



**ANALISIS USABILITY APLIKASI MOBILE SISNAKER MENGGUNAKAN  
METODE USABILITY TESTING**

**SKRIPSI**

**SALSABILLAH HARTANTI**

**1810512045**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI**

**2018**



**ANALISIS USABILITY APLIKASI MOBILE SISNAKER MENGGUNAKAN  
METODE USABILITY TESTING**

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar**

**Sarjana Komputer**

**SALSABILLAH HARTANTI**

**1810512045**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI**

**2018**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Salsabillah Hartanti

NIM : 1810512045

Tanggal : 26 Juni 2022

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 26 Juni 2022

Yang Menyatakan,



(Salsabillah Hartanti)

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

---

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Salsabillah Hartanti  
NIM : 1810512045  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Program Studi : SI Sistem Informasi

Demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

### **Analisis Usability Mobile Aplikasi Sisnaker Menggunakan Metode Usability Testing**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 26 Juni 2022

Yang menyatakan,



(Salsabillah Hartanti)

## LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini dinyatakan bahwa Tugas Akhir berikut:

Nama : Salsabillah Hartanti  
NIM : 1810512045  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Judul Skripsi : Analisis Usability Aplikasi Mobile Sisnaker  
Menggunakan Metode Usability Testing

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

  
**Kraugusteeliana, S.Kom., M.Kom., M.M.**  
Penguji I

  
**Andhika Octa Indarso, MMSI,**  
Penguji II

  
**Anita Muliawati, S.Kom., MTI,**  
Pembimbing I

  
**Dra. Yulnelly, MSi**  
Pembimbing II

  
**Dr. Ermatita, M.Kom.**  
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

  
**Helena Nurramdhani I. S.Pd., M.Kom.**  
Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta  
Tanggal Ujian : 18 Juli 2022



Dipindai dengan CamScanner

# ANALISIS USABILITY APLIKASI MOBILE SISNAKER MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING

Salsabillah Hartanti

## ABSTRAK

Sisnaker merupakan sebuah aplikasi yang dibuat untuk memudahkan penyebaran informasi seputar ketenagakerjaan terhadap masyarakat. Sisnaker merupakan wujud dari implementasi *E-Government* yang kian berkembang begitu pesat belakangan ini. Untuk itu agar masyarakat percaya terhadap produk yang dibuat oleh pemerintah dan turut ikut andil dalam menggunakan layanan yang diberikan, maka diperlukannya sebuah evaluasi untuk menganalisis tingkat kebergunaan aplikasi yang dibuat. Maka analisis ini dilakukan sebagai bahan evaluasi terhadap aplikasi Sisnaker, yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan selanjutnya dengan menggunakan metode *usability testing* untuk menguji kegunaan pada aplikasi. Pada pengujian terhadap beberapa aspek usability diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai usability pada aplikasi sudah cukup baik, dan aspek – aspek tentang *learnability*, *memorability*, serta *satisfaction* sudah berada pada kriteria yang cukup baik. Hanya saja ditemukan beberapa hal perlu dilakukan perbaikan kembali yaitu tentang tingkat *efficiency* serta *error* pada aplikasi perlu dilakukan perbaikan kembali. Untuk itu diberikan sebuah rekomendasi perbaikan yang diberikan penulis ini didasarkan pada guideline design menurut Jakob Nielsen, diantaranya ialah perbaikan mengenai *flexibility and efficiency of use*, *error prevention*, serta *recognition rather than recall*. Dari guideline tersebutlah diberikannya rekomendasi perbaikan pada halaman login aplikasi, pemberitahuan adanya lowongan pekerjaan terbaru pada laman homepage, pemberian fitur bookmark untuk memudahkan pengguna dalam menyimpan informasi yang dibutuhkan, serta pemberitahuan informasi bahwa sistem yang ada sedang mengalami *maintenance* untuk dilakukan perbaikan.

Kata Kunci : *Usability*, *Usability Testing*, Aplikasi Mobile Sisnaker, Nielsen Model

**USABILITY ANALYSIS OF MOBILE SISNAKER APPLICATION USING  
USABILITY TESTING METHOD**

***Salsabillah Hartanti***

**ABSTRACT**

*Sisnaker is an application created to facilitate the dissemination of information about employment to the public. Sisnaker is a manifestation of the implementation of E-Government which is growing so rapidly lately. For this reason, so that people do not believe in products made by the government and participate in the services provided, an evaluation is needed to analyze the level of usability of the applications made. So this analysis is carried out as an evaluation material for the Sisnaker application, which is expected to be useful for using the next usability testing method to test the usability of the application. In testing some of the usability aspects above, it can be said that the usability of the application is quite good, and aspects of learning ability, memory, and satisfaction are already in fairly good criteria. It's just that some things need to be improved again, namely about the level of efficiency and errors in the application that need to be repaired again. For this reason, a recommendation for improvement given by this author is based on the design guidelines according to Jakob Nielsen, including improvements regarding flexibility and efficiency of use, error prevention, and recognition rather than recall. From these guidelines, recommendations for improvements are provided on the application login page, notifications of the latest job vacancies on the homepage, bookmark features to make it easier for users to save the required information, as well as notification of information that the existing system is undergoing maintenance for repairs.*

***Kata Kunci*** : *Usability, Usability Testing, Mobile Application Sisnaker, Nielsen Methods*

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“ANALISIS USABILITY APLIKASI MOBILE SISNAKER MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING”**. Penelitian ini merupakan salah satu syarat wajib yang harus ditempuh dalam memperoleh gelar Strata-1 program studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. Dengan selesainya penulisan laporan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu, memberi dukungan serta motivasi yang sangat berharga, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua saya yang bersedia mendengarkan keluh kesah saya dan memberikan support serta doa agar saya dapat menyelesaikan skripsi yang saya buat
2. Ibu Dr. Ermatita, M.Kom sebagai Dekan Fakultas Ilmu Komputer UPN Veteran”Jakarta.
3. Ibu Helena Nurramdhani Irmanda, S.Pd., M. sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., MTI sebagai Dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan arahan dalam penulisan laporan penelitian.
5. Ibu Dra.Yulnelly., MSi sebagai Dosen Pembimbing Pendamping yang telah memberikan arahan dalam penulisan laporan penelitian.
6. Ibu Kraugusteeliana, S.Kom., M.Kom, M.M sebagai Dosen Penguji Satu saya
7. Bapak Andhika Octa Indarso, MMSI., sebagai Dosen Penguji Dua saya
8. Bapak/Ibu dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan ilmu yang sangat banyak dan sangat bermanfaat.
9. Kepada tante saya mba ayu karena telah membantu saya untuk dalam menjembatani dengan Kemnaker, sehigga terbuatlah judul skripsi ini
10. Kepada teman – teman saya dari group mahasiswa tingkat akhir yang telah memberikan support dan semangat kepada saya dan kepada seluruh mahasiswa

fakultas ilmu komputer prodi sistem informasi tahun 2018 karena telah menjadi teman seperjuangan saya.

11. Serta terima kasih kepada diri saya sendiri yang tetap semangat dan tidak menyerah untuk terus menyelesaikan tugas skripsi saya ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian tugas akhir ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mohon untuk saran dan kritik yang membangun untuk menyempurnakan laporan tugas akhir ini. Akhir kata, peneliti ucapkan terima kasih

Jakarta, 18 Juli 2022

Peneliti

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Maksud dan Tujuan.....	5
1.3 Rumusan Masalah .....	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Metode Pengumpulan Data .....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	8
2.1 Sistem.....	8
2.1.1 Pengertian Sistem.....	8
2.1.2 Pengertian Informasi .....	8
2.1.3 Pengertian Sistem Informasi .....	9
2.1.4 Pengertian Mobile Aplikasi.....	9
2.2 Usability Testing .....	10
2.2.1 Pengertian Usability .....	10
2.2.2 Pengertian Usability Testing .....	10
2.2.3 Aspek – aspek <i>Usability</i> .....	11
2.2.4 Guideline Design.....	13
2.2.5 Manfaat Usability .....	14
2.3 Populasi dan Sampel .....	15
2.3.1 Populasi .....	15
2.3.2 Sampel.....	15
2.4 Analisis Data .....	15
2.4.1 Uji Validitas .....	15

2.4.2 Uji Reliabilitas.....	16
2.5 Sistem Informasi Ketenagakerjaan.....	16
2.6 Electronic Government .....	17
2.7 Jurnal Penelitian Terdahulu.....	18
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>20</b>
3.1 Alur Penelitian .....	20
3.2 Metode Usability Testing .....	22
3.3 Analisis Kebutuhan Pengguna .....	23
3.3.1 Populasi .....	23
3.3.2 Sampel.....	23
3.3.3 Variabel Penelitian .....	25
3.3.4 Instrumen Penelitian.....	26
3.4 Pengumpulan Data .....	28
3.4.1 Kuesioner .....	28
3.4.2 Studi Literatur .....	28
3.5 Teknik Analisis Data Kuesioner .....	29
3.5.1 Uji Instrumen Penelitian.....	29
3.5.2 Analisis Deskriptif.....	29
3.6 Alat Bantu Penelitian .....	31
3.7 Jadwal Kegiatan .....	32
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>33</b>
4.1 Profil Kementerian Ketenagakerjaan .....	33
4.1.1 Sejarah Kementerian Ketenagakerjaan .....	33
4.1.2 Visi dan Misi .....	34
4.1.3 Struktur Organisasi.....	34
4.1.4 Tugas dan Fungsi .....	35
4.2 Sistem Informasi Ketenagakerjaan.....	37
4.2.1 Layanan pada aplikasi Sisnaker .....	38
4.2.2 Tampilan aplikasi Sisnaker .....	38
4.3 Pengujian Instrumen Penelitian.....	45
4.3.1 Uji Validitas .....	45

4.3.2 Uji Reliabilitas.....	46
4.4 Hasil Pengujian Usability.....	47
4.4.1 Deskripsi Spesifikasi Responden .....	47
4.4.2 Analisis Deskriptif Persentase.....	51
4.5 Hasil Analisis Deskripsi Menurut Nielsen .....	59
4.6 Hasil analisis terhadap Guideline Design.....	62
4.7 Uji Normalitas .....	64
4.7.1 Uji Normalitas Probability Plot.....	64
4.7.2 Uji Normalitas Kolmogrov-Smirnov.....	65
4.8 Uji Chi Square Test .....	66
4.9 Hasil Temuan Permasalahan .....	68
4.10 Rekomendasi Perbaikan .....	71
4.10.1 Gambaran Rekomendasi yang Diberikan.....	72
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>77</b>
5.1 Kesimpulan .....	77
5.2 Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>79</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>82</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 1 Nilai Skala Likert .....	11
Tabel 2.7 1 Jurnal Penelitian Terdahulu.....	18
Tabel 3.3 1 Variabel dan Indikator Penelitian.....	25
Tabel 3.3 2 Instrumen Penelitian.....	26
Tabel 3.5 1 Kriteria Persentase .....	31
Tabel 3.7 1 Jadwal Kegiatan Penelitian .....	32
Tabel 4.3 1 Tabel Uji Validitas .....	45
Tabel 4.3 2 Uji Reliabilitas .....	46
Tabel 4.4 3 Distribusi Tingkat Capaian Responden pada <i>Learnability</i> .....	53
Tabel 4.4 5 Distribusi Tingkat Capaian Responden pada <i>Efficiency</i> .....	54
Tabel 4.4 7 Distribusi Tingkat Capaian Responden pada <i>Memorability</i> .....	55
Tabel 4.4 9 Distribusi Tingkat Capaian Responden pada <i>Errors</i> .....	57
Tabel 4.4 11 Distribusi Tingkat Capaian Responden pada <i>Satisfaction</i> .....	58
Tabel 4.8 1 Chi Square Test Terhadap Tingkat Pendidikan.....	67
Tabel 4.8 2 Chi Square Test Terhadap Frekuensi Penggunaan.....	68
Tabel 4.9 1 Tabel Temuan Permasalahan pada usability testing.....	68
Tabel 4.9 2 Tabel Penemuan Masalah dari Responden.....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	20
Gambar 4.1 1 Struktur Organisasi Perusahaan.....	35
Gambar 4.2 1 Register dan Login .....	39
Gambar 4.2 2 Homepage.....	40
Gambar 4.2 3 Pelatihan .....	41
Gambar 4.2 4 Karirhub.....	42
Gambar 4.2 5 Berita .....	43
Gambar 4.2 6 Pusat Bantuan .....	44
Gambar 4.4 1 Spesifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	47
Gambar 4.4 2 Spesifikasi Responden Berdasarkan Usia .....	48
Gambar 4.4 3 Spesifikasi Responden Berdasarkan Pendidikan.....	48
Gambar 4.4 4 Spesifikasi Responden Berdasarkan Domisili.....	49
Gambar 4.4 5 Spesifikasi Responden Berdasarkan Pekerjaan .....	49
Gambar 4.4 6 Spesifikasi Responden Berdasarkan Jenis Layanan yang digunakan.....	50
Gambar 4.4 7 Spesifikasi Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan.....	51
Gambar 4.4 8 Diagram Persentase Variabel Usability.....	59
Gambar 4.7 1 Hasil Uji Normalitas.....	65
Gambar 4.7 2 Uji Kolmogrov-Smirnov Test .....	66
Gambar 4.10 1 Matriks Prioritas .....	71
Gambar 4.10 2 Rekomendasi Tampilan Login .....	73
Gambar 4.10 3 Rekomendasi Tampilan Homepage.....	74
Gambar 4.10 4 Rekomendasi Tampilan Bookmark pada Pelatihan.....	75
Gambar 4.10 5 Tampilan Notifikasi Maintenance .....	76

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman yang kian begitu pesat dalam penggunaan teknologi dan informasi telah mempengaruhi dalam melaksanakan aktivitas dan kegiatan sehari-hari. Sehingga hal itu mendorong mekanisme pekerjaan di seluruh dunia untuk menyesuaikan kinerja mereka agar sesuai dengan perkembangan zaman baik perusahaan pribadi ataupun pemerintah. Perkembangan teknologi tersebut telah mengubah kebiasaan yang sebelumnya berlangsung searah menjadi dua arah, antara pemerintah kepada masyarakat, salah satunya adalah *Electronic Government* atau biasa disebut E-Government.

Kementerian Ketenagakerjaan merupakan salah satu Kementerian dalam Pemerintahan Indonesia yang berfokus untuk meningkatkan dan menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang ketenagakerjaan. Untuk memudahkan penyebaran informasi dan pelayanan pemerintah maka dibuatkan Sistem Informasi Ketenagakerjaan atau biasa dikenal dengan sebutan Sisnaker, yang diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pekerja di Indonesia, kementerian ketenagakerjaan melakukan berbagai upaya agar para pekerja di Indonesia memiliki *value* dan dapat bersaing baik secara nasional maupun internasional.

Sisnaker merupakan salah satu implementasi *Electronic Government* pada Kementerian Ketenagakerjaan. Saat ini Sisnaker memiliki 12 layanan ketenagakerjaan dan juga 4 layanan pendukung lainnya yang dapat diakses melalui website Sisnaker. Selain itu untuk memudahkan user melihat informasi yang ada maka dibuatlah aplikasi mobile Sisnaker yang dapat diunduh melalui play store. Dimana memiliki fitur – fitur atau layanan yang penting untuk digunakan user ataupun pencari kerja. Seperti terdapat fitur pelatihan, yaitu berupa layanan untuk meningkatkan kompetensi atau keterampilan melalui pelatihan – pelatihan pilihan yang dapat dilakukan secara online maupun offline, dimana saat ini bekerjasama dengan prakerja untuk membantu para pekerja meningkatkan skill mereka. Selain itu terdapat fitur karirhub dimana merupakan layanan pencari kerja dan proyek lepas

yang dapat diakses secara gratis. Dan juga terdapat pusat bantuan untuk melakukan pengaduan perihal kendala – kendala yang dialami.



Sumber. Website (datareportal.com)

Berdasarkan hasil dari Hootsuite data tren pengguna internet dan media sosial pada Februari tahun 2022 di Indonesia sebanyak 370,1 juta penduduk menggunakan perangkat mobile dimana dibandingkan tahun 2021 mengalami kenaikan sebesar 3,6%. Banyak orang lebih memilih menggunakan mobile aplikasi dikarenakan mudah dalam penggunaannya. Berdasarkan survey yang ada pada JAKPAT tentang *mobile survey platform* di Indonesia terkait tentang penggunaan mobile aplikasi dibandingkan dengan mobile website, didapatkan hasil sebanyak 37,98% memilih menggunakan mobile aplikasi dan 6,98% memilih menggunakan mobile web dari 516 responden. Alasan mereka memilih menggunakan mobile aplikasi diantaranya adalah karena mudah untuk digunakan, tampilan yang lebih nyaman digunakan dan dilihat dibandingkan dengan mobile website serta mobile aplikasi dapat memuat halaman lebih cepat (*load faster*) dibandingkan dengan mobile website.

Salah satu alasan user memutuskan untuk mengunduh sebuah aplikasi di playstore adalah karena rating yang bagus dari review – review para pengguna yang sudah menggunakan aplikasi tersebut. Dikutip dari kompasiana terkait pentingnya sebuah rating atau review di sebuah aplikasi adalah guna memberikan gambaran aplikasi kepada *new user* dari review-review yang telah diberikan oleh pengguna sebelumnya, bagaimana *user experience* mereka ketika menggunakan aplikasi tersebut. Rating pada playstore juga dapat diberikan untuk meningkatkan pelayanan

suatu aplikasi kepada *user*, apakah aplikasi tersebut sudah memenuhi kebutuhan para pengguna atau belum. Oleh karena itu kritik dan saran yang pengguna berikan akan berguna untuk pengembangan selanjutnya.

Saat ini aplikasi Sisnaker sudah diunduh sebanyak lebih dari 1 juta pengguna, dengan review sebanyak 31 ribu dengan rata-rata rating bintang sebesar 3.6 dari total 5.0, yang mana dapat diketahui bahwa aplikasi Sisnaker masih berada dibawah rata – rata. Jika dilihat dari United Nations (UN) E-Government Survey 2020, Indonesia berada pada urutan ke 88 dengan skor 0.6612 dan termasuk kedalam group *High E-Government Development Index (EDGI)*. Dibandingkan dengan tahun 2018 Indonesia mengalami kenaikan sebanyak 19 peringkat yang berada pada urutan ke 107, hal ini telah menunjukkan peningkatan yang lebih cepat dalam nilai EDGI pada kelompok *High EDGI* (United Nations, 2020).

Dibalik kemajuan dari perkembangan *E-Government* di Indonesia, masih banyak kecenderungan pada pandangan warga negara yang skeptis dan sinis. Menurut (Alzahrani, Al-Karaghoul and Weerakkody, 2017) masih banyak Negara yang sebagian dari warga ataupun masyarakatnya masih tidak percaya untuk menggunakan ataupun memakai produk layanan online dan aplikasi *E-Government*, yang dapat berdampak pada penerapan *E-Government* di negaranya itu sendiri. Selain itu dikatakan dalam (Tyas and Nurhasanah, 2019) bahwa kualitas informasi yang ada pada aplikasi serta kepuasan pengguna memiliki pengaruh positif terhadap kepercayaan pengguna. Oleh karena itu dibutuhkan evaluasi untuk menganalisis tingkat kegunaan (*Usability*) pada suatu website ataupun aplikasi agar dapat membantu dalam mengembangkan dan meningkatkan suatu aplikasi sehingga dapat mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh pengguna.

Sebuah aplikasi baik dalam bentuk mobile ataupun website perlu selalu dilakukannya evaluasi terus menerus, hal ini dilakukan karena semakin berkembangnya pengetahuan ataupun teknologi informasi kebutuhan tiap pengguna akan terus selalu mengalami perubahan. Untuk itu agar sebuah aplikasi dapat terus memenuhi kebutuhan pengguna maka perlu dilakukan sebuah evaluasi, yang berarti ialah sebuah iterasi tidak berhenti dari satu ataupun dua analisis saja. Oleh karena itu dibutuhkan analisis terhadap kegunaan dari suatu aplikasi guna memenuhi

kebutuhan penggunaan pada suatu aplikasi, semakin baik suatu aplikasi maka semakin baik pula aplikasi tersebut dapat diterima oleh masyarakat, sehingga dibutuhkannya sebuah uji kegunaan atau pengujian *usability* ini.

*Usability* sendiri digunakan sebagai langkah awal untuk melakukan sebuah pengembangan *sistem*, dan memastikan apakah *system* yang ada sudah sesuai dengan tujuan awal yang ingin dicapai oleh perusahaan dalam hal ini adalah mendapatkan kepuasan pengguna. Pada saat melakukan pengembangan terhadap aplikasi tentu harus menyesuaikan dengan kebutuhan para pengguna (*user*) dan aplikasi yang dikembangkan harus mudah digunakan oleh para pengguna (*user*) dengan menerapkan konsep *usability*. *Usability* merupakan ukuran dalam memahami dan menangani suatu masalah guna meningkatkan kemudahan pengguna dalam menggunakan sebuah aplikasi. *Usability* diperlukan dalam sebuah perangkat lunak, untuk mengetahui apakah *system* yang telah diterapkan dapat berjalan dengan lancar dan terhindar dari terjadinya *error*, sehingga dapat berjalan secara efektif dan efisien pada saat digunakan oleh *user*. Cara yang akan digunakan dalam penelitian adalah dengan menggunakan metode kuesioner kepada para pengguna aplikasi mobile Sisnaker dan memberikan beberapa pertanyaan yang sesuai dengan metode yang akan digunakan, yaitu dengan metode *Usability Testing* dimana terdiri dari beberapa aspek *usability* diantaranya adalah *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, *satisfaction* dan dilanjutkan dengan menghitung persentase *usability* terhadap aplikasi mobile Sisnaker.

Berdasarkan dengan paparan diatas dan mempertimbangkan masalah-masalah diatas, maka penulis tertarik untuk membuat penelitian tersebut dengan judul **“ANALISIS USABILITY APLIKASI MOBILE SISNAKER MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING”** untuk menganalisis kualitas dan kegunaan dari aplikasi Sisnaker

## 1.2 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, dapat diketahui maksud serta tujuan yang diinginkan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut;

1. Untuk menganalisis hasil dari pengujian *usability* aplikasi pencari kerja dan peningkatan skill ketenagakerjaan Sisnaker berdasarkan aspek yang ada pada *usability testing* menurut Nielsen.
2. Untuk mengukur kualitas aplikasi Sisnaker pada aspek *usability* yang terdiri dari *learnability, efficiency, memorability, error, satisfaction*.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa rumusan masalah yang dapat dideskripsikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Faktor apa saja yang mempengaruhi tingkat *usability* pada aplikasi Sisnaker?
2. Apakah aspek yang ada pada *usability* yaitu *learnability, efficiency, memorability, error, satisfaction* sudah sesuai yang diharapkan oleh *user*?
3. Apakah hasil rekomendasi yang diujikan dengan menggunakan *usability* ini sesuai dengan latar belakang permasalahan untuk meningkatkan kegunaan aplikasi mobile Sisnaker?

## 1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Analisis *usability* akan berfokus pada aplikasi mobile android Sistem Informasi Ketenagakerjaan (Sisnaker).
2. Hasil analisis dari data yang dikumpulkan selanjutnya akan diolah untuk dihasilkan sebuah rekomendasi yang nantinya akan berguna untuk meningkatkan kegunaan pada aplikasi Sisnaker berdasarkan pada model Nielsen.

## 1.5 Metode Pengumpulan Data

Ada beberapa metode yang dilakukan dalam pengambilan dan pengumpulan data ;

### 1. Metode Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi yang kemudian diolah dan dipilah menjadi beberapa data yang relevan dengan penelitian ini. Perolehan informasi bersumber dari beberapa buku – buku, laporan yang terdapat di internet, serta jurnal penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini

### 2. Metode Kuesioner

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden atau para pengguna untuk dijawab. Cara yang akan dilakukan yaitu dengan menggunakan *google form* yang disebarakan melalui beberapa platform media sosial, berdasarkan dari responden yang sudah pernah menggunakan aplikasi mobile Sisnaker.

## 1.6 Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB ini berisi latar belakang permasalahan, maksud dan tujuan, rumusan masalah, batasan masalah, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Pada BAB ini berisi mengenai teori-teori pendukung di dalam melakukan riset penelitian tugas akhir

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada BAB ini berisi mengenai langkah – langkah yang dilakukan pada saat melakukan penelitian dari awal sampai tahap akhir yang digunakan sebagai acuan dalam pemecahan permasalahan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian.

#### BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada BAB ini akan menjelaskan tentang hasil dari perhitungan yang dilakukan dalam variabel – variabel yang diuji, yaitu mengenai perhitungan terhadap kualitas atau kegunaan dari aplikasi, yang meliputi variabel *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*. Sehingga dari hasil perhitungan nanti akan didapatkan rata – rata terkait dengan tingkat capaian responden yang dibagi berdasarkan kategori tertentu. Setelah dilakukannya perhitungan tersebut, nantinya juga akan membahas mengenai rekomendasi yang diberikan mencakup dari beberapa indikator yang diuji serta gambaran mengenai hasil rekomendasi yang diberikan.

#### BAB V PENUTUP

Berisi Kesimpulan (Rangkuman keseluruhan isi yang sudah dibahas) dan Saran (Saran perluasan, pengembangan, pendalaman, pengkajian ulang).

#### LAMPIRAN

Berisi lampiran pendukung dari pembahasan laporan skripsi, serta Lampiran lembar konsultasi dan lembar daftar kegiatan skripsi

## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **2.1 Sistem**

#### **2.1.1 Pengertian Sistem**

Sistem ialah gabungan atau himpunan dari subsistem atau bagian dari suatu komponen apapun, baik dalam wujud nyata maupun nonfisik yang saling bekerjasama satu sama lain secara bersamaan dengan harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu (Djahir, 2016). Sistem pula ialah suatu rangkaian yang terdiri dari dua komponen bahkan lebih yang saling bekerjasama serta saling berinteraksi antara satu dengan yang lain buat mencapai tujuan, dimana sistem umumnya terdiri dari 13 subsistem yang lebih kecil dan berperan pada mendukung sistem yang lebih besar (Marshall B.Romney dan Paul John Steinbart, 2017).

Jadi merujuk dari referensi pengertian sistem sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa sistem ialah campuran atau sekumpulan yang berasal dari subsistem pada suatu komponen yang saling bekerjasama serta berhubungan secara terstruktur sebagai akibatnya bisa mencapai tujuan tertentu yang ingin dicapai pada suatu sistem yang dirancang oleh sebuah perusahaan.

#### **2.1.2 Pengertian Informasi**

Informasi ialah rangkaian data yang memiliki sifat sementara, bergantung pada waktu, serta bisa menyampaikan sebuah temuan atau *insight* kepada penerimanya. Identitas serta lamanya kejutan dari informasi, disebut nilai informasi (Asyari and others, 2021). Suatu data belum dapat dikatakan sebuah informasi, jika data yang ada belum dikelola dan diproses untuk dapat memberikan arti serta belum dapat digunakan pada proses pengambilan keputusan. Data yang sudah diproses selanjutnya dapat digunakan untuk membuat sebuah keputusan sebagai sebuah informasi.

Jadi merujuk dari referensi penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa informasi merupakan sebuah gabungan dari beberapa rangkaian data yang

telah diperoleh yang kemudian dilakukan proses dan pengolahan data agar data yang dikumpulkan memiliki sebuah arti yang nantinya akan berguna dalam proses pengambilan keputusan pada sebuah perusahaan agar tercapainya sebuah tujuan yang direncanakan.

### **2.1.3 Pengertian Sistem Informasi**

Sistem informasi ialah perpaduan antara komponen-komponen berupa perangkat keras, perangkat lunak, data, sumber daya manusia, mekanisme yang menyediakan data serta informasi yang akurat pada orang yang tepat pada waktu yang tepat. (Rahmansyah and Darwis, 2020). Sistem Informasi dapat digunakan sebagai alat ataupun produk yang bisa menaikkan produktivitas kerja di seluruh stakeholders, ataupun menganalisa serta meminimalisir terjadinya kerugian pada sebuah perusahaan, demi bisa mencapai tujuan perusahaan secara cepat sesuai dukungan data yang bisa dipertanggung jawabkan.

Jadi Sistem Informasi merupakan sebuah kerangka sistem yang terdiri dari berbagai macam komponen sistem yang terdiri dari *software*, *hardware*, data, dan sumber daya manusia, yang digunakan untuk menyediakan sebuah informasi yang sebelumnya telah diproses untuk dapat digunakan oleh para pengguna (*user*) dan mencapai tujuan dari sebuah perusahaan.

### **2.1.4 Pengertian Mobile Aplikasi**

*Mobile application* ialah suatu teknologi berbasis internet yang berjalan pada *smartphone* dan dapat digunakan dengan mudah dari satu tempat ketempat lainnya secara mobile (Efendi and Keliat, 2020). Jadi *mobile application* artinya sebuah *software* berasal dari program komputer yang dibangun dan dikembangkan untuk dipergunakan di perangkat bergerak seperti; *smartphone*, *tablet*, ataupun *smartwatch*.

## 2.2 Usability Testing

### 2.2.1 Pengertian Usability

*Usability* ialah sebuah atribut untuk memilih sebuah kualitas yang dipergunakan untuk menilai atau mengungkapkan seberapa praktis penggunaan *user interface* (tampilan antarmuka) yang berasal dari sebuah perangkat lunak. *Usability* ialah bagian dari keilmuan *Human Computer Interaction*, dimana berfokus pada mempelajari *design interface* (tampilan antarmuka) serta pula hubungan manusia menggunakan komputer (Al-Omar, 2018).

Saat ini *Usability* merupakan salah satu metode paling populer yang digunakan untuk menentukan kualitas ataupun tingkat kemudahan pengguna (*user*) pada waktu menjalankan ataupun memakai sebuah perangkat lunak, hal ini bertujuan supaya produk yang dibangun bisa dipergunakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, dengan mengetahui kendala-kendala apa saja yang dialami pengguna pada saat mereka melakukan interaksi dengan computer.

### 2.2.2 Pengertian Usability Testing

*Usability testing* atau biasa disebut sebagai uji kegunaan suatu produk merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mengamati atau menganalisis kepuasan pengguna yang terjadi pada saat terjadinya interaksi antara pengguna dengan aplikasi, hal ini dilakukan untuk menguji ataupun mengevaluasi terhadap suatu tujuan tertentu. *Usability testing* biasanya digunakan untuk mengevaluasi *user experience*, hal ini biasanya dilakukan oleh UX Researcher, pada sebuah produk baik itu pada website juga software.

Pada *usability testing* terdapat lima indikator yang digunakan untuk melakukan penilaian dengan menggunakan Skala Likert yang terdiri dari beberapa pilihan respon yaitu; Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS), dengan jangkauan skala 1-5.

**Tabel 2.2 1 Nilai Skala Likert**

Skala Likert	SS	S	N	TS	STS
Nilai	5	4	3	2	1

### 2.2.3 Aspek – aspek *Usability*

*Usability* ialah sebuah atribut untuk memilih sebuah kualitas yang dipergunakan untuk menilai atau mengungkapkan seberapa praktis penggunaan *user interface* (tampilan antarmuka) yang berasal dari sebuah perangkat lunak. (Tuomo Sippola, 2017)

Komponen yang digunakan untuk menentukan sebuah kualitas dari suatu aplikasi, yaitu;

1. ***Learnability*** : pada komponen ini digunakan untuk menjelaskan dan mengukur seberapa mudah bagi para pengguna (*user*) dalam melakukan beberapa tugas sederhana pada saat pertama kali menemukan sebuah desain. Ada 3 indikator penilaian pada *Learnability*, yaitu;
  - a) *Easy to understand* : Pengguna mampu dengan praktis memahami cara penggunaan perangkat lunak.
  - b) *Easy to look for specific information* : Pengguna mampu menggunakan dengan praktis memperoleh informasi yang dibutuhkannya pada perangkat lunak..
  - c) *Easy to identify navigational mechanism* : Pengguna mampu menggunakan dengan praktis memahami bagaimana mekanisme penggunaan pada perangkat lunak.
  
2. ***Efficiency*** : pada komponen ini digunakan untuk mengukur tingkat kecepatan pengguna (*user*) pada saat mengerjakan beberapa tugas sederhana setelah mempelajari design sebelumnya. Ada 2 indikator penilaian pada *Efficiency*, yaitu;
  - a) *Easy to reach quickly* : Pengguna mampu mengetahui fitur yang dibutuhkannya dan menyelesaikan pekerjaannya secara cepat.

- b) *Easy to navigate* : Pengguna mampu menggunakan dengan praktis pada saat mengoperasikan penggunaan dalam menjelajahi perangkat lunak..
3. **Memorability** : komponen ini digunakan untuk melihat seberapa mudah pengguna (*user*) dapat mahir dalam menggunakan sebuah desain aplikasi yang ada setelah lama tidak menggunakannya dalam beberapa waktu. Ada 2 indikator penilaian pada *Memorability*, yaitu;
- a) *Easy to remember* : Cara penggunaan perangkat lunak dapat dengan mudah diingat oleh pengguna.
- b) *Easy to reestablish* : Perangkat lunak bisa digunakan dengan praktis pada saat diakses ulang oleh *user* menggunakan proses yang sama sebagaimana pengaksesan sebelumnya.
4. **Errors** : pada komponen ini digunakan untuk melihat berapa banyak kesalahan (*error*) yang dilakukan pengguna (*user*) dan seberapa mudah bagi *user* (pengguna) dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Ada 2 indikator penilaian pada *Errors*, yaitu;
- a) *Few numbers of error detected* : Banyaknya jumlah yang ditemukan pada waktu perangkat lunak dipergunakan oleh user mengalami error.
- b) *Easy to fix* : Error yang ditemukan pada perangkat lunak bisa dengan mudah diperbaiki
5. **Satisfaction** : komponen ini digunakan untuk melihat seberapa menyenangkan pengguna (*user*) dalam menggunakan aplikasi, yang nantinya akan diukur untuk tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Ada 2 indikator penilaian pada *Satisfaction*, yaitu;
- a) *System pleasant to use* : Pengguna mendapatkan kesan menyenangkan pada saat menggunakan aplikasi mobile Sisnaker

- b) *Comfort to use* : Pengguna menerima kesan menyenangkan pada waktu menggunakan perangkat lunak mobile Sisnaker

#### 2.2.4 Guideline Design

Menurut Jakob Nielsen dan Rolf Molich yang diakses pada laman website *interaction design foundation* oleh (Euphemia Wong, 2020) terdapat 10 panduan terhadap desain tampilan antarmuka sebuah aplikasi. Panduan tersebut berisi sebuah aturan praktis yang didalamnya terdapat aturan pada saat melakukan proses desain tampilan antarmuka. Berikut merupakan beberapa hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kegunaan pada sebuah tampilan aplikasi ;

1. *Visibility of system status* ; merupakan sebuah kondisi dimana status pada sebuah sistem harus mudah untuk dibaca, karena pengguna harus selalu diberitahu tentang cara pengoperasian pada suatu sistem dengan status yang mudah dipahami dan terlihat jelas pada layar yang ditampilkan
2. *Match between system and the real world* ; dimana penyajian informasi harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dalam penggunaan tata bahasa yang mudah dipahami dalam kehidupan mereka sehari-hari
3. *User control and freedom* ; penawaran yang diberikan kepada pengguna berupa kebebasan pengguna dalam menggunakan desain antarmuka untuk menghindari kesalahan yang dapat terjadi.
4. *Consistency and standards* ; ditujukan bahwa rancangan desain antarmuka haruslah menyajikan fitur-fitur yang mudah dikenali oleh pengguna, seperti yang diterapkan dalam pemilihan kata, navigasi, ikon dan sebagainya
5. *Error prevention* ; kasus error pada aplikasi seringkali terjadi dikarenakan bug yang seringkali ditemukan pada saat penggunaan

sistem, meskipun begitu penggunaan desain yang baik dapat mencegah pengguna dalam melakukan kesalahan.

6. ***Recognition rather than recall*** ; meminimalkan beban kognitif kepada pengguna dengan mempertahankan informasi yang relevan bagi pengguna pada saat menjelajahi sebuah tampilan antarmuka. Seperti pembuatan elemen atau icon navigasi yang mudah terlihat oleh pengguna.
7. ***Flexibility and efficiency of use*** ; menekankan pada penggunaan interaksi yang lebih sedikit memungkinkan navigasi yang dilakukan menjadi lebih cepat, dengan memberikan tombol fungsi tambahan seperti shortcut dan lainnya.
8. ***Aesthetic and minimalist design*** ; tampilan pada sebuah antarmuka haruslah dibuat seminimalis mungkin, dengan tidak berisi informasi yang tidak relevan dan jarang dibutuhkan keberadaannya oleh pengguna. Dengan penampilan yang lebih simple dan pemilihan warna serta tata letak harus disesuaikan
9. ***Help users recognize, diagnose, and recover from errors*** ; ditujukan untuk pemberian informasi pada notifikasi kesalahan menggunakan bahasa yang sederhana dan merujuk langsung pada solusi yang ditawarkan.
10. ***Help and documentation*** ; idealnya sebuah sistem harus memiliki dokumentasi yang didalamnya berisi bantuan yang dapat mudah ditemukan pengguna pada saat pengguna membutuhkan bantuan, sehingga pengguna dapat lebih mudah dalam mengatasi masalah yang ditemukan berkaitan dengan sistem yang digunakan.

### 2.2.5 Manfaat Usability

Menurut (Jakob Nielsen, 2012), dikatakan bahwa bila sebuah perangkat lunak sulit dipergunakan serta sulit untuk menerima sebuah informasi yang terdapat pada sebuah situs maka pengguna (*user*) akan meninggalkan atau

bahkan tidak akan menggunakan perangkat lunak tersebut, sebab sulitnya pada design yang dipergunakan.

Untuk itu diperlukannya sebuah *usability* yang bertujuan agar dapat mengetahui apakah aplikasi yang dibangun sudah sesuai dengan keinginan sehingga dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna (*user*). Biasanya tahapan dalam *usability* dapat dimulai dengan mencari sebuah permasalahan dari kekurangan pada sebuah aplikasi, yang selanjutnya akan dilakukan pengumpulan data.

## 2.3 Populasi dan Sampel

### 2.3.1 Populasi

Menurut (Sugiyono, 2018) populasi merupakan suatu wilayah yang secara umum terdiri dari beberapa objek ataupun subjek yang memiliki kualitas ataupun kuantitas serta karakteristik tertentu yang sudah ditetapkan dalam penelitian guna menarik suatu kesimpulan.

### 2.3.2 Sampel

Menurut (Sugiyono, 2018) mengatakan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah populasi yang memiliki karakteristik yang telah ditetapkan. Teknik pengambilan sampel dikategorikan menjadi dua bagian yaitu *probability sampling* dan *non probability sampling*. Dimana *probability sampling* merupakan cara pengambilan sampel yang dilakukan dengan memberikan kesempatan yang sama kepada setiap populasi untuk dijadikan kedalam sampel. Sedangkan *non probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan cara peneliti memilih responder atau anggota untuk penelitian secara acak.

## 2.4 Analisis Data

### 2.4.1 Uji Validitas

Validitas artinya ketepatan atau kecermatan suatu instrumen pada pengukuran. pada pengujian instrumen pengumpulan data, validitas

dibedakan menjadi dua, yaitu validitas factor dan validitas item (Dewi, 2018).

Dalam menentukan kelayakan suatu item, biasanya digunakan uji signifikan valid menggunakan teknik pengujian SPSS yang sering digunakan untuk menguji validitas dengan menggunakan rumus Korelasi Produk Moment Pearsons. Nilai r hitung akan dicocokkan dengan nilai r tabel pada product moment pearsons yang pada penelitian ini dipilih dengan taraf signifikan sebesar 5%, yang di dalam r tabel ialah sebesar 0,1996. Maka jika r hitung yang didapatkan memiliki nilai lebih besar dari r tabel 5%, maka butir soal tersebut dapat dikatakan valid.

#### **2.4.2 Uji Reliabilitas**

Pengujian reliabilitas biasanya digunakan untuk melihat kestabilan dari alat ukur, apakah dapat diandalkan serta tetap selaras jika pengukuran tersebut diulang. Alat ukur dapat dikatakan reliabel jika menunjukkan kesamaan terhadap hasil pengukuran yang dilakukan mempunyai hasil tetap sehingga hal tersebut terbukti bahwa alat ukur tersebut benar dan dapat konsisten. Untuk mengukur reliabilitas skala atau dengan menggunakan kuesioner dapat menggunakan Cronbach's Alpha, yang pada ketetapanannya sebesar 0,60.

### **2.5 Sistem Informasi Ketenagakerjaan**

Sistem Informasi Ketenagakerjaan atau bisa disingkat menjadi Sisnaker merupakan sebuah platform yang dirancang dan dikembangkan oleh Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia sehingga dapat membuka peluang yang lebih luas bagi masyarakat dalam mengakses layanan – layanan dan informasi seputar ketenagakerjaan. Sisnaker dibangun dengan mengembangkan ekosistem digital untuk memenuhi tuntutan perubahan sosial yang sudah mengarah pada otomisasi dan digitalisasi.

Sisnaker diharapkan dapat mempermudah para *stakeholder* yaitu masyarakat, lembaga pelatihan, perusahaan serta dinas/kementerian dalam menggunakan layanan

ketenagakerjaan. Sisnaker dibangun dengan menggunakan konsep *micro services*, dimana masing – masing layanan sudah saling terintegrasi dan sekaligus mewujudkan satu data. Sisnaker juga menerapkan *Single Sign On (SSO)* pada semua layanannya, sehingga *stakeholder* hanya perlu mempunyai satu akun dan satu kali login untuk mengakses semua layanan dan informasi ketenagakerjaan yang ada.

Saat ini sisnaker memiliki 12 layanan ketenagakerjaan dan juga 4 layanan pendukung lainnya yang dapat diakses melalui website Sisnaker. Selain itu untuk memudahkan user melihat informasi yang ada maka dibuatlah aplikasi mobile Sisnaker yang dapat diunduh melalui *play store*. Dimana memiliki fitur – fitur atau layanan yang penting untuk digunakan user ataupun pencari kerja. Seperti terdapat fitur peralihan, yaitu berupa layanan untuk meningkatkan kompetensi atau keterampilan melalui pelatihan – pelatihan pilihan yang dapat dilakukan secara *online* ataupun *offline*, dimana saat ini bekerjasama dengan prakerja untuk membantu para pekerja meningkatkan skill mereka. Selain itu terdapat fitur karirhub dimana merupakan layanan pencari kerja dan proyek lepas yang dapat diakses secara gratis. Dan juga terdapat pusat bantuan untuk melakukan pengaduan perihal kendala – kendala yang dialami

## 2.6 Electronic Government

*Electronic Government* atau biasa dikenal dengan sebutan e-government merupakan salah satu upaya pemerintah untuk menciptakan kemudahan dalam penyebaran informasi kepada masyarakat melalui sebuah sistem yang terintegrasi, sehingga masyarakat dapat mengakses sistem tersebut dengan mudah. E-government merupakan suatu penataan dalam sistem manajemen pemerintahan dalam melakukan proses di lingkungan kerja pemerintahan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi serta komunikasi. Pengaplikasian e-government dapat dilakukan pada lingkungan baik dari legislatif, yudikatif, atau administrasi publik untuk meningkatkan efisiensi di lingkungan internal dalam menyampaikan layanan yang bersifat publik ataupun proses pemerintahan yang demokratis (Diskominfo, 2017).

## 2.7 Jurnal Penelitian Terdahulu

Dibawah ini merupakan kesimpulan dari jurnal penelitian terdahulu yang digunakan sebagai referensi pada penelitian ini

**Tabel 2.7 1 Jurnal Penelitian Terdahulu**

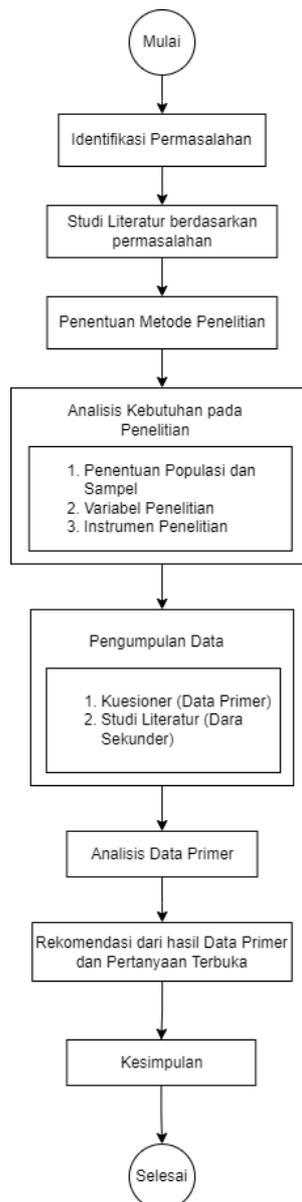
No	Nama Peneliti	Judul	Metode	Hasil
1	(Murti, 2020)	ANALISIS USABILITY TESTING PADA APLIKASI TRANSPORTASI ONLINE UNTUK MENGUKUR KEPUASAN PENGGUNA	Usability Testing	Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini ialah mengenai tingkat ukuran kegunaan dengan menggunakan metode <i>usability testing</i> dengan variabel yang diujikan terdiri dari tingkat kemudahan, efisiensi, mudah diingat, kesalahan yang dialami, serta kepuasan pengguna. Aplikasi yang diujikan ialah mengenai transportasi online, dan didapatkan hasil bahwa variabel – variabel yang diujikan tersebut dapat masuk dalam kategori tinggi dengan rata-rata skor lebih besar dari tiga.
2	(Tinar, Wijoyo and Rokhmawati, 2020)	Evaluasi Usability Tampilan Antarmuka Website Perpustakaan Politeknik Kesehatan Kemenkes Kota	Metode Usability Testing dan Heuristic Evaluation	Pada jurnal tersebut didapatkan hasil bahwa tingkat kegunaan dalam sistem yang diuji tidak memiliki permasalahan yang terkait dengan <i>visibility of system status, user control and freedom dan consistency and standard</i> . Rekomendasi

		Malang menggunakan Metode Usability Testing dan Heuristic Evaluation		perbaikan yang dapat diberikan berdasarkan permasalahan tersebut ialah terletak pada masalah desain saja. Sehingga rekomendasinya berupa perubahan pada <i>user interface</i> .
3	(Farrahi <i>et al.</i> , 2019)	The relationship between user interface problems of an admission, discharge and transfer module and usability features: a usability testing method	Usability Testing	Hasil yang didapatkan dari uji usability ini terhadap beberapa permasalahan yang ada bahwa efektivitas yang diperoleh sebanyak 58,9%, dan efisiensi sebanyak 53,3%, serta kepuasan pengguna didapatkan nilai rata-rata sebanyak 53,4%. Dari data tersebut menyatakan bahwa efektivitas dan efisiensi sistem serta kepuasan pengguna tidak pada tingkat yang dapat diterima. (ISO)
4	(Prasetyanin gtias, Muslimah Az-Zahra and Hendra Brata, 2018)	Analisis Usability Pada Aplikasi Mobile E-Government Layanan Aspirasi dan Pengaduan Online Rakyat (LAPOR!) Dengan Heuristic Evaluation	Heuristic Evaluation	Hasil yang didapatkan pada analisis usability pada aplikasi layanan LAPOR didapatkan bahwa ditemukan masalah sebanyak 20 pada tahap 1 evaluasi heuristik, sedangkan pada tahap 2 ditemukan sebanyak 8 masalah. Hasil rekomendasi yang diberikan berupa perbaikan <i>user interface</i> , perbaikan konten, serta perbaikan alur.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Alur Penelitian

Pada gambar dibawah ini merupakan sebuah gambaran dari alur penelitian yang akan dilakukan untuk menganalisis *usability* pada aplikasi Sisnaker sesuai dengan konsep dan identifikasi permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya.



**Gambar 3. 1 Alur Penelitian**

Tahapan penelitian yang sudah digambarkan pada gambar alur penelitian dapat dideskripsikan sebagai berikut ;

1. Identifikasi Masalah

Hal pertama yang dilakukan sebelum melakukan penelitian ini adalah mencari atau mengidentifikasi masalah – masalah apa saja yang sedang terjadi. Dalam hal ini adalah mencari informasi mengenai mobile aplikasi Sisnaker dan mencari permasalahan yang berkaitan dengan kebutuhan aplikasi untuk mengukur dan mengevaluasi *usability*.

2. Studi Literatur

Studi literatur merupakan salah satu kegiatan penelitian dimana peneliti mencari informasi yang berkaitan dengan penelitian dan menganalisis pengembangan metodologi yang dilakukan.

3. Metode Penelitian

Berdasarkan dari hasil pencarian studi literatur sebelumnya, peneliti menentukan metode penelitian yang cocok adalah menggunakan *usability* berdasarkan konsep Nielsen yang terdiri dari beberapa aspek yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, dan *satisfaction*.

4. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini penulis akan menentukan jumlah populasi serta sampel yang akan dibutuhkan dalam penelitian ini dan juga menentukan variabel penelitian berdasarkan aspek – aspek *usability*, serta penentuan instrumen penelitian yang ditujukan untuk acuan kuesioner yang akan dilakukan oleh beberapa responden pengguna aplikasi mobile Sisnaker.

5. Pengumpulan Data

Pada tahapan ini peneliti selanjutnya melakukan kegiatan pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan penyebaran kuesioner melalui *google form* yang berisi pernyataan terkait dengan *usability* berdasarkan variabel dan indikator penelitian dan data tersebut nantinya dijadikan sebagai data primer dalam penelitian ini, serta studi literatur melalui internet sebagai data sekunder.

## 6. Analisis Data Kuesioner

Setelah data hasil kuesioner dikumpulkan selanjutnya penulis menganalisis terkait dengan data yang sudah didapatkan agar menjadi sebuah informasi yang berguna dengan melakukan uji instrumen berupa uji validitas dan uji reliabilitas, dan juga menghitung nilai persentase dari *usability*. Analisis data kuesioner ini menggunakan metode analisis deskriptif persentase untuk mengetahui tingkat capaian responden pada saat menggunakan aplikasi, didasarkan pada variabel dan indikator yang dipilih.

## 7. Rekomendasi

Setelah didapatkan hasil dari analisis kuesioner, maka penulis dapat memberikan rekomendasi kepada pengembang atau developer untuk digunakan sebagai rekomendasi pengembangan selanjutnya berdasarkan pada hasil penilaian *usability* terhadap mobile aplikasi Sisnaker dengan menggunakan metode *usability testing*. Hasil rekomendasi nantinya berupa rekomendasi deskriptif serta rekomendasi perbaikan terhadap *user interface* berdasarkan tingkat prioritas di tiap variabel dan indikator.

## 8. Kesimpulan

Pada tahapan akhir ini penulis akan menarik kesimpulan berdasarkan hasil yang sudah didapatkan. Kesimpulan ini nantinya akan berisi hal – hal yang didapat pada saat penelitian berlangsung terhadap aplikasi mobile Sisnaker.

### 3.2 Metode Usability Testing

*Usability testing* merupakan salah satu metode yang dilakukan untuk mengevaluasi serta menganalisis *usability* dari suatu perangkat lunak, dan mengukur apakah interaksi yang terjadi sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum. Untuk itu *usability* diperlukan guna untuk menganalisis kebutuhan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Pada metode *usability testing* ini terdapat lima variabel yang berpengaruh untuk penelitian *usability* ini, diantaranya adalah *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, dan *satisfaction*. Kelima aspek ini nantinya akan dianalisis untuk mengetahui apakah faktor tersebut berpengaruh terhadap tingkat *usability* pada mobile aplikasi Sisnaker.

### 3.3 Analisis Kebutuhan Pengguna

#### 3.3.1 Populasi

Menurut (Sugiyono, 2018) populasi merupakan suatu wilayah yang secara umum terdiri dari beberapa objek ataupun subjek yang memiliki kualitas ataupun kuantitas serta karakteristik tertentu yang sudah ditetapkan dalam penelitian guna menarik suatu kesimpulan. Dengan kata lain populasi merupakan suatu kumpulan dari sebuah kelompok dengan karakteristik tertentu guna dapat ditarik beberapa kesimpulan.

Populasi yang digunakan dalam penelitian kali ini merupakan seluruh pengguna aplikasi mobile Sisnaker di wilayah jabodetabek yang setidaknya pernah menggunakan layanan yang tersedia pada aplikasi mobile android Sisnaker dengan bantuan *smartphone* pribadi mereka. Pemilihan populasi dibatasi pada wilayah jabodetabek saja karena selain mudah dalam melakukan pengumpulan data, jabodetabek merupakan salah satu wilayah metropolitan yang memiliki ciri-ciri salah satunya ialah perkembangan teknologi yang lebih maju dibandingkan dengan kota lainnya.

#### 3.3.2 Sampel

Pada penelitian ini akan menggunakan metode *purposive sampling*, dimana menurut (Sugiyono, 2018) *purposive sampling* ialah memilih anggota sampel tertentu dengan cara disengaja, karena hanya sampel tersebut saja yang mewakili atau dapat memberikan informasi untuk keperluan penelitian ini. Pada penelitian ini ialah untuk mengetahui kegunaan aplikasi kepada pengguna Sisnaker, maka dari itu batasan sampelnya ialah para pengguna aplikasi Sisnaker.

Menurut Nielsen yang dijelaskan dalam (Christine G, 2020) dikatakan bahwa ukuran sampel yang diperlukan cukup 5 user saja dalam melakukan usability testing. Karena dengan jumlah user sebanyak 5% sudah dapat menghasilkan kurang lebih 75% *usability problem found*. Roscoe memberikan acuan umum dalam penentuan ukuran sampel dimana

dikatakan bahwa ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah 30 sampai 500 peserta adalah cukup tepat untuk penelitian (Sugiyono, 2018).

Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah tidak diketahui, hal ini dikarenakan hanya jumlah pengunduhan saja yang ditampilkan pada halaman *google playstore*, sedangkan penelitian ini memiliki batasan yang dipilih yaitu masyarakat yang berada pada wilayah jabodetabek saja. Maka dari itu rumus yang sesuai untuk menghitung besaran sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini ialah menggunakan rumus Lemeshow. Dimana diketahui bahwa jika jumlah populasi besarnya tidak diketahui maka besaran p ialah 0,5 Perhitungan besaran sampel dapat dilihat dibawah ini;

$$N = \frac{Z\alpha^2 P(1-P)}{d^2}$$

Keterangan :

- N = besaran sampel yang akan digunakan
- Z $\alpha$  = Tingkat keyakinan yang digunakan dalam penentuan sampel yaitu sebesar 1,96 dengan tingkat kepercayaan 95%
- P = focus kasus, yaitu populasi tidak diketahhui (0,5)
- d = tingkat kesalahan sebesar 5% (0,05)

Maka hasil perhitungannya ialah :

$$N = \frac{(1,96)^2 \cdot 0,5(1-0,5)}{0,05^2}$$

$$N = 384,16 = 385$$

Dari hasil perhitungan diatas jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian berdasarkan tingkat kepercayaan 95% dan error sebesar 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa jumlah sampel random yang akan digunakan ini ialah sebanyak 384,16 yang jika dibulatkan menjadi 385 orang responden.

### 3.3.3 Variabel Penelitian

Pada variabel penelitian ini nantinya akan menjadi sebuah atribut ataupun objek untuk melakukan analisis dan kemudian ditarik kesimpulan apakah tingkat kebergunaan aplikasi tersebut sudah sesuai dengan yang diharapkan, atau berdasarkan pada tabel kriteria yang diberikan, untuk kemudian diukur tingkat capaian responden dari tiap – tiap variabel yang diujikan berdasarkan dengan pengalaman pengguna pada saat menggunakan aplikasi, dengan batasan tertentu berdasarkan kriteria *usability* dan *guideline design*. Dimana dalam dalam tiap variabel tersebut mempunyai indikator yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan pertanyaan. Variabel penelitian diperlukan untuk menentukan indikator, maksud atau artian dari indikator tersebut didalam pengujian ini serta skala yang ada dari variabel terkait, yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini. ;

**Tabel 3.3 1 Variabel dan Indikator Penelitian**

No	Variabel	Sub-Variabel	Guideline	Batasan	Skala
1	Learnability	Easy to understand	Match between system and the real world	Bahasa yang mudah dipahami dalam menyampaikan informasi	Likert
2					
3		Easy to look for spesific information	Visibility of system status	Size pada font yang digunakan	
4				Warna pada font yang digunakan	
5		Easy to identify	Consistency and standards	Sistem yang dapat dikenali dan diidentifikasi dengan mudah	
6	Efficiency	Easy to reach quickly	Flexibility and efficiency of use	Kecepatan dalam mencari menu yang diinginkan	
7					
8		Easy to navigate	Help and documentation	Kelengkapan pada filter yang digunakan	
9					
10	Memorability	Easy to remember	Recognition rather than recall	Kemudahan mengingat tampilan objek pada aplikasi	

11		Easy to reestablish	Consistency and standards	Mengingat alur saat periode tidak aktif
12	Error	Easy to fix	Help and documentation	Memiliki fitur 'help' yang baik
13			Help users recognize, diagnose, and recover from errors	Pesan error yang mudah dipahami
14		Few number of error	Error prevention	Input email dan password yang terdaftar
15				Banyak bug yang ditemukan pada saat penggunaan
16	Satisfaction	System pleasant to use	User control and freedom	Kebebasan pengguna dalam memilih
17		Comfort to use	Aesthetic and minimalist design	Tampilan pada design interface
18				

### 3.3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk penelitian ini berupa kuesioner, dimana kuesioner yang diajukan akan berhubungan dengan *usability* dan *guideline design*. Penjelasan dari kuesioner ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini sesuai dengan batasan yang sudah ditentukan melalui pernyataan tertutup.

**Tabel 3.3 2 Instrumen Penelitian**

No	Variabel	Sub-Variabel	Guideline	Pernyataan	Kode
1	Learnability	Easy to understand	Match between system and the real world	Saya mudah dalam mencari informasi pelatihan dan lowongan pekerjaan pada saat pertama kali digunakan	L1
2				Saya hanya melakukan satu kali percobaan dalam mencari informasi seputar pelatihan dan lowongan pekerjaan yang sesuai dengan kriteria saya	L2
3		Easy to look for spesific	Visibility of system status	Informasi yang ada mudah untuk dipahami	L3

4		information		Warna teks pada informasi dapat terbaca dengan jelas	L4
5		Easy to identify	Consistency and standards	Saya dapat dengan mudah mengidentifikasi alur yang dilakukan pada saat mencari informasi seputar pelatihan dan atau lowongan pekerjaan	L5
6	Efficiency	Easy to reach quickly	Flexibility and efficiency of use	Saya menghabiskan waktu kurang dari 5 menit untuk masuk ke halaman awal aplikasi	E1
7				Saya mampu langsung menemukan informasi yang saya ingin cari pada halaman homepage dengan cepat	E2
8		Easy to navigate	Help and documentation	Filter membantu saya lebih cepat mencari pelatihan terbaik	E3
9				Filter membantu saya lebih cepat mencari lowongan terbaru	E4
10	Memorability	Easy to remember	Recognition rather than recall	Saya mampu dengan mudah mengingat alur navigasi ketika mencari pelatihan atau lowongan yang sesuai dengan minat saya tanpa bantuan orang lain	M1
11		Easy to reestablish	Consistency and standards	Saya masih mampu mencari pelatihan atau pekerjaan yang saya inginkan meskipun sudah jarang menggunakannya	M2
12	Error	Easy to fix	Help and documentation	Layanan pusat bantuan membantu saya dalam menyelesaikan masalah	R1
13			Help users recognize, diagnose, and recover from errors	Notifikasi kesalahan menginformasikan dengan jelas kepada saya untuk cara memperbaiki kesalahan yang ada	R2

14				Saya gagal menginput email dan password yang terdaftar	R3
15		Few number of error	Error prevention	Filter tidak menampilkan kriteria yang sesuai dengan yang diinginkan pada saat mencari pelatihan atau lowongan pekerjaan	R4
16	Satisfaction	System pleasant to use	User control and freedom	Saya akan menggunakan aplikasi Sisnaker secara terus menerus	S1
17		Comfort to use	Aesthetic and minimalist design	Saya senang dengan desain antarmuka yang ada pada aplikasi mobile Sisnaker	S2
18				Paduan warna dan tata letak nyaman untuk dilihat	S3

### 3.4 Pengumpulan Data

Data yang akan digunakan pada penelitian ini ialah data yang diperoleh langsung dari objek penelitian yaitu responden dari para pengguna aplikasi mobile Sisnaker. Berikut ini adalah teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu;

#### 3.4.1 Kuesioner

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden atau para pengguna untuk dijawab. Cara yang akan dilakukan yaitu dengan menggunakan *google form* yang disebarluaskan melalui beberapa platform media sosial, berdasarkan dari responden yang sudah pernah menggunakan aplikasi mobile Sisnaker.

#### 3.4.2 Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi yang kemudian diolah dan dipilah menjadi beberapa data yang relevan dengan penelitian ini. Perolehan informasi bersumber dari beberapa buku – buku, laporan yang terdapat di internet, serta jurnal penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini

### 3.5 Teknik Analisis Data Kuesioner

#### 3.5.1 Uji Instrumen Penelitian

Setelah mendapatkan data melalui kuesioner, maka dilanjutkan dengan melakukan uji instrumen yang terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas dengan menggunakan alat bantu SPSS dengan versi 24.

##### 1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil kuesioner dapat dikatakan valid atau tidak. Pengujian kuesioner dikatakan valid jika;

- 1)  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ , maka data dinyatakan valid.
- 2)  $r_{tabel} \geq r_{hitung}$ , maka data dinyatakan tidak valid.

Contohnya adalah, jika menggunakan jumlah sampel sebesar  $n=100$  maka  $r_{tabel}$  yang didapatkan adalah dengan menggunakan rumus  $df = n-2$ , dimana dalam hal ini  $df = 100-2 = 98$  dan dengan nilai uji signifikan adalah 5% (0,05), maka akan didapatkan hasil  $r_{tabel}$  yaitu 0,1996, jika  $r_{hitung}$  yang dihasilkan lebih besar daripada  $r_{tabel}$  maka data tersebut dapat dikatakan valid.

##### 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk untuk melihat kestabilan dari alat ukur, apakah dapat diandalkan serta tetap selaras jika pengukuran tersebut diulang. Menurut pengukuran Cronbach's Alpha, suatu variabel dikatakan reliabel jika didapatkan hasil diatas 0,60.

#### 3.5.2 Analisis Deskriptif

Pada tahap analisis data menggunakan deskriptif persentase digunakan untuk menghitung masing – masing variabel pada usability, dengan menghitung nilai total terhadap tingkat capaian responden dari masing-masing butir pernyataan pada tiap variabelnya yaitu berupa aspek – aspek di dalam usability seperti *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, dan

*satisfaction*, yang terdiri dari beberapa indikator pada setiap variabel tersebut.

Untuk menghitung nilai persentase dari tiap variabel, yaitu dengan mengolah hasil dengan menghitung total nilai tiap pernyataan berdasarkan dengan skala likert yang selanjutnya akan dibagi berdasarkan *rating scale maximum* dihitung dengan mengkalikan nilai maksimum dari skala likert dengan jumlah sampel yang ada pada penelitian ini, kemudian akan dihitung nilai rata-rata dari tiap tiap skala yang ada pada sebuah variabel yang selanjutnya akan diubah kedalam bentuk persentase dengan mengkalikannya dan nantinya akan ditetapkan dengan kriteria sesuai dengan kriteria yang ada pada tabel kriteria. Tahapan tersebut dapat dilihat sebagai berikut;

1. Menghitung nilai responden dengan skala likert

Skala Likert	Nilai (n)	Jumlah Responden (N)	Rumus (n x N)
Sangat Setuju	5	385	5x385 = 1925
Setuju	4	385	4x385 = 1540
Netral	3	385	3x385 = 1155
Tidak Setuju	2	385	2x385 = 770
Sangat Tidak Setuju	1	385	1x385 = 385

Rating scale maximum adalah 1925

2. Langkah selanjutnya adalah pernyataan dari seluruh hasil kuesioner berdasarkan tiap variabel dengan melakukan perhitungan berdasarkan skala likert, yaitu ;

$$= \text{skala likert (n) x jumlah jawaban (R)}$$

3. Setelah didapatkan skor pernyataan dari hasil kuesioner, langkah selanjutnya adalah menghitung persentase dari jawaban responden untuk mencari tingkat capaian responden dengan menggunakan rumus

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase (%)

$f$  = Jumlah rata-rata dari tiap jawaban responden

N = Jumlah maximum rating scale

Hasil dari persentase yang sudah dihitung pada tiap variabel, selanjutnya akan ditentukan skala nilai persentase berdasarkan kriteria sebagai berikut ;

**Tabel 3.5 1 Kriteria Persentase**

<b>Tingkat Capaian Responden (TRC)</b>	<b>Kriteria</b>
90% - 100%	Sangat Baik
80% - 89%	Baik
70% - 79%	Cukup Baik
55% - 69%	Kurang Baik
0% - 54%	Tidak Baik

### 3.6 Alat Bantu Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa alat bantu yang mendukung kegiatan penelitian diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Kebutuhan Perangkat Keras Alat bantu penelitian yang digunakan selama melakukan kegiatan penelitian adalah laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:
  1. Processor : Intel® Core™ i3-2330M CPU @ 2.20.GHz (4CPUs), 2.2GHz
  2. RAM : 8.00 GB
  3. System type : 64-bit Operating System
- b. Kebutuhan Perangkat Lunak yang digunakan untuk membantu penelitian adalah sebagai berikut :
  1. Sistem Operasi : Windows 10 Pro

2. Software Analisa : Statistical Package for Social Science (SPSS) v.24
3. Software Design Interface : Figma Web

### 3.7 Jadwal Kegiatan

Dibawah ini merupakan timeline atau jadwal kegiatan yang dilakukan pada saat penelitian berlangsung. Mengenai jadwal kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel kegiatan dibawah ini;

**Tabel 3.7 1 Jadwal Kegiatan Penelitian**

No	Jenis Kegiatan	Bulan							
		Sept	Okt	Nov	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni
1	Identifikasi Permasalahan								
2	Studi Literatur								
3	Penentuan Metode Penelitian								
4	Analisis Kebutuhan dalam Penelitian								
5	Revisi dari hasil sidang proposal								
6	Pengumpulan Data Primer berupa penyebaran Kuesioner								
7	Hasil Analisis dan Rekomendasi Perbaikan								
8	Kesimpulan								
9	Penyusunan Laporan								

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **4.1 Profil Kementerian Ketenagakerjaan**

Berikut ini merupakan profile dari kementerian ketenagakerjaan yang terdiri dari sejarah awal terbentuknya kementerian ketenagakerjaan ini serta visi dan misi yang diinginkan. Selain itu terdapat pula struktur organisasi pada lingkup Pusat Data dan Teknologi Informasi yang mana merupakan divisi yang mengawasi semua yang berkaitan dengan IT dalam hal ini adalah aplikasi Sisnaker, serta terdapat tugas dan fungsi dari masing – masing *role*.

#### **4.1.1 Sejarah Kementerian Ketenagakerjaan**

Pembentukan Kementerian Ketenagakerjaan ini diawali pada saat panitia persiapan kemerdekaan Indonesia yang menetapkan banyaknya kementerian di Indonesia pada tanggal 19 Agustus 1945. Sejak awal tidak ada penetapan khusus terhadap suatu kementerian yang khusus dalam menangani masalah ketenagakerjaan, dan semua tugas serta fungsi yang berkaitan dengan masalah buruh yang masih berada dibawah Kementerian Sosial. Tetapi sejak tanggal 3 Juli 1947 baru diadakannya penetapan terhadap kementerian perburuhan yang melalui penetapan pada Peraturan Pemerintah Nomor 3 tanggal 25 Juli 1947 adanya penetapan terhadap tugas dan fungsi pokok Kementerian Perburuhan. Lalu kemudian pada tanggal 29 Juli 1947 berdasarkan Peraturan Menteri Perburuhan (PMP) Nomor 1 Tahun 1948 barulah ditetapkan tugas pokok Kementerian Perburuhan dengan tugas – tugas yang mencakup urusan – urusan social menjadi Kementerian Perburuhan dan Sosial.

Pada masa reformasi, terjadilah penggabungan kembali antara Departemen Tenaga Kerja dan Departemen Transmigrasi pada tanggal 22 Februari 2001. Usaha untuk penataan organisasi ini terus dilakukan dengan mengacu pada Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 47 Tahun 2002 tentang Kedudukan, Tugas, Fungsi Kewenangan, Susunan Organisasi dan Tata Kerja. Merujuk pada hal tersebut kemudian berubahlah namanya menjadi Kementerian Tenaga Kerja dan Transmigrasi (Kemnakertrans)

Indonesia. Penamaan itu kemudian terus digunakan dalam periode kabinet Gotong Royong Indonesia dan Indonesia Bersatu II. Kemudian pada tahun 2014 barulah Kementerian Tenaga Kerja dan Transmigrasi berubah nama menjadi Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia yang kemudian dikenal dengan nama Kemnaker.

#### **4.1.2 Visi dan Misi**

**Visi** : "Terwujudnya Tenaga Kerja yang Produktif, Kompetitif dan Sejahtera"

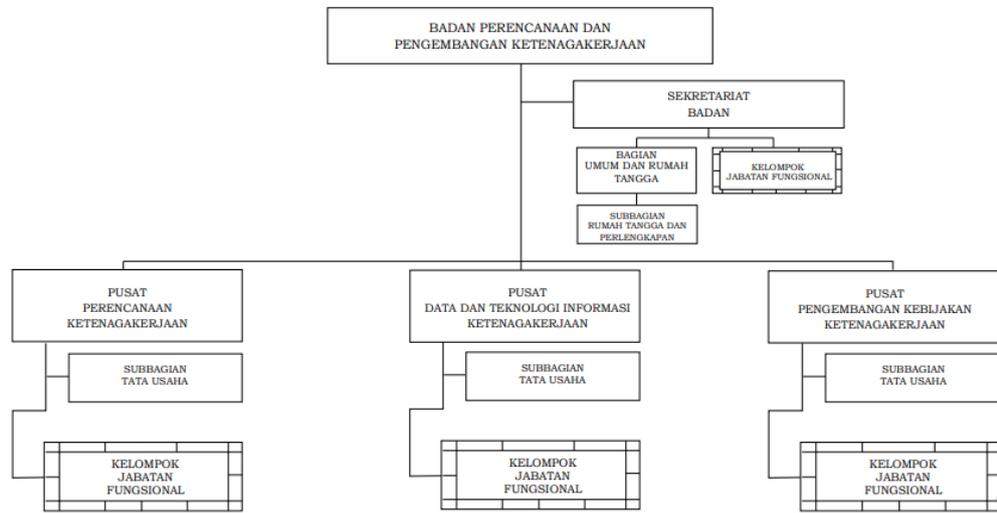
**Misi** :

1. Perluasan kesempatan kerja dan peningkatan pelayanan penempatan tenaga kerja serta penguatan informasi pasar kerja dan bursa kerja
2. Peningkatan kompetensi keterampilan dan produktivitas tenaga kerja dan masyarakat transmigrasi
3. Peningkatan pembinaan hubungan industrial serta perlindungan sosial tenaga kerja
4. Peningkatan pengawasan ketenagakerjaan
5. Percepatan dan pemerataan pembangunan wilayah dan
6. Penerapan organisasi yang efisien, tatalaksana yang efektif dan terpadu dengan prinsip pemerintahan yang baik (*good governance*), yang didukung oleh penelitian, pengembangan dan pengelolaan informasi yang efektif.

#### **4.1.3 Struktur Organisasi**

Sesuai dengan Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia nomor 9 tahun 2021 tentang uraian fungsi organisasi jabatan pimpinan tinggi pratama dan tugas koordinator jabatan fungsional di lingkungan kementerian ketenagakerjaan, Susunan organisasi badan perencanaan dan pengembangan ketenagakerjaan ada pada gambar 4.1.1 berikut.

STRUKTUR ORGANISASI BADAN PERENCANAAN DAN PENGEMBANGAN KETENAGAKERJAAN



**Gambar 4.1 1 Struktur Organisasi Perusahaan**

#### 4.1.4 Tugas dan Fungsi

Badan Perencanaan dan Pengembangan Ketenagakerjaan terdiri atas:

##### 1. Sekretariat Badan

Tugas : Sekretariat Badan mempunyai tugas melaksanakan pemberian pelayanan administratif dan teknis, koordinasi pelaksanaan tugas unit organisasi, serta urusan umum dan kerumahtanggaan di lingkungan Badan

Fungsi :

1. Koordinasi dan penyusunan rencana, program dan anggaran, serta evaluasi dan pelaporan Badan;
2. Pelaksanaan urusan keuangan di lingkungan Badan;
3. Koordinasi penyusunan peraturan perundang undangan, organisasi, tata laksana, reformasi birokrasi, dan kerja sama;
4. Pelaksanaan urusan sumber daya manusia aparatur, persuratan dan kearsipan, serta pengelolaan barang milik negara di lingkungan Badan; dan Pelaksanaan urusan rumah tangga Badan.

## 2. Pusat Data dan Teknologi Informasi Ketenagakerjaan

Tugas : Pusat Data dan Teknologi Informasi Ketenagakerjaan mempunyai tugas menyelenggarakan penyusunan kebijakan teknis, pelaksanaan, serta evaluasi, dan pelaporan di bidang pengelolaan data dan teknologi informasi ketenagakerjaan.

Fungsi :

1. Penyusunan kebijakan teknis, rencana dan program di bidang pengelolaan data dan teknologi informasi ketenagakerjaan, diseminasi informasi ketenagakerjaan, sistem informasi dan keamanan, serta pengembangan teknologi informasi;
2. Pelaksanaan pengelolaan data dan teknologi informasi ketenagakerjaan, diseminasi informasi ketenagakerjaan, sistem informasi dan keamanan, serta pengembangan teknologi informasi;
3. Pemantauan, evaluasi, dan pelaporan di bidang pengelolaan data dan teknologi informasi ketenagakerjaan, diseminasi informasi ketenagakerjaan, sistem informasi dan keamanan, serta pengembangan teknologi informasi; dan
4. Pelaksanaan urusan tata usaha dan rumah tangga Pusat.

Pusat Data dan Teknologi Informasi Ketenagakerjaan terdiri atas;

### A. Subbagian Tata Usaha

Tugas : Subbagian Tata Usaha mempunyai tugas melakukan penyusunan rencana, program dan anggaran, pelaporan kinerja, pengelolaan data dan informasi, administrasi penerapan sistem pengendalian intern, serta urusan sumber daya manusia aparatur, organisasi dan ketatalaksanaan, keuangan, barang milik negara, persuratan, arsip dan rumah tangga Pusat.

### B. Kelompok Jabatan Fungsional

Pengelompokan uraian fungsi Pusat Data dan Teknologi Informasi Ketenagakerjaan terdiri atas:

- a) Kelompok substansi pengelolaan data ketenagakerjaan;
- b) Kelompok substansi diseminasi data dan informasi ketenagakerjaan;
- c) **Kelompok substansi pengembangan sistem informasi ketenagakerjaan;**

Kelompok substansi pengembangan sistem informasi ketenagakerjaan terdiri atas:

1. **Subkelompok substansi perancangan sistem informasi ketenagakerjaan** mempunyai tugas melakukan pemberian pelayanan fungsional dalam penyusunan kebijakan teknis, rencana dan program, pelaksanaan serta evaluasi dan pelaporan perancangan sistem informasi ketenagakerjaan.
  2. **Subkelompok substansi pengembangan sistem informasi ketenagakerjaan** mempunyai tugas melakukan pemberian pelayanan fungsional dalam penyusunan kebijakan teknis, rencana dan program, pelaksanaan, serta evaluasi dan pelaporan pengembangan sistem informasi ketenagakerjaan.
- d) Kelompok substansi pengembangan infrastruktur teknologi informasi ketenagakerjaan serta keamanan data dan informasi ketenagakerjaan.

## 4.2 Sistem Informasi Ketenagakerjaan

Sistem informasi Ketenagakerjaan (Sisnaker) merupakan sebuah aplikasi yang dibuat untuk meningkatkan *skill* dan *value* sehingga para pekerja dapat bersaing secara internasional. Berbeda dari kebanyakan platform pencari kerja lainnya, Sisnaker saat ini sudah bekerjasama dengan perusahaan baik dari dalam dan ataupun luar negeri, hal ini tentu saja akan sangat bermanfaat bagi pekerja yang ingin meningkatkan jenjang karir mereka kearah yang lebih luas lagi. Berikut ini merupakan beberapa layanan yang terdapat pada aplikasi mobile Sisnaker beserta tampilannya.

#### **4.2.1 Layanan pada aplikasi Sisnaker**

Perlu diketahui asumsi bahwa fitur yang terdapat pada aplikasi Sisnaker ini merupakan fitur – fitur utama ataupun layanan yang biasa diakses oleh pengguna lebih daripada layanan yang lain. Jadi fitur atau layanan di aplikasi Sisnaker ini terdiri dari ;

1. Layanan Pelatihan

Layanan pelatihan ini berfungsi untuk meningkatkan kompetensi atau keterampilan melalui pelatihan – pelatihan dari pilihan terbaik yang dapat dilaksanakan melalui daring ataupun luring secara gratis tanpa membayar. Dimana kementerian ketenagakerjaan bekerjasama dengan berbagai mitra dari lembaga pelatihan dan professional.

2. Layanan KarirHub

Layanan yang disediakan bagi para pencari kerja dan ataupun proyek lepas yang dapat diakses secara gratis, dimana sistem akan memberikan lowongan yang sesuai bagi para pekerja, berdasarkan talenta ataupun karakteristik yang diisikan oleh para pengguna.

3. Berita dan Artikel

Pada layanan ini memuat informasi – informasi seputar berita terbaru yang ada dalam lingkup ketenagakerjaan di Indonesia.

4. Pusat Bantuan

Pusat bantuan berfungsi sebagai layanan pengaduan seputar ketenagakerjaan, contohnya adalah seperti PHK, BPJS, dan kepentingan ketenagakerjaan lainnya.

#### **4.2.2 Tampilan aplikasi Sisnaker**

Aplikasi mobile Sisnaker digunakan untuk memperoleh kemudahan dalam mencari pelatihan ataupun meningkatkan skill. Adapun tampilan antarmuka pada aplikasi Sisnaker sebagai berikut;

**Pendaftaran Akun**

**Identitas**

Nomor Induk Kependudukan (No. KTP)

Nama

Nama Ibu Kandung

Demi alasan keamanan, maka Kamu wajib mengisi nama ibu kandung untuk memvalidasi kepemilikan KTP.

**Akun**

Alamat Email

Nomor Handphone

Password

- Minimal 8 karakter
- Mengandung minimal satu huruf besar
- Mengandung minimal satu angka
- Mengandung salah satu dari simbol: ! @ # \$ % ^ & \*

**Masuk Sekarang**

No. KTP / No. HP / Email

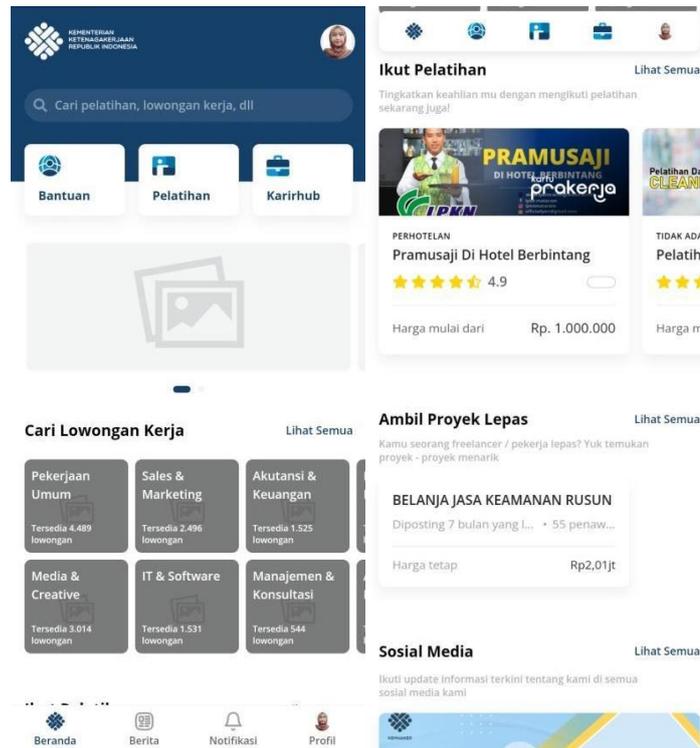
Password

[Lupa Password?](#)

**Masuk Sekarang**

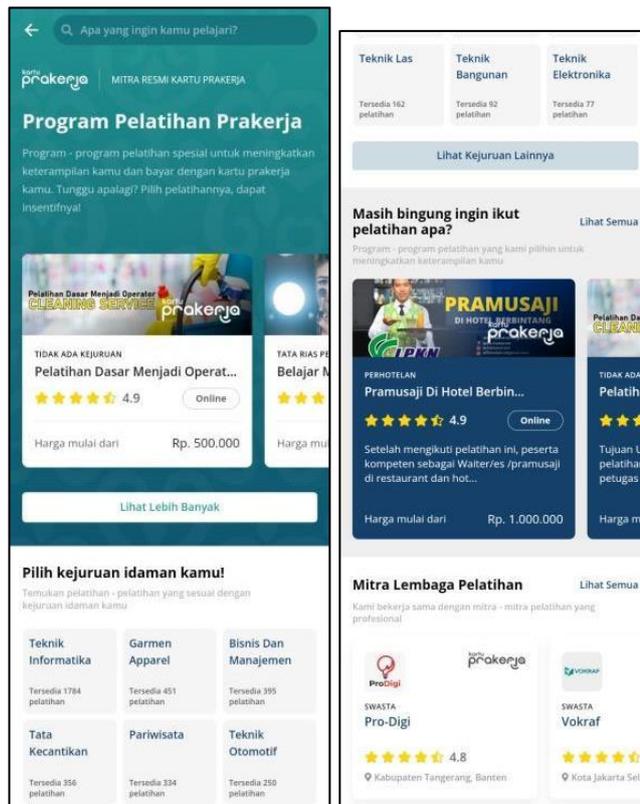
**Gambar 4.2 1 Register dan Login**

Pada gambar 4.2.1 merupakan tampilan awal Sisnaker. Tampilan *register* terdiri dari beberapa kolom yang perlu diisi oleh pengguna diantaranya adalah NIK, Nama, Nama Ibu Kandung, Email, No Hp, dan Password aplikasi. Setelah melakukan registrasi user bisa dapat langsung login ke aplikasi dengan menggunakan No.KTP/No.HP/Email yang sudah terdaftar sebelumnya, serta password untuk dapat masuk ke dalam aplikasi Sisnaker.



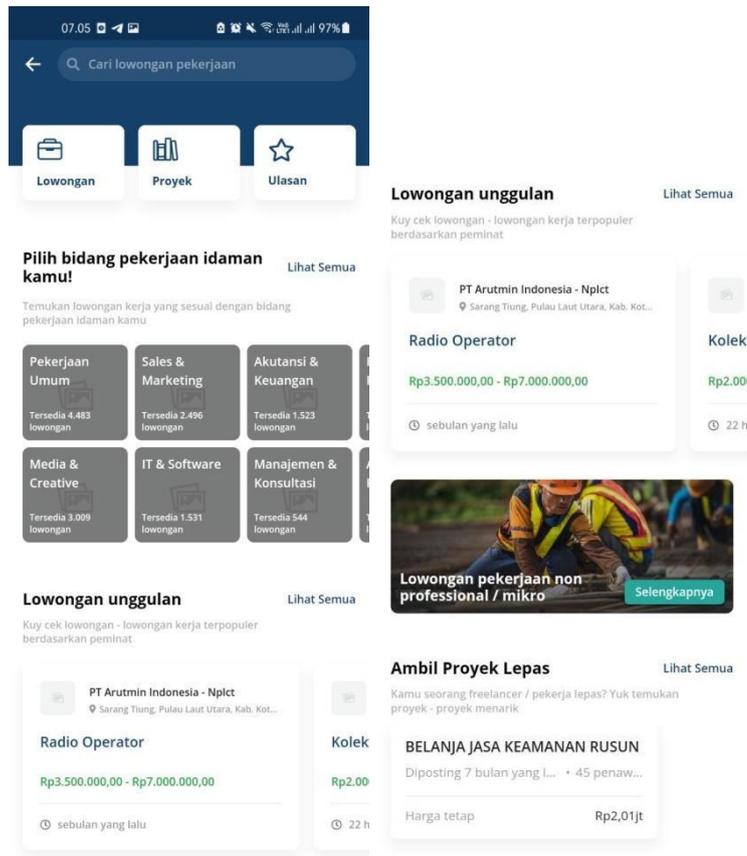
**Gambar 4.2 2 Homepage**

Pada gambar 4.2.2 merupakan tampilan antarmuka awal pengguna pada saat sudah melakukan *login* pada aplikasi Sisnaker. Tampilan *homepage* ini berisi *section* yang dapat pengguna akses seperti, bantuan, pelatihan, serta karirhub. Pada *homepage* ini pengguna juga dapat mencari lowongan pekerjaan sesuai dengan bidang yang diinginkan. Setelah *scroll* sedikit, terdapat *floating bar* pada bagian atas, yang berisi sama seperti sebelumnya, dan juga terdapat media sosial pada Sisnaker.



**Gambar 4.2 3 Pelatihan**

Pada gambar 4.2.3 merupakan tampilan antarmuka pelatihan yang tersedia pada aplikasi Sisnaker. Pada laman ini terbagi menjadi dua, dimana ada pelatihan yang dapat dilakukan secara umum, dan ada pelatihan yang dapat menggunakan kartu prakerja. Saat ini Sisnaker sudah memiliki banyak mitra pelatihan yang telah ikut bekerjasama dengan Kementerian Ketenagakerjaan, hal ini akan dapat memudahkan para pengguna untuk mencari pelatihan yang diminati.



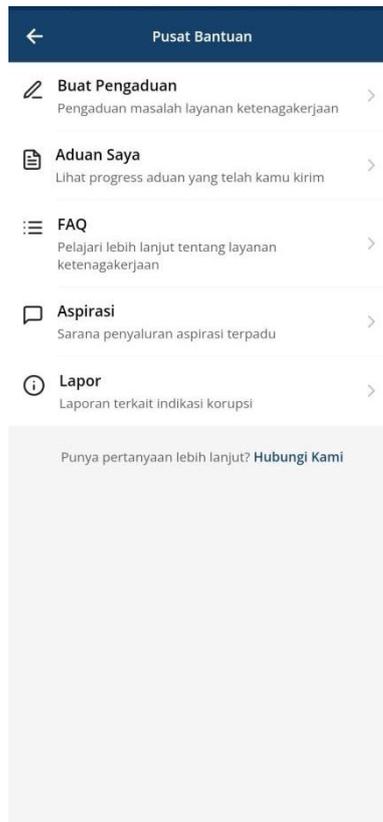
**Gambar 4.2 4 Karirhub**

Pada gambar 4.2.4 merupakan tampilan antarmuka karirhub yang tersedia pada aplikasi Sisnaker. Pada tampilan ini pengguna dapat mencari lowongan pekerjaan yang tersedia, dan dapat memilih sesuai dengan bidang yang diinginkan. Selain itu pada tampilan kararhub juga terdapat fitur lowongan yang sedang populer saat itu, dan terdapat ulasan bagi pekerja yang sudah bekerja pada perusahaan tertentu.



**Gambar 4.2 5 Berita**

Pada gambar 4.2.5 merupakan tampilan antarmuka berita yang tersedia pada aplikasi Sisnaker. Pada tampilan ini pengguna dapat melihat informasi – informasi yang tersedia seputar ketenagakerjaan ataupun terkait tentang informasi struktur organisasi yang ada pada kementerian ketenagakerjaan.



**Gambar 4.2 6 Pusat Bantuan**

Pada gambar 4.2.6 merupakan tampilan antarmuka pusat bantuan yang tersedia pada aplikasi Sisnaker. Pada tampilan ini pengguna dapat mengajukan beberapa keluhan yang dialami pada saat menggunakan aplikasi Sisnaker ini. Selain itu terdapat juga FAQ, Aspirasi dan juga fitur Lapor.

### 4.3 Pengujian Instrumen Penelitian

Pengujian pada instrumen penelitian dilakukan untuk mengetahui apakah kuesioner tersebut sudah akurat atau layak untuk dilakukan pengujian. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan sebagai prasyarat untuk mengetahui apakah kuesioner tersebut sudah layak dan akurat atau belum.

#### 4.3.1 Uji Validitas

Pengujian validitas pada penelitian digunakan untuk mengetahui apakah pertanyaan – pertanyaan yang diajukan sudah *valid* atau belum. Suatu pertanyaan dikatakan *valid* jika memiliki nilai rhitung yang lebih besar dibandingkan dengan rtabel. Dalam hal ini peneliti melakukan pengujian terhadap beberapa aspek yang terdapat di dalam *usability* sebagai salah satu indikator untuk menyusun pertanyaan, yang terdiri dari; *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, dan *satisfaction*.

Pada penelitian ini dilakukan pengujian kepada 385 orang responden, maka dapat dikatakan bahwa rtabel yang harus dipenuhi ialah sebesar 0,1002 (Lampiran ke-5). Jadi ketentuan pernyataan dikatakan *valid* ialah jika rhitung melebihi batas dari rtabel sebesar 0,1002. Dibawah ini merupakan tabel hasil pengujian validitas dari tiap instrumen dengan menggunakan SPSS versi 24.

**Tabel 4.3 1 Tabel Uji Validitas**

Variabel	Kode Pertanyaan	rhitung	rtabel	Keterangan
Laernability	L1	0,545	0,1002	Valid
	L2	0,651		Valid
	L3	0,601		Valid
	L4	0,487		Valid
	L5	0,420		Valid
Efficiency	E1	0,662		Valid
	E2	0,593		Valid
	E3	0,621		Valid

	E4	0,660	Valid
Memorability	M1	0,267	Valid
	M2	0,254	Valid
Error	R1	0,585	Valid
	R2	0,530	Valid
	R3	0,583	Valid
	R4	0,518	Valid
Satisfaction	S1	0,317	Valid
	S2	0,271	Valid
	S3	0,261	Valid

Sumber : Olah Data Primer dengan SPSS versi 24, 2022

#### 4.3.2 Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Cronbach's Alpha. Dengan ketentuan, sebuah variabel dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha didapatkan hasil lebih besar dari pada 0,60. Berikut merupakan hasil dari pengujian reliabilitas dari tiap instrumen dengan menggunakan SPSS versi ke 24.

**Tabel 4.3 2 Uji Reliabilitas**

Indikator	Butir Pertanyaan	Cronbach's Alpha	Keterangan
Learnability	5	0,731	Reliabel
Efficiency	4	0,781	Reliabel
Memorability	2	0,628	Reliabel
Errors	4	0,739	Reliabel
Satisfaction	3	0,617	Reliabel

Sumber : Olah Data Primer dengan SPSS versi 24, 2022

#### 4.4 Hasil Pengujian Usability

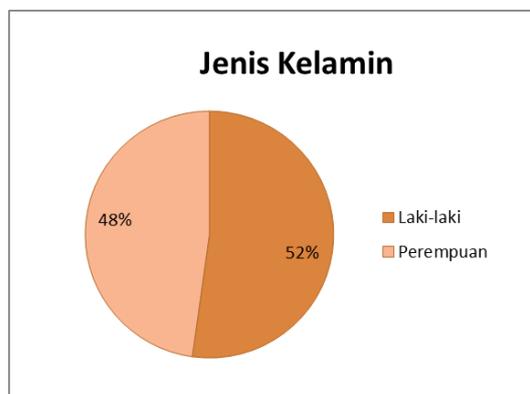
Berikut ini merupakan pembahasan mengenai hasil dari pengujian usability yang telah dilakukan dalam penyebaran kuesioner, yang terdiri dari deskripsi mengenai spesifikasi para responden dan juga analisis deskriptif dari instrumen yang terlibat.

##### 4.4.1 Deskripsi Spesifikasi Responden

Berikut ini merupakan deskripsi mengenai spesifikasi para responden yang mengisi kuesioner pada penelitian ini terdiri dari;

###### 1) Spesifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Dibawah ini merupakan spesifikasi responden berdasarkan jenis kelamin.



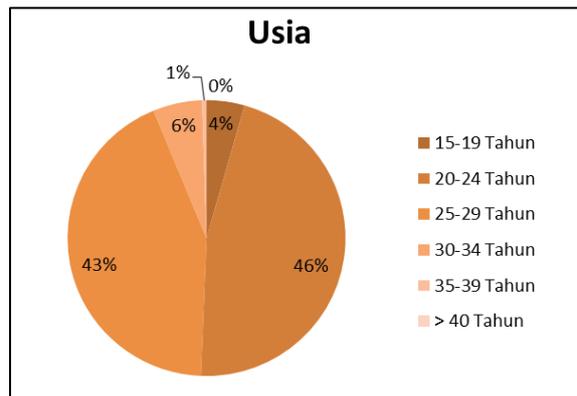
**Gambar 4.4 1 Spesifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

Berdasarkan gambar diatas spesifikasi responden berdasarkan usia dapat diketahui bahwa responden berjenis kelami laki-laki memiliki persentase sebesar 52%, sedangkan responden berjenis kelamin perempuan memiliki persentase sebesar 48%. Dapat dikatakan bahwa tidak terlalu banyak ketimpangan antara laki-laki dan perempuan yang menggunakan aplikasi Sisnaker.

###### 2) Spesifikasi Responden Berdasarkan Usia

Pemberian rentang usia ini didasari pada Peraturan Menteri Ketenagakerjaan RI No/10/2021 tentang Rencana Strategis Kementerian Ketenagakerjaan Tahun 2020-2024, penduduk usia produktif di Indonesia sebesar 53,39% dengan rentang umur 15-64

Tahun. Maka penentuan rentang usia dalam penelitian ini ialah pada usia produktif. Dibawah ini merupakan hasil spesifikasi responden berdasarkan rentang usia.

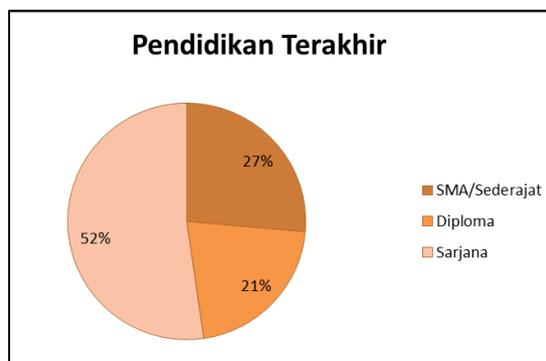


**Gambar 4.4 2 Spesifikasi Responden Berdasarkan Usia**

Berdasarkan gambar diatas spesifikasi responden berdasarkan usia dapat diketahui bahwa pengguna sisnaker didominasi oleh usia muda dengan rentang sebesar 46% ialah pengguna di umur 20-24 tahun, dan 43% pengguna ialah di rentang umur 25-29 tahun. Sedangkan di umur 12-19 hanya terdapat 4%, dan usia lainnya 6% pada rentang usia 30-34 tahun, dan lebih dari itu hanya beberapa persentase saja.

### 3) Spesifikasi Responden Berdasarkan Pendidikan

Dibawah ini merupakan spesifikasi responden berdasarkan pendidikan.

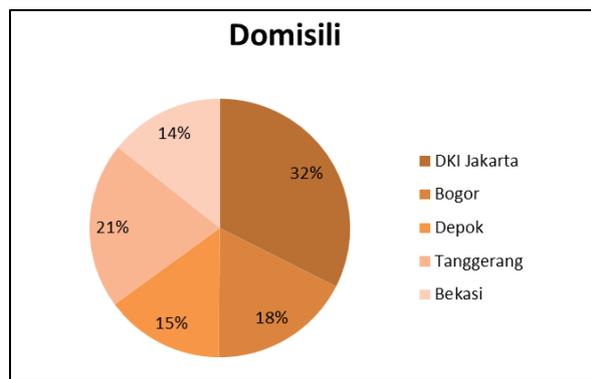


**Gambar 4.4 3 Spesifikasi Responden Berdasarkan Pendidikan**

Berdasarkan gambar diatas spesifikasi responden berdasarkan tingkat pendidikan diketahui bahwa pengguna Sisnake didominasi oleh lulusan Sarjana strata satu sebesar 52%, diikuti oleh SMA/Sederajat sebesar 27%, dan terakhir Diploma sebesar 21%

#### 4) Spesifikasi Responden Berdasarkan Domisili

Dibawah ini merupakan spesifikasi responden berdasarkan pekerjaan

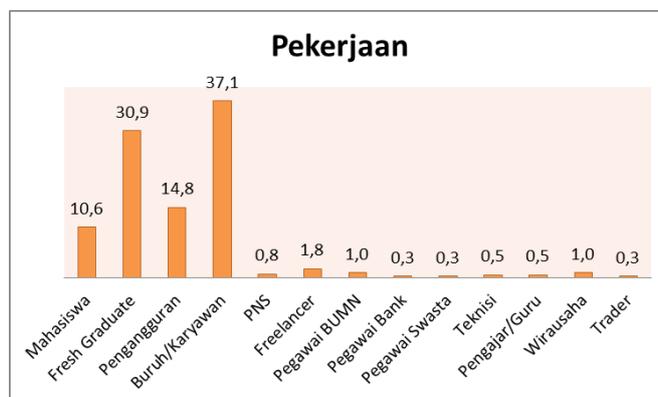


**Gambar 4.4 4 Spesifikasi Responden Berdasarkan Domisili**

Berdasarkan gambar diatas, diketahui bahwa domisili para responden didominasi pada wilayah DKI Jakarta sebesar 32%, Tangerang sebesar 21%, Bogor 18%, Depok 14%, dan Bekasi sebesar 14%.

#### 5) Spesifikasi Responden Berdasarkan Pekerjaan

Dibawah ini merupakan spesifikasi responden berdasarkan pekerjaan.



**Gambar 4.4 5 Spesifikasi Responden Berdasarkan Pekerjaan**

Berdasarkan tabel diatas spesifikasi responden berdasarkan kategori pekerjaan, didapatkan hasil bahwa sebesar 37,1% merupakan para buruh/karyawan. Diikuti pada kategori fresh graduate sebesar 30,9%, dan pengangguran sebesar 14,8%, tetapi jika rata-rata fresh graduate ialah seorang yang belum memiliki pekerjaan maka dapat diketahui dari diagram tersebut para pengguna ialah para pengangguran atau fresh graduate. Kategori lainnya diikuti oleh mahasiswa, PNS, freelancer, pegawai bank, pegawai bumn, pegawai swasta, teknisi, pengajar, wirausaha, ataupun trader.

- 6) Spesifikasi Responden Berdasarkan Jenis Layanan yang digunakan  
 Dibawah ini merupakan spesifikasi responden berdasarkan jenis layanan yang sering digunakan oleh para pengguna

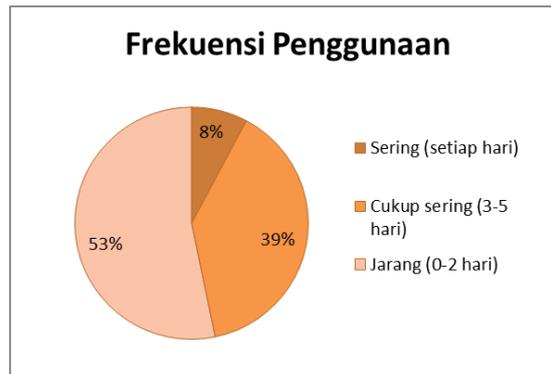


**Gambar 4.4 6 Spesifikasi Responden Berdasarkan Jenis Layanan yang digunakan**

Berdasarkan gambar diatas diketahui bahwa sebagian pengguna lebih sering menggunakan layanan Pelatihan sebesar 62,3%, dan diikuti oleh KarirHub sebesar 36,1%. Maka dapat dikatakan bahwa para pengguna sebagian besar yaitu baik fresh graduate, pengangguran sering menggunakan layanan ini untuk mencari pekerjaan ataupun meningkatkan skill mereka masing-masing. Sedangkan para karyawan menggunakannya memanfaatkan layanan pelatihan untuk meningkatkan skill dan *value* mereka dibidang masing-masing.

7) Spesifikasi Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan selama seminggu

Dibawah ini merupakan spesifikasi responden berdasarkan frekuensi penggunaan.



**Gambar 4.4 7 Spesifikasi Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan**

Berdasarkan gambar diatas berdasarkan spesifikasi pengguna berdasarkan frekuensi penggunaan, didapatkan sebesar 53% jarang dalam mengakses aplikasi selama seminggu, sedangkan pengguna yang cukup sering menggunakan sebesar 39%, dan sering sebesar 8%. Hal ini dapat diketahui bahwa para pengguna masih jarang menggunakan aplikasi setiap harinya.

#### 4.4.2 Analisis Deskriptif Persentase

Analisis deskriptif persentase ditujukan untuk menganalisis tiap variabel yang terdapat pada aspek *usability*, diantaranya yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*. Pada deskripsi ini digunakan untuk menghitung dan mengetahui gambaran terkait dengan besaran tingkat capaian responden sesuai dengan pertanyaan yang disediakan melalui kuesioner dengan indikator tertentu. Tingkat capaian responden ditujukan dengan sebuah penilaian skala dengan kategori tertentu.

##### 1. Tingkat Capaian Responden terhadap Variabel *Learnability*

Variabel *learnability* ditunjukkan sebagai indikator untuk mengetahui kemampuan pengguna dalam mempelajari suatu aplikasi, dalam hal ini adalah aplikasi Sisnaker. Dimana pada variabel *learnability* terdapat 5 butir pertanyaan yang disusun dari 3 indikator. Hasil tingkat capaian responden ini dapat dilihat pada perhitungan dibawah ini;

$$\begin{aligned} \text{TCR L1} &= \frac{(5 \times 82) + (4 \times 222) + (3 \times 77) + (2 \times 4) + (1 \times 0)}{1925} \times 100\% \\ &= \frac{1537}{1925} \times 100\% = 79,84\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{TCR L2} &= \frac{(5 \times 99) + (4 \times 96) + (3 \times 130) + (2 \times 56) + (1 \times 4)}{1925} \times 100\% \\ &= \frac{1385}{1925} \times 100\% = 71,95\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{TCR L3} &= \frac{(5 \times 76) + (4 \times 117) + (3 \times 120) + (2 \times 69) + (1 \times 3)}{1925} \times 100\% \\ &= \frac{1349}{1925} \times 100\% = 70,08\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{TCR L4} &= \frac{(5 \times 84) + (4 \times 162) + (3 \times 105) + (2 \times 34) + (1 \times 1)}{1925} \times 100\% \\ &= \frac{1447}{1925} \times 100\% = 75,17\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{TCR L5} &= \frac{(5 \times 144) + (4 \times 205) + (3 \times 30) + (2 \times 4) + (1 \times 2)}{1925} \times 100\% \\ &= \frac{1640}{1925} \times 100\% = 85,19\% \end{aligned}$$

Dari tiap butir pertanyaan tersebut maka dapat diketahui dan dihitung nilai rata-rata TRC untuk variabel *learnability* ini ialah

$$\frac{79,84\% + 71,95\% + 70,08\% + 75,17\% + 85,19\%}{5} = 76,45\%$$

Hasil dari perhitungan tingkat capaian responden pada variabel *learnability* ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini

**Tabel 4.4 1 Distribusi Tingkat Capaian Responden pada *Learnability***

No	Indikator	Kd	SS	S	N	TS	STS	Skor	(%)	Kategori
			5	4	3	2	1			
<b><i>Learnability</i></b>										
1	Easy to understand	L1	82	222	77	4	0	1537	79,84	Cukup
2	Easy to look for specific information	L2	99	96	130	56	4	1385	71,95	Cukup
3		L3	76	117	120	69	3	1349	70,08	Cukup
4	Easy to identify	L4	83	162	105	34	1	1447	75,17	Cukup
5		L5	144	205	30	4	2	1640	85,19	Baik
<b>Total</b>								5727	76,45	Cukup

Sumber : Olah Data Primer, 2022

## 2. Tingkat Capaian Responden terhadap Variabel *Efficiency*

Variabel *efficiency* ditujukan sebagai indikator untuk mengetahui kemampuan pengguna dalam mempelajari suatu aplikasi, dalam hal ini adalah aplikasi Sisnaker. Dimana pada variabel *efficiency* terdapat 4 butir pertanyaan yang disusun dari 2 indikator. Hasil tingkat capaian responden ini dapat dilihat pada perhitungan dibawah ini;

$$TCR E1 = \frac{(5 \times 55) + (4 \times 124) + (3 \times 129) + (2 \times 71) + (1 \times 6)}{1925} \times 100\%$$

$$= \frac{1306}{1925} \times 100\% = 67,84\%$$

$$TCR E2 = \frac{(5 \times 57) + (4 \times 121) + (3 \times 180) + (2 \times 25) + (1 \times 2)}{1925} \times 100\%$$

$$= \frac{1361}{1925} \times 100\% = 70,70\%$$

$$\begin{aligned} \text{TCR E3} &= \frac{(5 \times 31) + (4 \times 71) + (3 \times 138) + (2 \times 129) + (1 \times 16)}{1925} \times 100\% \\ &= \frac{1127}{1925} \times 100\% = 58,55\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{TCR E4} &= \frac{(5 \times 35) + (4 \times 66) + (3 \times 161) + (2 \times 112) + (1 \times 11)}{1925} \times 100\% \\ &= \frac{1157}{1925} \times 100\% = 60,10\% \end{aligned}$$

Dari tiap butir pertanyaan tersebut maka dapat diketahui dan dihitung nilai rata-rata TRC untuk variabel *efficiency* ini ialah

$$\frac{67,84\% + 70,70\% + 58,55\% + 60,10\%}{4} = 64,30\%$$

Hasil dari perhitungan tingkat capaian responden pada variabel *efficiency* ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini

**Tabel 4.4 2 Distribusi Tingkat Capaian Responden pada *Efficiency***

No	Indikator	Kd	SS	S	N	TS	STS	Skor	(%)	Kategori
			5	4	3	2	1			
<b><i>Efficiency</i></b>										
1	Easy to reach quickly	E1	55	124	129	71	6	1306	67,84	Kurang
2		E2	57	121	180	25	2	1361	70,70	Cukup
3	Easy to navigate	E3	31	71	138	129	16	1127	58,55	Kurang
4		E4	35	66	161	112	11	1157	60,10	Kurang
<b>Total</b>								4951	64,30	Kurang

Sumber : Olah Data Primer, 2022

### 3. Tingkat Capaian Responden terhadap Variabel *Memorability*

Variabel *memorability* ditujukan sebagai indikator untuk mengetahui kemampuan pengguna dalam mempelajari suatu aplikasi, dalam hal ini adalah aplikasi Sisnaker. Dimana pada variabel *memorability* terdapat 2 butir pertanyaan yang disusun dari 2 indikator. Hasil tingkat capaian responden ini dapat dilihat pada perhitungan dibawah ini;

$$\begin{aligned} \text{TCR M1} &= \frac{(5 \times 93) + (4 \times 227) + (3 \times 58) + (2 \times 6) + (1 \times 1)}{1925} \times 100\% \\ &= \frac{1560}{1925} \times 100\% = 81,04\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{TCR M2} &= \frac{(5 \times 97) + (4 \times 202) + (3 \times 70) + (2 \times 15) + (1 \times 1)}{1925} \times 100\% \\ &= \frac{1560}{1925} \times 100\% = 79,69\% \end{aligned}$$

Dari tiap butir pertanyaan tersebut maka dapat diketahui dan dihitung nilai rata-rata TRC untuk variabel *memorability* ini ialah

$$\frac{81,25\% + 79,69\%}{2} = 80,36\%$$

Hasil dari perhitungan tingkat capaian responden pada variabel *memorability* ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini

**Tabel 4.4 3 Distribusi Tingkat Capaian Responden pada *Memorability***

No	Indikator	Kd	SS	S	N	TS	STS	Skor	TCR	Kategori
			5	4	3	2	1			
<b><i>Memorability</i></b>										
1	Easy to remember	M1	93	227	58	6	1	1560	81,04	Baik
2	Easy to	M2	97	202	70	15	1	1534	79,69	Cukup

reestablich									
<b>Total</b>							3098	80,47	Baik

Dari perhitungan tingkat capaian responden dengan deskriptif persentase diatas maka dapat disimpulkan sebagai berikut ;

#### 4. Tingkat Capaian Responden terhadap Variabel Errors

Variabel *errors* ditujukan sebagai indikator untuk mengetahui kemampuan pengguna dalam mempelajari suatu aplikasi, dalam hal ini adalah aplikasi Sisnaker. Dimana pada variabel *errors* terdapat 4 butir pertanyaan yang disusun dari 2 indikator. Hasil tingkat capaian responden ini dapat dilihat pada perhitungan dibawah ini;

$$\begin{aligned} \text{TCR R1} &= \frac{(5 \times 43) + (4 \times 139) + (3 \times 147) + (2 \times 53) + (1 \times 3)}{1925} \times 100\% \\ &= \frac{1321}{1925} \times 100\% = 68,62\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{TCR R2} &= \frac{(5 \times 71) + (4 \times 146) + (3 \times 152) + (2 \times 15) + (1 \times 1)}{1925} \times 100\% \\ &= \frac{1426}{1925} \times 100\% = 74,08\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{TCR R3} &= \frac{(5 \times 25) + (4 \times 73) + (3 \times 111) + (2 \times 140) + (1 \times 36)}{1925} \times 100\% \\ &= \frac{1066}{1925} \times 100\% = 55,38\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{TCR R4} &= \frac{(5 \times 26) + (4 \times 71) + (3 \times 149) + (2 \times 119) + (1 \times 20)}{1925} \times 100\% \\ &= \frac{1120}{1925} \times 100\% = 58,13\% \end{aligned}$$

Dari tiap butir pertanyaan tersebut maka dapat diketahui dan dihitung nilai rata-rata untuk variabel *errors* ini yaitu

$$\frac{68,62\% + 74,08\% + 55,38\% + 58,13\%}{4} = 64,05\%$$

Hasil dari perhitungan tingkat capaian responden pada variabel *errors* ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini

**Tabel 4.4 4 Distribusi Tingkat Capaian Responden pada *Errors***

No	Indikator	Kd	SS	S	N	TS	STS	Skor	(%)	Kategori
			5	4	3	2	1			
<b><i>Errors</i></b>										
1	Easy to fix	R1	43	139	147	53	3	1321	68,62	Kurang
2		R2	71	146	152	15	1	1426	74,08	Cukup
3	Few number of error detections detected	R3	25	73	111	140	36	1066	55,38	Kurang
4		R4	26	71	149	119	20	1119	58,13	Kurang
<b>Total</b>								4933	64,05	Kurang

Sumber : Olah Data Primer, 2022

### 5. Tingkat Capaian Responden terhadap Variabel Satisfaction

Variabel *satisfaction* ditujukan sebagai indikator untuk mengetahui kemampuan pengguna dalam mempelajari suatu aplikasi, dalam hal ini adalah aplikasi Sisnaker. Dimana pada variabel *satisfaction* terdapat 3 butir pertanyaan yang disusun dari 2 indikator. Hasil tingkat capaian responden ini dapat dilihat pada perhitungan dibawah ini;

$$TCR S1 = \frac{(5x34)+(4x107)+(3x202)+(2x41)+(1x1)}{1925} \times 100\%$$

$$= \frac{1287}{1925} \times 100\% = 66,86\%$$

$$TCR S2 = \frac{(5x112)+(4x220)+(3x47)+(2x6)+(1x0)}{1925} \times 100\%$$

$$= \frac{1593}{1925} \times 100\% = 82,75\%$$

$$TCR S3 = \frac{(5x115)+(4x225)+(3x41)+(2x3)+(1x1)}{1925} \times 100\%$$

$$= \frac{1605}{1925} \times 100\% = 83,38\%$$

Dari tiap butir pertanyaan tersebut maka dapat diketahui dan dihitung nilai rata-rata untuk variabel *satisfaction* ini yaitu

$$\frac{66,86\% + 82,75\% + 83,38\%}{3} = 77,66\%$$

Hasil dari perhitungan tingkat capaian responden pada variabel *satisfaction* ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini

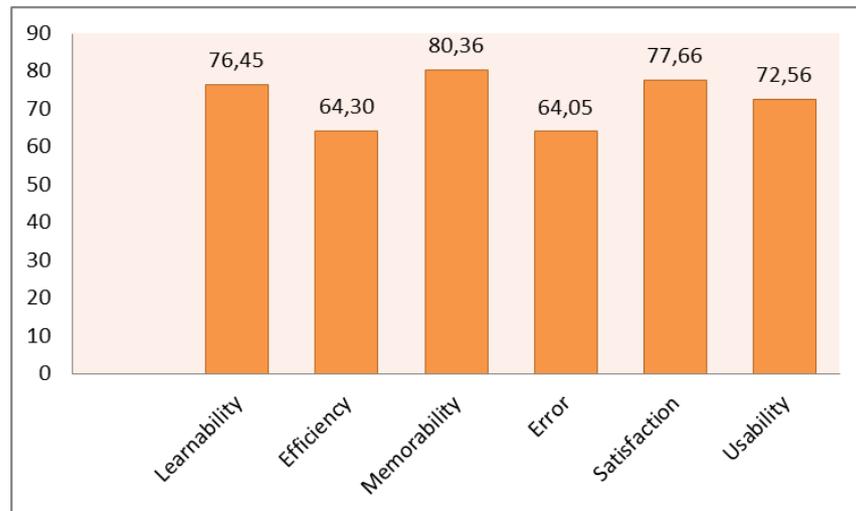
**Tabel 4.4 5 Distribusi Tingkat Capaian Responden pada *Satisfaction***

No	Indikator	Kd	SS	S	N	TS	STS	Skor	(%)	Kategori
			5	4	3	2	1			
<i>Satisfaction</i>										
1	System pleasant to use	S1	34	107	202	41	1	1287	66,86	Kurang
3	Comfort to use	S2	112	220	47	6	0	1593	82,75	Baik
4		S3	115	225	41	3	1	1605	83,38	Sangat Baik
<b>Total</b>								4485	77,66	Cukup

Sumber : Olah Data Primer, 2022

## 6. Kesimpulan dari Tingkat Capaian Responden dalam Usability

Merujuk dari hasil analisis deskriptif dalam mengetahui tingkatan capaian responden dari uji kegunaan aplikasi Sisnaker dapat ditarik kesimpulan bahwa pada tiap variabel yang ada di dalam *usability* sudah mendapatkan hasil dengan kriteria yang cukup baik. Dapat dilihat pada diagram dibawah ini persebaran variabel pada aplikasi



**Gambar 4.4 8 Diagram Persentase Variabel Usability**

Maka dapat dihitung rata – rata usability yang didapatkan dari tiap perhitungan variabel adalah sebagai berikut

$$Usability = \frac{76,45\%+64,30\%+80,36\%+64,05\%+77,66\%}{5} = 72,56\%$$

Dari hasil tersebut didapatkan nilai rata – rata dari *usability* sebesar 72,56% dimana hasil tersebut masuk kedalam kategori kriteria cukup baik pada tingkat capaian responden.

#### 4.5 Hasil Analisis Deskripsi Menurut Nielsen

Berikut ini merupakan hasil analisis yang diperoleh dalam dalam penelitian ini. Dimana analisis ini memuat tentang gambaran terhadap tiap aspek di dalam usability menurut Nielsen, dan juga tingkat capaian responden pada tiap indikator dalam variabel usability yang dapat diketahui pada pada deskripsi dibawah ini;

##### 1. Learnability

Variabel learnability digunakan mengukur tingkat kemudahan pengguna dalam memperoleh kemahiran pada sebuah sistem. Pada perhitungan deskriptif persentase sebelumnya didapatkan hasil bahwa tingkat kemudahan dalam penggunaan aplikasi ini sudah dapat dikategorikan cukup baik karena

memiliki nilai rata-rata sebesar 76,54%. Berarti dapat dikatakan bahwa pengguna sudah cukup mudah dalam memahami informasi, serta kata-kata yang digunakan pada aplikasi sudah cukup baik karena terbantu dengan warna dan ukuran font (tulisan) yang sesuai, sehingga pengguna merasa mudah pada saat mengoperasikannya.

## **2. Efficiency**

Variabel efficiency digunakan untuk mengukur kecepatan pengguna pada saat mengoperasikan sebuah sistem. Pada perhitungan deskriptif persentase sebelumnya didapatkan hasil bahwa tingkat efisiensi dan kecepatan dalam mendapatkan informasi yang diinginkan masih kurang baik karena memiliki nilai sebesar 64,30%. Berarti dapat dikatakan bahwa kecepatan pengguna dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan yaitu pelatihan terbaik serta lowongan pekerjaan terbaru masih kurang cepat, dikarenakan filter yang ada belum memadai untuk pengguna dapat menyaring informasi yang dibutuhkannya.

## **3. Memorability**

Variabel memorability digunakan untuk mengukur kemampuan pengguna dalam mempertahankan cara menggunakan aplikasi. Pada perhitungan deskriptif persentase sebelumnya didapatkan hasil bahwa tingkat memorability pada aplikasi sudah baik karena memiliki nilai rata-rata sebesar 80,47%. Dari hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa pengguna sudah mudah dalam mengingat alur yang ada pada aplikasi, sehingga pada saat periode tidak aktif dalam penggunaan, pengguna masih dapat mengingat navigasi yang digunakan untuk mencari informasi yang diperlukan.

## **4. Error**

Variabel error digunakan untuk mengukur seberapa banyak pengguna melakukan kesalahan dan cara mengatasi kesalahan tersebut. Pada hasil perhitungan deskriptif persentase sebelumnya didapatkan hasil bahwa error pada aplikasi masih banyak ditemukan karena memiliki nilai rata-rata sebesar 64,66%

dengan kriteria kurang baik. Hal ini dapat disebabkan oleh banyaknya bug pada aplikasi pada saat pengguna melakukan pencarian dalam menemukan informasi dan fitur bantuan belum dapat membantu dalam pengguna dalam mendiagnosis kesalahan yang terjadi karena bug tersebut.

## **5. Satisfaction**

Variabel satisfaction digunakan untuk mengukur kenyamanan dan kesenangan yang dirasakan pengguna pada saat menggunakan aplikasi. Pada perhitungan deskriptif persentase sebelumnya dikatakan bahwa hasil satisfaction pada aplikasi sudah cukup baik karena memiliki nilai rata-rata sebesar 77,66%. Hal ini dapat dikatakan bahwa pengguna sudah cukup puas terhadap tampilan desain antarmuka pada aplikasi karena tata letak yang ada nyaman untuk dilihat oleh pengguna.

## **6. Usability**

Secara keseluruhan hasil rata-rata kegunaan atau usability yang ada pada aplikasi sudah cukup baik karena memiliki nilai rata-rata keseluruhannya sebesar 72,61%. Dapat dikatakan bahwa hal ini dipengaruhi oleh tingkat kemudahan pengguna dalam memahami dan mengingat alur yang ada pada aplikasi sudah cukup baik, hal ini terjadi karena desain pada tampilan interface aplikasi memiliki tata letak yang mudah diingat dan nyaman dilihat oleh pengguna. Tetapi masih diperlukannya peningkatan lebih lanjut lagi agar pengguna dapat lebih cepat lagi dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan seputar pelatihan terbaik dan mencari lowongan pekerjaan terbaru dan juga perlu dilakukannya pembaharuan sistem untuk meminimalisir banyaknya bug pada aplikasi.

#### 4.6 Hasil analisis terhadap Guideline Design

Berikut ini merupakan hasil analisis yang diperoleh dalam dalam penelitian ini. Dimana analisis ini memuat tentang gambaran terhadap tiap aspek di dalam usability yang sesuai dengan aturan praktis pada saat pengguna sedang berinteraksi dengan komputer. Berikut ini merupakan hasil yang didapatkan berdasarkan batasan yang sudah dibuat sebelumnya;

1. **Kecocokan antara sistem dengan dunia nyata (*Match between system and the real world*)** ; Hasil yang didapatkan pada pengujian diatas dikatakan bahwa Penyajian informasi yang ada pada aplikasi sudah dengan mudah dipahami pengguna karena penggunaan tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kehidupan sehari-hari mereka. Sehingga pengguna tidak membutuhkan waktu yang lama untuk memahaminya.
2. **Sistem yang mudah dibaca (*Visibility of system status*)** ; Hasil yang didapatkan dari guideline design tersebut diketahui bahwa aplikasi sudah memiliki informasi yang dapat dengan mudah dibaca karena ukuran dan warna font yang ada sudah sesuai dengan kenyamanan pengguna sehingga dapat dengan mudah untuk dipahami.
3. **Konsistensi dan standar (*Consistency and standards*)** ; Rancangan desain antarmuka pada aplikasi sudah cukup mudah untuk digunakan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat lebih mudah dalam mengingat setiap alur yang dilakukan untuk mencari informasi yang diinginkan.
4. **Fleksibilitas dan efisiensi (*Flexibility and efficiency of use*)** ; Interaksi yang terjadi kepada pengguna pada saat berinteraksi seringkali menyulitkan pengguna ketika ingin masuk pada laman awal aplikasi, hal ini dikarena beban kognitif yang dibawa terlalu besar pada saat melakukan input password. Dimana kombinasi password menyulitkan pengguna untuk mengingatnya, maka dari itu

diperlukannya beban navigasi yang lebih sedikit lagi agar pengguna dapat lebih cepat untuk bisa masuk ke halaman awal aplikasi.

5. **Bantuan dan dokumentasi (*Help and documentation*)** ; Bantuan yang disediakan pada aplikasi sudah memiliki sebuah dokumentasi yang dapat dicari oleh pengguna, jika sewaktu-waktu pengguna membutuhkannya untuk mengatasi masalah yang berkaitan dengan sistem yang digunakan.
6. **Pengenalan dan penarikan kembali (*Recognition rather than recall*)** ; Tampilan aplikasi yang mudah dapat meringankan beban kognitif kepada pengguna, sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi yang ada sudah memiliki tampilan yang baik serta informasi yang relevan dengan kebutuhan pengguna. Maka dengan begitu pengguna dapat dengan mudah mengingat setiap alur yang dilakukan.
7. **Bantuan untuk mendiagnosis kesalahan (*Help users recognize, diagnose, and recover from errors*)** ; penggunaan tata bahasa pada notifikasi kesalahan sudah dapat dengan mudah dipahami pengguna, sehingga pengguna bisa langsung melihat pada solusi yang ditawarkan jika terjadinya sebuah kesalahan.
8. **Pencegahan error (*Error prevention*)** ; Banyaknya bug pada aplikasi sering kali menyulitkan pengguna ketika mereka menggunakannya, baik ketika ingin masuk ke halaman awal ataupun pada saat pengguna ingin mencari sebuah informasi, sehingga dibutuhkan sebuah desain baru yang diharapkan dapat mengurangi kesalahan pengguna pada saat menyelesaikan tugas mereka.
9. **Kontrol pengguna dan kebebasan (*User control and freedom*)** ; Kebebasan pengguna dalam memilih untuk menggunakannya secara terus menerus didapatkan bahwa pengguna memilih cukup baik untuk mereka akan terus menggunakannya jika membutuhkan. Hal ini dipengaruhi tingkat efficiency dan

error yang cukup banyak ditemukan, sehingga pengguna masing-masing memikirkan untuk mereka bisa menggunakan aplikasi ini secara terus-menerus.

10. **Keindahan dan design minimalist (*Aesthetic and minimalist design*)** ;  
Tampilan pada antarmuka dalam aplikasi sudah dibuat seminimalis, karena hanya beberapa informasi saja yang ditampilkan berdasarkan kebutuhan para pengguna. Hal ini dikarenakan tampilan dan tata letak yang ada sudah sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

#### **4.7 Uji Normalitas**

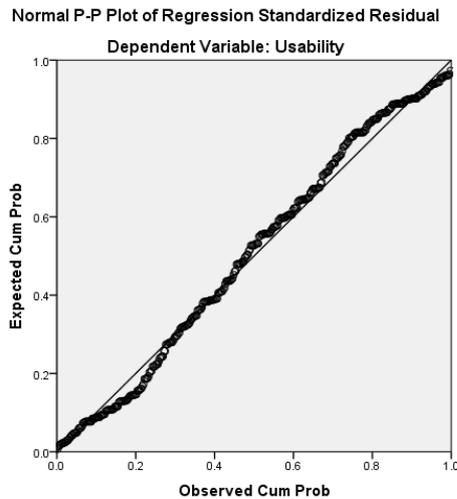
Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah penyebaran data yang telah dikumpulkan dalam penelitian ini berdistribusi secara normal atau tidak, untuk itu penulis melakukan pengujian normalitas data dengan 2 cara yaitu dengan menggunakan normal probability plot serta kolmogrov-smirnov, yang dapat dilihat penjelasannya dibawah ini;

##### **4.7.1 Uji Normalitas Probability Plot**

Uji Normalitas Probability plot ini digunakan untuk melihat apakah dalam sebuah model regresi yang akan dianalisis ini berdistribusi secara normal atau tidak. Model regresi yang baik ialah distribusi data yang berdistribusi normal atau mendekati normal. Data yaitu berupa titik-titik dalam pengujian ini harus berada pada wilayah atau garis diagonal, dengan ketentuan;

1. Jika data menyebar disekitar garis diagonal atau mendekati garis diagonal, maka penyebaran data tersebut memenuhi standar normalitas
2. Jika data menyebar jauh dari garis diagonal maka penyebaran data tersebut tidak memenuhi standar normalitas data.

Berdasarkan hasil pengujian melalui model normal probability plot ini dengan menggunakan SPSS ver.24, diperoleh hasil pada gambar dibawah ini;



**Gambar 4.7 1 Hasil Uji Normalitas**

Hasil pada gambar grafik diatas dapat dilihat bahwa titik-titik yaitu data berada pada satu wilayah dan mendekati garis diagonal. Maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data dapat dikatakan terdistribusi secara normal dan memenuhi syarat dari aturan normalitas tersebut.

#### **4.7.2 Uji Normalitas Kolmogrov-Smirnov**

Uji lain yang penulis lakukan untuk membuktikan dengan jelas bahwa data terdistribusi secara normal ialah dengan menggunakan uji kolmogrov-smirnov, yang memiliki kriteria jika hasil asymp. Sig tersebut memiliki nilai lebih besar dari 0,05 maka data tersebut dapat dikatakan terdistribusi secara normal. Hasil pengujian dengan menggunakan kolmogrov-smirnov ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini ;

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		385
Normal Parameter <sup>a</sup>	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	0,33096093
Most Extreme Difference <sup>s</sup>	Absolute	0,062
Positive	Positive	0,058
	Negative	-0,062
Test Statistic		0,062
Asymp. Sig. (2-tailed)		.001 <sup>c</sup>
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	.096 <sup>d</sup>
99% Confidence Interval	Lower Bound	0,089
	Upper Bound	0,104
a. Test distribution is Normal.		

**Gambar 4.7 2 Uji Kolmogrov-Smirnov Test**

Dari hasil didapatkan hasil output nilai dari Sig sebesar 0,096 berarti dapat dikatakan bahwa data yang ada sudah terdistribusi secara normal, karena memiliki nilai lebih besar daripada 0,05.

#### 4.8 Uji Chi Square Test

Uji chi square test merupakan salah satu cara untuk menguji keterkaitan antara variabel kategorik dengan variabel nominal. Pengujian chi square test ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan dari beberapa kategori tiap spesifikasi yang ada pada responden terhadap setiap kriteria atau aspek yang ada pada usability menurut Nielsen. Maka dari itu dilakukan pengujian dengan menggunakan *Chi Square Test* yang memiliki beberapa ketentuan yaitu;

1. Jika nilai asymp. Sig < 0,05 maka ada hubungan yang signifikan antara kategori dengan variabel
2. Jika nilai asymp. Sig > 0,05 maka tidak ada hubungan yang signifikan antara kategori dengan variabel

Berikut beberapa pengukuran yang dilakukan pada tiap-tiap kategori

A) Pengukuran Pengaruh Pendidikan

Dari hasil uji *chi square test* pada pengaruh pendidikan ternyata memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aspek *memorability* hal ini dapat diketahui bahwa nilai pada *memorability* sebesar 0,025 nilai ini lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini;

**Tabel 4.8 1 Chi Square Test Terhadap Tingkat Pendidikan**

Kriteria	Chi Square Test	Kesimpulan
Learnability	0,076	Tidak berpengaruh signifikan
Efficiency	0,362	Tidak berpengaruh signifikan
Memorability	0,025	Berpengaruh signifikan
Error	0,745	Tidak berpengaruh signifikan
Satisfaction	0,595	Tidak berpengaruh signifikan

Dari tabel diatas didapatkan hasil bahwa pengguna aplikasi sisnaker ini ternyata faktor pendidikan berpengaruh secara signifikan terhadap kriteria *memorability* karena memiliki nilai yang lebih kecil daripada kriteria yang lainnya. Jadi dapat diidentifikasi bahwa tingkat pendidikan terendah pengguna ialah SMA sederajat, lalu ditengah ialah Diploma, dan tertinggi ialah Sarjana, hal ini disebabkan karena semakin tinggi tingkat pendidikan maka semakin mudah pengguna dalam mengingat dan menggunakan aplikasi.

B) Pengukuran Pengaruh Frekuensi Penggunaan

Selanjutnya akan dilakukan pengukuran terhadap pengaruh frekuensi penggunaan terhadap setiap kriteria pada usability, yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini;

**Tabel 4.8 2 Chi Square Test Terhadap Frekuensi Penggunaan**

Variabel	Chi Square Test	Kesimpulan
Learnability	0,234	Tidak berpengaruh signifikan
Efficiency	0,117	Tidak berpengaruh signifikan
Memorability	0,407	Tidak berpengaruh signifikan
Error	0,228	Tidak berpengaruh signifikan
Satisfaction	0,290	Tidak berpengaruh signifikan

Dari hasil uji *chi square test* pada pengaruh frekuensi penggunaan ternyata tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap semua kriteria usability. Jadi dapat diidentifikasi bahwa tingkat frekuensi penggunaan aplikasi setiap minggunya tidak berpengaruh terhadap semua kriteria usability, hal ini dapat dikatakan bahwa desain yang ada pada aplikasi sudah mudah digunakan oleh para pengguna pada saat mereka pertamakali menggunakan ataupun tidak menggunakan pada periode tidak aktif.

#### 4.9 Hasil Temuan Permasalahan

Dibawah ini merupakan beberapa temuan permasalahan dari hasil yang diujikan pada saat usability testing. Agar memudahkan dalam mengidentifikasi permasalahan, maka penulis membuatnya dalam bentuk tabel yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.9 1 Tabel Temuan Permasalahan pada usability testing**

Kode	Temuan Permasalahan	Metode Penemuan
E1	Login yang sulit dilakukan, sehingga pengguna menghabiskan waktu lebih banyak dari 5 menit	Hasil Usability Testing

E3 & E4	Fiter yang kurang lengkap memaksakan pengguna untuk mencari informasi tentang pelatihan terbaik serta lowongan terbaru lebih lama
R1	Layanan pusat bantuan lama dalam menanggapi keluhan pengguna
R3	Pengguna yang melakukan kesalahan setiap menginput email dan password yang terdaftar
R4	Banyaknya bug pada aplikasi seringkali membuat pengguna tidak menemukan pencarian terhadap informasi yang diinginkan

Pada tabel diatas diketahui bahwa terdapat 6 permasalahan yang ada pada saat pengguna menggunakan aplikasi. Penemuan masalah tersebut didasari pada variabel-variabel yang terdapat dalam pengujian ini yang sudah dibahas pada bab sebelumnya. Selain itu ada beberapa penemuan masalah usability lainnya yang dialami oleh responden pada pertanyaan terbuka, berikut beberapa masalah yang berkaitan dengan usability pada aplikasi;

**Tabel 4.9 2 Tabel Penemuan Masalah dari Responden**

Kode Responden	Permasalahan	Penemuan
R11	Dari segi aplikasi, cukup bagus dan tidak ada kendala. Namun, pada isi informasi yang diberikan menurut saya kurang lengkap, saran saya diberikan contact person terutama bagi yang ingin mengikuti pelatihan. Saran lain, adakan fitur QnA.	Pertanyaan Terbuka
R19	Masih sulit mencari pekerjaan yang berada dilokasi terdekat	
R31	Filter pada saat mencari pelatihan kalau bisa kejuruannya lebih banyak lagi, biar kita gak perlu balik ke halaman awal buat cari kejuruan yang lain	

R83	Ketika mau daftar pelatihan ternyata lembaganya tidak ada yang tersedia, tetapi di halaman awal tidak diinfokan terlebih dahulu
R87	Informasi lowongan pekerjaan bisa diperbanyak lagi, seperti adanya informasi ketersediaan atau SDM yang dibutuhkan
R249, R336	Tidak ada tempat untuk menyimpan lowongan atau pekerjaan yang diinginkan, jika sewaktu2 ingin mendaftar, agar tidak perlu mencari kembali
R236	Tidak adanya informasi tentang lowongan terbaru

Dari hasil beberapa temuan permasalahan pada usability diketahui bahwa hal tersebut berkaitan dengan fungsionalitas pada sistem dan kelengkapan informasi ataupun fitur-fitur pada aplikasi. Karena memiliki beberapa persamaan terkait dengan permasalahan diatas, maka penulis mengelompokkannya menjadi beberapa bagian diantaranya adalah ;

**Tabel 4.9 3 Klasifikasi Permasalahan**

No	Permasalahan	
	Hasil Usability Testing	Hasil Pertanyaan Terbuka
1.	Login sulit dilakukan, karena kesalahan pada saat menginput email	Tidak ada informasi adanya lowongan terbaru
2	Filter yang kurang lengkap untuk mencari pelatihan terbaik dan lowongan terbaru	Sering terjadinya error, karena bug pada aplikasi
3	Layanan pusat bantuan lama dalam menanggapi	Menyediakan fitur Qna
4	Banyak bug pada aplikasi	Tidak ada menu kumpulan koleksi

#### 4.10 Rekomendasi Perbaikan

Setelah dilakukannya pengelompokan terhadap masalah yang timbul pada saat penggunaan, untuk itu penulis akan memberikan rekomendasi perbaikan ini sebagai sebuah pilihan terhadap Kementerian Ketenagakerjaan ketika akan melakukan pengembangan pada tahap selanjutnya. Hasil dari saran rekomendasi ini tentunya disesuaikan dengan arahan terhadap guideline yang sudah ada pada bab sebelumnya.

Pemberian rekomendasi perbaikan ini penulis berikan berdasarkan kriteria matriks prioritas yang disesuaikan dengan perencanaan waktu serta biaya yang objektif. Dibawah ini merupakan gambar metriks prioritas yang disarankan oleh penulis, matriks ini juga dapat dikembangkan pada tahap selanjutnya;

	Urgent	Not Urgen
Important	<i>Do it now</i> 1. Sulitnya melakukan login 2. sulit mencari lowongan terbaru 3. banyaknya bug pada aplikasi dan layanan yang lama menanggapi 4. Menu koleksi	<i>Do later</i> 1. Filter yang kurang lengkap 2. Informasi contact person dan instruktur di laman pelatihan
Not Important	<i>Delegate</i> 1. Penambahan fitur Qna halaman pelatihan	Delete

**Gambar 4.10 1 Matriks Prioritas**

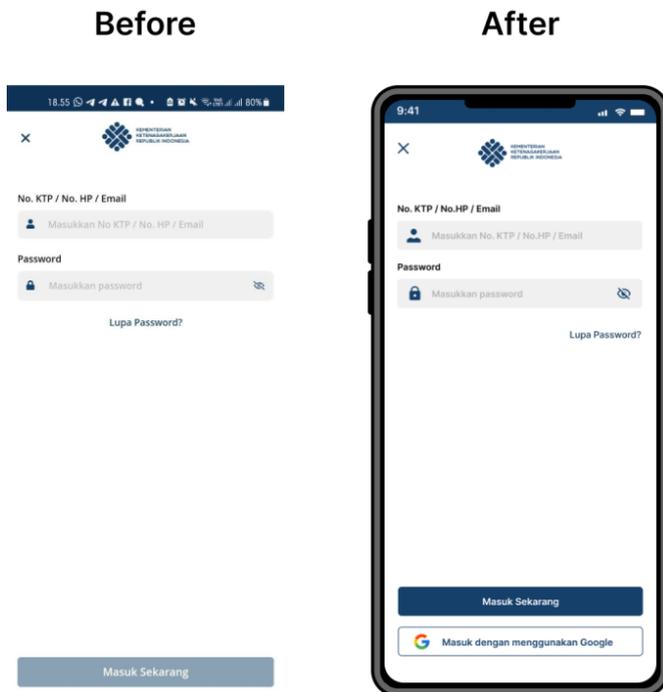
Berdasarkan matriks tersebut maka skala prioritas dalam menentukan sebuah rekomendasi ialah permasalahan yang berada diantara matriks *urgent* dan *important*. Untuk itu maka dapat diberikan rekomendasi perbaikan berdasarkan guideline yang ada pada penjelasan bab sebelumnya, dibawah ini merupakan tabel rekomendasi perbaikan terhadap masalah yang muncul untuk pengembangan selanjutnya;

**Tabel 4.10 1 Rekomendasi Perbaikan**

No	Masalah	Rekomendasi Perbaikan	Guideline
1	Sulitnya melakukan login	Pemberian rekomendasi untuk login menggunakan akun google	Flexibility and efficiency of use
2	Tidak adanya informasi lowongan terbaru	Menyediakan informasi lowongan terbaru pada halaman homepage	
3	Bug pada aplikasi dan layanan yang kurang membantu	Pemberian informasi bahwa server sedang mengalami maintenance	Error prevention
4	Tidak adanya menu untuk menyimpan koleksi informasi	Pembuatan fitur bookmark untuk memudahkan pengguna menyimpan informasi	Recognition rather than recall

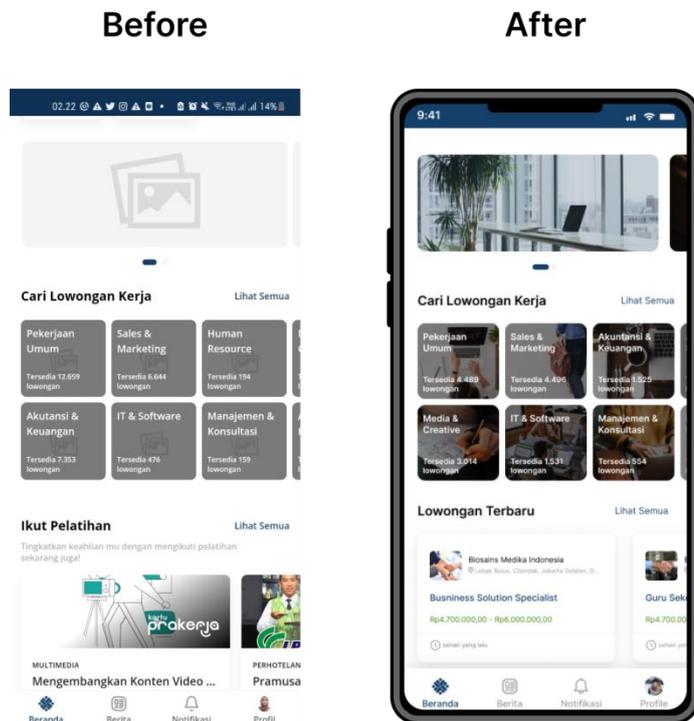
#### 4.10.1 Gambaran Rekomendasi yang Diberikan

Berikut ini merupakan beberapa gambaran berupa tampilan *user interface* berdasarkan dari paparan hasil rekomendasi sebelumnya. Hal ini bertujuan agar lebih memudahkan pengembang dalam melihat gambaran besar apa saja yang perlu dilakukan perbaikan, daripada hanya menggunakan kata-kata deskriptif saja.



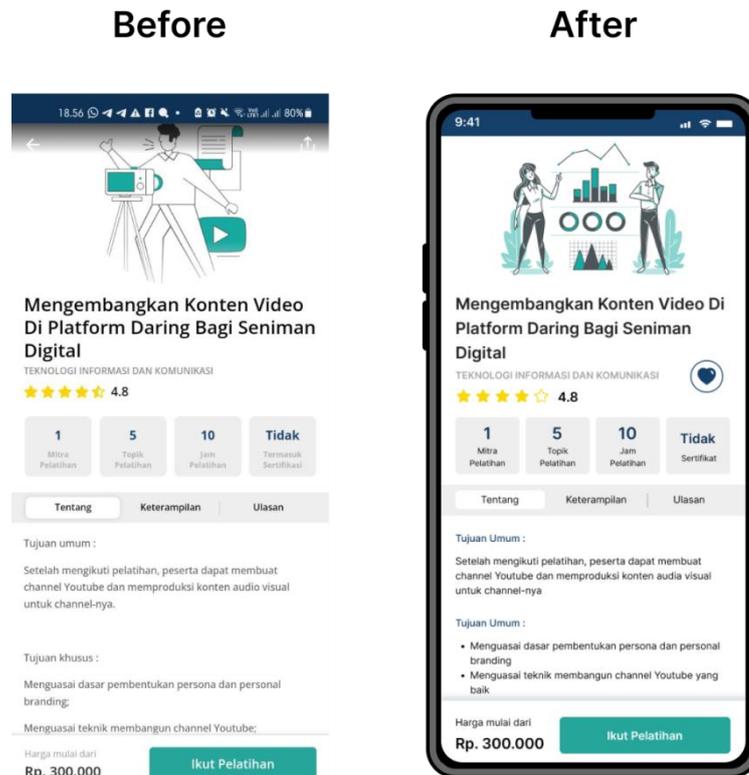
**Gambar 4.10 2 Rekomendasi Tampilan Login**

Rekomendasi tampilan pada halaman login ini bertujuan agar para pengguna tidak membutuhkan waktu yang lama untuk masuk ke halaman awal aplikasi. Penggunaan tombol untuk masuk menggunakan Google ini bertujuan agar pengguna tidak perlu repot-repot untuk menginput email dan password yang terdaftar. Dengan begitu tingkat efisiensi dan fleksibilitas pengguna dapat lebih meningkat lagi. Pemberian rekomendasi navigasi yang lain, menggunakan akun Google ini didasari karena google juga menerapkan *Single Sign On* dimana bisa digunakan pada aplikasi manapun, sehingga memudahkan pengguna pada saat ingin melakukan *login*, dan juga merupakan salah satu cara yang lazim digunakan pada aplikasi lain.



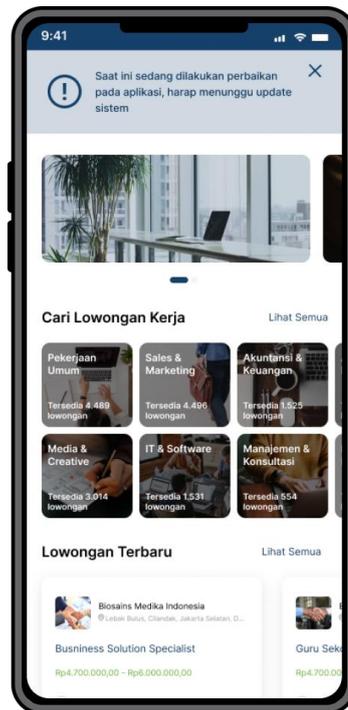
**Gambar 4.10 3 Rekomendasi Tampilan Homepage**

Rekomendasi pada halaman homepage ini bertujuan untuk memudahkan para masyarakat yang sedang mencari lowongan. Lowongan terbaru ini dimaksudkan agar pengguna tidak perlu repot-repot mencari lowongan terbaru, karena pada halaman homepage sudah terdapat rekomendasi lowongan terbaru, untuk itu tingkat visibilitas pengguna terhadap aplikasi dapat lebih cepat dan mudah lagi dalam melakukan pencarian terhadap informasi yang dibutuhkan. Selain itu penulis juga menyarankan untuk pemberian notifikasi tentang lowongan terbaru dapat disebarkan melalui email pengguna yang terdaftar pada aplikasi. Jadi dengan begitu pengguna tetap dapat mengetahui tentang lowongan terbaru, meskipun mereka sedang tidak menggunakan aplikasi tersebut.



**Gambar 4.10 4 Rekomendasi Tampilan Bookmark pada Pelatihan**

Pada rekomendasi tampilan diatas, ditujukan untuk para pengguna dapat menyimpan pelatihan ataupun lowongan pekerjaan yang mereka inginkan, jadi jika sewaktu – waktu pengguna ingin membeli pelatihan tersebut, maka tidak perlu repot lagi dalam melakukan pencaharian, karena pelatihan tersebut sudah dapat disimpan dengan menggunakan fitur bookmark atau favorite.



**Gambar 4.10 5 Tampilan Notifikasi Maintenance**

Pemberitahuan adanya notifikasi perbaikan sistem ini bertujuan agar para pengguna dapat mengetahui bahwa aplikasi sedang dilakukan peningkatan lebih lanjut terhadap sistem yang ada. Dengan begitu diharapkan para pengguna dapat mengurangi rasa kekhawatiran mereka jika sewaktu-waktu aplikasi mengalami error karena banyaknya bug pada aplikasi.

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian tersebut terbagi kedalam beberapa bagian menurut variabel yang diujikan, dalam hal ini ialah *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, serta *satisfaction*. Berikut merupakan penjabaran singkat dari hasil tersebut;

1. Pada pengujian terhadap beberapa aspek usability diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai usability pada aplikasi sudah cukup baik, dan aspek – aspek tentang learnability, memorability, serta satisfaction sudah berada pada kriteria yang cukup baik. Hanya saja ditemukan beberapa hal perlu dilakukan perbaikan kembali yaitu tentang tingkat efficiency serta error pada aplikasi perlu dilakukan perbaikan kembali.
2. Rekomendasi perbaikan yang diberikan penulis ini didasarkan pada guideline design menurut Jakob Nielsen, diantaranya ialah perbaikan mengenai *flexibility and efficiency of use*, *error prevention*, serta *recognition rather than recall*. Dari guideline tersebutlah diberikannya rekomendasi perbaikan pada halaman login aplikasi dengan pemilihan masuk menggunakan google, pemberitahuan adanya lowongan pekerjaan terbaru pada laman homepage, pemberian fitur bookmark untuk memudahkan pengguna dalam menyimpan informasi yang dibutuhkan, serta pemberitahuan informasi bahwa sistem yang ada sedang mengalami *maintenance* untuk dilakukan perbaikan.
3. Pemberian rekomendasi – rekomendasi sebelumnya, penulis menyajikannya dalam bentuk sebuah design interface yang baru pada halaman yang diperlukan untuk dilakukan perbaikan, tetapi karena hasil satisfaction atau tingkat kepuasan pengguna terhadap tampilan aplikasi sudah baik, jadi penulis tidak merubah bentuk ataupun tata letak yang ada pada aplikasi, karena hal tersebut tidak diperlukan.
4. Pada hasil diatas diketahui bahwa penyebaran data yang ditemukan berdistribusi secara normal, karena pada test yang dilakukan dengan menggunakan normal probability plot didapatkan hasil bahwa titik-titik data berada dekat pada wilayah garis diagonal, sedangkan pada mengujian menggunakan kolmogrov-smirnov

didapatkan hasil Sig sebesar 0,098 yang berarti hasil output tersebut lebih besar dari syarat normalitas yaitu 0,05, maka data dapat dikatakan terdistribusi secara normal.

5. Pada hasil pengujian chi square test didapatkan hasil bahwa faktor pendidikan berpengaruh secara signifikan terhadap kriteria *memorability* karena memiliki nilai yang lebih kecil daripada kriteria yang lainnya. Jadi dapat diidentifikasi bahwa tingkat pendidikan terendah pengguna ialah SMA sederajat, lalu ditengah ialah Diploma, dan tertinggi ialah Sarjana, hal ini disebabkan karena semakin tinggi tingkat pendidikan maka semakin mudah pengguna dalam mengingat dan menggunakan aplikasi.
6. Sedangkan tingkat frekuensi penggunaan aplikasi setiap minggunya tidak berpengaruh terhadap semua kriteria usability, hal ini dapat dikatakan bahwa desain yang ada pada aplikasi sudah mudah digunakan oleh para pengguna pada saat mereka pertamakali menggunakan ataupun tidak menggunakan pada periode tidak aktif.

## 5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan oleh peneliti terkait analisis aplikasi ini ialah dapat dijabarkan sebagai berikut;

1. Untuk penelitian selanjutnya dapat melibatkan *expert* atau ahli pada bidang *usability* untuk aplikasi berbasis *mobile*, karena penulis disini dalam penelitian ini hanya mengacu pada tulisan atau informasi *usability* berdasarkan Nielsen.
2. Peneliti berharap bahwa dalam penelitian selanjutnya dapat lebih banyak lagi variabel ataupun indikator yang diujikan, agar hasil rekomendasi yang diberikan dapat mencakup lebih banyak aspek lagi.
3. Peneliti juga menyarankan agar dilakukannya penelitian berjenis kualitatif dengan menggunakan *in-depth interview* kepada beberapa pengguna, hal ini dimaksudkan agar hasil yang didapatkan pada pengujian usability ini dapat lebih terperinci lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

Al-Omar, K. (2018) 'Evaluating the Usability and Learnability of the " Blackboard" LMS Using SUS and Data Mining', in *2018 Second International Conference on Computing Methodologies and Communication (ICCMC)*, pp. 386–390.

Alzahrani, L., Al-Karaghoul, W. and Weerakkody, V. (2017) 'Analysing the critical factors influencing trust in e-government adoption from citizens' perspective: A systematic review and a conceptual framework', *International Business Review*, 26(1), pp. 164–175. doi: 10.1016/j.ibusrev.2016.06.004.

Asyari, M. R. and others (2021) 'Sistem Informasi Arsip Surat Menyurat', *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), pp. 175–184.

Christine G (2020) *Why You Only Need to Test with 5 Users During Design Sprints*. Available at: <https://www.parallelhq.com/blog/test-5-users-design-sprints> (Accessed: 18 February 2022).

Dewi, D. (2018) 'Modul Uji Validitas dan Reliabilitas', *Universitas Diponegoro*, pp. 1–14.

Diskominfo (2017) *Pengertian, keuntungan & kerugian E-government*, [diskominfo.badungkab.go.id](http://diskominfo.badungkab.go.id). Available at: <https://diskominfo.badungkab.go.id/artikel/17777-pengertian-keuntungan-kerugian-e-government> (Accessed: 12 April 2022).

Djahir, Y. dan D. P. (2016) *Bahan Ajar Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Deepublish.

Efendi, S. and Keliat, B. A. (2020) 'Pencegahan Kekambuhan Klien Skizofrenia Berbasis Mobile Apps dan Mobile Web: Systematic Review', *Jurnal Penelitian Kesehatan" SUARA FORIKES"(Journal of Health Research" Forikes Voice"*), 11, pp. 10–20.

Euphemia Wong (2020) *User Interface Design Guidelines: 10 Rules of Thumb*. Available at: <https://www.interaction-design.org/literature/article/user-interface-design-guidelines-10-rules-of-thumb> (Accessed: 11 July 2022).

Farrahi, R. *et al.* (2019) 'The relationship between user interface problems of an admission, discharge and transfer module and usability features: a usability testing method', *BMC medical informatics and decision making*, 19(1), pp. 1–8.

Lilin Suryono Pusat Pengembangan Kebijakan Ketenagakerjaan Jl Jendral Gatot Subroto Kav, I., Selatan, J. and Jakarta, D. (2021) 'Relation of Website Quality, Trust and Intention To Use in E-Government Adoption: a Case Study of Sistem Informasi Ketenagakerjaan (Sisnaker)', *Jurnal Ketenagakerjaan*, 16(1), pp. 1907–6096.

Marshall B.Romney dan Paul John Steinbart (2017) *Sistem Informasi Akuntansi*. Jakarta: Erlangga.

Murti, N. A. (2020) 'Analisis Usability Testing Pada Aplikasi Transportasi Online Untuk Mengukur Kepuasan Pengguna', *JSiI (Jurnal Sist. Informasi)*, 7(1), p. 19.

Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia No/10/2021 Tentang Rencana Strategis Kementerian Ketenagakerjaan Tahun 2020-2024

Prasetyaningtias, T., Muslimah Az-Zahra, H. and Hendra Brata, A. (2018) 'Analisis Usability Pada Aplikasi Mobile E-Government Layanan Aspirasi dan Pengaduan Online Rakyat (LAPOR!) Dengan Heuristic Evaluation', *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(11), pp. 4647–4653. Available at: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.

Rahmansyah, A. I. and Darwis, D. (2020) 'Sistem Informasi Akuntansi Pengendalian Internal Terhadap Penjualan (Studi Kasus: Cv. Anugrah Ps)', *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(2), pp. 42–49.

Sugiyono, D. (2018) *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D/Sugiyono, Bandung: Alfabeta.*

Tinar, A., Wijoyo, S. H. and Rokhmawati, R. I. (2020) 'Evaluasi Usability Tampilan Antarmuka Website Perpustakaan Politeknik Kesehatan Kemenkes Kota Malang menggunakan Metode Usability Testing dan Heuristic Evaluation', *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 2548, p. 964X.

Tuomo Sippola (2017) *Usability is a key element of User Experience*. Available at: <https://eu.landisgyr.com/better-tech/usability-is-a-key-element-of-user-experience> (Accessed: 20 June 2022).

Tyas, A. A. W. P. and Nurhasanah, N. (2019) 'Pengaruh Kepercayaan, Kualitas Informasi dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Melalui Kemudahan Pada Situs Jual Beli Online', *Journal of Economic*, 10(1), pp. 61–72.

United Nations (2020) *E-Government Survey 2020 - Digital Government in the Decade of Action for Sustainable Development: With addendum on COVID-19 Response, United Nations E-Government Surveys.*

## **RIWAYAT HIDUP**

Nama Lengkap : Salsabillah Hartanti  
Tempat Tanggal Lahir : Jakarta, 26 Desember 2000  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Perumahan Griya Bekasih Permai, Telajung, Cikarang  
Barat, Kabupaten Bekasi  
No Telp : 085716550074  
Email : salsabillahhartanti@gmail.com

### **Pendidikan Formal**

1. 2006 – 2012 : SDN Bukit Duri05 Pagi
2. 2012 – 2015 : SMPN 3 Jakarta
3. 2015 – 2018 : SMAN 37 Jakarta
4. 2018 – 2022 : UPN Veteran Jakarta

## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Kuisisioner *Google Form*

**Analisis Usability  
Aplikasi Mobile  
Android Sisnaker**

Assalamualaikum Wr. Wb. Salam Sejahtera.

Saya Salsabillah Hartanti mahasiswi dari Program Studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. Saat ini saya sedang melakukan penelitian tugas akhir saya tentang Analisis Usability terhadap Aplikasi Mobile Sisnaker dengan menggunakan Usability Testing. Untuk itu diperlukan sejumlah responden dengan kriteria :

1. Pernah menggunakan aplikasi mobile Sisnaker setidaknya 1 kali
2. Tinggal di wilayah Jabodetabek

Aplikasi dapat diakses pada link berikut ini:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=id.go.kemnaker>

Responden yang terpilih akan mendapatkan hadiah berupa e-wallet sebagai tanda terima kasih karena telah membantu penelitian ini. Data yang telah diisi oleh responden akan dipertanggungjawabkan dengan baik untuk keperluan penelitian ini.

Atas bantuan yang diberikan, saya ucapkan terima kasih.

salsabillahhartanti@gmail.com  
(tidak dibagikan) [Ganti akun](#)

\* Wajib

**Nama \***

Jawaban Anda

**No Hp**

Jawaban Anda

**Jenis Kelamin \***

Laki - Laki

Perempuan

**Usia \***

15-19 Tahun

20-24 Tahun

25-29 Tahun

30-34 Tahun

35-39 Tahun

> 40 Tahun

Pendidikan Terakhir \*

- SD
- SMP
- SMA/Sederajat
- Diploma I/II/III/IV
- Sarjana

Pekerjaan \*

- Mahasiswa
- Fresh Graduate
- Pengangguran
- Buruh/Karyawan
- Yang lain: \_\_\_\_\_

Asal \*

- DKI Jakarta
- Bogor
- Depok
- Tangerang
- Bekasi

Asal \*

- DKI Jakarta
- Bogor
- Depok
- Tangerang
- Bekasi

Layanan yang sering saya gunakan \*

- Pelatihan
- KarirHub
- Yang lain: \_\_\_\_\_

Seberapa sering anda menggunakan aplikasi Sisnaker dalam seminggu? \*

- Sering (setiap hari)
- Cukup Sering (3 - 5 hari)
- Jarang (0 - 2 hari)

Berikutnya

Kosongkan formulir

Jangan pernah mengirimkan : melalui Google Formu

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan](#)  
Penyalahgunaan - Berikan umpan balik - Kebijakan Privasi

Learnability

Mengukur tingkat kemudahan dimana pengguna dapat memperoleh kemahiran pada aplikasi dengan waktu dan cara tertentu.

1. Saya mudah dalam mencari informasi pelatihan dan lowongan pekerjaan pada saat pertama kali digunakan \*

Kemudahan dalam memahami informasi yang ada pada aplikasi

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ○○○○○ Sangat Setuju

2. Saya hanya melakukan satu kali percobaan dalam mencari informasi seputar pelatihan dan lowongan pekerjaan yang sesuai dengan kriteria saya \*

Kemudahan dalam memahami informasi yang ada pada aplikasi

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ○○○○○ Sangat Setuju

3. Informasi yang ada mudah untuk dipahami \*

Size pada font yang digunakan

3. Informasi yang ada mudah untuk dipahami \*

Size pada font yang digunakan

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ○○○○○ Sangat Setuju

4. Warna teks pada informasi dapat terbaca dengan jelas \*

Warna pada font yang digunakan

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ○○○○○ Sangat Setuju

5. Saya dapat dengan mudah mengidentifikasi alur yang dilakukan pada saat mencari informasi seputar pelatihan dan atau lowongan pekerjaan \*

Kata - kata dan navigasi yang digunakan

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ○○○○○ Sangat Setuju

Kembali

Berikutnya

Kosong!

formulir

Efficiency

Kemampuan pengguna dalam menyelesaikan tugasnya berdasarkan kecepatan.

6. Saya menghabiskan waktu kurang dari 5 \*  
menit untuk masuk ke halaman awal  
aplikasi

Kecepatan dalam mencari menu yang diinginkan

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ○○○○○○ Sangat Setuju

7. Saya mampu langsung menemukan \*  
informasi yang saya ingin cari pada  
halaman homepage dengan cepat

Kecepatan dalam mencari menu yang diinginkan

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ○○○○○○ Sangat Setuju

8. Filter membantu saya lebih cepat \*  
mencari pelatihan terbaik

Kelengkapan pada filter yang digunakan

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ○○○○○○ Sangat Setuju

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ○○○○○○ Sangat Setuju

8. Filter membantu saya lebih cepat \*  
mencari pelatihan terbaik

Kelengkapan pada filter yang digunakan

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ○○○○○○ Sangat Setuju

9. Filter membantu saya lebih cepat \*  
mencari lowongan terbaru

Kelengkapan pada filter yang digunakan

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ○○○○○○ Sangat Setuju

Kembali

Berikutnya

Kosongkan  
formulir

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Google Formulir

**Memorability**

Kemampuan pengguna dalam mempertahankan cara menggunakan aplikasi yang efektif.

10. Saya mampu dengan mudah mengingat \*  
alur navigasi ketika mencari pelatihan atau lowongan yang sesuai dengan minat saya tanpa bantuan orang lain

Kemudahan mengingat tampilan objek pada aplikasi

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ○○○○○○ Sangat Setuju

11. Saya masih mampu mencari pelatihan \*  
atau pekerjaan yang saya inginkan meskipun sudah jarang menggunakannya  
Mengingat alur saat periode tidak aktif

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ○○○○○○ Sangat Setuju

Kembali

Berikutnya

Kosongkan formulir

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formu

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#), [Perawatan Layanan](#), [Kebijakan Privasi](#)

**Error**

Seberapa baik pengguna menyelesaikan sebuah tugas tanpa kesalahan dan cara mengatasi kesalahan tersebut

12. Layanan pusat bantuan membantu \*  
saya dalam menyelesaikan masalah  
Memiliki fitur 'help' yang baik

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ○○○○○○ Sangat Setuju

13. Notifikasi kesalahan menginformasikan \*  
dengan jelas kepada saya untuk cara memperbaiki kesalahan yang ada  
Pesan error yang mudah dipahami

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ○○○○○○ Sangat Setuju

14. Saya gagal menginput email dan \*  
password yang terdaftar  
Input email dan password yang terdaftar

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ○○○○○○ Sangat Setuju

13. Notifikasi kesalahan menginformasikan \*  
dengan jelas kepada saya untuk cara  
memperbaiki kesalahan yang ada  
Pesan error yang mudah dipahami

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ○○○○○ Sangat Setuju

14. Saya gagal menginput email dan \*  
password yang terdaftar  
Input email dan password yang terdaftar

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ○○○○○ Sangat Setuju

15. Filter tidak menampilkan kriteria yang \*  
sesuai dengan yang diinginkan pada saat  
mencari pelatihan atau lowongan pekerjaan  
Banyak bug yang ditemukan pada saat  
penggunaan

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ○○○○○ Sangat Setuju

Kembali

Berikutnya

Kosongkan  
formulir

Satisfaction

16. Saya akan menggunakan aplikasi \*  
Sisnaker secara terus menerus  
Kebebasan pengguna dalam memilih

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ○○○○○ Sangat Setuju

17. Saya senang dengan desain antarmuka \*  
yang ada pada aplikasi mobile Sisnaker  
Tampilan pada design interface

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ○○○○○ Sangat Setuju

18. Paduan warna dan tata letak nyaman \*  
untuk dilihat  
Tampilan pada design interface

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ○○○○○ Sangat Setuju

Jelaskan kendala atau masukan yang dapat

17. Saya senang dengan desain antarmuka \*  
yang ada pada aplikasi mobile Sisnaker  
Tampilan pada design interface

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ○○○○○○ Sangat Setuju

18. Paduan warna dan tata letak nyaman \*  
untuk dilihat  
Tampilan pada design interface

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ○○○○○○ Sangat Setuju

Jelaskan kendala atau masukan yang dapat  
diberikan  
optional

Jawaban Anda

Kembali

Kirim

Kosongkan formulir

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

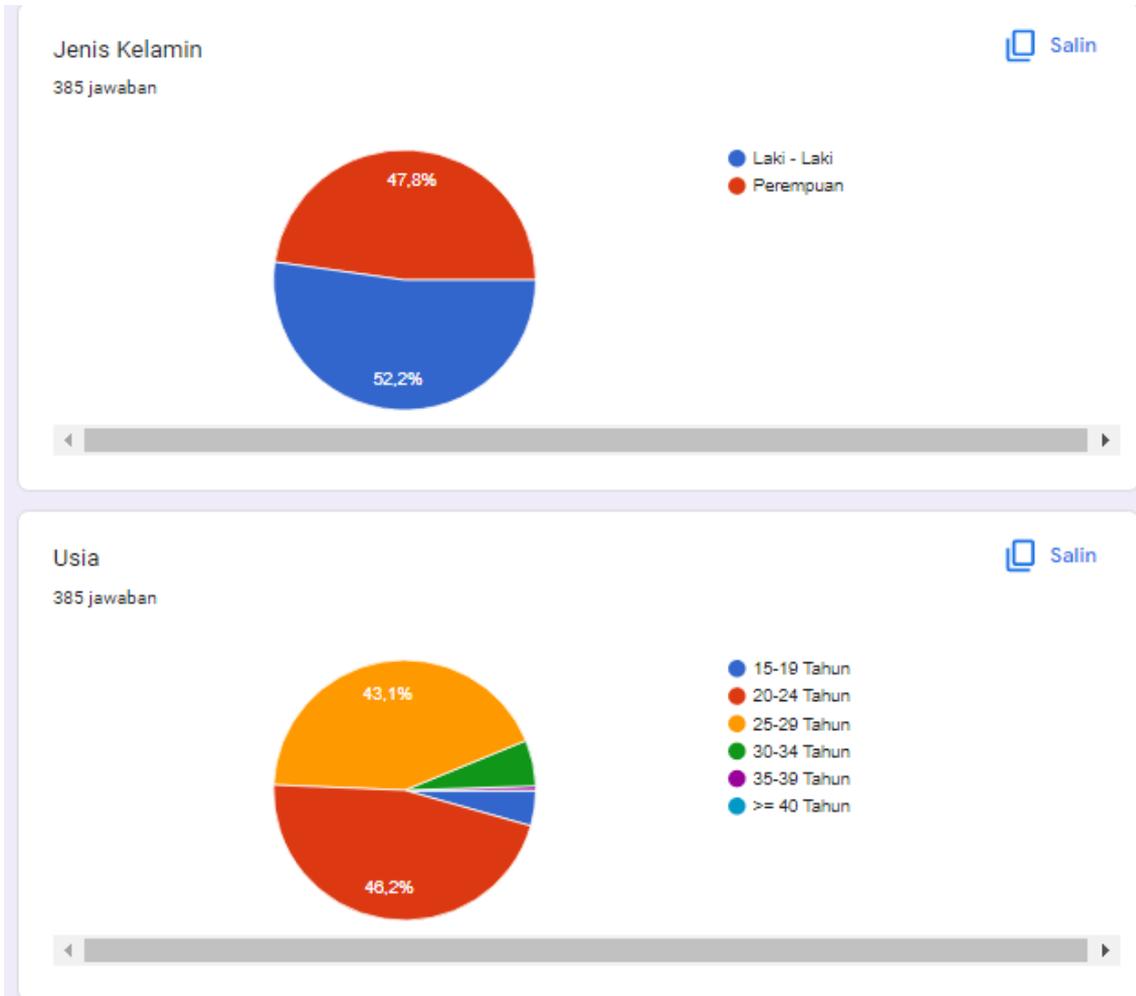
Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)



Google Formulir



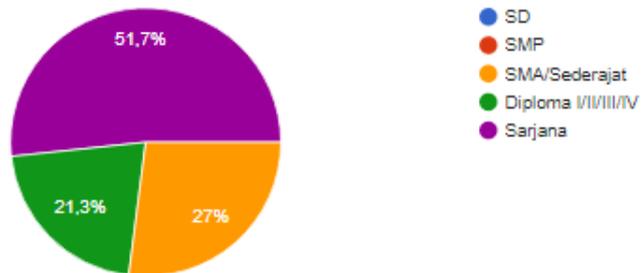
## Lampiran 2. Spesifikasi Responden



### Pendidikan Terakhir

385 jawaban

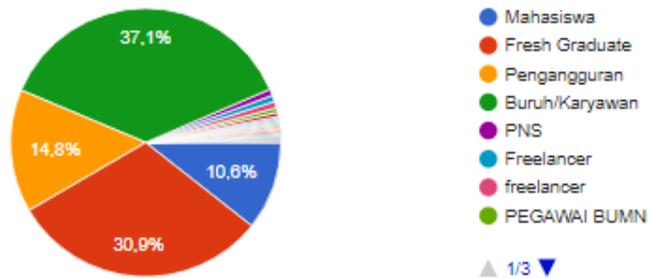
[Salin](#)



### Pekerjaan

385 jawaban

[Salin](#)



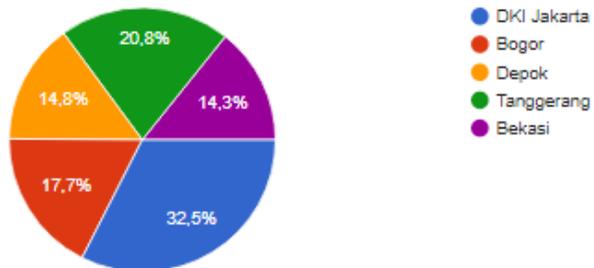
▲ 1/3 ▼



### Asal

385 jawaban

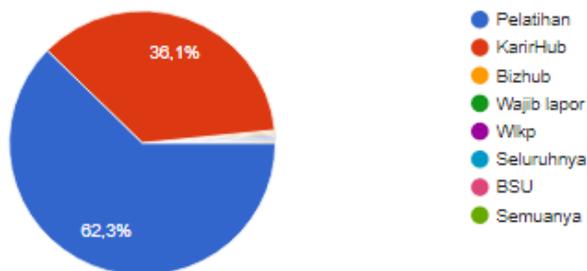
Salin



### Layanan yang sering saya gunakan

385 jawaban

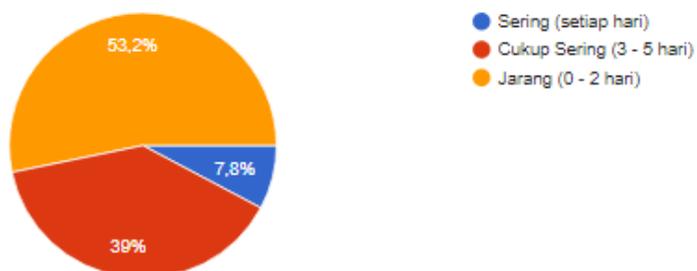
Salin



### Seberapa sering anda menggunakan aplikasi Sisnaker dalam seminggu?

385 jawaban

Salin



### Lampiran 3. Hasil dari Spesifikasi Responden

Kode	Jenis Kelamin	Usia	Pendidikan Terakhir	Pekerjaan	Asal	Layanan	Frekuensi Penggunaan
R1	Perempuan	30-34 Tahun	Sarjana	PNS	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R2	Perempuan	15-19 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	Depok	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R3	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Bekasi	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R4	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R5	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Bogor	KarirHub	Sering (setiap hari)
R6	Laki - Laki	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	Tangerang	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R7	Laki - Laki	30-34 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Tangerang	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R8	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Pengangguran	Tangerang	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R9	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Freelancer	Bekasi	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R10	Laki - Laki	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Pengangguran	Tangerang	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R11	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	DKI Jakarta	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R12	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	freelancer	Depok	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)

R13	Laki - Laki	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R14	Laki - Laki	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R15	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Bekasi	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R16	Laki - Laki	35-39 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Pengangguran	Bekasi	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R17	Laki - Laki	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Fresh Graduate	Depok	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R18	Laki - Laki	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Pengangguran	Bekasi	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R19	Laki - Laki	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Fresh Graduate	Bekasi	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R20	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	DKI Jakarta	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R21	Laki - Laki	30-34 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R22	Laki - Laki	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	Depok	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R23	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R24	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Depok	Bizhub	Jarang (0 - 2 hari)
R25	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	DKI Jakarta	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R26	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Depok	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R27	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Pengangguran	DKI Jakarta	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)

R28	Perempuan	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Buruh/Karyawan	Bekasi	Wajib lapor	Sering (setiap hari)
R29	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R30	Perempuan	30-34 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	Depok	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R31	Laki - Laki	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Pengangguran	Bekasi	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R32	Laki - Laki	30-34 Tahun	SMA/Sederajat	Fresh Graduate	Bogor	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R33	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	Bogor	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R34	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Pengangguran	Bogor	Pelatihan	Sering (setiap hari)
R35	Laki - Laki	30-34 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Tangerang	Wlqp	Sering (setiap hari)
R36	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Sering (setiap hari)
R37	Laki - Laki	30-34 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	KarirHub	Sering (setiap hari)
R38	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R39	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	DKI Jakarta	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R40	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	Bekasi	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R41	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	Depok	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R42	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)

R43	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	DKI Jakarta	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R44	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Bekasi	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R45	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Tangerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R46	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R47	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Bogor	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R48	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Pengangguran	Bekasi	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R49	Laki - Laki	35-39 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Tangerang	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R50	Laki - Laki	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Tangerang	Pelatihan	Sering (setiap hari)
R51	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	DKI Jakarta	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R52	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Depok	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R53	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Bekasi	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R54	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Pengangguran	DKI Jakarta	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R55	Laki - Laki	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	Tangerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R56	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)

R57	Laki - Laki	15-19 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R58	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	DKI Jakarta	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R59	Perempuan	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Bogor	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R60	Perempuan	30-34 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Pengangguran	DKI Jakarta	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R61	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Bekasi	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R62	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	Tangerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R63	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Tangerang	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R64	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R65	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R66	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Seluruhnya	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R67	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R68	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Bekasi	KarirHub	Sering (setiap hari)
R69	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Bekasi	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R70	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Bekasi	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R71	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Pengangguran	DKI Jakarta	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)

R72	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Tangerang	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R73	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Pengangguran	Tangerang	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R74	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Bekasi	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R75	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Depok	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R76	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Bekasi	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R77	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Tangerang	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R78	Laki - Laki	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Buruh/Karyawan	Bekasi	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R79	Perempuan	15-19 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	DKI Jakarta	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R80	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Tangerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R81	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Bogor	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R82	Laki - Laki	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Pengangguran	Bekasi	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R83	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R84	Laki - Laki	15-19 Tahun	SMA/Sederajat	Pengangguran	DKI Jakarta	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R85	Laki - Laki	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Pengangguran	DKI Jakarta	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R86	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Pengangguran	Tangerang	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R87	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)

R88	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R89	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R90	Perempuan	30-34 Tahun	Sarjana	Pengangguran	Depok	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R91	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Freelancer	Tangerang	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R92	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	Depok	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R93	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Depok	KarirHub	Sering (setiap hari)
R94	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Tangerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R95	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Tangerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R96	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R97	Laki - Laki	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Pengangguran	Tangerang	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R98	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Tangerang	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R99	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R100	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Pengangguran	Tangerang	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R101	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Mahasiswa	Bogor	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R102	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	Bogor	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R103	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Pengangguran	Bogor	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R104	Laki - Laki	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	Depok	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R105	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Tangerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R106	Laki - Laki	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Pengangguran	Depok	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)

R107	Laki - Laki	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	Depok	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R108	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Tangerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R109	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R110	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	DKI Jakarta	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R111	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Tangerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R112	Laki - Laki	15-19 Tahun	SMA/Sederajat	Fresh Graduate	Tangerang	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R113	Laki - Laki	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Fresh Graduate	DKI Jakarta	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R114	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	Depok	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R115	Laki - Laki	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Pengangguran	DKI Jakarta	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R116	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Pengangguran	DKI Jakarta	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R117	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Pengangguran	Bogor	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R118	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Bogor	KarirHub	Sering (setiap hari)
R119	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	DKI Jakarta	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R120	Laki - Laki	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Bogor	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R121	Laki - Laki	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Depok	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R122	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	Tangerang	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R123	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	DKI Jakarta	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R124	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	Bekasi	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)

R125	Laki - Laki	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	DKI Jakarta	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R126	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Fresh Graduate	DKI Jakarta	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R127	Perempuan	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Bogor	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R128	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	DKI Jakarta	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R129	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Bogor	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R130	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Pengangguran	DKI Jakarta	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R131	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Bogor	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R132	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Pengangguran	Tangerang	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R133	Perempuan	30-34 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Tangerang	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R134	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Depok	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R135	Perempuan	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Fresh Graduate	Bogor	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R136	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	Tangerang	Pelatihan	Sering (setiap hari)
R137	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Depok	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R138	Perempuan	30-34 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Depok	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)

R139	Laki - Laki	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R140	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R141	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Bogor	Pelatihan	Sering (setiap hari)
R142	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R143	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R144	Perempuan	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Mahasiswa	Bekasi	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R145	Laki - Laki	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	Bogor	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R146	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Pengangguran	Depok	KarirHub	Sering (setiap hari)
R147	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R148	Perempuan	30-34 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Bogor	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R149	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Mahasiswa	DKI Jakarta	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R150	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Bekasi	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R151	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R152	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R153	Laki - Laki	15-19 Tahun	SMA/Sederajat	Fresh Graduate	Bekasi	KarirHub	Sering (setiap hari)
R154	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Bogor	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)

R155	Perempuan	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	DKI Jakarta	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R156	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Bogor	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R157	Laki - Laki	15-19 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R158	Perempuan	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Buruh/Karyawan	Tangerang	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R159	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Depok	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R160	Perempuan	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Pengangguran	Bekasi	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R161	Laki - Laki	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Tangerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R162	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Pegawai bumh	Bogor	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R163	Laki - Laki	30-34 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Bogor	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R164	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Bekasi	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R165	Laki - Laki	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Tangerang	KarirHub	Sering (setiap hari)
R166	Perempuan	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Pengangguran	Depok	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R167	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	Bekasi	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R168	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	Bogor	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)

R169	Perempuan	30-34 Tahun	Sarjana	PEGAWAI SWASTA	Bogor	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R170	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Mahasiswa	Bekasi	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R171	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Depok	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R172	Perempuan	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Bogor	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R173	Perempuan	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	Bogor	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R174	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	wirausahawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R175	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Pengangguran	DKI Jakarta	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R176	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	PEGAWAI BUMN	Bogor	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R177	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	Depok	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R178	Laki - Laki	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	DKI Jakarta	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R179	Laki - Laki	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Tangerang	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R180	Laki - Laki	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	DKI Jakarta	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R181	Laki - Laki	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Depok	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R182	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	Depok	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R183	Laki - Laki	30-34 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Bekasi	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)

R184	Perempuan	15-19 Tahun	SMA/Sederajat	Fresh Graduate	Bogor	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R185	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Tangerang	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R186	Laki - Laki	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Tangerang	KarirHub	Sering (setiap hari)
R187	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Bekasi	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R188	Laki - Laki	30-34 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Bogor	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R189	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	PEGAWAI BANK	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R190	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Tangerang	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R191	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R192	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	PEGAWAI BUMN	DKI Jakarta	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R193	Perempuan	15-19 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Bogor	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R194	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Depok	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R195	Laki - Laki	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Tangerang	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R196	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Tangerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R197	Laki - Laki	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	DKI Jakarta	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)

R198	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Mahasiswa	Depok	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R199	Laki - Laki	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Depok	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R200	Laki - Laki	30-34 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Bogor	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R201	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	DKI Jakarta	KarirHub	Sering (setiap hari)
R202	Perempuan	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	DKI Jakarta	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R203	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R204	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Bogor	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R205	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Bogor	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R206	Perempuan	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Tangerang	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R207	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	DKI Jakarta	KarirHub	Sering (setiap hari)
R208	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R209	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	Depok	Pelatihan	Sering (setiap hari)
R210	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Teknisi	DKI Jakarta	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R211	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	Tangerang	Pelatihan	Sering (setiap hari)
R212	Perempuan	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Tangerang	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)

R213	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R214	Perempuan	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	Bogor	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R215	Laki - Laki	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Buruh/Karyawan	Bogor	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R216	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Bogor	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R217	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Tanggerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R218	Perempuan	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Pengangguran	Depok	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R219	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Pengangguran	DKI Jakarta	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R220	Laki - Laki	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Fresh Graduate	Tanggerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R221	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R222	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Pengangguran	Depok	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R223	Laki - Laki	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Buruh/Karyawan	Depok	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R224	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Pengangguran	Depok	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R225	Laki - Laki	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	Bogor	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R226	Laki - Laki	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R227	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Bogor	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R228	Laki - Laki	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Buruh/Karyawan	Bogor	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)

R229	Perempuan	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R230	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Tangerang	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R231	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	Bogor	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R232	Laki - Laki	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Tangerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R233	Laki - Laki	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	Depok	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R234	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Tangerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R235	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Pengajar	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R236	Laki - Laki	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Pengangguran	DKI Jakarta	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R237	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Teknisi	DKI Jakarta	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R238	Perempuan	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Depok	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R239	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	DKI Jakarta	KarirHub	Sering (setiap hari)
R240	Laki - Laki	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Pengangguran	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R241	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Guru	Bogor	Pelatihan	Sering (setiap hari)
R242	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Pengangguran	DKI Jakarta	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R243	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Pengangguran	Bekasi	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R244	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Pengangguran	Depok	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R245	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	Bekasi	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)

R246	Perempuan	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Tangerang	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R247	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Depok	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R248	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	PNS	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R249	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Bekasi	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R250	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Bekasi	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R251	Laki - Laki	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Buruh/Karyawan	Bekasi	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R252	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Pengangguran	Bogor	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R253	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Bogor	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R254	Laki - Laki	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Tangerang	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R255	Laki - Laki	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Pengangguran	Bogor	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R256	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R257	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R258	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Pengangguran	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R259	Laki - Laki	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Pengangguran	Bekasi	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)

R260	Laki - Laki	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Pengangguran	Bekasi	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R261	Laki - Laki	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Pengangguran	Bekasi	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R262	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Depok	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R263	Perempuan	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Bogor	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R264	Laki - Laki	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R265	Laki - Laki	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Buruh/Karyawan	Bekasi	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R266	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	Bogor	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R267	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Pengangguran	Bogor	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R268	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Bogor	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R269	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R270	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Tangerang	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R271	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Bogor	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R272	Laki - Laki	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Buruh/Karyawan	Bekasi	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R273	Laki - Laki	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Pengangguran	Bogor	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)

R274	Perempuan	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	Depok	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R275	Laki - Laki	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Tangerang	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R276	Laki - Laki	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Buruh/Karyawan	Tangerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R277	Laki - Laki	15-19 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R278	Laki - Laki	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Fresh Graduate	Bekasi	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R279	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Freelancer	Bogor	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R280	Perempuan	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Bogor	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R281	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Pengangguran	DKI Jakarta	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R282	Laki - Laki	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R283	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R284	Laki - Laki	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Buruh/Karyawan	Tangerang	BSU	Jarang (0 - 2 hari)
R285	Perempuan	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Pengangguran	Depok	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R286	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Tangerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R287	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Tangerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)

R288	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Semuanya	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R289	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	Bekasi	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R290	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Tangerang	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R291	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	DKI Jakarta	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R292	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Tangerang	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R293	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Tangerang	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R294	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R295	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	Bekasi	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R296	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	DKI Jakarta	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R297	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	KarirHub	Sering (setiap hari)
R298	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Mahasiswa	Tangerang	KarirHub	Sering (setiap hari)
R299	Laki - Laki	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	Depok	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R300	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Depok	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R301	Laki - Laki	30-34 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Tangerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R302	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Fresh Graduate	DKI Jakarta	KarirHub	Sering (setiap hari)

R303	Perempuan	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Bogor	KarirHub	Sering (setiap hari)
R304	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R305	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Depok	KarirHub	Sering (setiap hari)
R306	Laki - Laki	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Bekasi	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R307	Laki - Laki	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Pengangguran	Tangerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R308	Perempuan	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	PNS	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R309	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R310	Perempuan	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Fresh Graduate	Bekasi	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R311	Laki - Laki	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	Depok	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R312	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	DKI Jakarta	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R313	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R314	Laki - Laki	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	freelancer	Tangerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R315	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	Bekasi	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R316	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Bekasi	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R317	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Fresh Graduate	Bekasi	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)

R318	Perempuan	30-34 Tahun	Sarjana	Wirausaha	Tangerang	KarirHub	Sering (setiap hari)
R319	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Tangerang	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R320	Perempuan	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R321	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	Bogor	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R322	Perempuan	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Fresh Graduate	Bogor	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R323	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Tangerang	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R324	Laki - Laki	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Tangerang	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R325	Laki - Laki	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	Tangerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R326	Perempuan	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	Bekasi	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R327	Laki - Laki	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R328	Perempuan	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R329	Perempuan	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Tangerang	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R330	Laki - Laki	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	Tangerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R331	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R332	Perempuan	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Pengangguran	Bogor	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)

R333	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	DKI Jakarta	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R334	Laki - Laki	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Buruh/Karyawan	Depok	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R335	Laki - Laki	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	Bogor	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R336	Perempuan	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R337	Perempuan	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R338	Laki - Laki	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Pengangguran	Tangerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R339	Laki - Laki	30-34 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R340	Perempuan	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Fresh Graduate	Depok	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R341	Laki - Laki	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	freelance	Bekasi	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R342	Laki - Laki	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Buruh/Karyawan	Depok	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R343	Perempuan	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Fresh Graduate	Bogor	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R344	Perempuan	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Fresh Graduate	Bekasi	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R345	Laki - Laki	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	Tangerang	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R346	Laki - Laki	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	freelancer	Tangerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R347	Laki - Laki	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	Bekasi	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R348	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)

R349	Laki - Laki	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Buruh/Karyawan	Bogor	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R350	Laki - Laki	30-34 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Depok	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R351	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Depok	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R352	Laki - Laki	15-19 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Bogor	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R353	Laki - Laki	15-19 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R354	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Tangerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R355	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R356	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Pengangguran	Bogor	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R357	Laki - Laki	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Fresh Graduate	Bogor	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R358	Perempuan	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Mahasiswa	DKI Jakarta	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R359	Laki - Laki	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R360	Laki - Laki	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	wirausahawan	Tangerang	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R361	Laki - Laki	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Buruh/Karyawan	Bogor	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)

R362	Laki - Laki	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	Bekasi	KarirHub	Jarang (0 - 2 hari)
R363	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Tangerang	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R364	Laki - Laki	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	Tangerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R365	Laki - Laki	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	wirausaha	Depok	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R366	Laki - Laki	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R367	Perempuan	15-19 Tahun	SMA/Sederajat	Fresh Graduate	Bekasi	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R368	Perempuan	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Pengangguran	Bogor	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R369	Perempuan	15-19 Tahun	SMA/Sederajat	Fresh Graduate	Depok	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R370	Laki - Laki	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Pengangguran	Bogor	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R371	Perempuan	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Fresh Graduate	Tangerang	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R372	Laki - Laki	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Pengangguran	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R373	Perempuan	20-24 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	DKI Jakarta	KarirHub	Sering (setiap hari)
R374	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Fresh Graduate	DKI Jakarta	KarirHub	Sering (setiap hari)
R375	Laki - Laki	25-29 Tahun	SMA/Sederajat	Trader	DKI Jakarta	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R376	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Mahasiswa	Tangerang	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R377	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	Tangerang	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)

R378	Laki - Laki	20-24 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Buruh/Karyawan	Bekasi	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R379	Perempuan	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Buruh/Karyawan	Depok	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R380	Perempuan	15-19 Tahun	SMA/Sederajat	Fresh Graduate	Depok	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R381	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Buruh/Karyawan	DKI Jakarta	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R382	Laki - Laki	20-24 Tahun	SMA/Sederajat	Buruh/Karyawan	Tangerang	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R383	Laki - Laki	25-29 Tahun	Diploma I/II/III/IV	Buruh/Karyawan	Bogor	Pelatihan	Jarang (0 - 2 hari)
R384	Laki - Laki	25-29 Tahun	Sarjana	Pengangguran	Depok	Pelatihan	Cukup Sering (3 - 5 hari)
R385	Perempuan	25-29 Tahun	Sarjana	Pegawai BUMN	DKI Jakarta	KarirHub	Cukup Sering (3 - 5 hari)

## Lampiran 4. Hasil dari Kuesioner

### 1. Hasil spesifikasi data responden

Kode	L1	L2	L3	L4	L5	E1	E2	E3	E4	M1	M2	R1	R2	R3	R4	S1	S2	S3	Total
R1	4	4	3	4	4	4	4	2	2	4	4	2	3	1	3	4	4	4	60
R2	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	1	2	4	5	4	61
R3	4	3	3	4	5	2	3	3	3	4	5	3	3	1	3	3	3	3	58
R4	5	3	2	3	3	2	3	3	4	5	5	3	3	3	3	3	4	4	61
R5	4	2	3	3	4	2	4	1	2	4	5	2	3	1	2	5	5	5	57
R6	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	76
R7	4	4	4	4	5	3	3	3	3	4	4	2	3	2	3	5	4	4	64
R8	5	3	3	5	5	2	3	3	4	4	5	2	3	2	2	4	5	5	65
R9	4	2	2	4	4	2	3	3	3	4	4	2	3	2	3	4	4	4	57
R10	4	3	3	5	4	3	1	3	3	5	5	2	3	1	3	5	5	5	63
R11	4	2	1	4	4	2	3	3	3	4	4	3	3	2	3	4	4	4	57
R12	4	2	3	4	4	2	2	3	2	4	4	3	3	2	2	4	4	4	56
R13	4	3	2	4	5	3	3	3	2	5	5	2	3	2	2	4	4	4	60
R14	4	2	2	3	4	2	3	2	3	4	4	3	3	2	2	4	4	5	56
R15	5	2	3	4	5	2	3	2	2	4	5	2	3	3	3	4	4	5	61
R16	4	2	3	3	4	2	3	3	3	4	5	2	3	2	3	5	5	5	61
R17	4	2	3	4	4	1	3	2	2	5	5	2	2	1	1	5	5	5	56
R18	4	4	3	5	5	2	3	3	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	65
R19	4	3	4	4	4	3	4	4	4	5	5	3	4	2	2	4	5	4	68
R20	3	2	3	4	4	3	3	3	3	4	5	3	3	3	3	1	5	5	60
R21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	5	5	74
R22	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	5	4	64
R23	4	3	5	4	4	3	3	2	2	4	5	3	3	2	4	3	5	4	63
R24	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	2	3	2	4	5	5	4	64
R25	4	3	3	4	4	3	3	2	3	5	4	3	3	2	2	3	4	4	59
R26	4	3	3	3	5	2	3	3	3	5	4	3	3	2	3	4	4	4	61
R27	4	2	3	4	4	2	3	2	2	4	5	4	4	2	3	4	4	5	61
R28	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	2	3	5	5	5	65
R29	4	3	3	3	4	3	3	4	4	5	5	4	3	3	2	4	3	4	64
R30	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	2	3	1	3	4	4	4	62
R31	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	2	3	1	2	4	4	3	57
R32	4	2	3	4	4	2	3	4	4	5	4	2	3	1	3	3	4	3	58
R33	4	5	4	4	4	2	2	4	4	4	4	2	3	2	3	4	3	3	61
R34	3	2	3	4	3	2	3	3	3	4	4	3	3	1	3	4	3	4	55
R35	3	1	4	3	4	3	2	3	3	4	5	3	4	2	3	4	4	4	59
R36	3	2	2	4	5	3	2	2	2	4	4	2	3	2	2	3	4	5	54

R37	4	3	4	4	5	4	3	3	4	4	5	3	4	1	3	5	5	4	68
R38	3	2	3	2	4	3	4	4	4	4	4	3	3	2	4	5	5	5	64
R39	4	4	2	3	4	2	4	3	3	4	4	2	3	2	3	4	3	4	58
R40	3	2	4	3	4	2	4	1	2	4	4	2	3	1	4	4	4	4	55
R41	4	4	3	3	4	2	3	4	4	4	4	4	4	2	1	5	5	5	65
R42	5	3	2	3	5	2	3	2	3	4	4	3	4	3	3	5	5	5	64
R43	4	3	4	5	4	1	3	3	3	4	5	2	2	3	3	4	4	3	60
R44	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	2	4	4	4	62
R45	3	3	2	4	4	4	3	1	1	4	4	3	3	2	3	3	3	4	54
R46	4	3	3	3	4	2	3	3	4	3	4	1	2	2	5	4	4	5	59
R47	4	3	2	3	5	2	4	3	3	2	3	3	3	3	4	5	5	5	62
R48	4	2	4	4	5	2	3	3	4	5	4	3	3	2	3	4	3	3	61
R49	3	3	1	4	4	3	4	1	2	3	4	3	3	2	3	4	4	4	55
R50	4	2	3	3	5	2	3	3	4	5	4	3	3	4	4	4	3	4	63
R51	4	4	3	3	4	2	3	3	3	3	4	2	3	1	2	4	4	4	56
R52	2	2	1	1	4	3	3	2	2	5	5	2	2	2	2	5	5	5	53
R53	4	2	4	4	4	2	3	2	3	4	4	2	3	3	3	4	3	3	57
R54	2	1	3	3	4	2	4	2	2	4	4	5	4	1	1	4	4	4	54
R55	4	2	3	3	5	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	5	3	4	60
R56	4	4	2	3	3	2	4	3	2	5	4	2	5	2	3	4	4	4	60
R57	4	1	3	3	4	2	3	2	3	3	3	4	3	2	3	4	4	3	54
R58	4	4	3	3	4	3	3	2	2	5	5	2	2	3	2	4	4	4	59
R59	3	3	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	3	2	4	4	4	71
R60	5	5	4	4	5	3	3	4	4	5	5	3	3	4	4	5	4	5	75
R61	5	4	3	3	4	3	3	2	3	5	5	3	5	3	3	4	3	4	65
R62	5	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	2	4	3	5	5	5	68
R63	4	2	3	3	4	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	4	4	4	59
R64	4	3	2	3	3	2	3	3	3	4	4	2	3	3	3	5	4	4	58
R65	4	2	3	4	5	3	4	3	2	5	4	2	3	2	3	5	4	4	62
R66	5	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	3	3	2	2	5	4	4	58
R67	4	4	2	3	4	2	3	2	2	4	5	3	3	2	2	4	4	5	58
R68	4	2	4	3	5	3	3	3	3	5	5	2	3	2	3	5	5	4	64
R69	4	3	3	3	4	2	3	3	2	5	4	2	3	3	3	4	5	5	61
R70	4	2	3	3	4	4	4	4	5	5	5	2	4	3	4	5	5	5	71
R71	4	2	2	3	4	3	3	2	2	5	5	3	4	2	3	4	5	5	61
R72	5	2	4	4	5	3	3	4	4	4	5	2	3	2	3	5	5	4	67
R73	4	4	4	3	4	3	3	4	3	5	5	3	3	4	4	4	5	4	69
R74	4	5	3	3	4	4	4	2	2	4	4	2	3	2	3	3	5	5	62
R75	5	4	4	4	5	5	4	3	4	4	4	3	3	2	4	4	5	5	72
R76	4	2	2	2	4	3	4	3	3	4	4	2	3	2	3	5	4	5	59
R77	4	3	3	4	4	1	3	3	3	4	5	3	3	2	2	5	5	5	62

R78	4	3	3	3	4	2	3	3	3	4	4	3	3	2	2	5	4	4	59
R79	4	2	3	3	4	2	3	3	3	4	5	3	3	2	2	5	5	5	61
R80	4	3	2	2	4	3	3	3	3	4	5	3	3	2	2	5	5	5	61
R81	4	2	3	3	3	2	3	3	3	4	5	3	5	2	2	5	5	5	62
R82	4	1	2	2	4	2	4	2	4	4	4	2	3	1	1	5	4	4	53
R83	4	4	2	2	4	2	5	4	3	4	4	3	3	1	1	3	3	4	56
R84	5	5	3	3	5	5	3	3	3	5	5	3	4	3	3	4	5	5	72
R85	4	3	2	2	5	5	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	64
R86	4	4	3	5	5	4	5	3	2	4	4	4	3	2	2	4	5	4	67
R87	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	3	2	5	4	4	69
R88	5	3	3	2	4	4	3	3	3	4	4	3	3	2	2	5	5	5	63
R89	4	3	3	4	5	4	4	3	3	5	5	3	3	2	2	4	4	4	65
R90	3	4	3	4	4	2	3	2	2	4	5	3	3	1	2	4	4	4	57
R91	4	3	3	4	5	2	4	2	3	3	2	3	3	2	3	4	5	5	60
R92	4	3	2	4	4	3	3	2	3	5	4	3	3	2	2	3	4	5	59
R93	4	3	3	4	5	3	2	3	3	4	4	3	2	2	2	3	5	4	59
R94	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	2	3	3	4	4	73
R95	4	3	2	2	4	3	3	4	3	5	4	3	2	3	2	3	4	5	59
R96	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	2	2	3	3	4	61
R97	4	3	3	4	4	3	3	2	2	4	4	3	2	2	3	3	4	4	57
R98	4	2	2	3	5	3	3	3	3	4	4	3	4	2	2	2	4	4	57
R99	5	2	3	3	5	3	3	2	2	4	4	3	2	1	3	4	4	4	57
R100	4	2	3	3	4	2	4	3	3	4	4	3	3	2	2	5	5	4	60
R101	4	5	4	3	4	4	4	5	4	4	4	3	3	3	2	5	4	4	69
R102	4	3	5	4	4	3	4	4	4	5	4	3	3	3	2	4	5	5	69
R103	4	3	3	2	5	2	3	3	3	4	4	3	3	2	4	4	4	4	60
R104	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	2	1	5	5	5	77
R105	4	3	2	4	5	3	3	2	2	4	3	3	3	1	3	4	4	4	57
R106	4	3	3	4	5	2	3	4	4	5	4	3	2	2	3	4	4	4	63
R107	5	4	5	4	3	2	3	2	1	4	5	4	5	3	1	4	4	4	63
R108	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	2	2	4	4	5	71
R109	5	2	4	4	5	4	5	1	2	3	4	5	4	1	2	4	4	5	64
R110	4	3	4	4	4	3	3	2	2	4	5	4	3	3	2	5	5	5	65
R111	4	3	4	4	4	3	3	4	2	5	4	3	4	1	3	5	5	5	66
R112	5	5	2	5	5	2	2	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	67
R113	5	2	4	4	5	5	4	3	3	4	4	3	4	1	4	4	5	4	68
R114	4	2	4	3	4	4	3	4	2	4	4	2	3	1	3	4	4	4	59
R115	4	2	4	4	5	3	3	4	2	5	4	2	4	1	4	5	5	5	66
R116	4	4	4	4	4	2	2	4	3	3	4	2	2	4	4	3	3	5	61
R117	5	5	3	4	4	3	4	2	3	5	4	2	4	3	3	3	4	4	65
R118	5	5	3	4	5	3	4	3	3	4	5	3	3	2	3	4	4	4	67

R119	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	5	3	3	2	3	3	4	4	62
R120	5	5	5	5	5	3	3	2	2	4	5	1	4	3	4	3	4	4	67
R121	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	2	4	2	4	5	5	4	65
R122	3	4	4	4	5	3	4	3	2	5	5	4	4	2	3	3	4	4	66
R123	4	3	3	2	4	4	3	3	2	3	5	4	4	2	3	4	4	4	61
R124	4	4	3	4	5	5	5	4	4	4	4	3	5	3	3	4	4	5	73
R125	3	2	3	3	5	3	5	3	3	5	5	5	3	2	3	5	5	5	68
R126	3	2	3	3	3	3	2	2	2	4	5	2	2	2	2	4	3	4	51
R127	3	4	3	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	70
R128	3	3	3	4	4	3	2	4	3	5	5	2	3	2	2	4	4	3	59
R129	3	5	3	4	3	2	2	3	3	4	5	2	5	1	1	3	4	3	56
R130	3	3	3	4	4	3	5	3	3	5	5	3	2	1	1	4	3	3	58
R131	4	3	4	4	5	4	3	4	3	5	4	5	4	3	4	4	4	4	71
R132	4	3	3	3	4	3	2	4	3	2	2	4	5	2	3	2	5	3	57
R133	3	4	4	4	4	3	3	2	3	4	4	3	5	2	4	3	5	5	65
R134	5	3	4	4	5	2	3	2	2	4	3	2	3	2	3	3	3	4	57
R135	3	3	4	4	4	3	3	4	2	4	5	2	3	2	3	2	4	1	56
R136	4	2	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	1	2	2	2	4	56
R137	5	5	4	4	5	5	4	2	2	5	4	4	3	2	2	3	3	5	67
R138	5	5	5	5	5	1	1	1	1	5	2	5	5	1	1	3	5	5	61
R139	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	2	4	4	3	3	3	5	4	64
R140	4	2	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	2	3	4	3	4	60
R141	3	3	4	4	5	2	3	5	4	3	3	3	3	2	4	4	4	5	64
R142	4	2	3	4	4	3	3	4	3	4	5	3	4	1	1	5	5	4	62
R143	5	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	3	3	2	2	5	4	5	63
R144	3	2	3	4	1	3	4	3	4	4	4	2	3	3	3	5	5	4	60
R145	3	4	4	5	5	2	3	2	2	5	5	2	3	3	4	4	5	4	65
R146	4	3	3	3	3	3	3	3	3	5	4	3	3	2	2	5	5	4	61
R147	4	5	4	4	4	1	3	1	2	4	4	4	5	2	1	5	4	4	61
R148	4	3	3	3	5	3	3	4	2	4	4	3	4	3	4	4	5	3	64
R149	2	3	2	3	4	4	5	2	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	61
R150	5	3	4	4	4	4	3	2	2	3	4	4	4	3	3	3	5	4	64
R151	4	3	3	3	4	4	3	3	2	4	4	2	4	3	4	3	4	5	62
R152	3	3	3	3	5	2	3	4	2	3	3	2	3	2	3	2	3	4	53
R153	4	5	2	2	4	1	3	3	3	5	4	5	4	2	2	4	5	4	62
R154	4	4	3	4	5	2	3	3	2	4	4	3	4	3	3	4	4	4	63
R155	3	5	2	2	4	3	4	2	3	1	4	3	4	3	3	4	3	3	56
R156	4	5	3	3	4	3	4	2	2	4	4	5	4	2	3	4	4	4	64
R157	4	2	4	5	5	3	4	3	3	5	4	3	3	3	3	4	4	3	65
R158	3	4	2	2	4	3	4	3	3	4	3	3	1	2	2	3	4	3	53
R159	4	5	3	2	4	5	5	3	2	2	5	4	3	3	2	4	3	3	62

R160	3	2	3	4	4	2	3	3	3	4	4	2	3	2	3	4	3	4	56
R161	3	4	2	3	1	4	3	2	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	58
R162	4	3	3	2	4	3	4	2	2	3	4	3	4	4	3	3	4	5	60
R163	3	4	3	3	5	2	4	2	3	5	5	3	4	4	3	5	5	4	67
R164	4	3	3	4	2	3	2	4	4	2	4	3	3	2	3	5	5	5	61
R165	3	5	2	3	4	4	4	3	2	4	1	3	4	3	2	4	3	4	58
R166	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	4	4	60
R167	3	2	3	3	5	4	3	3	2	4	2	4	4	4	4	4	3	3	60
R168	4	3	2	3	4	5	3	2	3	4	3	4	5	4	3	4	3	3	62
R169	3	4	2	3	4	4	5	2	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	62
R170	4	3	2	2	4	4	5	2	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	60
R171	4	3	2	3	3	4	3	2	4	4	4	4	5	4	3	4	5	4	65
R172	4	3	3	3	4	4	3	2	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	62
R173	4	3	2	2	4	3	4	2	3	3	4	3	5	4	2	5	5	4	62
R174	3	5	2	3	5	3	4	2	3	5	5	3	5	3	3	3	4	4	65
R175	5	4	4	2	5	4	3	2	3	5	5	3	5	4	2	4	4	4	68
R176	3	4	2	3	5	4	3	2	3	3	4	3	5	3	4	4	4	5	64
R177	5	5	3	3	4	4	3	2	3	4	5	4	5	3	2	5	5	5	70
R178	4	5	2	3	4	5	4	2	3	4	5	3	4	3	4	4	3	4	66
R179	4	3	3	2	4	4	5	3	2	4	3	5	4	3	4	4	4	4	65
R180	3	4	2	3	4	3	4	2	3	4	5	4	5	4	3	4	4	3	64
R181	4	3	2	2	4	4	5	2	3	4	5	3	5	2	4	3	4	3	62
R182	3	4	2	3	4	5	3	2	3	4	3	4	5	4	4	4	3	3	63
R183	4	5	2	3	4	4	3	2	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	63
R184	5	4	2	3	4	5	4	3	2	5	4	4	3	3	2	4	4	4	65
R185	4	5	3	2	4	4	3	2	3	4	3	4	3	4	3	3	4	5	63
R186	4	4	2	3	5	4	3	2	3	5	4	4	3	4	2	5	5	4	66
R187	3	5	2	3	4	5	4	2	3	2	3	4	4	4	3	5	5	5	66
R188	3	4	2	2	4	5	4	2	3	3	4	4	5	4	4	4	3	4	64
R189	3	5	2	2	4	4	4	2	3	4	3	4	5	4	3	3	3	5	63
R190	3	4	4	2	4	3	5	4	2	3	4	4	3	4	3	3	4	5	64
R191	4	5	3	2	4	4	5	2	3	5	4	3	5	3	4	4	5	3	68
R192	4	3	2	3	4	5	4	2	3	4	5	4	4	3	4	4	5	4	67
R193	4	5	3	2	4	4	4	2	3	5	4	4	5	3	4	3	5	3	67
R194	4	3	2	3	5	4	5	2	3	5	4	4	5	3	4	3	5	5	69
R195	4	3	2	3	5	4	5	2	3	3	4	4	5	4	3	3	5	4	66
R196	4	5	2	2	4	4	3	2	3	3	4	4	4	4	3	4	5	4	64
R197	4	5	2	3	4	4	3	2	3	4	3	4	5	4	3	4	5	4	66
R198	4	3	2	3	4	3	4	2	3	3	3	4	4	4	3	3	2	4	58
R199	4	5	2	2	4	5	4	3	2	4	4	5	4	4	3	3	4	4	66
R200	4	4	2	3	4	4	5	2	3	4	5	4	5	4	3	3	4	5	68

R201	4	3	2	3	4	5	4	2	3	5	3	4	5	4	3	5	4	4	67
R202	4	4	2	3	5	4	3	2	3	4	4	4	5	3	4	4	4	5	67
R203	4	5	2	3	4	3	4	2	3	3	4	4	5	4	3	5	5	4	67
R204	4	4	2	3	4	3	4	2	3	4	5	4	3	4	3	3	4	4	63
R205	4	5	2	3	5	4	4	2	3	3	4	3	4	4	2	4	4	4	64
R206	3	3	3	4	2	3	4	2	2	5	4	4	3	4	4	4	4	5	63
R207	4	3	3	4	4	3	3	2	3	4	4	4	3	3	4	5	5	5	66
R208	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	61
R209	4	4	3	4	4	3	3	2	2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	63
R210	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	61
R211	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	64
R212	4	3	2	3	4	3	3	3	3	4	5	4	4	3	3	4	3	3	61
R213	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	5	4	4	4	4	4	3	4	66
R214	3	2	3	4	3	3	3	2	2	4	3	4	4	3	3	4	4	4	58
R215	4	3	3	3	3	3	3	4	2	4	5	3	3	3	3	3	4	5	61
R216	3	3	3	4	5	2	3	3	2	3	4	4	4	3	3	5	5	4	63
R217	4	3	3	4	4	3	3	2	2	4	4	4	4	3	3	3	3	3	59
R218	3	3	4	4	5	3	3	2	2	3	2	3	4	3	3	3	4	3	57
R219	3	3	4	4	5	3	2	2	2	3	3	3	3	4	4	3	4	4	59
R220	4	3	3	3	4	4	5	2	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	62
R221	4	3	3	2	4	3	4	3	2	3	3	4	5	4	3	3	4	4	61
R222	4	3	2	3	4	4	3	2	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	57
R223	3	4	2	3	4	4	5	3	3	3	2	4	5	4	3	3	4	4	63
R224	3	3	5	5	5	3	2	2	2	4	5	4	4	3	3	3	3	3	62
R225	3	3	3	3	4	3	2	3	1	3	3	2	3	5	5	3	4	3	56
R226	3	2	3	4	4	3	3	1	1	3	3	4	3	3	3	3	4	3	53
R227	4	3	2	3	5	4	5	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	65
R228	3	2	3	4	4	3	3	2	1	4	5	3	4	1	4	3	4	4	57
R229	4	3	2	3	4	4	5	3	3	4	5	5	4	4	3	4	4	5	69
R230	4	5	2	3	4	4	5	3	2	4	5	4	4	4	4	5	4	4	70
R231	4	5	3	2	4	4	5	3	3	4	5	4	5	3	4	4	4	5	71
R232	4	3	4	4	4	2	2	3	2	3	2	4	4	3	2	3	3	4	56
R233	4	5	2	3	4	5	4	3	3	3	2	5	4	3	4	2	4	4	64
R234	3	2	3	4	5	2	3	2	1	3	2	3	4	3	2	3	4	4	53
R235	4	3	4	4	4	4	3	2	2	5	4	4	4	2	3	4	3	5	64
R236	4	3	4	5	4	4	3	3	2	3	2	4	4	3	2	3	4	4	61
R237	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	5	2	3	4	4	5	71
R238	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	3	1	4	5	5	71
R239	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	3	5	4	77
R240	5	4	4	4	5	4	3	3	3	3	2	4	5	3	3	3	4	4	66
R241	5	5	4	4	5	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	71

R242	4	5	4	4	4	4	4	1	2	3	3	3	4	4	2	3	5	5	64
R243	4	4	5	5	5	4	3	3	2	4	3	4	4	4	4	3	4	3	68
R244	4	4	5	4	5	4	4	2	2	4	3	4	3	2	3	3	4	4	64
R245	5	4	4	4	5	4	4	1	1	4	3	4	4	4	4	3	4	5	67
R246	4	4	3	4	4	4	4	2	2	4	4	4	5	3	4	4	4	4	67
R247	4	4	5	4	5	3	3	2	2	4	3	3	4	3	4	4	4	5	66
R248	4	4	5	4	4	2	3	2	2	5	4	4	3	2	3	4	4	5	64
R249	4	4	4	5	5	4	2	2	3	5	5	4	4	3	3	3	4	4	68
R250	4	2	4	4	4	3	2	2	2	4	5	4	3	2	2	4	4	5	60
R251	4	2	4	4	4	2	3	2	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	61
R252	4	3	4	5	5	2	3	1	1	4	4	3	4	3	2	4	5	4	61
R253	4	3	4	4	4	2	4	3	2	3	3	3	4	2	2	3	3	3	56
R254	4	3	4	4	4	2	3	2	2	3	4	4	4	3	2	3	4	4	59
R255	4	3	4	4	4	2	3	2	2	5	5	3	3	2	2	5	5	5	63
R256	4	2	4	4	5	3	4	1	2	5	4	3	3	2	2	4	4	3	59
R257	4	3	4	4	4	2	3	2	2	4	4	3	3	2	2	5	4	4	59
R258	4	3	4	4	4	2	3	1	1	5	5	3	3	2	2	4	5	5	60
R259	3	3	4	4	4	3	4	3	2	4	5	4	3	2	2	4	4	4	62
R260	5	3	4	4	3	2	3	2	2	5	5	3	3	2	2	5	5	5	63
R261	5	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	2	2	4	4	4	63
R262	4	3	4	5	5	4	3	2	2	4	4	4	3	2	1	4	4	4	62
R263	3	3	4	4	4	3	3	1	1	5	5	2	3	2	2	4	4	4	57
R264	3	4	3	4	5	2	3	2	2	4	4	3	4	2	2	4	4	5	60
R265	4	3	4	4	4	3	2	2	2	4	5	3	4	2	2	4	4	5	61
R266	4	3	4	4	4	3	3	2	2	4	5	3	4	2	2	5	5	5	64
R267	3	3	4	4	5	3	3	2	2	5	5	2	3	2	2	5	5	5	63
R268	3	3	3	4	4	3	2	2	2	4	4	3	3	2	2	4	4	4	56
R269	4	3	4	5	5	3	3	2	2	5	5	3	3	2	2	4	5	4	64
R270	3	3	4	4	4	3	3	2	2	4	4	3	4	3	2	4	4	4	60
R271	3	4	4	5	5	3	3	2	2	5	5	3	3	2	2	5	4	5	65
R272	4	3	4	4	4	3	3	2	2	4	4	3	4	2	2	5	4	4	61
R273	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	2	3	2	2	4	4	5	60
R274	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	2	2	5	5	4	63
R275	4	4	3	4	4	3	3	2	2	4	4	3	3	2	2	3	4	4	58
R276	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	59
R277	3	3	4	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	4	4	5	57
R278	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5	74
R279	4	4	3	3	4	3	3	2	2	4	4	3	3	3	2	4	3	4	58
R280	3	2	3	3	3	3	2	2	2	4	4	3	4	3	3	4	4	4	56
R281	3	3	4	4	4	2	4	2	2	4	4	3	3	2	2	4	4	3	57
R282	4	3	4	4	4	2	3	3	2	4	4	4	3	1	2	3	4	3	57

R283	5	4	4	5	4	2	2	4	4	4	3	4	4	2	2	4	3	3	63
R284	3	3	3	2	4	5	4	5	4	4	4	4	4	2	3	4	3	4	65
R285	4	4	5	5	5	4	2	3	5	4	4	1	2	3	2	4	4	4	65
R286	4	3	3	4	4	3	3	2	2	4	4	3	4	3	3	3	4	5	61
R287	3	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	4	3	2	2	5	5	4	69
R288	3	4	4	3	4	3	4	3	4	5	5	3	3	2	3	5	5	5	68
R289	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	2	2	4	3	4	62
R290	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	64
R291	4	3	5	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	75
R292	3	4	4	3	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	75
R293	4	4	4	4	4	3	3	2	2	4	3	3	3	2	3	4	4	3	59
R294	4	3	2	4	2	4	2	1	4	3	4	4	5	4	2	4	4	4	60
R295	4	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	3	3	4	62
R296	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	4	4	5	63
R297	3	4	3	3	3	5	3	5	3	5	5	4	4	4	5	5	5	5	74
R298	3	3	5	5	4	3	4	2	3	4	3	3	3	2	2	4	3	3	59
R299	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	1	2	4	4	4	61
R300	3	4	3	4	4	4	4	3	3	5	4	3	4	2	2	4	3	4	63
R301	4	4	4	4	4	5	4	3	3	3	4	4	5	3	3	4	4	4	69
R302	4	4	3	4	3	4	4	3	2	5	5	3	4	2	1	5	5	5	66
R303	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	71
R304	2	4	3	2	3	5	4	5	5	4	4	4	4	1	1	4	4	4	63
R305	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	1	5	3	4	63
R306	3	2	3	4	3	3	3	3	4	5	4	4	3	2	2	4	4	4	60
R307	5	4	4	5	5	4	5	4	5	3	3	4	3	1	2	4	4	3	68
R308	3	4	4	2	4	4	3	2	4	5	5	5	4	1	1	4	4	4	63
R309	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	85
R310	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	83
R311	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	4	84
R312	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	84
R313	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	81
R314	4	5	5	4	3	5	5	3	3	4	4	3	3	4	3	5	4	4	71
R315	5	4	5	5	5	4	4	3	3	5	4	5	4	3	3	5	4	4	75
R316	4	4	5	5	5	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	5	4	4	71
R317	4	4	4	5	4	3	3	2	2	4	5	4	4	3	2	4	4	5	66
R318	4	4	4	4	5	3	3	2	2	5	5	3	3	2	2	5	5	4	65
R319	5	4	5	5	4	4	3	3	3	5	4	4	3	4	2	4	5	5	72
R320	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	3	3	5	5	5	81
R321	5	5	5	5	5	5	4	3	3	5	5	5	4	3	3	4	5	5	79
R322	5	5	5	5	5	4	4	3	3	4	5	3	4	4	3	5	5	4	76
R323	5	5	5	5	5	4	5	3	3	5	5	4	4	4	4	4	5	4	79

R324	4	5	5	5	4	4	4	2	2	4	5	4	4	2	2	3	5	5	69
R325	4	5	5	4	5	4	4	3	3	5	3	4	4	4	4	4	5	5	75
R326	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	81
R327	5	5	5	5	5	4	4	2	2	4	5	4	4	3	3	5	5	5	75
R328	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	79
R329	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	85
R330	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	2	1	5	5	5	78
R331	4	5	4	4	4	3	4	4	5	4	5	5	4	2	2	5	5	5	74
R332	5	4	4	3	2	4	2	1	2	5	5	3	4	4	2	5	4	4	63
R333	4	4	5	5	5	4	3	3	3	5	5	4	4	2	3	3	3	4	69
R334	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	5	5	69
R335	5	4	5	5	5	5	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	66
R336	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	5	4	4	4	3	4	5	4	72
R337	4	4	4	5	5	3	3	2	2	4	5	3	3	4	4	5	4	4	68
R338	5	5	5	5	5	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	5	5	5	76
R339	4	3	5	5	5	4	3	2	3	5	4	3	3	3	3	4	4	4	67
R340	4	4	4	5	4	3	4	3	3	4	5	3	4	2	2	4	3	4	65
R341	5	3	5	5	5	4	4	3	3	5	5	3	4	2	2	4	4	5	71
R342	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	2	5	5	4	69
R343	5	5	5	5	5	4	4	3	3	4	4	3	4	2	2	5	4	5	72
R344	4	5	5	4	3	3	3	2	2	5	4	4	3	3	3	5	5	4	67
R345	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	2	2	4	5	4	73
R346	4	5	5	4	5	4	4	3	3	5	5	5	4	3	2	5	5	4	75
R347	4	5	5	4	4	4	4	4	5	3	5	4	5	4	3	5	4	4	76
R348	4	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	4	5	3	70
R349	4	5	5	5	5	3	4	3	2	5	5	4	4	3	3	4	4	4	72
R350	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	2	3	5	5	4	77
R351	4	5	5	5	5	4	4	3	3	4	4	3	3	3	2	5	4	4	70
R352	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	3	4	3	3	4	5	5	77
R353	5	5	5	4	4	4	4	3	3	4	5	3	4	3	3	4	4	4	71
R354	4	5	5	5	4	3	3	3	3	5	5	5	4	2	2	5	5	5	73
R355	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	79
R356	4	5	5	5	5	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	71
R357	4	3	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	2	2	4	4	4	75
R358	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	1	2	4	4	5	74
R359	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	3	2	4	4	5	73
R360	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	89
R361	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	3	5	5	5	79
R362	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	5	2	2	4	4	4	72
R363	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	3	3	4	5	4	79
R364	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	85

R365	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	89
R366	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	88
R367	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	85	
R368	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	89	
R369	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	85	
R370	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	86	
R371	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	87	
R372	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	3	4	4	84	
R373	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	85	
R374	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5	4	4	5	84	
R375	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	88	
R376	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	3	4	84	
R377	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	85	
R378	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	3	84	
R379	4	4	2	3	5	3	4	2	3	4	4	4	3	2	4	3	4	3	61	
R380	4	4	5	4	3	2	3	3	2	4	3	4	3	2	1	4	3	3	57	
R381	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	3	4	84	
R382	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	85	
R383	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	3	4	5	85	
R384	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	89	
R385	4	5	2	2	4	4	4	2	3	5	5	4	5	3	4	5	5	5	71	

## Lampiran 5. Hasil dari Pertanyaan Terbuka

Jelaskan kendala atau masukan yang dapat diberikan

125 jawaban

filter perlu disesuaikan kembali dan diperbanyak lagi

Sangat menyenangkan aplikasi ini. Terimakasih atas bantuannya karena program kerja yang ada sangat membantu

halaman pusat bantuan tidak bisa dibuka

Dari segi aplikasi, cukup bagus dan tidak ada kendala. Namun, pada isi informasi yang diberikan menurut saya kurang lengkap, saran saya diberikan contact person terutama bagi yang ingin mengikuti pelatihan. Saran lain, adakan fitur QnA.

Sulitnya pada saat mengakses halaman untuk mencari pekerjaan, karena cukup lama untuk bisa mengakses di halaman mencari pekerjaan. Kadang filter yang dicari juga tidak sesuai dengan keinginan

saran dalam penambahan filter sebaiknya juga diberikan filter lokasi untuk memudahkan dalam pencarian pelatihan ataupun lowongan pekerjaan

server sering tidak menanggapi dan server terkadang suka maintenance

Jelaskan kendala atau masukan yang dapat diberikan

125 jawaban

Aplikasi sisnaker tidak ada kendala

Koneksi server yang loading lama

di filter saat mencari pelatihan kalau bisa kejuruannya lebih banyak lagi, biar kita gak perlu balik ke halaman awal buat cari kejuruan yang lain

Server sebaiknya di tingkatkan lagi....

Suka ngebug

respon pusat bantuan dipercepat lagi

App suka kembali ke tab home

Sebaiknya dilakukan pembaharuan sistem yang ada

Aplikasi sisnaker sering error

Jelaskan kendala atau masukan yang dapat diberikan

125 jawaban

Tampilan sudah bagus, tetapi ada beberapa informasi yang kurang sesuai

Penggunaan filter kadang tidak kurang sesuai dengan yang diharapkan. Misalnya ketika memilih filter untuk pelatihan online ternyata sistem masih menampilkan pelatihan yang dilakukan secara offline

Aplikasinya berat di hp saya

sinyal yg lambat

cari kerja disini gaada informasi sudah sampai tahap mana aja, jadi gatau udh lolos atau belum

Aplikasinya terlalu berat

Saat ini belum, mengingat menggunakannya tidak begitu efektif

tidak begitu bagus buat cari kerja, karena lowongannya masih sedikit sekali

Perlu kesabaran ekstra karena loading apknya lama banget

Jelaskan kendala atau masukan yang dapat diberikan

125 jawaban

Ketika mau daftar pelatigab ternyata lembaganya tidak ada yang tersedia, tetaoi di halaman awal tidak diinfokan terlebih dahulu

filternya kurang akurat

lowongan pekerjaan masih sangat terbatas

Informasi lowongan pekerjaan bisa diperbanyak lagi, seperti adanya informasi ketersediaan atau SDM yang dibutuhkan

Sudah cukup baik jika dibandingkan apk dari kementerian yang lain

App pernah crash

Perlu dilakukan stabilisasi pada aplikasi, agar bisa lebih cepat lagi dalam mengaksesnya

Informasi di lowongan tidak sesuai dengan kenyataan, seperti ternyata perusahaan tersebut sudah tidak menerima lowongan pekerjaan. tetapi lowongan tersebut masih ada di aplikasinya

Jelaskan kendala atau masukan yang dapat diberikan

125 jawaban

- sudah baik, hanya perlu diperbaiki lagi beberapa error yang ada
- pada halaman login
- Semoga bisa ditingkatkan lagi.
- saran sebaiknya job portal yang tidak aktif bisa di hapus saja dari aplikasinya
- Suka ngeleg
- aplikasi masih kurang optimal
- icon sulit untuk di klik
- Tidak ada kendala hanya mudah error saja
- Tidak ada kendala semua berjalan dengan baik.

Jelaskan kendala atau masukan yang dapat diberikan

125 jawaban

- terlalu banyak bug
- Tidak ada semua dapat dipahami secara baik
- Jaringan
- H
- 
- Belum ada
- Sulitnya mencari lowongan terbaru
- Secara keseluruhan sudah baik, tetapi saran dari saya sebaiknya diadakan tempat untuk menyimpan lowongan atau pekerjaan jika sewaktu2 ingin mendaftar, agar tidak perlu mencari kembali
- Tidak ada filter untuk mencari pelatihan terbaik dan juga lowongan terbaru

Jelaskan kendala atau masukan yang dapat diberikan

125 jawaban

Saran dari saya sebaiknya ada notifikasi tentang lowongan terbaru, baik dikirim melalui email atau aplikasi

tidak ada

Belum ada makasihh

Pemberian fitur favorite agar memudahkan mencari pelatihan yang disukai

Filter diperbaiki untuk mempermudah kami dalam melakukan proses pencarian kerja

Aplikasi yang sering trouble

Sudah cukup baik

Server yang sering down

Pemberitahuan adanya lowongan pekerjaan baru sesuai dengan minat pengguna

## Lampiran 6. Olah Data SPSS (Uji Validitas)

		Correlations																				
		L1	L2	L3	L4	L5	E1	E2	E3	E4	M1	M2	R1	R2	R3	R4	S1	S2	S3	TOTAL		
L1	Pearson Correlation	1	.358	.389	.357	.307	.264	.195	.253	.302	.124	.108	.240	.217	.262	.219	.125	.127	.155	.545		
	Sig. (2-tailed)		0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,015	0,034	0,000	0,000	0,000	0,000	0,014	0,013	0,002	0,000		
	N	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	
L2	Pearson Correlation	.358	1	.349	.263	.216	.489	.393	.275	.328	0,075	0,066	.413	.419	.445	.228	0,089	0,072	0,086	.651		
	Sig. (2-tailed)	0,000		0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,142	0,195	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,081	0,158	0,093	0,000		
	N	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	
L3	Pearson Correlation	.389	.349	1	.700	.312	.242	.167	.388	.274	.204	.142	.266	.144	.159	.158	.169	.136	0,072	.601		
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000		0,000	0,000	0,000	0,001	0,000	0,000	0,000	0,005	0,000	0,005	0,002	0,002	0,001	0,007	0,160	0,000		
	N	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	
L4	Pearson Correlation	.357	.263	.700	1	.350	.138	0,075	.272	.216	.178	0,078	.182	.108	.105	.122	0,081	0,059	0,028	.487		
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000		0,000	0,007	0,142	0,000	0,000	0,000	0,129	0,000	0,035	0,040	0,017	0,111	0,247	0,585	0,000		
	N	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	
L5	Pearson Correlation	.307	.216	.312	.350	1	.193	.258	.193	.181	.112	-0,017	.178	.150	.125	.255	-0,014	0,044	0,042	.420		
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000		0,000	0,000	0,000	0,000	0,028	0,732	0,000	0,003	0,014	0,000	0,787	0,393	0,415	0,000		
	N	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	
E1	Pearson Correlation	.264	.489	.242	.138	.193	1	.530	.350	.435	0,024	0,000	.500	.453	.498	.384	0,025	0,018	0,050	.662		
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,007	0,000		0,000	0,000	0,000	0,642	0,998	0,000	0,000	0,000	0,000	0,630	0,726	0,324	0,000		
	N	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	
E2	Pearson Correlation	.195	.393	.167	0,075	.258	.530	1	.358	.424	0,016	0,041	.446	.366	.376	.313	.105	0,017	0,054	.593		
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,001	0,142	0,000	0,000		0,000	0,000	0,754	0,428	0,000	0,000	0,000	0,000	0,039	0,735	0,294	0,000		
	N	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	
E3	Pearson Correlation	.253	.275	.388	.272	.193	.350	.358	1	.739	0,097	0,092	.277	.195	.221	.334	.160	0,055	0,032	.621		
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000		0,000	0,058	0,072	0,000	0,000	0,000	0,000	0,002	0,281	0,528	0,000		
	N	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	
E4	Pearson Correlation	.302	.328	.274	.216	.181	.435	.424	.739	1	0,080	.111	.332	.303	.301	.312	.215	0,061	0,059	.660		
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000		0,116	0,030	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,229	0,246	0,000		
	N	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	
M1	Pearson Correlation	.124	0,075	.204	.178	.112	0,024	0,016	0,097	0,080	1	.460	0,007	-0,060	-0,090	-0,054	.224	.211	.172	.267		
	Sig. (2-tailed)	0,015	0,142	0,000	0,000	0,028	0,642	0,754	0,058	0,116		0,000	0,885	0,240	0,076	0,288	0,000	0,000	0,001	0,000		
	N	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	
M2	Pearson Correlation	.108	0,066	.142	0,078	-0,017	0,000	0,041	0,092	.111	.460	1	-0,077	-0,047	-0,070	-0,037	.317	.248	.218	.254		
	Sig. (2-tailed)	0,034	0,195	0,005	0,129	0,732	0,998	0,428	0,072	0,030	0,000		0,132	0,355	0,169	0,467	0,000	0,000	0,000	0,000		
	N	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	
R1	Pearson Correlation	.240	.413	.266	.182	.178	.500	.446	.277	.332	0,007	-0,077	1	.532	.437	.219	-0,004	0,010	0,044	.585		
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,885	0,132		0,000	0,000	0,000	0,940	0,850	0,390	0,000		
	N	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	
R2	Pearson Correlation	.217	.419	.144	.108	.150	.453	.366	.195	.303	-0,060	-0,047	.532	1	.425	.292	-0,012	0,048	0,030	.530		
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,005	0,035	0,003	0,000	0,000	0,000	0,000	0,240	0,355	0,000		0,000	0,000	0,814	0,347	0,553	0,000		
	N	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	
R3	Pearson Correlation	.262	.445	.159	.105	.125	.498	.376	.221	.301	-0,090	-0,070	.437	.425	1	.591	0,018	-0,017	0,028	.583		
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,002	0,040	0,014	0,000	0,000	0,000	0,000	0,076	0,169	0,000	0,000		0,000	0,728	0,745	0,581	0,000		
	N	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	
R4	Pearson Correlation	.219	.228	.158	.122	.255	.384	.313	.334	.312	-0,054	-0,037	.219	.292	.591	1	-0,029	0,011	0,007	.518		
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,002	0,017	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,288	0,467	0,000	0,000	0,000		0,575	0,832	0,892	0,000		
	N	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	
S1	Pearson Correlation	.125	0,089	.169	0,081	-0,014	0,025	.105	.160	.215	.224	.317	-0,004	-0,012	0,018	-0,029	1	.369	.299	.317		
	Sig. (2-tailed)	0,014	0,081	0,001	0,111	0,787	0,630	0,039	0,002	0,000	0,000	0,000	0,940	0,814	0,728	0,575		0,000	0,000	0,000		
	N	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	
S2	Pearson Correlation	.127	0,072	.136	0,059	0,044	0,018	0,017	0,055	0,061	.211	.248	0,010	0,048	-0,017	0,011	.369	1	.393	.271		
	Sig. (2-tailed)	0,013	0,158	0,007	0,247	0,393	0,726	0,735	0,281	0,229	0,000	0,000	0,850	0,347	0,745	0,832	0,000		0,000	0,000		
	N	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	
S3	Pearson Correlation	.155	0,086	0,072	0,028	0,045	0,050	0,054	0,032	0,059	.172	.218	0,044	0,030	0,028	0,007	.299	.393	1	.261		
	Sig. (2-tailed)	0,002	0,093	0,160	0,585	0,415	0,324	0,294	0,528	0,246	0,001	0,000	0,390	0,553	0,581	0,892	0,000	0,000		0,000		
	N	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	
TOTAL	Pearson Correlation	.545	.651	.601	.487	.420	.662	.593	.621	.660	.267	.254	.585	.530	.583	.518	.317	.271	.261	1		
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000		
	N	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	385	

\*\* .Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* .Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

## Lampiran 7. Olah Data SPSS (Uji Reliabilitas)

### 1. Learnability

<b>Reliability</b>		
Cronbach's Alpha	N of Items	
0,731	5	

### 2. Efficiency

<b>Reliability</b>		
Cronbach's Alpha	N of Items	
0,781	4	

### 3. Memorability

<b>Reliability</b>		
Cronbach's Alpha	N of Items	
0,628	2	

### 4. Error

<b>Reliability</b>		
Cronbach's Alpha	N of Items	
0,739	4	

### 5. Satisfaction

<b>Reliability</b>		
Cronbach's Alpha	N of Items	
0,617	3	

## Lampiran 8. Olah Data SPSS (Chi Square Test)

### 1. Frekuensi Penggunaan

#### a) Learnability

Chi-Square Tests			
	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	10,463 <sup>a</sup>	8	0,234
Likelihood Ratio	10,871	8	0,209
Linear-by-Linear Association	5,402	1	0,020
N of Valid Cases	385		
a. 3 cells (20,0%) have expected count less			

#### b) Efficiency

Chi-Square Tests			
	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	12,858 <sup>a</sup>	8	0,117
Likelihood Ratio	11,990	8	0,152
Linear-by-Linear Association	2,872	1	0,090
N of Valid Cases	385		
a. 2 cells (13,3%) have expected count less			

#### c) Memorability

Chi-Square Tests			
	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	8,273 <sup>a</sup>	8	0,407
Likelihood Ratio	7,689	8	0,464
Linear-by-Linear Association	0,014	1	0,906
N of Valid Cases	385		
a. 3 cells (20,0%) have expected count less			

d) Error

Chi-Square Tests			
	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	10,561 <sup>a</sup>	8	0,228
Likelihood Ratio	11,344	8	0,183
Linear-by-Linear Association	0,622	1	0,430
N of Valid Cases	385		

a. 2 cells (13,3%) have expected count less

e) Satisfaction

Chi-Square Tests			
	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	9,653 <sup>a</sup>	8	0,290
Likelihood Ratio	8,506	8	0,386
Linear-by-Linear Association	0,116	1	0,733
N of Valid Cases	385		

a. 4 cells (26,7%) have expected count less

2. Tingkat Pendidikan

a) Learnability

Chi-Square Tests			
	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	14,222 <sup>a</sup>	8	0,076
Likelihood Ratio	15,511	8	0,050
Linear-by-Linear Association	8,850	1	0,003
N of Valid Cases	385		

a. 3 cells (20,0%) have expected count less

b) Efficiency

Chi-Square Tests			
	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	8.767 <sup>a</sup>	8	0,362
Likelihood Ratio	10,046	8	0,262
Linear-by-Linear Association	0,037	1	0,847
N of Valid Cases	385		

a. 0 cells (.0%) have expected count less than

c) Memorability

Chi-Square Tests			
	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	17.493 <sup>a</sup>	8	0,025
Likelihood Ratio	17,353	8	0,027
Linear-by-Linear Association	0,204	1	0,651
N of Valid Cases	385		

a. 3 cells (20,0%) have expected count less

d) Error

Chi-Square Tests			
	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	5.119 <sup>a</sup>	8	0,745
Likelihood Ratio	5,083	8	0,749
Linear-by-Linear Association	2,369	1	0,124
N of Valid Cases	385		

a. 0 cells (.0%) have expected count less than

e) Satisfaction

Chi-Square Tests			
	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	6.468 <sup>a</sup>	8	0,595
Likelihood Ratio	6,653	8	0,575
Linear-by-Linear Association	0,201	1	0,654
N of Valid Cases	385		
a. 3 cells (20,0%) have expected count less			

**Lampiran 9. Tabel rtabel (df = 385-2 = 383)**

Sumber (<http://www.statistikian.com>)

DF	0,05		0,01	
	t 0,05	r 0,05	t 0,01	r 0,01
360	1,9666	0,1034	2,5896	0,1356
361	1,9666	0,1032	2,5896	0,1354
362	1,9666	0,1031	2,5896	0,1352
363	1,9666	0,1030	2,5895	0,1350
364	1,9665	0,1028	2,5895	0,1349
365	1,9665	0,1027	2,5894	0,1347
366	1,9665	0,1025	2,5894	0,1345
367	1,9665	0,1024	2,5894	0,1343
368	1,9665	0,1023	2,5893	0,1341
369	1,9664	0,1021	2,5893	0,1339
370	1,9664	0,1020	2,5893	0,1338
371	1,9664	0,1018	2,5892	0,1336
372	1,9664	0,1017	2,5892	0,1334
373	1,9664	0,1016	2,5891	0,1332
374	1,9664	0,1014	2,5891	0,1330
375	1,9663	0,1013	2,5891	0,1329
376	1,9663	0,1012	2,5890	0,1327
377	1,9663	0,1010	2,5890	0,1325
378	1,9663	0,1009	2,5890	0,1323
379	1,9663	0,1008	2,5889	0,1322
380	1,9663	0,1006	2,5889	0,1320
381	1,9662	0,1005	2,5889	0,1318
382	1,9662	0,1004	2,5888	0,1316
383	1,9662	0,1002	2,5888	0,1315
384	1,9662	0,1001	2,5888	0,1313
385	1,9662	0,1000	2,5887	0,1311

## Lampiran 10. Beberapa keluhan yang dialami pengguna

(Sumber. Play Store – diakses 22 Juni 2022)

 Danu Hardani ⋮

★★★★★ 19 Oktober 2021

Aplikasi lemot, berat, sering fc, banyak bug contohnya di fitur bantuan gabisa dibuka, gk ada fitur filter lowongan kerja, pelatihan dll. sesuai daerah. Tolong diperbaiki lagi

Apakah konten ini berguna bagi Anda?

 Yadi id ⋮

★★☆☆☆ 11 Juni 2022

Mohon maaf admin, mohon disampaikan ke pihak developer, kalau aplikasinya sulit sekali dioperasikan. 1. Saat keluar menggunakan tombol kembali tidak bisa, tidak bereaksi apa-apa. Orang yang lebih awam biasanya sangat kesulitan 2. Saat saya sudah selesai mengisi data, seringkali datanya hilang sendiri 3. Saat mau ikut pelatihan, tertulis lengkapi dulu profilmu, padahal profilnya sudah lengkap Terimakasih

36 orang merasa ulasan ini berguna

 Aida Amelia ⋮

★★★★★ 18 Mei 2022

Saat upload foto profil dan ngisi data selalu ada tulisan unauthenticated. Padahal sudah jelas foto profil pake muka sendiri dan saat ngisi data juga sesuai fakta dan ada dokumennya. Tolong diperbaiki lagi aplikasi pemerintahan seperti ini diharapkan bisa lebih mempermudah masyarakat bukan mempersulit keadaan.

29 orang merasa ulasan ini berguna

## Lampiran 11. Hasil Turnitin

Skripsi\_Salsabillah Hartanti 1810512045

---

ORIGINALITY REPORT

---

<b>22%</b> SIMILARITY INDEX	<b>22%</b> INTERNET SOURCES	<b>8%</b> PUBLICATIONS	<b>10%</b> STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	------------------------------

---

PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>peraturan.go.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>2</b>	<b>repository.ub.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>123dok.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>docplayer.info</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>jti.respati.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repository.radenintan.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>Submitted to Universitas Brawijaya</b> Student Paper	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>ojs.unikom.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>sosains.greenvest.co.id</b> Internet Source	<b>1%</b>

10	core.ac.uk Internet Source	<1 %
11	id.scribd.com Internet Source	<1 %
12	repository.radenfatah.ac.id Internet Source	<1 %
13	journal.uc.ac.id Internet Source	<1 %
14	e-journal.sari-mutiara.ac.id Internet Source	<1 %
15	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
16	id.123dok.com Internet Source	<1 %
17	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
18	adoc.pub Internet Source	<1 %
19	Submitted to Universitas Nasional Student Paper	<1 %
20	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
21	eprints.umpo.ac.id Internet Source	<1 %

22	epub.imandiri.id Internet Source	<1 %
23	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
24	repository.pelitabangsa.ac.id:8080 Internet Source	<1 %
25	eprints.unpam.ac.id Internet Source	<1 %
26	repositori.usu.ac.id Internet Source	<1 %
27	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
28	sisfotenika.stmikpontianak.ac.id Internet Source	<1 %
29	Submitted to Universitas Jenderal Soedirman Student Paper	<1 %
30	journal.uniba.ac.id Internet Source	<1 %
31	library.polmed.ac.id Internet Source	<1 %
32	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
33	Submitted to UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	<1 %

45	moneyduck.com Internet Source	<1 %
46	repository.upbatam.ac.id Internet Source	<1 %
47	Submitted to Universitas Jenderal Achmad Yani Student Paper	<1 %
48	media.neliti.com Internet Source	<1 %
49	widuri.raharja.info Internet Source	<1 %
50	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
51	jurnal.unma.ac.id Internet Source	<1 %
52	Submitted to Bellevue Public School Student Paper	<1 %
53	Sitti Subekti. "Kepuasan Penumpang Terhadap Pelayanan Terminal Domestik di Bandar Udara Adi Sucipto Yogyakarta", Warta Penelitian Perhubungan, 2018 Publication	<1 %
54	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %

faldikusuma.wordpress.com

55	Internet Source	<1 %
56	nanopdf.com Internet Source	<1 %
57	repository.upnvj.ac.id Internet Source	<1 %
58	Dspace.Uii.Ac.Id Internet Source	<1 %
59	Submitted to Unika Soegijapranata Student Paper	<1 %
60	Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper	<1 %
61	eprints.unsri.ac.id Internet Source	<1 %
62	Submitted to poltekim Student Paper	<1 %
63	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	<1 %
64	Submitted to Universitas Putera Batam Student Paper	<1 %
65	dspace.uii.ac.id Internet Source	<1 %
66	ejournal.jak-stik.ac.id Internet Source	<1 %

67	etd.iain-padangsidimpuan.ac.id Internet Source	<1 %
68	repository.dinamika.ac.id Internet Source	<1 %
69	repository.iainpare.ac.id Internet Source	<1 %
70	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
71	Dini Silvi Purnia, Lena Lena, Ratningsih Ratningsih. "Sistem Informasi Penentuan Calon PKH Menggunakan Metode SAW (Studi Kasus PPKH Kab.Tasikmalaya)", Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE), 2019 Publication	<1 %
72	docplayer.nl Internet Source	<1 %
73	jurnal.unigo.ac.id Internet Source	<1 %
74	repositori.ukdc.ac.id Internet Source	<1 %
75	repository.fisip-untirta.ac.id Internet Source	<1 %
76	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %

77	Novtania Mokoginta, Linda Lambey, Winston Pontoh. "PENGARUH SISTEM PENGENDALIAN INTERN DAN SISTEM AKUNTANSI KEUANGAN DAERAH TERHADAP KUALITAS LAPORAN KEUANGAN PEMERINTAH", GOING CONCERN : JURNAL RISET AKUNTANSI, 2017 Publication	<1 %
78	P. Suartana, R.J.M. Mandagi, D. Wilar. "Pengaruh Pengetahuan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) Terhadap Perilaku Pekerja dan Kecelakaan Kerja Pada Proyek di DS LNG Kabupaten Banggai Propinsi Sulawesi Tengah", REKONSTRUKSI TADULAKO: Civil Engineering Journal on Research and Development, 2021 Publication	<1 %
79	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
80	beringindalam.blogspot.com Internet Source	<1 %
81	jurnal.pancabudi.ac.id Internet Source	<1 %
82	jurnalmahasiswa.stiesia.ac.id Internet Source	<1 %
83	repository.ibs.ac.id Internet Source	<1 %

84	repository.utu.ac.id Internet Source	<1 %
85	riaslrswt.blogspot.com Internet Source	<1 %
86	www.oit.org Internet Source	<1 %
87	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	<1 %
88	M.Arfa Andika Candra, Ika Arthalita. "SISTEM INFORMASI BERPRESTASI BERBASIS WEB PADA SMP NEGERI 7 KOTA METRO", Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer, 2021 Publication	<1 %
89	Submitted to Universitas Mulawarman Student Paper	<1 %
90	ejournal.unbi.ac.id Internet Source	<1 %
91	es.scribd.com Internet Source	<1 %
92	garuda.ristekbrin.go.id Internet Source	<1 %
93	journal.unilak.ac.id Internet Source	<1 %

jurnal.kominfo.go.id

94	Internet Source	<1 %
95	jurnal.untan.ac.id Internet Source	<1 %
96	repository.stiewidyagamalumajang.ac.id Internet Source	<1 %
97	repository.unika.ac.id Internet Source	<1 %
98	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
99	www.cpnslink Internet Source	<1 %
100	www.readbag.com Internet Source	<1 %
101	zebradoc.tips Internet Source	<1 %
102	13014na.blogspot.com Internet Source	<1 %
103	Evans Fuad, Regiolina Hayami, Almer Kharisma. "Evaluasi Usabilitas Website E-Learning Umri Terhadap Mahasiswa Umri Menggunakan Metode Usability Testing", Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology), 2021 Publication	<1 %

104	akhihasanuddin.wordpress.com Internet Source	<1 %
105	beritasatamedia.cld.bz Internet Source	<1 %
106	de.scribd.com Internet Source	<1 %
107	doi.org Internet Source	<1 %
108	eprints.undip.ac.id Internet Source	<1 %
109	infobrokerlegal.blogspot.com Internet Source	<1 %
110	jurnalmadani.stiemadani.ac.id Internet Source	<1 %
111	kampus.stiabanten.ac.id Internet Source	<1 %
112	kemnaker.go.id Internet Source	<1 %
113	kypseli.ouc.ac.cy Internet Source	<1 %
114	lelynovia.wordpress.com Internet Source	<1 %
115	moam.info Internet Source	<1 %

116	myzmedu.wordpress.com Internet Source	<1 %
117	repository.ikopin.ac.id Internet Source	<1 %
118	repository.stienobel-indonesia.ac.id Internet Source	<1 %
119	repository.unej.ac.id Internet Source	<1 %
120	repository.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
121	search.unikom.ac.id Internet Source	<1 %
122	shingi.jst.go.jp Internet Source	<1 %
123	www.scribd.com Internet Source	<1 %
124	William Widjaja. "Analisis Kinerja Karyawan dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya: Studi Kasus di PT X", Jurnal Perspektif, 2021 Publication	<1 %
125	afidburhanuddin.wordpress.com Internet Source	<1 %
126	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %

127 repository.syekhnurjati.ac.id  
Internet Source

<1 %

128 zombiedoc.com  
Internet Source

<1 %

Exclude quotes  On

Exclude bibliography  On

Exclude matches  Off

Jakarta, 22 Juli 2022  
Dosen Pembimbing 1



**Anita Mullawati, S.Kom., MTI**