

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semenjak dua tahun terakhir, Indonesia masih belum bisa sepenuhnya lepas dari dampak pandemi Covid-19 yang menyebabkan terhambatnya berbagai aktivitas masyarakat, salah satunya adalah mencari pendapatan. Berdasarkan artikel merdeka.com yang ditulis oleh Dwi Aditya Putra (2021) Kementerian Ketenagakerjaan (Kemnaker) mencatat sebanyak 72.983 karyawan telah menjadi korban Pemutusan Hubungan Kerja (PHK) akibat pandemi Covid-19. Survei dilakukan di 21 Dinas Ketenagakerjaan (Disnaker) dari 34 provinsi ada di Indonesia melalui pemberian kuesioner. Hasil survei juga menemukan bahwa terdapat 4.156 perusahaan telah melakukan PHK terhadap karyawannya. Ini dilakukan karena kondisi keuangan perusahaan tertekan akibat dampak dari pandemi. Tidak sedikit juga dari kebanyakan usaha dan industri yang mengalami kerugian dan gulung tikar sehingga lapangan kerja berkurang dan masyarakat merasakan kesulitan dalam mencari pekerjaan. Perusahaan pun mengalami kesulitan dan tidak sanggup untuk memberi upah yang layak kepada pekerjanya dikarenakan keuntungan yang didapat tidak sebanding dengan jumlah upah yang harus dibayarkan, alhasil para pekerja pun harus dikurangi melalui PHK dan dibatasi untuk menstabilkan pengeluaran dan pemasukan perusahaan.

Mengutip dari artikel Kompas.id yang ditulis oleh Novani Karina Saputri (2022), Badan Pusat Statistik telah mencatat tingkat pengangguran terbuka mulai meningkat pesat pada tahun 2020 semester kedua sebesar 7,07 persen yang dimana sebelumnya jumlah persentasenya hanya berkisar 4,94 persen pada semester pertama. Setelah itu jumlah pengangguran cenderung tidak begitu banyak berubah, nyatanya pada tahun 2021 semester awal tingkat pengangguran sempat menurun sedikit menjadi 6,26 persen dan kembali meningkat menjadi 6,49 persen pada semester kedua tahun 2021. Berdasarkan tingkat pendidikannya, angka pengangguran tertinggi jatuh kepada anak muda khususnya rentang lulusan anak

SMK atau SMA dan disusul oleh calon pekerja rentang lulusan mahasiswa. Dalam kasus ini, pengangguran didominasi oleh calon pekerja muda yang cenderung belum pernah terjun ke dunia kerja sebelumnya. Hal tersebut menyebabkan calon pekerja muda semakin kesulitan dalam mencari pekerjaan karena selain minimnya pengalaman kerja, namun juga lapangan pekerjaan yang semakin berkurang karena efek dari pandemi. Maka dari itu maka diperlukan upaya untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia dalam dunia pekerjaan. Salah satu perusahaan *startup* di Yogyakarta, Seven Inc. berniat untuk memanfaatkan peluang ini dengan cara mawadahi kebutuhan calon pekerja secara umum dalam mencari kerja melalui sebuah situs lowongan kerja bernama Areakerja.com.

Seven Inc adalah Startup asal Yogyakarta yang bergerak dalam bidang bisnis digital atau melalui media online yang terdiri dari produk, jasa, dan pelayanan. Perusahaan ini didirikan sejak tahun 2012 dan sekarang Seven Inc sudah memperluas bidang bisnisnya melalui berbagai situs miliknya, salah satunya adalah arekerja.com yang merupakan situs lowongan kerja. Seperti situs lowongan kerja pada umumnya, Areakerja.com ini merupakan portal bagi calon pekerja untuk mencari kerja. Karena masih tergolong baru, Areakerja.com ini masih berada dalam tahap pengembangan dan belum 100 persen jadi. Saat ini situs Areakerja.com masih memiliki banyak kekurangan karena fitur yang ada belum dapat berfungsi. Dilihat dari sisi visualnya, Areakerja.com memiliki *User Interface* yang masih belum tertata dengan baik dan dirancang dengan aset visual yang seadanya saja sehingga menghasilkan desain yang tidak konsisten. Fitur utama yang tidak berfungsi, minimnya konten seperti informasi dan petunjuk yang diperlukan untuk pengunjung baru yang ingin menggunakan situs Areakerja.com, serta penggunaan ikon dan beberapa ilustrasi dengan karakteristik yang tidak konsisten karena mengambil dari situs penyedia aset desain yang berbeda-beda. *User* akan merasa lebih *familiar* dan dapat memahami cara kerja suatu situs atau aplikasi dengan karakteristik desain yang serupa pada *User Interface* di setiap bagian menunya.

Penelitian ini dibuat sebagai data acuan untuk membuat perancangan ulang dan bertujuan untuk memanfaatkan fenomena yang sedang terjadi menjadi peluang dengan memperbaiki Areakerja.com ke dalam rancangan yang lebih baru dan tentunya cocok untuk anak muda. Sebelumnya, Areakerja.com masih mernargetkan

calon pekerja umum sehingga target pasar yang dituju kurang spesifik. Maka dari itu penelitian ini akan mengerucutkan target pasar yang baru dengan memanfaatkan fenomena yang ada, yaitu berfokus pada anak muda rentang lulusan SMA atau SMK sampai Mahasiswa yang menjadi pengangguran dan target sekundernya adalah pelaku bisnis dan rekruter perusahaan untuk menyediakan lowongan. Menurut artikel Indonesiabaik.id yang ditulis oleh Andrean W. Finaka (2017) data survei yang dilakukan oleh kominfo menyatakan bahwa persentase pengguna *smartphone* terbanyak adalah rentang umur 20 tahunan termasuk rentang umur anak-anak muda dan lulusan mahasiswa. Maka dari itu perancangan kali ini akan mengubah situs Areakerja.com menjadi rancangan yang lebih baru yaitu versi aplikasi *Mobile* menyesuaikan fokus target pasar yang baru. Selain itu, aplikasi *Mobile* adalah media yang cocok digunakan karena hampir digunakan oleh segala kalangan dengan akses yang lebih mudah dan praktis karena hanya bermodalkan *smartphone*. Aplikasi Areakerja.com akan dirancang sesuai dengan prinsip-prinsip desain agar elemen-elemen yang ada dalam tampilan aplikasi bersifat seragam dan menghasilkan desain yang konsisten. Dengan begitu *user* dapat dengan mudah beradaptasi dan memahami tampilan suatu aplikasi.

1.2 Identifikasi masalah

Dari pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan permasalahannya :

- A. Angka pengangguran yang tinggi pada kalangan anak muda rentang sekolah menengah sampai mahasiswa.
- B. Areakerja.com sebagai situs lowongan kerja tidak memiliki pelayanan dan fitur yang dapat memenuhi kebutuhan pencari kerja.
- C. Diperlukannya rancangan baru untuk areakerja.com dan target pengguna yang lebih spesifik dengan memanfaatkan fenomena pengangguran anak muda.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah yang dapat ditarik adalah Bagaimana merancang aplikasi mobile areakerja.com untuk mewadahi kebutuhan anak muda yang sedang mencari pengalaman kerja?

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pembahasan mengenai perancangan Aplikasi *Mobile* Areakerja.com adalah sebagai berikut :

- A. Penelitian ini berfokus pada perancangan prototype aplikasi *Mobile* Areakerja.com
- B. Proses perancangan dimulai pada Oktober 2021
- C. Target utama penelitian ini adalah anak muda lulusan sekolah menengah sampai mahasiswa. Sedangkan target sekundernya adalah pelaku bisnis, penyedia lowongan, dan rekruter perusahaan.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan rancangan aplikasi mobile areakerja.com untuk mewadahi kebutuhan anak muda yang sedang mencari pengalaman kerja.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dalam pengerjaan tugas akhir ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data

A. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan

laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Nazir (2013)

Mengikuti perkembangan jaman, studi pustaka juga akan dilakukan melalui media *Online* seperti jurnal, situs, dan *E-book*. Data yang dicari adalah teori-teori yang relevan dengan judul perancangan ini sehingga bisa dijadikan acuan dalam merancang karya.

B. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindra sebagai alat bantu utamanya. Dengan kata lain, observasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya melalui hasil kerja pancaindra. Dalam hal ini pancaindra digunakan untuk menangkap gejala yang diamati. Apa yang ditangkap tadi, dicatat dan selanjutnya catatan tersebut dianalisis. (Morrison, 2014)

Dalam kasus ini, objek peneliatannya adalah Areakerja.com. Jadi observasi dilakukan dengan cara mencari media dan data visual terdahulunya.

C. Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang bertujuan untuk penggalian pemikiran, konsep, pengalaman pribadi, pendirian, atau pandangan dari narasumber, atau untuk memperoleh informasi dari narasumber tentang kejadian yang tidak dapat diamati sendiri secara langsung oleh peneliti, atau tentang peristiwa yang terjadi di masa lampau (Soewardikoen, 2019)

Ranah narasumber yang diwawancarai harus sesuai dengan topik pada penelitian kali ini, antara lain yang pertama adalah pihak Seven Inc sebagai pemilik media Areakerja.com untuk menganalisis data, informasi, dan perkembangan yang berkaitan dengan Areakerja. Yang kedua adalah ahli UI/UX untuk mencari data mengenai teori-teori yang berkaitan dengan desain aplikasi. Kemudian yang terakhir adalah pihak rekruter atau penyedia lowongan untuk mengumpulkan data terkait mengenai

pengalaman dari pihak rekruter dalam merekrut pekerja dan kendala apa saja yang pernah dialaminya.

D. Kuisisioner

Kuisisioner adalah cara untuk memperoleh data dalam waktu yang relatif singkat, karena sekaligus banyak orang dapat diminta mengisi pilihan jawaban tertulis yang disediakan. (Soewardikoen, 2019).

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan masyarakat khususnya pencari kerja dalam mencari pekerjaan pekerjaan. Tanggapan tersebut nantinya akan menjadi acuan dalam merancang tampilan aplikasi Areakerja.com mengikuti kebutuhan target audiens

1.7 Metode Analisis Data

Data yang diperoleh dalam pengerjaan tugas akhir ini menggunakan beberapa metode analisis sebagai berikut :

A. Analisis Data Kuisisioner

Analisis Data kuisisioner merupakan hasil perhitungan dari poin-poin variabel objek penelitian. Dari hasil perhitungan tiap unsur yang ditanyakan kepada responden dapat diketahui mana unsur yang signifikan tinggi dan unsur yang lemah. Data kuisisioner yang merupakan data kuantitatif ditampilkan dalam bentuk bagan atau charts agar terlihat lebih impresif baik dalam bentuk batang, garis, atau *pie chart*. (Soewardikoen, 2019)

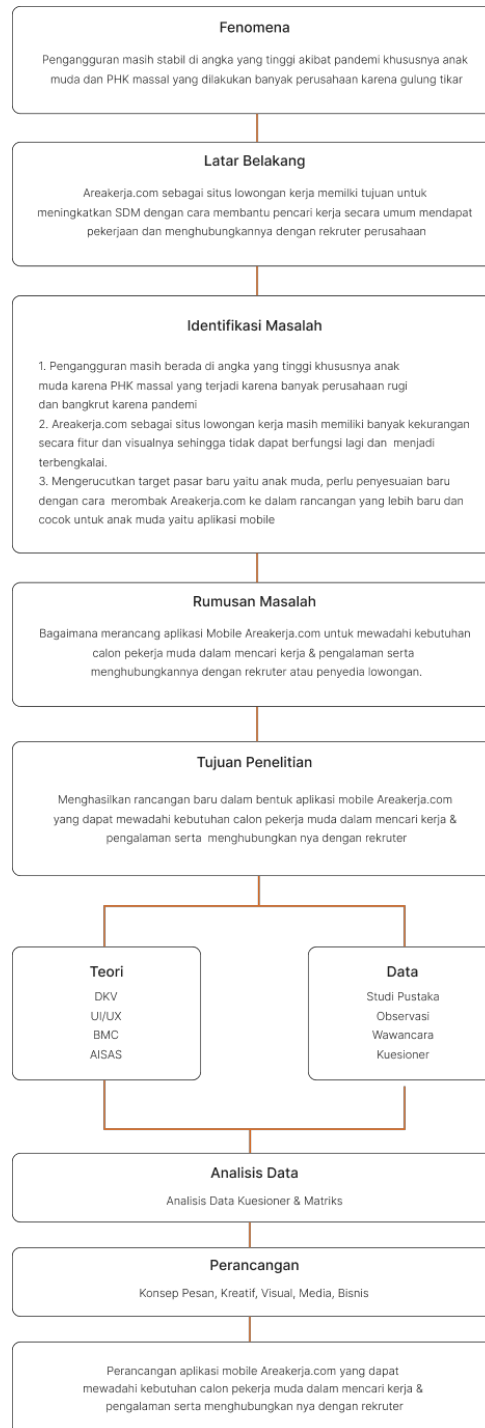
B. Analisis Matriks

Analisis matriks adalah jukstaposisi atau membandingkan dengan cara menjajarkan. Objek visual apabila dijajarkan dan dinilai menggunakan satu tolak ukur yang sama maka akan terlihat perbedaannya, sehingga dapat memunculkan gradasi (Soewardikoen, 2019).

Analisis ini dilakukan dengan cara membandingkan referensi visual yang sudah dikumpulkan berdasarkan setiap teori-teori yang relevan. Analisis ini dibuat menggunakan tabel, di kolom kiri diisi dengan acuan

teori, sedangkan di kolom atas diisi dengan hasil observasi yang sudah dikumpulkan. Setiap referensi visual akan dianalisis berdasarkan kolom acuan teori yang digunakan, sehingga nantinya akan menghasilkan analisis perbandingan yang membedakan dari setiap referensi visual yang sudah dikumpulkan

1.8 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber : Data pribadi

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan dilakukan dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan fenomena yang menjadi latar belakang penelitian ini dilakukan serta penjabaran dari tujuan, ruang lingkup, metode pengumpulan analisis data, dan kerangka penelitian

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan teori-teori yang relevan dengan topik penelitian UI/UX beserta kerangka teori dan asumsi teori yang didapat.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Berisi tentang data yang sudah didapatkan melalui observasi, wawancara, kuisisioner beserta analisis dan kesimpulannya.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

menjabarkan konsep dan hasil perancangan dari *Prototype* aplikasi *Mobile* Areakerja.com

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan yang didapat dari seluruh rangkaian penelitian dan saran yang berkaitan dengan penelitian