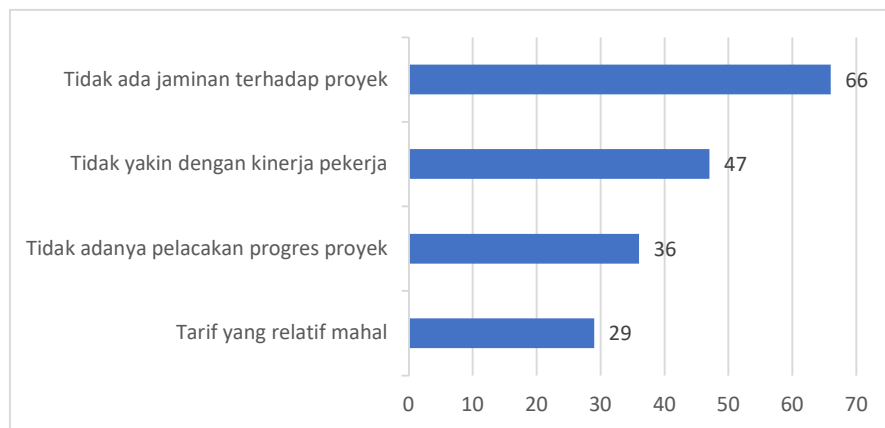


Bab I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Menurut (Tempo, 2020) Pekerjaan lepas atau tidak terikat dengan satu perusahaan semakin diminati oleh generasi saat ini. Hal ini disebabkan oleh fleksibilitas waktu dan lokasi kerja serta memberikan kesempatan untuk menyalurkan minat dan bakat. Para pekerja lepas tidak memiliki keharusan untuk bekerja di lokasi tertentu. Selain itu dengan adanya sistem kerja lepas dapat menciptakan peluang bagi pemerataan dan kesetaraan kesempatan kerja bagi para pekerja lepas dari seluruh wilayah Indonesia. Kesempatan kerja yang cenderung masih terpusat di kota-kota besar kini dapat diakses oleh pekerja yang berasal dari kota-kota kecil dan pedesaan, tanpa dibatasi oleh lokasi dan ruang kerja.

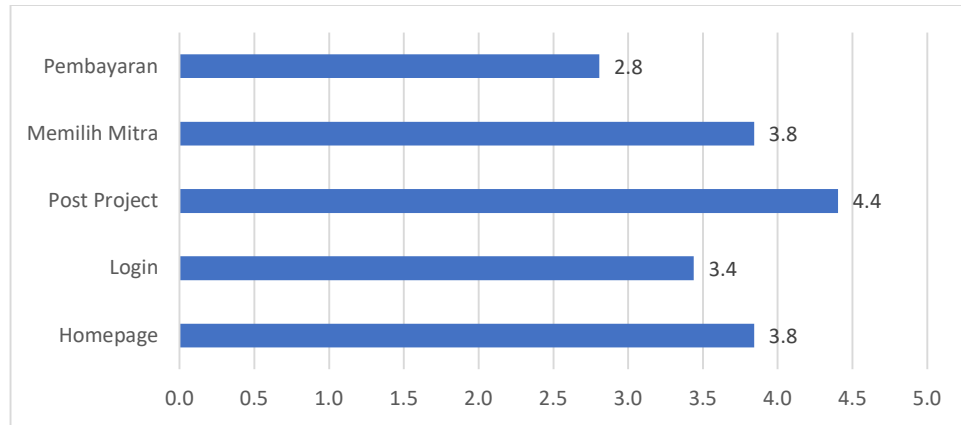


Gambar I.1 Survei kendala dalam jasa pekerja lepas

Menurut hasil survei yang telah dilakukan, terdapat beberapa kendala dalam menggunakan jasa pekerja lepas, diantaranya yaitu tidak adanya jaminan terhadap proyek yang sedang berjalan dan tidak yakin dengan kinerja dari pekerja lepas. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya kepercayaan pemilik proyek terhadap kualitas kinerja dari pekerja lepas yang sedang mereka rekrut.

Sehingga dari beberapa masalah tersebut, diharapkan adanya suatu aplikasi yang mampu menjadi platform untuk menghubungkan orang yang membutuhkan jasa pekerja lepas dengan para pekerja lepas dengan tetap menjaga kualitas kinerja para pekerja serta adanya pelacakan progres yang telah dikerjakan oleh para pekerja

lepas. Dengan begitu perusahaan atau orang yang menggunakan jasa pekerja lepas dapat memberikan pekerjaan atau proyek tanpa harus khawatir dengan kinerja dari para pekerja lepas.



Gambar I.2 Survei Penilaian Desain Aplikasi Nganggur.id

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan pada 57 responden mengenai pendapat tampilan desain dari beberapa halaman aplikasi Nganggur.id memiliki nilai rata-rata 3,7 dari 5 poin yang berarti tampilan dari aplikasi tersebut netral. Sehingga perlu dilakukan perbaikan untuk meningkatkan tampilan antarmuka pengguna dari aplikasi Nganggur,id. Dalam membuat tampilan antarmuka pengguna, ada beberapa metode yang dapat digunakan, salah satu metodenya tersebut adalah dengan menggunakan metode *User-Centered Design*. Dimana seorang desainer harus menempatkan dirinya sebagai seorang pengguna, sehingga aplikasi yang dirancang akan disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan pengguna.

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan menggunakan metode *User-Centered Design* dapat meningkatkan nilai dari permasalahan seperti *efficiency*, *effectiveness*, *satisfaction*, *safety* yang sebelumnya berkualifikasi kurang dan cukup menjadi berkualifikasi baik (Zulkarnaen, 2017). Selain itu mengimplementasikan metode *User Centered Design* mampu meningkatkan nilai *usability* sebesar 13.10% dari nilai *usability* sebelumnya yaitu sebesar 59.5% menjadi 67.3% (Prasetyo, 2017).

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengambil judul “Perbaikan Tampilan *User Interface* untuk Meningkatkan *User Experience* pada Aplikasi Nganggur.Id Menggunakan Metode *User-Centered Design*”.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka beberapa masalah perlu dijawab dalam penelitian ini. Adapun permasalahan tersebut adalah

1. Bagaimana mengevaluasi desain *user interface* yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna?
2. Bagaimana solusi desain yang mampu meningkatkan *user experience* pada aplikasi *nganggur.id*?

I.3 Tujuan Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini penulis mengharapkan dapat mencapai tujuan berikut:

1. Mampu mengevaluasi desain *user interface* yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna.
2. Membuat solusi desain yang mampu meningkatkan *user experience* pada aplikasi *Nganggur.id*.

I.4 Batasan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang timbul di atas maka perlu adanya batasan yang jelas dalam penelitian ini, yaitu :

1. Penelitian berfokus pada aplikasi *Nganggur.id* sisi pengguna.
2. Penelitian yang dilakukan hanya mengukur tingkat kenyamanan pengguna dan tingkat kesalahan klik dalam menggunakan aplikasi.
3. Desain yang dirancang berfokus pada aplikasi *mobile*.

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi *UI/UX Designer*, sebagai bahan panduan dalam melakukan perancangan *user interface* dengan menggunakan metode *user-centered design*.
2. Bagi pihak lain, sebagai bahan referensi dan tambahan informasi dalam mengkaji topik yang berkaitan dengan masalah yang sama dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

I.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini berisi uraian tentang penelitian-penelitian sebelumnya yang mendasari dan mendukung pembuatan seperti prinsip *user interface design*, *persona*, dan *state of the art*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi model konseptual, sistematika penelitian, teknik pengumpulan data, dan penjelasan secara rinci mengenai tahapan-tahapan dari penelitian ini.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis bisnis, identifikasi kebutuhan dan perancangan *persona*

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi perancangan solusi *wireframe* dan desain serta pengujian yang akan dilakukan pada penelitian ini.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi pernyataan singkat mengenai hasil kesimpulan yang didapatkan pada penelitian ini.