

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pekerja lepas atau istilah populer nya disebut freelancer merupakan salah satu solusi bagi perusahaan yang menginginkan pegawai untuk memenuhi kebutuhan sumber daya manusia dalam jangka waktu tertentu. Pilihan untuk menjadi freelancer saat ini sedang menunjukkan tren yang signifikan. Sedangkan di sisi lain, penggunaan pekerja lepas dapat memberikan manfaat lebih bagi perusahaan yang membutuhkan sumber daya manusia dalam hal memaksimalkan produktivitas karyawan yang sejalan dengan efisiensi biaya untuk merekrut, berbagi wawasan antar pekerja, dan fleksibilitas waktu dalam melakukan pekerjaan. Pemanfaatan pekerja lepas juga dapat dimaksimalkan oleh perusahaan berkat kemajuan teknologi informasi agar dapat memenuhi kebutuhan sumber daya manusia terutama pada keahlian yang dibutuhkan yang tidak dapat dipenuhi oleh pegawai perusahaan yang sudah tersedia dan bekerja secara full time sehingga berdampak pada kepada dunia bisnis karena kemudahan untuk memenuhi kebutuhan sumber daya manusia dengan keterampilan atau keahlian khusus Sementara itu, pekerja lepas (freelancer) cenderung lebih didominasi oleh generasi milenial[1].

Generasi milenial ialah generasi yang lahir antara 1980-2000, kaum muda masa kini yang sekarang berusia antara 15–34 tahun. Generasi ini setidaknya memiliki tiga karakteristik. Pertama, percaya pada *User generated content* daripada informasi searah. Contoh: dalam menentukan sebuah produk, generasi ini lebih percaya pada

testimoni yang diberikan konsumen di internet dibanding testimoni konvensional yang dihadirkan oleh produsen barang itu sendiri. Kedua, dunia yang serba digital direspon sangat baik oleh milenial yang selalu online 24/7; kehidupan mereka bergantung kepada jaringan internet mulai sekadar komunikasi biasa, konsumsi makanan, transportasi bahkan sampai dunia kencan. Ketiga, milenial cenderung tidak loyal tapi bekerja efektif; mereka minta gaji tinggi, jam kerja fleksibel, dan meminta promosi dalam waktu setahun[2].

Ada beberapa alasan bagi pelaku UKM untuk mempekerjakan freelancer. Menurut penelitian 40% dari pelaku UKM di Indonesia merasa mempekerjakan freelancer adalah penting karena freelancer memiliki keahlian untuk melakukan pekerjaan tertentu. 35% lainnya merasa kekurangan sumber daya manusia untuk mengerjakan secara internal. Sedangkan 20% sisanya merasa bahwa mereka memiliki keterbatasan biaya untuk mencari pekerja tetap. Jasa yang dibutuhkan pun beragam, seperti pengembangan website, desain dan multimedia, marketing, penulisan, dan bidang lainnya[3].

Latar belakang masalah dari penelitian ini yaitu banyak dari masyarakat yang merasa kekurangan sumber daya internal, banyak juga masyarakat yang susah mendapatkan kerja tetap, dan dalam mencari kerja masih banyak dilakukan secara manual dengan datang langsung ke tempat pelamaran kerja.

Untuk mengatasi masalah diatas, diperlukan solusi transformatif yang praktis. Salah satu kemungkinannya adalah dengan mengembangkan aplikasi khusus mencari informasi kerja dan kerja sampingan yang memungkinkan masyarakat dapat mencari informasi lowongan dengan mudah. Hal ini juga dapat menghemat

waktu, tenaga, serta biaya. Untuk menciptakan aplikasi yang efektif dan tepat terhadap kebutuhan pengguna ketika digunakan, maka hal yang perlu diperhatikan adalah *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) merupakan komponen yang penting bagi sebuah website, aplikasi, maupun platform berbasis online. UI/UX dapat menjadi salah satu faktor penentu bagi pengunjung tertarik untuk mengeksplorasi sebuah platform. UI dan UX adalah singkatan dari *User Interface* (UI) dan *User experience* (UX) yakni sebuah tampilan visual dari aplikasi atau alat pemasaran digital dalam bentuk website maupun apps yang diharapkan dapat meningkatkan sebuah brand menjadi lebih baik lagi[4].

Maka dari itu penulis bertujuan untuk mengimplementasikan UX pada desain mobile UI dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Dengan adanya UI/UX aplikasi kerja happy, diharapkan pengelolaan loker kerja sampingan dapat menjadi lebih efektif dan efisien, serta mendorong masyarakat dalam meningkatkan kinerja diri sendiri sebagai Metode mencari uang serta mendapatkan pengalaman kerja di sebuah perusahaan. Hasil dari penelitian ini berupa rancangan prototype aplikasi kerja happy freelancer berbasis tampilan mobile dengan Metode *Design Thinking*, kemudian pengujian rancangan *Prototype* akan menggunakan *Usability Testing* sebagai acuan untuk hasil dari perancangan aplikasi yang telah dibuat.

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang dibentuk dalam tugas akhir yang berjudul “Perancangan UI/UX Aplikasi Kerja Happy Freelancer Untuk Masyarakat Dalam Mencari Kerja Sampingan Menggunakan Metode Design Thinking”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat diambil yaitu :

1. Bagaimana menganalisis UI/UX aplikasi KERJA HAPPY freelancer menggunakan Metode design thinking ?
2. Bagaimana merancang UI/UX aplikasi KERJA HAPPY freelancer ?
3. Sejauh mana pengaruh perancangan UI/UX aplikasi KERJA HAPPY untuk Masyarakat ?

1.3 BATASAN MASALAH

Agar dalam penelitian dapat berjalan dengan baik dan terarah penulis menetapkan ruang lingkup penelitian meliputi :

1. Penelitian ini hanya membahas perancangan UI/UX
2. UI/UX aplikasi yang didesain merupakan tampilan *smartphone* saja.
3. Pengembangan sistem menggunakan Metode design thinking.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu :

1. Menganalisis kebutuhan pengguna dalam pencarian lamaran pekerjaan untuk merancang UI yang sesuai.
2. Membuat rancangan UI yang efisiensi, pencarian kerja sampingan, pemilihan, dan pengajuan lamaran pekerjaan dengan mempertimbangkan UX dan *Design Thinking*.
3. Membantu mempermudah pencarian lowongan pekerjaan bagi masyarakat terutama dalam mencari kerja sampingan.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diperoleh dari perancangan UI/UX desain aplikasi mobile kerja happy freelancer dalam mencari kerja dengan Metode *Design Thinking* yaitu:

1. Dapat memberikan gambaran kepada masyarakat dalam memilah dan mencari kerja sampingan.
2. Memberikan kemudahan informasi-informasi terkait tentang penerimaan loker freelancer untuk semua kalangan.
3. Membantu perekonomian masyarakat dan mengevaluasi bahwa teknologi sudah semakin canggih sehingga pekerjaanpun dapat dilakukan dimana saja.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Laporan enelitian ini terdiri dari enam bab. sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasanmasalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang berbagai konsep dasar teori yang digunakan serta kajian penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Seperti perancangan UI/UX, *User*

Interface (UI), Use Experience (UX), Design Thinking, Sitemap, Use *flow*, Moodboard, *Wireframe*, dan Usability Testing.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang tahapan – tahapan yang dilakukan dalam proses penelitian. Tahapan – tahapan pada penelitian ini yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, *Testing*, dan alat – alat yang digunakan.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN UI/UX

Bab ini menjelaskan tentang Analisa dan perancangan UI/UX aplikasi pengolahan limbah sampah anorganik dan perancangan dari desain yang dibangun.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dan pengujian desain aplikasi yang telah dibuat serta membahas tentang Analisa hasil.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis dan perancangan, serta saran yang disampaikan berhubungan dengan hasil penelitian.

