

PERANCANGAN APLIKASI *SMARTPHONE* BERBASIS ANDROID UNTUK *CAREER DEVELOPMENT CENTER (CDC)* TELKOM UNIVERSITY

THE DESIGNING OF ANDROID BASED SMARTPHONE APPLICATION FOR CAREER DEVELOPMENT CENTER (CDC) IN TELKOM UNIVERSITY

Jessica Giovanna Tapiheru

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Abstrak

Setelah menyelesaikan studi akhir diperguruan tinggi, mayoritas lulusan akan melanjutkan ke dunia kerja dengan melamar ke suatu perusahaan ataupun menciptakan peluang pekerjaan sendiri. Persaingan akan sangat terasa karena perbandingan jumlah peluang pekerjaan dengan pertumbuhan masyarakat tidak seimbang. Ada beberapa masalah dan kendala dalam pencarian peluang pekerjaan dan persebaran tenaga kerja di Indonesia. Pasar kerja yang ada belum bisa berfungsi dengan baik dalam menyebarkan tenaga kerja dari daerah yang kelebihan tenaga kerja ke daerah yang kekurangan tenaga kerja. Dengan adanya masalah ini, masalah lain timbul seperti kurang layaknya syarat kerja dan kondisi kerja. Pemerintah sudah menempuh kebijakan dan langkah-langkah yang bersifat menyeluruh untuk mencapai perluasan kesempatan kerja produktif.

Semua universitas pasti menyediakan media sebagai fasilitas yang akan memudahkan para lulusannya untuk mendapatkan pekerjaan sesuai dengan peminatan mereka. Telkom University menyediakan unit CDC (*Career Development Center*) untuk salah satunya mempermudah persebaran informasi lowongan pekerjaan dari berbagai perusahaan kepada para lulusannya dengan mengakses website CDC. Tetapi menurut survey, banyak yang mengeluhkan perihal akses ke website ini karena harus selalu membuka website itu kapanpun untuk mengetahui *update* terbaru, maka dari itu, dibutuhkan sebuah aplikasi *smartphone* CDC Telkom University untuk para lulusan yang kini sangat akrab dengan *gadget* untuk menambah keefektifan persebaran dan penerimaan informasi lowongan pekerjaan lulusan Telkom University.

Kata kunci : Interface, Aplikasi *smartphone*, CDC Telkom University.

Abstract

After completing the final study at university, the majority of graduate will continue to apply to world of work with a company or create their own employment opportunities. Competition will be felt for comparison of the number of job opportunities with community growth is not balanced. The labor market that has been existing is not functioning properly yet in spreading labor from regions with a surplus of labor to the areas where have labor shortages. Given these problems, other problems arise such as the lack of appropriate terms of employment and working conditions. The government has been taking policies and measures that are comprehensive in order to achieve the expansion of productive employment.

Every university eventually provides a media that will facilitate the graduates to find their dream jobs. Telkom University provides a Career Development Center (CDC) to ease the distribution of job vacancy informations from various companies to the graduates by access the website. However, according to the survey result, many graduates doesn't really like accessing the website because they have to go to the website everytime to find out the latest update. Therefore, it takes a *smartphone* CDC Telkom University application for the graduates that gives them notification to increase effectivities of distribution and reception job vacancy information.

Keywords : Interface, Smartphone application, CDC Telkom University

1. Pendahuluan

Pencarian informasi lowongan pekerjaan yang dilakukan oleh kebanyakan *fresh graduate* dari universitas adalah melalui media internet. Media ini dianggap sangat praktis dan cepat dalam menyediakan berbagai informasi, tetapi penggunaan *search engine* pada internet seringkali memunculkan tidak sedikit informasi yang sudah kadaluarsa, tidak sedikit pula yang memunculkan hasil pencarian yang tidak sesuai dengan kata kunci yang dicari oleh pencari informasi. Untuk memudahkan para lulusannya, setiap universitas pasti menyediakan fasilitas pusat pengembangan karir atau semacamnya untuk melayani dan membantu para lulusan dalam rangka mendapatkan informasi tentang lowongan pekerjaan. Telkom University sendiri memiliki *Career Development Center (CDC)* yang bertujuan untuk membantu lulusan-lulusannya mendapatkan pekerjaan dalam waktu yang cepat dengan berbagai pelayanannya. Salah satu media andalan dari CDC Telkom University adalah media *website* yang bisa diakses oleh para lulusan untuk mencari berbagai informasi tentang lowongan pekerjaan. *Email blast* untuk memberitahukan mahasiswa tentang lowongan pekerjaan yang sesuai dengan jurusannya dan *live chat* dengan admin dari CDC melalui media sosial *facebook* disediakan untuk oleh CDC untuk memudahkan persebaran dan penerimaan informasi lowongan pekerjaan. Tetapi, para lulusan harus selalu mengakses beberapa *site* untuk mengetahui *update* dan melakukan *live chat* dengan admin dari CDC. Dewasa ini, mayoritas dari kalangan remaja hingga dewasa sangat akrab dengan penggunaan sebuah *gadget* yang biasa disebut dengan *smartphone* untuk menyebarkan atau saling bertukar informasi. Maka dari itu, melihat dari fenomena tersebut, sebuah aplikasi untuk CDC Telkom University dengan fitur-fitur yang dibutuhkan para lulusan dalam mengakses layanan CDC akan membantu meningkatkan efisiensi dan efektifitas persebaran informasi lowongan kerja kepada para lulusan, juga mengoptimalkan usaha dari CDC untuk membantu para lulusan dalam hal mendapatkan pekerjaan.

2. Dasar Pemikiran

2.1 Mobile Apps

Mobile application adalah proses pengembangan aplikasi untuk perangkat genggam seperti PDA, asisten digital perusahaan atau telepon genggam. Aplikasi ini sudah ada pada telepon selama manufaktur, atau didownload oleh pelanggan dari toko aplikasi dan dari distribusi perangkat lunak *mobile platform* yang lain.

2.2 Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup system operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan *platform* yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc. yang merupakan pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel/*smartphone*. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia.

2.3 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual sebagai salah satu bagian dari seni terap yang mempelajari tentang perencanaan dan perancangan berbagai bentuk informasi komunikasi visual. Perjalanan kreatifnya diawali dari menemukannya permasalahan komunikasi visual, mencari data verbal dan visual, menyusun konsep kreatif yang berlandaskan pada karakteristik target sasaran, sampai dengan penentuan visualisasi final desain untuk mendukung tercapainya sebuah komunikasi verbal-visual yang fungsional, persuasif, artistik, estetis, dan komunikatif.

2.4 Logo

Logo atau tanda gambit (*picture mark*) merupakan identitas yang dipergunakan untuk menggambarkan citra dan karakter suatu lembaga atau perusahaan maupun organisasi. *Logotype* atau tanda kata (*word mark*) merupakan nama lembaga, perusahaan, atau produk yang tampil dalam bentuk tulisan yang khusus untuk menggambarkan ciri khas secara komersial.

2.5 Multimedia

Multimedia dalam konteks computer menurut Hofstetter (2001) adalah penggunaan computer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Berdasarkan pengertian itu, multimedia terdiri dari empat factor, yaitu: (i) ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, (ii) ada link yang menghubungkan pengguna dengan informasi, (iii) ada alat navigasi yang membantu pengguna menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung, dan (iv) multimedia menyediakan tempat kepada pengguna untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dengan ide secara interaktif.

3. Pembahasan

3.1 Data Pemberi Proyek

Career Development Center Telkom University atau Pusat Pengembangan Karir secara organisasi berada dibawah koordinasi Wakil Rektor 3 bidang Kerjasama dan *International Office*. CDC sendiri membawahi 3 unit yaitu Unit Penyaluran Lulusan & Tracer, Unit Karir dan Pusat Bahasa (LaC). CDC berupaya memenuhi kebutuhan mahasiswa akhir dan lulusan untuk menjadi lulusan yang berkualitas dan memiliki kompetensi yang baik untuk bersaing bersama perguruan tinggi lain.

3.2 Data Khalayak Saran

A. Demografis

- Usia : 20-23.
- Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan.
- Pendidikan : D3 dan S1.
- Pekerjaan : Mahasiswa.
- Status sosial : Menengah keatas

B. Psikografis

1. Golongan kelas menengah ke atas.
2. Pengguna *smartphone*.
3. Peka terhadap efisiensi dan efektifitas persebaran informasi.
4. Mengandalkan *smartphone* dalam hal persebaran dan mendapat informasi.
5. Berniat melanjutkan ke dunia kerja.

C. Perilaku Konsumen

Berdasarkan observasi perancang yang dilakukan di kawasan Telkom University, mahasiswa tingkat akhir atau *fresh graduate* masa kini sangat mengoptimalkan dan akrab dengan *smartphone* sebagai media untuk

berkomunikasi sampai mencari informasi terkini dengan berbagai aplikasi dan fitur yang disajikan oleh *smartphone*.

3.3 Data Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa narasumber dari pihak bersangkutan, dirancangnya sebuah media berupa aplikasi *smartphone* berbasis android akan sangat membantu para lulusan mendapatkan informasi lowongan pekerjaan dengan praktis dibantu dengan fitur-fitur yang dianggap akan sangat mendukung. Dalam merancang sebuah aplikasi, data dari khalayak sasaran akan mempengaruhi gaya dan tampilan dari sebuah rancangan aplikasi *smartphone*.

4 Konsep Perancangan (Pesan)

Berdasarkan analisis yang sudah dilakukan oleh perancang media ini dibuat dengan tujuan untuk memudahkan kepada para lulusan Telkom University dalam mendapatkan informasi-informasi lowongan pekerjaan yang cocok dengan jurusan atau minat mereka. Aplikasi ini juga dibuat untuk mengoptimalkan upaya dari CDC dalam melayani para lulusan Telkom University yang mana menjadi target sasaran dari perancangan ini.

Konsep pesan yang akan disampaikan adalah sebagai berikut:

- a. Menyebarkan informasi tentang *job vacancy* yang masuk ke CDC kepada semua lulusan Telkom University sebagai *user*.
- b. Menyebarkan notifikasi khusus kepada lulusan tentang informasi *job vacancy* sesuai jurusan.
- c. Memungkinkan para *user* untuk berinteraksi dengan admin CDC.

Poin-poin tersebut diharapkan dapat tersampaikan secara efisien dan cepat kepada semua lulusan Telkom University sebagai *user* dan khalayak sasaran.

5 Kesimpulan

Penyebaran informasi lowongan pekerjaan secara efisien, merata, dan praktis sangat dibutuhkan bagi para *fresh graduate* tidak terkecuali para lulusan dari Telkom University dimana Telkom University menyediakan fasilitas *Career Development Center* (CDC) yang bertujuan membantu lulusan-lulusan Telkom University untuk mendapatkan pekerjaan dalam waktu cepat. Searah dengan perkembangan teknologi yaitu penggunaan *smartphone* di kalangan ini sangat membantu sekali untuk menjadi alat komunikasi dan persebaran informasi yang efisien, merata dan praktis. Berdasarkan penelitian dan analisis yang dilakukan oleh perancang dengan berlandaskan teori-teori dan informasi yang berkaitan, maka disimpulkan bahwa adanya sebuah *mobile apps* berbasis android untuk *Career Development Center* (CDC) di Telkom University yang akan bisa memudahkan para pengguna untuk mengakses layanan CDC dengan lebih praktis dan bisa diakses dimanapun dengan *smartphone* tanpa harus membuka *website*.

Datar Pustaka :

Anonim. *Perkembangan Kesempatan Kerja di Indonesia*. [Online]. Tersedia : <http://bosan-kuliah.blogspot.co.id/2011/07/perkembangan-kesempatan-kerja-di.html> pada tanggal, 4 Januari 2017 pukul 19.21.

Wikipedia. *Android (Sistem Operasi)*. [Online]. Tersedia : [https://id.wikipedia.org/wiki/Android_\(sistem_operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi)) pada tanggal, 6 Januari 2017 pukul 14.25.

Ichsan. *10 Faktor Penyebab Sulit Mendapat Pekerjaan*. [Online]. Tersedia : <http://rimanews.com/gayahidup/read/20140928/174736/10-faktor-penyebab-sulit-mendapat-pekerjaan> pada tanggal, 7 Januari 2017 pukul 15.20.

Sawitri, Angelina Anjar. *BPS: Pengangguran Terbuka di Indonesia Capai 7,02 Juta Orang*. [Online]. Tersedia : <https://m.tempo.co/read/news/2016/05/04/173768481/bps-pengangguran-terbuka-di-indonesia-capai-7-02-juta-orang> pada tanggal, 7 Januari 2017 15.20.

Badan Pusat Statistik. *Pengangguran Terbuka Menurut Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan*. [Online]. Tersedia : <https://www.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/972> pada tanggal, 7 Januari 2017 pukul 18.35.

Kusrianto, Adi, (2009), *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Andi, Yogyakarta.

Supriyono, Rakhmat, (2010), *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*, Andi, Yogyakarta.

Munir, (2013), *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, Alfabeta, Bandung.

Tinaburko, Sumbo, (2015), *Dekave: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*, CAPS, Yogyakarta.

Fling, Brian, (2009), *Mobile Design and Development*, Oreilly.

Hartson, Rex, dan Pardha S. Pyla, (2012), *The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*, Morgan Kauffman, New York.

Dix, Alan, dkk. (2012), *Human-Computer Interaction*, Pearson Prentice Hall, Inggris.