

**PERANCANGAN APLIKASI INTERAKTIF SEBAGAI
ONESTOP SOLUTION UNTUK PENCARI KERJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Michael Josia Christian Nugroho
00000034799

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN APLIKASI INTERAKTIF SEBAGAI
ONESTOP SOLUTION UNTUK PENCARI KERJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds)

Michael Josia Christian Nugroho

00000034799

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Michael Josia Christian Nugroho

Nomor Induk Mahasiswa : 00000034799

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan
Magang/ MBKM* saya yang berjudul:

PERANCANGAN APLIKASI INTERAKTIF SEBAGAI *ONESTOP* *SOLUTION* UNTUK PENCARI KERJA

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula
dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah
saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan
dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi
untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala
konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai
kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia
Nusantara.

Tangerang, 13 Desember 2024



Handwritten signature of Michael Josia Christian Nugroho.

(Michael Josia Christian Nugroho)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN APLIKASI INTERAKTIF SEBAGAI ONESTOP SOLUTION UNTUK PENCARI KERJA

Oleh

Nama Lengkap : Michael Josia Christian Nugroho

Nomor Induk Mahasiswa : 00000034799

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 6 Januari 2025

Pukul 16.00 s.d. 16.45 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Aditya Sayagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/038953

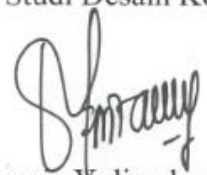
Penguji


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/083378

Pembimbing


Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/081472

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

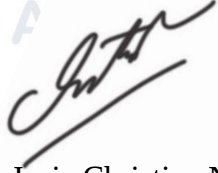
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Michael Josia Christian Nugroho
Nomor Induk Mahasiswa : 00000034799
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN APLIKASI INTERAKTIF
SEBAGAI ONESTOP SOLUTION PENCARI
KERJA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 13 Desember 2024


(Michael Josia Christian Nugroho)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Dengan rasa syukur yang mendalam kepada Tuhan Yang Maha Esa, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "Perancangan Aplikasi Interaktif sebagai *Onestop Solution* untuk Pencari Kerja" ini dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Desain (S. Ds.).

Penulis memilih topik tentang Aplikasi Pencari Kerja karena masih banyak orang yang kesulitan mendapatkan pekerjaan setelah menyelesaikan pendidikan, baik di tingkat sekolah maupun perguruan tinggi. Kondisi ini juga dialami oleh beberapa kerabat dan teman penulis, yang meskipun telah memanfaatkan berbagai platform pencarian kerja, masih belum memperoleh pekerjaan yang diinginkan. Akibatnya, tingkat pengangguran di Indonesia masih cukup tinggi, serta aplikasi pencari kerja yang sudah ada belum dapat dimanfaatkan secara optimal.

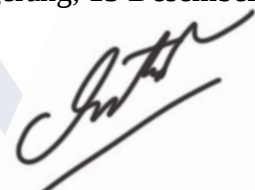
Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk mengangkat topik ini, yang berkaitan erat dengan pencarian kerja dan peningkatan kualitas sumber daya manusia, melalui perancangan aplikasi pencari kerja yang lebih ideal dan efisien. Harapannya, aplikasi ini tidak hanya mempermudah pencarian lowongan pekerjaan, tetapi juga membantu meningkatkan keterampilan pencari kerja agar lebih siap bersaing di dunia kerja. Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini tidak mungkin terwujud tanpa dukungan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.

4. Lia Herna, S.Sn., M.M., selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Dr. Anne Nurfarina, M.Sn., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama berjalannya perkuliahan.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman saya yang telah memberikan dukungan secara emosional selama perancangan tugas akhir hingga selesai.
8. Narasumber-narasumber yang telah menyediakan waktu dan pikiran untuk membantu selama proses penelitian tugas akhir.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari bahwa karya tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis terbuka terhadap saran dan kritik oleh pembaca agar perancangan karya tugas akhir yang akan datang akan lebih baik. Penulis juga berharap perancangan karya tugas akhir ini dapat dijadikan sebagai inspirasi dan referensi untuk pihak-pihak yang membutuhkan.

Tangerang, 13 Desember 2024


(Michael Josia Christian Nugroho)

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN APLIKASI INTERAKTIF SEBAGAI *ONESTOP SOLUTION* UNTUK PENCARI KERJA

(Michael Josia Christian Nugroho)

ABSTRAK

Di Indonesia, teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan pesat. Salah satunya perkembangan teknologi dan informasi yang menawarkan peluang untuk memudahkan orang mencari pekerjaan. Namun masalah yang dihadapi adalah masih banyak jumlah pengangguran yang belum mendapatkan pekerjaan di Indonesia. Di lain sisi, platform digital seperti LinkedIn dan Jobstreet belum sepenuhnya berfungsi secara akurat untuk mengatasi masalah pencari kerja. Permasalahan yang terjadi oleh pencari kerja yang terjadi karena platform-platform tersebut belum terintegrasi satu sama lainnya, dalam arti kegunaannya masih terpisah-pisah sehingga kurang efisien digunakan. Maka dari itu, penulis merancang sebuah aplikasi yang mampu menyatukan semua layanan yang dibutuhkan pencari kerja dalam satu platform, dengan fitur-fitur lainnya seperti layanan personalisasi lowongan pekerjaan, pelatihan keterampilan, hingga layanan pemberian informasi seputar tren industri terbaru yang nantinya aplikasi yang dirancang bisa menjadi solusi jitu bagi pencari kerja khususnya orang muda dengan umur 18-24 tahun. Perancangan aplikasi ini menggunakan metode *in-depth interview* dalam bentuk *focused group discussion*, wawancara ahli media dan wawancara ahli topik. Serta menggunakan metode perancangan media digital interaktif oleh Julia Griffey (2020), dalam proses perancangan aplikasi yang akan dirancang penulis.

Kata kunci: pencari kerja, platform digital, aplikasi

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

THE DESIGN OF AN INTERACTIVE APPLICATION AS A ONESTOP SOLUTION FOR JOB SEEKERS

(Michael Josia Christian Nugroho)

ABSTRACT (English)

In Indonesia, information and communication technology is rapidly developing. One of the advancements in technology and information offers opportunities to simplify the job search process. However, the issue that persists is the high number of unemployed individuals who have not yet secured jobs in Indonesia. On the other hand, digital platforms like LinkedIn and Jobstreet have not fully addressed the challenges faced by job seekers effectively. The main problem arises because these platforms are not integrated with one another, meaning their functionalities remain separate, making them less efficient to use. Therefore, the author designs an application capable of uniting all the services job seekers need into one platform, with additional features such as personalized job vacancies, skill training, and information on the latest industry trends. This application aims to be a powerful solution for job seekers, especially young people aged 18-24. The design of this application utilizes the in-depth interview method in the form of focused group discussions, expert interviews in media, and subject-matter expert interviews. It also applies the interactive digital media design method by Julia Griffey (2020) in the process of developing the application.

Keywords: *Job seekers, digital platform, application*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English).....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Digital Interaktif.....	5
2.1.1 Prinsip Tata Letak	5
2.1.2 Proses Pengemabangan Media.....	10
2.2 Aplikasi	18
2.2.1 Jenis-Jenis Aplikasi.....	18
2.3 User Experience	19
2.3.1 Information Architecture	20
2.3.2 The UX Honeycomb	21
2.4 User Interface	24
2.4.1 Screen	24
2.4.2 Object	25
2.4.3 Layout & Grid	26
2.4.4 Color	27

2.4.5 <i>Icon</i>	28
2.4.6 <i>Buttom</i>	30
2.4.7 <i>Cards</i>	31
2.4.8 <i>Navigation</i>	33
2.4.9 <i>Typography</i>	36
2.4.10 <i>Logo</i>	37
2.5 Pencari Kerja	38
2.5.1 Solusi Onestop Solution	38
2.6 Penelitian yang Relevan	39
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	41
3.1 Subjek Perancangan	41
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	42
3.2.1 Definition	43
3.2.2 Project Design	44
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	46
3.3.1 Wawancara	46
3.3.2 Focus Group Discussion	49
3.4 Studi Eksisting	50
3.5 Studi Referensi	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	51
4.1 Hasil Perancangan	51
4.1.1 Brand Mandatory	51
4.1.2 Fase Definition	52
4.1.3 Fase Project Design	80
4.1.4 Media Sekunder	100
4.1.5 Alpha Test	106
4.1.6 Kesimpulan Perancangan	119
4.2 Pembahasan Perancangan	120
4.2.1 Analisis Beta Test	120
4.2.2 Analisis Aplikasi Nextstep	124
4.2.3 Analaisis Logo	125
4.2.4 Analisis Yotube Ads	126

4.1.5 Analisis Google Playstore	128
4.1.6 Analisis Instagram Ads.....	130
4.1.7 Analisis Web Banner	132
4.1.8 Analisis Poster Digital.....	134
4.1.9 Anggaran.....	136
BAB IV PENUTUP	138
5.1 Simpulan	138
5.2 Saran	139
DAFTAR PUSTAKA.....	142
LAMPIRAN.....	145



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	39
Tabel 4.1 Profil Narasumber FGD.....	58
Tabel 4.2 Tabel SWOT Aplikasi KitaLulus.....	70
Tabel 4.3 Hasil kuesioner bagian Visual (<i>Aplha Test</i>).....	107
Tabel 4.4 Hasil kuesioner bagian interaktifitas (<i>Aplha Test</i>).....	110
Tabel 4.5 Hasil kuesioner bagian Konten (<i>Aplha Test</i>)	112
Tabel 4.6 Hasil kuesioner bagian Konten (<i>Beta Test</i>).....	121
Tabel 4.7 Hasil kuesioner bagian Konten (<i>Beta Test</i>).....	121
Tabel 4.8 Hasil kuesioner bagian Konten (<i>Beta Test</i>)	122
Tabel 4.9 Anggran perancangan aplikasi.....	136



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gaya gambar dan warna memiliki konsekuensi.....	6
Gambar 2.2 Halaman pencarian berbeda	7
Gambar 2.3 Tombol Play pada game	8
Gambar 2.4 Jarak antar gambar ke gambar lainnya	9
Gambar 2.5 Penggunaan garis pada perancangan aplikasi	9
Gambar 2.6 Contoh <i>User Persona</i>	11
Gambar 2.7 <i>Moodboard</i> berserta <i>Color Palette</i>	12
Gambar 2.8 <i>Flowcharts</i>	13
Gambar 2.9 <i>Wireframe</i>	14
Gambar 2.10 Contoh <i>User Journey</i>	15
Gambar 2.11 Proses <i>low fidelity</i> ke <i>high fidelity</i>	16
Gambar 2.12 Contoh proses prototipe	17
Gambar 2.13 Contoh <i>Information Architecture</i>	20
Gambar 2.14 Diagram <i>Information Architecture</i>	21
Gambar 2.15 Diagram UX Honeycomb.....	22
Gambar 2.16 Zona jangkauan Tangan	25
Gambar 2.17 <i>The Box Model</i>	25
Gambar 2.18 Contoh penggunaan Grid	27
Gambar 2.19 Psikologi warna pada UI	27
Gambar 2.20 Palet warna pada UI	28
Gambar 2.21 Contoh ikon simpel dan realistik.....	29
Gambar 2.22 Contoh ikon solid dan <i>Outline</i>	29
Gambar 2.23 Contoh <i>rounded</i> dan <i>sharp icon</i>	30
Gambar 2.24 Contoh-contoh desain <i>button</i>	30
Gambar 2.25 Contoh penggunaan CTA.....	31
Gambar 2.26 Contoh pengaplikasian UI secara Horizontal.....	32
Gambar 2.27 Contoh pengaplikasian UI secara Vertikal.....	32
Gambar 2.28 Contoh pengaplikasian UI secara menumpuk.....	33
Gambar 2.29 Contoh pengaplikasian UI secara Grid.....	33
Gambar 2.30 Navigasi icon yang terlihat.....	34
Gambar 2.31 Penggunaan Hamburger icon di aplikasi.....	35
Gambar 2.32 Penggunaan navigasi kontekstual	36
Gambar 2.33 Contoh typeface dan font yang digunakan oleh google	36
Gambar 2.34 Logo pada berbagai aplikasi.....	37
Gambar 4.1 Logo Brand Mandatory SIAPkerja	51
Gambar 4.2 Hasil perancangan <i>mindmap</i>	53
Gambar 4.3 Bukti telah melakukan FGD.....	59
Gambar 4.4 Wawancara dengan Kak Choirul Garin	63
Gambar 4.5 Wawancara dengan Tobias Martua S.Psi.	66
Gambar 4.6 <i>User persona</i> perancangan.	68

Gambar 4.7 Halaman Utama aplikasi Kitalulus.....	70
Gambar 4.8 Tampilan <i>personal branding</i> pada aplikasi.....	73
Gambar 4.9 Fitur review <i>company</i>	74
Gambar 4.10 <i>Moodboard</i>	75
Gambar 4.11 <i>Moodboard</i> warna	76
Gambar 4.12 <i>Moodboard Typeface</i>	78
Gambar 4.13 <i>Moodboard icon</i>	79
Gambar 4.14 <i>Stylescape</i>	80
Gambar 4.15 <i>Flowchart</i>	82
Gambar 4.16 <i>Information Architecture</i>	83
Gambar 4.17 Sketsa kasar	85
Gambar 4.18 Penggunaan grid untuk halaman login page	86
Gambar 4.19 <i>Wireframe</i> seluruh halaman desain	87
Gambar 4.20 <i>User Journey Map</i>	88
Gambar 4.21 <i>Empathy map</i>	89
Gambar 4.22 <i>Color Pallate</i>	90
Gambar 4.23 <i>Typeface</i> untuk halaman aplikasi	91
Gambar 4.24 <i>Typeface</i> untuk Logo perancangan.....	92
Gambar 4.25 Sketsa alternatif logo	92
Gambar 4.26 Logo Nextstep	93
Gambar 4.27 Proses perancangan <i>icon</i>	94
Gambar 4.28 Ikon final	94
Gambar 4.29 Contoh perancangan tombol.....	95
Gambar 4.30 Contoh perancangan <i>Text field</i>	96
Gambar 4.31 <i>Navigation bar</i>	96
Gambar 4.32 Penggunaan grid perancangan.....	97
Gambar 4.33 Hasil perancangan <i>high fidelity</i>	98
Gambar 4.34 Perancangan interaktifitas	99
Gambar 4.35 Perancangan tombol	100
Gambar 4.36 Perancangan iklan Youtube.....	101
Gambar 4.37 Perancangan iklan Google Playstore.....	102
Gambar 4.38 Perancangan iklan Instagram	103
Gambar 4.39 Perancangan <i>Web banner</i>	104
Gambar 4.40 Perancangan Poster Digital	106
Gambar 4.41 Banner Link dan Kuesioner Prototipe Day	107
Gambar 4.42 Diagram maksud visual <i>icon</i>	109
Gambar 4.43 Saran responden terkait visual.....	109
Gambar 4.44 Diagram kesulitan penggunaan aplikasi.....	110
Gambar 4.45 Diagram kemudahan tombol	111
Gambar 4.46 Saran responden terkait interaktifitas	112
Gambar 4.47 Diagram kemmudahan mengeksplor aplikasi	113
Gambar 4.48 Saran responden terkait konten	114
Gambar 4.49 Perbaikan ukuran ikon dan warna	115

Gambar 4.50 Perbaikan hierarki penulisan dan <i>ukuran font</i>	116
Gambar 4.51 Perbaikan <i>bottom bar</i> aplikasi.....	117
Gambar 4.52 Penambahan <i>loading screen</i>	117
Gambar 4.53 Perbaikan <i>background</i> fitur kursus	118
Gambar 4.54 Perbaikan halaman utama.....	119
Gambar 4.55 Diagram kesesuaian konten.....	123
Gambar 4.56 Beberapa halaman pada aplikasi Nextstep	124
Gambar 4.57 Logo Nextstep	126
Gambar 4.58 Desain mockup Youtube Ads.....	127
Gambar 4.59 Desain final Youtube Ads	128
Gambar 4.60 Desain mockup Google Playstore Ads.....	129
Gambar 4.61 Desain final Google Playstore Ads	130
Gambar 4.62 Desain mockup Instagram Ads	131
Gambar 4.63 Desain final Instagram Ads.....	132
Gambar 4.64 Desain mockup Web Banner.....	133
Gambar 4.65 Desain final Web Banner	134
Gambar 4.66 Desain mockup Poster digital.....	134
Gambar 4.67 Desain final Poster digital	136



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	145
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	147
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	149
Lampiran Kuesioner.....	151
Lampiran Transkrip FGD.....	156
Lampiran Transkrip Wawancara Ahli UI/UX.....	165
Lampiran Transkrip Wawancara HRD	176

