

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi informasi, khususnya dalam hal akses internet dan pemakaian perangkat *mobile*, telah mengubah secara mendasar cara orang berinteraksi baik di lingkungan sosial maupun profesional. Data terkini yang diperoleh menunjukkan bahwa proporsi pengguna internet di Indonesia terus meningkat secara signifikan tiap tahunnya (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 2025). Menurut Simatupang dan Sianturi (2019) dalam Suli dan Nirsal (2023) informasi adalah sekumpulan data yang telah diproses dan memiliki arti penting bagi penggunaannya ketika membuat keputusan, dan setiap informasi perlu diperiksa keakuratannya serta relevansinya agar dapat memberikan umpan balik yang bermanfaat bagi penggunaannya. Pemahaman ini sangat penting karena dalam era digital sekarang, tuntutan masyarakat akan akses informasi yang cepat tidak hanya sebatas pada hiburan saja, tetapi juga sudah memasuki ruang lingkup pekerjaan dan pengembangan karier yang sangat penting. Situasi ini menunjukkan adanya pergeseran dalam metode orang dalam mencari pekerjaan, membangun koneksi, serta proses perekrutan yang dulunya masih menggunakan cara konvensional, yang sering kali membutuhkan lebih banyak waktu (Putra dan Fahamsyah, 2021). Terkait hal tersebut Sari dkk (2019) dalam Suharni dkk., (2023) mendefinisikan situs web sebagai kumpulan halaman digital yang menyimpan informasi dalam bentuk

tulisan, gambar, animasi, video, suara, maupun kombinasi dari semua elemen tersebut yang terhubung melalui internet, sehingga dapat diakses oleh siapa saja yang terhubung ke jaringan internet, sedangkan media sosial adalah platform digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berbagi konten, dan membangun jaringan sosial secara online (Prasetya dkk., 2024). Oleh karena itu seiring berkembangnya waktu, cara orang mencari pekerjaan dan membangun jaringan profesional juga akan berubah dari yang tadinya menggunakan cara konvensional berubah ke metode yang memanfaatkan teknologi seperti situs web maupun media sosial (Putra dan Fahamsyah, 2021). Oleh karena itu keberadaan teknologi seperti situs web maupun media sosial saat ini menjadi sebuah kunci dalam membantu individu serta perusahaan untuk mengembangkan *personal branding*, memperluas koneksi, serta menemukan peluang karier tanpa terhalang oleh batasan lokasi dan waktu (Rahmawati dan Wijaya, 2024).

Saat ini situs web maupun media sosial untuk membantu dalam mengembangkan *personal branding*, memperluas koneksi, serta mencari pekerjaan telah banyak dikembangkan, contohnya LinkedIn. Menurut Nur dan Okviosa (2022) LinkedIn merupakan suatu platform sosial untuk berjejaring, mencari pekerjaan, mendaftar sebagai pekerja lepas, menerbitkan artikel, memperluas koneksi, dan *personal branding*. Sebagai salah satu platform jejaring profesional terbesar di dunia, LinkedIn memegang peranan vital dalam ekosistem ini. Berdasarkan data dari DataReportal (2025) jangkauan iklan LinkedIn telah mencapai 1,20 miliar anggota terdaftar di

seluruh dunia, dengan pengguna terbanyak dipimpin oleh Amerika Serikat sejumlah 250 juta pengguna, lalu diikuti oleh India sebanyak 150 juta pengguna, sementara Indonesia berada di peringkat tujuh dengan 33 juta pengguna. Dengan banyaknya pengguna yang dimiliki oleh aplikasi LinkedIn, ini tentunya mendorong mereka untuk mampu beradaptasi dengan berbagai kebutuhan penggunanya, mulai dari pelajar sampai para profesional, melalui tampilan antarmuka (*interface*) yang mereka sediakan.

LinkedIn sebagai salah satu platform pengembangan karier terbesar di dunia memegang peranan vital dalam ekosistem tersebut. Hal ini dibuktikan dengan tanggapan positif dari pengguna yang merasakan manfaat nyata dari penggunaan platform LinkedIn dalam mengembangkan karier dan *personal branding*. Sebagai contoh, pengguna dengan nama ‘Muhammad Azfa’ yang mengatakan bahwa LinkedIn sangat berguna untuk jejaring profesional dan mengembangkan karier, mudah untuk membangun koneksi dan mencari peluang kerja, dan sangat merekomendasikan aplikasi LinkedIn tersebut. Pengguna lain juga mengatakan bahwa LinkedIn sangat membantu dalam mengembangkan karier, karena banyak lowongan kerja yang relevan, postingan yang inspiratif, serta dapat terhubung dengan profesional dari berbagai industri menurut pernyataan dari pengguna dengan nama ‘Steven Alexandro’. Selanjutnya pengguna dengan nama ‘Naisya Izzah’ mengatakan bahwa LinkedIn merupakan aplikasi wajib untuk pengembangan karier di era digital, karena memiliki *interface* yang bersih dan fitur yang lengkap, mulai dari kursus online hingga statistik kunjungan profil.

Namun, dibalik popularitas dan kepuasan yang dimiliki, aplikasi LinkedIn saat ini masih memiliki masalah yang cukup krusial terutama dari sisi kegunaan (*usability*). Padahal kemudahan penggunaan merupakan suatu komponen yang penting dan krusial dalam membangun pengalaman pengguna (*User Experience*) yang positif. Secara spesifik, *usability* menunjukkan seberapa mudah aplikasi tersebut digunakan dalam menyelesaikan suatu tugas (Abednego dkk., 2025). Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan melalui ulasan Google Play Store pada tahun 2025, masalah pertama yang ditemukan ada pada saat pengguna bahkan belum dapat mengakses fitur utamanya, yaitu kesulitan dalam proses login. Banyak pengguna mengatakan bahwa proses login dan registrasinya sering kali bermasalah, serta alur verifikasi yang menyusahkan pengguna. Hal ini dapat divalidasi dari ulasan pengguna dengan nama pengguna 'marimassaja Saja' yang memberikan rating bintang satu dengan keluhan proses login dengan metode yang rumit, permasalahan lainnya juga dialami oleh pengguna dengan nama 'Komputer A' yang mengeluhkan bahwa verifikasinya selalu gagal. Pengguna dengan nama 'Mahbub Mursidie' mengeluhkan bahwa aplikasinya terlalu rumit dan terkesan menyulitkan, karena selalu diarahkan ke berbagai web ketika ingin mengisi data. Pengguna dengan nama 'Toro Sugianto' juga mengeluhkan bahwa ketika ingin melamar pekerjaan selalu diarahkan ke situs website lain untuk melamar.

Masalah *usability* ini tidak berhenti hanya di situ saja, berdasarkan observasi terbaru yang dilakukan melalui ulasan google playstore pada tahun

2026, ditemukan beberapa keluhan yang signifikan terhadap aplikasi tersebut. Salah satu ulasan yang ditulis oleh pengguna bernama 'Dept Plant 01' pada 30 Maret 2026 mengatakan bahwa aplikasi LinkedIn mengalami kendala lag saat melakukan *scrolling* di dalam aplikasi, pengguna bahkan menegaskan bahwa kendala tersebut juga terjadi pada *smartphone* baru yang mengindikasikan bahwa permasalahan tersebut bukan datang dari perangkat pengguna, melainkan dari antarmuka aplikasi LinkedIn itu sendiri. Pada tanggal 16 Maret 2026 pengguna dengan nama 'Karin Aprilia' memberikan ulasan bahwa verifikasi yang dimiliki oleh LinkedIn itu tidak jelas dan dinilai mempersulit penggunaannya. Pada tanggal 10 Maret 2026 pengguna dengan nama 'Rusdiana' menyampaikan keluhan terkait tata letak antarmuka, dimana menu pada aplikasi itu bertumpuk dengan tombol navigasi bawaan *smartphone*. Hal tersebut tentunya menjadi sangat krusial karena penyajian desain pengalaman pengguna yang mulus tergantung pada seberapa baik dan efektif navigasi *mobile*, yang pada akhirnya hal tersebut dapat berpengaruh terhadap kinerja keseluruhan (Permana dkk., 2024). Temuan ini diperkuat oleh studi akademis yang mengidentifikasi 27 masalah terkait *usability* dan mengonfirmasi bahwa 38,1% mahasiswa merasa tampilan LinkedIn terlalu rumit dan sulit digunakan (Safitri dkk., 2022). Selain itu ada beberapa penelitian terdahulu terkait dengan analisis *usability* aplikasi berbasis profesional, termasuk LinkedIn. Penelitian oleh Purwani & Farhah (2024) yang melakukan penelitian mengenai efektivitas aplikasi profesional dengan menggunakan pendekatan *System Usability Scale (SUS)*. Temuan mereka

mengindikasikan bahwa aplikasi tersebut memiliki tingkat kegunaan yang buruk, dengan nilai rata-rata 63 yang berada dibawah nilai rata-rata umum yaitu 68, hal ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut masih perlu diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Secara lebih mendalam, penelitian ini menekankan masalah yang muncul dari desain antarmuka yang rumit, khususnya pada pengguna baru mengalami kesulitan dalam memahami berbagai fungsi-fungsi yang ada. Penelitian lain yang dilakukan oleh Kamil (2023) memanfaatkan *Usability Metric For User Experience (UMUX)* untuk mengevaluasi pengalaman pengguna di LinkedIn. Penelitian ini menunjukkan bahwa LinkedIn dipersepsikan berguna untuk keperluan profesional, namun masih terdapat kesempatan untuk meningkatkan aspek kinerja dan kepuasan pengguna secara keseluruhan, aplikasi ini dinilai kurang efisien dalam menyelesaikan tugas yang ada. Penelitian ini menyarankan adanya penyederhanaan proses, pengoptimalan alur kerja pengguna dan juga responsivitas. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Safitri dkk. (2022) menerapkan metode *usability testing* dan analisis tematik untuk mengevaluasi kegunaan dari LinkedIn. Mereka mengidentifikasi 27 isu kegunaan yang dikelompokkan menjadi 5 fitur utama LinkedIn, mereka menemukan bahwa pengguna baru seringkali merasa kebingungan karena tidak tau harus memulai dari mana dan juga tidak mengetahui apa fungsi dari fitur yang ada pada aplikasi ini, mereka merekomendasikan perbaikan mencakup verifikasi, sub menu pada tambah profile, pengaturan, profil depan, hingga ke koneksi.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa standar usability belum terpenuhi, padahal *usability* merupakan suatu evaluasi yang mengukur tingkat kemudahan penggunaan sebuah aplikasi. Sebuah aplikasi dapat dikatakan *usable* jika fungsionalitasnya dapat dilakukan secara efektif, efisien, dan memuaskan (Saksono dkk., 2024). Menurut standar ISO 9241-11 Tahun 2018 mendefinisikan *usability* sebagai sejauh mana produk dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan dalam konteks yang ditentukan (Saksono dkk., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi yang ideal harus mudah untuk dipelajari (*learnability*), efisien (*efficiency*), mudah diingat (*memorability*), minim kesalahan (*errors*), dan mampu memberikan kepuasan (*satisfaction*) bagi penggunanya (Saksono dkk., 2024).

Pentingnya aspek UI/UX pada sebuah aplikasi tidak dapat diabaikan begitu saja. Aplikasi yang memiliki UI/UX atau tingkat *usability* yang rendah berisiko menurunkan kepuasan pengguna hingga berdampak negatif pada aplikasi itu sendiri (Saksono dkk., 2024). Ketidakpuasan ini nantinya akan berdampak kepada keputusan pengguna untuk berhenti hingga meninggalkan aplikasi tersebut. Pengguna bahkan berpotensi beralih untuk menggunakan aplikasi kompetitor yang dianggap menawarkan solusi yang lebih baik. Kesenjangan antara fungsionalitas yang terjadi dan persepsi kesulitan yang dialami oleh pengguna inilah yang menjadi inti dari permasalahan dalam penelitian ini. Berdasarkan inti dari permasalahan dan temuan yang didapat dari permasalahan pengguna serta saran dari penelitian sebelumnya, penulis

menyadari bahwa perlu menetapkan adanya prioritas perbaikan, oleh karena itu penelitian ini akan berfokus pada perancangan ulang proses *onboarding* yang mencakup login, registrasi dan verifikasi, perbaikan struktur navigasi dan penyederhanaan tampilan beranda, serta integrasi alur pelamaran kerja secara langsung guna menciptakan pengalaman navigasi yang lebih lancar. Fokus ini dilakukan dengan mempertimbangkan fitur yang paling sering dikeluhkan oleh pengguna dan hasil temuan yang didapat dalam penelitian terdahulu.

Upaya menutup kesenjangan yang tercipta, diperlukan sebuah metode untuk melakukan desain ulang (*redesign*) pengalaman pengguna. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* untuk proses redesign UI/UX dari aplikasi LinkedIn. Metode ini dipilih karena pendekatannya yang berpusat pada manusia (*Human Centered Approach*), yang menekankan pada pemahaman mendalam mengenai kebutuhan, masalah, dan motivasi pengguna sebagai inti dari prosesnya (Ramadhan dan Firdausiah, 2024). Menurut Baskoro dan Haq (2020) dalam Widiyantoro dkk., (2022) mendefinisikan *design thinking* sebagai sebuah struktur yang memungkinkan terwujudnya harapan dan aspirasi pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut serta dapat diimplementasikan untuk menciptakan gagasan dan pemecahan atas kebutuhan pengguna. Dengan langkah seperti *empathized*, *define*, *ideate*, *Prototype*, dan *test*. *Design Thinking* memberikan kesempatan bagi penulis untuk menemukan inti masalah yang terjadi dan dialami oleh pengguna, bukan hanya sekedar memperbaiki aspek visual.

Guna membantu mempermudah dan merealisasikan solusi yang dihasilkan pada tahapan *design thinking* tersebut, penelitian ini menggunakan figma sebagai *software* (perangkat lunak) utama dalam membuat desain *User Interface (UI)*. Figma merupakan suatu *tools* desain berbasis *cloud* yang biasanya digunakan untuk membuat desain antarmuka aplikasi, *mobile*, *desktop*, maupun tampilan *website* (Al-Faruq dkk., 2022). Pemilihan *software* figma dalam penelitian ini didasarkan karena keandalannya sebagai *tools* desain berbasis vektor yang mendukung pembuatan *high fidelity Prototype*. Selain kemampuan figma dalam mensimulasikan interaksi pengguna (*prototyping*) menjadi nilai tambahan yang krusial, fitur ini memungkinkan penulis untuk menyajikan desain yang tidak hanya statis, namun juga interaktif (*clickable*) dengan alur navigasi yang halus sehingga mampu menyerupai pengalaman penggunaan pada aplikasi aslinya. Simulasi yang interaktif ini memegang peranan yang penting dalam tahapan pengujian, karena memastikan bahwa responden dapat merasakan pengalaman yang nyata saat berinteraksi dengan *Prototype* yang dibuat. Dengan demikian respon dan juga umpan balik yang diberikan oleh responden menjadi lebih valid dan data pengukuran *usability* yang diperoleh juga menjadi lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

Selanjutnya, sebuah desain baru harus bisa diukur keberhasilannya, untuk memastikan bahwa desain benar benar sesuai dan memberikan perbaikan diperlukan sebuah metode evaluasi yang objektif dan terukur. Metode evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *System Usability*

Scale (SUS). *System Usability Scale (SUS)* merupakan suatu metode uji pengguna yang menyediakan alat ukur yang bersifat "*quick and dirty*" yang dapat diandalkan. Metode ini diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986, yang dapat digunakan untuk melakukan berbagai jenis produk termasuk didalamnya perangkat website dan aplikasi (Kosim dkk., 2022). *System Usability Scale (SUS)* dipilih karena melibatkan partisipasi pengguna dalam proses pengujiannya, yang memberikan pandangan yang relevan dengan pengalaman langsung pengguna (Kholifah dkk., 2023). *System Usability Scale (SUS)* merupakan kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur *usability* sistem komputer menurut sudut pandang subjektif penggunan (Brooke, 2013 dalam Kurniawan dkk., 2022). Dengan menggunakan SUS, penelitian ini dapat membandingkan skor *usability* antar desain aplikasi saat ini dengan hasil *redesign*, sehingga efektivitas perbaikan dapat dibuktikan secara kuantitatif. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian skripsi dengan judul **“REDESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI LINKEDIN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)”**. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi perbaikan UI/UX yang terstruktur dan berpusat pada pengguna, khususnya untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam memperluas jenjang karier.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode *Design Thinking* dalam menganalisis dan merumuskan solusi atas permasalahan usability pada aplikasi LinkedIn?
2. Bagaimana merancang ulang (*redesign*) antarmuka (*User Interface*) aplikasi LinkedIn menjadi lebih *user friendly* dan intuitif, sehingga memudahkan pengguna dalam menyelesaikan tugas tanpa merasa kebingungan?
3. Bagaimana hasil evaluasi perbandingan tingkat *usability* antara desain aplikasi saat ini dan hasil rancangan baru menggunakan *System Usability Scale (SUS)* untuk membuktikan kepuasan pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan ruang lingkup penelitian ini bertujuan agar penelitian ini lebih fokus dan tidak menyimpang dari tujuan utama penelitian, maka penulis memberikan batasan penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2026 dengan mengacu pada tampilan antarmuka di aplikasi LinkedIn versi *mobile* yang terbaru dan beroperasi pada perangkat android.
2. Penelitian ini tidak membahas keseluruhan fitur yang ada pada aplikasi LinkedIn, melainkan dibatasi pada perancangan ulang (*redesign*) *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* pada fitur-fitur krusial yang teridentifikasi bermasalah berdasarkan studi pendahuluan, yaitu alur

onboarding yang mencakup login, registrasi dan verifikasi, perbaikan struktur navigasi dan penyederhanaan tampilan beranda, serta perbaikan alur lamaran kerja guna meningkatkan efisiensi navigasi.

3. Proses *redesign* menggunakan metode *Design Thinking* dan evaluasi kegunaan menggunakan *System Usability Scale (SUS)*, tahapan implementasi kode (*coding*) dan juga pengembangan *BackEnd* tidak termasuk dalam ruang lingkup penelitian ini.
4. Hasil akhir dari penelitian ini berupa *High Fidelity Prototype* yang sudah interaktif (*clickable*) yang dibuat menggunakan *tools* figma, yang memberikan simulasi alur kerja dari aplikasi LinkedIn
5. Target responden untuk pengambilan data dibatasi pada pengguna aplikasi LinkedIn, khususnya segment mahasiswa dan *fresh graduate* yang aktif atau mencoba menggunakan aplikasi LinkedIn.
6. Pengukuran dan evaluasi *usability* dalam penelitian ini dibatasi berdasarkan pengalaman subjektif dan sudut pandang pengguna akhir menggunakan instrumen kuesioner *System Usability Scale (SUS)*.
7. Penelitian ini tidak menggunakan metode *heuristic evaluation* yang dilakukan oleh ahli guna menjaga fokus penelitian yang berpusat pada pengguna yang sesuai dengan tahapan *design thinking*
8. Perancangan ulang (*redesign*) antarmuka aplikasi LinkedIn ini difokuskan secara eksklusif pada sisi pengguna akhir (*end-user*) sebagai pencari kerja (*jobseeker*). Penelitian ini tidak mencakup perancangan

antarmuka untuk sisi perekrut (*recruiter*), halaman perusahaan (*company page*), maupun panel admin/LinkedIn Premium.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah tersebut, tujuan dari dilakukannya penelitian ini sebagai berikut :

1. Menerapkan metode *Design Thinking* untuk menganalisis permasalahan usability yang dialami oleh pengguna dan merumuskan solusi desain yang tepat, khususnya dalam mengatasi kendala pengguna yang ada di dalam proses login dan navigasi pada aplikasi LinkedIn.
2. Merancang ulang desain (*redesign*) antarmuka dari aplikasi LinkedIn menjadi lebih *user friendly* dan intuitif dalam bentuk *High Fidelity Prototype*, guna memudahkan pengguna dalam menyelesaikan tugas serta meminimalisir tingkat kebingungan.
3. Mengetahui hasil evaluasi perbandingan tingkat usability antara desain aplikasi LinkedIn saat ini dengan hasil rancangan baru menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* sebagai bukti terukur adanya peningkatan kepuasan pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat baik secara teoritis maupun praktis, manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1.5.1. Manfaat Teoritis

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang berarti bagi penulis, sebagai sarana untuk menerapkan dan menguji pemahaman teori yang telah diperoleh selama perkuliahan, khususnya dalam lingkup perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*. Selain itu, penelitian ini juga berfungsi sebagai platform untuk memperluas pengetahuan dan pengalaman dalam menggunakan metode *design thinking* sebagai pendekatan untuk menyelesaikan masalah yang berfokus pada manusia. Melalui penelitian ini, peneliti juga dapat meningkatkan kemampuan dalam melakukan evaluasi kegunaan sistem secara objektif dan terukur dengan memanfaatkan *System Usability Scale (SUS)*.

2. Bagi Akademisi

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dalam dunia ilmiah, khususnya terkait dengan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* dalam konteks studi tentang perancangan ulang desain aplikasi. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan metodologis bagi mahasiswa atau penelitian berikutnya yang ingin mendalami hubungan antara metode *design thinking* dan alat evaluasi *System Usability Scale (SUS)*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi contoh

implementasi solusi desain yang berfokus kepada kebutuhan pengguna dalam karya akademik.

1.5.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Pengguna LinkedIn

Penelitian ini menyajikan saran yang berguna bagi pengembang LinkedIn mengenai penilaian efektivitas antarmuka aplikasi yang ada sekarang, terutama dari sudut pandang pengguna di Indonesia. Hasil desain ulang yang diperoleh bisa digunakan sebagai rekomendasi atau acuan desain yang berbeda untuk mengatasi isu-isu kegunaan yang ada, termasuk kesulitan dalam navigasi dan proses login. Di samping itu, hasil temuan ini mendukung perusahaan dalam memahami kebutuhan khusus dari kelompok pengguna seperti mahasiswa dan lulusan baru, sehingga bisa meningkatkan retensi dan kepuasan pengguna di masa depan.

2. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai sumber rujukan dan pembandingan (*benchmark*) bagi penelitian lain yang akan melakukan kajian sejenis dalam bidang *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*. Dokumentasi langkah-langkah *design thinking* dan hasil skor evaluasi SUS yang tersaji dalam penelitian ini dapat dijadikan panduan praktis bagi peneliti selanjutnya dalam menerapkan metode yang serupa pada objek yang berbeda.