

Perancangan Aplikasi *FindJob* untuk *Freelancer* dalam Mencari Pekerjaan Menggunakan Metode *Design Thinking*

Jackie Wijaya¹, Calvin Saputra², Salwa Fakhira Imletta³ Muhammad Abdul Azizul Hakim⁴
Gerry Christian Pilipus⁵, Muhammad Rizky Pribadi⁶

^{1,2,3,4,5} Sistem Informasi , Ilmu Komputer dan Rekayasa, ⁶Informatika, Ilmu Komputer dan Rekayasa
¹jackiywijaya50@mhs.mdp.ac.id , ²calvinsaputra275@mhs.mdp.ac.id , ³salwa.imleta29@mhs.mdp.ac.id,
⁴gerrytcp@mhs.mdp.ac.id, ⁵azi.hakim@mhs.mdp.ac.id, ⁶rizky@mdp.ac.id

Keywords:

Freelancer; Smartphone; Application
;

Kata Kunci:

Pekerja lepas; Gawai; Aplikasi;

Abstract: *Freelancers are worker who are not bound by working hours and have certain skills. To reach clients, freelancers usually use marketplaces and social media. The difficulty of reaching clients and non-transparent rates make freelancers have problems. Smartphones have become a primary need for humans to communicate and connect to the internet. In a smartphone, there are applications that can be downloaded via digital application distribution services. FindJob's UI design is made using the Design Thinking method which allows developers to be creative with their ideas. By using this method, developers can find out and meet the needs of application users. After creating the application UI design, the results show that the FindJob design can meet the user's needs.*

Abstrak: Freelancer merupakan seorang pekerja yang tidak terikat dengan jam kerja dan memiliki keahlian tertentu. Untuk menjangkau para klien, freelancer biasanya menggunakan marketplace dan media sosial. Sulitnya menjangkau klien dan tarif yang tidak transparan membuat freelancer mengalami permasalahan. Smartphone sudah menjadi kebutuhan primer bagi manusia untuk berkomunikasi dan terhubung dengan internet. Di dalam sebuah smartphone, terdapat aplikasi yang dapat diunduh lewat layanan distribusi aplikasi digital. Desain UI *FindJob* dibuat menggunakan metode Design Thinking yang memungkinkan pengembang berkreasi dengan ide - ide mereka. Dengan menggunakan metode ini, pengembang dapat mengetahui dan memenuhi kebutuhan dari pengguna aplikasi. Setelah membuat desain UI aplikasi, didapatkan hasil bahwa desain *FindJob* dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

Wijaya, V, Et, Al (2022). Perancangan Aplikasi *FindJob* untuk *Freelancer* dalam Mencari Pekerjaan Menggunakan Metode *Design Thinking*

PENDAHULUAN

Pekerjaan adalah ikatan yang terbentuk antara suatu pekerja atau yang biasa disebut dengan karyawan dengan suatu perusahaan [1]. Karyawan akan memperoleh uang dari hasil bekerja tersebut sesuai dengan kontrak yang telah disetujui kedua belah pihak, gaji yang diterima oleh karyawan dapat berupa gaji per jam atau gaji kontrak [2]. Tanpa adanya karyawan, maka organisasi tidak dapat berjalan dengan benar dikarenakan karyawan merupakan kekayaan utama dalam suatu organisasi [3].

Salah satu jenis pekerja adalah *Freelancer*. *Freelancer* atau tenaga lepas adalah seseorang yang bekerja sendiri, tidak terikat jam kerja, dan biasanya memiliki keahlian tertentu. Jika dulu *freelancer* dianggap sebelah mata, seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, pekerjaan ini mulai mendapat pengakuan dan banyak orang yang alih profesi menjadi pekerja lepas [4].

Dilansir dari hasil survei Badan Pusat Statistik (BPS) pada bulan Agustus 2018, didapat sebesar 56,8% masyarakat Indonesia yang bekerja di sektor informal yaitu wirausaha maupun pekerja lepas. Selanjutnya, majalah tempo mengeluarkan hasil prediksinya jumlah *freelancer* di Indonesia sekitar 4,55% atau sekitar 5,89 juta orang dari jumlah pekerja sektor informal BPS. Berdasarkan data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa bekerja sebagai *freelancer* mulai di lirik oleh masyarakat Indonesia. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil survei yang dilakukan Sribulancer menyatakan bahwa angka *freelancer* di Indonesia mengalami peningkatan sebanyak 16% pada tahun 2019 jika dibandingkan pada tahun 2018 lalu. Berdasarkan data tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwa pekerjaan sebagai *freelancer* diakui oleh masyarakat Indonesia. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil survei yang dilakukan Sribulancer menyatakan bahwa angka *freelancer* di Indonesia mengalami peningkatan sebanyak 16% pada tahun 2019 jika dibandingkan pada tahun 2018 lalu [5].

Pengguna *smartphone* setiap tahunnya semakin bertambah. Pada tahun 2020 Indonesia tercatat memiliki populasi sebanyak 273,52 juta jiwa dengan 58,6% dari keseluruhan yang menggunakan *smartphone* yaitu 160,23 juta [6]. Minat penggunaan *smartphone* di negara Indonesia dapat dilihat juga dari penggunaan internet yang mencapai 95,4% dan menggunakan kuota dari operator sebesar 97,1% [7]. Pengguna *smartphone* dapat menggunakan gawainya untuk mengakses informasi, dengan terhubung ke internet pengguna juga dapat menggunakan media sosial dan marketplace

Menilik penelitian dari Artisi, V, Et, Al di jurnalnya “Peran Freelance Marketplace dan Media Sosial dalam Online Gig Economy Jasa Profesional”, dapat diketahui bahwa *media social* dan *freelance marketplace* telah dimanfaatkan oleh para *freelancer* untuk mempromosikan jasanya. *Freelance marketplace* sendiri merupakan sarana bagi *freelancer* memasarkan jasanya ke mancanegara, dengan hal itu maka para *freelancer* dapat lebih menjangkau konsumen - konsumen yang ada [8].

Yasa, V, Et, Al di jurnalnya “Pembangunan Sistem Freelance Marketplace Untuk Bidang Pengembangan Perangkat Lunak Berbasis Web” merancang sistem berbasis web untuk *freelancer* yang memiliki keahlian khusus di bagian perancangan *software* [9]. Meninjau penelitian tersebut, kami memiliki inisiatif untuk merancang Aplikasi berbasis *mobile* untuk mempertemukan *freelancer* dengan keahlian di berbagai bidang dan klien. Kami berharap dengan meningkatnya pengguna *smartphone* di Indonesia dapat membantu para *freelancer* untuk menjangkau klien secara luas.

Berdasarkan penjelasan di atas, artikel ini menyajikan suatu platform aplikasi dimana konsumen dan *freelancer* dapat berinteraksi satu sama lain dalam proses jual beli jasa. Aplikasi yang berplatformkan *mobile* tersebut dituangkan dalam suatu metode yang berempati terhadap permasalahan yang dihadapi manusia yaitu *Design Thinking*.

METODE

Dalam penelitian ini. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* untuk merancang UI / UX aplikasi FindJob. Design thinking adalah proses yang berulang di mana perancang mencoba memahami pengguna, menanyakan asumsi, Mendefinisikan kembali masalah dan menemukan strategi yang mungkin tidak langsung terlihat di level pemahaman pertama. Pada saat yang sama metode ini menawarkan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah ini. Metode ini memungkinkan kita untuk menuangkan cara berpikir dan bekerja untuk merangkai metode yang sederhana dan jelas [10].



Gambar 1 Metode Design Thinking

Empathize

Langkah ini menggunakan empati untuk memahami masalah yang dihadapi. Kita dapat melakukan ini dengan berkonsultasi dengan para ahli untuk mempelajari lebih lanjut tentang minat kita untuk mendapatkan pemahaman yang lebih pribadi tentang masalah yang dihadapi.

Empati penting dalam mengumpulkan informasi, yang kemudian dapat digunakan untuk menciptakan produk yang bernilai kemanusiaan atau sesuai dengan kebutuhan dan masalah manusia.

Define

Langkah ini merupakan proses Design Thinking yang memungkinkan Anda untuk mengetahui dimana hambatan bagi klien Anda berdasarkan pengamatan dari proses sebelumnya yaitu Empathy. Pada langkah Tentukan, kami mengumpulkan informasi kemudian menganalisis berdasarkan pengamatan dan mendesain ulang, untuk mengidentifikasi masalah mendasar yang diidentifikasi dan mengetahui apa yang diinginkan pelanggan. Langkah pendefinisian ini sangat berguna bagi desainer dalam memecahkan masalah pelanggan.

Ideate

Proses di mana Anda mulai membuat konsep dan memikirkannya menggunakan metode desain yang Anda pilih berdasarkan kebutuhan Anda. Dalam uraian tersebut bertujuan untuk membuat konsep desain yang dapat dijadikan sebagai landasan untuk semua implementasi desain dan file transisi desain dari konsep ke implementasi dan pengembangan bentuk dengan menggunakan metode visualisasi yang berbeda (sketsa konseptual manual dan komputer). Beberapa orang melakukan brainstorming dan membentuk konsep.

Prototype

Kemudian tahap prototype. Prototype adalah hasil dari suatu produk yang anda rancang tetapi masih dalam skala kecil, bisa dikatakan bahwa prototype adalah contoh dari produk kami. Desainer sering membuat prototipe dalam bentuk model digital, model kertas, sketsa, dan lainnya.

Test

Pengujian ketat produk jadi menggunakan solusi terbaik yang diidentifikasi selama fase pembuatan prototipe. Ini adalah tahap akhir dari pemikiran desain, tetapi dalam proses berulang hasil yang dihasilkan selama fase pengujian sering digunakan untuk mendefinisikan kembali satu atau lebih masalah dan menginformasikan kepada publik Pengguna memahami kondisi penggunaan, modifikasi dan perbaikan yang

dilakukan untuk menghilangkan solusi memecahkan masalah dan memahami produk dan pengguna sedalam mungkin.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode *Design Thinking*, didapat poin-poin penting yang akan diimplementasikan dalam pembuatan aplikasi FindJob. Berikut poin - poinnya :

Empathize

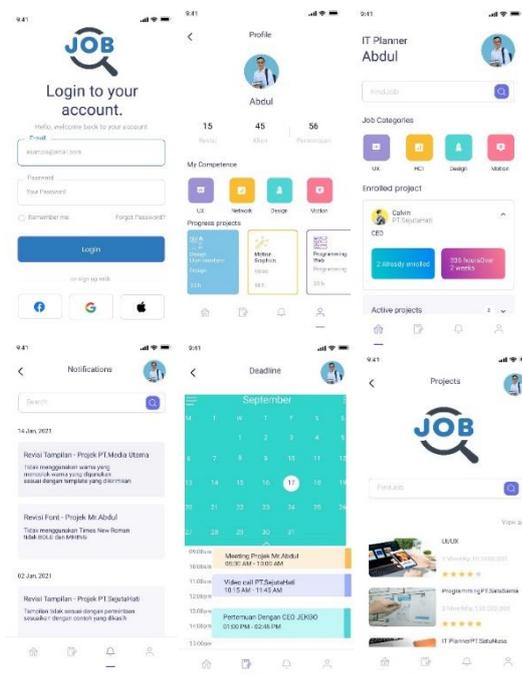
Empathize merupakan tahapan untuk menganalisa kebutuhan pengguna. Dalam proses ini kami menyimpulkan bahwa *freelancer* menggunakan *marketplace* dan media sosial untuk menawarkan jasanya. Akan tetapi, banyak ditemui lowongan kerja yang tidak bisa dipastikan kebenarannya. Selanjutnya lowongan kerja yang ada biasanya tidak sesuai dengan keahlian dari pencari kerja dan tarif kerja yang tidak transparan.

Define

Define merupakan tahapan untuk mendefinisikan inti permasalahan dari hasil *emphatize*. Dalam proses ini kami menyimpulkan bahwa FindJob dapat menjadi *platform* bagi para pencari tenaga kerja dan *freelancer*. FindJob menyediakan fitur yang mempertemukan klien dan *freelancer* untuk bernegosiasi dalam menyelesaikan suatu proyek atau pekerjaan.

Prototype

Prototype merupakan hasil rancangan dalam skala kecil atau dapat dikatan sebagai hasil contoh dari produk. UI dari FindJob dirancang dengan menggunakan aplikasi Figma. *Freelancer* dapat mengupload portofolio, mendapatkan notifikasi tentang revisi yang harus dikerjakan, *deadline* dan jadwal juga terstruktur mengenai tugas – tugas yang harus diselesaikan oleh *freelancer*.



Gambar 2 Desain UI FindJob

Ideate

Ideate dilakukan dengan melakukan proses *Brainstorming* dengan tujuan mendapatkan jawaban untuk permasalahan yang ada. Ide yang didapatkan dituangkan dalam metode IDEAL.

IDEAL terdiri dari *Identify the problem*, *Describe solution*, *Emphatize to user*, *Appeal to business*, dan *Lock in agreement*. Di tahapan *Identify the problem*, kami menemukan beberapa masalah yaitu bahwa sulitnya

mencari informasi lowongan kerja yang sesuai dengan kriteria, susah dan lama dalam mencari tenaga kerja yang sesuai kriteria, tarif proyek yang tidak transparan, dan banyak info loker yang hoax.

Describe solution, kami mendeskripsikan beberapa solusi yang di antara lain terdapat data pencari tenaga kerja dan tenaga kerja, jasa dari berbagai bidang, data – data sesuai kebenaran, dan dapat diakses dimanapun kapanpun.

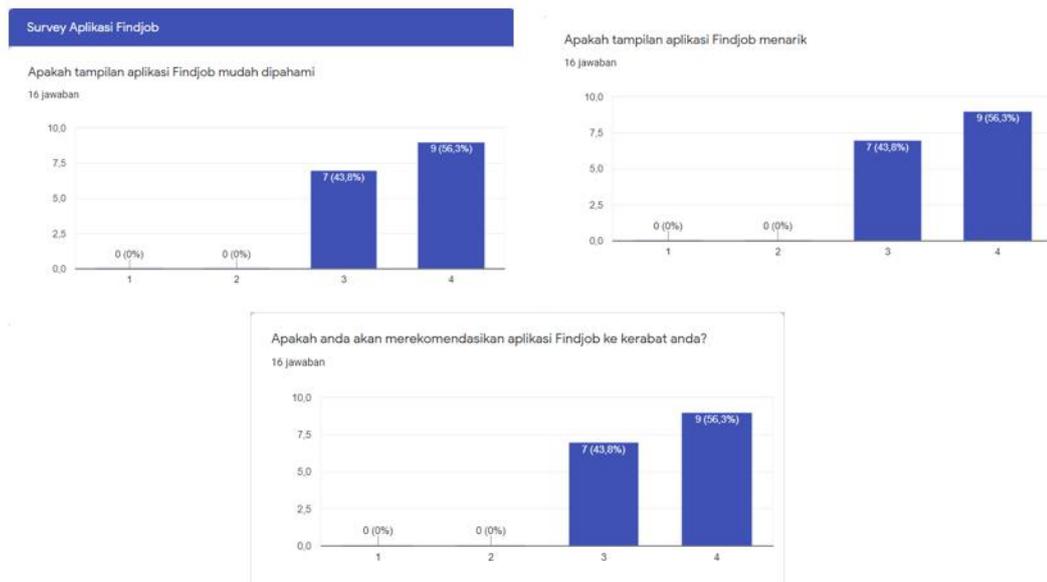
Emphatize to user, di tahapan ini kami menarik empati user dengan cara pengguna dapat konsultasi perihal proyek, pengguna dapat memesan, membayar dalam satu aplikasi, pengguna dapat memilih *freelancer* yang bervariasi, dan cepat dalam mencari tenaga kerja.

Appeal to business, di tahapan ini kami menjabarkan sebagai berikut, akun premium untuk mengakses proyek tanpa batas, bagi hasil sesuai dengan kesepakatan, biaya pemeliharaan, denda bagi yang tidak menyelesaikan proyek tepat waktu, dan pelatihan bagi *freelancer*.

Lock in agreement, tahapan ini menjelaskan tentang kesepakatan yang ada, antara lain, *freelancer* yang terdaftar telah terverifikasi, terintegrasi dengan *e-money*, pendaftaran yang disetujui dengan portofolio, dan adanya maksimal revisi proyek.

Test

Test merupakan tahapan untuk uji coba aplikasi terhadap pengguna. Dalam proses ini kami menggunakan Google Form yang disebarkan ke responden.



Gambar 3 Hasil Survey Prototype Findjob

Berdasarkan hasil survey yang di dapatkan mengenai aplikasi *FindJob* mendapatkan respon yang positif dari reponden. Dari data survey menyatakan bahwa tampilan prototype yang di buat menarik dan juga mengutamakan kemudahan dalam mengoperasikannya.

SIMPULAN

Dengan penerapan metode *Design Thinking* yang digunakan, ditemukan bahwa permasalahan di dalam masyarakat yaitu : Masih mengalami kesusahan dalam mencari pekerjaan. Sedikitnya informasi yang sampai mengenai lowongan pekerjaan kemasyarakat luas dikarenakan, kurang memaksimalkan penggunaan *smartphone*. *FindJob* merupakan salah satu solusi yang kami ciptakan untuk mengatasi permasalahan yang

ada di masyarakat. Pengguna *FindJob* akan mendapatkan transparansi mengenai transaksi yang ada sehingga membuat pengguna akan merasa lebih nyaman.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Alison, "What is Part-Time Job?," 2021. <https://www.thebalancecareers.com/what-is-a-part-time-job-2062738>.
- [2] "Piecework," 2018. www.encyclopedia.com.
- [3] T. A. Sumarto and F. P. Sihotang, "Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Pegawai Magang Bakti," *J. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, p. 188, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jtsi/article/view/1377/355>.
- [4] A. S. Widodo, "Peran Internet dalam Meningkatkan Jumlah Pekerja Lepas di Indonesia," *Nyimak J. Commun.*, vol. 3, no. 2, p. 193, 2019.
- [5] H. Ahmad, "Tantangan Kaum Freelancer Dan Pemerintah Indonesia Di Era Perkembangan Teknologi Digital (Analisis Kritik Globalisasi)," *RESIPROKAL J. Ris. Sociol. Progresif Aktual*, p. 95, 2021.
- [6] Newzoo, "Top countries by smartphone penetration and users," 2020. <https://newzoo.com/insights/rankings/top-countries-by-smartphone-penetration-and-users/>.
- [7] D. S. Irawati and D. Pibriana, "Perbandingan Kualitas Dua E-Commerce Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Servqual," *J. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, p. 252, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jtsi/article/view/1382/360>.
- [8] A. M. Nina and P. A. R., "Peran Freelance Marketplace dan Media Sosial dalam Online Gig Economy Jasa Profesional," *Techno.COM*, vol. 20, no. 1, 2021.
- [9] A. F. Yasa, D. S. Rusdianto, and K. C. Brata, "Pembangunan Sistem Freelance Marketplace Untuk Bidang Pengembangan Perangkat Lunak Berbasis Web," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 11, 2019.
- [10] F. Feri, Suaidah, and U. Faruk, "PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, p. 54, 2021.