

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SEVEN INC adalah perusahaan holding yang berbasis di Banguntapan, Bantul, Jogjakarta. Dirintis pada 2010, bermula dibidang produksi dan penjualan fashion pria (brand Crows Denim, Alphawear, Grenade Clothing, IndonesiaBanget). Sampai saat ini mulai menambah usaha lainnya seperti Jasa Pengelasan (Tukang Las Jogja), Jasa Konveksi (Rumah Konveksi), Agen Pengiriman Paket (Lion Parcel, POS, Wahana, JNE), Jasa Web Development (Republikweb.net) dan Jasa Penitipan Barang-Rumah-Kendaraan (Titipsini).

Seiring dengan perkembangan era digital kebutuhan aplikasi semakin penting, khususnya di pencarian kerja. JobStreet Express merupakan salah satu aplikasi yang dapat mempermudah proses tersebut. Aplikasi ini berfokus untuk memberikan pengalaman pengguna (*User Experience UX*) dan antarmuka pengguna *User Interface (UI)* yang efektif. Dengan adanya persaingan pasar, jobstreet express berusaha menghadapi untuk menyederhanakan proses pencarian pekerjaan dengan desain yang mudah digunakan dan fitur-fitur inovatif yang sesuai kebutuhan penggunanya.

Aplikasi jobstreet adalah aplikasi lowongan pekerjaan yang menawarkan berbagai posisi dan berbagai bidang seperti akuntansi, periklanan, kontruksi, desain dan arsitektur dan masih banyak lagi. Pada masa kini banyak orang yang mencari pekerjaan dengan menggunakan aplikasi android karena informasinya lebih cepat dan mudah untuk mencari lowongan pekerjaan, oleh karena itu aplikasi jobstreet merupakan aplikasi yang cocok untuk mencari lowongan pekerjaan diperusahaan yang diinginkan. Perusahaan berperan sebagai perantara dalam memilih lowongan pekerjaan dan informasi antara pelamar kerja dengan perusahaan.

Pada penelitian ini metode yang digunakan untuk redesign aplikasi jobstreet express adalah *Metode Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan metodologi yang berpusat pada solusi untuk memecahkan masalah. Metode ini

juga dapat mengidentifikasi masalah atau kebutuhan yang dihadapi pengguna, sehingga dapat mencari solusi terbaik untuk menyelesaikannya (Lestari et al., 2022). Tujuan utamanya menciptakan layanan yang inovatif sesuai kebutuhan pengguna dan mampu mengatasi tantangan yang ada (Ansori et al., 2023).

1.2 Deskripsi Pekerjaan

Selama saya magang di *Seven Inc* Jogja, peserta magang akan terlibat berbagai aktivitas yang mendukung proses desain dan pengembangan aplikasi digital, khususnya dalam proyek redesign *UI/UX* Aplikasi *Jobstreet Express*. Adapun pekerjaan yang dilakukan selama magang analisis, riset pengguna, pembuatan prototype, dan memberikan kontribusi pada tahap *Design Thinking*. Berikut tugas selama kegiatan magang.

Tugas yang pertama melakukan riset aplikasi *Jobstreet Express* dengan tujuan untuk memahami bagaimana pengguna, baik pencari kerja maupun perekrut saat berinteraksi dengan aplikasi tersebut. Tujuan riset ini untuk mengidentifikasi masalah atau hambatan bagi pengguna aplikasi *Jobstreet Express* dan mengumpulkan kurangnya aplikasi tersebut sehingga dapat digunakan untuk merancang ulang antarmuka dan pengalaman pengguna aplikasi lebih efektif dan efisien.

Setelah melakukan riset aplikasi, tugas magang yang diberikan mentor adalah me redesign tampilan customer, tampilan perusahaan, tampilan admin. Dikarenakan pada saat magang dibuat satu tim dalam satu tim terdapat dua orang maka tugas redesign dibagi menjadi dua dan tugas saya mendapatkan redesign tampilan customer. Pada tampilan customer didalamnya terdapat beberapa tampilan seperti, tampilan splash screen, tampilan login, tampilan awal, tampilan karirku, tampilan profil, tampilan ubah negara, tampilan hapus akun, tampilan akun berhasil dihapus, tampilan buat akun, tampilan berhasil membuat akun, tampilan pemberitahuan, tampilan cari lowongan, tampilan cari pekerjaan atau perusahaan, tampilan deskripsi perusahaan, tampilan lowongan pekerjaan disimpan, tampilan pekerjaan berhasil dilamar.

Kemudian langkah berikut *prototype*, tahap ini digunakan untuk mengimplementasikan ide yang sudah didapatkan pada tahapan sebelumnya menjadi produk atau aplikasi uji coba sehingga dapat menjadi sarana memperbaiki aplikasi lebih baik. Atau memvisualisasikan beberapa elemen seperti tombol, teks, navigasi dan sebagainya. Selanjutnya tahapan test, *prototype* akan diuji coba apakah sudah dapat menyelesaikan masalah pengguna atau belum. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan *feedback* sehingga bisa memperbaiki kekurangan dalam aplikasi agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

1.3 Tujuan

Tujuan utama magang di *Seven Inc* Jogja untuk memperoleh pengalaman dalam desain antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*), khususnya dalam konteks pengembangan aplikasi *Jobstreet Express* agar lebih sesuai dengan harapan pengguna. Selama magang saya juga mempunyai tujuan untuk mencapai beberapa hal :

1. Meningkatkan kemampuan saya dalam mendesain *UI/UX*.
2. Dapat melakukan riset pengguna lebih mendalam.
3. Bisa menghasilkan *prototype UI/UX* yang relevan dan efektif.
4. Meningkatkan keterampilan kerja sama tim.

Melalui pengalaman magang ini, saya berharap agar kedepannya bisa memberikan solusi desain yang dapat meningkatkan efisiensi, kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Sehingga saya merasa lebih siap untuk menghadapi tantangan di dunia kerja dan berkontribusi pada proyek-proyek desain yang lebih besar dimasa yang akan datang.

1.4 Manfaat

Magang di *Seven Inc* Jogja telah memberikan banyak manfaat yang berharga bagi diri saya dalam mengembangkan desain *UI/UX* , meningkatkan kedisiplinan, menambah wawasan, dan menambah rasa tanggungjawab. Selain itu, manfaat yang saya peroleh setelah menyelesaikan magang di *Seven Inc* Jogja

adalah dapat melakukan analisis, riset pengguna, dan membuat prototype. Kegiatan-kegiatan yang saya lakukan atau yang saya kerjakan dapat mengasah keterampilan saya. Berbagai manfaat yang saya dapatkan di magang tersebut, menjadikan bekal serta pondasi untuk terjun ke dunia kerja dengan keterampilan yang lebih baik.