

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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. Menurut data dari BPS, tingkat kesempatan kerja menurun di tahun 2002 – 2003 dimana pada tahun 2002 mencapai angka sebesar 91.647.166 jiwa dan pada tahun 2003 menurun menjadi 90.784.917 jiwa. Pada tahun¹2015-2016 ditinjau dari taraf pendidikannya, angka pengangguran dari lulusan universitas malah meningkat dari tahun 2015 – 2016 dibandingkan dengan angka pengangguran dari lulusan Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, Sekolah Menengah Kejurusan dan lulusan Diploma I, II dan III².

Mekanisme persebaran tenaga kerja dan peningkatan jumlah peluang kerja oleh pemerintah masih belum efektif karena belum adanya media pendukung yang bisa menyebarkan informasi tentang kesempatan kerja ke masyarakat luas. Melakukan lamaran kerja secara *random* ke sejumlah perusahaan juga tidak terlalu efisien karena pada akhirnya orang-orang hanya memasukkan surat lamaran untuk sekedar mendapat pekerjaan tanpa mengetahui apakah tenaganya akan cocok dengan

¹ <http://bosan-kuliah.blogspot.com/2011/07/perkembangan-kesempatan-kerja-di.html>

² <https://www.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/972>

pekerjaan tersebut yang pada akhirnya terpaksa untuk merasa nyaman oleh keadaan.

Informasi tentang lowongan pekerjaan sangat mungkin didapat melalui internet dengan berbagai media yang tersedia. Kekurangannya ialah informasi yang kita terima tentang lowongan pekerjaan melalui internet seringkali sudah kadaluarsa, terlalu meluas dan tidak fokus pada minat atau keahlian kita ataupun lokasi yang tidak sesuai harapan. Meski begitu, berdasarkan dari survey yang dibuat oleh peneliti sebelumnya, sebagian besar lulusan universitas mengakses informasi-informasi lowongan pekerjaan melalui website dan aplikasi *smartphone* karena internet memang dinilai mudah dan praktis untuk diakses dimana saja khususnya oleh generasi masa sekarang yang sangat mengandalkan kemajuan teknologi yang diperlihatkan pada hasil survey dengan tidak adanya responden yang masih menggunakan media surat kabar/koran untuk mencari informasi lowongan pekerjaan.

Untuk memudahkan para lulusannya, setiap universitas menyediakan unit sebagai wadah informasi lowongan pekerjaan berupa *Career Development Center (CDC)* atau *Career Entrepreneurship and Advisory Center (CEAC)*. Tidak berbeda dengan universitas lain, Telkom University pun memiliki *CDC* untuk memudahkan para lulusan mencari dan mendapatkan informasi lowongan pekerjaan dari berbagai perusahaan. Untuk mengetahui adanya informasi ter-*update*, para lulusan harus selalu mengakses website tersebut. Maka dari itu, peneliti membuat gagasan untuk merancang sebuah aplikasi *smartphone* berbasis android *CDC* yang eksklusif bagi lulusan Telkom University dengan fitur-fitur yang dibutuhkan para *fresh graduate* yang sangat akrab dengan *smartphone* untuk mempermudah penyebaran dan penerimaan informasi peluang pekerjaan yang sesuai dengan minat, jurusan, keahlian dan *passion*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud untuk membuat sebuah desain interface dari sebuah aplikasi *smartphone CDC* Telkom University sebagai sarana informasi yang efektif untuk para lulusan dengan data informasi yang selalu *update*.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Sulitnya mendapatkan informasi peluang pekerjaan.
2. Banyak informasi lowongan kerja yang kadaluarsa di internet.
3. Hasil pencarian internet seringkali tidak sesuai dengan *keyword*.
4. Lulusan harus selalu mengakses website untuk mengetahui *update*.

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah aplikasi *smartphone* berbasis android untuk membantu persebaran informasi lowongan pekerjaan yang efisien dan eksklusif untuk lulusan Telkom University.

1.3 Fokus Permasalahan

Pada penelitian ini diperlukan pembatasan masalah karena dalam penelitian ini peneliti menetapkan masalah yang akan diangkat pada laporan perancangan yaitu:

- Apa: Yang akan dirancang adalah desain UI & UX untuk aplikasi *smartphone* berbasis android sebagai sarana informasi lowongan pekerjaan dari CDC Tel-U.
- Siapa: Aplikasi ini ditujukan kepada para *fresh graduate* Telkom University yang mencari pekerjaan.
- Dimana: Aplikasi ini dapat diunduh di *Playstore* Android
- Kapan: Durasi pengerjaan sekitar satu semester. Hasil akhir berupa prototipe UI & UX aplikasi *smartphone* versi beta yang sudah memiliki tampilan desain dan fitur utama berdasarkan hasil perancangan.
- Bagaimana: Aplikasi ini bekerja sebagai media atau sarana yang mempermudah persebaran informasi tentang lowongan pekerjaan yang efisien dan memudahkan para *job seeker* untuk menemukan pekerjaan yang sesuai.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah untuk memberi kemudahan kepada para *fresh graduate* Telkom University dan mendukung fasilitas *Career Development Center* Telkom University untuk mendapat dan memberi informasi lowongan pekerjaan secara efisien.

1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis Perancangan

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan penelitian ini, peneliti mengumpulkan data laporan magang melalui metodologi:

(a) Observasi :

Dengan melakukan pengamatan dan pencatatan tentang usaha apa saja yang telah ditempuh oleh para *fresh graduate* untuk mencari lowongan pekerjaan sesuai dengan peminatan mereka.

(b) Wawancara :

Dengan melakukan wawancara dan diskusi khusus dengan ahli yang bersangkutan guna mendapatkan data yang bersangkutan dengan perancangan desain interface untuk aplikasi *smartphone CDC* Telkom University

(c) Kuisisioner :

Dengan menyebarkan angket kepada para *fresh graduate* sebagai *job seeker* dan mengenai UI dan UX yang nyaman bagi para pengguna.

(d) Studi Pustaka :

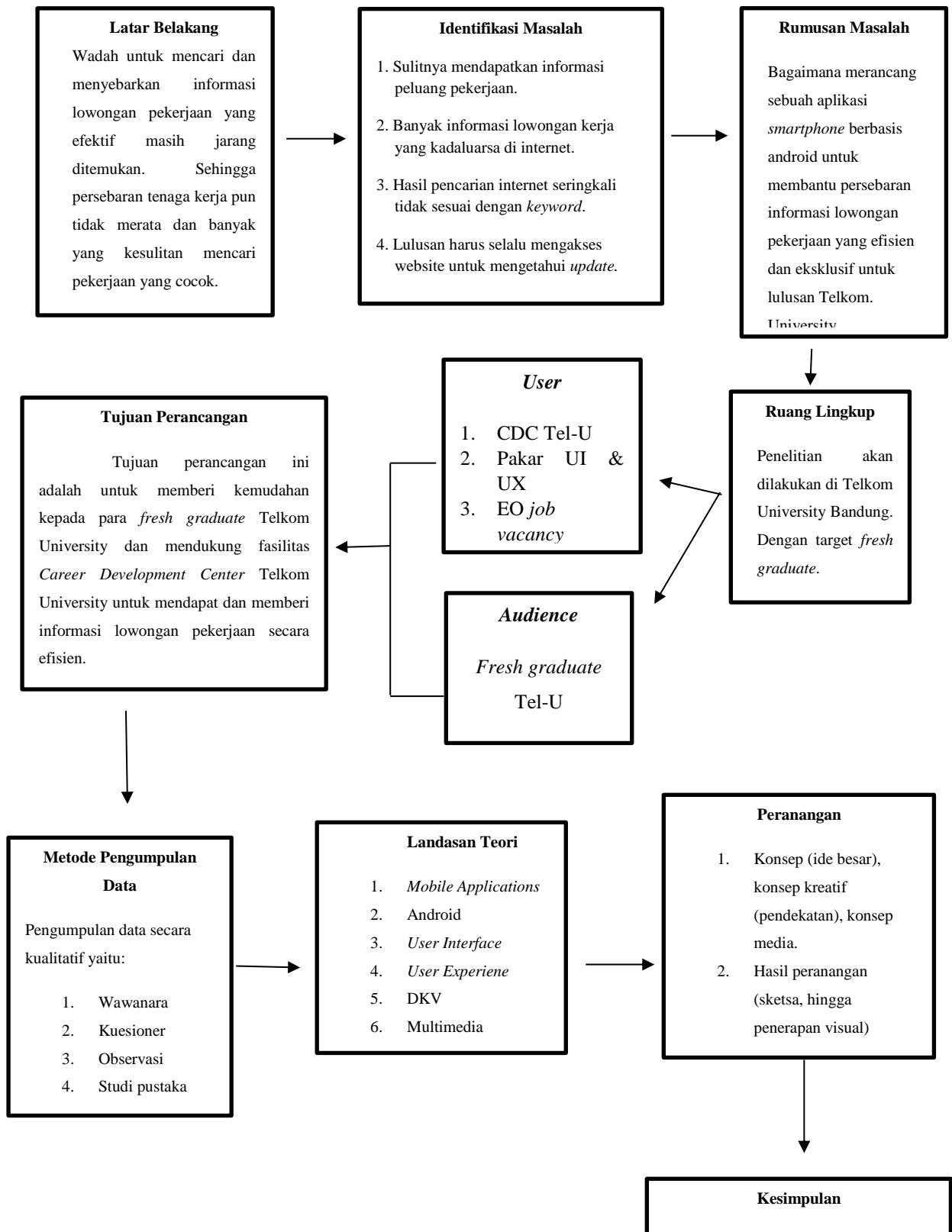
Dengan membaca buku teori yang berkaitan dengan teori desain interface, UI dan UX, *icon* dan buku teori atau modul yang berisi tentang penyusunan aplikasi *smartphone*.

1.5.2 Metode Analisis Perancangan

Metode yang digunakan ialah analisis SWOT sebagai metode yang digunakan untuk menemukan ide dan konsep perancangan.

Tujuan dan strategi ditetapkan dengan maksud memanfaatkan kekuatan internal dan mengatasi kelemahan. Dalam hal ini dapat diartikan sebagai kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang ada pada aplikasi *smartphone* yang sedang dihadapi.

1.6 Kerangka Perancangan



1.7 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan yang menjelaskan tentang uraian latar belakang, masalah dan fenomena, perumusan masalah, tujuan perancangan, kerangka perancangan serta penjelasan singkat tiap bab dari perancangan ini.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Bab ini menjelaskan dasar pemikiran landasan teori-teori yang relevan dengan topik pembahasan dan digunakan sebagai pijakan dalam melakukan perancangan.

BAB III DATA dan ANALISIS MASALAH

Bab ini menguraikan dan mengemukakan data teori dan actual. Hasil dari pengumpulan data-data yang telah dilakukan kemudian dibahas dan dianalisa menjadi konsep perancangan.

BAB IV KONSEP dan HASIL PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan bagaimana konsep perancangan, proses perancangan hingga hasil jadi perancangan, dimulai dari sketsa sampai penerapan desain akhir pada media.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan hasil analisis yang dirumuskan dalam bentuk pernyataan ringkas dan padat atas perancangan yang dibuat.