

Perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada Aplikasi Mobile Tes Kepribadian “Optimisme” dengan Metode *Design Thinking*

Novianawati¹

Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Malang, Jl. Soekarno Hatta No. 9, Malang 65141, Indonesia¹

novianawati92@gmail.com¹

Abstrak – Pada pemilihan karir yang tepat sangat penting dalam kehidupan seseorang karena dapat mempengaruhi tingkat kepuasan kerja dan meningkatkan produktivitas mereka di masa depan. Setiap individu memiliki kepribadian yang dapat mempengaruhi minat dan kemampuan mereka dalam bidang tertentu dan penting bagi mereka untuk mempertimbangkan kepribadian mereka saat memilih karir. Dalam perancangan aplikasi mobile tersebut menggunakan metode design thinking yang dimana metode tersebut adalah metode pembuatan ide baru serta inovatif yang digunakan untuk memecahkan masalah dan memenuhi kebutuhan manusia sebagai penggunaannya. Untuk pemilihan karir menggunakan tes kepribadian MBTI (Myers-Briggs Type Indicator) yang dimana tes tersebut merupakan alat ukur tipe kepribadian di setiap individunya dan digambarkan sebagai empat domain yaitu adalah extrovert (E) atau introvert (I), sensing (S) atau intuition (N), thinking (T) atau feeling (F), dan judging (J) atau perceiving (P), melalui empat domain tersebut dapat diklasifikasikan menjadi salah satu dari 16 tipe kepribadian seperti INFJ, ENFP, ISFP, dan lain sebagainya, pada setiap tipe kepribadian ini memiliki kecenderungan, cara berpikir, berkomunikasi, bekerja, dan cara mereka berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya yang dimana hal tersebut dapat menentukan jalan karir mereka dengan melihat tipe kepribadian yang mereka punya. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi mobile tes kepribadian ini bertujuan untuk mempermudah individu dalam memilih karir yang tepat dan memberikan dampak positif bagi mereka di masa depan. Dalam proses pengembangan aplikasi ini, dilakukan wawancara dengan pakar psikologi yang menyatakan bahwa aplikasi tes kepribadian ini telah sesuai dengan saran ahli dan referensi psikologis. Pengujian aplikasi menggunakan System Usability Scale (SUS) menghasilkan skor sebesar 79, yang menempatkan aplikasi dalam kategori "Excellent" pada grade "C" dengan rentang akseptabilitas "Acceptable." Dengan demikian, aplikasi ini layak digunakan dan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penggunaannya dalam memilih karir yang sesuai dengan kepribadian mereka.

Kata kunci : Aplikasi mobile, Tes kepribadian, MBTI, Design Thinking

Abstract - Choosing the right career is crucial in a person's life as it can influence job satisfaction and increase their productivity in the future. Every individual has a personality that can affect their interests and abilities in certain fields, and it is important for them to consider their personality when choosing a career. The design of this mobile application uses the design thinking method, which is a method for generating new and innovative ideas used to solve problems and meet the needs of users. For career selection, the Myers-Briggs Type Indicator (MBTI) personality test is used, which is a tool to measure individual personality types, described in four domains: extrovert (E) or introvert (I), sensing (S) or intuition (N), thinking (T) or feeling (F), and judging (J) or perceiving (P). Through these four domains, individuals can be classified into one of 16 personality types, such as INFJ, ENFP, ISFP, etc. Each of these personality types has tendencies, ways of thinking, communicating, working, and interacting with their surroundings, which can determine their career path by understanding the personality type they have. Therefore, the development of this personality test mobile application aims to make it easier for individuals to choose the right career and have a positive impact on them in the future. In the process of developing this application, interviews were conducted with psychology experts who stated that this personality test application was in accordance

with expert advice and psychological references. Testing the application using the System Usability Scale (SUS) resulted in a score of 79, which places the application in the “Excellent” category at grade “C” with an acceptability range of “Acceptable.” Thus, this application is feasible to use and is expected to provide benefits to its users in choosing a career that suits their personality.

Keyword : Mobile application, Personality test, MBTI, Design Thinking

I. PENDAHULUAN

Pemilihan karir yang tepat sangat penting dalam kehidupan seseorang, karena dapat mempengaruhi kepuasan kerja dan produktivitas di masa depan. Namun, sebagian banyak orang yang mengalami kesulitan dalam memilih karir yang sesuai dengan kepribadian mereka. Kepribadian setiap individu dapat mempengaruhi minat dan kemampuan dalam bidang tertentu, sehingga penting bagi mereka untuk mempertimbangkan kepribadian dalam memilih karir. Dalam pemilihan karir tersebut dapat menggunakan tes MBTI (Myers-Briggs Type Indicator) yang dimana menurut K.C. Briggs MBTI (Myers-Briggs Type Indicator) merupakan alat ukur tipe kepribadian di setiap individunya dan digambarkan dalam bentuk empat domain yaitu diantaranya adalah extrovert (E) atau introvert (I), sensing (S) atau intuition (N), thinking (T) atau feeling (F), dan judging (J) atau perceiving (P). Dari kombinasi keempat domain tersebut maka tipe kepribadian dapat diklasifikasikan dalam salah satu dari 16 kepribadian seperti INFJ, ENFP, ISFP, dan lain sebagainya. Setiap tipe kepribadian memiliki kecenderungan tertentu dalam cara berpikir, berkomunikasi, bekerja, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. MBTI (Myers-Briggs Type Indicator)

MBTI merupakan salah satu tes kepribadian yang digunakan untuk mengidentifikasi preferensi kepribadian setiap individunya (Utami, 2022). Tes ini didasarkan pada teori kepribadian psikolog Swiss, Carl Jung dan dikembangkan lebih lanjut oleh Katherine Briggs dan Isabel Myers. Jung mengungkapkan bahwa ada empat domain utama dalam kepribadian yaitu:

1. Extrovert (E) / Introvert (I)
2. Sensing (S) / Intuition (N)
3. Thinking (T) / Feeling (F)
4. Judging (J) / Perceiving (P)



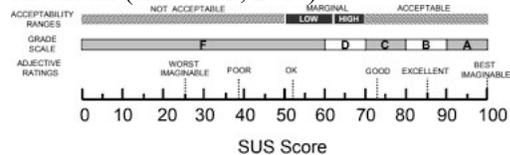
Gambar 1 Tipe Kepribadian MBTI

B. Pemilihan Karir

Pemilihan karir menurut John Holland (1973), yang dimana pemilihan karir merupakan ekspresi atau perluasan kepribadian ke dalam dunia kerja dan melibatkan identifikasi dengan stereotip pekerjaan tertentu (Sari & Hidayat, 2021).

C. Skor SUS (System Usability Scale)

Skor SUS (System Usability Scale) merupakan metode yang digunakan untuk menguji pengguna dan dapat diandalkan untuk mengevaluasi suatu usability pada sistem. Pada proses perhitungan skor SUS tersebut melibatkan serangkaian pertanyaan-pertanyaan yang telah dirancang sebelumnya dan dapat dinilai untuk persepsi dari si pengguna. Dengan menggunakan skor SUS tersebut dapat memberikan penilaian yang relatif sederhana dan lebih cepat sehingga dapat mempermudah dalam proses pengembangan sistem ini (H.N et al., 2015).



Gambar 2 10 SUS Score Range

D. Flutter

Flutter adalah SDK pengembangan aplikasi seluler inovatif yang dikembangkan oleh Google. Dengan fokus pada performa tinggi, Flutter memungkinkan pembuat aplikasi membuat antarmuka pengguna yang realistis dan responsive (Jitendranath, 2018).



Gambar 3 Logo Flutter

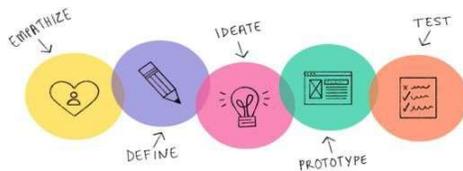
E. Usability Testing

Salah satu kategori metode evaluasi usability adalah usability testing, yang digunakan untuk menguji produk secara langsung pada pengguna. Tujuannya untuk menemukan masalah uji ketergunaan seperti mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif, mengevaluasi kemudahan, efisiensi, dan kepuasan pengguna (Luh Putri Ari Wedayanti et al., 2019).

III. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

A. Design Thinking

Design Thinking merupakan sebuah metode desain yang dikhususkan untuk mengatasi masalah yang dimana berfokus pada permasalahan dan pengalaman dari penggunaanya (Haryuda et al., 2021)



Gambar 4 Tahapan Metode Design Thinking

1. Empathize (Empati)

Pada tahapan empathize adalah observasi yang dimana dengan dilakukannya wawancara dengan pengguna agar dapat mengetahui informasi keluhan atau saran untuk aplikasi yang akan dikembangkan nantinya (Real Ananda Kristi et al., 2023). Berikut merupakan tabel kesimpulan hasil wawancara empathize.

TABEL 1
KESIMPULAN HASIL WAWANCARA
EMPHATIZE

No	Kesimpulan Hasil Wawancara
1	Pertanyaan : Seberapa pentingkah menurut anda menggunakan hasil tes kepribadian MBTI untuk memilih karir? Jawaban : 1. Responden 1 = Penting dikarenakan

agar dapat menemukan karir yang cocok dengan kepribadian saya.

- Responden 2 = Sangat Penting, agar terhindar dari pekerjaan yang tidak sesuai dengan kepribadian kita
- Responden 3 = Penting, karena agar bisa tau jati diri sendiri dan tidak gampang stress saat memilih karir
- Responden 4 = Menurut saya penting karena supaya kita tau kepribadian kita dan bisa melihat karir yang cocok dengan tipe kepribadian kita

Pertanyaan : Elemen seperti warna, ukuran font, tata letak, dan tombol apa yang menurut anda harus ada dalam aplikasi ini untuk membantu anda dalam memahami tes kepribadian MBTI?

Jawaban :

- Responden 1 = Pada login dan sign up diberi seperti ikon mata agar dapat melihat password nya nanti
- Responden 2 = Menurut saya sudah tidak ada yang harus ditambah
- Responden 3 = Tidak ada
- Responden 4 = Dari saya sudah cukup

Pertanyaan : Saat anda pertama kali menggunakan aplikasi ini untuk melakukan tes kepribadian MBTI, bagaimana perasaan anda?

Jawaban :

- Responden 1 = Bagus dapat mengetahui kepribadian saya dan saya bisa mendapatkan referensi karir yang akan dituju nantinya
- Responden 2 = Cukup baik dan menarik karena dapat melihat referensi karir yang cocok untuk kepribadian kita
- Responden 3 = Keren, pada saat selesai tes saya bisa melihat *history* hasil tes kepribadian saya dan bisa tes kembali kedepannya dan tidak lupa dengan hasil tes kepribadian saya sebelumnya
- Responden 4 = Bagus aplikasinya

Pertanyaan : Apakah anda puas dengan desain aplikasi tes kepribadian MBTI ini, yang mencakup warna, ukuran font, tata letak, dan tombol?

Jawaban :

- Responden 1 = Warnanya sudah cocok namun untuk tombol ada yang terlalu besar
- Responden 2 = Logonya terkesan ceria padahal dari nama "OptimisMe" itu sendiri seperti terkesan semangat dan tegas

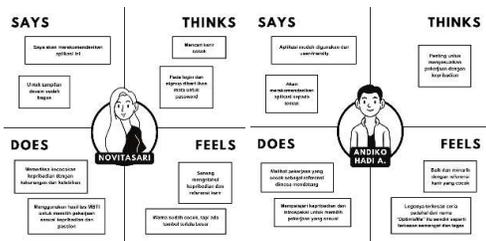
<p>3. Responden 3 = Pada bagian pertanyaan tes mbti <i>radio button</i> nya di ubah agar lebih tau jawaban mana yang di pilih</p> <p>4. Responden 4 = Pada saat melihat profil terkadang saya ingin melihat hasil tes kepribadian saya sebelumnya namun tidak bisa, jika bisa pada <i>history</i> tes mbti ini saat di klik memunculkan hasil tes kepribadiannya itu</p>	<p>kekurangan dan agar saya bisa intropeksi dengan kepribadian saya sendiri</p> <p>4. Responden 4 = Saya akan mencocokkan diri dari kelemahan dan kekurangan dari tipe kepribadian yang saya dapatkan</p>
<p>Pertanyaan : Apa pendapat anda tentang desain dan kemudahan penggunaan aplikasi tes kepribadian MBTI?</p> <p>Jawaban :</p> <p>1. Responden 1 = Untuk tampilan desain sudah bagus</p> <p>2. Responden 2 = Menurut saya aplikasi mudah untuk digunakan dan sudah <i>user friendly</i></p> <p>3. Responden 3 = Visual aplikasinya baik dan tidak monoton karena banyak gambar di dalamnya</p> <p>4. Responden 4 = Desainnya simple dan tidak terlalu banyak elemen sehingga terlihat <i>clean</i> dan tidak memusingkan</p>	<p>Pertanyaan : Apakah desain aplikasi (warna, font, tata letak, dan tombol) membantu pencarian karir anda? Selain itu, bagaimana anda menggunakan hasil tes kepribadian MBTI tersebut dalam pencarian pekerjaan yang cocok?</p> <p>Jawaban :</p> <p>1. Responden 1 = Sangat membantu saya, dan untuk menggunakan hasil tes mbti tersebut saya akan memilih pekerjaan yang cocok dengan kepribadian saya dan sesuai dengan <i>passion</i> yang saya punya</p> <p>2. Responden 2 = Saya akan mempelajari kepribadian saya terlebih dahulu mulai dari kekurangan dan kelebihan nya agar dapat intropeksi diri lalu memilih pekerjaan apa yang sekiranya cocok dengan saya</p>
<p>Pertanyaan : Apakah anda akan menyarankan teman yang sedang mencari pekerjaan untuk menggunakan tes kepribadian MBTI ini?</p> <p>Jawaban :</p> <p>1. Responden 1 = Ya, saya akan menyarankan aplikasi ini kepada teman saya</p> <p>2. Responden 2 = Saya sangat menyarankan teman saya untuk menggunakan aplikasi ini</p> <p>3. Responden 3 = Saya pasti menyarankannya</p> <p>4. Responden 4 = Pasti, Aplikasi ini memudahkan untuk tes kepribadian secara langsung</p>	<p>3. Responden 3 = Menurut saya sudah cukup membantu</p> <p>4. Responden 4 = Dari segi desain warna, tata letak dan tombolnya sudah membantu saya untuk menggunakan aplikasi ini, dan dengan hasil tes kepribadian tersebut saya akan mempelajari kepribadian saya terlebih dahulu dan mencoba untuk mengambil pekerjaan yang cocok dengan tipe kepribadian saya</p>
<p>Pertanyaan : Setelah anda mendapatkan hasil tes kepribadian MBTI dari aplikasi ini, apa yang pertama kali anda lakukan? Jawaban :</p> <p>1. Responden 1 = Saya melihat pada bagian kekurangan dan kelebihan saya apakah telah cocok dengan kepribadian saya</p> <p>2. Responden 2 = Saya akan melihat pada bagian pekerjaan apa yang cocok bagi saya dan membuatnya untuk referensi pekerjaan saya dimasa mendatang</p> <p>3. Responden 3 = Melihat pengertian dari tipe kepribadian, kelemahan,</p>	<p>Pertanyaan : Apakah Anda mengalami kesulitan saat menggunakan aplikasi ini karena ukuran font, warna atau elemen lainnya?</p> <p>Jawaban :</p> <p>1. Responden 1 = Saya merasa kurang nyaman dikarenakan terdapat tombol yang lumayan besar sehingga terlihat kurang cocok</p> <p>2. Responden 2 = Sebenarnya tidak ada kesulitan namun logonya dibuat agak tegas dan warna dibuat menjadi biru bukan kearah biru hijau agar jelas itu warna apa</p> <p>3. Responden 3 = Pada saat melakukan tes kepribadian terkadang bingung dengan jawabannya dikarenakan warna lingkaran di tengah tidak terlalu</p>

4. Responden 4 = Seperti yang saya sebutkan sebelumnya bahwasannya pada bagian halaman profil bagian *history* tes mbti ketika di klik memunculkan hasil tes kepribadiannya itu

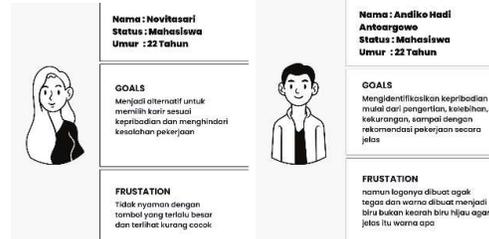
Pertanyaan : Pada aplikasi tes kepribadian ini, apa yang ingin anda capai?
 Jawaban :

1. Responden 1 = Semoga dengan adanya aplikasi tes kepribadian ini menjadi salah satu alternatif dalam memilih karir yang cocok dengan kepribadian agar tidak salah pilih pekerjaan
2. Responden 2 = Mengidentifikasi kepribadian mulai dari pengertian, kelebihan, kekurangan, sampai dengan rekomendasi pekerjaan secara jelas
3. Responden 3 = Aplikasi ini sudah bagus dan cocok sekali untuk para siswa atau mahasiswa tingkat akhir seperti saya agar dapat melihat referensi pekerjaan di masa mendatang
4. Responden 4 = Saya harap dengan adanya aplikasi ini memberikan wawasan bagaimana cara berperilaku dan mencari pekerjaan yang cocok.Selain itu, dengan aplikasi ini jadi tau untuk cara berkomunikasi dan bekerja sama di lingkungan profesional

2. Define (Penetapan)
 Setelah tahapan *emphatize* dengan melakukan obervasi para pengguna maka akan diketahui apa saja yang telah di permasalahan.Pada tahapan *define* ini akan menggunakan *user persona* dan *empathy map* untuk pengimplementasiannya, berikut *user persona* dan *empathy map* dari Novitasari dan Andiko Hadi A.



Gambar 5 Empathy Map Novitasari dan Andiko Hadi A.



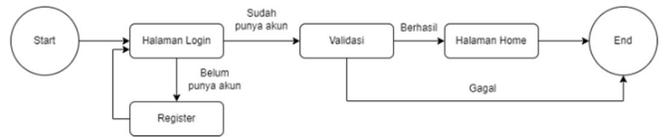
Gambar 6 User Persona Novitasari dan Andiko Hadi A.

B. Metode Pengembangan Sistem

Pada tahap ini akan mendapatkan berbagai solusi dari permasalahan-permasalahan yang telah ditemukan sebelumnya. Dari beberapa solusi yang telah di temukan sebelumnya akan di rangkum dan dipilih untuk di kembangkan dalam aplikasi ini.Pada tahap define ini menggunakan user flow yang dimana User flow merupakan langkah atau tugas yang harus dilakukan oleh pengguna dari awal hingga akhir untuk melakukan suatu fungsi atau fitur (Prayogi & Setiyawati, 2024).Berikut merupakan user flow dari aplikasi "OptimisMe" :

1. User Flow Login

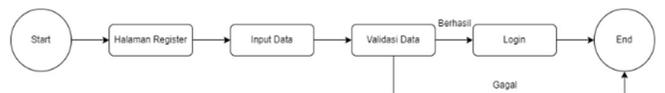
Setelah pengguna login ke akun mereka, pengguna akan menemukan opsi "SignUp" yang akan membawa mereka ke halaman Register. Di sana, pengguna akan diminta untuk memasukkan informasi.



Gambar 7 User Flow Login

2. User Flow Sign Up

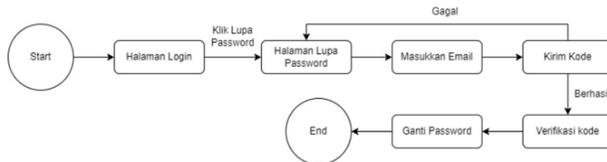
Setelah pengguna login ke akun mereka, pengguna akan menemukan opsi "SignUp" yang akan membawa mereka ke halaman Register. Di sana, pengguna akan diminta untuk memasukkan informasi pribadi mereka dan memverifikasi. Jika tidak, pengguna akan diarahkan kembali ke halaman login.



Gambar 8 User Flow Sign Up

3. User Flow Lupa Password

Setelah mengklik tombol "Lupa Password" di halaman login, pengguna akan dibawa ke halaman Lupa Password. Di sana, pengguna diminta untuk memasukkan email mereka, melakukan verifikasi kode, dan mengganti password, sebelum kembali ke halaman login.



Gambar 9 User Flow Lupa Password

4. User Flow Edit Profil

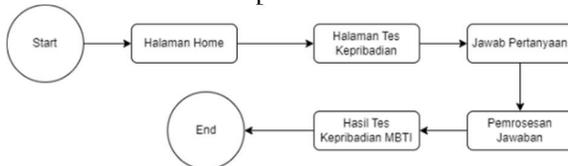
Setelah pengguna masuk ke halaman register, pengguna menekan tombol Edit Profil. Ini akan membawa para pengguna untuk pergi ke halaman edit profil di mana pengguna dapat memasukkan informasi yang ingin diubah. Setelah menekan tombol "Simpan", profil mereka akan diubah sesuai dengan perubahan yang dilakukan.



Gambar 10 User Flow Edit Profil

5. User Flow Tes Kepribadian

Pengguna dapat menekan tombol *drawer* di halaman utama dan memilih opsi Tes Kepribadian. Ini akan membawa para pengguna untuk ke halaman tes kepribadian di mana pengguna harus menjawab pertanyaan. Setelah semua pertanyaan dijawab, jawaban mereka akan diproses dan dinilai, dan hasil tes MBTI akan ditampilkan.



Gambar 11 User Flow Tes Kepribadian

IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan hasil akhir dari tampilan user interface dari aplikasi OptimisMe.

1. Halaman *Splash Screen*

Splashscreen digunakan untuk menghindari pengguna merasa bahwa

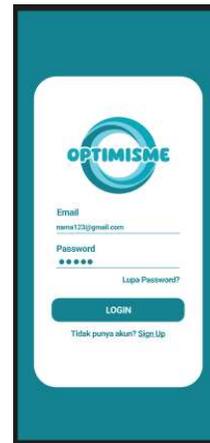
aplikasi sedang memuat terlalu lama dengan mengalihkan perhatian mereka.



Gambar 12 Tampilan Splashscreen

2. Halaman *Login*

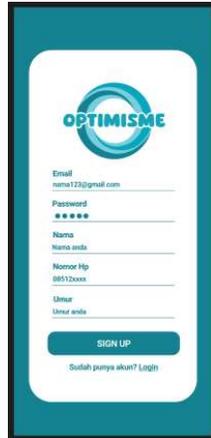
Proses *login*, di mana orang memasukkan *email* dan *password* mereka untuk mengakses aplikasi ini, yang dimana dimaksudkan untuk memastikan bahwa hanya orang yang berwenang saja yang dapat mengakses data atau fitur tersebut sehingga menjaga keamanan dan privasi informasi mereka.



Gambar 13 Tampilan Login

3. Halaman *Sign Up*

Sign Up merupakan proses pendaftaran di mana orang membuat akun baru dengan memasukkan *email*, *password*, nama, nomor HP, dan umur. Tujuannya untuk membuat pengguna memiliki identitas yang memungkinkan mereka untuk menggunakan fitur yang telah di sediakan.



Gambar 14 Tampilan Sign Up

4. Halaman Lupa Password

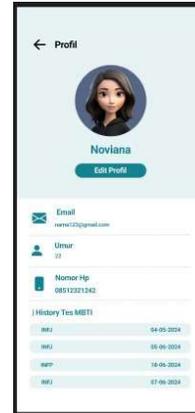
Jika seseorang lupa kata sandinya, maka lupa *password* adalah cara untuk mengembalikan akun mereka. Untuk melakukannya, mereka harus memasukkan *email* mereka dan menerima tautan untuk membuat sandi baru melalui *email* tersebut. Dengan demikian, mereka dapat mengakses kembali akun mereka dengan sandi yang baru mereka buat.



Gambar 15 Tampilan Lupa Password

5. Halaman Profil

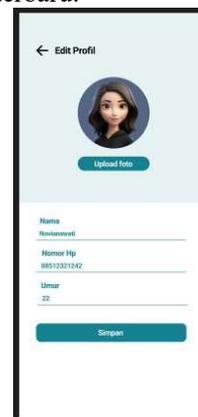
Profil adalah halaman yang menampilkan identitas dari pengguna dan riwayat tes MBTI yang telah dilakukan pada waktu yang berbeda lalu hasil tes kepribadian sebelumnya akan di tampilkan.



Gambar 16 Tampilan Profil

6. Halaman Edit Profil

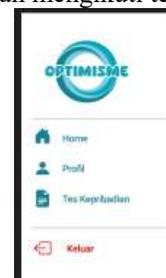
Proses mengedit profil melibatkan memperbarui informasi identitas pengguna yang tercantum dalam profil. Pengguna dapat mengubah data seperti nama, umur, nomor HP, atau foto profil, yang memungkinkan mereka menjaga informasi akun mereka tetap akurat dan terbaru.



Gambar 17 Tampilan Edit Profil

7. Halaman Drawer

Halaman utama berisi penjelasan singkat tentang MBTI dan tombol untuk memulai tes kepribadian, membantu pengguna memahami dan mengikuti tes.



Gambar 18 Tampilan Drawer

8. Halaman *Home*

Ringkasan dari 16 jenis kepribadian yang ditentukan oleh tes MBTI disebut "Detail Tipe Kepribadian". Ini memberikan penjelasan singkat tentang karakteristik dan preferensi kognitif yang terkait dengan masing-masing jenis kepribadian.



Gambar 19 Tampilan Home

9. Halaman Detail Tipe Kepribadian

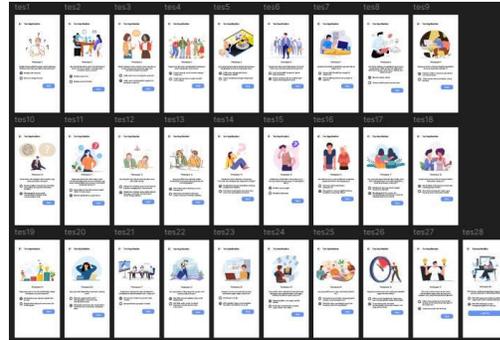
Drawer adalah menu navigasi dengan opsi seperti profil, home, tes MBTI, dan *logout*. Ini memudahkan pengguna mengakses berbagai fitur dalam aplikasi.



Gambar 20 Tampilan Detail Tipe Kepribadian

10. Halaman Tes Kepribadian

Halaman tes kepribadian memungkinkan pengujian dan evaluasi karakteristik kepribadian dengan menggunakan alat seperti MBTI untuk memberikan informasi tentang preferensi psikologis kepribadian seseorang. Pada tes kepribadian ini diperlukan 28 pertanyaan untuk mengidentifikasi MBTI yang akan di dapatkan.



Gambar 21 Tampilan Tes Kepribadian MBTI

11. Halaman Hasil Tes Kepribadian

Halaman Hasil tes kepribadian memberikan informasi tentang tipe kepribadian yang telah di dapatkan pada tes kepribadian sebelumnya, dan memungkinkan anda melihat dan menganalisis hasil tes.



Gambar 22 Tampilan Hasil Tes Kepribadian

V. PENGUJIAN

A. Pengujian Aplikasi dengan Ahli Pakar Psikologi

Untuk mengetahui seberapa akurat dan kecocokan tes kepribadian untuk mahasiswa dan siswa tingkat akhir dalam mencari karir, penulis mewawancarai seorang ahli psikologi dari Biro Psikologi Kancamu Malang pada tanggal 28 Juni 2024. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memastikan bahwa aplikasi ini memberikan hasil yang akurat dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil wawancara akan dicatat dan dilampirkan sebagai bukti validitas dan relevansi aplikasi untuk membantu penggunaannya membuat keputusan karir yang tepat.



Gambar 23 Wawancara dan Pengujian dengan Ahli Pakar Psikologi

B. Hasil Pengujian *System Usability Scale* (SUS)

Pada pengujian *System Usability Scale* ini terdapat 2 aspek yang akan diuji dalam pengujian usability pada tahapan ini yaitu:

1. *Learnability*

Berdasarkan pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yang telah dilakukan sebelumnya, dapat dilihat pada Tabel 2 yaitu hasil data yang telah terkumpul mengenai kemudahan penggunaan yang baru melakukan interaksi mempelajari sistem dengan mengambil 2 pertanyaan SUS pada nomor 4 dan 10 (Prabowo & Suprpto, 2021), dikarenakan pada pertanyaan tersebut mengandung unsur *Learnability* yang dimana nilai akhir dari *learnability* adalah sebesar 60%. Pada hasil *learnability* pada aplikasi “*OptimisMe*” telah dikatakan sudah cukup baik, dikarenakan 60% responden menandakan kemudahan pengguna dalam menggunakan aplikasi “*OptimisMe*”.

2. *Satisfaction*

Setelah dilakukan pengujian menggunakan aspek *learnability* sebelumnya, pengguna diberikan *kuesioner System Usability Scale* (SUS) untuk memberikan nilai terkait pengalaman yang telah dirasakan setelah dilakukannya pengujian aplikasi “*OptimisMe*”. Cara penilaian tersebut menggunakan skala *likert*, yang dimana jika pengguna memilih sangat tidak setuju pada pertanyaan yang telah diberikan maka akan di nilai “1”, jika tidak setuju maka nilai yang diberikan yaitu “2”, ragu-ragu bernilai “3”, setuju bernilai “4” dan

sangat setuju berikan nilai “5”. Hasil yang diperoleh pada perhitungan akhir SUS dapat dilihat pada Tabel 3 dimana menghasilkan nilai 79 Yang dimana nilai dari sistem tersebut dapat dikatakan “*Excellent*” pada *grade* “C” dengan *acceptability ranges* “*Acceptable*” yang dimana sistem tersebut dapat digunakan.

VI. KESIMPULAN

Dalam perancangan aplikasi tes kepribadian ini penulis melakukan wawancara dengan ahli pakar psikologi yang dimana hasil kesimpulan dari wawancara tersebut mengatakan bahwa aplikasi tes kepribadian tersebut telah sesuai dengan saran dari pihak psikologi dan referensi, dan untuk alat tes kepribadian tersebut sesuai konteks penelitian psikologis. Pada pengujian aplikasi dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) di dapatkan nilai sebesar 79 Yang dimana nilai dari sistem tersebut dapat dikatakan “*Excellent*” pada *grade* “C” dengan *acceptability ranges* “*Acceptable*” dan sistem tersebut layak untuk digunakan.

TABEL 2
HASIL SKOR LEARNABILITY

Responden	Skor Asli	
	P4	P10
Responden 1	0	1
Responden 2	1	0
Responden 3	1	0
Responden 4	0	0
Responden 5	1	1
Responden 6	1	0
Responden 7	1	0
Responden 8	0	1
Responden 9	1	0
Responden 10	1	0
Responden 11	0	0
Responden 12	0	0
Responden 13	1	0
Responden 14	1	1
Responden 15	1	1
Responden 16	1	1
Responden 17	1	1
Responden 18	1	1
Responden 19	1	0
Responden 20	1	1
Hasil	15	9
Hasil P4 + P10		24
Jumlah Responden * 2		40
Nilai <i>Learnability</i>		60

TABEL 3
HASIL PERHITUNGAN KUESIONER SUS

Skor Asli										Jumlah Nilai	
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
4	1	5	3	5	3	4	3	5	2	31	78
4	2	5	2	4	1	5	1	5	4	33	83
5	1	5	1	5	1	5	1	5	4	37	93
4	3	4	3	4	3	2	2	5	3	25	63
4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
5	1	4	2	3	3	5	1	5	3	32	80
5	1	5	2	5	1	4	3	4	4	32	80
4	1	4	4	4	2	4	1	4	2	30	75
5	1	5	1	5	5	5	1	5	5	32	80
5	2	5	2	5	2	5	2	2	3	31	78
5	1	5	3	5	4	3	3	5	3	29	73
4	3	4	3	4	2	4	1	4	5	26	65
5	1	5	1	5	2	4	1	4	5	33	83
5	1	5	1	5	4	5	2	5	2	35	88
5	1	5	1	5	4	5	2	5	2	35	88
4	2	4	2	4	2	4	3	4	2	29	73
4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
4	1	5	2	4	1	5	1	5	1	37	93
5	2	4	2	4	2	4	2	4	2	31	78
Skor Hasil Rata-Rata										79	

REFERENSI

[1] H.N, I. A., Nugroho, P. I., & Ferdiana, R. (2015). Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale. *JURNAL IPTEKKOM : Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, 17(1), 31. <https://doi.org/10.33164/iptekkom.17.1.2015.3-1-38>

[2] Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.7-30>

[3] Jitendranath, D. (2018). Lessons Learned Writing a Google Flutter App. <https://themodestack.com/google-flutter-app-lessons/>

[4] Luh Putri Ari Wedayanti, N., Kadek Ayu Wirdiani, N., & Ketut Adi Purnawan, I. (2019). Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 7(2), 113. <https://doi.org/10.24843/jim.2019.v07.i02.p03>

[5] Prabowo, M., & Suprpto, A. (2021). Usability Testing pada Sistem Informasi Akademik IAIN Salatiga Menggunakan Metode System Usability Scale. *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 6(1), 38–49. <https://doi.org/10.14421/jiska.2021.61-05>

[6] Prayogi, Y. A., & Setiyawati, N. (2024). Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi E-Learning Umkm Salatiga Menggunakan Metode Design Thinking. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 9(1), 402–415. <https://doi.org/10.29100/jupi.v9i1.4218>

[7] Ratna Nur Fadilah, & Dhian Sweetania. (2023). Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 132–146. <https://doi.org/10.56127/juit.v2i2.826>

[8] Real Ananda Kristi, Prisa Marga Kusumantara, & Nur Cahyo Wibowo. (2023). Perancangan Antarmuka Aplikasi Penyewaan Florist Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 33–42. <https://doi.org/10.55606/juisik.v3i3.622>

[9] Sari, M. P., & Hidayat, D. R. (2021). Implementasi Teori Kepribadian Karir Holland di SMK, dalam *Sistematika Kajian Pustaka. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 259–265. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1163>

[10] Utami, G. (2022). Aplikasi Pengenalan Kepribadian Tipe Myers Briggs Menggunakan Metode Fuzzy Saw Berbasis Android. *Masyarakat Informatika*, 11(1), 59–67.