

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan kemajuan teknologi informasi saat ini, salah satu bidang yang terdampak dialami manusia yakni berubahnya jenis pekerjaan. Bidang tersebut selalu dihadapkan pada manusia dengan tuntutan untuk memilih pilihan pekerjaan yang tepat. Dengan adanya perkembangan era yang serba digital, para generasi milenial harus mampu mengambil keputusan karir untuk masa depannya agar dapat memenangkan persaingan [3]. Karir sudah menjadi satu bagian penting untuk menunjang keberhasilan, kemajuan individu dalam menjalani kehidupan.

Pada 2020, dalam siaran pers Badan Pusat Statistik (BPS) dari hasil sensus penduduk menyatakan jumlah data persentase penduduk usia produktif terjadi pada usia 15-64 tahun sebesar 70,72% sementara persentase penduduk usia non produktif terjadi pada usia 0-14 tahun dan 65 tahun ke atas sebesar 29,28% [1]. Usia 15-64 tahun merupakan usia produktif yang di dalamnya termasuk mahasiswa tingkat akhir dan *fresh graduate* yang sedang memulai karir dengan mencari pekerjaan. Sebagai individu generasi intelektual mahasiswa tingkat akhir dan *fresh graduate* harus mampu memperoleh pekerjaan bahkan membuka lapangan pekerjaan untuk mengurangi pengangguran. Namun kenyataannya berdasarkan data *survey* dari *International Labour Organization* (ILO) sebanyak 47,3% responden menyatakan bahwa lembaga pendidikan belum cukup memberikan keterampilan dan ilmu pengetahuan yang memadai untuk bekal memasuki dunia kerja [2]. Sesuai dengan

data tersebut bisa dipastikan bahwa masih banyak mahasiswa tingkat akhir dan *fresh graduate* yang bingung akan kendala-kendala menentukan langkah karir mereka setelah selesai pendidikan, mereka harus dihadapkan kepada tuntutan untuk memiliki pilihan karir yang tepat setelah lulus.

Disamping itu, berdasarkan *survey* berupa kuesioner yang sudah dilakukan peneliti secara fakta dan benar terjadi adanya yang dialami oleh mahasiswa tingkat akhir dan *fresh graduate*, dari 43 responden dengan kriteria 72.1% responden mahasiswa tingkat akhir dan 18.6% responden *fresh graduate* memiliki beberapa permasalahan sebagai berikut: 1) Minimnya portfolio. 2) Kurang siap ketika melakukan wawancara. 3) Kesulitan menghadapi tes masuk kerja. 4) Tidak tahu apakah CV yang dibuat sudah baik atau belum. 5) Sering menemukan informasi lowongan magang yang kurang *update*.

Di satu sisi pandemi covid-19 yang menghantam Indonesia selama 2 tahun terakhir telah membawa pengaruh yang signifikan di berbagai sektor dalam kehidupan. Satu diantaranya sektor dunia kerja yang dialami oleh angkatan kerja profesional yang kehilangan pekerjaan, disamping itu para *fresh graduate* dan mahasiswa tingkat akhir akan merasa kesulitan dalam mulai berkarir. Berdasarkan laporan kembali dari *International Labour Organization* (ILO) bahwa korban utama yang terdampak pandemi baik secara sosial dan ekonomi adalah angkatan kerja muda, generasi angkatan kerja muda sebagai “Generasi yang Terkucil” yang dikhawatirkan akan diremehkan sepanjang perjalanan karir [4]. Kondisi ini sangat tidak menguntungkan bagi *fresh graduate* dan mahasiswa tingkat akhir dalam mulai

berkarir, karena sebagian besar belum memahami lingkungan dunia kerja serta kurangnya keterampilan dan pengalaman kerja.

Berdasarkan permasalahan dari mahasiswa tingkat akhir dan *fresh graduate* dalam bidang berkarir, sebagai solusi munculah ide dari peneliti dengan adanya teknologi digital dan *internet*, maka perlu sebuah rekomendasi perancangan dan pengembangan platform desain antarmuka *website* konsultasi karir yang berfokus pada kebutuhan masing-masing pengguna dengan memperhatikan nilai *user experience*. *User experience* adalah bagaimana pengguna merasa, berpikir dan bereaksi saat berinteraksi dengan suatu produk, dalam penelitian ini berupa *website*. Dengan penggunaan teknologi *website* memungkinkan pengguna dapat mengakses lewat berbagai macam perangkat seperti *smartphone*, laptop, komputer, maupun tablet.

Untuk merancang antarmuka dan *user experience* peneliti menggunakan metode *five planes* yang terdiri dari lima elemen yakni *strategy plane*, *scope plane*, *structure plane*, *skeleton plane*, dan *surface plane*. Metode *five planes* menjadikan setiap elemen menjadi prioritas untuk lebih memahami kebutuhan serta permasalahan target pengguna secara keseluruhan. Kemudian untuk evaluasi *prototype* akan dilakukan dengan metode *System Usability Scale (SUS)* untuk memastikan apakah hasil *prototype website* sudah bisa digunakan oleh *fresh graduate* dan mahasiswa tingkat akhir dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang *prototype* platform *website* konsultasi karir untuk membantu pengguna mahasiswa tingkat akhir dan *fresh graduate* dengan metode *five planes*?
2. Bagaimana hasil evaluasi *prototype website* konsultasi karir?
3. Bagaimana rekomendasi fitur untuk membangun *prototype* platform *website* konsultasi karir?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini agar lebih terarah, adapun beberapa hal yang menjadi batasan masalah dalam perancangan platform *website* konsultasi karir adalah:

1. Sasaran pengguna adalah mahasiswa tingkat akhir dan *fresh graduate* yang lulus antara 1 dan 2 tahun setelah kelulusan.
2. Fitur-fitur yang dirancang merupakan hasil dari penyesuaian kebutuhan pengguna. Untuk fitur lowongan hanya menyediakan informasi lowongan magang.
3. Tampilan desain *wireframe* dan *high fidelity* yang dibuat hanya fokus terhadap *user flow*.
4. Tampilan desain *wireframe* dan *high fidelity* yang dibuat hanya fokus dari sudut pandang sasaran pengguna.

5. *Prototype* desain dikembangkan sampai dengan tingkat *high fidelity* menggunakan aplikasi *figma*.
6. Pengujian *usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Melakukan evaluasi *prototype website* konsultasi karir yang sudah dibuat menggunakan metode *SUS*.
2. Merancang *prototype platform website* konsultasi karir berdasarkan kebutuhan pengguna mahasiswa tingkat akhir dan *fresh graduate* dengan menggunakan metode *five planes*.
3. Mengembangkan rekomendasi fitur *platform website* konsultasi karir sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat perancangan *prototype platform website* konsultasi karir dalam penelitian ini diharapkan dapat memudahkan mahasiswa tingkat akhir dan *fresh graduate* untuk memperoleh arahan dan solusi atas permasalahan karir yang dihadapi dengan bantuan langsung oleh mentor professional.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1) Kuesioner

Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara peneliti memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada responden untuk dijawab dengan bantuan *google form*.

Dalam pengumpulan data dilakukan dua kali penyebaran kuesioner yakni sebagai survey awal dilakukan dengan menyebarkan kuisoner untuk mengumpulkan data pribadi dari target pengguna, dan untuk mengetahui permasalahan, tujuan produk dan kebutuhan pengguna serta menentukan fitur apa saja yang akan dikembangkan.

Penyebaran survey kedua yakni dilakukan saat evaluasi pengujian *usability* terkait *prototype website* konsultasi karir dengan melakukan penyebaran kuesioner menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) berupa 10 pertanyaan tentang penilaian responden terhadap pengalaman pengguna saat mencoba *website* konsultasi karir.

2) Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati komentar atau pembahasan-pembahasan permasalahan karir yang dialami mahasiswa akhir dan *fresh graduate* dari sosial media.

3) Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber yang berlandaskan teoritis baik penelitian sebelumnya,

buku, internet, jurnal ilmiah nasional maupun internasional untuk mendukung dalam proses penelitian ini.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan *user experience* untuk membangun *website* konsultasi karir menggunakan metode *five planes*. Kerangka kerja ini memiliki lima elemen yakni *strategy plane*, *scope plane*, *structure plane*, *skeleton plane*, dan *surface plane*. Perancangan dimulai dari elemen paling rendah yakni *strategy*, hingga sampai tahap tertinggi yakni elemen *surface*.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian dan penulisan skripsi ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

1) BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2) BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka dan landasan teori yang relevan dengan permasalahan yang diteliti.

3) BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang subjek penelitian, alur penelitian, metode penelitian serta alat dan bahan yang dibutuhkan dalam penelitian.

4) BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang rangkuman hasil penelitian yang dilakukan peneliti. Menjelaskan proses selama penelitian berlangsung mulai tahap awal sampai akhir evaluasi.

5) BAB V PENUTUP

Bab terakhir, berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang didapatkan sehingga diharapkan dapat menjadi saran pengembangan untuk peneliti selanjutnya.

