

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Pengangguran merupakan orang yang tidak memiliki pekerjaan. Namun pengangguran yang terjadi di Indonesia mengalami peningkatan yang sangat tinggi pada tahun 2023 setelah Covid-19. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), tingkat pengangguran tersebut mencapai 7 juta jiwa pada tahun 2023 dengan sebagian besar pengangguran berasal dari kalangan muda seperti yang baru lulus sekolah ataupun kuliah. Di lain sisi, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia juga berkembang dengan pesat, menurut IMDI pada tahun 2023 perkembangan orang yang ahli dalam menggunakan teknologi digital naik sebesar 4,6 % angka ini terus naik mulai dari 10 tahun terakhir.

Perkembangan teknologi tersebut juga didampingi dengan munculnya aplikasi-aplikasi yang mempermudah kehidupan masyarakat, salah satunya aplikasi pencari kerja. Namun meskipun banyak aplikasi pencari kerja seperti LinkeIn, Jobstreet, Glint ataupun aplikasi pembuat CV seperti Canva dan Resume.com yang sering digunakan oleh masyarakat Indonesia. Hal tersebut pun belum membahas dan menanggulangi masalah pengangguran yang terjadi di Indonesia serta banyaknya aplikasi tersebut membuat pengguna merasa kesulitan untuk menggunakan setiap aplikasi dengan fungsinya masing-masing. Oleh karena itu, rumusan masalah yang dihasilkan ialah bagaimana merancang aplikasi interaktif sebagai *onestop solution* untuk pencari kerja.

Perancangan aplikasi ini menggunakan metode proses pengembangan media digital interaktif oleh Julia Griffey (2020). Dimulai dengan fase definition, yang mencakup ulasan hasil penelitian mengenai topik, pembuatan user persona untuk memahami pengguna secara mendalam, dan brainstorming yang menghasilkan mind map, kata kunci, big idea, dan konsep desain. Berdasarkan kata kunci dan ide tersebut, penulis membuat moodboard yang menjadi pedoman visualisasi desain. Penulis kemudian melakukan penelitian lebih lanjut mengenai

masalah pengangguran yang terjadi di kalangan muda dengan target berusia 18–24 tahun dan berdomisili di Tangerang sebagai tempat yang memiliki jumlah pengangguran yang cukup tinggi di Indonesia. Penulis juga melakukan wawancara kualitatif dengan Senior UI/UX Desainer, Kak Choirul Garin, wawancara dengan HRD bersama Kak Tobias Martua dan Focus Group Discussion (FGD) dengan 9 orang dari target perancangan. Hasil dari penelitian menunjukkan memang masih banyak orang yang merasa kesulitan untuk menggunakan aplikasi yang sudah ada dan tidak terintegrasi satu dengan lainnya, yang membuat banyaknya aktifitas pengguna untuk berganti-ganti aplikasi satu sama lainnya dengan kerpeluangannya masing-masing seperti fitur lowongan pekerjaan dan fitur kursus harus menggunakan dua aplikasi berbeda.

Selanjutnya, penulis masuk ke fase project design, yang meliputi pemetaan konten aplikasi dalam bentuk flowchart dan information architecture, serta merancang skenario pengguna melalui user journey map untuk mengidentifikasi titik kesulitan. Setelah pemetaan konten selesai, penulis merancang wireframe untuk menentukan tata letak elemen desain menggunakan grid. Pada tahap ini, penulis juga merancang aset visual seperti logo, ikon, dan tipografi, serta melakukan finalisasi desain tampilan setiap halaman aplikasi yang dirancang. Setelah selesai, penulis membuat prototipe interaktif yang menghubungkan seluruh halaman dan diuji dalam alpha testing. Berdasarkan hasil pengujian, penulis melakukan perbaikan dan finalisasi desain aplikasi. Perancangan aplikasi interaktif pencari kerja ini telah membuat sebuah peningkatan dalam aspek efisiensi dan integritas sehingga perancangan aplikasi yang di buat telah memenuhi rumusan masalah dari penelitian ini.

5.2 Saran

Selama menjalankan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan banyak ilmu dan kesempatan baru untuk mempelajari hal-hal baru terkait pencari kerja. Namun penulis juga memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan pedoman untuk penelitian kedepannya dari hasil sidang akhir serta untuk menyempurnakan perancangan aplikasi ini, pertama perancangan aplikasi ini perlu lebih memperhatikan segmentasi target sasaran dan objektif perancangan aplikasi

sehingga kegunaan dari aplikasi yang dirancang bisa berhasil direalisasikan secara efektif ke target sasaran. Fitur-fitur yang ada juga harus mengikuti segmentasi target sasaran sehingga aplikasi yang dirancang dapat berbeda dengan aplikasi-aplikasi pencari kerja yang sudah ada. Fitur dan kegunaan yang dirancang tersebut akan menjadi keunggulan tersendiri dari perancangan aplikasi pencari kerja yang dibuat.

Kedua adalah perlu dipertimbangkan lagi fitur-fitur yang akan dirancang kedalam aplikasi dan disesuaikan dengan segmentasi target sasaran, karena kebutuhan setiap pengguna yang berbeda-beda dan perlu nya bukti yang kuat bahwa aplikasi yang dirancang semua fiturnya sudah sesuai standar industry terbaru agar mempermudah pengguna mendapatkan pekerjaan. Hal ini juga berkaitan dengan kebutuhan target sasaran yang memiliki spek *smartphone* yang cukup rendah, maka diperlukan beberapa pengujian test perangkat dengan spesifikasi tersebut.

Ketiga, untuk memudahkan pengguna baru dalam menavigasi fitur-fitur yang berada dalam aplikasi dan membuat pengguna paham akan fitur tersebut. Diperlukan perancangan fitur tutorial penggunaan aplikasi sesudah pengguna membuat akun dalam aplikasi agar tidak membingungkan pengguna baru yang belum familiar menggunakan aplikasi pencari kerja.

Terakhir, dalam perancangan media sekunder perlu diperhatikan penerapan *grid* yang sama, sehingga dapat dilihat keteraturan proses desain media sekunder. Serta pemilihan *font* pada perancangan, perlu memperhatikan dasar dan kegunaan *font* tersebut.

Terdapat beberapa saran yang dapat dikonsiderasi untuk melakukan Perancangan Aplikasi Interaktif sebagai Onestop Solution untuk Pencari Kerja untuk keperluan Tugas Akhir atau perancangan yang serupa yang berhubungan dengan topik bidang yang sama ataupun berbeda, sebagai berikut saran-saran yang bersifat teoritis dalam perancangan ini:

1. Topik yang diangkat adalah untuk merancangan sebuah aplikasi pencari kerja, namun harus dilihat kesesuaiannya dengan prinsip UI/UX terbaru untuk memastikan pengalaman pengguna yang intuitif. Misalnya

penggunaan *simplicity*, *accessibility*, dan *usability* perlu menjadi pedoman utama saat merancang sebuah aplikasi.

2. Pengembangan lanjutan dari perancangan aplikasi ini, penting untuk memperdalam konsep *onestop solution* dalam menjadikan hal tersebut sebagai penyelesaian masalah dalam topik pembahasan yang diambil.
3. Untuk melakukan pendalaman isu pengangguran dan pencari kerja di kalangan muda, dilihat masih banyak angka pengangguran yang ada di Indonesia. Peneliti dapat melakukan riset observasi dan menginterview ahli sumber daya manusia atau karier untuk memperkaya hasil perancangan.

Setelah itu penulis juga memberikan beberapa saran bersifat praktis yang dapat membantu perancangan selanjutnya, sebagai berikut:

1. Untuk mahasiswa yang tertarik pada perancangan serupa, dapat diperhatikan untuk dapat mengatur waktu yang baik saat melakukan perancangan ini. Hal ini didasari karena sulitnya untuk menemukan ahli terkait topik pembahasan untuk di wawancarai, sehingga akan memakan banyak waktu untuk proses penelitian.
2. Untuk keperluan akademik bagi Universitas, hasil dari perancangan ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian yang serupa atau sama oleh peneliti berikutnya, baik untuk keperluan akademis atau non akademis. Oleh sebab itu, perlu diperhatikan untuk mendokumentasi setiap tahapan proses perancangan untuk dijadikan arsip yang bermanfaat untuk pengembangan perancangan aplikasi lanjutan.
3. Dalam pengembangan lanjutannya, perlu diperhatikan untuk mengadaptasi aplikasi bagi pengguna secara global dengan menyesuaikan kebutuhan dan menyelesaikan permasalahan topik perancangan lebih lanjut.