



## INTISARI

### **PERANCANGAN *USER EXPERIENCE* DAN *USER INTERFACE* PADA LOWONGAN KERJA**

Fadhilah Puspasari  
18/431732/SV/15703

Pengguna adalah bagian penting dalam segala hal yang berkaitan dengan aplikasi, sistem dan bahkan bisnis. Setiap aplikasi akan mementingkan penggunanya agar dapat menggunakan aplikasi dengan mudah, nyaman, dan efisien.

Dalam aplikasi ini digunakan konsep *User Experience* dan *User Interface*, dimana konsep *user experience* dan *user interface* sudah familiar dan sudah erat dengan pengguna, sehingga dapat menghadirkan antarmuka aplikasi yang mudah, nyaman, dan efisien. Dalam pengujian, dipilih metode skenario pengujian, *Single Ease Question* (SEQ) dan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur dan membuktikan tingkat keberhasilan antarmuka yang telah dibuat.

Diperoleh hasil pengujian skenario beberapa fitur mendapatkan hasil yang memuaskan, penguji dapat memenuhi tujuan pengujian dengan baik. Untuk nilai SEQ dari 5 pengujian memiliki nilai rata-rata masing-masing 6,1; 6; 6,1; 5,3; dan 5,6; dalam penilaian SEQ menggunakan skala Likert 1 sampai 7, sedangkan dari rata-rata masing-masing nilai dari hasil yang didapat maka secara keseluruhan bernilai 5,8 dari 7, artinya antarmuka yang berhasil dibangun telah memenuhi kriteria cukup mudah digunakan. Untuk nilai SUS adalah 72,5, dalam penilaian SUS jika hasil akhir kurang dari 68 maka masuk ke dalam kategori tidak dapat diterima, sedangkan untuk nilai 72,5 adalah masuk dalam kategori dapat diterima, artinya dapat diambil kesimpulan antarmuka yang berhasil dibangun memenuhi kebutuhan pengguna.

**Kata kunci :** *user experience, user interface, system usability scale, antarmuka, pengguna*



## ABSTRACT

### DESIGNING USER *EXPERIENCE* AND USER INTERFACE ON JOB VACATION APPLICATIONS

Fadhilah Puspasari  
18/431732/SV/15703

Users are an important factor in everything related to applications, systems, and even business. Each application will put the user first so that they can use the application easily, comfortably, and efficiently..

In this application the concept of User Experience and User Interface is used, where the concept of user experience and the user interface are familiar and already close to the user, so that it can present an easy, comfortable and efficient application interface. In testing, the test scenario method, (SEQ) and *System Usability Scale* (SUS) were selected to measure and prove the success rate of the interface that was created.

Obtained from the results of scenario testing, some features get satisfying results, the testers can meet the test objectives well. For the SEQ value of 5 tests, each has an average value of 6.1, 6, 6.1, 5.3, dan 5.6, in the SEQ assessment using a Likert scale of 1 to 7, while the average each value from the results obtained, the overall value is 5.8 out of 7, it means that the interface that has been successfully built has met the criteria of being quite easy to use. For the SUS value is 72.5, in the assessment of SUS if the final result is less than 68 it included in the category of unacceptable, while for the value 72.5 is included in the acceptable category, it means that conclusions of the interface are successfully built to meet user needs.

**Keywords :** user experience, user interface, system usability scale, interface, users