

Perancangan Antarmuka Pengguna Dengan Metode Lean Ux Pada Balai Latihan Kerja

Siti Auwalis Shoimatin¹, Andik Adi Suryanto², Amaludin Arifia³, Alfa Nurfahma Rosalita⁴

^{1,2,3,4}Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas PGRI Ronggolawe

E-mail: ¹[*¹sitiauwalis111@gmail.com](mailto:sitiauwalis111@gmail.com), ²andikadisuryanto@gmail.com, ³amaludinarifia@gmail.com,
⁴fahmaalfa7@gmail.com

Abstrak – Balai Latihan Kerja atau sering disebut dengan BLK adalah sarana dan prasarana tempat pelatihan yang berfungsi untuk mendapatkan keterampilan atau yang hendak menggali kemahiran pada bidang masing-masing. BLK merupakan organisasi yang menampung pelatihan yang kegunaannya untuk menyampaikan, memperoleh, meningkatkan dan mengembangkan keterampilan, produktivitas, disiplin, perilaku kerja, serta etos kerja yang pelaksanaannya lebih mengutamakan praktek dari pada teori. Namun website BLK masih belum bekerja sepenuhnya dalam rekrutment pelatihan kerja. Karena didalam website tersebut belum ada fitur pendaftaran pelatihan. Dalam pembuatan website ui dan ux memiliki peran penting agar pengguna dapat merasakan pengalaman dan kenyamanan pada website. Penelitian tersebut menggunakan metode lean ux sebagai perancangan antarmuka pengguna yang berorientasi langsung kepada pengguna. System Usability Scale digunakan sebagai alat uji validitas dan reabilitas. Hasil pengujian SUS prototype perancangan antarmuka pengguna website BLK mendapatkan nilai 77,83 yang artinya dapat diterima.

Kata Kunci — Website Balai Latihan Kerja, Lean UX, System Usability Scale.

1. PENDAHULUAN

Pada saat ini web sudah terkenal di kalangan masyarakat luas, oleh karena itu web digunakan sebagai media untuk melacak data dalam kehidupan sehari-hari [2]. Website ini direncanakan dengan kemampuan yang berbeda dan persyaratan yang berbeda sesuai minat. Alasan mendasar dalam membuat sebuah website adalah untuk berbagi data, oleh karena itu sebuah website harus memiliki pilihan untuk memberikan data yang terdapat di website tersebut kepada pengunjung website.

Balai Latihan Kerja atau sering disebut sebagai BLK adalah kantor dan yayasan untuk mempersiapkan tempat-tempat yang mampu menghasilkan kemampuan atau yang perlu mendalami keahlian di bidangnya masing-masing. Secara umum kehadiran BLK membuka beberapa bidang profesi, misalnya Teknik Las, Teknik Manufaktur, Listrik, Otomotif, Bangunan, Pertanian/Processing, Teknologi Informasi dan Komunikasi serta lain sebagainya. BLK mempunyai tugas pokok melakukan pembinaan dan persiapan bagi calon tenaga kerja dan pencari kerja. Kemampuan BLK adalah merencanakan strategi-strategi khusus di bidang kepegawaian, pelaksanaan administrasi publik di bidang ketenaga kerjaan, dan pengaturan administrasi pendukung untuk organisasi negara-negara lokal.

Saat ini sistem yang berjalan di BLK Kota Tuban khususnya untuk pemberitahuan informasi pelatihan kerja dan pendaftaran pelatihan kerja masih secara konvensional yaitu pihak BLK menyediakan informasi mengenai pembukaan pendaftaran pelatihan kerja dengan cara memberikan pengumuman melalui sosial media, seperti: instagram dan whatsapp serta terdapat juga pada papan pengumuman informasi di BLK Tuban, hal ini yang menyebabkan informasi yang didapat mengenai pembukaan pelatihan kerja menjadi tidak efektif. Selain itu juga dalam proses pendaftaran pelatihan kerja masyarakat yang ingin mendaftar harus datang langsung ke pusat BLK kemudian mengisi formulir pendaftaran pelatihan kerja yang telah disediakan sehingga menyebabkan waktu menjadi tidak efisien.

Metode lean ux adalah strategi yang membawa sifat asli untuk menyelesaikan situs lebih cepat dengan antara upaya bersama yang praktis sehingga mengurangi gerakan dokumentasi umum namun lebih menekankan pada pemahaman tanpa henti tentang situs yang sedang direncanakan [4]. Tidak ada lagi lean ux aneh yang semakin banyak digunakan oleh pembuat ux akhir-akhir ini. Penjelarasannya, banyak keuntungan yang bisa didapatkan dengan memilih interaksi kerja yang lebih powerful, misalnya financial savvy, efisien, client focus dan information driven. Dengan demikian, evaluasi yang tidak signifikan dimanfaatkan dan pilihan yang direncanakan dapat lebih tepat dan kualitas terakhir lebih baik. Selain itu, memanfaatkan strategi lean ux mempermudah perencanaan rencana model karena membatasi jumlah spekulasi sehingga mempercepat produk akhir tergantung pada situasinya [5].

2. METODE PENELITIAN

Tahapan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode Lean UX dalam melakukan perancangan UI dan UX pada *website* BLK kabupaten Tuban. *Lean UX* adalah strategi yang menghadirkan sifat asli atau menyelesaikan item lebih cepat dengan menggabungkan antar fungsi sehingga mengurangi gerakan dokumentasi umum namun tidak lebih pada peningkatan dan pemahaman di samping pertemuan asli dari situs yang sedang direncanakan [3].



Gambar 1. Siklus Perancangan Ux Dengan Metode *Lean UX*

A. *Declare Assumptions*

Pada tahap ini dilakukan wawancara, penulisan kajian, persepsi atau hasil apa yang ingin dicapai. Memimpin pertemuan dengan klien untuk menemukan data tentang masalah apa pun yang dilihat oleh klien. [16]Kemudian, dapatkan pengetahuan tentang konsep *lean ux* dalam konfigurasi ui/ux setelah mendapatkan masalah saat ini, jadi asumsi awal sebagai tahap awal.

B. *Create Minimum Viable Product (MVP)*

Create minimum viable product adalah item dengan sekumpulan elemen yang memenuhi kebutuhan dasar klien. Pada *lean ux*, MVP sangat berguna dalam melakukan tes pada asumsi yang baru-baru ini dibuat. Sangat mungkin peralatan terbaik dalam pembuatan MVP adalah *prototyping* pengalaman

C. *Run an Experiment*

Tahap ketiga adalah mencoba *prototype* atau MVP untuk menjamin bahwa *prototype* yang baru direncanakan untuk memenuhi kebutuhan yang diharapkan. Dalam pengujian ini untuk menjamin bahwa *prototype* MVP yang dicobakan kepada klien atau kelompok yang sebenarnya dapat berjalan dengan baik.

D. *Feedback and Research*

Tahap terakhir adalah menyetujui asumsi saat ini melalui hasil dari pengujian *prototype* MVP kepada klien. Pada tahap ini menjamin bahwa barang yang telah dibuat sesuai dengan keinginan dan kebutuhan klien. Untuk situasi ini, klien dapat langsung menyarankan perbaikan dan perubahan website di masa mendatang

2.2.1 *Prototype*

Prototype sebagai metode untuk menilai website untuk klien yang memberikan masukan kepada desainer untuk menyempurnakan website sesuai dengan kebutuhan ideal klien [1].

2.2.2 *System Usability Scale*

System Usability Scale (SUS) adalah salah satu instrumen pengujian *usability* yang paling terkenal. SUS dibuat oleh John Broke pada tahun 1986 [6]. SUS berisi 10 instrumen penjelasan seperti yang ditampilkan pada tabel terlampir berikut.

Tabel 1. Instrumen *System Usability Scale*

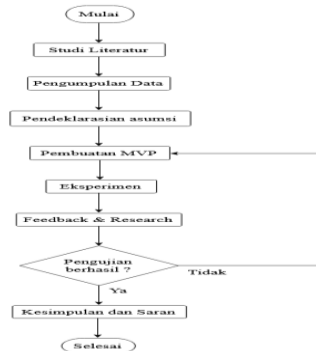
No	Pertanyaan	Skala
1	Saya Akan Sering Menggunakan Website Ini	1-5
2	Saya Merasa Website Ini Rumit Untuk Digunakan	1-5
3	Saya Merasa Website Ini Mudah Digunakan	1-5
4	Saya Merasa Membutuhkan Bantuan Dari Orang Lain Atau Teknisi Dalam Menggunakan Website Ini	1-5
5	Saya Merasa Fitur-Fitur Dalam Website Ini Berjalan Dengan Semestinya	1-5
6	Saya Merasa Ada Banyak Hal Yang Tidak Konsisten (Tidak Serasi Pada Website Ini)	1-5
7	Saya Merasa Orang Lain Akan Memahami Cara Menggunakan Website Ini Dengan Cepat	1-5
8	Saya Merasa Sistem Ini Membingungkan	1-5
9	Saya Merasa Tidak Ada Hambatan Dalam Menggunakan Website Ini	1-5
10	Saya Perlu Membiasakan Diri Terlebih Dahulu Sebelum Menggunakan Website Ini	1-5

Metode SUS menggunakan skala Likert yang memiliki 5 tanggapan, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju. Masing-masing memiliki skor respons dari 1 hingga 5.

Bahan yang digunakan pada penelitian ini yaitu responden dan data responden. Alat penelitian yang digunakan pada penelitian yaitu:

1. Perangkat keras berupa seperangkat laptop dengan spesifikasi : Intel(R) Core (TM) i3-380M CPU @2,53 GHz RAM 2 GB DDR3.
2. Perangkat lunak sistem operasi Microsoft Windows 7 dan *software* aplikasi figma.

Prosedur Penelitian



Gambar 2. Prosedur Penelitian

Tahap Awal

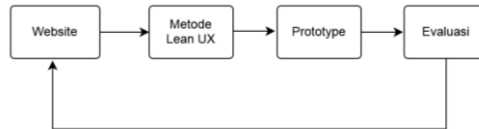
1. Studi Literatur
Tahap ini merupakan tahap yang mendasari eksplorasi, tahap mengarahkan konsentrasi penulisan yang berarti menyelidiki dan mengumpulkan data, spekulasi, referensi penting yang didapat dari berbagai sumber tentang masalah pemeriksaan ini, khususnya pemeriksaan dan rencana rencana UI yang akan dilakukan
2. Wawancara
Wawancara diarahkan untuk memutuskan kebutuhan informasi pencari kerja persiapan dan tentang kondisi momentum dan cara pendaftaran melalui website oleh BLK di website tersebut.
3. Observasi
Observasi sangat membantu untuk melihat artikel yang sedang dipelajari. Dengan persepsi tersebut, kita dapat mengetahui kemampuan website BLK. Dari konsekuensi persepsi tersebut nantinya dapat dijadikan acuan untuk melakukan tahap perbaikan
4. Kuesioner
Pada tahap ini dilakukan survey contohnya adalah penyebaran kuesioner kepada para pencari pelatihan di Tuban yang berguna untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan setelah menggunakan website tersebut.

Tahap Pengembangan

1. Pendeclarasian Asumsi dan Teori
Tahap ini merupakan tahap menyatakan asumsi yaitu untuk memaknai data terkini dan permasalahan yang dialami selama pemanfaatan website BLK Tuban setelah beredarnya kuesioner untuk para pencari pelatihan kerja di Kabupaten Tuban
2. Membuat MVP
Pada tahap pembuatan MVP ini dilakukan *prototype plan*, *underlying plan* menggunakan metode *low-constancy prototype*, menghadirkan sistem desain dengan memanfaatkan kertas, spidol, *tacky note*, dan lain-lain. Memberikan rancangan fitur-fitur apa saja yang nantinya akan ada di website yang terhubung
3. Pengujian
Selanjutnya adalah tahap pengujian *protorype* MVP yang telah direncanakan sebelumnya, pengujian harus dapat dilakukan melalui kelompok saat ini, hanya dengan diri Anda sendiri, atau dengan organisasi terkait yang membutuhkan website tersebut nantinya.
4. Masukan dan Eksplorasi
Pada tahap ini, tahap input dan eksplorasi diselesaikan, dengan mendengarkan dan fokus pada kritik dari pihak-pihak yang akan memanfaatkan website BLK, baik dari sisi administrator atau beberapa klien

Tahap Akhir : Kesimpulan dan Saran : Dengan adanya perencanaan dan penelaahan ui/ux website BLK Tuban, mendapatkan ide dan gagasan berharga untuk Peraturan BLK Tuban sebagai penilaian yang nantinya dapat membuat dan mengembangkan lebih lanjut website BLK dengan tujuan agar lebih baik nantinya dan mempermudah masyarakat umum untuk mendapatkan informasi mengenai pelatihan kerja.

Kerangka Sistem : Sistem kerangka eksplorasi ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Kerangka Sistem Penelitian

Website diartikan deretan halaman dalam suatu domain yang memuat berbagai informasi agar bisa dibaca dan dicermati oleh pengguna melalui sebuah mesin pencari. Cara paling umum untuk merencanakan sistem kerangka kerja ini menggunakan metode lean ux. Metode ini membawa properti substansial atau menyelesaikan item lebih cepat menggunakan cara kerja sama antara fungsi, akibatnya mengurangi gerakan dokumentasi umum. *Output* dari kerangka sistem ini adalah berupa *prototype* yang sudah siap untuk diujikan. Setelah pengujian *prototype* selesai evaluasi hasil pengujian dengan menghitung jumlah skor responden. Jika hasil skor responden tidak sesuai ketentuan yang dibuat maka perlu perbaikan desain *prototype* dengan pertimbangan kritik dan saran dari pengguna dan dilakukan pengujian ulang.

Desain Interface



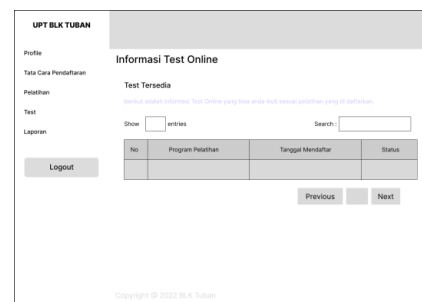
Gambar 4. Rancangan Halaman Beranda



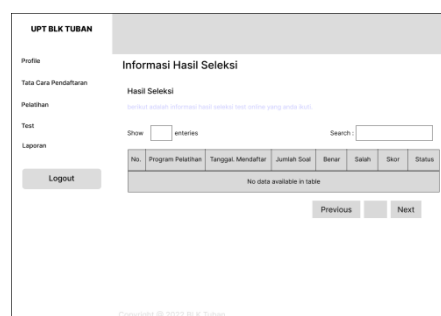
Gambar 5. Rancangan Halaman Registrasi



Gambar 6. Rancangan Halaman Login



Gambar 7. Rancangan Halaman Test

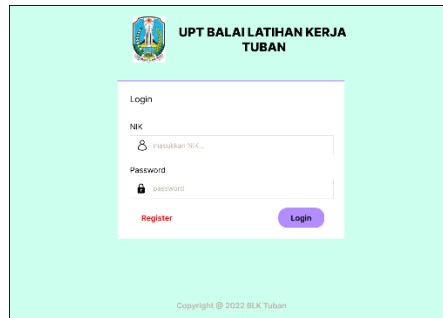


Gambar 8. Rancangan Halaman Hasil Seleksi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Disini akan di tampilkan beberapa tampilan untuk pengguna level umum, level admin dan level instruktur.

1. Halaman Login



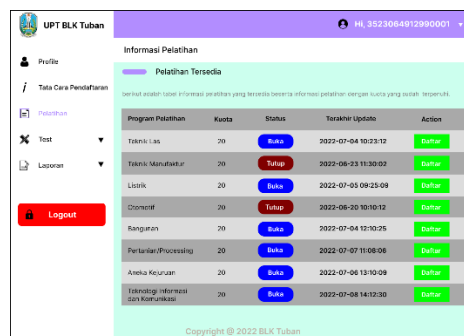
Gambar 9. Halaman *Login*

2. Halaman Profile



Gambar 10. Halaman Profile

3. Halaman Pelatihan



Gambar 11. Halaman Pelatihan

4. Halaman Test

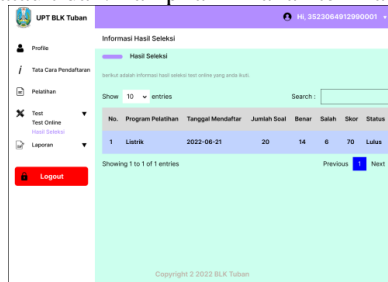
Halaman test ialah halaman mengerjakan soal test seleksi sesuai kejuruan yang diikuti. Isi halaman tersebut berupa soal-soal dari materi dasar yang nantinya akan diajarkan waktu mengikuti pelatihan. Tampilan ini akan terlihat pada Gambar 13.



Gambar 12. Halaman Test

5. Halaman Hasil Seleksi

Halaman tersebut memberikan informasi hasil test pelatihan yang sudah diikuti. Pada halaman tersebut dicantumkan jumlah benar dan salah soal yang sudah dikerjakan. Tidak hanya itu, ada juga jumlah skor dan pernyataan peserta lulus seleksi atau tidak. Tampilan ini akan terlihat pada Gambar 14.



Gambar 13. Halaman Hasil Seleksi

6. Uji System Usability Scale Setelah Perancangan Desain

Uji system usability scale yang kedua ini dilakukan untuk mengukur tingkat ketergunaan prototype perancangan desain website BLK. Supaya lebih jelas data skor asli akan ditampilkan pada tabel 2.

Tabel 2. Skor Asli SUS Setelah Perancangan Desain

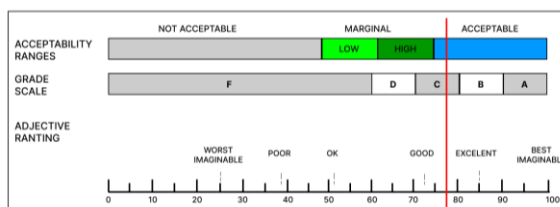
No.	Responden	Usia	JK	Skor Data Asli									
				Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Novia	22	P	4	2	4	2	5	2	4	2	4	2
2	Nabila	22	P	4	2	4	2	5	2	3	2	4	2
3	Fatma	20	P	4	2	4	2	5	2	3	2	5	3
4	Izza	19	P	5	2	4	2	4	2	3	2	4	2
5	Kartika	19	P	5	2	4	2	5	2	3	2	4	3
6	Diah	18	P	5	2	4	2	5	2	3	2	4	2
7	Wahyuni	25	P	4	2	5	2	5	2	3	2	4	3
8	Muzayyin	19	L	5	2	4	2	5	2	3	2	4	3
9	Liya	25	P	4	2	5	2	5	1	4	1	5	3
10	Hajir	25	L	5	2	5	2	5	2	3	2	5	3
11	Husnul	27	L	4	2	5	2	5	2	4	1	5	3
12	Sofiatun	22	P	4	2	5	2	5	2	4	1	5	3
13	Giana	28	P	4	2	5	2	5	2	3	2	4	2
14	Dasiran	37	L	4	2	5	2	5	2	3	2	5	3
15	Waryati	38	P	4	2	5	2	5	2	3	2	5	3

Tabel 3. Skor Perhitungan SUS Setelah Perancangan Desain

No.	Responden	Usia	JK	Skor Data Asli										Jumlah	Nilai Jumlah x 2,5
				Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	Novia	22	P	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	31	77,5
2	Nabila	22	P	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	30	75
3	Fatma	20	P	3	3	3	3	4	3	2	3	4	2	30	75
4	Izza	19	P	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	30	75
5	Kartika	19	P	4	3	3	3	4	3	2	3	3	2	30	75
6	Diah	18	P	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	31	77,5
7	Wahyuni	25	P	3	3	4	3	4	3	2	3	3	2	30	75
8	Muzayyin	19	L	4	3	3	3	4	3	2	3	3	2	30	75

9	Liya	25	P	3	3	4	3	4	4	3	4	4	2	34	85
10	Hajir	25	L	4	3	4	3	4	3	2	3	4	2	32	80
11	Husnul	27	L	3	3	4	3	4	3	3	4	4	2	33	82,5
12	Sofiatun	22	P	3	3	4	3	4	3	3	4	4	2	33	82,5
13	Giana	28	P	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	31	77,5
14	Dasiran	37	L	3	3	4	3	4	3	2	3	4	2	31	77,5
15	Waryati	38	P	3	3	4	3	4	3	2	3	4	2	31	77,5
Jumlah													467	1167,5	
Skor Rata-rata														77,83	

Berdasarkan tabel 3. perhitungan skor SUS sesudah perancangan desain jumlah skor yang didapatkan yaitu 467 kemudian dikalikan dengan 2,5 sehingga hasil yang diperoleh adalah 1167,5. Selanjutnya menentukan skor rata-rata yaitu dibagi dengan jumlah responden 15, sehingga hasil yang didapat yaitu 77,83. Selanjutnya menentukan grade hasil penilaian. Skor yang didapat 77,83 dan jika ditarik garis pada gambar grade penilaian termasuk grade scale C yang artinya grade scale tersebut dapat diterima. Hasil grade scale penilaian terlihat pada Gambar 15.



Gambar 14. Hasil Penilaian Setelah Perancangan Desain

Akhir dari cara menggunakan SUS adalah menghitung skor rata-rata SUS dari seluruh responden. Skor tersebut kemudian disesuaikan dengan penilaian SUS. Di kelas mana diperoleh hasil tes dengan skor tipikal. Skor SUS tipikal dari jumlah investigasi adalah 68, dengan asumsi skor SUS di atas 68 akan dianggap di atas normal dan skor di bawah 68 di bawah normal. Dari keterangan di atas yang mendapat skor 77,83, maka skor tersebut masuk kedalam kategori GOOD dengan ukuran kelas C. Hal ini dimaksudkan hasil penilaian usability berdasarkan informasi dan evaluasi tersebut memadai atau dapat dicapai.

4. SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini mencakup hal tentang rancangan desain fitur website BLK yang sudah didesain dalam bentuk *prototype* telah diuji menggunakan pengujian *System Usability Scale* (SUS) mendapatkan skor 77,83 sedangkan nilai SUS pada website sebelum dilakukan perancangan adalah 59 yang berarti hasil dari perancangan fitur *website* BLK sudah lebih baik. Perancangan desain fitur pendaftaran pelatihan dapat memudahkan proses pencarian informasi pelatihan yang dibuka.

5. SARAN

Berdasarkan hasil pada penelitian ini dapat lebih dikembangkan lagi sesuai dengan perkembangan teknologi. Adapun beberapa saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya yaitu:

1. Hasil dari perancangan *user interface* dapat dikembangkan lagi dengan menambah fitur *website* BLK sesuai rancangan yang sudah didesain dalam penelitian ini.
2. Hasil perancangan bisa diimplementasikan langsung pada *website* BLK sehingga bisa memudahkan peserta mencari informasi pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggara, D. A., Harianto, W., & Aziz, A. (2021). PROTOTIPE DESAIN USER INTERFACE APLIKASI IBU SIAGA MENGGUNAKAN LEAN UX. *Kurawal-Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri*, 4(1), 58-74.

- [2] Anggraeni, D. R. (2019). TA: Perancangan User Interface pada Website Internal Stiesia dengan Metode Lean UX (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).
- [3] Jeff Gothlef. J.S. (2013). *Lean UX Applying Learn Principles to Improve User Experience* California O'Reilly Media.
- [4] Rabbani, I., Brata, A. H., & Brata, K. C. (2019). Penerapan Metode Lean UX pada Pengembangan Aplikasi Bill Splitting menggunakan Platform Android. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* e-ISSN, 2548, 964X.
- [5] Rofik, A. K. (2020). TA: Perancangan UI UX pada Startup Talentku Menggunakan Metode Lean UX Startup (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- [6] Yunus, C. D. P., & Wahyu, S. (2021). Pembangunan Konsep Desain User Experience Aplikasi Mobile Majubersama Guna Mendorong Percepatan Pengimplementasian Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. *Proceeding KONIK (Konferensi Nasional Ilmu Komputer)*, 5, 95-102.