

ABSTRAK

Sebagai salah satu Universitas yang sedang berkembang dan berusaha untuk menghasilkan lulusan yang berkompeten maka dibutuhkan sarana untuk membentuk dan mengembangkan karakter masing-masing individu, dibutuhkan pelayanan bidang karir dalam rangka menciptakan tenaga yang profesional. Dengan latar belakang ini, pihak Universitas Surabaya mendirikan *Career Assistance Center (CAC)*. Seiring berjalannya waktu semakin banyaknya informasi yang dibutuhkan oleh para mahasiswa dan alumni Universitas Surabaya, maka ketersediaan *website* dirasakan sangat penting bagi *CAC*. *website* akan mudah dioperasikan dimana saja, kapan saja dan oleh siapa saja, tanpa ada batasan waktu dan tempat. Dengan berkembangnya teknologi dan informasi yang cepat maka menjadi kebutuhan untuk mengembangkan desain *website* menjadi lebih *usable* pada saat dioperasikan *user* sehingga *Career Assistance Center website* dapat berfungsi secara optimal dengan memperhatikan *Usability Concept*. Untuk membuat desain yang *usable* diawali dengan melakukan survei untuk menganalisis *website* yang ada saat ini. Dari hasil analisis akan dilakukan perbaikan dan perancangan *website* baru. *Website* yang dirancang memperhatikan unsur *Usability* yaitu *ease of learning, efficiency of use, memorability, error frequency and severity, customer satisfaction*. Perbaikan menu yang dilakukan meliputi bagian *Home, User Login, Lowongan, Kontak Kami, Forum, Agenda, dan Berita*.

Langkah awal dalam penelitian ini adalah pembagian kuesioner yang diawali dengan pre sampling kepada 20 responden, 20 kuesioner untuk perusahaan dan 100 kuesioner untuk mahasiswa Pembuatan *website* didahului dengan desain *Home* dilakukan dengan teori perancangan dan pengembangan produk (Ulrich dan Eppinger, 2001). Dalam perancangan *Home* uji statistik *two way anova* diperlukan untuk mengetahui ada perbedaan atau tidak kebutuhan menu bagi tiap responden. Setelah pembuatan *Home* maka dilakukan perancangan menu-menu lain dalam *website*, bagian menu lain dianalisis dan diperbaiki sesuai kriteria dari *usability* yang telah dituangkan dalam bentuk kriteria-kriteria kebutuhan. Dari desain yang telah diperbaiki maka dilakukan implementasi dengan melakukan *user testing* pada responden yang *user* dan *non user*. Dari *user testing* ini didapatkan data lama waktu untuk mencari menu sebelum dan sesudah diperbaiki, dilakukan uji distribusi yaitu untuk mengetahui distribusi data dan dari pengujian didapatkan data berdistribusi normal sehingga dilakukan uji *mean sample* besar berpasangan untuk data rata-rata waktu. Untuk *non user* nilai alpha untuk menu *Gallery* (0,005), *User Login* (0,013), *Vacancy* (0,0145), *Schedule* (0,0215), *News* (0,006) dan untuk *user* didapatkan nilai alpha untuk menu *Gallery* (0,013), *User Login* (0,002), *Vacancy* (0,0455), *Schedule* (0,0415), *News* (0,0215)..

Untuk membuktikan kriteria desain secara keseluruhan dilakukan wawancara dengan memberi pertanyaan sesuai kriteria penelitian. dihasilkannya prosentase pemenuhan kriteria *website* usulan lebih baik dengan nilai untuk *non user* kriteria berpenampilan menarik dan tidak melelahkan mata (48%), fokus ke *user need* (30%), lebih cepat dalam penyampaian informasi (42%), menggunakan simbol yang mudah dimengerti (46%), menggunakan kata-kata yang jelas (30%), memiliki komposisi layout sesuai (*Balance*) (40%), konsisten antar layar (29%), layout memberi kemudahan mencari informasi (38%), memberi kemudahan langkah dalam mencari informasi (46%) dan untuk *user* kriteria berpenampilan menarik dan tidak melelahkan mata (20%), fokus ke *user need* (15%), lebih cepat dalam penyampaian informasi (14%), menggunakan simbol yang mudah dimengerti (22%), menggunakan kata-kata yang jelas (30%), memiliki komposisi layout sesuai (*Balance*) (12%), konsisten antar layar (24%), layout memberi kemudahan mencari informasi (22%), memberi kemudahan langkah dalam mencari informasi (15%).