

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengangguran adalah bagian dari angkatan kerja yang saat ini tidak memiliki pekerjaan dan sedang mencari pekerjaan, kondisi di mana seseorang tidak bekerja sama sekali, sedang mencari pekerjaan, bekerja kurang dari dua hari dalam seminggu, atau berusaha mendapatkan pekerjaan yang layak disebut pengangguran[1]. Ada beberapa jenis pengangguran, diantaranya adalah pengangguran teknologis, yang terjadi ketika teknologi menggantikan manusia, pengangguran friksional, yang terjadi saat seseorang mencari pekerjaan baru atau berpindah pekerjaan, dan pengangguran struktural, yang terjadi ketika struktur ekonomi berubah sehingga keterampilan pekerja tidak lagi sesuai dengan kebutuhan pasar kerja[2].

Pengangguran di Indonesia disebabkan oleh beberapa faktor utama, yaitu ketidak seimbangan antara jumlah lapangan kerja yang tersedia dengan para pencari kerja, kesulitan dalam menemukan perusahaan yang membutuhkan tenaga kerja karena kurangnya informasi, ketidakmerataan lapangan kerja yang terkonsentrasi di kota-kota besar, serta kurangnya upaya pemerintah dalam melatih soft skill para pencari kerja. Kepala Badan Statistik (BPS) Amalia Adininggar menyatakan bahwa terdapat 214 juta penduduk usia kerja di Indonesia per Februari 2024, meningkat 2,41 juta orang dibanding Februari 2023. Angkatan kerja mencapai 149,38 juta orang, bertambah 2,76 juta orang, sedangkan yang bukan angkatan kerja mencapai 64,62 juta orang, menurun 0,36 juta orang[3].

Karier.id adalah sebuah aplikasi mobile pada platform android yang dirancang dengan menggunakan metode *Design Thinking* untuk membantu para pencari kerja di Indonesia dalam mencari pekerjaan sesuai dengan minat dan kompetensi yang dimiliki dengan menyediakan fitur-fitur inovatif, termasuk pelatihan khusus untuk mengembangkan industri baru, model pekerjaan yang lebih fleksibel yang bertujuan untuk memberdayakan ekonomi, menciptakan lapangan

kerja baru, dan meningkatkan kesempatan bagi para pekerja.

Design thinking merupakan proses yang menempatkan pengguna sebagai pusat, dengan memahami masalah, menghasilkan ide, dan menguji solusi secara berulang. Aplikasi Karier.id di rancang dengan menggunakan *design thinking* karena sangat berfokus pada penempatan pengguna sebagai pusat untuk menguji solusi secara berulang[4].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, rumusan masalah pada proyek ini adalah perancangan UI/UX pada Aplikasi Mobile Karier.id dengan menggunakan metode *Design Thinking*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah penulis jelaskan, diperlukan batasan masalah agar tidak menyimpang dari solusi serta tujuan yang telah direncanakan.

1. Proses perancangan aplikasi menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Desain aplikasi Karier.id yang telah dibuat berdasarkan solusi yang diperoleh dari proses ideate
3. Produk yang dirancang merupakan hasil dari pengerjaan tugas akhir pada studi independen di Infinite Learning.
4. Proyek hanya sampai coding frontend.
5. Perancangan UIUX aplikasi Karier.id dibuat menggunakan aplikasi figma.

1.4 Tujuan

Merancang UIUX aplikasi Karier.id yang diharapkan dapat membantu para pencari kerja dalam melamar pekerjaan yang sesuai dengan minat dan kompetensi bagi para pengguna.

1.5 Profil

1.5.1 Profil Mitra Magang IT

PT Kinema Syntrans Multimedia merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang industri teknologi, yang berada di kota Batam. Salah satu mitra yang ada di PT Kinema Systrans Multimedia ini, adalah Infinite Learning. Infinite Learning ini merupakan anak perusahaan dari Infinite Studios yang memiliki tujuan untuk mengembangkan kursus pelatihan kejuruan yang relevan, dan memberikan jawaban terhadap meningkatnya permintaan bakat yang terampil di Nongsa Digital Park.

Infinite Learning juga merangkul serta memberikan kesempatan kepada para mahasiswa dengan berbagai latar belakang jurusan yang berbeda, untuk untuk belajar sekaligus terlibat praktik dalam berbagai proyek untuk mengembangkan keterampilan dan keahlian yang dimilikinya. Selain itu, Infinite Learning memiliki tim mentor yang berpengalaman dan berkomitmen untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada para mahasiswa selama pelaksanaan program berlangsung. Mentor-mentor ini juga tidak hanya memberikan bimbingan dalam proyek-proyek, tetapi juga akan menjadi sumber inspirasi dan pengetahuan bagi mahasiswa yang ingin berkembang lebih jauh lagi.

1.5.2 Deskripsi Magang IT

a. Studi Independen Infinite Learning

Program studi independent Android Mobile Application Development memberikan satu pengalaman membuat sebuah aplikasi mobile di platform android selama 1 (satu) semester. Program ini dibagi menjadi beberapa fase yang mengikuti pola project management menggunakan SCRUM. Setiap individu membentuk sebuah group kecil yang terdiri dari seorang coder, designer, dan produk manager. Mekanisme sukses dari program ini akan membuat para peserta membentuk group challenge yang terdiri dari maksimal 5 orang. Masing-masing anggota group akan mempunyai role masing-masing sesuai dengan 3 role utama dalam pembuatan sebuah mobile application yaitu seorang coder atau programmer, berikutnya adalah

seorang hipster atau seorang user interface dan user experience designer dan role terakhir adalah seorang hustler atau manager produk.

Konsep pendampingan atau mentorship terdiri dari dua jenis mentor, yaitu individual mentor dan Group Challenge Mentor. Individual mentor akan berfokus terhadap individual performance, skill dan self-being motivation, learning strategy dan individual guidance. Sedangkan untuk Group Challenge Mentor (terdiri Mentor setiap group), akan lebih fokus terhadap group performance, research guidance, challenge project management dan pendampingan pembangunan aplikasi. Jam pendampingan setiap hari dari hari senin-jum'at dengan dibagi 2 (dua) sesi, yaitu sesi pagi 09.00 – 13.00 dan sesi siang 14.00 – 18.00. Hasil akhir dari program ini bukan hanya mencetak seorang developer-developer baru dalam industri mobile application, tetapi juga menciptakan seorang developer professional, mempunyai adaptasi kolaborasi yang baik dan skil komunikasi yang cukup dan memahami konsep membangun sebuah aplikasi mobile melalui konsep design thinking dan SCRUM Project management.

b. Lokasi Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan secara online melalui aplikasi zoom, yang dilakukan setiap senin-jum'at dengan dua sesi yaitu sesi pagi 09.00 – 13.00 dan sesi siang 14.00 – 18.00.

c. Durasi Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dimulai sejak 14 Agustus 2023 sampai dengan 31 Desember 2023.

d. Syarat Keikutsertaan Kegiatan

Persyaratan atau dokumen untuk dapat mengikuti kegiatan.

1. Curriculum Vitae
2. Portofolio
3. Surat Rekomendasi Mahasiswa Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka.

4. Surat Pernyataan Tanggung Jawab Mutlak (SPTJM) Mahasiswa Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka
 5. Surat Penunjukan Dosen Pembimbing Studi Independen Program MBKM.
 6. Transkrip Nilai.
 7. KTP
- e. Skema Kegiatan
Online Selama 4 bulan dari 14 Agustus 2023 sampai dengan 31 Desember 2023
- f. Detail Kegiatan

Tabel 1.1 Detail Kegiatan

No	Kegiatan	Tanggal
1.	Onboarding Infinite Learning	14 Agustus 2023
2.	Design UI/UX Tools	21 Agustus 2023
3.	Introducing UI/UX Method	28 Agustus 2023
4.	Market Research	4 September 2023
5.	Pitstop Progress Figma	11 September 2023
6.	Prototyping	18 September 2023
7.	Design System	25 September 2023
8.	Macro Challenge	2 Oktober 2023
9.	Progress Ux Case Study 'Macro Challenge'	9 Oktober 2023
10.	User Interface Design 'Macro Challenge'	16 Oktober 2023
11.	Prototyping 'Macro Challenge'	23 Oktober 2023
12.	Sprint Review 'Macro Challenge'	30 Oktober 2023
13.	Massive Challenge	6 November 2023
14.	Design Clinic Consultation 'Massive Challenge'	13 November 2023
15.	Frontend Progress 'Macro Challenge'	20 November 2023
16.	'Developer Festival' Learning Design is to design a design to produce a design	27 November 2023
17.	Technical Week Firebase Service	4 Desember 2023
18.	Sprint Review 'Massive Challenge'	11 Desember 2023
19.	Final Presentation Karier.id Mobile Application	18 Desember 2023
20.	Submit Laporan Akhir	29 Desember 2023

g. Lingkup Pekerjaan

Lingkup pekerjaan dalam tim.

1. Riset pada tahapan Empathize
2. Mendefinisikan hasil riset pada proses Empathize pada tahapan Define
3. Membuat Affinity Diagram dan How Might we
4. Mendeklarasikan permasalahan dan solusi melalui Synthesis dan mengumpulkan solusi pada proses Ideate
5. Membuat User Flow, Wireframe, Design System, High Fidelity, dan Prototyping
6. Melakukan Testing.

h. Link Penyelenggara Kegiatan

<https://www.infinitelarning.id/>



Gambar 1. 1 Gambar Website Infinite Learning