



Homepage Journal: <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/JKS>

Penerapan User Centered Design (UCD) untuk Membangun Aplikasi Intuitif yang Membantu Generasi Z Dalam Menemukan Minat Karir

Applying User Centered Design (UCD) to Build Intuitive Apps That Help Generation Z Find Career Interests

Fenny Purwani¹, Hasti Fatriya², Emilia³, Dempi Ariska⁴, Khoironi Wirananda⁵

¹Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, fennypurwani_uin@radenfatah.ac.id

² Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2210803018@radenfatah.ac.id

³ Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2220803029@radenfatah.ac.id

⁴ Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2220803034@radenfatah.ac.id

⁵ Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2020803068@radenfatah.ac.id

*Corresponding Author: E-mail: 2220803029@radenfatah.ac.id

Artikel Penelitian

Article History:

Received: 28 Nov, 2024

Revised: 7 Dec, 2024

Accepted: 19 Dec, 2024

Kata Kunci:

Generasi Z;

Pemilihan minat karir;

User-Centered Design (UCD);

Aplikasi antarmuka yang intuitif;

Keywords:

Generation Z;

Career interest selection;

ABSTRAK

Generasi Z saat ini menghadapi tantangan kompleks dalam memilih minat karir mereka, dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk tekanan sosial dan kemudahan akses informasi yang disediakan oleh teknologi. Kebutuhan untuk memilih jalur karir yang tepat menjadi semakin penting, mengingat tingginya angka pengangguran di kalangan generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi yang dapat membantu Generasi Z dalam menemukan dan memilih minat karir mereka melalui pendekatan desain yang berpusat pada pengguna, yaitu *User-Centered Design* (UCD). Dalam penelitian ini, metode UCD diterapkan untuk merancang antarmuka aplikasi yang intuitif dan responsif, yang dapat memberikan informasi relevan tentang berbagai pilihan karir dan membantu pengguna menilai kesesuaian minat mereka. Proses penelitian melibatkan pengumpulan data tentang kebutuhan dan preferensi pengguna melalui survei dan wawancara, diikuti dengan pengembangan prototipe aplikasi yang diuji secara langsung oleh pengguna Generasi Z. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang dirancang mampu memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang minat dan potensi karir, sekaligus meningkatkan kepercayaan diri pengguna dalam mengambil keputusan karir. Aplikasi ini diharapkan tidak hanya dapat membantu Generasi Z dalam mengidentifikasi dan memilih minat karir yang sesuai, tetapi juga berkontribusi dalam mengurangi angka pengangguran dengan memberikan panduan yang jelas dan praktis.

*User-Centered Design (UCD);
Intuitive application interface;*

DOI: 10.56338/jks.v7i12.6502

ABSTRACT

Today's Generation Z faces complex challenges in choosing their career interests, influenced by various factors, including social pressures and the easy access to information provided by technology. The need to choose the right career path is becoming increasingly important, given the high unemployment rate among the younger generation. This research aims to develop an application that can assist Generation Z in finding and choosing their career interests through a user-centered design approach, namely User-Centered Design (UCD). In this research, the UCD method is applied to design an intuitive and responsive application interface, which can provide relevant information about various career options and help users assess the suitability of their interests. The research process involved collecting data on user needs and preferences through surveys and interviews, followed by the development of an app prototype that was tested directly by Generation Z users. The results showed that the designed app was able to facilitate a better understanding of career interests and potential, while increasing users' confidence in making career decisions. The app is expected to not only help Generation Z in identifying and selecting suitable career interests, but also contribute to reducing unemployment rates by providing clear and practical guidance.

PENDAHULUAN

Generasi Z, lahir antara pertengahan 1990-an hingga awal 2010-an, dikenal sebagai generasi yang tumbuh dengan teknologi digital. Mereka sangat akrab dengan smartphone, media sosial, dan aplikasi berbasis internet. Menurut laporan dari Pew Research Center (Emily A. Vogels, 2022), 95% dari Generasi Z memiliki akses ke smartphone, dan 35% dari mereka melaporkan bahwa mereka “selalu online”. Oleh karena itu, aplikasi yang mereka gunakan harus memenuhi harapan yang sangat tinggi terkait antarmuka yang mudah digunakan dan intuitif. Antarmuka pengguna yang intuitif adalah antarmuka yang hanya memerlukan sedikit pelatihan atau pendidikan bagi pengguna untuk memahami dan mengoperasikannya.

Generasi Z sangat ahli dalam pengalaman pengguna (user experience) yang cepat dan mudah. Berdasarkan studi yang dilakukan oleh (Adobe, 2021), 62% dari pengguna Generasi Z akan meninggalkan aplikasi yang memiliki antarmuka yang rumit atau membingungkan. Mereka cenderung tidak sabar dan menginginkan hasil yang instan saat menggunakan aplikasi. Karena itu, jika antarmuka tidak intuitif, mereka akan segera beralih ke aplikasi lain yang menawarkan pengalaman yang lebih baik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan pengalaman pengguna aplikasi yang intuitif berdasarkan isu-isu yang telah disebutkan di atas. Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Dengan menempatkan konsumen di garis depan dalam proses desain, teknik UCD menjamin bahwa produk akhir akan dapat memuaskan kebutuhan mereka (Rizkina, 2023). Artikel ini akan membahas bagaimana penerapan UCD dalam membangun aplikasi yang dirancang untuk mendukung Generasi Z dalam menemukan minat karir mereka, serta manfaat yang dihasilkan dari pendekatan tersebut.

DASAR TEORI

Generasi Z

Generasi Z, yang mencakup individu kelahiran tahun 1997 hingga awal 2010-an, ialah generasi yang tumbuh di tengah perkembangan teknologi digital yang pesat. Ciri utama dari generasi ini adalah ketergantungan pada teknologi, keterbukaan terhadap informasi, dan keinginan untuk bekerja di lingkungan yang fleksibel dan mendukung perkembangan pribadi. Generasi Z lebih tertarik pada pekerjaan yang tidak hanya memberikan keamanan finansial tetapi juga memiliki makna dan

dampak sosial(Parker et al., 2019).

Aplikasi Intuitif

Aplikasi intuitif yaitu aplikasi yang mudah digunakan dan tidak memerlukan banyak usaha untuk dipahami oleh penggunanya. Dalam dunia desain, aplikasi disebut intuitif jika pengguna dapat dengan mudah mengidentifikasi fungsi-fungsi yang ada tanpa banyak instruksi. Ini biasanya dicapai dengan menyesuaikan desain antarmuka pengguna (*user interface*) dan interaksi pengguna (*user experience*) agar selaras dengan ekspektasi dan pola perilaku pengguna.

Sistem Informasi Minat Karir

Sistem informasi merupakan kumpulan komponen yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, dan mengolah data untuk menghasilkan informasi yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan(Laudon, 2018). Dalam konteks aplikasi karir berbasis UCD, sistem informasi harus mampu menyaring, menyusun, dan menyajikan data terkait minat dan peluang karir sesuai dengan preferensi pengguna.

Pada sistem informasi aplikasi karir untuk Generasi Z terdapat fitur-fitur yang dapat membantu pengguna menemukan dan mengeksplorasi berbagai peluang pekerjaan serta membandingkan karir-karir yang sesuai dengan minat mereka. Sebuah sistem informasi yang efektif mampu mengintegrasikan data dari berbagai sumber (misalnya, analisis minat, tren pasar kerja, dan kompetensi individu) dan menyajikannya dengan cara yang mudah dipahami.

METODE

Penelitian ini menggunakan Metodologi *User Centered Design* (UCD). Dalam *System Development Life Cycle* (SDLC), metodologi desain sistem yang menggunakan kebutuhan dan keinginan pengguna sebagai panduan, termasuk *User Centered Design* (Mubiarto et al., 2023) Dengan berfokus pada pengguna akhir, teknik UCD bertujuan untuk pendekatan desain yang diinginkan pengguna, meningkatkan kemungkinan bahwa pengguna akan menerima sistem atau aplikasi (Puteri et al., 2022). berikut ini hal yang perlu diperhatikan ketika menggunakan pendekatan UCD (Rahman et al., 2020):

1. Memperhatikan pengguna. Pengguna atau calon pengguna harus dilibatkan secara aktif dalam proses desain melalui wawancara dan observasi. Tujuannya adalah untuk memahami karakteristik antropometri pengguna serta karakter, sikap, dan kapasitas kognitif mereka. Tujuan utamanya adalah untuk mengumpulkan, memeriksa, dan mengintegrasikan informasi yang diberikan pengguna tentang lingkungan teknis, karakteristik tugas, dan organisasi ke dalam desain.
2. Integrasi desain. Desain harus mencakup dukungan teknis, sistem bantuan, antarmuka pengguna, dan panduan instalasi dan konfigurasi.
3. Diuji oleh pengguna. Pengujian pengguna harus dipertimbangkan jika pendekatan desain sistem yang berpusat pada pengguna ingin berhasil secara eksperimental. Pengamatan perilaku pengguna, pertimbangan masukan secara menyeluruh, wawasan tentang pemecahan masalah, dan keinginan yang kuat untuk mengubah desain semuanya diperlukan untuk teknik desain sistem yang berpusat pada pengguna yang berhasil secara empiris.
4. Desain yang interaktif. Sangat penting untuk mendefinisikan, mendesain, dan menguji sistem yang sedang dikembangkan secara berulang-ulang. Fitur, panduan pengguna, sistem bantuan, antarmuka, dan hasil uji perilaku dari teknik pelatihan

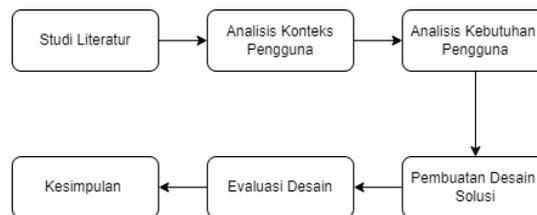
Oleh karena itu, ide dasar di balik pendekatan desain yang berpusat pada pengguna adalah menempatkan pengguna sebagai pusat pengembangan sistem, dengan tujuan, fitur, konteks, dan

lingkungan sistem yang semuanya ditentukan oleh pengalaman pengguna (Remy Sanjaya et al., 2022).

Beberapa langkah dalam teknik UCD (Mailangkay & Sinaga, 2023) yaitu sebagai berikut ini:

1. Tentukan dan pahami konteks pengguna. Tentukan siapa yang akan menggunakan barang tersebut. Hal ini akan menguraikan tujuan dan situasi di mana mereka berencana untuk menggunakan produk tersebut.
2. Menilai kebutuhan pengguna. Tentukan kebutuhan pengguna.
3. Membuat Solusi Desain, yang mencakup pembuatan desain untuk mengatasi produk yang sedang dianalisis.
4. Evaluasi Hasil Desain adalah proses menentukan apakah desain yang diimplementasikan telah memenuhi tujuan pengguna.

Langkah-langkah teknik *User Centered Design* digambarkan dalam gambar berikut. Tahapan tersebut meliputi tahap perencanaan (studi literatur), memahami konteks pengguna, mengidentifikasi permintaan pengguna, menyarankan solusi desain, dan mengevaluasi desain.



Gambar. 1 Tahapan dalam Ucer Centered Design

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kepuasan Aplikasi

Generasi Z cenderung mencari pekerjaan yang memungkinkan mereka mengekspresikan kreativitas dan memanfaatkan teknologi secara maksimal. Mereka juga dikenal sebagai individu yang inovatif dan terbiasa dengan fleksibilitas dalam menggunakan platform digital untuk berkomunikasi dan mencari informasi. Dalam konteks penelitian ini, analisis mediasi dapat mengeksplorasi bagaimana preferensi pekerjaan Generasi Z dipengaruhi oleh faktor ekonomi seperti upah, sambil mempertimbangkan kecenderungan mereka terhadap fleksibilitas, inovasi, dan keterhubungan online. Pemahaman ini penting untuk merancang strategi perekrutan yang efektif dan memahami dinamika pasar tenaga kerja bagi Generasi Z di era digital ini, maka dari itu sangat membantu mereka untuk mencari jati diri mereka dan memperdalam ilmu agar dapat memiliki daya saing yang baik.

Analisis Kebutuhan Pengguna

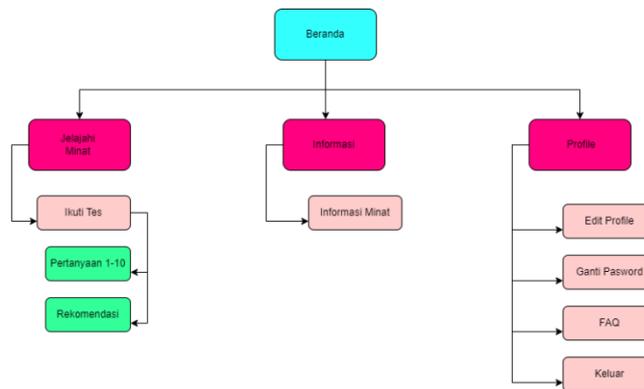
Pada tahap analisis akan dilakukan pengumpulan data melalui survei dan wawancara dengan masyarakat yang kelahirannya dari tahun 1998 – 2013 yang mengalami masalah terkait sulitnya menentukan minat atau kemampuan dominan yang mereka miliki. Survei dilakukan dengan menggunakan kuesioner atau wawancara, salah satu cara yang di pakai dalam mengumpulkan data pengguna sesuai dengan kriteria tersebut data di peroleh melalui wawancara langsung kepada calon pengguna serta data juga dapat di peroleh melalui badan statistika bahwasannya angka pengangguran bagi generasi z begitu tinggi karna mereka susahny untuk menemukan minat yang susai, dan cenderung mudah bosan, setelah mendapatkan beberapa data kita juga melakukan wawancara kepada 5 narasumber yang bersedia untuk diwawancarai.

Berikut ini adalah kriteria yang diinginkan untuk aplikasi yang akan dikembangkan pada saat wawancara dan survei, berdasarkan temuan dari survei dan wawancara pengguna:

- 1) Adanya pertanyaan atas perihal yang di sukai oleh pengguna.
- 2) Adanya macam – macam informasi mengenai minat yang direkomendasikan.
- 3) Hasil rekomendasi dari jawaban pertanyaan yang mereka pilih sesuai dengan data dari penelitian perilaku manusia.

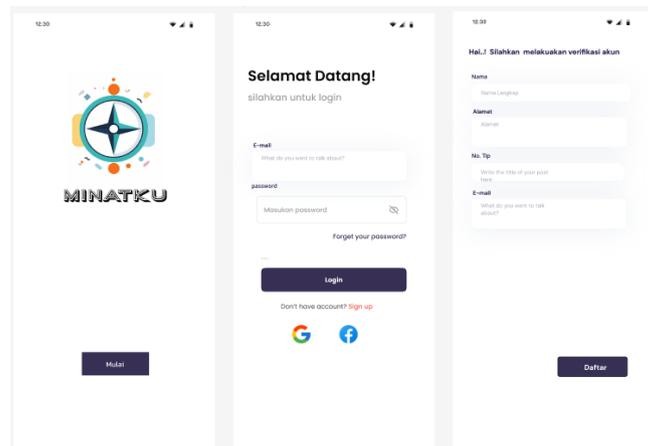
Membuat Solusi Design

Pada tahap desain akan dibuat perancangan desain aplikasi pencarian minat, yang terdiri dari informasi minat, dan rekomendasi minat yang dapat di desain dengan menggunakan platform FIGMA. Sejumlah pertanyaan akan dibuat untuk mengontrol rekomendasi utama yang akan diberikan oleh aplikasi pencarian minat kepada pengguna untuk memastikan bahwa aplikasi tersebut memenuhi kriteria perencanaan yang berasal dari hasil survei dan wawancara yang telah dilakukan. Berikut adalah rancangan informasi arsitektur dari aplikasinya.

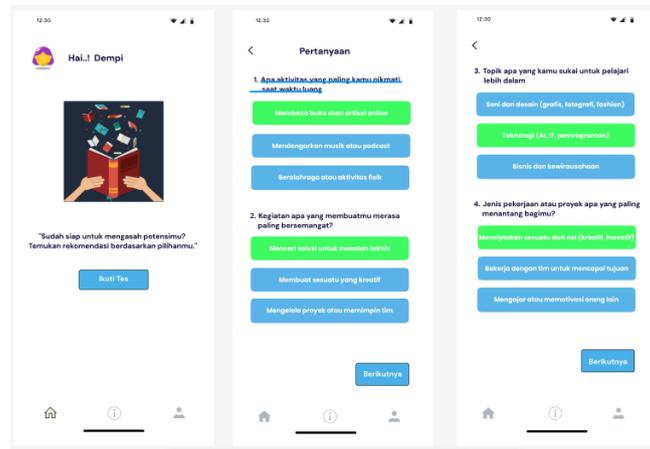


Gambar 2. Rancangan informasi dari aplikasi

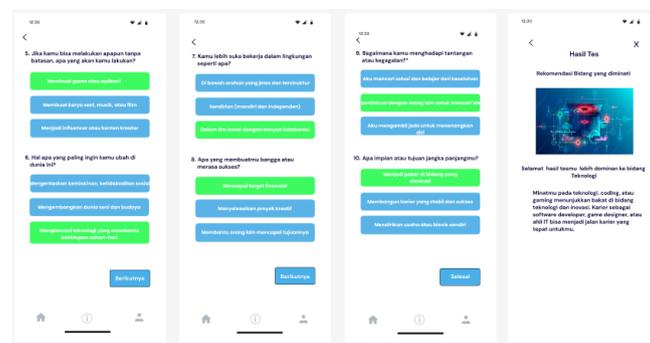
Setelah dibuat informasi arsitektur dibuatlah *wireframe* dari aplikasinya (Wulandari & Voutama, 2023). Sebelum proses desain yang sebenarnya dimulai, halaman web atau item aplikasi disusun menggunakan *wireframe*, yang merupakan kerangka atau sketsa awal (Lim et al., 2021). *Wireframe* dibuat sebagai semacam maket aplikasi. Desain akhir dengan ketelitian tinggi dari aplikasi pencarian minat, atau minat saya, disusun sebagai berikut berdasarkan *wireframe* yang telah dibuat:



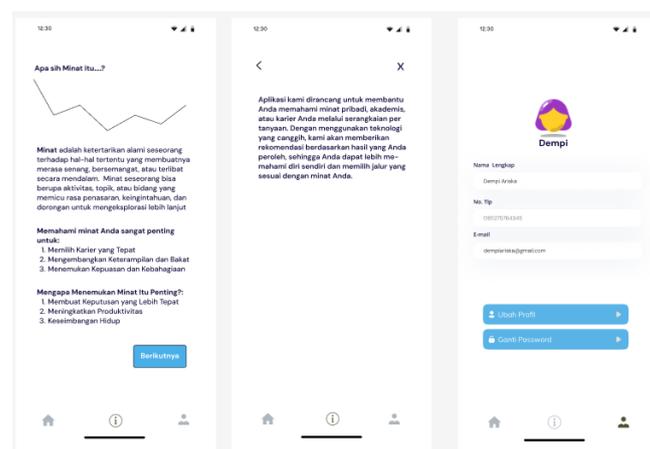
Gambar 3. Tampilan awal, login dan daftar



Gambar 4. Tampilan halaman beranda dan pertanyaan



Gambar 5. Tampilan pertanyaan dan hasil



Gambar 6. Tampilan Informasi dan profile

Evaluasi Antarmuka Intuitif

Setelah membuat prototipe, langkah berikutnya ialah melakukan tahap pengujian. Dengan menunjukkannya kepada pengguna, prototipe yang dikembangkan akan menjalani sejumlah prosedur

Publisher: Universitas Muhammadiyah Palu

pengujian. lalu meminta pendapat dari pengguna mengenai aplikasi dari beberapa pertanyaan yang di berikan. Pengujian kebergunaan membantu mengidentifikasi masalah yang dihadapi pengguna saat menggunakan aplikasi (Hanif et al., 2018) sehingga dapat meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna. Uji Diary Studies, sebuah teknik penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan informasi kualitatif mengenai perilaku, aktivitas, dan pengalaman pengguna dari waktu ke waktu, digunakan untuk pengujian. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang mendalam dari responden selama periode tertentu berdasarkan skenario pengujian yang telah ditentukan, uji di lakukan dengan mengumpulkan sampel dari generasi z yang berumur 14 - 25 tahun dan mereka akan di wawancarai dengan pertanyaan - tanya terkait dengan penggunaan aplikasi lalu penguji menyiapkan buku atau alat perekam lainnya untuk mencatat keterangan yang di berikan oleh pengguna.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan metode User-Centered Design (UCD) dalam mengembangkan aplikasi pemilihan minat karir sangat efektif dalam memenuhi kebutuhan Generasi Z. Dengan melibatkan pengguna secara aktif dalam setiap tahap pengembangan, aplikasi yang dibuat mampu memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan personal. Aplikasi ini tidak hanya membantu pengguna memahami minat dan potensi diri, tetapi juga memberikan informasi yang relevan dan up-to-date tentang berbagai pilihan karir. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi berbasis UCD dan mudah di pahami dapat menjadi alat yang berharga bagi generasi muda dalam merencanakan masa depan karir mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Adobe. (2021). *The Future of Time: A Global study fielded by Adobe Document Cloud*.
- Emily A. Vogels, R. G. W. dan N. M. (2022). *Remaja, Media Sosial, dan Teknologi*.
<https://www.pewresearch.org/internet/2022/08/10/teens-social-media-and-technology-2022/>
- Hanif, M., Az-zahra, H. M., & Mursityo, Y. T. (2018). *Perbaikan User Experience Pada Aplikasi Mobile E-Commerce Tapp Market Menggunakan Metode Diary Study Dan User Journey*. 2(11), 5267–5276.
- Laudon, K. C. L. and J. P. (2018). *Management Information Systems : Managing the Digital Firm*.
- Lim, C., Sumarlie, A. C., & Fernando, Darius Andana Haris, M. T. (2021). *Perancangan UI/UX Aplikasi Absensi JIKAN Dengan Metode User Centered Design*. 1, 16–24.
- Mailangkay, A., & Sinaga, K. (2023). Penerapan Metode User Centered Design (Ucd) Pada Ui/Ux Aplikasi Mobile Komik. *Jurnal Darma Agung*, 31(1), 952.
<https://doi.org/10.46930/ojsuda.v31i1.3089>
- Mubiarto, D. S., Isnanto, R. R., & Windasari, I. P. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience (UI/UX) pada Aplikasi “BCA Mobile” Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Teknik Komputer*, 1(4), 209–216. <https://doi.org/10.14710/jtk.v1i4.37686>
- Parker, B. Y. K., Graf, N., & Igielnik, R. (2019). *Kim Parker, Nikki Graf and Ruth Igielnik. January*.
- Puteri, A. A., Brata, A. H., & Wardhono, W. S. (2022). Pengembangan Sistem Antrian Permohonan Paspur dengan menerapkan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Kantor Imigrasi Kelas I Kota Malang). *Jurnal Pengembangan ...*, 6(3), 1387–1394. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10819%0Ahttp://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/10819/4773>
- Rahman, Y. A., Wahyuni, E. D., & Pradana, D. S. (2020). *Rancang Bangun Prototype Sistem Informasi Manajemen Program Studi Informatika Menggunakan Pendekatan User Centered*

Design. 2(4), 503–510.

- Remy Sanjaya, Puji Sularsih, & Yeni Setiani. (2022). Metode User Centered Design dalam Merancang Tampilan Antarmuka Ecommerce Penjualan Produk Makanan Sweetbites By Caca Berbasis Website Menggunakan Aplikasi Balsamiq Mockups. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(03), 20–28. <https://doi.org/10.56127/jukim.v1i03.101>
- Rizkina, R. (2023). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode UCD Pada Website PMKS Pendataan Anak Yatim Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram* /, 10(1), 33–40. <https://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/jiim>
- Wulandari, K., & Voutama, A. (2023). Perancangan UI Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *J-SISKO TECH (Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD)*, 6(2), 445. <https://doi.org/10.53513/jsk.v6i2.8253>