

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi meningkat cukup pesat dalam beberapa tahun. Hal ini dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari bagaimana masyarakat Indonesia pada umumnya selalu melibatkan teknologi. Dapat dilihat dari laporan *Hootsuite* yang berjudul "*Wee Are Social*" [1] yang menyatakan bahwa 73.7% populasi penduduk di Indonesia menggunakan internet dan 125.6% populasi penduduk di Indonesia menggunakan *smartphone*.

Di zaman serba digital seperti saat ini, masyarakat dituntut untuk beradaptasi mengikuti perkembangan yang ada. Begitu juga dengan metode mencari pekerjaan. Jika dahulu para *job seeker* harus mencetak surat lamaran kerja dan mengirimkannya langsung dari perusahaan satu ke perusahaan lainnya, berkat perkembangan teknologi saat ini hal itu bisa dilakukan dengan cara yang lebih efisien. Para *job seeker* bisa mencari pekerjaan dan mengirimkan lamarannya melalui berbagai situs yang menjadi perantara *job seeker* dengan perusahaan yang membutuhkan karyawan.

Areakerja.com menjadi salah satu situs yang dapat menjadi perantara bagi para *job seeker* dan perusahaan. Perusahaan dapat memajang lowongannya secara *online*, begitupula para *job seeker* dapat melamar melalui situs Areakerja.com. Berdasarkan keterangan dari Pak Danny selaku CEO Area Kerja, perancangan ulang dilakukan karena situs Areakerja.com sudah lama vakum, dan ingin merombak ulang UI/UX-nya dengan tujuan agar lebih ramah pengguna, serta mengenalkan pengguna fitur-fitur baru mereka yang jarang ada di *website* lowongan kerja lainnya, khususnya di Indonesia.

Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini, perancangan *user interface* dapat dilakukan melalui berbagai macam *tools*. Beberapa diantaranya adalah Adobe XD dan Figma. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan Figma sebagai *tools* perancangan *user interface*. Pada aplikasi Figma dapat dilakukan

segala macam perancangan mulai dari *user flow*, *wireframe*, hingga tahap *prototype*. Melalui Figma penulis juga dapat mempresentasikan hasil rancangannya terhadap objek maupun responden hanya dengan membagikan link.

Perancangan ulang ini menggunakan metode *Design Thinking* sebagai proses pemecahan masalah. *Design Thinking* merupakan pendekatan yang berpusat pada *user* untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi terbaik. Proses inovasi yang menggunakan *Design Thinking* disebut dengan *Humand Centered Design*, karena fokusnya untuk membantu manusia sebagai *user* dalam menyelesaikan permasalahannya.

User Interface dan *User Experience* adalah dua komponen yang tidak dapat dipisahkan dalam desain produk, dalam hal ini *website*. *User Interface* merupakan tampilan yang dilihat oleh pengguna, sedangkan *User Experience* adalah pengalaman yang dirasakan saat mengoperasikan program [2]. Pengalaman pengguna ditentukan dengan seberapa mudah atau sulitnya saat berinteraksi dengan desain tampilan yang dibuat.

Penggunaan metode *Design Thinking* pada rancangan ini memiliki beberapa tahap atau proses diantaranya, *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Masing-masing tahap akan memiliki peranan penting dalam mencari tahu permasalahan dan kebutuhan dari pengguna, yang kemudian akan menghasilkan sebuah solusi yang diterjemahkan dalam bentuk *user interface* dan *user experience*. Areakerja.com yang telah diperbaharui.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, terdapat permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut "Bagaimana mendesain ulang UI/UX situs Areakerja.com menyesuaikan fitur-fitur baru yang ingin ditambahkan, dengan menggunakan metode *Design Thinking*?".

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini bersifat terbuka dan luas, maka untuk lebih mendalami fokus topik agar hasilnya sesuai dengan tujuan maka akan digunakan beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Objek penelitian ini adalah situs Areakerja.com.
2. Perancangan ulang UI/UX situs Areakerja.com.
3. Perancangan ini terdiri dari 2 *user* yaitu "Pelamar" & "Perusahaan"
4. Perancangan ini tidak menyertakan antarmuka untuk pengelola sistem (*admin & finance*).
5. Penelitian ini menggunakan Figma sebagai tool desain UI.
6. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* sebagai proses pemecahan masalah.
7. Penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dalam proses pengujiannya.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Memperbaharui desain tampilan dan desain sistem situs Areakerja.com dengan menyesuaikan permintaan dari objek dan kebutuhan pengguna.
2. Pengimplementasian metode *Design Thinking* pada perancangan ulang situs Areakerja.com.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat penulis jabarkan sebagai hasil dari penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Secara praktis, hasil dari penelitian ini adalah sebagai bahan referensi developer Areakerja.com dalam perancangan ulang *website*-nya.
2. Secara teoritis, hasil dari penelitian ini dapat digunakan menjadi

referensi untuk penelitian sejenis selanjutnya.

3. Secara metodologi, penelitian ini dapat digunakan sebagai pemanfaatan metode *Design Thinking* untuk penyusunan skripsi di Program Studi Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut diuraikan beberapa tahapan penulisan secara sistematis, diantaranya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan penjelasan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSAKA

Berisikan penjelasan dari penelitian-penelitian terdahulu yang digunakan untuk membantu pengembangan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisikan pengenalan terhadap objek penelitian yang diteliti serta menggambarkan langkah-langkah pada metode penelitian yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisikan hasil penelitian berupa desain tampilan dan desain sistem *website*.

BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang telah dilakukan serta saran untuk menjadikan penelitian ini menjadi lebih baik lagi kedepannya.