

ABSTRAK

Jogjalowker merupakan portal informasi lowongan kerja online yang hanya fokus di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) dan sekitarnya. Semakin berkembangnya teknologi dan terus meningkatnya kebutuhan akan akses informasi yang lebih luas dan cepat, Jogjalowker berinovasi dengan mengembangkan aplikasi Jogjalowker untuk memperluas jangkauan sehingga dapat memberikan kemudahan bagi para pencari kerja dan perusahaan. Namun belakangan ini sering terjadi permasalahan pada saat menggunakan aplikasi. Pengguna merasa kebingungan dalam melakukan proses *apply* lowongan pekerjaan, sehingga mengakibatkan banyaknya pertanyaan yang diterima admin Jogjalowker dan mengganggu pekerjaan admin. Selain itu, diketahui bahwa aplikasi tersebut belum pernah dilakukan evaluasi terkait *user experience* sejak peluncurannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengalaman pengguna dan mengidentifikasi masalah *usability* terhadap aplikasi Jogjalowker. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan metode *Cognitive Walkthrough*. Metode UEQ menggunakan kuesioner untuk mengukur 6 aspek yaitu, *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. Sedangkan metode *Cognitive Walkthrough* menggunakan skenario tugas yang dilakukan responden untuk mengetahui permasalahan pada aplikasi Jogjalowker berdasarkan hasil *success rate*, *task time*, *number of errors*, dan wawancara dengan responden. Hasil pengukuran user experience menunjukkan bahwa aplikasi Jogjalowker pada aspek *attractiveness*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty* masih termasuk dalam kategori *bad*, sedangkan aspek *perspicuity* termasuk dalam kategori *below average*. Hasil analisis permasalahan menunjukkan adanya 9 permasalahan yang ditemukan terdapat pada 7 skenario tugas sehingga perlu adanya perbaikan yang dilakukan. Rekomendasi perbaikan ini diharapkan dapat membantu jogjalowker untuk meningkatkan pengalaman pengguna pada aplikasi Jogjalowker.

Kata kunci: *User Experience*, Jogjalowker, *User Experience Questionnaire* (UEQ), *Cognitive Walkthrough*

ABSTRACT

Jogjalowker is an online job vacancy information portal that only focuses on the Special Region of Yogyakarta (DIY) and its surroundings. With the development of technology and the increasing need for wider and faster access to information, Jogjalowker innovates by developing the Jogjalowker application to expand its reach so that it can provide convenience for job seekers and companies. However, lately there have been frequent problems when using the application. Users feel confused in the process of applying for job vacancies, resulting in many questions received by the Jogjalowker admin and disrupting the admin's work. In addition, it is known that the application has never been evaluated regarding user experience since its launch. This study aims to measure user experience and identify usability problems with the Jogjalowker application. The methods used in this study are the User Experience Questionnaire (UEQ) method and the Cognitive Walkthrough method. The UEQ method uses a questionnaire to measure 6 aspects, namely attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty. Meanwhile, the Cognitive Walkthrough method uses task scenarios carried out by respondents to find out problems in the Jogjalowker application based on the results of success rate, task time, number of errors, and interviews with respondents. The results of user experience measurements show that the Jogjalowker application in terms of attractiveness, efficiency, dependability, stimulation, and novelty is still included in the bad category, while the perspicuity aspect is included in the below average category. The results of the problem analysis show that there are 9 problems found in 7 task scenarios so that improvements need to be made. These improvement recommendations are expected to help jogjalowker to improve the user experience on the Jogjalowker application.

Keywords: User Experience, Jogjalowker, User Experience Questionnaire (UEQ), Cognitive Walkthrough