

PERANCANGAN WEBSITE LOWONGAN KERJA PARUH WAKTU SEBAGAI JEMBATAN GENERASI Z MENUJU DUNIA KERJA

Maghfira Amartya Saputra¹, Wahyu Lukito² dan Aria Ar Razi³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

maghfiraasptr@telkomuniversity.ac.id, wahyulukito@telkomuniversity.ac.id,

ariaarrazi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Minat Generasi Z (lahir tahun 1997–2012) terhadap pekerjaan paruh waktu semakin meningkat, tidak hanya sebagai sumber penghasilan, tetapi juga sebagai langkah awal dalam pengembangan karier. Namun, terdapat tantangan berupa kesulitan dalam mengakses informasi lowongan pekerjaan paruh waktu, yang menghambat kesempatan mereka untuk mendapatkan pekerjaan tetap. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pengumpulan data melalui studi pustaka, wawancara, kuesioner, dan observasi, serta menerapkan metode design thinking dalam perancangan website. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan matriks perbandingan yang berfokus pada aspek User Interface (UI) dan User Experience (UX). Hasil dari penelitian ini adalah sebuah website yang dirancang untuk membantu Generasi Z dalam mengatasi kesulitan akses terhadap informasi lowongan pekerjaan paruh waktu, serta mempermudah perusahaan atau HRD dalam memilih pelamar kerja yang sesuai. Dengan demikian, penelitian ini telah selesai dilakukan dan menghasilkan solusi yang diharapkan dapat meningkatkan akses terhadap informasi lowongan pekerjaan paruh waktu serta membuka peluang menuju karier tetap bagi Generasi Z.

Kata kunci: Website, User Interface, User Experience, Paruh waktu, Generasi Z.

Abstract Generation Z (born between 1997 and 2012) has shown increasing interest in part-time employment, not only as a source of income but also as an initial step in career development. However, challenges remain, particularly in accessing information about part-time job opportunities, which hinders their chances of obtaining full-time employment. This study employs a qualitative approach, with data collected through literature review, interviews, questionnaires, and observations. The design thinking method was applied in developing the website, and the data were analyzed using a comparison matrix focusing on User Interface (UI) and User Experience (UX) aspects. The result of this research is a website specifically designed to assist Generation Z in overcoming difficulties in accessing part-time job information, while also making it easier for companies and HR departments to select suitable job applicants. This research has

been completed and provides an effective solution to improve access to part-time job opportunities and open pathways toward full-time career prospects for Generation Z.

Keywords: *Website, User Interface, User Experience, Parttime, Generation Z.*

PENDAHULUAN

Minat generasi muda, khususnya Generasi Z terhadap pekerjaan paruh waktu terus meningkat. Pekerjaan ini dianggap bukan hanya sebagai sumber penghasilan tambahan, tetapi juga sebagai langkah awal dalam membangun karier. Melalui pekerjaan paruh waktu, mereka dapat mengasah keterampilan seperti manajemen waktu, komunikasi, dan pemecahan masalah. Namun, masih banyak tantangan, terutama dalam hal keterbatasan akses terhadap informasi lowongan yang sesuai. Akibatnya, mereka kesulitan untuk mendapatkan pekerjaan tetap karena minimnya pengalaman (Putri et al., 2024). Fenomena pengangguran jangka panjang dikalangan pencari kerja muda atau bisa disebut generasi Z memiliki tingkat pengangguran lebih tinggi dibandingkan usia tua (Ayala & Navarro, 2007). Dan pada data BPS tingkat pengangguran terbuka di kalangan usia muda tergolong tinggi, yaitu 17,32% menurut Sakernas BPS Agustus 2024, jauh di atas kelompok usia lainnya. Tingginya angka ini disebabkan oleh kesenjangan antara permintaan dan penawaran tenaga kerja, serta minimnya pengalaman kerja Generasi Z.

Paruh waktu merupakan jenis pekerjaan yang dianggap sebagai “Proses persiapan” seorang calon pekerja untuk memulai karirnya. Pada umumnya, tujuan mereka bekerja paruh waktu untuk memperoleh pengalaman kerja secara langsung. Fleksibilitas waktu yang ditawarkan menjadi daya tarik utama. Dengan demikian, mereka dapat menyeimbangkan antara kuliah, kegiatan sosial, dan pekerjaan. Selain itu, pekerjaan paruh waktu juga menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan diri. Melalui pengalaman kerja yang beragam, mereka dapat mengasah keterampilan, memperluas jaringan, dan menemukan minat baru (Pratiwi, 2023).

Berdasarkan permasalahan dan fenomena tersebut, diperlukan sebuah solusi berupa *platform digital* yang membuka peluang untuk merancang solusi berbasis *web*. Oleh karena itu, diperlukan sebuah *platform digital* yang mampu menjembatani kebutuhan pencari dan penyedia kerja secara efektif. Penelitian ini bertujuan untuk

merancang *website* lowongan pekerjaan paruh waktu yang informatif, mudah diakses, serta dilengkapi fitur pendukung seperti pembuatan CV dan notifikasi status lamaran, guna membantu mengatasi persoalan pengangguran di kalangan muda.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *Design Thinking*, dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, kuesioner, serta studi pustaka untuk memperoleh informasi. Sedangkan, analisis data menggunakan metode analisis matriks perbandingan, analisis User Persona, analisis segmentasi pasar, analisis *Customer Journey*, analisis *Business Model Canvas* dan analisis visual.

Analisis Segmentasi Pasar

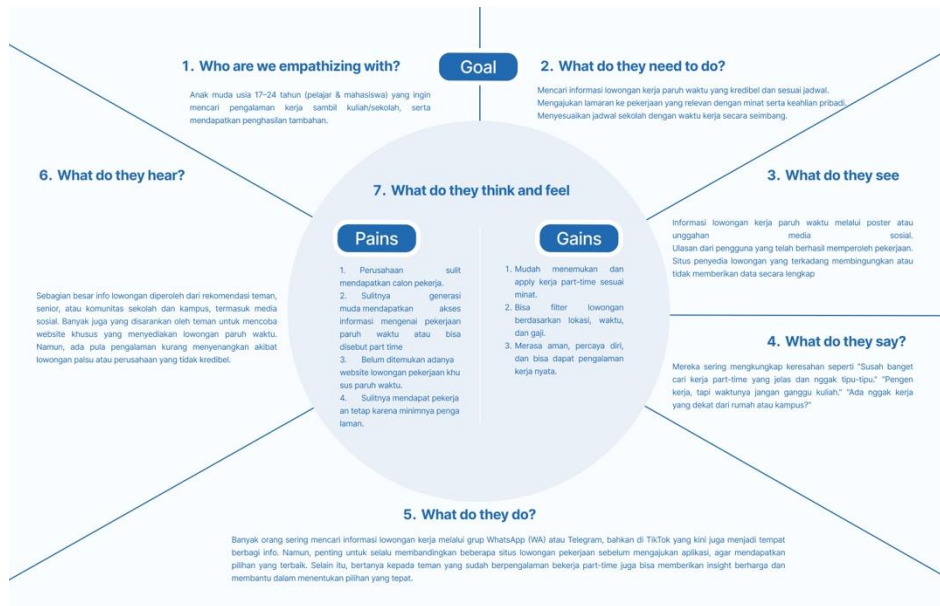
1. Customer Journey

	Awareness	Consideration	Purchase	Retention	Loyalty
Persona	Generasi Z yang butuh pekerjaan paruh waktu.	Aktif mencari <i>platform</i> kerja paruh waktu yang terpercaya.	Membuat akun dan melamar lowongan.	Mulai sering pakai <i>platform</i> dan dapat notifikasi lowongan.	Rekomendasikan ke teman dan berbagi pengalaman.
Timeline	Mengetahui <i>platform</i> dari media sosial, komunitas, atau seminar.	Membandingkan paruh waktu dengan <i>platform</i> lain.	Daftarkan diri dan memilih lowongan.	Aktif membuka <i>website</i> dan berlangganan.	Memberikan testimoni dan membagikan ke teman lalu akses premium
Touchpoint	Iklan sosial media, konten komunitas, seminar.	Testimoni, fitur lowongan, dan desain UI.	Halaman lowongan, tombol daftar dan unggah CV.	Notifikasi email, fitur bookmark lowongan.	Program bagikan ke teman.
Channel	Media sosial, event <i>jobfair</i> , komunitas <i>online</i> .	<i>Website</i> resmi, artikel, <i>platform</i> komunitas.	<i>e-wallet</i> dan aplikasi seluler.	<i>Email</i> pemberitahuan, notifikasi pesan.	Media sosial, <i>leaderboard</i> , fitur <i>rewards</i> .
Emotion	Penasaran, tertarik, dan butuh.	Percaya diri, merasa terbantu.	Perasaan lega dan puas.	Nyaman, merasa terbantu dan termotivasi.	Bangga dan senang.

Gambar 1 *Customer Journey*

Sumber: Dokumentasi Penulis

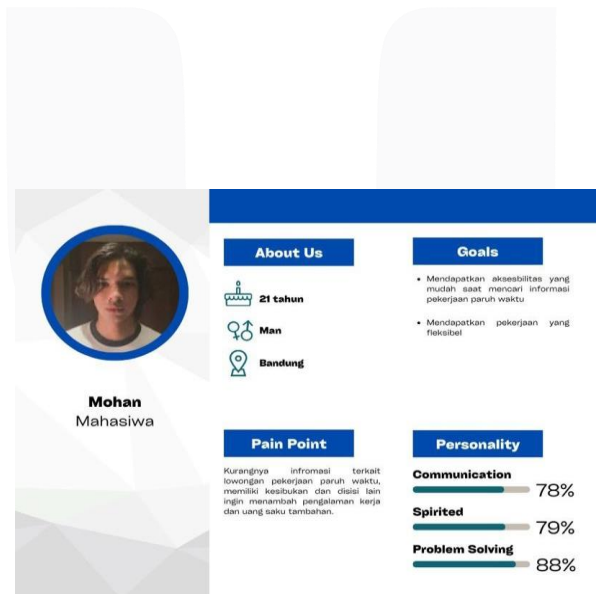
2. *Empathy Map*



Gambar 2 empathy map

Sumber: Dokumentasi Penulis

3. User Persona



Gambar 3 User Persona

Sumber: Dokumentasi Penulis

4. Business Model Canvas



Gambar 4 Business Model Canvas

Sumber: Dokumentasi Penulis

Wawancara

Wawancara adalah pengumpulan data melalui kegiatan tanya-jawab secara lisan yang terstruktur dengan narasumber untuk memperoleh dan menggali informasi dari narasumber yang tidak dapat diamati sendiri oleh peneliti dengan cara memberikan beberapa pertanyaan (Fadhallah, 2021). Proses wawancara ini dilakukan kepada seorang ahli di bidang *user interface*, *user experience*, *back-end*, seorang HRD, serta calon pengguna dengan menggunakan pertanyaan yang telah disiapkan oleh penulis, untuk memperoleh informasi dan memahami kebutuhan calon pengguna.

Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberi daftar pertanyaan untuk memenuhi pengumpulan data (Nanda, 2024) bagaimana generasi muda mengalami kesulitan mendapatkan akses dan informasi mengenai peluang pekerjaan paruh waktu. Tahapan kuesioner ini, penulis melakukan menyusun pertanyaan melalui *Google forms* yang kemudian akan dibagikan melalui berbagai macam *platform* seperti, *Instagram*, *WhatsApp*.

Observasi

Observasi adalah proses mengamati objek secara langsung dengan akurat, dan sistemasi kemudian mencatat fenomena yang terjadi dengan pertimbangan yang baik. Teknik observasi merupakan pengumpulan data yang ter lihat dan dapat dirasakan oleh panca indra (Hidayat et al., 2023) Kegiatan ini meneliti objek penelitian, yaitu angkatan kerja pemuda yang membutuhkan lowongan pekerjaan paruh waktu (Azmi, 2023). Observasi ini dilakukan dengan mengamati permasalahan sekitar sebagai bahan pertimbangan penelitian ini.

Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah melakukan kajian teoritis untuk mengumpulkan data-data berdasarkan teori yang berhubungan dengan penelitian dari berbagai literatur (Nina Adlini et al., 2022). Pada penelitian ini penulis menggunakan kajian teori dan mencari referensi melalui media digital dan cetak.

Matriks Perbandingan

Analisis yang dilakukan dengan membandingkan perancangan dengan menggunakan matriks untuk membantu menganalisa struktur *platform website* dengan kompetitor (Fansuri et al, 2021). Indeed, LinkedIn, Glints memiliki banyak kesamaan dari segi fitur tetapi dari ketiga itu mereka memiliki masing-masing kelebihan dan keunikan seperti platform pencari kerja yang bisa dicari sesuai kategori atau kriteria. Berdasarkan *user experience* Indeed mudah digunakan, tampilan yang konsisten dan cepat merespon pengguna. Glints memiliki desain yang menarik tetapi terkadang sulit untuk dipakai oleh pengguna baru. LinkedIn memiliki informasi dan fitur sesuai kebutuhan tetapi navigasinya kurang sederhana dan kadang membingungkan. Website yang saya buat berfokus pada pekerja paruh waktu dan mudah untuk digunakan.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep dan Perancangan

1. *Emphatize*

Website ini *Website* ini ditujukan untuk pengguna generasi Z yang ingin mendapatkan pekerjaan paruh waktu untuk menambah pengalamn bekerja dan uang saku tambahan dengan akses yang mudah dan efesien. Dengan beberapa rekomendasi dari teman atau melihat iklan di internet, sehingga membuat pengguna mempertimbangkan berbagai keunggulan. Beberapa tantangan yang dihadapi adalah sulitnya mendapatkan informasi pekerjaan paruh waktu dan pekerjaan tetap karena kurangnya pengalaman bekerja dengan waktu yang *fleksible*. Harapan mereka yaitu kemudahan untuk mengakses informasi lowongan pekerjaan paruh waktu dan edukasi yang diberikan akan membantu membuka pikiran mereka dan menambah ilmu.

2. *Define*

Akses informasi lowongan kerja paruh waktu yang terorganisir masih sulit dijangkau oleh generasi Z. Minimnya pengalaman kerja dan informasi yang tidak terstruktur menyulitkan mereka mendapatkan pekerjaan sesuai kebutuhan. Padahal, minat terhadap kerja paruh waktu terus meningkat karena dianggap bermanfaat untuk penghasilan tambahan dan pengembangan karier. Pencarian kerja masih tersebar di berbagai platform, membuat prosesnya kurang efisien. Oleh karena itu, dibutuhkan *website* khusus yang menyajikan lowongan kerja paruh waktu secara terfokus, mudah diakses, dan relevan bagi generasi Z.

3. *Ideate*

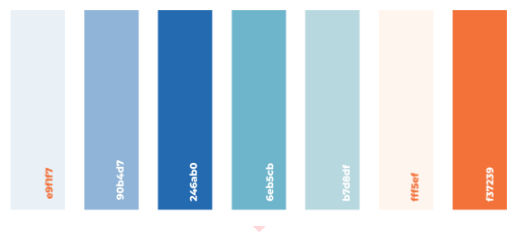
Ide besar dari penelitian ini adalah perancangan prototype website yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan generasi Z mendapatkan informasi mengenai lowongan pekerjaan paruh waktu dan mempermudah HRD untuk memilih pelamar kerja paruh waktu. *Website* ini mencakup lowongan khusus paruh waktu dan website ini dirancang untuk memberikan akses mudah bagi generasi Z yang ingin mempunyai pengalaman bekerja dan sebagai jembatan mereka menuju dunia kerja.

Website ini mencakup beberapa fitur seperti pembuatan CV, komunitas *chat*, layanan premium yang menyediakan konten eksklusif dan lowongan kerja terbaru. adanya acara

seperti seminar, *event*, lalu konten eksklusif dan lowongan kerja terbaru. *Website* ini dirancang untuk orang-orang yang ingin memiliki pengalaman dan ingin dipermudah ketika mencari lowongan paruh waktu tersebut.

Konsep Perancangan

Berdasarkan hasil analisis data dan konsep kreatif, konsep visual *prototype website* ini mengambil gaya *flat design* dan bertujuan agar desain lebih fokus pada konten tanpa gangguan efek visual.



Gambar 5 Color Palette

Sumber: Dokumentasi Penulis

Warna yang digunakan dalam desain ini dirancang untuk menghadirkan nuansa profesional, ramah, dan segar, sejalan dengan karakteristik generasi muda sebagai target utamanya. Penggunaan warna biru yang dominan memberikan kesan ketenangan, kepercayaan, dan komunikasi yang kuat, sangat tepat untuk platform yang berfokus pada penyampaian informasi dan layanan. Dihimpun dari laman web halo sehat menyatakan bahwa warna biru yang identik dengan warna langit dan laut, sering diasosiasikan dengan nilai-nilai seperti loyalitas dan kejujuran. Karena itu, warna biru kerap dipilih untuk menciptakan kesan dapat dipercaya, tenang, profesional, dan stabil. Warna netral dipilih untuk menciptakan ruang visual yang lega dan seimbang, sehingga nyaman di mata (Katyusha, 2024). Sementara itu, warna oranye sebagai aksen menambah kesan enerjik dan mendorong keterlibatan, terutama dalam menyorot elemen penting seperti tombol aksi atau bagian yang ingin ditonjolkan.



Gambar 6 Tipografi

Sumber: Dokumentasi Penulis

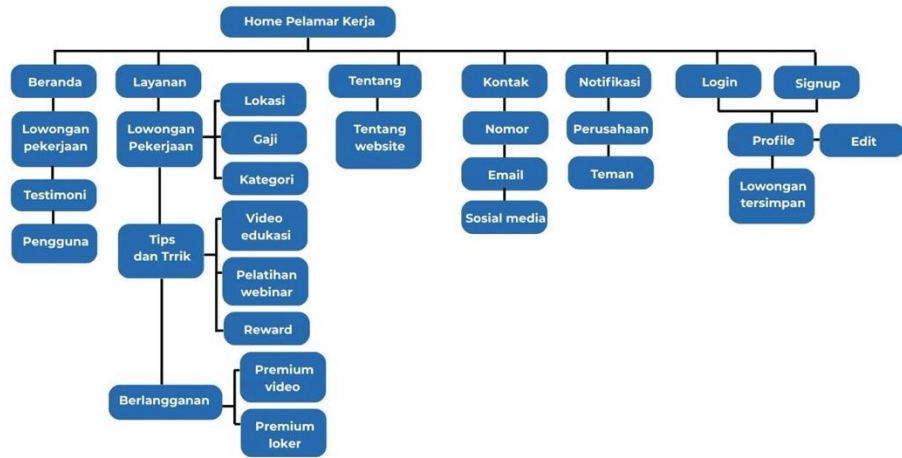
Dalam menjaga konsistensi desain yang sederhana dan mudah dibaca Tipografi dalam perancangan *website* Paruh Waktu menggunakan jenis huruf sans-serif dengan font Montserrat. Font ini dipilih karena memiliki keterbacaan yang tinggi, tampil bersih di berbagai ukuran dan perangkat, serta memberikan kesan modern, *profesional*, dan ramah bagi pengguna muda. Montserrat digunakan secara konsisten pada seluruh elemen teks, mulai dari *heading*, *sub-heading*, *body text*, hingga label *button*, untuk menjaga keseragaman tampilan visual. Selain itu, *font* ini tersedia secara *open source*, sehingga dapat digunakan untuk keperluan pribadi maupun komersial tanpa perlu membayar lisensi.

Perancangan Website



Gambar 7 Sitemap Perusahaan

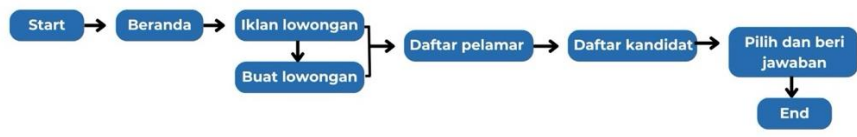
Sumber: Dokumentasi Penulis



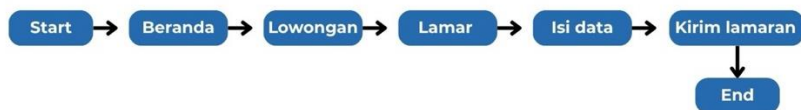
Gambar 8 Sitemap Pelamar
 Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 9 Userflow Pendaftaran
 Sumber: Dokumentasi Penulis

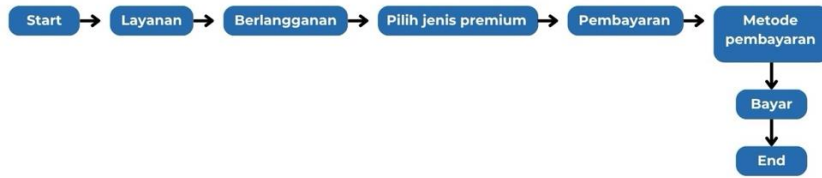


Gambar 10 Userflow Memasang Iklan
 Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 11 Userflow Melamar Kerja

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 12 Userflow Berlangganan

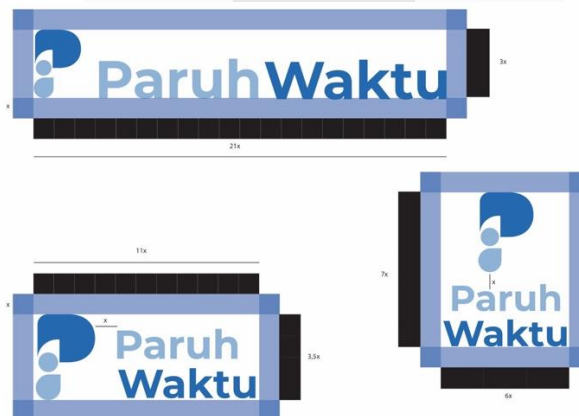
Sumber: Dokumentasi Penulis

MORPHOLOGICAL MATRIX

Word or letter elements	Paruh Waktu	ParuhWaktu	P	PW	Pw	PW
Picture elements: Time						
Picture elements: Youth						
Picture elements: Action						

Gambar 13 Morphological Matrix

Sumber: Dokumentasi Penulis

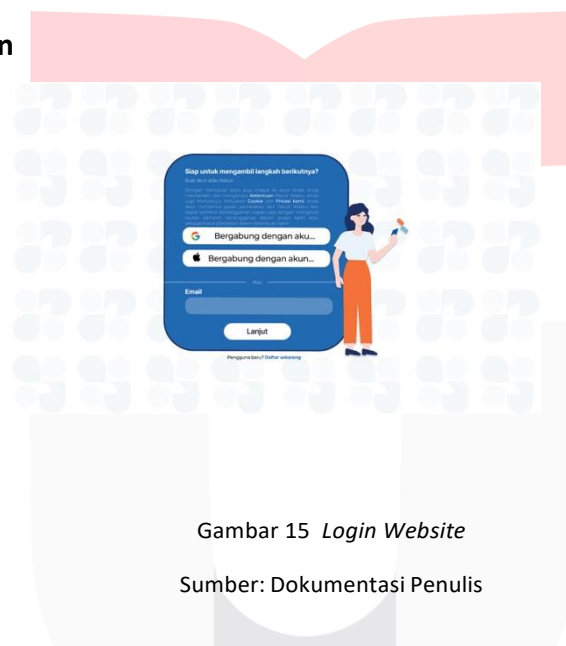


Gambar 14 Logo

Sumber: Dokumentasi Penulis

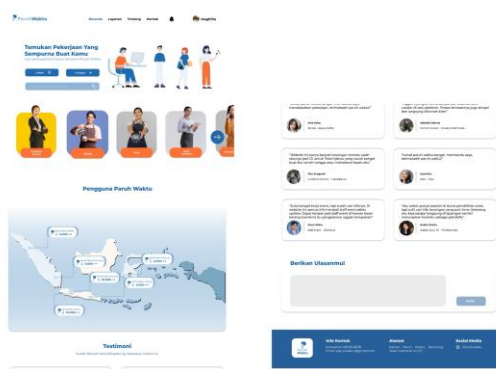
Logo akhir yang terbentuk merupakan gabungan dari elemen jam, siluet manusia, dan huruf "P". Huruf "P" didesain dengan potongan sebesar 1/4 lingkaran, yang secara simbolis merepresentasikan bentuk jam. Potongan ini juga memiliki makna tersirat, yaitu menggambarkan sistem kerja paruh waktu yang umumnya berlangsung selama 4 hingga 8 jam per hari sekitar 1/4 dari total waktu dalam satu hari. Siluet manusia yang ditampilkan berfungsi untuk memperkuat kesan bahwa platform ini berfokus pada individu, khususnya generasi Z yang sedang meniti langkah awal menuju dunia kerja.

Hasil Perancangan



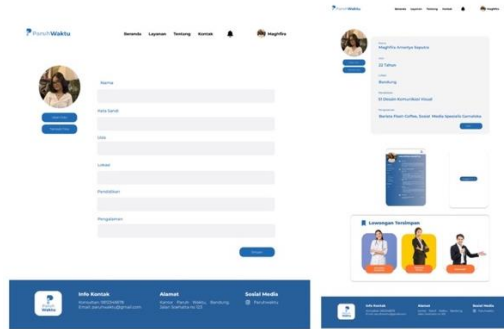
Gambar 15 *Login Website*

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 16 *Beranda Website*

Sumber: Dokumentasi Penulis



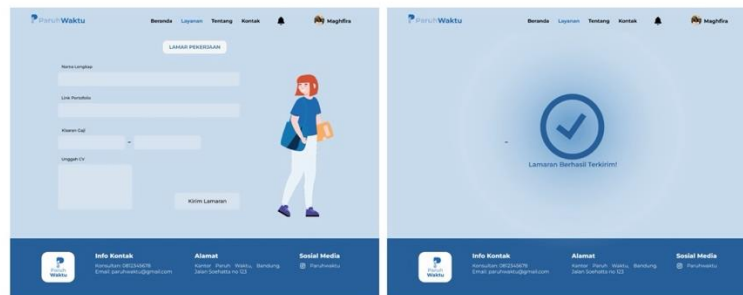
Gambar 17 Beranda Website

Sumber: Dokumentasi Penulis



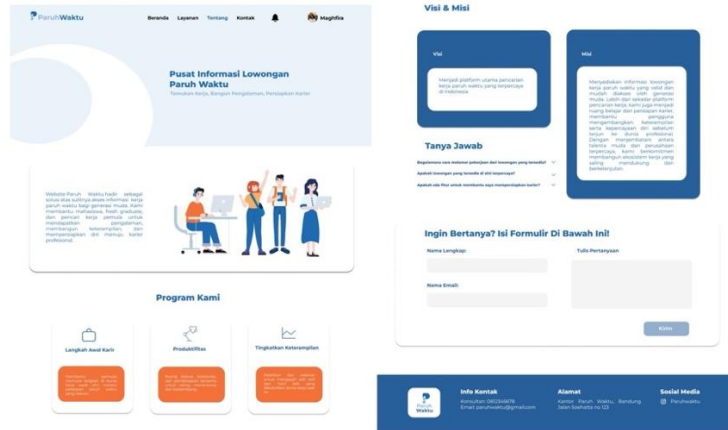
Gambar 18 Halaman Lowongan Pekerjaan

Sumber: Dokumentasi Penulis

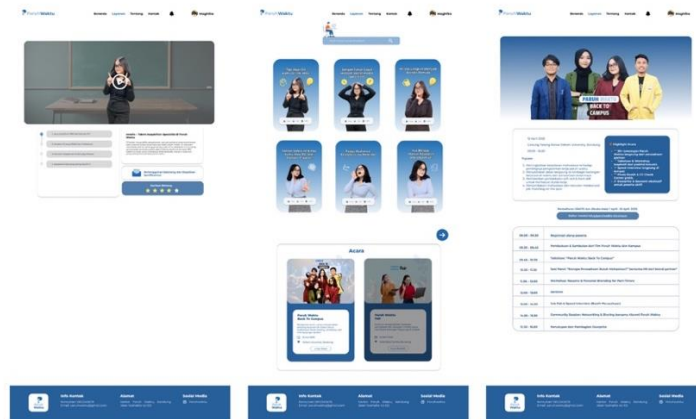


Gambar 19 Halaman Melamar Pekerjaan

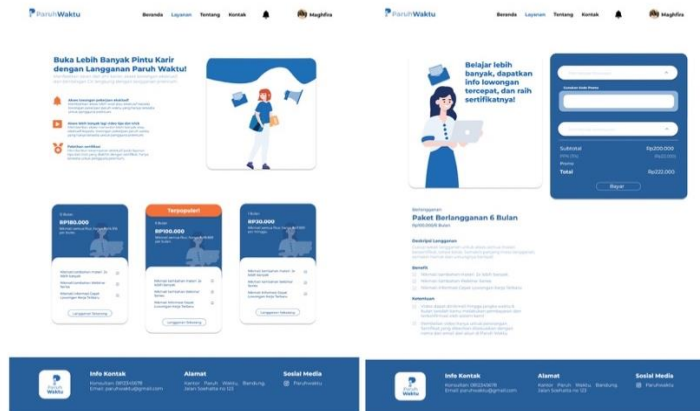
Sumber: Dokumentasi Penulis



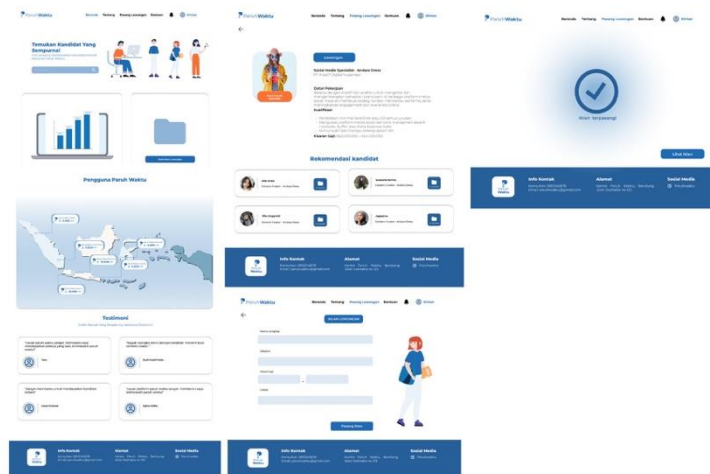
Gambar 20 Halaman Tentang
Sumber: Dokumentasi Penulis



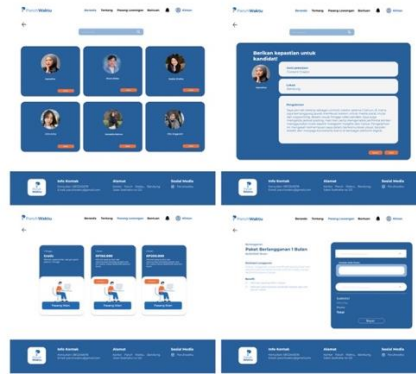
Gambar 20 Halaman Tips dan Trik
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 21 Halaman Berlangganan
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 22 Beranda Perusahaan
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 23 Premium Rekomendasi Kandidat

Sumber: Dokumentasi Penulis

Media Pendukung



Gambar 24 Feeds Instagram

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 24 Story Instagram

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 25 X-Banner

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 26 Tabletop

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 27 Lanyard

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 28 *Notebook*

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 28 *Totebag*

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 28 *T-Shirt*

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 29 *Sticker*

Sumber: Dokumentasi Penulis

Usability Testing

Skenario	Goal	Hasil	
		berhasil	Gagal
<i>Login</i>	Berhasil <i>login</i>	✓	
Daftar	Berhasil daftar	✓	
<i>Scroll</i> halaman	Halaman bisa di <i>scroll</i>	✓	
Melihat foto	Berhasil melihat foto	✓	
Mencoba premium sampai ke tahap pembayaran	Sesuai dengan instruksi	✓	
Mencoba apply sampai ke tahap berhasil	Sesuai dengan instruksi	✓	

KESIMPULAN

Website Paruh Waktu dirancang sebagai solusi atas tantangan Generasi Z dalam mencari informasi lowongan kerja paruh waktu yang kredibel dan sesuai kebutuhan. Menggunakan metode Design Thinking, platform ini mengedepankan fitur pencarian kerja, akun pengguna, dan komunikasi dua arah yang dibangun berdasarkan kebutuhan pengguna dan prinsip UI/UX. Hasil usability testing menunjukkan bahwa iterasi desain mampu meningkatkan responsivitas dan relevansi platform, sehingga Paruh Waktu berpotensi menjadi jembatan efektif antara generasi muda dan dunia kerja.

DAFTAR PUSTAKA

Ayala, L., & Navarro, C. (2007). The dynamics of housing deprivation. *Journal of Housing Economics*, 16(1), 72–97. <https://doi.org/10.1016/j.jhe.2007.03.001>

- Badan Pusat Statistik. (2024, July 9). *Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) sebesar 4,91 persen dan Rata-rata upah buruh sebesar 3,27 juta rupiah per bulan*. Fadhallah. (2021). *Wawancara*. IKAPI.
- Fansuri, S., Desharyanto, D., Intan, A., & Diana, N. (2021). PERBANDINGAN MODEL STRUKTUR MENGGUNAKAN METODE MATRIKS DENGAN PROGRAM SAP 2000. In *MITSU" Media Informasi Teknik Sipil UNIJA* (Vol. 9, Issue 2).
- Hidayat, Prajana, A., & Razi. Aria Ar. (2023). Website Prototype As a Digital Based Media Promotion at PT Fei Fan International. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5.
- Nanda, S. (2024, April 24). Kuesioner Penelitian: Cara Membuat, Jenis, dan Contohnya. *BrainAcademy*, <https://www.brainacademy.id/blog/kuesioner-penelitian>.
- Nina Adlini, M., Hanifa Dinda, A., Yulinda, S., Chotimah, O., & Julia Merliyana, S. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka (Vol. 6, Issue 1).
- Pratiwi, P. (2023). *Rasionalitas Bekerja Paruh Waktu (PART-TIME) Pada Mahasiswa*.
- Putri, A. R., Fernanda, A., Permata, M., & Salianto. (2024). ANALISIS DAMPAK BEKERJA PARUH WAKTU TERHADAP PRESTASI AKADEMIK PADA MAHASISWA K3C SEMESTER VI UIN SUMATERA UTARA. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7.

