

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terkait PT Global Intermedia Nusantara membutuhkan website rekrutmen karyawan. Hal ini dikarenakan penggunaan pengiriman email terdapat kesulitan yang dialami pada proses rekrutmen karyawan seperti harus mengunduh satu persatu dokumen karyawan dan pesan email yang tercampur-campur. Maka peneliti membuat desain awal yang sesuai dengan kebutuhan PT Global Intermedia Nusantara sebagai referensi desain website rekrutmen karyawan.

Untuk menghasilkan desain user interface yang sesuai dengan kebutuhan maka penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang bertujuan untuk mencari inti dari permasalahan pada proses rekrutmen karyawan yang nantinya akan dianalisa untuk menghasilkan solusi yang berdasar pada masalah yang ada. Pada metode *Design Thinking*, masalah yang didapatkan akan dianalisa untuk mengetahui apa saja kebutuhan dan keinginan pengguna. *Design Thinking* terdapat beberapa tahapan yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototyping*, dan *test* yang berdasar pada kebutuhan dalam merancang desain user interface website rekrutmen karyawan. Tahapan awal yaitu *emphatize* dilakukan dengan wawancara kepada internal perusahaan untuk mengetahui permasalahan apa saja yang terjadi pada proses rekrutmen karyawan lalu dilakukan analisa pada permasalahan yang ada untuk memberikan solusi yang berdasar pada kebutuhan, keinginan, serta permasalahan yang ada. Solusi yang telah didapatkan dituangkan dalam *prototype* untuk desain *user interface website* rekrutmen karyawan. Desain user interface website rekrutmen karyawan dirancang untuk memudahkan PT Global Intermedia Nusantara dalam melakukan proses rekrutmen karyawan mulai dari mengumpulkan, mengunduh, serta melihat dokumen dan data pelamar sehingga dapat menghemat waktu. Selain itu, kelebihan dari desain interface website rekrutmen karyawan ini yaitu memudahkan staff admin dalam mengumpulkan, mengunduh, serta melihat dokumen dan data pelamar dimana terdapat fungsi Unduh seluruh data dan dokumen pelamar tanpa harus mengunduh satu persatu dan dapat melihat data pelamar sesuai dengan posisi yang diinputkan. Kemudian desain tersebut dilakukan

pengujian pada tahapan *testing* dengan menggunakan metode *in-depth interview* dan *usability testing*. Setelah melakukan testing menggunakan metode *in-depth interview* dan *usability testing*, peneliti mendapatkan hasil bahwa desain yang telah dibuat *passed* atau lolos dari standar penilaian yang dilakukan. Desain website rekrutmen karyawan untuk pelamar pada task pertama mendapatkan skor 6.5 , task kedua mendapatkan 6.2 , dan task ketiga mendapatkan 6.5 . Desain website rekrutmen karyawan untuk admin seluruh task mendapatkan skor 6.5 . Maka dari hasil testing didapatkan bahwa desain website rekrutmen karyawan untuk PT Global Intermedia Nusantara sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna menggunakan metode *design thinking*.

Dalam mengembangkan sistem tentunya terdapat kekurangan dari sisi desain, fungsionalitas, dan penerimaan yang didapatkan pada hasil pengujian yang telah dilakukan. Pada tahapan testing responden memberikan masukan dan saran yang menjadi landasan dalam pengembangan aplikasi berbasis website ini kedepannya.

5.2. Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan terkait pengembangan website rekrutmen karyawan di PT Global Intermedia Nusantara kepada perusahaan dan pembaca adalah sebagai berikut :

1. PT Global Intermedia Nusantara dapat mengimplementasikan website rekrutmen karyawan ini agar membantu proses rekrutmen karyawan. Dalam mencegah terjadinya kehilangan data maka harus dilakukan *backup* data di *cloud* secara rutin sehingga apabila ada penyusup yang mencuri dan menghapus data dapat diatasi. Selain itu, diharapkan staf perusahaan terutama Admin dapat diberikan pelatihan bagaimana cara menggunakan sistem secara menyeluruh.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan agar dapat dilakukan sampai tahap pengembangan website agar memberikan pengalaman yang lebih baik untuk pengguna. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat meneliti tentang *user experience* pada website rekrutmen karyawan untuk PT Global Intermedia Nusantara.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yumarlin MZ, “Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing,” *Inf. Interaktif*, vol. 1, no. 1, pp. 34–43, 2016, [Online]. Available: <http://www.e-journal.janabadra.ac.id/index.php/informasiinteraktif/article/view/345>.
- [2] S. Maisaroh, O. Fajarianto, and M. Nasir, “Sistem Informasi Lowongan Kerja Kota Tangerang Berbasis Android dan Web Service,” *J. Sisfotek Glob.*, vol. 9, no. 1, pp. 112–117, 2019, doi: 10.38101/sisfotek.v9i1.222.
- [3] B. Qureshi, “Book reviews,” *Appl. Comput. Informatics*, vol. 9, no. 1, pp. 79–82, 2011, doi: 10.1016/j.aci.2010.12.001.
- [4] R. R. Putra, E. Putra, and S. Handayani, “User interface Design for Citizen Data Grouping Information System Using Human Centered Design Method,” vol. 20, no. 2, pp. 523–532, 2023.
- [5] Z. Wang, “Interface Design Strategy of Elderly Smart Phones Based on User Experience,” vol. 5, pp. 40–47, 2022, doi: 10.23977/jaip.2022.050406.
- [6] M. I. Irwiansayah, H. Tolle, and K. C. Brata, “Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Pencari Partner Lomba bagi Mahasiswa Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 9, pp. 2843–2850, 2020, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/7777/3671>.
- [7] C. Müller-roterberg, “Christian Mueller-Roterberg Handbook of,” no. January, 2019.
- [8] J. C. Pereira and R. de F. S. M. Russo, “Design thinking integrated in agile software development: A systematic literature review,” *Procedia Comput. Sci.*, vol. 138, pp. 775–782, 2018, doi: 10.1016/j.procs.2018.10.101.
- [9] S. Coppola, “Supercharging innovation through rapid prototyping,” *inputux.com*, 2018. <https://www.inputux.com/post/supercharging-innovation-through-prototyping> (accessed Mar. 30, 2023).
- [10] L. Alben, “Quality of experience,” *Interactions*, vol. 3, no. 3, pp. 11–15, 1996, doi: 10.1145/235008.235010.
- [11] M. B. Wiryawan, “User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual,” *Humaniora*, vol. 2, no. 2, p. 1158, 2011, doi: 10.21512/humaniora.v2i2.3166.
- [12] ISO 9241-110, “Ergonomics of human-system interaction — Part 110: Interaction principles,” *Int. Organ. Stand.*, vol. 10406–1:20, pp. 3–6, 2015.
- [13] W. Buana and B. N. Sari, “Analisis User interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course,”

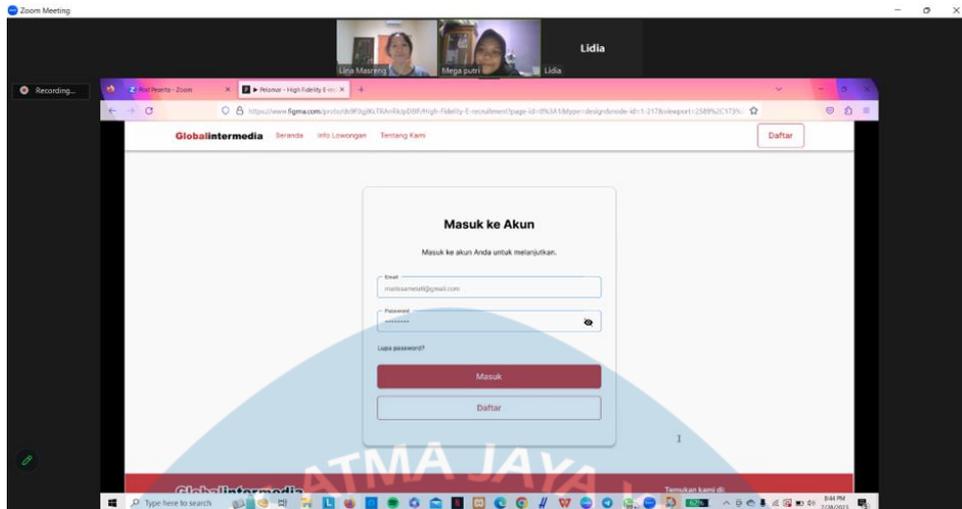
- DoubleClick J. Comput. Inf. Technol.*, vol. 5, no. 2, p. 91, 2022, doi: 10.25273/doubleclick.v5i2.11669.
- [14] I. Rochmawati, "Iwearup.Com *User interface Analysis*," *Visualita*, vol. 7, no. 2, pp. 31–44, 2019, doi: 10.33375/vslt.v7i2.1459.
- [15] A. Sriwulandari, H. Hidayati, and B. Pudjoatmojo, "Analisis dan Evaluasi Aspek Usability pada Web HRMIS Telkom University Menggunakan Usability Testing," *e-Proceeding Eng.*, vol. 1, no. 1, pp. 537–542, 2014.
- [16] Interaction Design Foundation, "The Basics of User Experience Design," *Interact. Des. Found.*, pp. 58–64, 2018.
- [17] T. Brown, "Design Thinking 디자인 사고 (Design Thinking)," *IEEE Softw.*, vol. 37, no. 2, pp. 21–24, 2020.
- [18] F. Fariyanto and F. Ulum, "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>.
- [19] R. Hidayat, A. Mauluda, T. Misriati, and R. Aryanti, "Perancangan *User interface* Pada Aplikasi Pencari Kost Dengan Metode Design Thinking," *J. Tek. Komput. AMIK BSI*, vol. 8, no. 2, pp. 174–180, 2022, doi: 10.31294/jtk.v4i2.
- [20] G. Karnawan, S. Andryana, and R. Titi Komalasari, "Implementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic," *J. Teknoinfo*, vol. 15, no. 1, p. 61, 2021, doi: 10.33365/jti.v15i1.540.
- [21] M. Yusup, I. Ma'ruf Nugroho, and S. Alam, "Perancangan *User interface* Dan User Experience Fitur Customer Relationship Management (CRM) Pada Aplikasi Krealogi dengan Metode Design Thinking," vol. 7, pp. 190–199, 2023.
- [22] F. Agustiyar, "Penerapan Design Thinking Pada Perancangan Ui/Ux Aplikasi Geotrip Dalam Mendukung Development of Geotourism and Sustainable Tourism Toward Era Society 5.0," *Sriwij. Geol. Festiv.*, no. September, pp. 176–182, 2021.
- [23] P. Jeff Sauro, "Using Task Ease (SEQ) to Predict Completion Rates and Times," *31 October 2018*. <https://measuringu.com/seq-prediction/> (accessed Apr. 01, 2023).
- [24] J. Nielsen and T. K. Landauer, "Mathematical model of the finding of usability problems," *Conf. Hum. Factors Comput. Syst. - Proc.*, pp. 206–213, 1993, doi: 10.1145/169059.169166.

TABEL REVISI

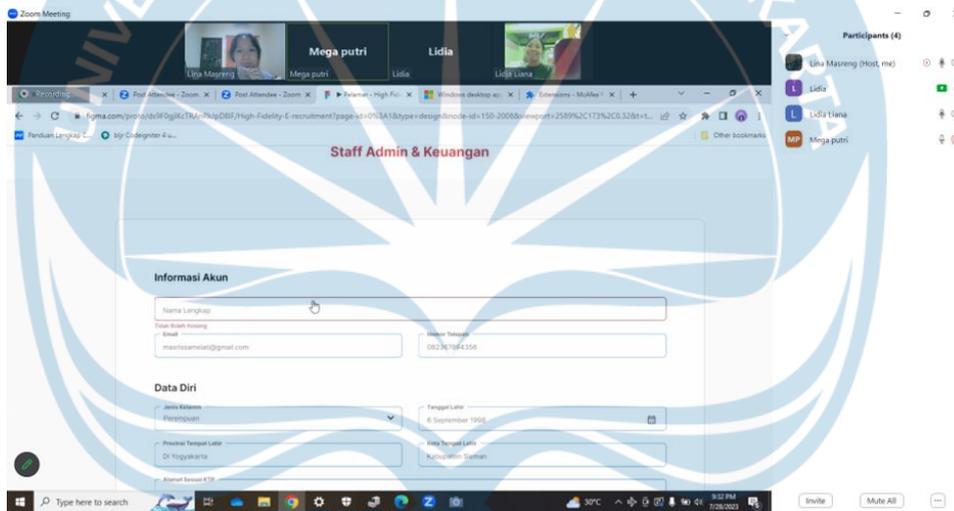
No.	Revisi	Halaman Revisi
1.	Kalau melamar lebih dari 1 kali harus isi satu per satu Sebenarnya bisa mengisi 1 kali untuk beberapa kali lamaran	Pada halaman 68 telah dilakukan perubahan desain pada form pendaftaran dimana akan otomatis terisi jika pelamar melakukan pendaftaran kedua kalinya.
2.	Untuk mengatasi itu bagaimana? Merancang supaya pelamar hanya mengisi 1 kali untuk data yang sama	Pada halaman 68 telah ditambahkan bagaimana agar pelamar hanya mengisi 1 kali form pendaftaran dan jika ingin mendaftar lowongan kedua kalinya pelamar tidak perlu mengisi form pendaftaran lag.
4.	Dibuatkan dashboard untuk pelamar yg berisi apa saja yg dilamar dan status lamaran (misal ada panggilan wawancara)	Pada Halaman 62 telah di tambahkan gambar dimana terdapat keterangan lowongan yang telah didaftarkan dan status pelamar setelah mendaftarkan posisi lowongan.
5.	Display data pelamar di tambah lowongan bisa diklik detail pelamar	Halaman 76 dan 81 telah ditambahkan fungsi "Lihat Detail" pada halaman Tambah Lowongan untuk melihat data pelamar pada posisi tertentu.
6.	Tabel emphatise diubah jangan tiba2 kesimpulan. Ditambahkan, siapa yg	Halaman 22 telah ditambahkan siapa saja

	bebricara dan kemudian baru kesimpulan	yang diwawancarai
7.	Lebih banyak minta fitur, di mana permintaan UI? Permintaan visual dr user belum ada dan Saran berhubungan dengan user interfacenya	Halaman 87 dan 92 pada tabel 4.6 dan 4.7 yang merupakan saran permintaan visual saat dilakukan <i>usability testing</i> pada respoden.
8.	Penjelasan mengenai skor hasil usability test	Halaman 83 telah ditambahkan penjelasan skor <i>usability testing</i>
9.	Pertanyaan penelitian vs kesimpulan	Pada halaman 102 telah dilakukan perbaikan pada kesimpulan untuk menjawab pertanyaan penelitian.
10.	Apa bedanya dengan jobstreet dll? Apa kelebihan desainnya?	Pada halaman 102 di kesimpulan telah ditambahkan kelebihan desain.

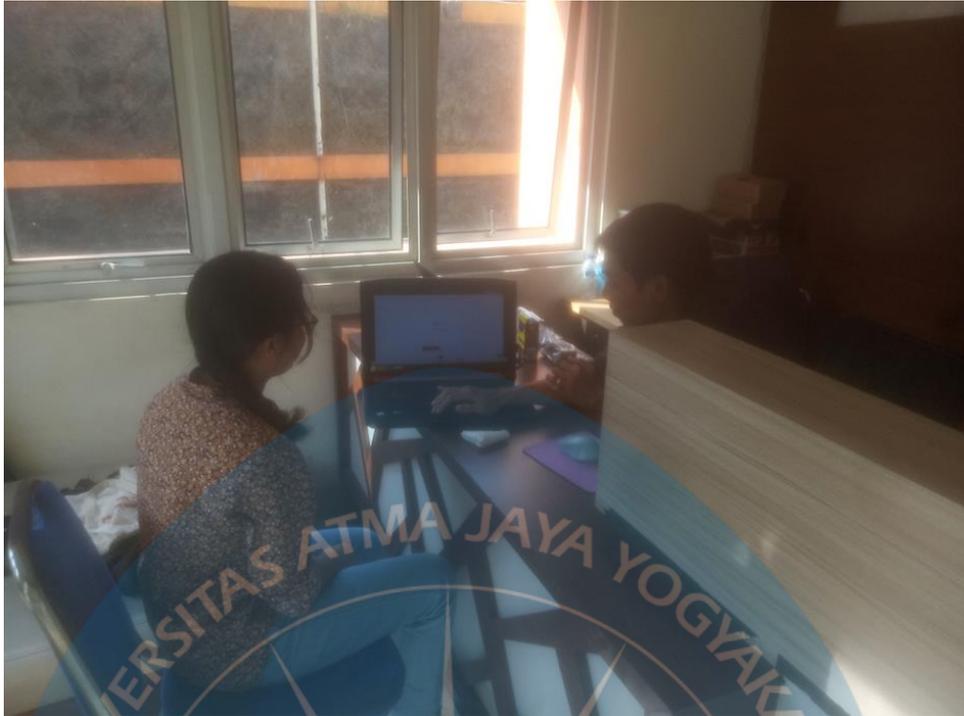
Lampiran



Lampiran 1 Testing bersama sdri. Mega untuk desain user interface pelamar rekrumet keryawan



Lampiran 2 Testing bersama sdri. Lidia untuk desain user interface pelamar rekrumet keryawan



Lampiran 3 Testing bersama Pak Dedi untuk desain user interface Admin rekrumet karyawan



Lampiran 4 Testing bersama Bu Juli untuk desain user interface Admin rekrumet karyawan



Lampiran 5 Testing bersama Pak Adi dan Pak Adi untuk desain user interface Admin rekrutmet karyawan