

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut ini subjek perancangan yang digunakan untuk perancangan aplikasi interaktif sebagai onestop solution pencari kerja:

1. Demografis

a. Jenis Kelamin : Pria dan Wanita

b. Usia : 18 – 24 tahun

Menurut laporan Keadaan Ketenagakerjaan (BPS, 2023), usia rata-rata pengangguran di Indonesia berkisar antara 15-24 tahun, yang menunjukkan bahwa mayoritas pengangguran adalah mereka yang berada di usia muda, yaitu lulusan sekolah menengah atas (SMA) dan perguruan tinggi. Data ini menandakan bahwa transisi dari pendidikan ke dunia kerja masih menjadi tantangan besar bagi generasi muda di wilayah tersebut.

c. Pendidikan : Minimum SMA

Dari data tingkat pengangguran terbuka berdasarkan tingkat Pendidikan (BPS, 2024), lulusan SMA kejuruan menjadi peringkat pertama sebanyak 9,31 persentasi. Simanjuntak (2024) menyatakan program Pendidikan gratis 12 tahun sesuai Perda nomor 8 tahun 2006 tentang sistem pendidikan.

d. SES : B-C

Menurut data terbaru dari Badan Pusat Statistik (BPS, 2023) tingkat pengangguran di Indonesia menunjukkan perbedaan signifikan berdasarkan status Ekonomi Sosial (SES). Untuk kategori SES C atau rendah, pengangguran cenderung

lebih tinggi, sering kali karena akses yang terbatas ke pendidikan berkualitas dan keterampilan yang dibutuhkan di pasar kerja.

2. Geografis

Area target berdominsili di Kabupaten Tangerang, Banten

Jumlah pengangguran tertinggi di Indonesia terdapat di daerah Banten. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS, 2023), mencatat lima teratas provinsi dengan tingkat pengangguran tertinggi, yakni Banten (7,02%), Kepulauan Riau dengan (6,94%), Jawa Barat (6,91%), Jakarta (6,02%), dan Papua Barat (6,02%). Kabupaten kota yang sebagai penyebab hal tersebut adalah Kabupaten Tangerang, dilanjuti dengan Kota Tangerang dan Kabupaten Serang (CNBC. 2024)

3. Psikografis

- a. Lulusan muda yang ingin mencari pekerjaan lewat media aplikasi
- b. Masyarakat yang pernah menggunakan aplikasi pencari kerja seperti LinkedIn atau Jobstreet
- c. Masyarakat yang ingin mengasah keterampilan baru atau diluar bidang yang dikuasainya.
- d. Terbiasa menggunakan aplikasi untuk membantu kehidupan harian atau dalam pekerjaan.
- e. Memiliki pengetahuan di bidang digital yang baik

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Dalam metode perancangan tugas akhir ini, penulis memakai metode proses pengembangan media digital interaktif oleh Julia Griffey, sebuah proses perancangan media interaktif yang untuk mendalami aspek pengalaman pengguna (UX), desain interaktif (UI), dan prototyping. Menurut Julia Griffey (2020, h.58), terdapat tiga fase utama dalam proses perancangan: *Definition*, *Project Design*,

Project Production Phase dan setiap fase memiliki tahap-tahapannya lagi. Dengan metode perancangan media digital interaktif (Julia Griffey, 2020, h.59), proses perancangan aplikasi interaktif akan dirancang terstruktur dengan baik dan berfungsi sesuai tujuan awal perancangan. Namun pemilihan proses perancangan akan disesuaikan sesuai dengan kebutuhan penulis dalam perancangan tugas akhir, berikut adalah penjelasan mendalam dari setiap langkah proses perancangan aplikasi yang digunakan:

3.2.1 Definition

Pada fase definition sebagai tahap awal proses perancangan media digital interaktif, penulis melakukan riset untuk memahami secara menyeluruh mengenai topik perancangan yang akan di buat. Dengan memahami lebih lanjut identitas dari target atau calon pengguna, aplikasi yang sedang dirancang. Tujuan dari fase ini yang ingin dicapai penulis adalah pengumpulan data yang akurat di lapangan terhadap topik sehingga saat proses perancangan tidak ada kesalahpahaman dalam kebutuhan dari calon pengguna, misalnya fitur-fitur yang diperlukan dalam aplikasi pencari kerja. Berikut tahap-tahapan dalam fase definition:

3.2.1.1 User Research

Pada tahap ini, penulis akan mengumpulkan data melalui secara *in-depht interview* seperti wawancara ahli dan focus group discussion. Wawancara ahli bertujuan untuk mendapatkan pemahaman dan pengalaman terkait topik dan media oleh ahli mengenai perancangan aplikasi serta kebutuhan umum yang diperlukan dalam perancangan. Dari data tersebut, maka penulis akan membuat user persona untuk memahami lebih mendalam terkait target sasaran. *User persona* yang dibuat, bertujuan untuk mendapatkan data mengenai kebutuhan secara dalam oleh pengguna.

3.2.1.2 Visual Research

Pada tahap *visual research*, penulis kan mengumpulkan data berupa referensi elemen-elemen visual, warna, aplikasi yang berfungsi sebagai arah pembentukan desain aplikasi yang sedang dirancang. Setelah

mengerti pemahaman dari masalah dan kebutuhan yang diperlukan dari topik perancangan, penulis akan membuat *moodboard* dan *mindmap*. *Moodboard* ini akan berfungsi sebagai arah pola perancangan visual aplikasi, serta *mindmap* akan menghasilkan beberapa kata kunci sebagai panduan perancangan visual. Proses terakhir di tahapan ini adalah penulis membuat *Big Idea* sebagai konsep dari perancangan aplikasi, kata kunci yang sudah disusun akan menjadi landasa utama pembuatan *Big Idea*.

3.2.2 Project Design

Fase *project design* adalah tahap dimana penulis melakukan proses perancangan. Data-data yang menguatkan arah konsep visual perancangan aplikasi seperti kata kunci, moodbord, dan *Big Idea* akan digunakan sebagai landasan konsep di fase ini. Penulis melakukan proses perancangan dimulai dengan penataan struktur aplikasi, pembuatan tata letak desain UI, user scenario, perancangan asset-aset visual aplikasi dan terakhir prototype dari hasil perancangan aplikasi. Berikut tahap-tahapan secara mendalam yang dilakukan penulis didalam fase *project design*:

3.2.2.1 Flowchart

Pada tahap ini, penulis merancang struktur aplikasi interaktif sebagai representasi visual berupa tabel information architecture. Penulis membuat hal tersebut guna untuk mengelompokkan konten-konten dalam media, seperti fitur-fitur umum apa saja yang terdapat pada aplikasi dilanjutkan dengan fitur khusus untuk penyelesaian masalah dari topik perancangan.

3.2.2.2 Wireframing

Pada tahap selanjutnya setelah struktur konten-konten aplikasi yang berupa tabel information architecture dirancang, maka penulis merencanakan pembentukan *wireframe*. *Wireframe* ini merupakan proses penataan semua elemen konten yang berupa tampilan UI dan *layouting* yang ditempatkan kedalam layar perangkat komputer, Tujuan dari perancangan *wireframe* ini memberikan kerangka visual dasar yang

berfokus pada penataan tata letak dan fungsional aplikasi yang dirancang agar sesuai dengan solusi dari permasalahan topik.

3.2.2.3 User scenario

Tahap ketiga pada fase *project design*, penulis merancang scenario pengguna untuk memastikan bahwa perancangan aplikasi ini sudah menyelesaikan masalah kebutuhan dari calon pengguna. Oleh karena itu, pada tahap ini penulis merancang user journey map atau user scenario dalam bentuk tabel yang berfungsi untuk melihat reaksi dari pengguna terhadap hasil rancangan agar mengetahui kesalahpahaman akan kebutuhan pengguna yang perlu diperhatikan pada hasil perancangan.

3.2.2.4 Interface Design

Dari data-data yang sudah dikumpulkan penulis seperti identitas target, tujuan perancangan, konten dan konteks perancangan aplikasi, maka di tahap ini penulis akan merancang mockup dari hasil perancangan aplikasi yang sudah konprehensif. Aset-aset visual yang dibuat penulis terpadu pada *wireframe* yang sudah dirancang, seperti ikon, tombol dan logo. Hasil dari tahapan ini berupa pembaruan perancangan *wireframe* menjadi high-fidelity yang sudah berisi warna dan aset-aset visual yang dirancang.

3.2.2.5 Prototyping

Dalam proses tahapan terakhir, penulis akan merancang prototipe sebagai model interaktif dari hasil perancangan. Prototipe yang dirancang akan memiliki dua tahap validasi yaitu alpha testing sebagai awal dari mengidentifikasi masalah secara internal untuk memastikan fungsi aplikasi sudah sesuai dengan pemecahan masalah topik, dan beta testing yang akan melibatkan target audiens secara langsung untuk mengevaluasi efesiensi dan efektivitas hasil rancangan terhadap pengguna. Kumpulan data tersebut akan berguna untuk iterasi sebelum finalisasi hasil media.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan tugas akhir ini mencakup teknik pengumpulan data dengan wawancara dan FGD, tujuannya agar penulis memahami lebih mendalam terkait topik perancangan yaitu aplikasi pencari kerja. Hal ini akan membantu penulis dalam merancang aplikasi yang lebih terarah dan efisien bagi para pencari kerja. Dengan tujuan tersebut, maka penulis melakukan pengumpulan data secara in-depth interview sebagai cara penulis untuk mengumpulkan data primer dengan ahli topik seperti HRD atau ahli konseling karier dan ahli media seperti desainer UI/UX. Tujuannya agar penulis menggali informasi mendalam dalam pemahaman umum terkait perancangan aplikasi, serta memahami kebutuhan sumber daya manusia yang dicari oleh industri. Sedangkan teknik pengambilan data secara *Focus Group Discussion* yang dilakukan penulis, bertujuan agar memahami keadaan platform pencari kerja yang sudah ada, berdasarkan perspektif pengguna yaitu pencari kerja dan lulusan baru.

3.3.1 Wawancara

Di tahap ini, penulis akan melakukan proses wawancara ahli sebagai teknik untuk mengumpulkan data dan informasi terkait topik dan media perancangan tugas akhir. Proses wawancara yang dilakukan penulis dilakukan dengan seorang ahli topik terkait pengembangan karier dan seorang ahli media terkait desain aplikasi, masing-masing dengan fokus dan tujuan yang berbeda. Dengan hasil wawancara ini, desain dan fitur pada aplikasi pencari kerja yang dirancang akan lebih tepat sasaran dan efisien digunakan pengguna.

1. Wawancara ahli UI/UX

In-depth interview pertama dilakukan oleh Kak Garin. sebagai seorang desainer profesional yang memiliki pemahaman dalam bidang UI dan UX. Melalui wawancara ini, penulis dapat menggali pemahaman lebih lanjut mengenai desain antarmuka (UI) dan pengalaman (UX) pengguna dalam perancangan aplikasi. Tujuan lainnya agar penulis, mendapatkan informasi yang sesuai dengan perancangan desain aplikasi pencari kerja lebih terintegrasi ke target sasaran. Berikut

pertanyaan wawancara kepada ahli yang sesuai dengan keterangan oleh ILO (2023) mengenai aplikasi yang terintegrasi sebagai berikut:

- a. Menurut Kakak, aspek apa yang harus diperhatikan dalam merancang aplikasi agar mudah digunakan oleh berbagai tipe pengguna mulai dari entry-level hingga profesional?
- b. Hal apa saja yang harus diperhatikan agar pengguna/user dapat mudah menemukan fitur atau konten yang mereka cari?
- c. Sepengalaman Kakak, desain atau model aplikasi seperti apa yang paling banyak digunakan sekarang?
- d. Menurut Kakak, cara membuat navigasi aplikasi tetap sederhana namun mampu menampilkan banyak fitur dan informasi yang diperlukan oleh pengguna gimana?
- e. Menurut Kakak bagaimana aplikasi bisa memberikan pengalaman lebih personal dan relevan bagi setiap pengguna? Misal kalau bagi pencari kerja seperti apa?
- f. Menurut kakak fitur interaktif atau gamifikasi umum seperti apa yang perlu ada pada aplikasi?
- g. Menurut Kakak, jika ada fitur sistem penghargaan atau tantangan harian, apakah efektif dalam meningkatkan keterlibatan pengguna pada aplikasi?
- h. Apakah Kakak pernah menggunakan aplikasi Jobstreet atau linkend atau semacamnya? apakah kakak pernah mengalami kendala dalam penggunaan aplikasi tersebut?
- i. Menurut Kakak, Bagaimana cara mempertahankan pengguna aktif dalam jangka panjang, mengingat aplikasi seperti JobStreet dan LinkedIn sering kali hanya digunakan ketika seseorang mencari pekerjaan?
- i. Fitur inovatif apa yang bisa ditambahkan dalam aplikasi pencari kerja ini untuk membuatnya berbeda dan lebih unggul?

- j. Apa pendapat Kakak tentang kelebihan dan kekurangan aplikasi pencari kerja yang sudah ada seperti JobStreet dan LinkedIn, dalam hal desain UI/UX?

2. Wawancara HRD / Ahli Konseling Karier

In-depth interview kedua dilakukan oleh Kak Tobias Martua sebagai seorang profesional dalam sumber daya manusia. Melalui wawancara ini, penulis dapat menggali pemahaman lebih lanjut mengenai kebutuhan tenaga kerja industri serta keterampilan dan kriteria seperti apa yang diperlukan dalam dunia kerja. Tujuan lainnya agar penulis, mendapatkan informasi mengenai masalah yang sering dihadapi dari perusahaan yang sedang membutuhkan pekerja. Berikut pertanyaan wawancara kepada ahli yang sesuai dengan keterangan oleh ILO (2023) mengenai aplikasi yang terintegrasi sebagai berikut:

- a. Apa saja tantangan utama yang dihadapi pencari kerja saat ini dalam proses pencarian pekerjaan?
- b. Apa keterampilan yang saat ini paling banyak dicari oleh perusahaan di industri Anda?
- c. Seberapa pentingkah peran CV dan portofolio dalam proses pencarian kerja saat ini?
- d. Apa yang biasanya menjadi faktor penentu bagi perekrut dalam menilai CV dan portofolio seorang kandidat?
- e. Sumber daya atau alat apa yang Anda rekomendasikan untuk pengembangan keterampilan, seperti kursus online, buku, atau platform pelatihan?
- f. Apa metode terbaik untuk mengidentifikasi keterampilan yang perlu dikembangkan oleh seorang profesional?
- g. Apa tantangan utama yang dihadapi oleh profesional dalam proses pengembangan keterampilan mereka?
- h. Apa saja kesalahan umum yang sering dilakukan oleh pencari kerja saat membuat CV dan portofolio?

- i. Bagaimana aplikasi interaktif dapat membantu pencari kerja dalam membuat CV dan portofolio yang efektif?

3.3.2 Focus Group Discussion

Pada tahap ini, penulis akan mengadakan diskusi kelompok terarah (*Focus Group Discussion*) untuk mendapatkan data seputar pemahaman umum tentang aplikasi pencari kerja oleh beberapa koneksi yang pernah menggunakan aplikasi pencari kerja seperti LinkedIn atau Jobstreet. Teknik FGD yang dipakai, memungkinkan penulis untuk memahami sudut pandang, persepsi, interaksi, dan pengalaman dari setiap individu narasumber FGD. Tujuan dari diskusi kelompok terarah (FGD) ini, adalah untuk membantu penulis dalam mengumpulkan data dari calon pengguna mengenai apa saja yang perlu diperhatikan dalam perancangan aplikasi pencari kerja serta kebutuhan mereka sebagai pencari kerja. Berikut pertanyaan FGD diambil dari keterangan oleh ILO (2023) mengenai aplikasi yang terintegrasi sebagai berikut:

- a. Kalian ada yang pernah menggunakan aplikasi pencari kerja seperti jobstreet/linkendin untuk mencari kerja? Atau ada media/platform lain serupa yang digunakan?
- b. Seberapa sering kalian menggunakan media tersebut dalam 1 minggu?
- c. Apakah kalian pernah mengalami kesulitan dalam menggunakan platform tersebut? Kira-kira seperti apa hambatannya?
- d. Apakah menurut kalian platform tersebut sudah efektif membantu kalian menemukan pekerjaan yang sesuai?
- e. Fitur apa yang menurut kalian penting dan efektif dalam platform pencari kerja?
- f. Menurut kalian apakah CV itu penting dalam proses penerimaan kerja?

- g. Apakah dalam pembuatan CV/Portofolio kalian pernah menggunakan platform Canva/Resume.com? Atau ada media lain yang pernah kalian gunakan?
- h. Apakah kalian mengalami kendala atau hambatan saat pembuatan CV/Portofolio? Misalnya tidak tahu kriteria dan informasi seperti apa saja yang perlu di masukan kedalam CV?
- i. Menurut kalian seberapa perlu platform pencari kerja yang terintegrasi?
- j. Misal nya ada sebuah platform pencari kerja yang dapat memberikan bantuan kepada kalian dalam hal pembuatan CV, Portofolio, persiapan wawancara/interview kerja, serta misal pengembangan keterampilan. Apakah kalian ingin tertarik mencoba atau membutuhkan nya?

3.4 Studi Eksisting

Studi eksisting ini bertujuan untuk acuan dalam memperoleh perbandingan karya yang akan dirancang oleh penulis mengenai perancangan aplikasi interaktif sebagai *onestop solution* untuk pencari kerja. Keunggulan dan kekurangan dari karya tersebut akan di data secara evaluasi oleh penulis, sehingga nantinya perancangan aplikasi yang dirancang penulis memiliki keunikan dan perbedaan yang jelas dari karya yang sudah ada sebelumnya. Aplikasi yang dievaluasi yang sesuai dengan kemiripan dengan topik perancangan adalah aplikasi KitaLulus yang dikelola oleh pihak swasta.

3.5 Studi Referensi

Pada tahap ini tujuan nya adalah untuk mendapatkan berbagai masukan dan pandangan di karya yang sudah ada terkait topik aplikasi pencari kerja. Cara penyamapan informasi, aspek visual, gaya desain dari karya-karya tersebut akan menjadi bahan referensi penulis sebagai inspirasi dalam perancangan aplikasi yang lebih efisien dan sesuai kebutuhan calon pengguna. Referensi yang digunakan penulis adalah aplikasi LinkedIn dan JobStreet sebagai platform pencari kerja yang telah digunakan oleh banyak orang.