

Evaluasi Pengembangan Sistem Informasi Pencari Kerja melalui Aplikasi Siduta di Dinas Ketenaga Kerjaan Kota Medan dengan Metode SUS (*System Usability Scale*)

Ade Wiradito¹, Wan Akbar Arramadhan Daulay², Raissa Amanda Putri³

^{1,2,3}Sistem Informasi, Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

e-mail: adewiradito09@gmail.com¹, daulayakbar3@gmail.com²,
raissa.ap@uinsu.ac.id³

Abstrak

Sistem Informasi Pencari Kerja (SIPK) berbasis aplikasi SIDUTA telah dikembangkan oleh Dinas Ketenaga Kerjaan Kota Medan untuk memfasilitasi pencarian pekerjaan secara efisien. Evaluasi terhadap pengembangan sistem ini sangat penting untuk memastikan tingkat kegunaan yang optimal. Penelitian ini menggunakan metode System Usability Scale (SUS) untuk mengevaluasi kegunaan aplikasi SIDUTA. Responden yang mewakili pengguna potensial termasuk pencari kerja dan petugas Dinas Ketenaga Kerjaan Kota Medan. Data dikumpulkan melalui kuesioner SUS yang mencakup aspek kegunaan, kesulitan, dan kepercayaan pengguna terhadap aplikasi. Analisis data dilakukan untuk menghasilkan skor SUS dan mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan. Hasil evaluasi ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam terkait tingkat kepuasan dan keterlibatan pengguna dengan aplikasi SIDUTA. Temuan ini akan menjadi dasar untuk rekomendasi perbaikan dan pengembangan berkelanjutan guna meningkatkan pengalaman pengguna dalam mencari pekerjaan melalui platform ini. Evaluasi kegunaan dengan metode SUS diharapkan dapat memberikan pandangan holistik terhadap efektivitas dan penerimaan aplikasi SIDUTA dalam mendukung kebutuhan pencari kerja di Kota Medan.

Kata Kunci: *Sistem Informasi, Pencari Kerja, Sus (System Usability Scale).*

Abstract

The Job Seeker Information System (SIPK) based on the SIDUTA application has been developed by the Medan City Employment Service to facilitate efficient job searches. Evaluation of the development of this system is very important to ensure optimal levels of usability. This research uses the System Usability Scale (SUS) method to evaluate the usability of the SIDUTA application. Respondents representing potential users include job seekers and Medan City Employment Service officers. Data was collected through the SUS questionnaire which covers aspects of usability, difficulty and user trust in the application. Data analysis is performed to produce a SUS score and identify areas that require improvement. It is hoped that the results of this evaluation will provide in-depth insight

regarding the level of user satisfaction and engagement with the SIDUTA application. These findings will be the basis for recommendations for continuous improvement and development to improve the user experience in searching for work through this platform. The usability evaluation using the SUS method is expected to provide a holistic view of the effectiveness and acceptability of the SIDUTA application in supporting the needs of job seekers in Medan City

Keywords: *Sistem Informasi, Pencari Kerja, Sus (System Usability Scale).*

PENDAHULUAN

Sistem Informasi Pencari Kerja merupakan suatu aspek penting dalam mendukung efisiensi dan efektivitas proses perburuhan di suatu daerah. Dalam konteks ini, aplikasi SIDUTA (Sistem Informasi Pencari Kerja Terintegrasi) di Dinas Ketenagakerjaan Kota Medan menjadi sebuah solusi yang diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan sektor ketenagakerjaan di wilayah tersebut. Evaluasi terhadap pengembangan sistem informasi menjadi langkah yang krusial untuk memastikan keberhasilan implementasi dan meningkatkan pemanfaatan aplikasi SIDUTA.

Metode evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah System Usability Scale (SUS), yang telah terbukti menjadi alat yang efektif dalam mengukur tingkat kegunaan suatu sistem. Evaluasi menggunakan SUS akan memberikan gambaran secara holistik terkait dengan aspek usability aplikasi SIDUTA, termasuk navigasi, kejelasan informasi, serta keterlibatan pengguna.

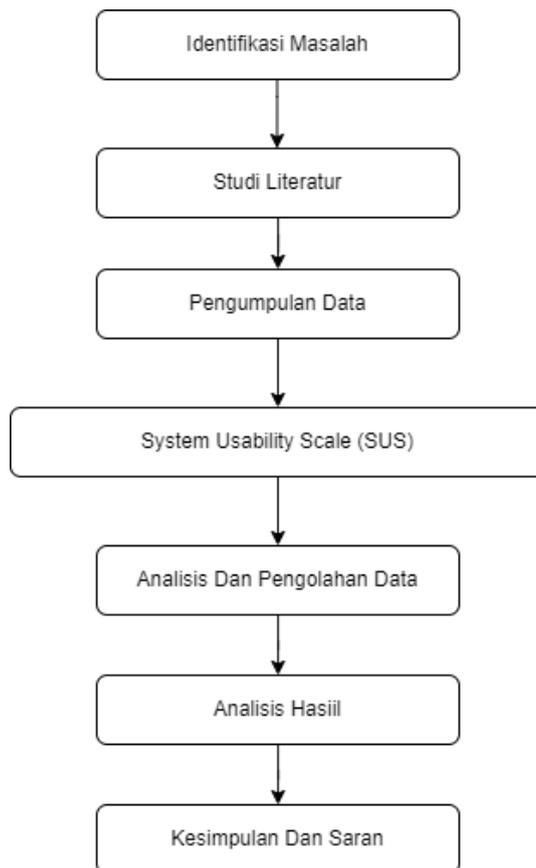
Dalam konteks inovasi teknologi, penerapan aplikasi SIDUTA di Dinas Ketenagakerjaan Kota Medan membawa harapan untuk mempermudah proses pencarian kerja, meningkatkan aksesibilitas informasi, dan mempercepat penempatan tenaga kerja. Namun, untuk memastikan keberhasilan implementasi tersebut, evaluasi secara menyeluruh perlu dilakukan guna mengidentifikasi potensi perbaikan dan meningkatkan pengalaman pengguna.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali pemahaman mendalam tentang kegunaan dan keberlanjutan aplikasi SIDUTA di Dinas Ketenagakerjaan Kota Medan melalui pendekatan evaluasi dengan metode SUS. Hasil evaluasi ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi perbaikan yang konkret dan berkelanjutan, sehingga aplikasi SIDUTA dapat menjadi solusi yang lebih efektif dan efisien dalam mendukung proses perburuhan di wilayah tersebut.[1]

METODE PENELITIAN

Tahapan Penelitian

Adapun tahapan dari penelitian ini ditunjukkan sebagai berikut :



Gambar 1. Tahap Penelitian

Gambar 1 menunjukkan rangkaian tahapan penelitian yang dimulai dengan identifikasi masalah, studi literatur, pengumpulan data, penerapan metode System Usability Scale (SUS), analisis dan pengolahan data, presentasi hasil, hingga kesimpulan dan saran.[2]

Jenis Data & Sumber Data

Metode pengumpulan data yang akan diterapkan dalam penelitian ini mencakup dua jenis, yakni kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif akan diperoleh melalui hasil kuesioner, sementara data kualitatif akan diperoleh dari hasil wawancara dan observasi. Kuesioner akan dilakukan untuk memahami kebutuhan pengguna yang mengakses website SIDUTA. Dari hasil data tersebut, peneliti akan dapat menyimpulkan bahwa website SIDUTA telah berhasil diverifikasi.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer, yang merujuk pada data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti tanpa melibatkan perantara pihak ketiga. Data primer ini akan diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada responden. Kuesioner digunakan sebagai teknik pengumpulan data dengan menyebarkan pertanyaan kepada responden untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.[3]

Pengumpulan Data

Penelitian ini melibatkan sejumlah responden yang berasal dari berbagai latar belakang, termasuk pengusaha, karyawan, mahasiswa, dan pengguna baru lainnya. Metode evaluasi yang digunakan mencakup langkah-langkah berikut:[4]

1. Analisis Desain dan Interaksi:

- a. Analisis dilakukan terhadap desain dengan fokus pada interaksi bentuk.
- b. Pemahaman fitur-fitur yang disediakan dan cara kerja website diamati.
- c. Formulasi asumsi mengenai sumber permasalahan terkait user interface dan usability berdasarkan pernyataan pengguna.
- d. Pengguna diobservasi melalui kuesioner untuk mendapatkan feedback terkait pengalaman menggunakan website
- e. Referensi penunjang juga dicari untuk mendukung penelitian.

2. Pengumpulan Data:

- a. Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh informasi yang diperlukan dalam mencapai tujuan penelitian.
- b. Observasi dilakukan secara sistematis untuk memahami proses dan pengolahan data dalam konteks permasalahan.
- c. Kuesioner digunakan sebagai alat pengukuran variabel menggunakan metode System Usability Scale (SUS).
- d. System Usability Scale (SUS) digunakan untuk mengevaluasi usability produk perangkat lunak atau website.

3. Metode System Usability Scale (SUS):

- a. SUS digunakan untuk menilai usability produk perangkat lunak atau website.
- b. Metode ini diuji dalam penelitian ini dan dijelaskan sebagai alat sederhana dan dapat diandalkan.
- c. Pada jumlah responden yang berperan penting, system usability scale (SUS) melibatkan pengguna end user.
- d. Metode ini tidak memiliki filosofi penetapan individu dari teori validitas, dan responden dari SUS adalah pengguna end user produk perangkat lunak atau website.
- e. Dalam beberapa analisis, ditemukan variasi responden dalam menerapkan system usability scale (SUS).

Dengan menggabungkan analisis desain, pengumpulan data, dan metode System Usability Scale (SUS), penelitian ini bertujuan untuk menyediakan pemahaman yang komprehensif terkait usability website SIDUTA dan merinci langkah-langkah yang ditempuh untuk mendapatkan feedback dari pengguna.[5]

Tabel 1. Kategori Skor SUS dan Penilaian

| Kategori Skor | Rentang Skor | Grade | Skala | Penilaian |
|----------------|--------------|-------|---------|-----------|
| Not Acceptable | 0 – 50 | F | 0 – 60 | Poor |
| Marginal | 50 – 70 | D | 61 – 70 | Ok |

| Kategori Skor | Rentang Skor | Grade | Skala | Penilaian |
|---------------|--------------|-------|----------|-----------------|
| Acceptable | 70 – 100 | C | 71 – 80 | Good |
| | | B | 81 – 89 | Excellent |
| | | A | 91 – 100 | Best Imaginable |

System Usability Scale (SUS) merupakan alat evaluasi berupa kuesioner yang berguna untuk menilai usability suatu sistem komputer dari perspektif subjektif para pengguna. Usability, dalam konteks ini, merujuk pada atribut keunggulan yang mengukur sejauh mana antarmuka pengguna dapat digunakan dengan mudah. Secara spesifik, SUS terdiri dari 10 pertanyaan yang diintegrasikan dalam bentuk kuesioner; namun, dalam penelitian ini, hanya kuesioner tersebut yang digunakan. Metode pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang disebar melalui Google Form. Pernyataan kuesioner dapat dilihat Tabel 2.[6]

Tabel 2. Pertanyaan kuesioner

| No | Pertanyaan |
|----|--|
| 1 | Seberapa mudah Anda menemukan informasi yang Anda cari menggunakan aplikasi SIDUTA? |
| 2 | Sejauh mana Anda merasa nyaman menggunakan antarmuka pengguna aplikasi SIDUTA? |
| 3 | Seberapa efisien Anda dapat menyelesaikan tugas pencarian pekerjaan menggunakan aplikasi SIDUTA? |
| 4 | Sejauh mana Anda merasa yakin dengan keakuratan informasi yang diberikan oleh aplikasi SIDUTA? |
| 5 | Apakah Anda mengalami kesulitan saat menggunakan fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi SIDUTA? Jika ya, mohon jelaskan secara singkat. |
| 6 | Seberapa sering Anda menggunakan aplikasi SIDUTA untuk mencari pekerjaan dalam sebulan terakhir? |
| 7 | Apakah ada fitur tertentu di aplikasi SIDUTA yang menurut Anda perlu ditingkatkan? Mohon jelaskan. |
| 8 | Apakah Anda merasa puas dengan layanan yang diberikan oleh aplikasi SIDUTA secara keseluruhan? |
| 9 | Seberapa besar kemungkinan Anda merekomendasikan aplikasi SIDUTA kepada teman atau rekan yang sedang mencari pekerjaan? |
| 10 | Mohon berikan saran atau masukan tambahan yang dapat membantu meningkatkan kualitas dan kegunaan aplikasi SIDUTA. |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Evaluasi

Dalam setiap penelitian, jumlah responden yang diperoleh memiliki peranan penting dalam menentukan validitas dan reliabilitas hasil penelitian. Jumlah responden yang

memadai akan memberikan gambaran yang lebih representatif terhadap populasi yang dituju[7]. Berdasarkan tahap penarikan sampel yang dilakukan oleh peneliti, didapatkan informasi bahwa jumlah responden yang berhasil dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner adalah sebanyak 37 responden.

Dari data yang diberikan, kita dapat membuat analisis dan pembahasan mengenai respons pengguna terhadap aplikasi SIDUTA. Berikut adalah pembahasan berdasarkan data tersebut:



Gambar 3.1 Diagram Tingkat Nilai Kepuasan Pengguna

Berikut adalah perhitungan dan pembahasan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dari data yang diberikan:
Berikut ini rumus perhitungan skor SUS:

$$SkorSUS = \left(\left(\sum_{i=1}^{10} X_i - 1 \right) + \left(\sum_{j=1}^{10} (5 - X_j) \right) \right) \times 2.5$$

Di mana:

- X_i adalah nilai skor dari pertanyaan ke- i (dalam rentang 1 hingga 5).
- $\sum_{i=1}^{10} X_i$ adalah jumlah skor dari pertanyaan 1 hingga 10.
- $\sum_{j=1}^{10} (5 - X_j)$ adalah jumlah nilai 5 dikurangi skor dari pertanyaan 1 hingga 10.
- Faktor 2.5 digunakan untuk mengonversi total skor menjadi rentang skor SUS yang berkisar antara 0 hingga 100.[8]

1. Kuesioner SUS

Seberapa mudah Anda menemukan informasi yang Anda cari menggunakan aplikasi SIDUTA?

- Rata-rata skor: $(5.14 + 4.86) \times 2.5 = 25$
- Pembahasan: Responden cenderung memberikan penilaian positif terhadap kemudahan menemukan informasi, dengan rata-rata skor sebesar 25.

Sejauh mana Anda merasa nyaman menggunakan antarmuka pengguna aplikasi SIDUTA?

- Rata-rata skor: $(5.41 + 4.59) \times 2.5 = 25$
- Pembahasan: Mayoritas responden merasa nyaman menggunakan antarmuka pengguna SIDUTA, ditunjukkan oleh rata-rata skor yang tinggi (25).

Seberapa efisien Anda dapat menyelesaikan tugas pencarian pekerjaan menggunakan aplikasi SIDUTA?

- Rata-rata skor: $(5.68 + 0) \times 2.5 = 14.2$
- Pembahasan: Sebagian besar responden memberikan penilaian positif terhadap efisiensi dalam menyelesaikan tugas, meskipun ada beberapa yang tidak memberikan tanggapan.

Sejauh mana Anda merasa yakin dengan keakuratan informasi yang diberikan oleh aplikasi SIDUTA?

- Rata-rata skor: $(4.86 + 4.86) \times 2.5 = 24.3$
- Pembahasan: Mayoritas responden merasa cukup yakin dengan keakuratan informasi SIDUTA, dengan rata-rata skor 24.3.

2. Penilaian dan Interpretasi

- Skor Total: 25 (Kategori: "Okay")
- Interpretasi: Responden memberikan penilaian yang umumnya positif terhadap usability SIDUTA, namun masih ada ruang untuk peningkatan. Beberapa aspek tertentu seperti efisiensi perlu diperhatikan lebih lanjut.[9]

SIMPULAN

Berdasarkan metode SUS, aplikasi SIDUTA mendapatkan skor rata-rata sebesar 25, yang termasuk dalam kategori "Okay." Meskipun mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap usability, ada beberapa area yang perlu diperhatikan, seperti efisiensi. Rekomendasi dapat diberikan untuk meningkatkan fitur dan efisiensi aplikasi guna memenuhi harapan pengguna secara lebih baik.[10]

DAFTAR PUSTAKA

"BAB II LANDASAN TEORI 2.1. Tinjauan Pustaka."

U. Ependi, A. Putra, and F. Panjaitan, "Evaluasi tingkat kebergunaan aplikasi administrasi penduduk menggunakan teknik system usability scale," *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, vol. 5, no. 1, pp. 63–76, Jan. 2019, doi: 10.26594/register.v5i1.1412.

F. Andalia and E. B. Setiawan, "PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PENCAHARI KERJA PADA DINAS SOSIAL DAN TENAGA KERJA KOTA PADANG," *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, vol. 93, no. 2, 2015.

- K. Dengan, P. Berorientasi, O. B. Setiyawan, I. Aknuranda, and A. D. Herlambang, "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Informasi Pasar," 2018. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- M. Yusuf and Y. Astuti, "System Usability Scale (SUS) Untuk Pengujian Usability Pada Pijar Career Center," *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, vol. 9, no. 2, pp. 131–138, Oct. 2020, doi: 10.34010/komputika.v9i2.2873.
- P. Insap Santosa and dan Wing Wahyu Winarno, *Evaluasi Usability pada Sistem Informasi Pasar Kerja... EVALUASI USABILITY PADA SISTEM INFORMASI PASAR KERJA MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE*.
- M. Safitri, A. Novianti, and A. Noviriandini, "SISTEM INFORMASI LOWONGAN KERJA BERBASIS WEB," *Maret*, vol. 14, no. 1, p. 49, 2018, [Online]. Available: <http://www.nusamandiri.ac.id><http://www.bsi.ac.id><http://www.nusamandiri.ac.id>
- C. Nadia Kurniawan, B. Zaman, S. Bhahri, T. Informatika, and S. Kharisma Makassar, "ANALISIS USABILITY PADA WEBSITE AYOMULAI MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE," *JTRISTE*, vol. 9, no. 2, pp. 90–102, 2022, [Online]. Available: <https://ayomulai.id/>
- C. Nadia Kurniawan, B. Zaman, S. Bhahri, T. Informatika, and S. Kharisma Makassar, "ANALISIS USABILITY PADA WEBSITE AYOMULAI MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE," *JTRISTE*, vol. 9, no. 2, pp. 90–102, 2022, [Online]. Available: <https://ayomulai.id/> "222-863-1-PB".