

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *INTERFACE* APLIKASI LOWONGAN
KERJA DINAS KETENAGAKERJAAN DAN TRANSMIGRASI
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

Gusti Putu Ngurah Bangga Yogya Pratama

NIM: 1610190124

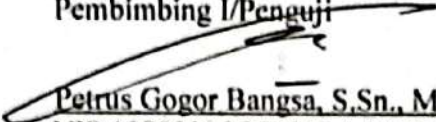
**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2023

Proposal Tugas Akhir Perancangan:

"PERANCANGAN *INTERFACE* APLIKASI LOWONGAN KERJA DINAS KETENAGAKERJAAN DAN TRANSMIGRASI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA" Diajukan oleh Gusti Putu Ngurah Bangsa Yogya Pratama, 1610190124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui tim pembina tugas akhir pada 8 Juni 2023

Pembimbing I/Penguji


Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

NIP 19700106 200801 1 017/NIDN 0009097204

Pembimbing II/Penguji


Andi Harjanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19801125 200812 1 003/NIDN 0025118007

Cogmate/Penguji Ahli


M. Faizal Rochman, S.Sn., MT.

NIP 19780221 200501 1 002/NIDN 0021027802

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota


Dard Tungeul Aji, SS., M.A.

NIP 19720909 200812 1 001/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702



Dean Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Prof. Dr. Bambang Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 000811690

PERSEMBAHAN



Karya ini saya persembahkan kepada:
**orang tua saya dirumah dan seluruh Kerabat
yang mendukung selama proses pengerjaan tugas akhir**

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gusti Putu Ngurah Bangsa Yogia Pratama
NIM : 1610190124
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa sesungguhnya karya tugas akhir yang berjudul: PERANCANGAN INTERFACE APLIKASI LOWONGAN KERJA DINAS KETENAGAKERJAAN DAN TRANSMIGRASI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan memperoleh gelar sarjana desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya asli hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh pertanggung jawaban dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 5 Juni 2023

Gusti Putu Ngurah Bangsa Y.P

NIM 1610190124

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gusti Putu Ngurah Bangsa Yogia Pratama
NIM : 1610190124
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan saya menyerahkan tugas akhir yang berjudul: Perancangan Interface Aplikasi Lowongan Kerja Dinas Ketenagakerjaan dan Transmigrasi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan, serta menampilkannya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 5 Juni 2023

Gusti Putu Ngurah Bangsa Y.P

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas izin-Nya penulis dapat menjalani masa studi perkuliahan dan menyelesaikan pembuatan karya Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Interface Aplikasi Lowongan Kerja Dinas Ketenagakerjaan dan Transmigrasi Daerah Istimewa Yogyakarta. Adapun laporan ini disusun untuk memenuhi syarat, kewajiban, serta tanggung jawab untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar sarjana pada program studi S-1 Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Segala kekurangan dalam perancangan ini penulis ucapkan mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga karya ini dapat menjadi referensi untuk Tugas Akhir bagi mahasiswa lain dan pihak-pihak yang terkait



Yogyakarta, 5 Juni 2023

Gusti Putu Ngurah Bangsa Y.P

UCAPAN TERIMAKASIH

Selama proses perancangan ini tidak terlepas dari dukungan beberapa pihak atas masukan dan motivasi yang diberikan selama proses bimbingan hingga akhir karya ini selesai. Ungkapan terimakasih sebesar nya saya sampaikan kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta Bapak Prof. Dr. timbul Raharjo, M.Hum. sekaligus merangkap sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain.
3. Bapak Daru tunggul Aji, S.S., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
4. Bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn., selaku Sekertasi Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn., Selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan motivasi selama proses penyusunan Karya Tugas Akhir.
6. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan motivasi selama proses penyusunan Karya Tugas Akhir.
7. Bapak Drs. Muhammad Umar Hadi , M.S., selaku Dosen Wali
8. Seluruh dosen dan karyawan di program studi S-1 Desain Komunikasi Visual.
9. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan motivasi selama penyusunan Karya Tugas Akhir, Bapak I Gusti Ngurah Swastapa dan Ibu Sri Purwanti.
10. Teman saya Stephanus Aldy Widjayanto yang terus membantu saya selama penyusunan Karya Tugas Akhir.
11. Teman-teman “X-White Garage” , Ahmad Savni, Agung Prabowo, Surya Bonanza, Kadek Bagaskara, Andreas Danang, Krisna Tanaya, Dimas Bariq, Yafi Giya, Aditya Mahatma, Raymond Roseta, Prawoto, Oka Darmawan, Andrawan Aditya, Aries Rezky, Adi Wedar, Inzaghi Restu, Tantriono Sasongko.

12. Teman-teman yang turut berkontribusi, Hasbi Aziz, Stephanus Aldy, Anashrull, Rimba Ranu.
13. Goodware Studio, Tanah Air Studio, Impro Studio yang membantu membiayai biaya kuliah dan uang jajan saya selama kuliah.
14. Teman-teman angkatan 2016 “Kidang Alas” dan seluruh pihak yang telah membantu selama proses penyusunan Karya Tugas Akhir yang tidak bisa disebutkan satu per satu.



ABSTRAK

Perancangan Interface Aplikasi Lowongan Kerja Dinas Ketenagakerjaan dan Transmigrasi Daerah Istimewa Yogyakarta

Oleh Gusti Putu Ngurah Bangga Yogya Pratama

Sebagai lembaga penyalur tenaga kerja, Dinas Ketenagakerjaan dan Transmigrasi Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki tujuan untuk mewujudkan tenaga kerja yang berkualitas dan memiliki daya saing, menurunkan jumlah pengangguran, meningkatkan perlindungan dan pengawasan ketenagakerjaan serta meningkatkan kualitas penyelenggara transmigrasi. Dengan pertumbuhan penduduk yang semakin pesat bersamaan kemajuan teknologi, DISNAKERTRANS Daerah Istimewa Yogyakarta harus beradaptasi dengan hal-hal tersebut.

Didasari oleh proses persebaran informasi yang lebih cepat dan luas, perancangan aplikasi *mobile* diharapkan dapat memacu penyebaran informasi terkait dengan kebutuhan lapangan pekerjaan dan SDM tenaga kerja. Dengan adanya aplikasi ketenagakerjaan yang terintegrasi dengan website utama DISNAKERTRANS Daerah Istimewa Yogyakarta, aplikasi ini diharapkan dapat membantu efektifitas dalam proses pencarian pekerjaan dan tenaga kerja oleh masyarakat maupun pemerintah.

Kata Kunci: Aplikasi, Dinas Tenaga Kerja, *UI/UX*, Ilustrasi

ABSTRACT

Designing The Department of Manpower and Transmigration of the Special Region of Yogyakarta's Employment Application Interface

By Gusti Putu Ngurah Yogia Pratama

As an employment agency, The Department of Manpower and Transmigration of the Special Region of Yogyakarta (Shortened as: DINAKERTRANS D.I.Y) serve purposes to create a good quality and competitive workforce, reducing the number of unemployed, improve labor's protection and supervision, as well as improve the quality of transmigration's organizer. With the rapid population growth along with the technological advances, DISNAKERTRANS of the Special Region of Yogyakarta must adapt to those things.

Based on a faster and more extensive information dissemination process, designing mobile application intended to put up the pace of spreading information related to the employment needs and workforces. With DISNAKERTRANS's application intergrated with the official website, this application is expected to help the effectiveness of the process of finding the jobs and employees for the community and the government.

Keywords: Application, The Department of Manpower, UI/UX, Illustration

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
HALAMAN PERSEMBAHAN	III
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	IV
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA	V
KATA PENGANTAR	VI
UCAPAN TERIMA KASIH	VII
ABSTRAK	IX
<i>ABSTRACT</i>	X
DAFTAR ISI	XI
DAFTAR GAMBAR DAN TABLE	XIV
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Batasan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	5
1. Peneliti/Perancang	5
2. Masyarakat/User	5
F. Definisi Operasional	5
1. Aplikasi	5
2. <i>UI (User Interface)</i>	5
3. <i>UX (User Experience)</i>	6
G. Metode Perancangan	6
H. Metode Analisis Data	6
I. Skematika Perancangan	8
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	9
A. Identifikasi Data	9

1. Sejarah dan Tugas Dinas Ketenagakerjaan dan Transmigrasi DIY	9
2. Visi dan Misi Dinas Ketenagakerjaan dan Transmigrasi DIY	10
3. Fungsi Dinas Ketenagakerjaan dan Transmigrasi DIY	10
B. Tinjauan Pustaka	11
C. Landasan Teori	12
1. Aplikasi <i>Mobile</i>	12
2. Sejarah Perkembangan <i>Mobile Application</i>	13
D. Teori <i>Mobile Application</i>	17
1. <i>Layout Mobile Application</i>	17
2. Delapan Aturan Emas Desain <i>Interface</i>	18
3. Warna	18
4. Tipografi	22
5. Hierarki Visual	23
E. Analisis Data	24
1. SWOT	24
F. Analisis Media	26
G. Kesimpulan Analisis Data	26
BAB III. KONSEP PERANCANGAN	28
A. Konsep Media	28
1. Tujuan Media	28
2. Strategi Komunikasi	28
B. Strategi Media	28
1. Profil Target <i>User</i>	28
2. Paduan Media	29
C. Konsep Kreatif	30
1. Tujuan Kreatif	30
2. Strategi Kreatif	30
3. Program Kreatif	35
BAB IV. PERANCANGAN	42
A. Sketsa <i>Wireframe</i>	42
B. Sketsa Ilustrasi	46

C. Visualisasi Aplikasi dan Media Pendukung	48
1. Data Visual	48
2. <i>Final</i> Desain Aplikasi	51
D. Media Pendukung	60
1. Instagram	60
BAB.V. PENUTUP	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	66



DAFTAR GAMBAR TABEL

Gambar 2.1 Warna Monochromatic	20
Gambar 2.2 Warna Analogous	21
Gambar 2.3 Warna Complementary	21
Gambar 2.4 Warna Split Complementary	22
Gambar 3.1 Refrensi Aplikasi 1	31
Gambar 3.2 Refrensi Aplikasi 2	32
Gambar 3.3 Refrensi Aplikasi 3	32
Gambar 3.4 Ilustrasi Digital	33
Gambar 3.5 Palette Warna	34
Gambar 3.6 Font <i>Roboto</i>	35
Gambar 3.7 Bagan Pra-Produksi	37
Gambar 3.8 Bagan Produksi	37
Gambar 3.9 Bagan Pasca-Produksi	38
Gambar 3.10 Tabel Biaya Desain	40
Gambar 3.11 Tabel Biaya Desain 2	41
Gambar 4.0 Sketsa Welcome Ccreen, On-boarding, Login, dan Signup	42
Gambar 4.1 Sketsa Home, Job-detail, Search, Filter, dan Savejob	43
Gambar 4.2 Sketsa Personal Detail, App History, Settings, Upload Job, dan Home (employer)	44
Gambar 4.3 Sketsa Profile (Employer), Dashboard, dan Job History	45
Gambar 4.4 Sektsa Ilustrasi Welcome Screen dan On-Boarding Screen	46
Gambar 4.5 Sketsa Ilustrasi On Boarding Screen	47
Gambar 4.6 Ilustrasi Welcome Screen dan On Boarding	48
Gambar 4.7 Ilustrasi On Boarding	49
Gambar 4.8 Ilustrasi Login/Signup	50
Gambar 4.9 Welcome Screen dan On Boarding Screen	51
Gambar 4.10 On Boarding Screen, Login, dan Signup	52
Gambar 4.11 Home (Job Seeker), dan Job Detail	53
Gambar 4.12 Submit Application, Search, Filter, dan Saved Jobs	54

Gambar 4.13 Profile (Job Seeker), Manage Profile, dan Personal Detail	55
Gambar 4.14 Home (Employer), Application History, dan Settings	56
Gambar 4.15 Upload Job, Profile (Employer), Dashboard, dan Job History	57
Gambar 4.16 Navigasi Wireframe	58
Gambar 4.17 Mockup Aplikasi	59
Gambar 4.18 Feed Instagram	61



BAB I

PENDAHULUAN

A. Judul Perancangan

Perancangan *Interface* Aplikasi Lowongan Kerja Dinas Ketenagakerjaan dan Transmigrasi Daerah Istimewa Yogyakarta

B. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar didunia dengan jumlah populasi mencapai 267 juta jiwa (2019) dengan jumlah populasi yang tinggi, Indonesia memiliki jumlah angkatan kerja mencapai 2,24 juta jiwa dihitung dari Februari 2019 dan sebagai negara kepulauan tentunya populasi tidak menyebar secara merata dengan demikian membuat informasi dan teknologi menyebar secara tidak merata dan hanya sebagian besar masyarakat dapat cepat mendapatkan dan merasakan kemajuan jaman tersebut dan sebagian besar lagi tertinggal atau bahkan tidak bisa merasakannya, dilihat dari permasalahan tersebut tentunya membutuhkan sebuah media untuk menjadi jembatan antara masyarakat, informasi dan teknologi.

Dengan jumlah penduduk di Indonesia mencapai 267 juta jiwa tentunya akan sebanding dengan angkatan kerja di Indonesia terus naik setiap tahunnya dengan rasio kasar mulai Pada bulan Februari 2018, jumlah penduduk mencapai 133,94 juta orang, mengalami peningkatan sebesar 2,39 juta orang dibandingkan dengan bulan Februari 2017. Tingkat partisipasi angkatan kerja (TPAK) pada saat itu mencapai 69,20, mengalami peningkatan sebesar 0,18 persen poin. dan terus naik hingga 2,24 juta jiwa lagi pada tahun 2019. Dilihat dari hal tersebut tentunya lowongan pekerjaan harus bisa menandingi jumlah angkatan kerja mulai dari *fresh graduate*, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan orang yang ingin meningkatkan peluang finansial dengan mencari pekerjaan yang lebih menguntungkan, dengan demikian Dinas Ketenagakerjaan dan Transmigrasi terus mengadakan program yang akan membantu masalah pekerjaan di Indonesia, Terutama Daerah Istimewa Yogyakarta sudah memiliki program

untuk perluasan dan penempatan kesempatan kerja dan transmigrasi terutama untuk penyedia informasi pasar kerja dan penyelenggara bursa kerja, namun untuk bisa menggapai itu tentunya Dinas Ketenagakerjaan dan Transmigrasi membutuhkan sebuah media dan memanfaatkan kemajuan teknologi untuk bisa menggapai semua kalangan masyarakat sehingga tidak ada yang tidak tertinggal informasi seputar dunia kerja.

Dinas Ketenagakerjaan dan Transmigrasi sudah menyediakan sarana *website* resmi untuk menghubungkan para pencari dan penyelenggara pekerjaan, disana mereka membubuhkan berbagai informasi seputar dunia lowongan kerja, sehingga masyarakat dapat melihat lowongan kerja apasaja yang sedang tersedia, namun tentunya sangatlah tidak efisien jika masyarakat harus mengakses websitenya terlebih dahulu, dan dengan kemajuan teknologi serta sudah menyebarnya akses internet di berbagai wilayah di Indonesia, salah satunya dengan membuat aplikasi lowongan kerja untuk Dinas Ketenagakerjaan dan Transmigrasi dimana pencari dan penyelenggara kerja bisa saling berinteraksi seputar lowongan pekerjaan serta dengan salah satu keuntungan menggunakan aplikasi adalah untuk memudahkan masyarakat, tentunya untuk lebih giat mencari pekerjaan dan untuk para penyelenggara kerja agar bisa menggapai semua kalangan masyarakat yang membutuhkan pekerjaan, aplikasi dinilai lebih efisien jika bisa mewakili salah satu fitur pada *website* resminya yaitu menyediakan lowongan pekerjaan dan memberikan kemudahan para penyelenggara kerja.

Oleh karena itu, diharapkan dengan adanya perancangan aplikasi ini, dapat membantu mewujudkan salah satu program yang ada di Dinas Ketenagakerjaan dan Transmigrasi Daerah Istimewa Yogyakarta, yaitu untuk memperluas dan menempatkan kesempatan kerja dan transmigrasi. Beberapa program yang saat ini tersedia antara lain padat karya, penempatan tenaga kerja, serta penyediaan informasi pasar kerja dan penyelenggaraan bursa kerja.

Secara umum, aplikasi merupakan suatu alat yang digunakan secara khusus dan terpadu sesuai dengan kemampuannya, dan siap digunakan oleh pengguna. Ahli juga berpendapat bahwa aplikasi adalah penggunaan dalam komputer,

berupa instruksi atau pernyataan yang dirangkai sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output (Jogiyanto, 1999:12).

Pada permasalahan ini yaitu untuk memperluas jaringan pencarian pekerjaan dan pencarian tenaga kerja dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan kemudahan akses internet yang sudah dapat dirasakan oleh berbagai kalangan dan tempat bahwasanya penggunaan aplikasi untuk pencarian lowongan kerja sangatlah bermanfaat.

Aplikasi yang berbasis *mobile* ini dirancang untuk mendukung salah satu fungsi dan tujuan *website* utama dari Dinas Ketenagakerjaan dan Transmigrasi Daerah Istimewa Yogyakarta sehingga lebih fleksibel untuk bisa diakses masyarakat yang ingin mencari ataupun memberikan lowongan pekerjaan tanpa harus bersusah payah mengakses *website* utamanya, sesuai dengan fungsi aplikasi di bidang ilmu pengetahuan yaitu untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan pengetahuan, sehingga masyarakat dapat menjangkau lowongan kerja dan tenaga kerja yang sebelumnya tidak dapat mereka jangkau jika hanya dengan mengakses *website* utamanya saja dan tentunya memudahkan mereka untuk mengakses dimana saja hanya dengan membuka aplikasinya saja.

Pada era teknologi ini pengguna internet di Indonesia semakin meningkat dan semakin menjamurnya kegiatan *online* seperti jejaring sosial dan diharapkan juga dapat menjamur pada para pencari kerja yang dapat mencari pekerjaan dengan media *online* tentunya dengan bantuan adanya aplikasi, dengan dibuatnya aplikasi *mobile* ini diharapkan Dinas Ketenagakerjaan dan Transmigrasi Daerah Istimewa Yogyakarta dapat bersaing pada meningkatnya kompetensi dan daya saing tenaga kerja Indonesia menghadapi era industri 4.0.

Tidak hanya dari kalangan pencari pekerjaan namun dilihat dari kebutuhan penyelenggara kerja pun juga di utamakan, karena pada dasarnya seiring perkembangan jaman para penyelenggara juga menginginkan tenaga kerja yang berkualitas sesuai dengan bidang yang ditekuni, sehingga menimbulkan sebuah simbiosis antara pencari pekerjaan dan penyelenggara kerja, aplikasi ini juga menyediakan sarana bagi mereka yang ingin memberi peluang pekerjaan, karena

diharapkan dapat memperluas jaringan pencarian mereka melalui aplikasi ini tanpa harus dibatasi oleh jarak dan diharapkan dengan mudah mendapatkan tenaga kerja yang berkualitas dari berbagai macam pelamar yang ada dari berbagai daerah. Karena salah satu kendala yang sering di hadapi oleh para perusahaan yang mencari tenaga kerja adalah terbatasnya sarana untuk mempromosikan lowongan pekerjaan yang mereka sediakan, tentunya itu akan mempersempit peluang mendapatkan yang terbaik jika pelamar hanya berasal dari dalam kota saja, maka dari itu diharapkan aplikasi ini mampu menjadi sarana inovatif untuk dapat mengurangi jumlah pengangguran dan menyamaratakan para pelamar melalui jaringan koneksi yang saling terhubung antara pelamar dan pemberi lowongan pekerjaan di Indonesia dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan kemudahan akses yang sudah menyebar luas di Indonesia.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan masalahnya
Sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *interface* aplikasi lowongan kerja Dinas Ketenagakerjaan dan Transmigrasi Daerah Istimewa Yogyakarta?

D. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk merancang *interface* aplikasi lowongan kerja Dinas Ketenagakerjaan dan Transmigrasi Daerah Istimewa Yogyakarta yang fleksibel agar memudahkan pencari dan penyelenggara lowongan kerja dapat menjangkau apa yang mereka inginkan.

E. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dipilih dalam perancangan ini sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi ini hanya sebatas visual (UI/UX) tanpa menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

2. Perancangan aplikasi ini ditujukan untuk para pencari dan penyelenggara lowongan kerja yang ingin meningkatkan peluang finansial dan pengalaman untuk menunjang kehidupan mereka.

F. Manfaat Perancangan

1. Peneliti/Perancang

- a) Dapat memahami bagaimana cara dan aturan apa saja yang harus diperhatikan ketika membuat sebuah aplikasi.
- b) Meningkatkan rasa empati dan simpati untuk para pencari dan pemberi lowongan kerja di Indonesia.

2. Masyarakat/*User*

Dapat memberikan peluang lowongan kerja dimana aplikasi ini sebagai media perantara antara pemberi pekerjaan dan pencari pekerjaan sehingga dapat memperluas jaringan pencarian lowongan pekerjaan.

G. Definisi Operasional

1. Aplikasi

Aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya dan siap dipakai oleh user, ada juga ahli yang mengatakan bahwa aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi atau pernyataan yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses *input* menjadi *output*, (Jogiyanto, 1999:12).

2. UI (User Interface)

User Interface sering disebut juga sebagai antarmuka pengguna, yang merujuk pada tampilan yang langsung berinteraksi dengan pengguna. Fungsinya adalah untuk menjembatani interaksi antara pengguna dan sistem.

3. UX (User Experience)

Istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan hal ini adalah User Experience (pengalaman pengguna), yang mengacu pada perasaan seseorang saat menggunakan suatu sistem. Pengalaman pengguna mencakup aspek-aspek seperti pengalaman, emosi, makna, dan nilai yang muncul dari interaksi antara manusia dan komputer.

Menurut Alben (1996), pengalaman pengguna mencakup segala hal mengenai cara orang menggunakan produk interaktif, sensasi yang dirasakan saat menggunakannya, perasaan yang muncul, kepuasan mereka saat menggunakannya, sejauh mana produk tersebut memenuhi tujuan pengguna, dan sejauh mana produk tersebut sesuai dengan konteks penggunaannya secara keseluruhan.

H. Metode Perancangan

Metode yang tepat untuk mendukung dan digunakan untuk melakukan perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Data Primer

Data ini diperoleh dengan cara langsung melakukan interaksi dengan narasumber atau wawancara mengenai pengalaman mereka terhadap proses pencarian dan pemberian lowongan pekerjaan.

2. Data Sekunder

Data yang diperoleh dari literatur buku, jurnal dan website yang berkaitan dengan aplikasi dan platform pemerintahan yang bersangkutan dengan dunia kerja.

3. Kuesioner

Metode ini berguna untuk menggali data secara acak dan memperoleh hasil yang bervariasi berdasarkan jumlah kuesioner yang dapat dikumpulkan untuk membantu mencari tahu respon masyarakat terhadap proses mencari dan memberi sebuah pekerjaan.

I. Metode Analisis Data

Untuk mencapai brand awareness, konsep perancangan ini menggunakan metode analisis yang melibatkan penggunaan data dari buku dan wawancara dengan pengguna. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode SWOT (Strength, Weakness, Opportunities, Threat).

1. Kekuatan (Strength): Lembaga yang berwenang secara langsung mengendalikan konsep ini.

2. Kelemahan (Weakness): Minat, kesadaran, dan edukasi terhadap konsumen masih kurang.
3. Kesempatan (Opportunities): Aplikasi dapat memainkan peran penting dalam mendukung lembaga tersebut.
4. Ancaman (Threat): Munculnya banyak aplikasi lain yang menawarkan keunggulan serupa.

Dengan menggunakan metode perancangan di atas, diharapkan hasil dari karya perancangan ini akan sesuai dengan target pasar dan pengguna yang dituju. Selain itu, metode ini juga membantu menjaga fokus pada pokok permasalahan yang ada. Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan memberikan manfaat yang optimal bagi pengguna dalam penggunaan dan mencapai tujuan serta fungsi yang diinginkan dari aplikasi ini.



J. Skematika Perancangan

