

***RE-DESIGN WEBSITE* PORTAL KARIR ISI
YOGYAKARTA SEBAGAI FASILITAS INFORMASI
DAN PENGEMBANGAN MAHASISWA DALAM
DUNIA KERJA**



PERANCANGAN

Oleh

AJENG WAHYU NURAINI

2112749024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2026**

***RE-DESIGN WEBSITE* PORTAL KARIR ISI
YOGYAKARTA SEBAGAI FASILITAS INFORMASI
DAN PENGEMBANGAN MAHASISWA DALAM
DUNIA KERJA**



KARYA DESAIN

Oleh

AJENG WAHYU NURAINI

NIM 2112749024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Institut
Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai Salah Satu Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2026

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul : **RE-DESIGN WEBSITE PORTAL KARIR ISI YOGYAKARTA SEBAGAI FASILITAS INFORMASI DAN PENGEMBANGAN MAHASISWA DALAM DUNIA KERJA** diajukan oleh Ajeng Wahyu Nuraini, NIM 2112749024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Januari 2026. dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Andi Harvanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 198011252008121003/ NIDN. 0025118007

Pembimbing II

Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NIP. 198211132014041001/ NIDN. 0013118201

Cognate

Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T.

NIP. 197802212005011002 /NIDN. 0021027802

Koordinator Program Studi

Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP. 199002152019032018/NIDN. 0015029006

Ketua Jurusan Desain

Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197301292005011001/NIDN. 0029017304

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 197010191999031001/NIDN. 0019107005



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, penyertaan, dan kasih karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “***RE-DESIGN WEBSITE PORTAL KARIR ISI YOGYAKARTA SEBAGAI FASILITAS INFORMASI DAN PENGEMBANGAN MAHASISWA DALAM DUNIA KERJA***” dengan baik. Karya tulis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna dan memiliki berbagai keterbatasan. Oleh karena itu, penulis dengan rendah hati menerima kritik serta saran yang bersifat membangun demi pengembangan karya di masa mendatang. Besar harapan penulis, karya ini dapat memberikan manfaat sebagai bahan referensi maupun inspirasi, khususnya bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual, serta bagi pihak yang tertarik pada pengembangan sistem informasi dan desain antarmuka.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan doa sepanjang proses penyusunan tugas akhir ini.

Yogyakarta, 12 Desember 2025



Ajeng Wahyu Nuraini
NIM 211274902

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan rasa syukur dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, doa, nasihat, semangat, serta bantuan selama proses penyusunan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Tanpa bantuan dan dukungan tersebut, penyelesaian skripsi ini tidak akan dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terimakasih ini penulis tujukan kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, M. Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual.
3. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan nya, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Bapak Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds. . selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dalam karya dan nasihat dalam penyusunan tugas akhir.
5. Seluruh staf pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Yogyakarta atas ilmu, bimbingan, dan motivasi yang telah diberikan selama masa studi.
6. Kepada kedua orang tua tercinta, saudara penulis, atas doa, dukungan moral, dan kasih sayang yang tiada henti selama proses perancangan ini.
7. Teman saya, Linda, Elsa, Ami, Angel, Timi, Ira, Cecil, Kei, Violin, Indin, Kris, Zidan, Edo atas kebersamaan, semangat, serta cerita yang mengiringi proses perancangan ini dalam susah maupun senang.
8. Akhirnya, penulis juga berterima kasih kepada diri sendiri, Ajeng Wahyu Nuraini, atas ketekunan dan kesabaran dalam menjalani setiap tahap proses hingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik.

ABSTRAK

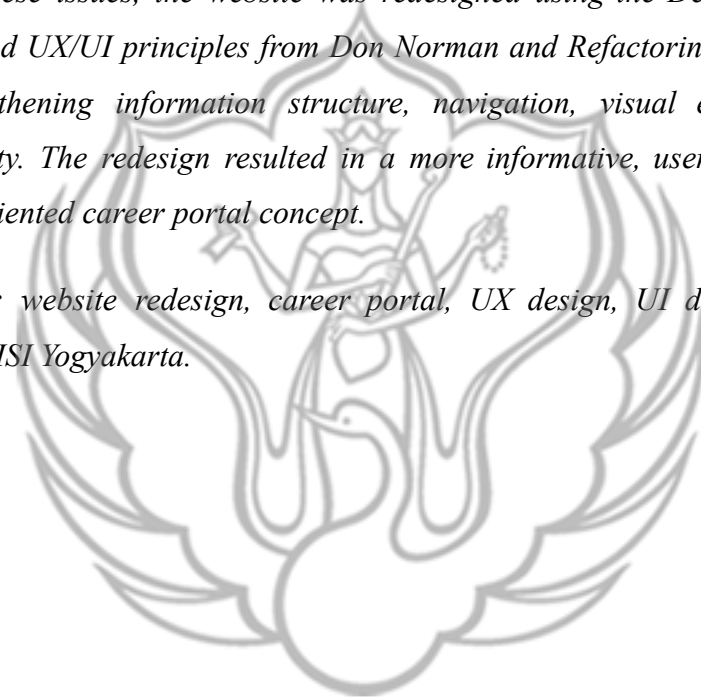
Portal Karir ISI Yogyakarta saat ini belum mampu memenuhi kebutuhan mahasiswa dalam mengakses informasi karir karena tampilan belum sesuai dengan kaidah prinsip desain, dan kurangnya informasi, sehingga layanan ini tidak dimanfaatkan secara optimal. Melalui observasi, studi literatur, wawancara, serta kuesioner terhadap mahasiswa, ditemukan bahwa mayoritas pengguna mengalami kesulitan dalam menemukan informasi magang, program kampus, dan peluang kerja. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dilakukan perancangan ulang website dengan menerapkan metode Design Thinking dan prinsip UX/UI dari Don Norman serta *Refactoring UI*, meliputi penguatan struktur desain, navigasi, visual, dan elemen interaktif. Hasil perancangan diharapkan dapat menghasilkan konsep portal karir yang lebih informatif, mudah digunakan, dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa.

Kata Kunci : *redesign website, portal karir, UX design, UI design, Design Thinking, ISI Yogyakarta.*

ABSTRACT

The Career Portal of ISI Yogyakarta is currently unable to meet students' needs in accessing career-related information due to its unstructured layout, unclear navigation, and outdated content, resulting in suboptimal utilization of the platform. Through observations, literature studies, interviews, and student questionnaires, it was found that most users experience difficulties in finding information related to internships, campus programs, and job opportunities. To address these issues, the website was redesigned using the Design Thinking method and UX/UI principles from Don Norman and Refactoring UI, focusing on strengthening information structure, navigation, visual elements, and interactivity. The redesign resulted in a more informative, user-friendly, and student-oriented career portal concept.

Keywords: *website redesign, career portal, UX design, UI design, Design Thinking, ISI Yogyakarta.*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Definisi Operasional.....	6
G. Metode Perancangan.....	7
H. Metode Analisis Data.....	7
I. Skematika Perancangan.....	8
BAB II IDENTIFIKASI DATA DAN ANALISIS.....	9
A. Identifikasi Data.....	9
1. ISI Yogyakarta.....	9
a. Sejarah.....	9

b. Visi dan Misi.....	10
2. Portal Karir ISI Yogyakarta.....	10
3. Buku Panduan Pusat Karir.....	11
a). Pelatihan.....	12
b). Magang.....	14
c). Lowongan Pekerjaan.....	15
d). Pameran Kerja / Job Fair.....	15
e). <i>Campus Recruitment</i>	16
f). Konseling Karir.....	16
g). <i>Tracer Study</i>	16
h). Sosialisasi Pusat Karir.....	17
4. Dunia Kerja.....	17
5. <i>Redesign</i>	19
6. <i>Website</i>	20
a. <i>Web 1.0</i>	21
b. <i>Web 2.0</i>	22
c. <i>Web 3.0</i>	22
7. <i>UX Design</i>	26
a. <i>Affordance</i>	27
b. <i>Signifiers</i>	27
c. <i>Mapping</i>	27
d. <i>Feedback</i>	28
e. <i>Conceptual Model</i>	28
8. <i>UI Design</i>	30
a. Warna.....	31
b. <i>Hierarchy</i>	34
c. <i>Layout and spacing</i>	35
d. Tipografi.....	36

e. <i>UI element</i>	37
B. Tinjauan Media.....	39
1. Website Portal Karir ISI Yogyakarta.....	39
a. Tampilan Beranda.....	39
b. Artikel.....	40
c. <i>Footer</i>	41
d. Halaman Tentang kami.....	42
e. Career Information.....	43
d. Acara.....	44
e. <i>Job seeker</i>	46
g. <i>Job Fair</i>	47
2. Analisis Kompetitor.....	51
C. Metode Analisis Data.....	57
D. Kesimpulan	57
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	63
A. Konsep Media.....	63
1. Tujuan Media.....	63
2. Strategi komunikasi.....	63
B. Strategi Media.....	65
1. Profil Target Pengguna.....	65
2. Paduan Media.....	66
C. Strategi Kreatif.....	68
1. Tujuan Kreatif.....	68
a. <i>Conceptual Model</i>	69
b. <i>Mapping</i>	69
c. <i>Feedback</i>	70
2. Gaya visual.....	70
a. Ilustrasi.....	72
b. Warna.....	73

c. Tipografi.....	75
C. Program Kreatif.....	76
a. Tahap Pra Produksi.....	76
b. Tahap Produksi.....	77
c. Tahap Pasca Produksi.....	77
1. Halaman Beranda (<i>Homepage</i>).....	78
2. Halaman Tentang Kami.....	79
3. Halaman <i>Job Portal</i>	80
4. Halaman Konsultasi karir.....	81
5. Halaman <i>Career Development</i>	82
6. Halaman <i>Dashboard Profile</i>	82
7. Halaman Berita dan artikel	83
BAB IV PERANCANGAN KARYA	
A. Proses Perancangan Visual.....	85
B. Sketsa Wireframe.....	85
1. Beranda.....	85
3. Lowongan Kerja.....	87
4. Pustaka Ilmu.....	87
5. Halaman konsultasi karir.....	88
6. Halaman <i>Dashboard</i>	88
7. Halaman Berita.....	89
C. <i>Design Website Style Guide</i>	89
1. Warna.....	90
2. <i>Icon</i>	90
3. <i>Font</i>	90
D. <i>High - Fidelity Design</i>	90
1. Halaman Beranda.....	91
2. Halaman Tentang Kami.....	91

3. Halaman Lowongan Kerja.....	92
4. Halaman Pustaka Ilmu.....	96
5. Halaman Konsultasi Karir.....	99
6. Halaman <i>Dashboard</i>	101
7. Halaman Berita.....	103
E. Ilustrasi pendukung.....	106
F. <i>UI Component</i>	112
G. <i>Prototyping</i>	112
H. Media Pendukung.....	113
1. <i>Social Media</i>	113
2. Poster.....	113
3. Katalog.....	114
BAB V PENUTUP.....	115
A. Kesimpulan.....	115
B. Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA.....	117
LAMPIRAN.....	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematika Perancangan.....	8
Gambar 2.1 <i>Website Statis</i>	24
Gambar 2.2 <i>Website Dinamis</i>	25
Gambar 2.3 <i>Stages Of action</i>	29
Gambar 2.4 <i>You need more colors than you think</i>	32
Gambar 2.5 <i>You need more colors than you think</i>	33
Gambar 2.6 <i>You need more colors than you think</i>	34
Gambar 2.7 <i>Hierarchy</i>	34

Gambar 2.8 <i>Layout and Spacing</i>	36
Gambar 2.9 <i>Typography</i>	37
Gambar 2.10 Tampilan Web Portal Karir ISI Yogyakarta.....	40
Gambar 2.11 Tampilan Web Portal Karir ISI Yogyakarta.....	41
Gambar 2.12 Tampilan Web Portal Karir ISI Yogyakarta.....	42
Gambar 2.13 Tampilan Web Portal Karir ISI Yogyakarta.....	43
Gambar 2.14 Tampilan Web Portal Karir ISI Yogyakarta.....	44
Gambar 2.15 Tampilan Web Portal Karir ISI Yogyakarta.....	45
Gambar 2.19 Tampilan Web Portal Karir ISI Yogyakarta.....	47
Gambar 2.22 Tampilan Web Portal Karir ISI Yogyakarta.....	50
Gambar 2.23 Tampilan Web Portal Karir ISI Yogyakarta.....	51
Gambar 3.2 Contoh penggunaan Teks <i>Microcopy</i>	64
Gambar 3.3 Referensi <i>Flat Illustration</i>	72
Gambar 3.3 Referensi <i>Flat Illustration</i>	73
Gambar 3.2 Referensi <i>Humanist font</i>	76
Gambar 3.2 Halaman Beranda <i>Website</i>	78
Gambar 4.1 Sketsa Halaman <i>Wireframe</i> Beranda.....	86
Gambar 4.1 Sketsa Halaman Tentang Kami.....	86
Gambar 4.3 Sketsa halaman Lowongan Kerja.....	87
Gambar 4.4 Sketsa Halaman Pustaka ilmu.....	87
Gambar 4.5 Sketsa Halaman Konsultasi.....	88
Gambar 4.6 Sketsa Halaman <i>Wireframe Dashboard</i>	88
Gambar 4.7 Sketsa Halaman Berita.....	89
Gambar 4.8 <i>Color Style Guide</i>	90
Gambar 4.9 <i>Icon Style Guide</i>	90
Gambar 4.10 <i>Font Style Guide</i>	90
Gambar 4.11 Halaman Beranda.....	91
Gambar 4.12 Halaman Tentang kami.....	92

Gambar 4.13 Halaman Lowongan Kerja.....	93
Gambar 4.14 Halaman Lowongan Kerja.....	94
Gambar 4.15 Halaman Lowongan Kerja.....	95
Gambar 4.16 Halaman Lowongan Kerja.....	95
Gambar 4.17 Halaman Pustaka Ilmu.....	96
Gambar 4.18 Halaman Pustaka ilmu bagian Modul.....	96
Gambar 4.19 Halaman Pustaka Ilmu bagian Workshop.....	97
Gambar 4.20 Halaman Pustaka Ilmu bagian Webinar.....	97
Gambar 4.21 Halaman detail Workshop dan Modul.....	98
Gambar 4.22 Halaman Video Webinar.....	98
Gambar 4.23 Halaman Konsultasi Karir.....	99
Gambar 4.24 Halaman Konsultasi Karir.....	99
Gambar 4.25 Halaman Konsultasi Karir.....	100
Gambar 4. 26 Halaman Konsultasi Karir selesai Mendaftar.....	100
Gambar 4. 28 Halaman <i>Dashboard My activity</i> bagian <i>Applied Job</i>	101
Gambar 4.29 Halaman <i>Dashboard My activity</i> bagian Lamaran tersimpan.....	102
Gambar 4.30 Halaman <i>Dashboard</i> Konsultasi.....	102
Gambar 4. 31 Halaman <i>Dashboard</i> Riwayat Modul.....	103
Gambar 4.32 Halaman Berita dan Acara.....	104
Gambar 4.33 Halaman isi berita 1.....	104
Gambar 4.34 Halaman isi berita 2.....	105
Gambar 4.35 Halaman Berita 3.....	106
Gambar 4. 36 Ilustrasi <i>Hero Section</i>	107
Gambar 4.37 Ilustrasi Pustaka ilmu.....	107
Gambar 4.38 Ilustrasi Konsultasi Karir.....	108
Gambar 4.39 Ilustrasi Pustaka Ilmu.....	108
Gambar 4.40 Ilustrasi Pustaka Ilmu.....	109
Gambar 4.41 Ilustrasi Pustaka Ilmu.....	109

Gambar 4.42 Ilustrasi Pustaka Ilmu.....	109
Gambar 4.43 Ilustrasi Pustaka Ilmu.....	110
Gambar 4.44 Ilustrasi Tentang kami.....	110
Gambar 4.45 Ilustrasi <i>Call to Action (CTA)</i>	110
Gambar 4.46 Poster <i>Workshop</i>	111
Gambar 4.47 Poster <i>Webinar</i>	111
Gambar 4.48 Poster <i>Workshop</i>	111
Gambar 4.49 Sketsa Ilustrasi.....	111
Gambar 4.50 <i>UI Component</i>	112
Gambar 4.51 <i>Prototype Figma</i>	112
Gambar 4.52 Media pendukung Sosial Media.....	113
Gambar 4.53 Media Pendukung Poster.....	113
Gambar 4.54 Media Pendukung Katalog.....	114

DAFTAR TABEL

Tabel. 2.1 Analisis <i>Website Competitor</i>	53
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Diagram Hasil Kuesioner Data.....	118
Diskusi dengan Penanggungjawab Portal Karir ISI Yogyakarta.....	121
Dokumentasi dengan Profesional <i>UI/UX Designer</i>	121
Dokumentasi Uji Coba (<i>Testing</i>).....	122
Dokumentasi Booth Pameran.....	122
Dokumentasi Sidang Tugas Akhir.....	123
Dokumentasi Lembar Konsultasi.....	123
Hasil Turnitin.....	124

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peningkatan demografi yang semakin pesat mempengaruhi pertumbuhan ekonomi dan persaingan tenaga kerja. banyak lulusan Perguruan tinggi mengeluhkan masalah terhadap karirnya dalam dunia kerja. Berdasarkan survei data tahun 2023 oleh Kementerian Ketenagakerjaan (KEMENAKER), tercatat bahwa sebanyak 7,9 juta jumlah pengangguran terjadi pada kalangan lulusan sarjana di Indonesia. Faktor permasalahan tersebut terjadi karena kesiapan mahasiswa yang belum matang dan beberapa kebutuhan dari perusahaan, yang menuntut pengalaman kepada calon karyawan sebagai persyaratan diterima kerja. Sebuah survei pada tahun 2025 dari platform konsultasi pendidikan dan karier (*Intelligent.com*) menyebutkan hampir 1.000 tim *HR* menunjukkan bahwa satu dari enam pemberi kerja enggan merekrut individu berusia 20-27 tahun. Huy Nguyen seorang penasihat karier di *Intelligent*, menyebut banyak lulusan baru kesulitan memasuki dunia kerja karena kurang pengalaman praktis, keterampilan lunak, dan kesiapan menghadapi dinamika budaya kerja (Amelia, 23 oktober 2024).

Tidak terserapnya tenaga kerja dari perguruan tinggi juga menyebabkan adanya pengangguran di Indonesia. Informasi lowongan pekerjaan yang sering kali hanya disampaikan melalui jaringan orang dalam dapat menjadi salah satu kendala bagi pencari kerja untuk mengakses peluang secara merata. Selain itu, kurangnya kejelasan dalam penyampaian informasi tersebut berpotensi membuka celah terjadinya penipuan, yang dapat merugikan para pencari kerja secara finansial maupun psikologis. Terdapat fenomena pada tahun 2023, sebanyak 1.047 mahasiswa dari 33 universitas di Indonesia menjadi korban eksploitasi kerja yang disamarkan dalam bentuk magang di Jerman. Fenomena ini menunjukkan adanya celah dalam mekanisme perlindungan terhadap mahasiswa yang mencari peluang kerja. Situasi ini menekankan pentingnya penyediaan informasi lowongan pekerjaan yang terstruktur, terpercaya, dan mudah diakses bagi mahasiswa.

Perguruan tinggi berperan penting dalam mencetak lulusan yang siap bersaing di dunia kerja, salah satunya melalui Portal karir. Sebagai institusi pendidikan, perguruan tinggi bertanggung jawab menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung pengembangan sumber daya manusia berkualitas (Yanti Dharma, 2022). Portal karir merupakan program dari Kemdikbud dalam menjembatani Perguruan Tinggi dengan dunia kerja. Dalam buku pedoman LLDIKTI, layanan yang disediakan di pusat karir meliputi informasi lowongan pekerjaan, konsultasi atau bimbingan bagi mahasiswa, pelatihan, dan tracer study. Layanan-layanan ini bertujuan untuk mendukung evaluasi dan peningkatan kualitas perguruan tinggi melalui kontribusi para lulusan sarjana. Melalui penelitian di UIN Sultan Syarif Kasim Riau menunjukkan bahwa dibuatkannya layanan pusat karir memberikan berbagai manfaat, seperti meningkatkan peluang karir mahasiswa, mendukung peningkatan akreditasi perguruan tinggi, menyediakan informasi lowongan kerja yang terpercaya, serta berkontribusi dalam mengurangi tingkat pengangguran melalui penyaluran lulusan yang siap kerja (Rahmat, 2019).

Pusat Karir di ISI Yogyakarta saat ini dinilai belum memadai untuk mendukung kebutuhan mahasiswa dalam mempersiapkan karir. Tampilan portal karir terlihat kurang terstruktur dari segi prinsip design, sehingga tidak terlihat bagus untuk digunakan user secara optimal. Portal karir ISI Yogyakarta tidak dikenalkan dan tidak digunakan, seperti hanya berfungsi secara simbolis tanpa memberikan manfaat nyata. Berdasarkan pengalaman penulis selama mencari informasi program magang kampus seperti MBKM, MSIB, magang mandiri, PPKM, dll masih terbatas dan tersebar secara manual perseorangan. Penulis membuat kuesioner kepada 24 mahasiswa sebagai responden, ditemukan sebanyak 79,2 % mahasiswa setuju akan pentingnya Portal Karir di ISI Yogyakarta. kemudian 100 % mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengakses dan mencari informasi terkait program Kampus (MSIB, MBKM, PPKM, Studi Independen, dll). 87,5 % mahasiswa tidak mengetahui adanya *website* Portal Karir ISI Yogyakarta. Terakhir 100 % mahasiswa membutuhkan Portal Karir yang memadai. sejumlah 12 orang mahasiswa yang mengetahui adanya *website* Portal karir ISI Yogyakarta

mengungkapkan belum ter-mekanisme dengan baik, kemudahan visibilitasnya, akses informasi terbatas dan belum terstruktur. 16 mahasiswa memberikan saran dan harapan untuk hidupnya platform layanan karir ISI Yogyakarta yang mudah diakses dalam arti pemetaan konten dan informasi yang terstruktur serta dapat disosialisasikan.

Website yang terstruktur dan memiliki tampilan yang baik, perlu memperhatikan user experience (UX) dan user interface (UI) yang harus diidentifikasi dengan cermat. Menurut Norman, seorang ahli dalam bidang *user experience research*, konsep *user-centered design* menjadi aspek utama dalam perancangan produk digital, di mana fokus utamanya adalah memahami siapa pengguna dan bagaimana mereka berinteraksi dengan produk tersebut. Dalam buku *The Design of Everyday Things* karya Norman dan *Refactoring UI* karya Adam Wathan dan Steve Schoger menjelaskan prinsip utama desain antarmuka yang efektif yaitu segi *Discoverability* (kemudahan), meliputi: *Conceptual*, *Feedback (response)*, *Familiarity*, *Mapping (layout)*, dan *Constraints* (interaktif). Berdasarkan observasi prinsip-prinsip tersebut, *website* portal karir ISI Yogyakarta saat ini masih memiliki banyak kekurangan dalam penerapannya. Navigasi pada beberapa halaman yang belum terstruktur mulai dari *main feature*, *layout*, hirarki penempatan konten, konsep desain yang belum terstandarisasi membuat tampilan *website* terlihat kurang konsisten, belum adanya penanda progres dari hasil tindakan user, ikon dan tombol belum memberikan indikasi visual yang cukup jelas mengenai fungsinya.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa *website* Portal Karir ISI Yogyakarta belum memenuhi kriteria yang memadai dalam aspek fungsionalitas, tampilan, dan struktur informasi. Dari segi fungsionalitasnya, konten dan informasi yang disediakan masih terbatas, tidak terbaru secara berkala, serta belum mampu memenuhi kebutuhan mahasiswa secara optimal. Selain itu, tampilan *website* belum sesuai dengan kaidah prinsip desain, baik dalam konsep maupun penyusunan konten informasinya. Menanggapi permasalahan tersebut, penulis berinisiatif untuk merancang ulang *website* Portal Karir ISI Yogyakarta agar tidak hanya berfungsi sebagai pusat

informasi dan pengembangan karir bagi mahasiswa, tetapi juga dirancang dengan prinsip desain yang sesuai dengan standar yang tepat. Dengan peningkatan dalam aspek visual, fungsionalitas, serta interaktivitas, *website* ini diharapkan dapat memberikan akses yang lebih efisien serta mendukung mahasiswa dalam mencari peluang kerja, magang, dan layanan bimbingan karir secara optimal.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang desain website pusat karir di ISI Yogyakarta yang dapat menyediakan akses informasi dan pengembangan seputar karir mahasiswa untuk mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja?

C. Batasan Masalah

Penelitian ini berlokasi di Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta dan melibatkan beberapa pihak penting dalam proses perancangannya. Pihak-pihak yang terlibat meliputi pengurus kampus yang bertanggung jawab atas pengelolaan dan pengembangan portal karir, mahasiswa sebagai pengguna utama yang memanfaatkan informasi dan layanan karir, serta ahli atau profesional web designer terkait sebagai informan dalam membantu merancang website. Portal karir ini direncanakan untuk selesai pada tahun 2025. alat atau instrumen yang digunakan mencakup laptop untuk , ponsel, serta buku sebagai alat tulis catatan. Perancangan ini dimulai khususnya untuk jurusan Desain Komunikasi Visual sebagai tahap pengembangan awal dan tampilan halaman setelah login.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ulang website Portal Karir ISI Yogyakarta adalah menciptakan platform memadai dan mudah diakses secara konten dan desain guna mendukung mahasiswa dalam mencari peluang kerja, magang, dan layanan bimbingan karir. Portal ini dirancang untuk memperbaiki kekurangan pada aspek fungsionalitas, tampilan, dan interaktivitas dengan menerapkan prinsip desain yang sesuai standar kriteria dari para ahli. Melalui peningkatan

tersebut, diharapkan *website* yang dirancang dapat menyediakan tampilan konten yang informatif, memudahkan pengguna, serta menjadi sarana efektif dalam menjembatani mahasiswa dengan dunia industri dan program kampus secara optimal.

E. Manfaat Perancangan

1. Institusi (ISI Yogyakarta)

Bagi pihak institusi, perancangan portal karir ini dapat meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan dan penyebaran informasi terkait karir kepada mahasiswa. Portal yang terintegrasi mempermudah pengurus kampus dalam memantau dan mengelola layanan karir, program magang, serta peluang kerja.

2. Mahasiswa

Bagi mahasiswa, portal karir ini memberikan kemudahan dalam mengakses informasi seputar lowongan pekerjaan, magang, dan peluang pengembangan karir. Mahasiswa dapat memanfaatkan fitur bimbingan karir dan konsultasi untuk memperkaya pengetahuan mereka tentang dunia kerja serta meningkatkan kesiapan mereka dalam memasuki pasar kerja yang kompetitif.

3. Mitra / Perusahaan

Perusahaan dapat menggunakan portal untuk mengiklankan peluang kerja, magang, dan program kerjasama dengan ISI Yogyakarta, yang mempercepat proses rekrutmen dan memperkuat kolaborasi antara industri dan pendidikan, sehingga menghasilkan tenaga kerja yang lebih siap dan sesuai dengan kebutuhan industri.

F. Definisi Operasional

1. *Web Design*

Website adalah platform yang terhubung dengan jaringan internet melalui sistem *World Wide Web*, yang digunakan untuk menyampaikan informasi, komunikasi, atau layanan kepada banyak orang. *Website* terdiri dari berbagai elemen, seperti grafik, teks, animasi, dan suara yang dirancang

agar menarik dan mudah diakses (Aziz, 2013). Desain *website* menggabungkan prinsip desain, tipografi, warna, dan tata letak untuk menciptakan antarmuka yang estetis sekaligus fungsional. Tata letak (*layout*) adalah elemen penting yang mengatur bagaimana informasi dan elemen-elemen visual disusun di halaman *web* sehingga memudahkan navigasi dan pembacaan. Selain itu, responsivitas desain juga menjadi aspek penting dalam memastikan *website* dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, dan *smartphone*.

2. Portal Karir

Portal karir adalah *platform* berbasis web yang dirancang untuk menghubungkan mahasiswa atau lulusan dengan peluang kerja, magang, atau program pengembangan karir lainnya. Berdasarkan pedoman LLDIKTI, pusat karir dalam perguruan tinggi berfungsi menyediakan informasi karir, bimbingan, pelatihan, serta *tracer study* untuk membantu mahasiswa mempersiapkan diri di dunia kerja.

3. Pengembangan mahasiswa

Pengembangan mahasiswa merupakan kegiatan pendukung yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas mahasiswa, tidak hanya dari segi pemahaman teoritis, tetapi juga dalam aspek *soft skills* dan *hard skills*. Pendidikan tinggi menyediakan berbagai program yang dirancang untuk mendukung perkembangan mahasiswa, dengan tujuan membentuk karakter, nilai-nilai, dan keterampilan yang lebih baik (H.Suwatno, 2024).

4. Dunia kerja

Dunia kerja dapat disebut juga dengan pekerjaan, merupakan sejumlah masyarakat yang memiliki kegiatan dalam mencapai tujuan tertentu (Hardianto, 2019). Dunia kerja memuat lingkungan profesional tempat individu berkontribusi melalui keterampilan dan keahliannya untuk memenuhi kebutuhan organisasi atau industri. Dunia kerja mencakup dinamika budaya organisasi, tuntutan keahlian, serta peluang karir yang terus berkembang sesuai dengan kebutuhan pasar.

G. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

Pengumpulan informasi dilakukan melalui observasi di ISI Yogyakarta, wawancara dengan mahasiswa, pengurus layanan karir kampus, dan ahli profesional terkait. Studi literatur dari buku, jurnal, dan media online juga mendukung proses perancangan.

b. Data Sekunder

Dokumentasi yang mencakup gambar-gambar dari materi yang relevan dengan penelitian dan perancangan.

2. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah *Design Thinking*. *Design Thinking* menggunakan pendekatan yang berfokus pada pengguna (*user*). *Design Thinking* mencakup lima tahap yaitu, Pemahaman kebutuhan pengguna (*Empathize*), merumuskan masalah (*Define*), menghasilkan temuan berupa ide-ide solusi (*Ideate*), membuat rancangan (*Prototype*), dan Pengujian dari rancangan yang dibuat (*Test*) untuk evaluasi dan perbaikan. Metode ini digunakan untuk menciptakan solusi yang inovatif dan *user-centered* dalam perancangan sistem atau produk (Kelly & Brown).

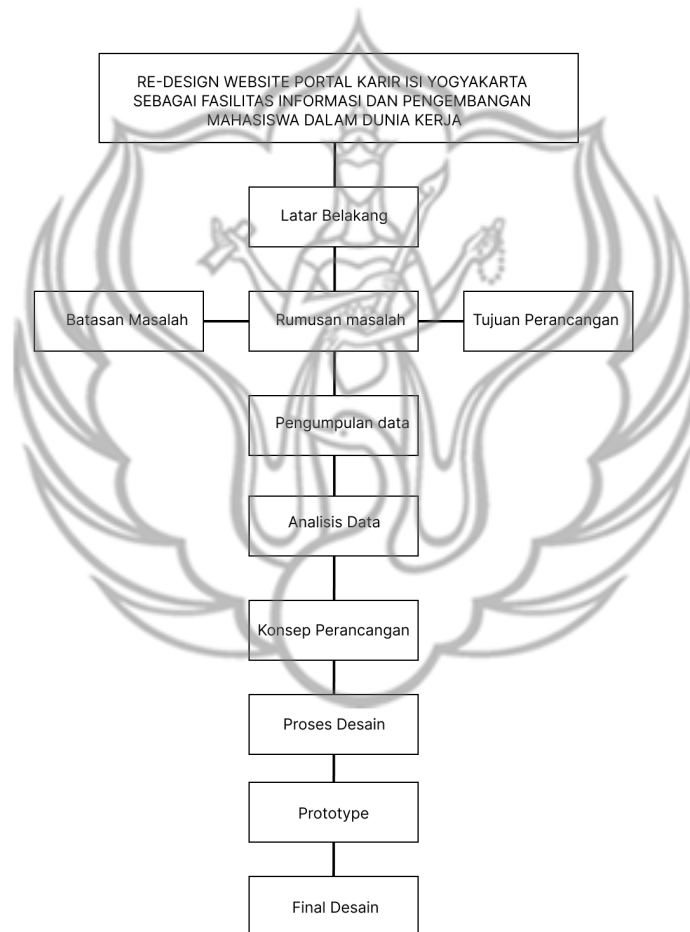
H. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang diterapkan adalah pendekatan 5W + 1H, yang mencakup:

1. Apa permasalahan utama yang terdapat pada website Portal Karir ISI Yogyakarta sehingga perlu dilakukan perancangan ulang (*redesign*)?
2. Mengapa website Portal Karir ISI Yogyakarta perlu dilakukan pembaruan atau *redesign* berdasarkan hasil analisis pengalaman pengguna?
3. Kapan waktu yang tepat untuk melakukan peluncuran website Portal Karir ISI Yogyakarta yang telah diperbarui agar dapat dimanfaatkan secara optimal oleh pengguna?

4. Di bagian atau halaman mana saja permasalahan utama website Portal Karir ISI Yogyakarta ditemukan dan perlu dilakukan perbaikan?
5. Siapa target audience dan pihak yang akan terlibat dalam proses perancangan dan pengelolaan portal karir?
6. Bagaimana solusi perancangan ulang website Portal Karir ISI Yogyakarta dirancang untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi?

I. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika Perancangan
(Sumber : Ajeng Wahyu Nuraini, 2025)