

PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI PENCARI PEKERJADI PT KALMAN GROUP INDONESIA

Kadek Narayana Bena Putra¹, I Wayan Swandi², Ida Ayu Dwita Krisna Ari³

Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia Denpasar, Jalan Nusa Indah, Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail: narayanabena@isi-dps.ac.id

Abstrak

Peningkatan pengguna *smartphone* di dunia salah satunya disebabkan karena aplikasi *mobile* yang semakin beragam, banyaknya aplikasi yang beredar, maka pengembang aplikasi *mobile* semakin berlomba-lomba untuk membuat aplikasi yang menarik, salah satunya dari sisi tampilan dan pengalaman pengguna. Pekerjaan adalah suatu sarana yang dilakukan oleh setiap orang untuk mendapatkan penghasilan demi memenuhi kebutuhan hidup. Bagaimana tingkat keberhasilan kandidat pekerja dalam menghubungkan dengan peluang pekerjaan yang sesuai merupakan suatu pekerjaan yang tepat. Hal tersebut merupakan salah satu masalah yang dihadapi oleh setiap orang. Untuk mengatasi masalah tersebut, aplikasi pencari kerja hadir dengan sebuah layanan yang mampu memberikan informasi lowongan pekerjaan secara cepat, akurat, dan efisien serta *UI/UX* yang intuitif dan mudah digunakan. Tujuannya agar dapat membantu pengguna untuk menemukan pekerjaan dengan lebih cepat dan menyederhanakan proses pencarian pekerjaan. Langkah awal yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan melakukan pengumpulan data menggunakan metode wawancara dan observasi yang kemudian dilakukan analisa data, deskripsi kebutuhan user dan kebutuhan sistem, dan pembuatan *wireframe*. Tahap selanjutnya adalah perancangan desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) aplikasi Pekerja.com dan melakukan tahap pengujian sederhana / *testing*. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat membantu masyarakat dalam mencari pekerjaan yang diinginkan secara tepat dan mudah.

Kata kunci : Aplikasi *Mobile*, Pekerjaan, *User Interface* dan *User Experience*.

Abstrak

The increase in smartphone users in the world is partly due to the increasingly diverse mobile applications, the large number of applications in circulation, mobile application developers are increasingly competing to create attractive applications, one of which is in terms of appearance and user experience. Work is a means that is carried out by everyone to earn income to meet the needs of life. What is the success rate of job candidates in connecting with suitable job opportunities, which is the right job. This is one of the problems faced by everyone. To overcome this problem, the job search application comes with a service that is able to provide job vacancy information quickly, accurately and efficiently as well as an intuitive and easy-to-use UI/UX. The goal is to help users find jobs more quickly and simplify the job search process. The initial step taken in this study was to collect data using interview and observation methods, which were then analyzed, analyzed, described user requirements and system requirements, and created wireframes. The next stage is designing the User Interface (UI) and User Experience (UX) designs for the Workers.com application and carrying out a simple testing/testing phase. The purpose of this research is to produce an application that can help people find the job they want precisely and easily.

Keywords: Mobile Application, Work, User Interface, and User Experience.

PENDAHULUAN

Di era zaman teknologi 4.0 seperti sekarang ini, Indonesia diharuskan memasuki tahapan baru yakni semuanya harus serba digital, baik dari sektor hiburan sampai ke sektor industri. Dengan memasuki era baru manusia sebagai tumbuh kembangnya ekonomi telah mengalami pergeseran secara perlahan tapi pasti tergantikan oleh otomatisasi mekanis digitalisasi teknologi dalam menggerakkan roda perekonomian. Karena itulah untuk mengantisipasi hal tersebut para teknologi juga perlu meningkatkan dan memperdalam ilmu pengetahuannya di samping keahlian yang telah mereka miliki. (Suwardana dkk, 2018).

Kalman Marketing Agency adalah perusahaan marketing agency dan bisnis konsultan yang berbasis di Bali, Surabaya, dan Jakarta. Banyaknya perusahaan *startup* berbasis teknologi yang bermunculan membuat Vania Valencia, pemilik Kalman Marketing Agency, sadar bahwa tidak hanya *hard-skill* yang penting untuk menjaga perusahaan agar tetap maju tapi juga *soft-skill* seperti *interpersonal skill*, karakter, dan etika bisnis. Perubahan era terus bergeser ke arah teknologi membuat pelaku ekonomi dan industri pendidikan yang beradaptasi untuk dapat mengikuti perubahan di Industri 4.0. Anak muda sebagai penerus dunia juga harus terus dibekali dengan skill dan karakter agar dapat beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan yang terjadi.

Setiap harinya manusia melakukan kegiatan yang berhubungan dengan teknologi. Selain dengan teknologi, manusia juga berdampingan dengan perangkat lunak yang menggabungkan beberapa fitur tertentu dengan cara yang dapat diakses oleh pengguna yang dapat disebut sebagai aplikasi. Peningkatan pengguna *smartphone* di dunia salah satunya disebabkan karena aplikasi *mobile* yang semakin beragam. Dengan banyaknya aplikasi yang beredar, maka pengembang aplikasi *mobile* semakin berlomba-lomba untuk membuat aplikasi yang menarik, salah satunya dari sisi tampilan dan pengalaman pengguna. *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) memegang peran penting dalam pembangunan sebuah aplikasi, karena desain pada sebuah aplikasi harus rapi dan terorganisir. UI/UX dibangun dengan melihat kebutuhan pengguna atas sebuah aplikasi. Oleh karena itu, desain dari UI/UX menjadi salah satu daya tarik yang berpengaruh,

terutama bagi sebuah aplikasi *mobile* (Tarute, 2017). Dalam sebuah aplikasi tidak dipisahkan dengan UI/UX. *User Interface* (UI) merupakan hal yang berhubungan dengan tampilan aplikasi dan kemudahan penggunaannya, sedangkan *User Experience* (UX) berkaitan dengan pengalaman interaksi antara pengguna dan aplikasi. UI/UX merupakan satu bagian yang tak terpisahkan meskipun keduanya memiliki aspek yang cukup berbeda. Dalam aplikasi pencari pekerjaan, UI dan UX sangat penting karena aplikasi tersebut digunakan oleh pengguna yang ingin mencari pekerjaan dan perusahaan yang ingin merekrut karyawan. Sebuah aplikasi pencari pekerjaan yang baik harus mudah digunakan dan memberikan pengalaman yang positif bagi pengguna.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam proyek ini adalah bagaimanakah merancang *User Interface* dan *User Experience* pada aplikasi pencari pekerja yang intuitif dan menyenangkan untuk digunakan bagi pengguna aplikasi pencari pekerja?

METODE

A. Metode Pengumpulan Data

a) Pengumpulan Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan dan disatukan secara langsung dari objek yang diamati untuk kepentingan studi yang bersangkutan. Metode pengumpulan data primer yang digunakan sebagai berikut :

i. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan langsung pada suatu kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi diarahkan pada kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul, dan mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena tersebut. Dari pengamatan, akan mendapatkan data tentang suatu masalah, sehingga diperoleh pemahaman atau sebagai alat re-checking atau pembuktian terhadap informasi/keterangan yang diperoleh sebelumnya. (Nana Syaodih, 2013 : 220).

Mahasiswa melakukan observasi selama melaksanakan Magang/Praktik Kerja di Kalman Marketing Agency dengan tujuan mencari informasi mengenai sistem manajemen pada perusahaan sehingga mahasiswa dapat bekerja

secara efisien.

ii. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilaksanakan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (interview) yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. (Lexy Moloeng, 2005 : 186). Teknik wawancara yang digunakan dalam laporan ini adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam merupakan cara mengumpulkan data atau informasi dengancara langsung bertatap muka dengan informan, dengan maksud mendapatkan gambaran lengkap tentang topik yang diteliti.

Wawancara dilakukan kepada Denny sebagai Supervisor dari Kalman Marketing Agency dengan menggunakan metode wawancara tak terstruktur (terbuka) yaitu tanya jawab secara langsung kepada pemilik usaha yang mengenai manajemen usaha, perkembangan usaha, sejarah usaha, dan seluruh informasi yang diperlukan untuk sumber dalam menyusun skripsi program Magang/Praktik Kerja, dan begitu juga untuk Project perancangan User Interface & User Experience (UI/UX) pada aplikasi pencari pekerja.

b) Pengumpulan Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang mengacupada informasi yang dikumpulkan dari sumber yang telah ada. Sumber data sekunder adalah catatan atau dokumentasi perusahaan, publikasi organisasi/pemerintah, analisis/kajian oleh suatu media, artikel dalam situs web internet dan sebagainya. Metode pengumpulan data sekunder yang digunakan adalah sebagai berikut

iii. Kepustakaan

Metode ini adalah metode yang fokusnya untuk mengumpulkan referensi & literatur yang relevan tentang topik proyek *perancangan UI/UX* dari kepustakaan secara *offline* maupun *online* untuk sebagai landasan dan penunjang proses perancangan UI/UX yang lebih baik.

iv. Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan mencatat data-data baik berupa artikel, selebaran, dokumentasi dan lainnya sebagai data sebagai referensi yang diperlukan terkait dengan

perancangan UI/UX pada aplikasi pencari pekerja.

B. Metode Perancangan Karya

Proses desain terbagi menjadi beberapa aktivitas yaitu membuat *moodboard*, merancang *wireframe*, dan menentukan komponen-komponen *design*. *Moodboard* adalah salah satu alat yang dapat membantu dalam proses tersebut. Pada dasarnya *mood board* adalah mekanisme yang dipakai oleh mahasiswa dan desainer untuk merespon persepsi tentang *brief*, masalah yang muncul dan ide yang dikembangkan. Dalam membuat *moodboard*, digunakan menggunakan beberapa referensi *website* seperti *dribbble.com* atau *behance.com* dan membuat *moodboard* menggunakan aplikasi *PureRef*. *Wireframe* merupakan kerangka untuk menata suatu komponen visual di laman website atau aplikasi. *Wireframe* dibuat sebelum proses pembuatan produk. Pembuatan *wireframe* dapat memudahkan developer mengerjakan pengembangan struktur dari aplikasi atau *website* yang dibangun. Selain itu, pembuatan *wireframe* atau *wireframing* dapat memudahkan UI/UX designer dalam membuat desain aplikasi dan mengurangi risiko terjadi kesalahan dalam mendesain. *Wireframe* dapat disebut juga sebagai Low- Fidelity Design. Aset dan komponen visual lainnya seperti *icon*, *typeface*, gambar, serta warna diimplementasikan pada desain dengan menyesuaikan tema pada *moodboard* dan komposisi elemen pada *wireframe*.

C. Metode Pengaplikasian Karya

Prototyping merupakan salah satu tahap dalam proses desain user interface (UI) dan userexperience(UX) pada aplikasi pencari pekerja. *Prototyping* adalah proses pembuatan model awal atau sampel dari suatu produk, sistem, atau jasa yang akan dibuat. *Prototyping* pada UI/UX dapat digunakan untuk mengevaluasi dan menguji desain aplikasi sebelum dikembangkan secara lebih lanjut.

Ada beberapa tujuan utama dari prototyping pada UI/UX, di antaranya:

1. Mengidentifikasi kebutuhan dan keinginan pengguna: *Prototyping* dapat digunakan untuk menguji hipotesis dan asumsi desain yang telah dibuat, sehingga dapat diidentifikasi kebutuhan dan keinginan pengguna secara lebih akurat.
2. Menyederhanakan komunikasi desain: *Prototyping* dapat membantu menyederhanakan

komunikasi desain dengan menggunakan visualisasi yang lebih jelas daripada hanya menggunakan kata-kata.

3. Menguji dan mengevaluasi desain: *Prototyping* dapat digunakan untuk menguji dan mengevaluasi desain aplikasi pencari pekerja sebelum dikembangkan secara lebih lanjut. Ini dapat membantu menemukan masalah atau kekurangan desain sejak dini, sehingga dapat diperbaiki sebelum produk tersebut dirilis ke pasar.
4. Mempercepat proses pengembangan: *Prototyping* dapat mempercepat proses pengembangan dengan memungkinkan para pengembang untuk menguji dan mengevaluasi desain sejak dini, sehingga dapat meminimalkan revisi yang diperlukan pada tahap akhir pengembangan.

ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA

A. Landasan Teori

Beberapa sumber yang dicantumkan merupakan yang ada kaitannya dengan proyek dan juga sebagai penunjang proses pelaksanaan proyek magang yang telah dikakukan. Berikut uraian landasan teori yang digunakan :

1. Pengertian Perancangan

Definisi Perancangan menurut Jogiyanto dalam bukunya “Analisis dan Desain” menjelaskan bahwa perancangan adalah tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang dapat berupa penggambaran, perencanaan, termasuk menyangkut mengonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu System. (2005:196).

2. UI/UX

UI dan UX adalah singkatan dari *User Interface* dan *User experience* yakni merupakan sebuah tampilan visual dalam sebuah aplikasi atau alat pemasaran digital dalam bentuk *website* yang dapat meningkatkan Brand yang dimiliki oleh bisnis atau perusahaan.

2.1 Pengertian *User interface* (UI)

UI atau User Interface adalah ilmu tentang

tata letak grafis suatu web atau aplikasi. Cakupan UI adalah tombol yang akan diklik oleh pengguna, teks, gambar, text entry fields, dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna. Termasuk layout, animasi, transisi, dan semua interaksi kecil. UI mendesain semua elemen visual, bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman web dan apa yang ditampilkan di halaman web. Elemen visual yang ditangani oleh seorang desainer UI adalah skema warna, menentukan bentuk tombol, serta menentukan jenis font yang digunakan untuk teks. Desainer UI harus bisa membuat tampilan bagus yang akan meningkatkan kesetiaan pengguna.

2.2 Pengertian *User experience* (UX)

Definisi UX atau user experience menurut Borrys Hasian ada bermacam-macam. Berdasarkan apa yang dikerjakan, desainer UX adalah orang yang membuat produk yang bermanfaat dan memvisualisasi *user flow* menjadi desain produk yang teruji dan indah. Desainer UX akan bekerja sama dengan tim-tim lain untuk mencari titik temu antara kebutuhan pengguna, tujuan bisnis dan kemajuan teknologi. Titik temu tersebut kemudian dijadikan sebuah produk yang bermakna, berguna, dan menyenangkan. Seperti namanya, desain yang dibuat oleh desainer UX akan menentukan mudah atau sulitnya *user experience* atau interaksi dengan web. Membuat *wireframe* atau mendesain *mockup* adalah salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh seorang desainer UX.

3. Elemen Dalam Desain

Menurut Aryo Sunaryo (2002 : 5), mengatakan bahwa dalam menciptakan bentuk, berupa memilih unsur-unsur rupa, memadukan dan menyusunnya agar di peroleh bentuk yang menarik, memuaskan atau membangkitkan pengalaman visual tertentu. Tujuan mengorganisasikan unsur-unsur rupa adalah untuk mewujudkan nilai estetis. Unsur-unsur rupa tersebut antara lain :

3.1 Titik / *Point*

Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil, dimana dimensi memanjang dan melebar di anggap tidak berarti. Titik cenderung di tampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

3.2 Garis / *Line*

Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek sehingga garis, selain di kenal sebagai

goresan atau coretan, juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna. Garis dapat di tampilkan dalam bentuk lurus, lengkung, gelombang, zig-zag dan lainnya.

3.3 Bidang / *Field*

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Di tinjau dari bentuknya, bidang bisa di kelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri/beraturan dan bidang non geometri/tidak beraturan. Bidang geometri adalah bidang yang relatif mudah di ukur keluasannya, sedangkan bidang non geometri merupakan bidang yang relatif sukar di ukur keluasannya.

3.4 Ruang / *Space*

Ruang dapat di hadirkan dengan adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antar objek berunsur titik, garis, bidang dan warna. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua, yaitu ruang nyata dan semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat di raba tetapi dapat di mengerti.

3.5 Ukuran / *Size*

Ukuran adalah unsur lain dalam desain grafis yang mendefinisikan besar kecilnya suatu objek. Unsur ini digunakan untuk memperlihatkan objek manakah yang kita mau tonjolkan karena dengan menggunakan unsur ini seorang desainer grafis akan dapat menciptakan kontras dan penekanan (*emphasis*) pada objek desain sehingga orang akan tahu skala prioritas objek yang akan dilihat terlebih dahulu dibandingkan yang lainnya, misalnya saja untuk ukuran suatu judul akan lebih besar dari skala objek yang lainnya.

3.6 Warna / *Color*

Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya. Kesan yang di terima oleh mata lebih ditentukan oleh cahaya. Permasalahan mendasar dari warna di antaranya adalah *Hue* (spektrum warna), *Saturation* (nilai kepekatan) dan *Lightness* (nilai cahaya dari gelap ke terang). Ketiga unsur tersebut memiliki nilai 0 hingga 100, hal yang paling menentukan adalah *lightness*.

3.7 Tekstur / *Texture*

Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur di bagi menjadi tekstur kasar dan halus, dengan kesan pantul mengilat dan kusam. Di tinjau dari efek tampilannya, tekstur di golongan menjadi tekstur

nyata dan tekstur semu. Disebut tekstur nyata bila ada kesamaan antara hasil raba dan penglihatan. Sementara itu pada tekstur semu terdapat perbedaan antar hasil penglihatan dan peraba.

3.8 Huruf / *Typography*

Dalam dunia desain grafis, tipografi di definisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu, menyusun meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki.

4. *Wireframe*

Wireframe merupakan sketsa kerangka atau *layout* struktur *design* sebuah aplikasi / *website*. Proses ini dilakukan ketika sedang melakukan *brainstorming* dalam proses perancangan dan pengembangan produk. *Wireframe* biasanya dibuat berwarna hitam putih dan berupa kerangka-kerangkayang terdiri dari layout, Information Architecture (IA), navigasi, gambar, *user flow* dan desain *interface*.

Wireframing sendiri terdiri dari dua tahap yakni *Low Fidelity Wireframe*, dan *High Fidelity Wireframe*. *Low Fidelity Wireframe* adalah sketsa paling dasar. Biasanya berbentuk sketsa kasar tanpa mementingkan ukuran. *Wireframe* ini biasanya dibuat saat pertama kali mendapat ide atau gagasan. *High Fidelity Wireframe* merupakan tipe *wireframe* yang paling detail, didesain dengan ukuran. Biasanya rencana gambar dan konten sudah disertakan di proses ini. (Jetorbit, 2021)

5. *Prototype*

Prototype adalah sebuah sampel atau *mockup* yang dibuat untuk menguji sebuah rancangan sebelum direalisasikan dan dipublikasikan. *Prototype* dibuat untuk mengetahui potensi masalah yang akan terjadi sebelum menuju proses pengembangan. (Vandvand, 2021)

6. *Software Editing*

6.1 Figma

Figma adalah salah satu *design tool* yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi *windows*, *linux* ataupun *mac* dengan terhubung ke internet. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang UI/UX, web design dan bidang lainnya yang sejenis. Selain

mempunyai kelengkapan fitur layaknya Adobe XD, Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi figma tersebutlah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak UI/UX *designer* untuk membuat *prototype website* atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Managemen/Kelola ekosistem.

Kalman Marketing Agency adalah perusahaan yang perusahaan Marketing Agency dan bisnis konsultan yang berbasis di Bali, Surabaya, dan Jakarta. Perusahaan ini membantu merek membangun nilai dan kehadiran merek yang kuat dengan mengkomunikasikan pesan yang tepat, kepada orang yang tepat, di saluran yang tepat, melalui strategi, desain, dan pemasaran. Lebih dari 50klien lain dari Jakarta - Surabaya - Bali di berbagai industri seperti kafe & restoran, pusat elektronik, toko bayi, dokter hewan, vila & hotel, supermarket bahkan mal telah menggunakan layanan di Kalman Marketing Agency untuk meningkatkan kehadiran merek mereka.

Struktur organisasi dari Kalman Marketing Agency terdiri dari Director, Supervisor, Head Production, Head Business Development & Partnership, Business Development & Partnership, Head Branding Development, Branding Developmnet, Head Photography & Videography Photography & Videography, Social Media Administration, Copywriter. Setiap orang dalam divisi memiliki tugas masing-masing sesuai dengan keahlian yang dimiliki. Pembagian tugas dalam struktur organisasi dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a) **Direktur**
Direktur utama sekaligus pemilik dari Kalman Marketing Agency dipegang oleh Vania Valencia. Tugas direktur utama adalah menjadi koordinator, komunikator, pengambil keputusan pemimpin, pengelola, sekaligus eksekutordalam sebuah perusahaan
- b) **Supervisor**
Supervisor dari Kalman Marketing Agency dipegang oleh Denny Sukanto. Tugas Supervisor berfungsi untuk mengawasi dan mengarahkan suatu pekerjaan
- c) **Head Business Development & Partnership**
Head Business Development & Partnership di

pegang oleh Ayu Firga. Tugasnya yaitu Berperan menciptakan peluang bagi perusahaan untuk terus berkembang melalui optimasi pelanggan, pasar dan relasi.

- d) **Head Production**
Head Production dipegang oleh Dita Pradna. Tugasnya yaitu Menjaga dan mengawasi agar mutu kualitas Desain sesuai dengan standar yang telah ditetapkan perusahaan.
- e) **Production**
Production dipegang oleh Natan Wilsan. Tugasnya yaitu Mendesain kebutuhan Marketing sesuai dengan standar yang telah ditetapkan perusahaan
- f) **Photography & Videography**
Photography & Videography dipegang oleh Ngurah Bagus. Tugasnya yaitu sebagai tenaga profesional yang bertanggung jawab terhadap pengambilan foto maupun video product dari klien.
- g) **Social Media Administration**
Social Media Admininstration dipegang oleh Shinta Anastasya Tanggung jawab untuk merancang setiap konten yang akan diunggah ke media sosial yang dikelola.
- h) **Copywriter**
Copywriter dipegang oleh Sonia bertanggung jawab sebagai Mengusulkan konsep kata katayang menarik kepada client dan melaksanakannya sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat serta Berkolaborasi dengan team untuk mengembangkan ide marketing campaign

B. Proses Perancangan UI UX

1. Target Pengguna

Target pengguna dari aplikasi pencari pekerja dapat mencakup berbagai kelompok. Berikut adalah beberapa contoh target pengguna yang umum:

- a) **Pencari Pekerjaan:** Individu yang sedang mencari pekerjaan atau karier baru. Mereka mungkin memiliki beragam latar belakang pendidikan, keterampilan, dan pengalaman kerja.
- b) **Fresh Graduate:** Mahasiswa yang baru lulus dari perguruan tinggi atau universitas dan mencari pekerjaan pertama mereka. Mereka biasanya memiliki sedikit atau tidak ada pengalaman kerja

sebelumnya.

- c) **Profesional:** Orang-orang yang sudah memiliki pengalaman kerja dan mencari peluang karier yang lebih baik. Mereka mungkin mencari pekerjaan dengan tanggung jawab yang lebih tinggi atau dalam industri yang berbeda.
- d) **Freelancer:** Individu yang mencari pekerjaan lepas atau proyek-proyek sementara. Mereka mungkin memiliki keterampilan khusus dalam bidang seperti desain grafis, penulisan, pengembangan web, atau penerjemahan.
- e) **Pekerja Paruh Waktu:** Orang-orang yang sedang mencari pekerjaan dengan jam kerja yang fleksibel atau paruh waktu, mungkin karena mereka memiliki kewajiban lain atau ingin mendapatkan penghasilan tambahan.
- f) **Pekerja Senior:** Individu yang memiliki pengalaman kerja yang luas dan mungkin mencari posisi manajerial atau senior. Mereka mungkin memiliki keterampilan khusus dan pengetahuan industri yang mendalam.
- g) **Perusahaan:** Pemilik atau perwakilan perusahaan yang mencari kandidat untuk mengisi posisi pekerjaan di organisasi mereka. Mereka mungkin menggunakan aplikasi untuk mempublikasikan lowongan pekerjaan, menerima lamaran, dan melihat profil kandidat.

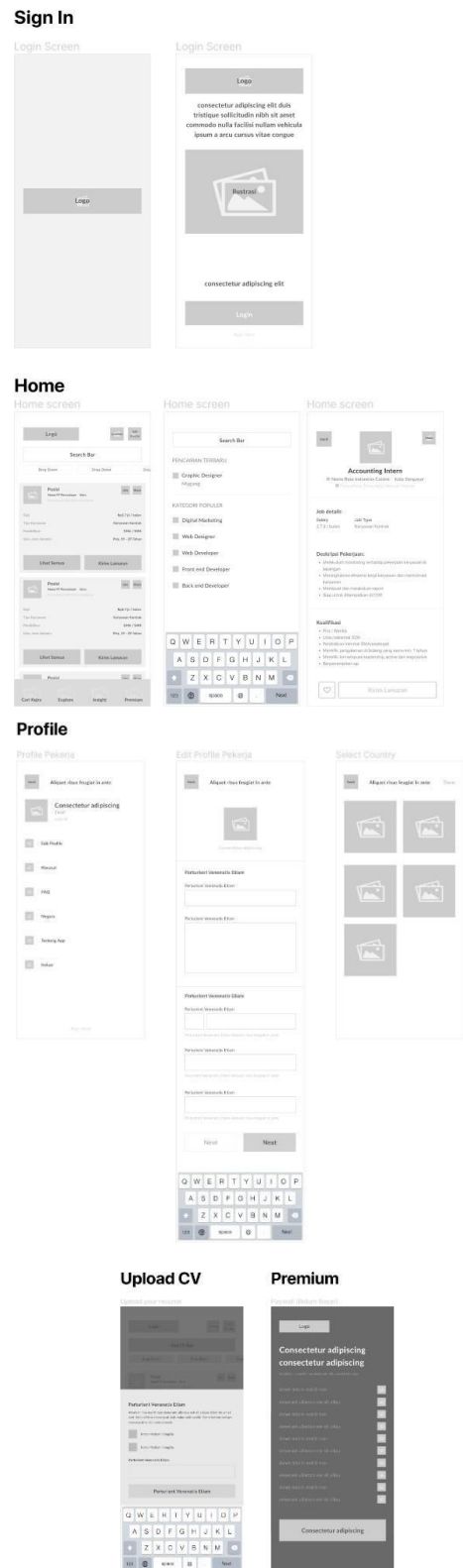
Ketika merancang aplikasi pencari pekerja, penting untuk memahami kebutuhan dan preferensi target pengguna ini. Mengidentifikasi target pengguna secara jelas akan membantu dalam mengembangkan fitur-fitur yang sesuai dan menciptakan pengalaman pengguna yang memuaskan bagi setiap kelompok tersebut.

2. Teknis Aplikasi Mobile

Aplikasi menggunakan platform Android dan iOS. Skema warna RGB resolusi 72dpi. Ukuran layar 375px X 812px.

3. Wireframe

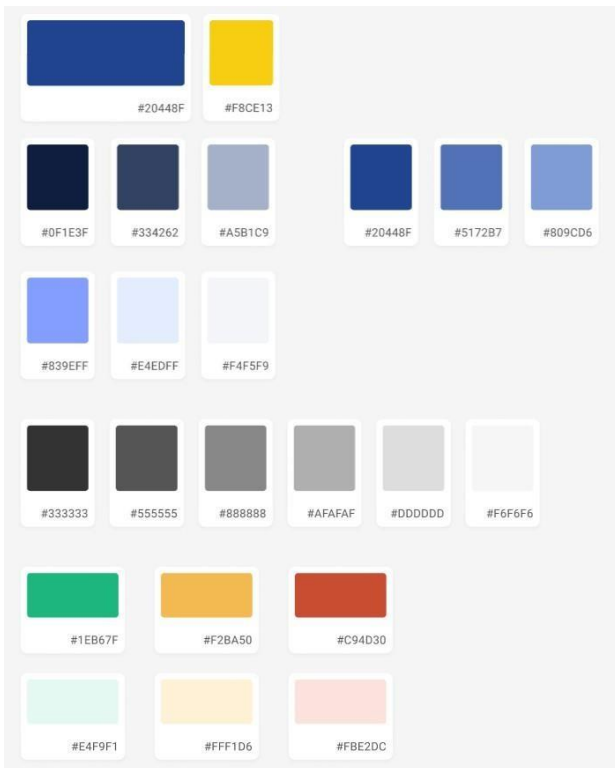
Konsep aplikasi ditampilkan dalam bentuk bagan visual wireframe sebagai pedoman dalam mendesain interface aplikasi. Rancangan wireframe dan jalan cerita dari aplikasi Pekerja.com yang didapatkan dari penelitian user experience. Wireframe ini kemudian diolah warna dan visualnya menjadi desain user interface aplikasi mobile.



Gambar 1. Wireframe UI UX Pekerja.com

4. Warna

Warna Biru dipilih sebagai warna utama aplikasi Pekerja.com. Warna biru identik dengan menambahkan kesan terpercaya. Kombinasi warna menggunakan kombinasi komplementer, maka warna kuning dipilih sebagai warna sekunder. Fungsi warna kuning adalah untuk kesan ceria dan bahagia yang diharapkan mewakili perasaan pengguna aplikasi.

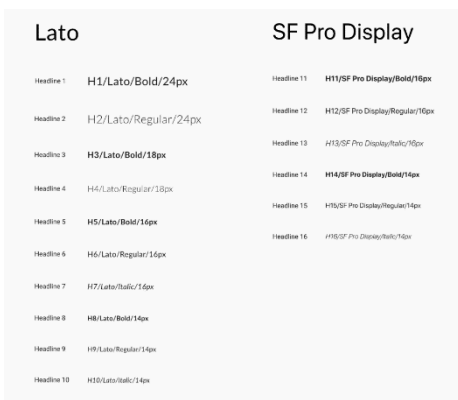


Gambar 2. Color Pallete UI UX Pekerja.com

5. Typeface

Pemilihan typeface Lato didasarkan memiliki tampilan yang bersih dan modern. Desainnya serbaguna dan bisa mengakomodasi berbagai jenis aplikasi, termasuk aplikasi pencari pekerja.

Selain itu jenis typeface SF Pro Display



Gambar 3. Typeface UI UX Pekerja.com

digunakan sebagai (body) didasarkan aspek keterbacaan yang baik oleh font hingga ukuran yang terkecil dan memberikan kesan sederhana.

6. Logo

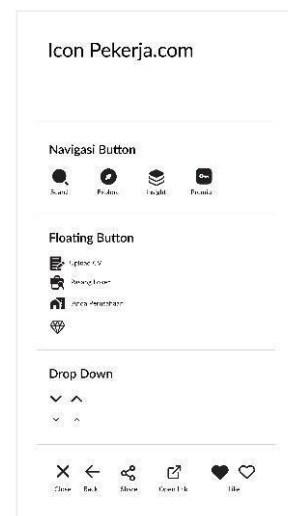


Gambar 4. Logo Pekerja.com

Perancangan logo dimulai dengan perancangan symbol atau ikon logo karena logo yang digunakan berjenis combination logo yaitu gabungan antara word mark dan pictorial mark penggunaan jenis logo tersebut agar brand dapat lebih mudah diingat dan dikenali oleh audiens.

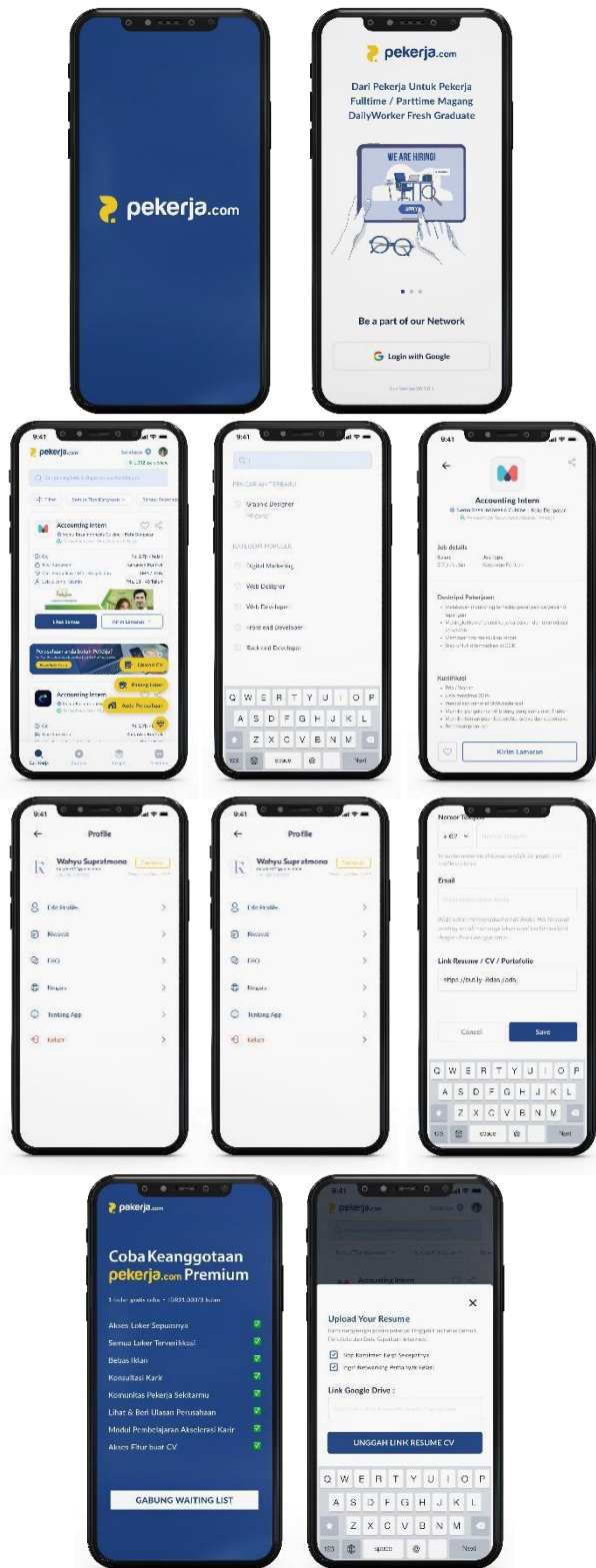
7. Icon

Ikon-ikon yang dirancang adalah untuk memudahkan audiens dalam melakukan pembacaan informasi, adapun bentuk-bentuknya diadaptasi dari berbagai referensi, baik dari gambar yang sudah ada ataupun dari bentuk asli dari benda itu sendiri.



Gambar 5. Icon UI Pekerja.com

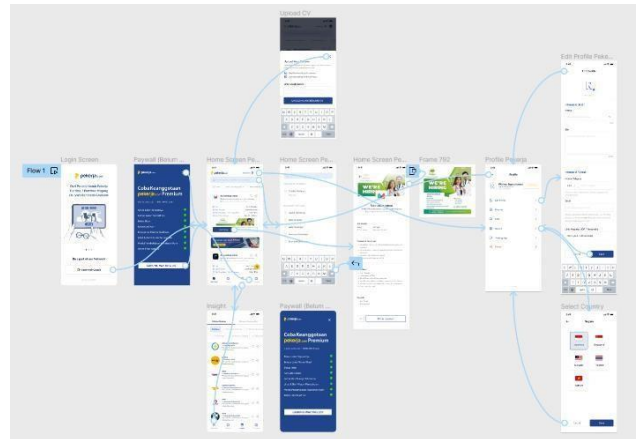
8. Desain User interface (UI)



Gambar 6. User interface Pekerja.com

9. Prototype

Prototyping pada aplikasi pencari pekerja merupakan langkah penting dalam proses desain dan pengembangan aplikasi. Prototyping memungkinkan Anda untuk membuat representasi visual interaktif dari antarmuka pengguna aplikasi sebelum mengimplementasikannya secara penuh.



Gambar 7. Prototyping Pekerja.com

Kesimpulan

Pada pelaksanaan program magang ini, Digunakan bertujuan untuk menjadikannya sebagai bahan pembelajaran untuk mengaplikasikan elemen-elemen desain ke media yang variatif, dengan harapan nantinya para desainer lain mampu menjadikan ini sebagai bahan penemuan ide atau inspirasi untuk membuat dan menciptakan karya yang lebih unik dan tentunya berguna untuk masyarakat sekitar.

Dengan menggunakan teori-teori yang didapatkan dari masa pembelajaran di Institut Seni Indonesia Denpasar, digunakan melakukan pengumpulan identifikasi dan pengumpulan data terkait dengan Kalman Marketing Agency. Data yang dikumpulkan tersebut diantaranya yaitu: Nama perusahaan, struktur manajemen.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa Kalman Marketing Agency merupakan perusahaan yang perusahaan Marketing Agency dan bisnis konsultan yang berbasis di Bali, Surabaya, dan Jakarta. Perusahaan ini membantu merek membangun nilai dan kehadiran merek yang kuat dengan mengkomunikasikan pesan yang tepat, kepada orang yang tepat, di saluran yang tepat, melalui strategi, desain, dan pemasaran. Melalui proses analisa perancangan konsep, hal pertama yang dilakukan yaitu memahami brief yang disampaikan

kemudian menentukan target pengguna dan menentukan ide kreatif yaitu terdapat penentuan warna typeface icon serta Logo yang akan digunakan. Setelah semua yang dibutuhkan terkumpul, tahap perancangan wireframe dapat dimulai. Pada tahapan ini konsep aplikasi ditampilkan dalam bentuk bagan visual wireframe sebagai pedoman dalam mendesain interface aplikasi. Rancangan wireframe dan jalan cerita dari aplikasi Pekerja.com yang didapatkan dari penelitian user experience. Wireframe ini kemudian diolah warna dan visualnya menjadi desain user interface aplikasi mobile. Setelah itu tahap selanjutnya merancang User Interface pada software Figma dengan menggunakan pedoman warna dan component yang sudah di buat sebelumnya. Tahap terakhir yaitu prototyping pada aplikasi pencari pekerja. Tahap ini merupakan langkah penting dalam proses desain dan pengembangan aplikasi. Prototyping memungkinkan untuk membuat representasi visual interaktif dari antarmuka pengguna aplikasi sebelum mengimplementasikannya secara penuh.

Penilaian tentang hasil penelitian dan perancangan UI/UX pada aplikasi pencari pekerja dianggap sesuai dan efektif sebagai solusi permasalahan karena penelitian ini didukung oleh metodologi yang konsisten dan terpercaya. Perancangan UI/UX yang telah dilakukan dengan memahami kebutuhan dan preferensi pengguna potensial, memastikan navigasi yang intuitif, desain visual yang menarik, dan responsif di berbagai perangkat. Penggunaan pendekatan pengujian pengguna telah membantu mengidentifikasi masalah potensial dan memperbaiki elemen-elemen yang dibutuhkan, sehingga menjadikan hasil penelitian dan perancangan UI/UX ini sesuai dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan dalam aplikasi pencari pekerja.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, N. A. (2021). Perancangan Design User Interface Website pada Pet Shop Azria di Kabupaten Lamongan. *BARIK*, 207.
- Alditama, Adnan Dwiki, and Ubaidillah Irganata Putra Mamba'ul Ulum. "Perancangan UI Website CV. Boemi mulyo menggunakan figma." (2022).
- Angela, Laurentia, and Erandaru Erandaru. Studi Perbandingan Teori dan Praktek Proses Perancangan UI/UX di aryanna. *Jurnal DKV Adiwarna 1* (2022): 10.
- Avivah, Suci Rahayu, Indira Wahyu, and Segara Putra Gede Bayu. Perancangan ilustrasi e- learning untuk user interface pinlearn di hydric design studio. (2022)
- Edi, Fandi Rosi Sarwo. teori wawancara Psikodignostik. Penerbit LeutikaPrio, 2016.
- Hidayatulloh, Fadli Alif, and Kholidina Ayu Salsabila. "Pembuatan Desain UI/UX Website PT Nahla Citra Mulia Group." (2022).
- Muhyidin, Muhammad Agus, Muhammad Afif Sulhan, and Agus Sevtiana. "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma." *Jurnal Digit 10.2* (2020): 208-219.
- Ni'matuzahroh, Susanti, and Susanti Prasetyaningrum. Observasi: teori dan aplikasi dalam psikologi. Vol. 1. UMMPress, 2018.
- Rianingtyas, Atnis Kurnia, and Kartika Kusuma Wardani. Perancangan user Interface aplikasi mobile sebagai media promosi digital UMKM tour dan travel. *Jurnal Sains dan Seni ITS 7.2* (2019): 118-123.