

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Yang menarik dari suatu program adalah Antarmuka Pengguna (*UI*). Program dikatakan mudah digunakan ketika pengguna dapat dengan cepat dan mudah memahami tujuan *UI* dan cara menggunakan aplikasi tersebut (Ananda Vickry Pratama, 2020). Upaya peningkatan produk berbasis *UX* sangat penting karena antarmuka pengguna yang kompleks dapat membingungkan pengguna, sehingga menyebabkan kegagalan aplikasi. Salah satu alasan utama kegagalan tersebut adalah terjadinya kesalahan *UI* (Hartson & Pyla, 2019).

Banyaknya mahasiswa dan mahasiswi FTKI UNAS yang telah lulus dari perkuliahan membutuhkan langkah berikutnya berupa suatu bidang pekerjaan sehingga dapat meningkatkan perekonomian serta kemampuan yang telah dipelajari dalam dunia perkuliahan. Dengan seiring perkembangan teknologi era revolusi industri 5.0 yang sangat cepat, dibutuhkannya inovasi baru berupa ketersediaan platform yang menyediakan lowongan pekerjaan secara cepat, bersifat sederhana, dan mudah digunakan dengan harapan dapat membantu meningkatkan kondisi perekonomian masyarakat Indonesia yang telah terdampak pandemi Covid-19 beberapa tahun terakhir.

Bagi lulusan sarjana dibidang IT (Information Technology) tentunya menginginkan bidang pekerjaan yang serupa sehingga dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Untuk mencari lowongan pekerjaan, hingga saat ini masih banyak dan sulit karena adanya beberapa kualifikasi diri serta minimnya informasi lowongan pekerjaan yang selaras dibidangnya (Anisah & Radiah, 2016). Para pencari kerja khususnya lulusan mahasiswa FTKI UNAS memerlukan informasi lowongan pekerjaan yang mudah digunakan dan pihak terkait memberikan fasilitas situs lowongan pekerjaan bagi lulusan mahasiswa FTKI UNAS. Mengenai informasi lowongan pekerjaan pada situs tersebut nantinya didapatkan dari alumni serta para dosen pengajar atau seluruh civitas Universitas Nasional.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat desain antarmuka pengguna (*User Interface Design*) dan melakukan *usability Testing User Experience* untuk mendapatkan dan menghasilkan informasi lowongan pekerjaan di lingkup teknologi informasi bagi alumni Universitas Nasional khususnya Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika.

Sumber-sumber referensi yang menjadi dasar penelitian ini adalah studi literatur atau jurnal sebelumnya, yang telah dilakukan mengenai topik yang sama. Berdasarkan studi literatur (Saputra et al., 2022), penulis tertarik untuk menerapkan metode *Design Thinking* dalam pengembangan *UI/UX* pada Platform Jobs Connect yang akan dikelola oleh Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Karena pada metode ini, *Design Thinking* bermanfaat dalam mencari solusi dari suatu masalah, dengan cara menyusun kembali masalahnya dalam sudut pandang manusia, lalu menambahkan banyak ide-ide saat sesi diskusi, dan melakukan uji coba.

Pada tahap pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan pencarian informasi berdasarkan eksplorasi jurnal terdahulu, hasil referensi penelitian serupa dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Selain itu peneliti menggunakan penelitian yang relevan. Berikut ini adalah referensi penelitian jurnal terdahulu yang terkait dengan penelitian penulis. Mengacu dari penelitian (Saputra et al., 2022), hasil dari penelitian tersebut manfaat yang dihasilkan dari penerapan *Design Thinking* untuk pengembangan *UI/UX* untuk aplikasi kerja.in. Terdapat seberapa bagus *Design* aplikasi berdasarkan hasil responden dalam bentuk rating terdapat rating 1 sampai 3 sebanyak 0 responden, rating 4 sebanyak 10 responden, rating 5 sebanyak 26 responden. Mengacu dari penelitian (Kirana Safitri & Andrianingsih, 2022). Hasil dari penelitian tersebut menyatakan tahapan evaluasi yang menggunakan sistem *User Experience Questionnaire* terdapat 72 responden dengan nilai *mean* sebesar 0,20 untuk *Design* lama dan 1.28 untuk *desig* baru maka penelitian penelitian dinyatakan berhasil.

Berdasarkan studi literatur diatas, penulis tertarik untuk menerapkan metode *Design Thinking* dalam pengembangan *UI/UX* pada Platform Jobs Connect yang

akan dikelola oleh Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Karena pada metode ini, *Design Thinking* bermanfaat dalam mencari solusi dari suatu masalah, dengan cara menyusun kembali masalahnya dalam sudut pandang manusia, lalu menambahkan banyak ide-ide saat sesi diskusi, dan melakukan uji coba.

1.2 Identifikasi Masalah

Sebuah keresahan bagi freshgraduate atau lulusan FTKI UNAS yang belum mendapatkan pekerjaan setelah menyelesaikan program studi S1. Salah satu penyebabnya adalah banyaknya kasus penipuan dan minimnya informasi terpercaya mengenai lowongan pekerjaan khususnya dibidang teknologi informasi yang terdapat dari beberapa opsi portal lowongan pekerjaan serta rumitnya fitur-fitur yang ada pada beberapa portal lowongan pekerjaan secara online.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah yang didapat yaitu “Membuat *UI/UX Design* untuk memudahkan para pencari lowongan pekerjaan khususnya freshgraduate atau lulusan FTKI UNAS dengan menggunakan metode *Design Thinking*”.

1.3 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk memfasilitasi pengguna dalam mencari informasi mengenai lowongan pekerjaan bagi freshgraduate atau lulusan FTKI UNAS.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka terdapat batasan masalah yang diperlukan sehingga tercapainya tujuan yang sebenarnya. Penelitian ini dibatasi dengan beberapa hal, antara lain sebagai berikut:

1. Membuat *UI/UX Design* menggunakan metode *Design Thinking*
2. Pengguna aplikasi diperuntukkan sebagai admin dan *User*
3. Luas lingkup informasi lowongan pekerjaan didapatkan dari alumni Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika maupun Dosen dan Civitas Universitas Nasional

1.5 Kontribusi

Studi penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut:

1. Secara teoritis, penelitian ini dapat dijadikan selaku rujukan serta alternatif untuk peneliti berikutnya ataupun pihak lain dalam merancang suatu sistem yang mencermati aspek *UI* ataupun *UX*
2. Secara instan, hasil penelitian ini bisa jadi bahan pertimbangan untuk para pengambil kebijakan terkait, khususnya pihak FTKI UNAS

