perusahaan	Tambahkan detail profil perusahaan

Berdasarkan Tabel 5.16 mengenai keluhan pengguna saat mencoba *website Skill Match+*, terdapat berbagai catatan evaluasi dari 10 responden yang dapat memengaruhi pengalaman pengguna. Pada proses autentikasi, pengguna mengeluhkan tombol *login* yang kurang menonjol secara visual, ketiadaan indikator kesalahan saat salah memasukkan *password*, serta instruksi pengisian *email* untuk lupa kata sandi yang kurang jelas. Kendala lain juga ditemukan pada fitur Daftar

Program, di mana alur navigasinya dirasa terlalu panjang dan informasi terkait paket *basic* atau *premium* dinilai kurang mendetail. Selain itu, masalah tata letak dan visibilitas elemen menjadi sorotan utama; misalnya *Dashboard* yang terlalu padat informasi, tautan jadwal program serta tombol *download e-certificate* yang sulit terlihat, menu edit profil yang kurang intuitif, hingga informasi perusahaan pada *Carrer Tracker* yang belum lengkap. Untuk mengatasi dampak negatif seperti kebingungan dan lamanya waktu penyelesaian *task*, setiap keluhan telah didampingi dengan rekomendasi perbaikan spesifik, seperti penyesuaian ukuran dan warna tombol, penambahan notifikasi dan ikon, hingga penyederhanaan tata letak konten. Berdasarkan hasil pengujian terhadap *website Skill match+*, dapat disimpulkan bahwa antarmuka pengguna saat ini masih memiliki sejumlah kendala *usability* yang berdampak langsung pada kelancaran interaksi. Kendala utama yang ditemukan mencakup kurangnya visibilitas pada elemen penting seperti tombol dan tautan, minimnya kejelasan instruksi dan notifikasi kesalahan, serta penumpukan informasi yang membuat alur navigasi terasa panjang dan kurang intuitif. Berbagai kekurangan visual dan arsitektur informasi ini mengakibatkan pengguna sering kali merasa ragu hingga membutuhkan waktu adaptasi dan penyelesaian tugas yang lebih lama. Untuk mengoptimalkan kualitas pengalaman pengguna (UX), diperlukan serangkaian perbaikan desain antarmuka yang berfokus pada kejelasan visual dan efisiensi penyampaian informasi. Rekomendasi perbaikan yang harus diprioritaskan meliputi peningkatan ukuran dan kontras warna pada tombol interaktif, penyederhanaan langkah pendaftaran, serta penambahan *placeholder*, ikon, dan pesan *error* yang jelas.