

PERANCANGAN *PROTOTYPE* APLIKASI *MOBILE AREAKERJA.COM*

M. Rizqi Ananda¹, Rendy Pandita Bastari² dan Aria Ar Razi³

^{1,2,3}S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

rizqiananda@student.telkomuniversity.ac.id, rendypanditabastari@telkomuniversity.ac.id,
ariaarrazi@telkomuniveristy.ac.id

Abstrak : Menurut Badan Pusat Statistik, angka pengangguran mulai meningkat pesat pada tahun 2020 khususnya kalangan muda rentang lulusan sekolah menengah hingga mahasiswa S1. Salah satu situs lowongan Areakerja.com ingin membantu meminimalisir terjadinya pengangguran secara umum namun situs ini masih belum optimal karena memiliki banyak kekurangan pada bagian fitur dan visualnya. Memanfaatkan fenomena yang ada maka dibutuhkan perombakan Areakerja.com ke dalam rancangan yang lebih baru dan cocok untuk kalangan anak muda. Metode pengumpulan data yang akan digunakan pada perancangan ini adalah studi pustaka, observasi, wawancara, dan kuesioner serta menggunakan teori aplikasi mobile, desain komunikasi visual, UI/UX, BMC, dan AISAS. Hasil akhir dari perancangan kali ini adalah aplikasi *mobile* sebagai media utama dan beberapa media cetak untuk kebutuhan event serta media sosial sebagai media pendukung.

Kata kunci: Aplikasi *Mobile*, Lowongan Kerja, *User Interface*, *User Experience*

Abstract : According to the Central Statistics Agency, the unemployment rate began to increase rapidly in 2020, especially among young people ranging from high school graduates to undergraduate students. One of the vacancies site Areakerja.com wants to help minimize the occurrence of unemployment in general, but this site is still not optimal because it has many shortcomings in the features and visuals. Taking advantage of the existing phenomenon, it is necessary to revamp Areakerja.com into a newer design that is suitable for young people. Data collection methods that will be used in this design are literature study, observation, interviews,

and questionnaires as well as using mobile application theory, visual communication design, UI/UX, BMC, and AISAS. The final result of this design is a mobile application as the main media and several print media for event needs and social media as supporting media.

Keywords: *Job Vacancies, Mobile Apps, User Experience, User Interface.*

PENDAHULUAN

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 kompas.id yang ditulis oleh Novani Karina Saputri (2022), Badan Pusat Statistik telah mendata bahwa pengangguran terbuka mulai meningkat pesat pada tahun 2020 di semester kedua dan tidak kunjung kembali ke angka yang normal selama kurang lebih 1 tahun dan stabil di angka yang tinggi, yaitu berkisar 6-7 persen. Angka pengangguran ingin didominasi oleh kalangan muda yang merupakan usia rentang sekolah menengah disusul dengan mahasiswa. Berdasarkan artikel merdeka.com yang ditulis oleh Dwi Aditya Putra (2021) Kementerian ketenagakerjaan atau kemnaker telah mencatat sebanyak 72.983 karyawan telah menjadi korban pemutusan hubungan kerja atau PHK akibat dari pandemi covid. Hal ini terjadi karena kondisi keuangan perusahaan yang tertekan akibat kerugian yang diakibatkan oleh efek pandemi. Sehingga banyak perusahaan yang mulai mengurangi dan membatasi karyawannya, dengan begitu calon pekerja khususnya kalangan anak muda akan semakin kesulitan dalam mencari kerja, terlebih lagi jika kalangan muda ini belum memiliki pengalaman yang cukup. Salah satu situs lowongan

kerja yang bernama Areakerja.com ingin membantu meminimalisir pengangguran yang ada, namun situs ini masih belum optimal karena masih memiliki banyak kekurangan seperti fitur yang tidak bekerja dan sistem desain yang tidak konsisten, sehingga tidak membantu permasalahan pengguna. Memanfaatkan fenomena yang ada, penulis akan membantu membuat rancangan baru untuk Areakerja.com yang nantinya berfokus untuk membantu kalangan muda dalam mencari pengalaman kerja.

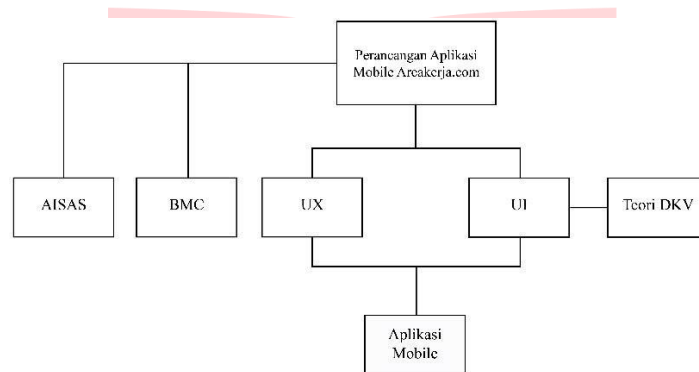
METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan metode pengumpulan yang terdiri dari studi pustaka, observasi, wawancara, kuesioner. Sedangkan metode analisisnya, penulis menerapkan analisis matriks dengan cara menjajarkan dan membandingkan lalu dinilai menggunakan satu tolak ukur yang sama, sehingga memunculkan gradasi dan perbedaannya akan terlihat. (Soewardikoen, 2019)

Penelitian ini akan menggunakan beberapa teori perancangan. Aplikasi mobile merupakan aplikasi yang hanya dirancang khusus untuk platform mobile melalui sistem Android dan iOS guna untuk membantu pekerjaan manusia. (Pressman dan Bruce, 2015). Aplikasi mobile terdiri dari 3 jenis yaitu Native Apps, Web Apps, dan Hybrid Apps. (Aria ar Razi, 2018). Setelah menentukan jenis aplikasinya, desainer perlu merancang tampilan aplikasi dan bagaimana aplikasi tersebut bekerja. User Interface merupakan cara program berinteraksi dengan pengguna. (Lastiansah, 2012). User Interface yang baik harus menghasilkan keseimbangan yang sempurna antara

estetika dan interaktivitas tanpa usaha. (Satzinger, Jackson, Burd, 2012). Dalam menghasilkan interface yang baik, penulis akan menggunakan teori Desain Komunikasi Visual sebagai landasan utama dalam merancang desain visual yang seimbang baik dari sisi estetika maupun interaktivitas. Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ekspresi kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan ide secara visual dengan mengelola elemen grafis berupa ilustrasi, warna, teks, dan tata letak. (Wahyuningsih, 2015). Tidak hanya tampilan, kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi juga perlu diperhatikan. User Experience adalah disiplin ilmu yang berfokus pada perancangan pengalaman yang timbul dari produk tertentu. Dalam merancang sebuah pengalaman, berarti seorang desainer harus bisa merencanakan sebuah skenario tindakan yang sesuai dengan pemikiran pengguna, sehingga dalam cara kerja aplikasi dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna. (Andreas Rio Adriyanto, 2018) Dalam menghasilkan rancangan yang dapat menghasilkan profit, penulis juga menggunakan teori strategi pemasaran. Business Model Canvas adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan, memvisualisasikan, mengevaluasi, dan memodifikasi model bisnis. Konsep ini memungkinkan perusahaan untuk merancang dan mendeskripsikan model bisnis yang dijalankan dengan cara yang sederhana. (Osterwalder dan Pigneur, 2012). Lalu ada teori AISAS yang akan digunakan untuk kepentingan promosi. AISAS merupakan singkatan dari *Attention*, *Interest*, *Search*, *Action*, dan *Share* yang merupakan alur interaksi suatu brand

terhadap target konsumennya melalui media yang strategis. Tahap ini dilakukan untuk menentukan alur konsumen dalam membeli produk dari suatu brand, bagaimana konsumen tahu dan tertarik untuk mencari tahu lebih dalam mengenai produk tersebut, hingga pada akhirnya konsumen mau melakukan pembelian. (Millenia dan Dewi, 2021)



Gambar 1 Kerangka Teori
Sumber: M Rizqi Ananda (2022)

HASIL PERANCANGAN

Target utama dalam perancangan aplikasi mobile kali ini adalah kalangan muda umur 18-25 tahun yang merupakan lulusan sekolah menengah hingga mahasiswa yang dimana menurut data kuesioner, kalangan muda memang lebih familiar dengan smartphone terlebih lagi ketika sedang mencari informasi lowongan. Big Idea yang didapat adalah Areakerja.com sebagai aplikasi lowongan yang ditujukan untuk kalangan anak muda sehingga sesama anak muda bisa bersaing dan berkompetisi dalam mencari serta mengembangkan

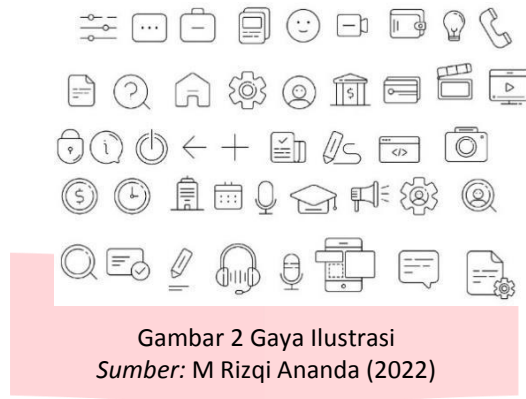
pengalaman kerjanya. Dengan begitu persaingan dan kompetisi yang didapat akan lebih setara karena pengguna yang dituju mencakup sesama kalangan anak muda yang masih belajar dalam mencari pengalaman kerja.

Dalam mencapai Big Idea di atas, Areakerja.com akan menyediakan beberapa fitur yang dapat mendukung kebutuhan kalangan muda dalam mencari pengalaman kerja. Nantinya Pencari kerja bisa memulai dari pelatihan areakerja.com yang bernama program areamagang untuk melatih dasar pengetahuan mengenai dunia kerja. Fitur badge areamagang dan evaluasi pekerja, sebagai pencapaian dan acuan pencari kerja dalam mengukur sejauh mana mereka berkembang. Informasi mengenai event areakerja.com yang berisi seminar, jobfair, lomba, kompetisi, dsb. Areakerja.com menggunakan sistem 2 user, yaitu pencari kerja dan rekruter. Rekruter bisa memberikan penawaran kerja langsung kepada pencari kerja berdasarkan portfolio, evaluasi, dan bukti pencapaian lainnya. Sehingga bisa mendorong kemauan pencari kerja dalam berlomba-lomba mencari pengalaman kerja. Berikut konsep dan hasil perancangannya

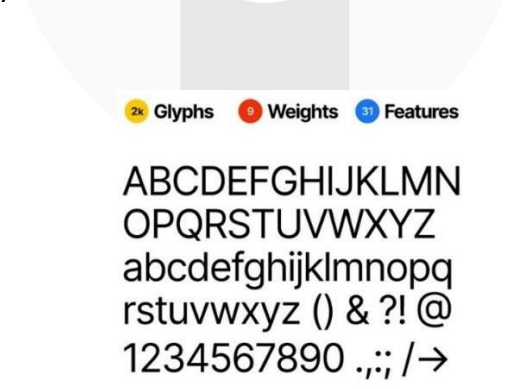
3.1 Konsep perancangan

- Gaya ilustrasi yang digunakan adalah lineart atau outline. Gaya ilustrasi ini dipilih karena menurut artikel yang ditulis oleh Lavinia Aparaschivei (2022) pada situs vectornato.io, gaya ilustrasi ini dapat memberikan kesan simpel dan sederhana sehingga cocok ditetapkan ke

dalam aplikasi dengan tampilan minimalis.



- Mengutip dari pemaparan Milica (2021) yang ditulis pada situs w3lab, untuk menghasilkan kesan fleksibel, solid dan minimalis, maka penggunaan font yang tepat adalah tipe Sans Serif. Dalam perancangan ini, font tipe Sans Serif yang akan dipilih adalah “Inter” dengan berbagai penggunaan seperti headline maupun bodytext



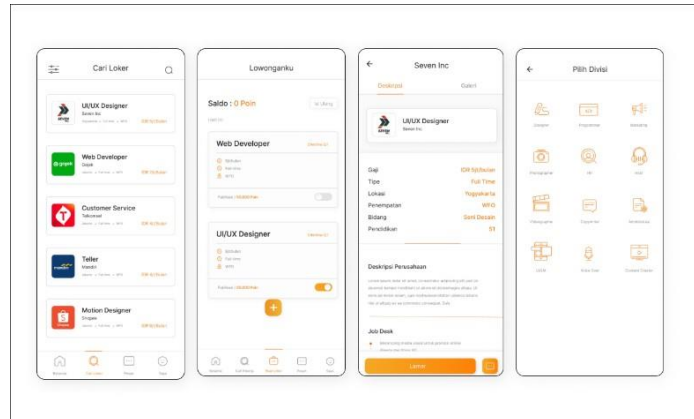
Gambar 3 Inter Font Sumber :
 Awwwards.com

- Menggunakan warna jingga dan warna netral seperti hitam dan putih. Menurut teori yang sudah dikutip di buku Serba-Serbi Warna milik Wirania Swasty (2017), jingga dikategorikan sebagai warna panas yang memiliki makna bersifat merangsang, positif, dan agresif. Dalam konteks perancangan ini, warna jingga dapat memberikan kesan semangat dan ceria, khususnya ditujukan untuk para calon pekerja muda. Sedangkan warna hitam dan putih memberikan kesan formal dalam dunia kerja.



Gambar 4 Palet Warna
Sumber : M Rizqi Ananda (2022)

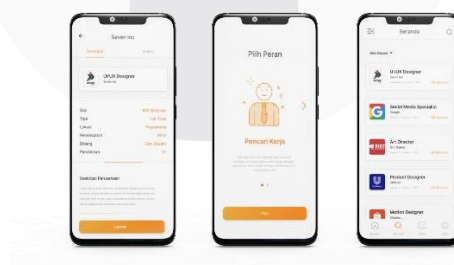
- Menggunakan teori Suriyanto Rustan (2020), layout terdiri dari empat prinsip utama. Sequence atau urutan keterbacaan yang berurutan dari atas ke bawah. Emphasis yang terdiri dari banner, foto, dan ikon. Balance atau keseimbangan layout yang digunakan adalah tipe asimetris untuk menghasilkan desain yang tidak monoton dan tidak terbatas dengan satu pola. Unity atau keselarasan dalam menggunakan pengayaan visual yang selaras yaitu minimalis.



Gambar 5 Layout
Sumber : M Rizqi Ananda (2022)

3.2 Hasil perancangan

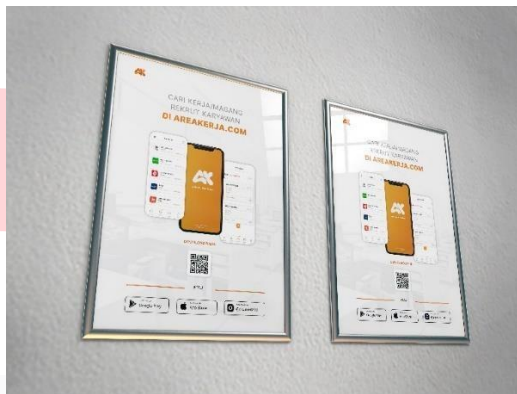
- Media utama yang akan digunakan dalam merancang areakerja.com adalah prototype dalam bentuk Native Application Mobile. Prototype ini akan dirancang melalui figma dengan menerapkan tampilan GUI.



Gambar 6
Aplikasi Mobile
Sumber : M
Rizqi Ananda
(2022)

- Poster berperan dalam memberitahukan calon user

mengenai keberadaan aplikasi Areakerja.com yang sudah rilis. Informasi yang diberikan hanya sebatas caption singkat seperti ajakan atau kegunaan aplikasi Areakerja.com. Media ini akan dipasang di tempat publik dan pameran Job Fair



Gambar 7 Poster

Sumber : M Rizqi Ananda (2022)

- Media brosur dan X-banner akan berperan dalam memberikan informasi yang lebih terperinci mengenai aplikasi Areakerja.com. Informasi tersebut berisi penjelasan tentang pengenalan Areakerja.com lebih dekat serta fitur dan keunggulan apa saja yang bisa menjadi daya tarik calon user. Media ini akan dipasang di acara tertentu seperti pameran dan job fair. Brosur disebar dan X Banner diletakan di booth pameran



Gambar 8 Brosur dan X-Banner
Sumber : M Rizqi Ananda (2022)

- Feed Instagram berperan dalam memberikan informasi seputar aplikasi Areakerja.com dan fiturnya, acara yang diselenggarakan oleh Areakerja.com, serta tips dunia kerja sebagai konten edukasi. Sedangkan Story Instagram berisi tentang caption singkat yang bersifat mengajak dan mengingatkan seperti ajakan menggunakan Areakerja.com dan informasi lowongan harian yang hanya bisa dilamar melalui Areakerja.com.



Gambar 9 Feed dan Story
Sumber : M Rizqi Ananda (2022)

3.3 Usability testing

- Usability testing Pekerja dilakukan pada tanggal 2-4 Agustus 2022 bersama dengan lima tester yang merupakan calon pekerja. Usability testing dilakukan dengan melakukan beberapa task dan tester akan menilai mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi Areakerja.com ini. Berdasarkan hasilnya, dapat disimpulkan bahwa pengguna sempat mengalami kendala pada saat mengisi profil dan mengecek riwayat aktivitas. Walaupun begitu pengguna pada akhirnya bisa melewati task tersebut.

Tabel 1 Usability Testing Pekerja
Sumber : M Rizqi Ananda (2022)

	Daftar & Login	Mengisi Profil	Melamara Kerja	Interview Online
<i>Tester 1</i>	●	●	●	●
<i>Tester 2</i>	●	●	●	●
<i>Tester 3</i>	●	●	●	●
<i>Tester 4</i>	●	●	●	●
<i>Tester 5</i>	●	●	●	●

Ket : ● Lancar ● Tidak lancar ● Stop

- Usability testing Rekruter dilakukan pada tanggal 5-6 Agustus 2022 bersama dengan 3 tester yang

merupakan user rekruter. Usability testing dilakukan metode yang sama dengan versi pekerjajanya, namun dengan task yang berbeda. Berdasarkan hasilnya, dapat disimpulkan bahwa banyak yang mengalami kendala di bagian yang sama dengan versi pekerjajanya, yaitu mengecek aktivitas riwayat. Disini pengguna membutuhkan waktu lebih untuk berusaha memahami fitur yang ada.

Tabel 2 Usability Testing Rekruter
 Sumber : M Rizqi Ananda (2022)

	Daftar & Login	Mengisi Profil	Mengisi Saldo	Memasang Loker	Merekrut Staff	Interview Online
<i>Tester 1</i>	●	●	●	●	●	●
<i>Tester 2</i>	●	●	●	●	●	●
<i>Tester 3</i>	●	●	●	●	●	●

Ket : ● Lancar ● Tidak lancar ● Stop

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi mobile ini bisa berpotensi dalam menarik minat anak muda dan bisa ditetapkan ke dalam rancangan baru dari portal areakerja.com. karena faktor kebiasaan user anak muda yang lebih familiar dengan smartpone. Ditambah lagi dengan fitur yang dapat mempermudah dan mendukung user dalam memenuhi kebutuhannya dalam mencari pengalaman kerja, sehingga aplikasi ini mendapatkan tanggapan yang cukup baik

walaupun user tetap harus melakukan adaptasi sesaat untuk dapat dengan lancar memahami aplikasi areakerja.com.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyanto, A. R. (2018). Perancangan ulang antar muka situsite sebagai media informasi perguruan tinggi universitas telkom. 54.
- Aparaschivei, L. (2022, Februari 16). *12 Illustration Styles Every Illustrator Should Know*. Retrieved from vectornator.io: <https://www.vectornator.io/blog/illustrator/> (20 April 2022, 19:40)
- Ar-Razi, A. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan* Vol. 03 No. 02, 75-93.
- Lastiansah, S. (2012). *Pengertian User Interface*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Milica. (2021, Juli 25). *4 TYPES OF FONTS AND THEIR VARIANTS IN SITUS DESIGN*. Diakses pada <https://w3-lab.com/4-types-of-fonts-their-variants-in-situs-design-examples/> (7 Mei 2022, 19:40)
- Millenia, A. P. (2021). DECISION MAKING PROCESSES MENGGUNAKAN MODEL AISAS (ATTENTION, INTEREST, SEARCH, ACTION, DAN SHARE) PADA CELEBRITY ENDORSED ADVERTISEMENT BITTER SWEET BY NAJLA. e-
Proceeding of Management : Vol.8, No.2 April 2021 | Page 1208, 1208-1217.
- Putra, D. A. (2021, Desember 14). *Survei Kemnaker: 72.983 Pekerja TerkenaPHK di 4.156*

- Perusahaan Imbas Pandemi*. Retrieved fromMerdeka.com:
<https://www.merdeka.com/uang/survei-kemnaker-72983-pekerja-terkena-phk-di-4156-perusahaan-imbaspandemi.html>
- Pigneur, A. O. (2012). *Bussiness Model Generation*. Jakarta: PT Elex MediaKomputindo.
- Pressman, R. S. (2015). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. NewYork: McGraw-Hill Education.
- Rustan, S. (2020). *LAYOUT2020*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Saputri, N. K. (2022, Januari 7). *Menyambut Tahun 2022 dengan BebanKemiskinan dan Pengangguran*. Retrieved from Kompas:
<https://www.kompas.id/baca/riset/2022/01/07/menyambut-tahun-2022-dengan-beban-kemiskinan-dan-pengangguran>
- Satziger, J. W. (2016). *System Analysis and Design*. New York: CengageLearning.
- Soewardikoen. (2019). *Metodologi Penelitian DKV*. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Swasty, W. (2017). *Serba-serbi warna*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahyuningsih, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. Madura: UTM Press.