

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Dinas Ketenagakerjaan dan Transmigrasi Daerah Istimewa Yogyakarta sudah menyediakan website untuk menghubungkan antara penyelenggara kerja dan para pencari pekerjaan. Namun dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, kita dituntut untuk lebih praktis dan cepat dalam kegiatan kita sehari-hari, termasuk dalam mencari pekerjaan. Didasarkan pada hal-hal tersebut, perancangan aplikasi lowongan kerja Dinas Ketenagakerjaan dan Transmigrasi Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki tujuan untuk mempermudah proses pencarian pekerjaan oleh para pencari pekerjaan dan tenaga kerja.

Perancangan aplikasi ini juga bertujuan untuk mendukung salah satu fungsi dan tujuan *website* utama dari Dinas Ketenagakerjaan dan Transmigrasi Daerah Istimewa Yogyakarta yang berupa perluasan dan penempatan kesempatan kerja. Aplikasi ini juga diharapkan dapat membantu beberapa program lain seperti Padat Karya, penempatan tenaga kerja, penyediaan informasi terkait pasar kerja, serta penyelenggaraan bursa kerja. Dengan adanya integrasi antara website utama dan aplikasi, maka informasi yang terdapat di kedua *platform* tersebut saling bersangkutan sehingga *database* antara kedua *platform* tersebut memiliki isi dan tujuan yang sama.

B. Saran

Percepatan informasi di era digital membuat masyarakat dan pemerintah harus bergerak lebih efisien, termasuk dalam bidang lapangan kerja. Dikarenakan hal tersebut, sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual, kita diperlukan untuk terjun dalam membantu untuk mencari jalan keluar yang berkaitan dengan visual. Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

diharapkan untuk lebih andil bagian dalam pemecahan masalah yang berporos pada perkembangan kebutuhan visual oleh khalayak umum. Dalam hal ini, design *UI/UX* yang belum diajarkan secara langsung di kampus, mahasiswa dapat mempelajarinya lebih luas di luar kegiatan belajar-mengajar di kampus.



DAFTAR PUSTAKA

Literatur Buku

- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna Teori dan Kreativitasnya*. Bandung: Penerbit ITB
- Sihombing, Danton, 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Rihendi Rohidi, Tjetjep, 2011. *Metodologi Penelitian Seni*, Semarang: Penerbit Cipta Prima Nusantara
- Santosa, Insap, 1996. *Grafika Komputer dan Antarmuka Grafis*, Yogyakarta: Penerbit Andi Offset
- Suyanto, M, 2007. *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*, Yogyakarta: Penerbit Andi Offset

Karya Ilmiah

- Widigama, Putu Dipta. (2016). Perancangan Buku Proses Gambar Pola Seni Melukis Klasik Wayang Kamasan. Tugas Akhir S – 1 Progam Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.

Website

- Disnakertrans.go.id. (2021, 12 Februari). *Dinas Ketenagakerjaan dan Transmigrasi Daerah Istimewa Yogyakarta*. Diakses pada tanggal 12 Februari 2021, Pukul 20.30 WIB: <https://nakertrans.jogjaprovo.go.id/>
- Prasetyo, Yen Lina. (2020, 28 Desember). *Golden Rules Interface Design*. Diakses pada tanggal 28 Desember 2020, Pukul 16.43 WIB: <https://socs.binus.ac.id/2016/12/22/8-golden-rules-interface-design/>

Harmoni Permata. (2020, 28 Desember). *Sejarah Perkembangan Mobile App*.

Diakses pada tanggal 28 Desember 2020, Pukul 19.20 WIB:

<https://harmonipermata.com/sejarah-perkembangan-mobile-app/>

Badan Pusat Statistik. (2020, 16 November). *Tingkat Pengangguran Terbuka*

Tahun 2019. Diakses pada tanggal 16 November 2020, Pukul 23.10 WIB:

<https://www.bps.go.id/pressrelease/2019/05/06/1564/februari-2019--tingkat-pengangguran-terbuka--tpt--sebesar-5-01-persen.html>

Mulyawan, Rifki. (2020, 18 November). *Memahami Pengertian UX: \square p aitu*

Pengalaman Pengguna dan User Experience Design? Menurut Ahli, Dasar,

Faktor dan Perbedaannya dengan UI. Diakses pada tanggal 18 November 2020,

Pukul 23.15 WIB: <https://rifqimulyawan.com/pengertian-ux.html>



LAMPIRAN

