

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pekerjaan secara umum didefinisikan sebagai sebuah kegiatan aktif yang dilakukan oleh manusia. Safrianto, & Meisartika, (2021 hlm. 513) menyebutkan bahwa “Pekerjaan adalah kegiatan sosial dimana individu atau kelompok menempatkan upaya selama waktu dan ruang tertentu, kadang-kadang dengan mengharapkan penghargaan moneter (atau dalam bentuk lain), atau tanpa mengharapkan imbalan, tetapi dengan rasa kewajiban kepada orang lain”. Pekerjaan menjadi salah satu kegiatan sehari-hari yang ditujukan untuk menunjang keberlangsungan hidup kedepannya. Jenis pekerjaan yang menuntut pendidikan dan keahlian khusus disebut profesi. Yang dapat digolongkan ke dalam kategori tersebut antara lain, ialah pekerjaan seperti seorang dokter, guru, pengacara, peneliti dan lain-lain. Pekerjaan seperti pengemudi, mandor, pembantu rumah tangga tidak termasuk profesi. Pada umumnya untuk mendapatkan suatu pekerjaan seseorang akan mencari lowongan kerja yang kemudian dapat mencalonkan diri untuk melakukan pekerjaan tertentu.

Lowongan kerja adalah kesempatan kerja yang ditujukan untuk individu maupun kelompok yang memiliki syarat tertentu yang harus dipenuhi. Saputro (2021 hlm. 7) mengemukakan bahwa “Lowongan Kerja ialah Satu peluang kerja pada tempat tersendiri di lembaga atau tempat usaha yang ada untuk individu atau barisan yang sudah penuhi kriteria yang diperlukan”. Pada umumnya suatu lowongan terdapat posisi atau jabatan dengan kriteria tertentu sesuai dengan kebutuhan penyedia lapangan kerja. Namun saat ini masih banyak orang yang kesulitan untuk mendapat pekerjaan. Menurut data Badan Pusat Statistik atau BPS tercatat tingkat pengangguran di Indonesia pada bulan Agustus Tahun 2022 sebanyak 8,42juta orang dimana angka tersebut mengalami kenaikan dibandingkan

pada bulan Februari 2022 yang sebanyak 8,40 juta orang. Peningkatan jumlah pengangguran di Indonesia terjadi karena beberapa faktor, salah satunya adalah tidak semua penduduk dalam usia kerja dapat terserap menjadi angkatan kerja.

Menurut data badan pusat statistik (BPS) terdapat 209,4 juta penduduk dalam usia kerja dan yang mampu terserap sebagai angkatan kerja sebanyak 143,72 orang. Peningkatan tersebut dipengaruhi oleh beberapa hal salah satunya adalah terjadinya PHK pada perusahaan karena belum bisa pulih kembali akibat dampak pandemi COVID-19 sehingga memicu terjadinya PHK dan mengakibatkan bertambahnya angka pengangguran di Indonesia. Berikut grafik tingkat pengangguran di Indonesia sejak bulan Agustus 2017 hingga Agustus 2022.



Gambar 1.1 Grafik Tingkat Pengangguran di Indonesia

Pada grafik diatas menunjukkan tingkat pengangguran di Indonesia sejak Agustus 2017 hingga Agustus 2022 dan terdapat catatan dari tingkat pengangguran terbuka di setiap tahunnya. Menurut BPS tingkat pengangguran terbuka adalah persentase jumlah pengangguran terhadap jumlah angkatan kerja. Sedangkan yang dimaksud pengangguran adalah penduduk yang aktif mencari pekerjaan, penduduk yang sedang mempersiapkan usaha/pekerjaan baru, penduduk yang tidak mencari pekerjaan karena merasa tidak mungkin mendapat pekerjaan, kelompok penduduk yang tidak aktif mencari pekerjaan dengan alasan sudah mempunyai pekerjaan tetapi belum mulai bekerja. Angkatan Kerja adalah penduduk usia kerja (15 tahun

Wildani Fauzi, 2023
PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA WEB APPLICATION PENCARI KERJA DENGAN METODE DESIGN THINKING

ke atas) yang bekerja atau punya pekerjaan namun sementara tidak bekerja, dan pengangguran.

Salah satu upaya untuk mengurangi angka pengangguran adalah dengan menambahkan lapangan pekerjaan agar dapat memberikan ruang bagi masyarakat yang belum memiliki pekerjaan agar dapat bekerja untuk menunjang kehidupan sehari-hari. Lowongan pekerjaan memiliki beberapa tipe atau kriteria mulai dari pekerjaan waktu penuh atau biasa disebut *full-time*, pekerjaan kontrak, pekerjaan paruh waktu atau biasa disebut *part-time*, hingga pekerjaan lepas atau biasa disebut *freelance* yang biasanya pekerjaan tersebut memiliki jangka pendek dengan tugas tertentu.

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini dengan membuat *platform* pencari pekerjaan menjadi salah satu solusi yang berpotensi dapat mengurangi tingkat pengangguran. Dengan memanfaatkan *platform* tersebut informasi mengenai lapangan pekerjaan yang tersedia dapat ditemukan dengan lebih mudah dan cepat. Gordon dan Margrethe (dalam Ainuzzaqy, 2020, hlm. 12) mengemukakan bahwa “informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang berarti dan bermanfaat bagi penerimanya dalam mengambil suatu keputusan baik saat ini maupun mendatang”.

Saat ini memang sudah ada *platform* serupa yang ditujukan untuk mencari pekerjaan akan tetapi, *platform* pencari kerja yang sudah ada saat ini lebih mengarahkan dan menyediakan untuk tipe pekerjaan yang dituntut untuk memiliki keahlian khusus dan pada umumnya lowongan yang tersedia memiliki syarat jenjang pendidikan tertentu yang dimana pada realitanya masih banyak orang yang tidak memiliki kesempatan untuk menempuh jenjang pendidikan tersebut.

Oleh karena itu dibutuhkan *platform* pencari kerja berbasis *web app* dengan penggunaan yang mudah dimengerti pengguna dan yang dapat menampung berbagai bidang dan tipe pekerjaan baik pekerjaan yang membutuhkan lulusan pendidikan tertentu maupun tidak. *Web app* merupakan *platform* yang dijalankan di browser web dan dapat diakses melalui internet. *Web app* biasanya ditulis menggunakan bahasa pemrograman seperti *HTML*, *CSS*, dan *JavaScript*. *Platform*

Wildani Fauzi, 2023

PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA WEB APPLICATION PENCARI KERJA DENGAN METODE DESIGN THINKING

pencari kerja dirancang menjadi sebuah *web app* agar dapat dijalankan di berbagai perangkat seperti komputer, ponsel, atau tablet, dan dapat diakses di berbagai macam sistem operasi baik *android* maupun *ios*. Suheri (2022 hlm. 3) menyatakan bahwa “*platform web* adalah sebuah program atau sistem informasi melalui antarmuka berbasis web yang dijalankan melalui *browser* seperti *Internet Explorer*, *Mozilla*, *Opera* dan *platform browser* lainnya”. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk merancang *platform* tersebut adalah metode *design thinking*”.

Design thinking adalah sebuah metode pengembangan sistem yang berfokus pada pengguna dengan tujuan untuk memudahkan pengguna dalam berinteraksi dan menggunakan sistem tersebut dengan mempertimbangkan kebutuhan, dan tujuan pengguna. Setelah dilakukan perancangan *user interface* dan *user experience* maka hasil rancangan akan di uji coba kepada calon pengguna dengan bentuk *prototype*. Untuk mengukur tingkat usability dan pengalaman pengguna digunakan *System Usability Scale (SUS)* untuk mengetahui tingkat pengalaman pengguna dan untuk memperkuat hasil *testing*.

Berdasarkan pembahasan di atas peneliti bermaksud merancang *user interface* dan *user experience* untuk *platform* pencari kerja berbasis *webapp* dengan menggunakan metode *design thinking* sebagai salah satu upaya dalam memudahkan masyarakat untuk mendapatkan pekerjaan.

1.2 Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1 Bagaimana *platform* pencari kerja untuk memudahkan pengguna mencari lowongan dan melamar pekerjaan ?
- 2 Bagaimana rancangan *design platform* pencari kerja yang mudah dipahami pengguna?
- 3 Bagaimana hasil pengujian *design platform* pencari kerja terhadap pengalaman pengguna?

Wildani Fauzi, 2023

PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA WEB APPLICATION PENCARI KERJA DENGAN METODE DESIGN THINKING

1.2.2 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah penulis sebutkan, diperlukan batasan masalah agar penelitian tidak menyimpang dari apa yang telah direncanakan, sehingga tujuan penelitian dapat dicapai. Maka penelitian ini dibatasi oleh beberapa hal, yaitu :

- 1 *Platform* ini ditujuakn untuk pengguna yang ingin mencari lowongan dan melamar pekerjaan
- 2 Menggali kebutuhan pengguna sebagai solusi untuk memudahkan pengguna dalam mencari pekerjaan
- 3 Target pengguna merupakan mahasiswa dan *fresh graduate*
- 4 Merancang *User Interface web app* pencari kerja berdasarkan *User Experience*
- 5 Rancangan *platform* berupa *prototype*

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian berdasarkan rumusan masalah diatas adalah sebagai berikut:

- 1 Menghasilkan *platform* pencari kerja yang dapat membantu pengguna mendapatkan informasi lowongan dan melamar pekerjaan
- 2 Menghasilkan rancangan *user interface platform* pencari kerja yang mudah dipahami pengguna dan sesuai dengan kebutuhan pengguna
- 3 Mengetahui tingkat pengalaman pengguna terhadap *design platform* yang telah dibuat

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapar bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secata toritis penelitian ini diharapkan dapat membantu serta memperdalam kebutuhan dari pengguna yang sedang mencari pekerjaan sehingga mampu

memudahkan dalam menemukan pekerjaan yang sesuai serta menjadi wadah informasi mengenai lowongan pekerjaan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Pada penerapannya, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan atau dasar dalam pembangunan *platform* digital untuk mencari berbagai macam lowongan pekerjaan.

1.5 Sistematika Penulisan

Struktur organisasi skripsi merupakan sistematika penulisan penelitian yang memberikan gambaran kandungan pada setiap babnya. Struktur organisasi skripsi pada penelitian ini mencakup BAB I hingga BAB V sebagai berikut:

I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat teoritis, manfaat praktis, dan sistematika penulisan skripsi.

II. KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang kajian teoritis dari berbagai macam konsep bidang yang dikaji pada penelitian, serta penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti.

III. METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang jenis penelitian, pengumpulan data, prosedur penelitian, serta teknik analisis data.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan dari temuan penelitian yang telah dilaksanakan dengan diimplementasikan menjadi bentuk rancangan *user interface* dan *user experience* serta hasil dari pengujian yang telah dilakukan pada *prototype design*.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang simpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh.

Wildani Fauzi, 2023

PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA WEB APPLICATION PENCARI KERJA DENGAN METODE DESIGN THINKING