

ANALISIS USER EXPERIENCE SISTEM INFORMASI KETENAGAKERJAAN DAERAH PROVINSI LAMPUNG (SIGAJAH) MENGGUNAKAN HEURISTIC EVALUATION

Nova Anggraini Sari

NPP. 31.0322

Asdaf Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung

Program Studi Teknologi Rekayasa Informasi Pemerintahan

novaanggaraini.xis4@gmail.com

Pembimbing Skripsi: Titis Sari Putri, M.Kom

ABSTRACT

Problem (GAP): This research focuses on an application that serves as a medium for receiving information, enabling transparent communication of the conveyed information. The Lampung Manpower Office has developed an application to support public services related to manpower, namely Si Gajah. **Objective:** This study aims to conduct a user experience analysis on the Si Gajah application of the Lampung Manpower Office using the heuristic evaluation method. Additionally, it aims to evaluate the user experience on the Si Gajah application of the Lampung Manpower Office using the heuristic evaluation method and provide further development suggestions to enhance the user experience. **Method:** This research employs a descriptive research method with a qualitative approach. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques involve data collection, data reduction, data presentation, and data verification. **Results/Findings:** The research findings indicate that based on the user experience analysis on the Si Gajah application of the Lampung Manpower Office using the heuristic evaluation method, it is evident that the average rating scale responses on the questionnaire strongly agree with the statements provided. This supports the successful utilization of the Si Gajah application. **Conclusion:** Shortcomings identified include incomplete information, icon appearance, color choice for icons, text quality, and clarity of the text used to describe icons. Secondly, the average rating scale responses on the questionnaire strongly agree with the statements provided, further supporting the successful utilization of the Si Gajah application. Thirdly, a comprehensive review of the Si Gajah application was conducted regarding all aspects used for measurement..

Keywords: User Experience, Si Gajah, Employment

ABSTRAK

Permasalahan (GAP): Penelitian ini memfokuskan pada aplikasi yang berperan sebagai media untuk menerima informasi sehingga informasi yang disampaikan dapat bersifat transparan. Dinas Ketenagakerjaan Lampung mempunyai aplikasi untuk mendukung pelayanan publik yang berkaitan dengan ketenagakerjaan, yaitu Si Gajah. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis *user experience* di aplikasi Si Gajah Dinas Ketenagakerjaan Provinsi Lampung menggunakan metode *heuristic evaluation*, dan mengetahui evaluasi *user experience* di aplikasi Si Gajah Dinas Ketenagakerjaan Provinsi Lampung menggunakan metode *heuristic evaluation* serta memberikan saran pengembangan lebih lanjut aplikasi Si Gajah Dinas Ketenagakerjaan Provinsi Lampung untuk meningkatkan *user experience*. **Metode:** Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Teknik analisis data dengan metode pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. **Hasil/Temuan:** Hasil penelitian menunjukkan bahwa sesuai dengan hasil analisis *user experience* di aplikasi SiGajah Dinas Ketenagakerjaan Provinsi Lampung menggunakan metode *heuristic evaluation* dapat diketahui bahwa rata-rata skala yang mengisi kuesioner menjawab sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan dan hal tersebut yang mendukung keberhasilan penggunaan aplikasi SiGajah. **Kesimpulan:** Kekurangan yang ditemukan pada kelengkapan informasi, tampilan icon, warna pada icon, kualitas tulisan, serta kejelasan tulisan yang digunakan untuk mendeskripsikan icon. Kedua Rata-rata skala yang mengisi kuesioner menjawab sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan dan hal tersebut yang mendukung keberhasilan penggunaan aplikasi SiGajah. Ketiga dengan melakukan telaah pada aplikasi Si Gajah pada terhadap seluruh aspek yang digunakan untuk pengukuran.

Kata Kunci: User Experience, SiGajah, Ketenagakerjaan

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dorongan perubahan seringkali digambarkan oleh aparatur pemerintah yang berkaitan dengan pelayanan publik untuk masyarakat. Sebuah hal yang sampai satu masi sayang kali dipermasalahkan dalam keterkaitan antara masyarakat dengan pemerintah daerah yaitu berkaitan dengan pelayanan umum terutama berkaitan dengan kualitas maupun mutu yang diberikan oleh aparatur pemerintah bagi masyarakat. Pemerintah yang merupakan aparatur yang menyediakan jasa untuk masyarakat diharuskan dapat memberikan pelayanan yang maksimal bagi masyarakat. Dalam menghadapi persaingan di masa globalisasi kualitas pelayanan aparatur akan dituntut untuk selalu optimal serta mampu menjawab seluruh harapan baik dari sisi kualitas atau sisi pelayanan. (Agusta & Jaya,2017). Dinas ketenagakerjaan menjadi organisasi perangkat daerah yang memiliki tanggung jawab untuk mengelola masalah di bidang pekerjaan. Perkembangan subsektor ketenagakerjaan di Provinsi Lampung sangat berkaitan dengan perkembangan Lampung dan pembangunan nasional.

Dinas ketenagakerjaan Provinsi Lampung adalah bagian dari perangkat daerah yang dipimpin oleh kepala dinas dan memiliki tanggung jawab kepada walikota menggunakan sekretaris Daerah. Fungsi dinas ketenagakerjaan Provinsi Lampung mencakup pembentukan kebijakan teknis ketenagakerjaan, pengawasan, perlindungan tenaga kerja, kesehatan dan kesejahteraan kerja, pelatihan dan penyuluhan kerja serta pelaksanaan urusan ketatalaksanaan. Pemanfaatan teknologi informasi adalah suatu upaya dalam memberikan kemudahan masyarakat untuk memberikan akses

informasi. Teknologi informasi yang sering digunakan pada masa kini adalah website. Penelitian sebelumnya tentang evaluasi website menggunakan heuristic evaluation dilakukan oleh Dalimunthe et al., (2019). Teknik pengambilan sampel yang digunakan yakni mengimplementasikan teknik slovin. Pada hasil penelitian dapat diketahui jika nilai persentase usability testing total yang diperoleh sebesar 63,18% yang artinya menunjukkan jika website baik untuk pengguna, sedangkan untuk jumlah tidak diperoleh nilai 36,81% yang artinya mendeskripsikan jika website kurang baik untuk pengguna.

1.2. Kesenjangan Masalah yang Diambil (GAP Penelitian)

Berdasarkan observasi penulis dapat diketahui bahwa terdapat kekurangan-kekurangan pada aplikasi Si Gajah baik versi mobile maupun website. Aplikasi SiGajah memang memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk memperoleh informasi namun masih ada banyak kekurangan yang dimiliki oleh aplikasi ini. Kekurangan-kekurangan tersebut mencakup: Pada saat dibuka menu faq tidak dapat berfungsi dengan baik karena tampilan halamannya kosong dan muncul tampilan error yang berasal dari kode program yang bertuliskan “SERVER ERROR”; Terdapat tampilan yang tidak muncul seperti tampilan icon pada menu “pelayanan”, “pendidikan/pelatihan”, “bangunan/konstruksi”, dan menu “lainnya”; Ketika dibuka menu “informasi” tidak terdapat informasi apapun; Jika kita membuka menu pelayanan pekerjaan maka tampilan yang keluar hanya lowongan pekerjaan tetapi tidak dikategorikan misalnya kategori lowongan kerja staff administrasi, operator, tenaga pengajar, dan sebagainya. Jika kita login di SiGajah terdapat menu SiGajah latih yang ada beberapa gambar yang tidak ditampilkan jika kita mengklik menu juga tidak direspon oleh sistem; Ada beberapa pengguna yang sulit untuk mendaftar dan login sebab email yang digunakan atau username yang digunakan tertera sudah terdaftar padahal pengguna belum pernah sama sekali menggunakan aplikasi SiGajah.

1.3. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini terinspirasi oleh beberapa penelitian terdahulu, baik dalam konteks pemberdayaan pemuda maupun konteks kegiatan membudayakan literasi masyarakat. Penelitian. Penelitian ini sepakat dan memiliki arah yang sama dengan penelitian sebelumnya yang ditulis oleh Amalia Oktafina, Febiyanti Arifatul Jannah, Muchammad Fahur Rizky, Muhammad Verrel Ferly, Yansen Dharma Tangtobing, Sri Rahayu Natasia (2021), Evaluasi *Usability* Website Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation* Studi Kasus : Website Dinas Pekerjaan Umum Kota XYZ. Dengan Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*. Penelitian selanjutnya memiliki persamaan dan perbedaan yaitu I Gusti Ayu Agung Diah Indrayani, I Putu Agung Bayupati, I Made Suwija Putra (2020), Analisis *Usability* Aplikasi iBadung Menggunakan *Heuristic Evaluation Method*. Pada jurnal ini dapat diketahui jika penelitian bertujuan untuk menelaah aplikasi iBadung. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada aplikasi yang diteliti. Pada penelitian sebelumnya meneliti menelaah aplikasi iBadung, sementara penelitian ini menggunakan aplikasi SiGajah. Penelitian lain yang dilakukan oleh Siti Vika Ngainul F, Oktalia Juwita, Tio Dharmawan (2019), Analisis User Interface Terhadap Website Akta Online Banyuwangi Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*. Penelitian ini tentang mengevaluasi website akta online Banyuwangi. Persamaan yang dimiliki oleh penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilaksanakan yaitu sama-sama menggunakan pendekatan *heuristic evaluation*. Perbedaan penelitian terletak pada aplikasi yang diteliti, penelitian sebelumnya meneliti website akta online Banyuwangi, sedangkan penelitian yang dilaksanakan meneliti aplikasi SiGajah. Penelitian terakhir yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh Finka Fatihahsari, Cahyo Darujati (2021), Analisis *Usability* Mobile Apps Edlink dengan Menggunakan *Heuristic Evaluation*. Penelitian ini tentang evaluasi website aplikasi Edlink. Persamaan yang dimiliki oleh penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilaksanakan yaitu sama-sama menggunakan pendekatan *heuristic evaluation*. Perbedaan penelitian terletak pada aplikasi yang diteliti, penelitian sebelumnya meneliti website aplikasi Edlink, sedangkan penelitian yang dilaksanakan meneliti aplikasi SiGajah. Penelitian yang dilaksanakan oleh Rio Donaroe Munthe, Komang Candra Brata, dan Lutfi Fanani (2016), fitur aplikasi penting untuk meningkatkan value. Dalam elemen *adoptability*, kemudahan akses adalah yang terutama. Desain visual yang menarik adalah hal penting dalam elemen *desirability*. Dan, aplikasi yang mudah dipelajari adalah hal utama untuk elemen *usability*. Penelitian Erna Haerani, Alam Rahmatulloh (2021), hasil penelitian dari enam skala: daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan masih menghasilkan nilai yang sangat rendah. Terutama pada skala ketepatan dengan nilai buruk. Penelitian yang dilaksanakan oleh Muhammad Lukmannul Khakim, Osa Omar Sharif (2018), *user experience* aplikasi GO-JEK pada tingkat baik hasil ini mengindikasikan bahwa aplikasi GO-JEK telah berhasil menciptakan pengalaman baik untuk para penggunanya.

1.4. Pernyataan Kebaruan Ilmiah

Penulis melakukan penelitian yang berbeda dan belum dilakukan oleh penelitian terdahulu, dimana konteks penelitian yang dilakukan yakni penelitian menggunakan metode Heuristic Evaluation dan hasil evaluasi aplikasi Si Gajah Dinas Ketenagakerjaan Provinsi Lampung.

1.5. Tujuan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisa analisis, evaluasi, dan solusi untuk meningkatkan *user experience* pada aplikasi Si Gajah Dinas Ketenagakerjaan Provinsi Lampung.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode heuristic evaluation untuk mengevaluasi user experience. Metode Heuristic Evaluation bukan merupakan metode yang dapat mengganti uji pada user ahli, tetapi dapat memberikan jalan yang mudah untuk melakukan identifikasi masalah pada seluruh tahap ketika melaksanakan pengembangan. Pemanfaatan user ahli susah untuk memperoleh pengujian pada sebuah prototype. Selanjutnya Heuristic Evaluation bisa memaparkan tanggapan atau balasan yang cepat dan awal terutama pada metodologi interative design. Berdasarkan Nielsen & Molich (1990), heuristic evaluation mempunyai tiga kelebihan yakni mudah melewati tahap evaluasi, tahap evaluasi terlaksana dengan sangat cepat, serta biaya atau cost yang dikeluarkan minim.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas tentang analisis *user experience* di aplikasi SiGajah Dinas Ketenagakerjaan Provinsi Lampung menggunakan metode *heuristic evaluation*, evaluasi *user experience* di aplikasi SiGajah Dinas Ketenagakerjaan Provinsi Lampung, dan Solusi yang dapat dilakukan terhadap hasil analisis untuk meningkatkan *user experience* pada aplikasi SiGajah Dinas Ketenagakerjaan Provinsi Lampung. *User experience* berusaha mendeskripsikan hal-hal penting yang harus diketahui oleh peneliti dan bermanfaat bagi penelitian.

3.1. Hasil Kuesioner

3.1.1. Kuesioner

Hasil evaluasi *user experience* di aplikasi SiGajah di Ketenagakerjaan dapat dinilai dengan hasil kuesioner yang sudah disebarluaskan ke 30 responden. Hasil analisis kuesioner dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1 Hasil Kuesioner

No	Pertanyaan	SS	S	C	TS	STS
1	Informasi sudah disampaikan di waktu yang tepat	8	22	0	0	0
2	Bahasa pada aplikasi mudah dipahami	7	23	0	0	0
3	Pada aplikasi tersedia pilihan	9	21	0	0	0

	<i>emergency exit</i> (jalan keluar darurat)					
4	Sistem mengikuti standar yang sudah ada	9	21	0	0	0
5	Desain pada aplikasi mudah diingat	10	20	0	0	0
6	Ada menu <i>shortcut</i> sehingga membuat aplikasi menjadi lebih efisien	9	21	0	0	0
7	Aplikasi menyajikan informasi yang benar-benar dibutuhkan	10	20	0	0	0
8	Ketika terjadi kesalahan sistem menunjukkan kesalahan tersebut dan menampilkan solusinya	11	19	0	0	0
9	Tidak terdapat pemberitahuan saat ada kesalahan	11	19	0	0	0
10	Aplikasi menyediakan fitur help	10	15	0	1	4

Untuk data hasil kuesioner, perhitungan indeksnya adalah sebagai berikut:

$$\text{Pertanyaan 1} = ((SS \times 5) + (S \times 4) + (R \times 3) + (KS \times 2) + (TS \times 1)) / \text{jumlah responden} = ((8 \times 5) + (22 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)) / 30 = 4,26$$

$$\text{Pertanyaan 2} = ((SS \times 5) + (S \times 4) + (R \times 3) + (KS \times 2) + (TS \times 1)) / \text{jumlah responden} = ((7 \times 5) + (23 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)) / 30 = 4,23$$

$$\text{Pertanyaan 3} = ((SS \times 5) + (S \times 4) + (R \times 3) + (KS \times 2) + (TS \times 1)) / \text{jumlah responden} = ((9 \times 5) + (21 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)) / 30 = 4,13$$

$$\text{Pertanyaan 4} = ((SS \times 5) + (S \times 4) + (R \times 3) + (KS \times 2) + (TS \times 1)) / \text{jumlah responden} = ((9 \times 5) + (21 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)) / 30 = 4,13$$

$$\text{Pertanyaan 5} = ((SS \times 5) + (S \times 4) + (R \times 3) + (KS \times 2) + (TS \times 1)) / \text{jumlah responden} = ((10 \times 5) + (20 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)) / 30 = 4,3$$

$$\text{Pertanyaan 6} = ((SS \times 5) + (S \times 4) + (R \times 3) + (KS \times 2) + (TS \times 1)) / \text{jumlah responden} = ((9 \times 5) + (21 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)) / 30 = 4,13$$

$$\text{Pertanyaan 7} = ((SS \times 5) + (S \times 4) + (R \times 3) + (KS \times 2) + (TS \times 1)) / \text{jumlah responden} = ((10 \times 5) + (20 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)) / 30 = 4,3$$

$$\text{Pertanyaan 8} = ((SS \times 5) + (S \times 4) + (R \times 3) + (KS \times 2) + (TS \times 1)) / \text{jumlah responden} = ((11 \times 5) + (19 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)) / 30 = 4,36$$

$$\text{Pertanyaan 9} = ((SS \times 5) + (S \times 4) + (R \times 3) + (KS \times 2) + (TS \times 1)) / \text{jumlah responden} = ((11 \times 5) + (19 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)) / 30 = 4,36$$

Pertanyaan 10 = $((SS \times 5) + (S \times 4) + (R \times 3) + (K \times 2) + (T \times 1)) / \text{jumlah responden} = ((10 \times 5) + (15 \times 4) + (0 \times 3) + (1 \times 2) + (4 \times 1)) / 30 = 3,8$

Untuk mengetahui apakah hasil perhitungan indeks serta rerata indeks tersebut baik atau buruk maka ditetapkan kriteria nilai kualitatif pada variabel penilaian yakni : 1) Sangat Baik (SB), 2) Baik (B), 3) Cukup (C), 4) Kurang (K), 5) Buruk (Br).

Dari kelima kriteria tersebut ditentukan kriteria nilainya dari nilai terendah sampai tertinggi, yaitu 1 sampai 5. Kemudian dicari interval dengan rumus (nilai tertinggi – nilai terendah) dibagi banyak kriteria.

Interval = $(5-1) / 5 = 0.80$ Dari hasil perhitungan interval, ditentukan range nilai kualitatif sebagai berikut:

- 1) SB = 4.21 – 5;
- 2) B = 3.41 – 4.20;
- 3) C = 2.61 – 3.40;
- 4) K = 1.81 – 2.60; dan
- 5) Br = 1.00 – 1.80.

Hasil kuesioner dalam nilai kualitatif ditunjukkan pada Tabel 2

Tabel 2 Nilai kualitatif evaluasi model konseptual

Kuesioner	Pertanyaan	Nilai kuantitatif	Nilai Kualitatif
1	Informasi sudah disampaikan di waktu yang tepat	4,26	SB
2	Bahasa pada aplikasi mudah dipahami	4,23	SB
3	Pada aplikasi tersedia pilihan <i>emergency exit</i> (jalan keluar darurat)	4,13	B
4	Sistem mengikuti standar yang sudah ada	4,13	B
5	Desain pada aplikasi mudah diingat	4,3	SB
6	Ada menu <i>shortcut</i> sehingga membuat aplikasi menjadi lebih efisien	4,13	B

7	Aplikasi menyajikan informasi yang benar-benar dibutuhkan	4,3	SB
8	Ketika terjadi kesalahan sistem menunjukkan kesalahan tersebut dan menampilkan solusinya	4,36	SB
9	Tidak terdapat pemberitahuan saat ada kesalahan	4,36	SB
10	Aplikasi menyediakan fitur help	3,8	SB

3.2. Hasil Wawancara

A. Hasil Wawancara Pakar

1. *Branding* yang ada pada penelitian ini berdasarkan hasil wawancara diantaranya sebelum aplikasi diciptakan banyak pertimbangan yang terlebih dahulu didiskusikan oleh setiap pemangku kepentingan. Aplikasi SiGajah ini dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi dan diharapkan bisa membantu masyarakat yang membutuhkan informasi terkait ketenagakerjaan.
2. *Usability* yang ada pada penelitian ini berdasarkan hasil wawancara diantaranya setiap fitur yang tersedia memberikan kemudahan bagi pengguna untuk memahami kegunaan fitur tersebut. Masyarakat sebagai pengguna merasa lebih mudah dengan adanya fitur-fitur yang tersedia di Aplikasi SiGajah.
3. Dinilai dari fungsinya dapat diketahui jika SiGajah bisa digunakan menggunakan website atau langsung didownload menggunakan playstore. Aplikasi SiGajah ini dapat memberikan pelayanan kepada masyarakat khususnya bagi masyarakat yang mencari kerja dan pihak perusahaan yang memberikan pekerjaan.
4. Dinilai dari konten dapat diketahui jika SiGajah menyebarluaskan konten yang berkaitan dengan informasi yang berkaitan dengan pekerjaan. Informasi yang disampaikan juga berkaitan dengan lapangan pekerjaan, kegiatan pelatihan, dan hal-hal lain yang penting berkaitan dengan ruang lingkup pekerjaan. Kemudian sebelum disebarluaskan informasi ditelaah dan dipilih terlebih dahulu sebelum dipublikasikan dan diterima oleh masyarakat.

B. Hasil Wawancara Masyarakat

1. Daya tarik aplikasi Sigajah ini memiliki keanekaragaman mulai dari informasi yang disampaikan, memudahkan masyarakat untuk mencari pekerjaan, dan mempunyai tampilan bagus. Yang menjadi pembeda antara aplikasi Sigajah dengan aplikasi lowongan kerja lain adalah aplikasi Sigajah ini lebih update soal lowongan kerja, aplikasi ini informasinya lengkap dan rinci, informasi ini menampilkan informasi yang akurat serta dapat dipercaya.
2. Menu dan link website sesuai dengan standar dan bisa dikenal. Hal ini memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menggunakan aplikasi SiGajah.

3. Informasi yang dibutuhkan dapat diterima dengan cepat di halaman website. Ketika membuka website responden langsung memperoleh informasi sehingga informasi tersebut dapat digunakan dengan baik.
4. Informasi dalam website mudah untuk dipahami dan diketahui. Informasi dalam website bisa menjadi bentuk penyampaian informasi yang sangat berguna dan bermanfaat sehingga informasi ini mampu digunakan dengan baik.

3.4. Diskusi Temuan Utama Penelitian

Sesuai dengan hasil wawancara dapat diketahui jika analisis perbandingan dari praktisi UX dan masyarakat dengan memanfaatkan tahapan yang sama memiliki perbandingan. Sesuai dengan perbandingan yang dilaksanakan dapat diketahui jika masyarakat tidak mengalami kesulitan maupun kendala. Namun, jika dibandingkan dengan hasil praktisi UX hasil praktisi UX mendapatkan masalah yang berkaitan dengan icon. Sesuai dengan hasil perbandingan dengan penelitian lain tentang *user experience* dilakukan oleh Hidayatuloh & Aziati . (2020) yang menjelaskan tentang analisis pengguna *user experience*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *purposive sampling*. Hasil penelitian yang didapatkan adalah *information quality*, *system quality*, *perceived hedonic* dan *use* memiliki pengaruh terhadap *user satisfaction*, sedangkan *service quality* dan *perceived utilitarian* tidak. Dari 15 hipotesis yang diajukan, tiga diantaranya ditolak yaitu *service quality* terhadap *use* dan *user satisfaction* kemudian *perceived utilitarian* terhadap *user satisfaction*.

IV. KESIMPULAN

Penulis menyimpulkan bahwa Rata-rata skala yang mengisi kuesioner menjawab sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan dan hal tersebut yang mendukung keberhasilan penggunaan aplikasi SiGajah, Berdasarkan hasil evaluasi *user experience* di aplikasi SiGajah Dinas Ketenagakerjaan Provinsi Lampung perlu adanya perbaikan icon, Solusi yang dapat dilaksanakan adalah dengan memberikan sosialisasi kepada masyarakat tentang aplikasi SiGajah.

Keterbatasan Penelitian. Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu waktu dan biaya yang cukup terbatas

Arah Masa Depan Penelitian (*future work*). Peneliti menyadari masih terbatas nya temuan yang peneliti temukan, oleh karena itu agar dapat dilakukan penelitian lanjutan di lokasi serupa untuk menambah rekomendasi dan mengatasi permasalahan yang ada serta mencegah permasalahan baru yang dikhawatirkan akan muncul.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada Kepala Dinas Ketenagakerjaan Provinsi Lampung beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian, serta seluruh pihak yang membantu dan mensukseskan pelaksanaan penelitian.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, E., & Jaya, I. (2017). Profesionalisme Aparatur Pemerintah Daerah Dalam Pengembangan Kualitas Kinerja Yang Lebih Baik Dalam Mewujudkan Pemerintahan Yang Baik. *Journal Ilmu Sosial, Politik Dan Pemerintahan*, 6(1), 1-10.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Dalimunthe, N., Nazari, F., Purba, K., & Adawiyah, A. (2019). Evaluasi Website Pemko Pekanbaru Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Ilmiah Dan Manajemen Sistem Informasi*, 5(2), 245–250.
- Hardani, A. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Issue March). CV Pustaka Ilmu Group.
- Haerani, E., & Rahmatulloh, A. (2021). Analisis User Experience Aplikasi Peduli Lindungi untuk Menunjang Proses Bisnis Berkelanjutan. *SATIN-Sains dan Teknologi Informasi*, 7(2), 01-10.
- H, N. A., Zainal, R. I., & Afriyudi. (2019). Evaluasi Website Pemerintah Kota Prabumulih Melalui Pendekatan Website Usability Evaluation (Webuse). *Jurnal Betrik*, 16(01), 1–6.
- Indrayani, G. A. D., Bayupati, I. P. A., & Putra, I. M. S. (2020). Analisis Usability Aplikasi iBadung Menggunakan Heuristic Evaluation Method. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 8(2), 89. <https://doi.org/10.24843/jim.2020.v08.i02.p03>
- Khakim, M. L., & Sharif, O. O. (2018). Analisis User Experience Aplikasi Go-Jek Menggunakan Heart Metrics. *eProceedings of Management*, 5(1).
- Milles, & Huberman. (2014). *Analisis Data Kualitatif*. Universitas Indonesia Press.
- Munthe, R. D., Brata, K. C., & Fanani, L. (2018). Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(7), 2679-2688.
- Mustikaningtyas, B. A., Saputra, M. C., & Pinandito, A. (2016). Analisis Usability Pada Website Universitas Brawijaya Dengan Heuristic Evaluation. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 188. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201633194>
- Nurchayono, F. (2012). Pembangunan Aplikasi Penjualan Dan Stok Barang Pada Toko Nuansa Elektronik Pacitan. *Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 4(3), 15–19.
- Oktafina, A., Arifatul Jannah, F., Fahrur Rizky, M., Verrel Ferly, M., Dharma Tangtobing, Y., & Rahayu Natasia, S. (2021). Evaluasi Usability Website Menggunakan Metode Heuristic

Evaluation Studi Kasus: (Website Dinas Pekerjaan Umum Kota Xyz). *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 15(2), 134–146. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v15i2.1553>

Perreault, & Mc Carthy. (2006). “*Metode Kualitatif.*”

Putri, J. M., Krisnanik, E., Nurramdhani, H., Tjahjanto, T., & Mahdiana, D. (2022). Analisis dan Perancangan User Interface dan User Experience BNI Life Mobile dengan Metode User Centered Design. *Informatik : Jurnal Ilmu Komputer*, 18(1), 34. <https://doi.org/10.52958/iftk.v17i4.4319>

Saidani, B., Lusiana, L. M., & Aditya, S. (2019). Analisis pengaruh kualitas website dan kepercayaan terhadap kepuasan pelanggan dalam membentuk minat pembelian ulang pada pelanggan shopee. *JRMSI-Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, 10(2), 425-444.

Setiarini, N. (2021). *Pengaruh Kualitas Website, Persepsi Kepercayaan, Kualitas Produk, Harga Dan Variasi Produk Terhadap Minat Pembelian Secara Online Pada Situs Belanja Online Blibli* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).

Sugiyono. (2017a). *Metode Penelitian Bisnis*. Alfabeta.

Sugiyono. (2017b). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Syaodih, S. (2005). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. PT Rosda Karya.

Susilo, E., Wijaya, F. D., & Hartanto, R. (2018). Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application. *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 7(2), 150–157. <https://doi.org/10.22146/jnteti.v7i2.416>

Tresnawati, D., Satria, E., & Adinugraha, Y. (2016). Pengembangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 99–105. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.99>