

**5.26%**

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 18 JUL 2025, 4:23 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

IDENTICAL 0.06% **CHANGED TEXT** 5.2% **QUOTES** 0.13%

Report #27550689

9 1 BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Disabilitas merupakan suatu kondisi yang membatasi aktivitas serta partisipasi individu dalam kehidupan sehari-hari akibat adanya gangguan fisik, mental, atau sensorik (Wibawana, 2022). Salah satu bentuk disabilitas yang cukup umum adalah tunarungu, yaitu kondisi di mana seseorang mengalami keterbatasan atau kehilangan kemampuan pendengaran. Akibatnya, individu tunarungu tidak dapat menerima rangsangan berupa bunyi, suara, maupun rangsangan lain melalui telinga (Abdi, 2023). 16 Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2023, Indonesia memiliki 22,97 juta penyandang disabilitas, yang mencakup sekitar 8,5% dari total penduduk (Kemendikbud, 2024). Sementara itu, menurut data dari Survei Kesehatan Indonesia (SKI) 2023 oleh Kementerian Kesehatan, prevalensi disabilitas pendengaran di Indonesia adalah sekitar 0,4% dari total populasi (Santika, 2024). Untuk mengatasi tantangan yang dihadapi penyandang disabilitas dalam dunia kerja, pemerintah melalui Kementerian Ketenagakerjaan (Kemnaker) telah menghadirkan platform Linkabilitas, yang menyediakan informasi lowongan kerja inklusif, pelatihan, serta pendampingan bagi penyandang disabilitas. Selain itu, Kementerian Sosial (Kemensos) menjalankan program ATENSI Penyandang Disabilitas, yang berfokus pada rehabilitasi sosial dan pemberdayaan berbasis komunitas guna meningkatkan kemandirian mereka. Tingkat partisipasi tenaga kerja dari kelompok penyandang disabilitas, termasuk tunarungu, masih berada pada level yang rendah. Berdasarkan data Badan Pusat



Statistik (BPS) tahun 2022, terdapat sekitar 17 juta penyandang disabilitas usia produktif di Indonesia, namun hanya 7,6 juta yang berhasil terserap di dunia kerja, setara dengan 44,7% dari total populasi disabilitas usia produktif (Tempo, 2022). Menteri Ketenagakerjaan Ida Fauziyah mengungkapkan bahwa rendahnya angka ini disebabkan oleh berbagai kendala, seperti minimnya ketersediaan lapangan pekerjaan, stigma sosial yang kuat, dan diskriminasi dalam lingkungan kerja (Santia, 2021). Kondisi ini menegaskan bahwa penyandang disabilitas, 2 khususnya tunarungu, terus menghadapi tantangan signifikan untuk memperoleh pekerjaan yang layak dan setara. Penyandang tunarungu memiliki banyak peluang kerja di berbagai bidang, baik formal maupun non-formal. Dalam pekerjaan formal, mereka dapat berkarir sebagai programmer, desainer grafis, penulis, atau editor video, yang menekankan keterampilan teknis dan kreativitas (liputan6, 2022). Selain itu, profesi seperti staf administrasi atau pekerja di bidang teknologi informasi juga cocok karena banyak pekerjaan berbasis teks dan data (Prasanda, 2022). Di sektor non-formal, mereka dapat menjalani profesi seperti barista, fotografer, atau seniman, yang menawarkan fleksibilitas dan memanfaatkan keahlian spesifik tanpa ketergantungan besar pada komunikasi verbal (Halodoc, 2022). Dukungan lowongan informasi yang mudah diakses dengan ramah aksesibilitas dan lingkungan kerja inklusif menjadi kunci agar penyandang tunarungu dapat bekerja secara optimal di berbagai sektor.



Kendala utama yang dihadapi penyandang disabilitas, khususnya tunarungu, dalam mencari pekerjaan adalah keterbatasan akses informasi mengenai lowongan kerja (Habiba & Ulum, 2022). Mencatat bahwa aksesibilitas bagi penyandang disabilitas untuk mendapatkan pekerjaan masih sangat minim, terlihat dari terbatasnya informasi yang tersedia. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Sapto Punomo, Kasubdit PTK Khusus Ditjen Binapenta dan PKK Kemnaker, yang mengungkapkan bahwa banyak penyandang disabilitas mengalami kesulitan dalam mengakses informasi lowongan pekerjaan (Putri, 2016). Salah satu penyebab utamanya adalah kurangnya platform yang menyediakan informasi dalam format yang ramah disabilitas, seperti teks yang mudah dipahami (Kelvianto et al., 2022) atau bahasa isyarat. Selain itu, stigma sosial, kurangnya fasilitas pendukung di tempat kerja, dan diskriminasi semakin memperburuk peluang kerja bagi penyandang disabilitas, sebagaimana dijelaskan oleh . Pemerintah Indonesia telah menetapkan berbagai regulasi untuk mendukung hak penyandang disabilitas di dunia kerja. 8 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas mengamanatkan instansi pemerintah, BUMN, dan BUMD untuk mempekerjakan paling sedikit 2% penyandang disabilitas, sementara perusahaan swasta wajib mempekerjakan paling sedikit 1% (Undang-Undang No. 8, 2016). Selain itu, Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 2020 mengatur pembentukan Unit Layanan Disabilitas (ULD) untuk mendukung proses rekrutmen, 3 pelatihan kerja, hingga keberlanjutan karier penyandang disabilitas (Peraturan Pemerintah No. 60, 2020). Kebijakan ini masih menghadapi berbagai kendala, termasuk keterbatasan aksesibilitas platform kerja dan lingkungan kerja yang belum inklusif. Situs web pencari kerja yang ada saat ini sering kali tidak sepenuhnya ramah bagi penyandang disabilitas. Padahal, aksesibilitas situs web, yang mengacu pada kemampuan individu penyandang disabilitas untuk memahami, menavigasi, dan berinteraksi dengan situs, merupakan aspek penting yang menentukan efektivitas platform tersebut (Raharjo et al., 2023). Desain antarmuka situs web yang tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna kerap menghambat penyandang tunarungu dalam memanfaatkan platform untuk mencari pekerjaan yang sesuai dengan kemampuan mereka. Perancangan

desain antarmuka situs web yang lebih inklusif dan aksesibel diperlukan untuk mengatasi hambatan tersebut. Desain yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan penyandang tunarungu tidak hanya akan mempermudah mereka mendapatkan informasi pekerjaan, tetapi juga membuka peluang kerja yang lebih luas dan setara. Dengan pendekatan yang fokus pada kebutuhan pengguna, platform pencari kerja dapat menjadi sarana efektif dalam mendukung inklusi dan kesetaraan di dunia kerja.

1.2 Rumusan/Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penulis merumuskan dan mengidentifikasi sejumlah permasalahan utama yang menjadi dasar perancangan solusi bagi penyandang disabilitas tunarungu.

1. Bagaimana merancang desain antarmuka website yang inklusif untuk mempermudah akses lowongan kerja bagi penyandang tunarungu?
2. Strategi visual dan fitur apa yang efektif untuk menunjang komunikasi serta interaksi pengguna tunarungu di dalam platform tersebut?

1.3 Tujuan Penelitian Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu:

1. Merancang desain antarmuka website yang inklusif dan dapat diakses dengan mudah oleh penyandang disabilitas, sehingga mereka dapat mencari lowongan kerja dengan lebih efektif dan efisien.
2. Meningkatkan aksesibilitas website penyedia lowongan kerja dengan menerapkan prinsip-prinsip desain yang ramah disabilitas, seperti navigasi yang mudah, penggunaan warna yang kontras, dan dukungan untuk pembaca layar.

1.4 Manfaat Penelitian Berdasarkan tujuan di atas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat tidak hanya untuk peneliti, tetapi juga bagi pengembangan ilmu pengetahuan secara lebih luas.

1.4.1 Manfaat Teoritis

- Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori dalam bidang aksesibilitas web dan desain antarmuka, khususnya untuk penyandang disabilitas tunarungu.
- Hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur terkait pendekatan desain yang inklusif serta memberikan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang membahas aksesibilitas situs web bagi kelompok disabilitas.

1.4.2 Manfaat Praktis

- Penelitian ini memberikan panduan praktis bagi pengemban

g web dan desain antarmuka untuk menciptakan platform pencari kerja yang lebih aksesibel bagi penyandang disabilitas tunarungu. 1.4.3 Bagi Universitas Pembangunan Jaya • Penelitian ini akan memberikan kontribusi pada reputasi Universitas Pembangunan Jaya (UPJ) sebagai lembaga pendidikan yang mendukung inovasi teknologi yang inklusif dan berorientasi pada pemberdayaan masyarakat, khususnya kelompok disabilitas. 5 1.4.4 Bagi Peneliti • Peneliti akan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang tantangan yang dihadapi penyandang disabilitas tunarungu dalam menggunakan platform digital, khususnya dalam konteks pencarian kerja. • Penelitian ini juga akan memberikan pengalaman langsung dalam merancang solusi desain yang inklusif, yang dapat menjadi bekal untuk penelitian dan pengembangan lebih lanjut di bidang desain antarmuka dan aksesibilitas. 1.4.5 Bagi Masyarakat • Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat, terutama bagi kelompok penyandang disabilitas tunarungu, dengan menyediakan platform pencari kerja yang lebih inklusif dan aksesibel. 1.5 Sistematika Penulisan Pada sistematika penulisan, penulis bermaksud memberikan gambaran terkait mengenai apa saja yang akan penulis tampilkan, sekaligus mempermudah untuk penulis dalam menyusun proposal penelitian yang sedang penulis selesaikan.

1 10 Pembahasan pada skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu: BAB I : PENDAHULUAN Bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan dan identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

Fokus utama terletak pada urgensi menciptakan platform pencari kerja yang inklusif dan aksesibel bagi penyandang disabilitas tunarungu. Permasalahan seperti keterbatasan akses informasi, stigma sosial, dan kurangnya platform ramah disabilitas dibahas secara mendalam sebagai landasan penelitian. BAB II : TINJAUAN UMUM Bab ini membahas landasan teori yang mendukung proses perancangan. Teori-teori utama yang dibahas meliputi teori disabilitas, aksesibilitas digital, prinsip-prinsip universal design. Selain itu, teori pendukung mengenai desain antarmuka, pengalaman pengguna (user experience), serta komunikasi visual juga dikaji. Bab ini juga mencakup studi literatur dan analisis terhadap referensi platform serupa,

baik dari dalam maupun luar negeri, untuk memperkuat arah perancangan solusi. BAB III : METODOLOGI DESAIN Bab ini membahas pendekatan mixed method yang digunakan dalam proses perancangan, dengan menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif. Pembahasan mencakup jenis penelitian, teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner, serta metode analisis data yang digunakan untuk mengolah temuan dari berbagai sumber. Selain itu, bab ini juga menyajikan analisis kompetitor terhadap platform pencarian kerja, baik yang bersifat umum maupun yang ditujukan bagi penyandang disabilitas, guna mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan masing-masing sebagai pertimbangan dalam merumuskan strategi perancangan. BAB IV : STRATEGI KREATIF Bab ini membahas proses perancangan visual platform IsyaratKarir, mulai dari penyusunan konsep kreatif hingga pembuatan prototipe desain. Perancangan dilakukan berdasarkan hasil riset dan analisis pada bab sebelumnya, dengan fokus pada kebutuhan Teman Tuli. Tahapan meliputi pembuatan creative brief, penentuan arah visual, pemilihan warna dan tipografi, pembuatan persona, wireframe, serta pengembangan antarmuka yang aksesibel. Hasil akhir dari bab ini adalah prototipe desain website IsyaratKarir yang inklusif dan ramah pengguna. 1 BAB V :

PENUTUP Bab ini berisi kesimpulan dari hasil perancangan platform IsyaratKarir sebagai media pencari kerja yang inklusif bagi penyandang tunarungu, serta 7 saran untuk pengembangan lebih lanjut. Kesimpulan menjelaskan bahwa desain dan fitur yang dikembangkan telah disesuaikan dengan kebutuhan Teman Tuli berdasarkan hasil riset. Saran mencakup pengembangan fitur tambahan, uji coba langsung dengan pengguna, kolaborasi dengan komunitas disabilitas, serta optimalisasi versi mobile dan fungsi edukatif. 8 BAB II TINJAUAN UMUM 2.1 Tinjauan Pustaka Noval, Kusumawati, 2019. 'Rancang Bangun Website Penyedia Lowongan Kerja Disabilitas Kabupaten Pasuruan. Jurnal Informatika STMIK Yadika'. Berdasarkan jurnal informatika STMIK Yadika, penelitian ini membahas perancangan sebuah website untuk penyedia lowongan kerja khusus penyandang disabilitas di Kabupaten Pasuruan. Dengan pendekatan Waterfall, penelitian tersebut menghasilkan platform digital yang menyediakan

informasi lowongan kerja secara inklusif bagi berbagai jenis disabilitas. Fokus utama penelitian tersebut belum secara mendalam membahas kebutuhan spesifik penyandang disabilitas tunarungu. Karakteristik unik seperti preferensi komunikasi berbasis visual, pentingnya penyajian informasi dalam bentuk teks yang jelas, serta kebutuhan antarmuka yang mendukung aksesibilitas bagi pengguna dengan hambatan pendengaran belum menjadi bagian dari perhatian utama. Aspek-aspek ini membuka peluang untuk pengembangan penelitian lanjutan yang lebih spesifik. Tugas akhir ini hadir untuk menjawab kebutuhan tersebut dengan fokus pada kelompok tunarungu sebagai pengguna utama. Penulis menggunakan pendekatan Design Thinking yang menitikberatkan pada empati terhadap pengguna, melalui proses observasi dan wawancara langsung dengan penyandang tunarungu. Hasilnya diharapkan mampu menghasilkan rancangan website pencari kerja yang lebih sesuai secara fungsional maupun visual, khususnya bagi pengguna dengan hambatan pendengaran. Meski memiliki perbedaan dari segi pendekatan dan fokus, kedua penelitian memiliki kesamaan dalam tujuannya, yaitu menyediakan media digital yang mampu meningkatkan akses dan partisipasi penyandang disabilitas di dunia kerja. Penelitian ini memperluas cakupan dengan memberikan perhatian lebih terhadap aksesibilitas dan pengalaman pengguna tunarungu secara spesifik (Riswandha & Andarika, 2019). Wiwin, Dwi, 2019. 'Perancangan Sistem Informasi Penyandang Disabilitas Berbasis Web "Able for Disable (AforD)". Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika Universitas Mercu Buana'. Berdasarkan jurnal Ilmu Komputer dan Informatika, penelitian ini membahas perancangan sistem informasi berbasis web bernama "Able for Disable (AforD)". Sistem ini dikembangkan sebagai platform yang menghubungkan penyandang disabilitas dan nondisabilitas untuk saling berbagi informasi, pengalaman, serta berpartisipasi dalam kegiatan sosial seperti penggalangan dana dan donasi. Proses pengembangan dilakukan melalui metode observasi, pengumpulan data, dan analisis kebutuhan, dengan tujuan menciptakan sistem yang inklusif serta mendorong interaksi sosial antar pengguna. Perbedaan utama antara penelitian tersebut dan proyek tugas akhir ini terletak pada fokus dan tujuan

platform. AforD lebih menitikberatkan pada aspek sosial dan interaksi umum antara penyandang disabilitas dan masyarakat luas. Sementara itu, proyek tugas akhir ini berfokus pada pengembangan website “IsyaratKarir”, yang secara khusus dirancang untuk membantu penyandang tunarungu dalam mengakses informasi lowongan kerja secara inklusif dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Meski berbeda dari segi sasaran utama, jurnal ini tetap relevan sebagai acuan metodologis. Pendekatan observasi, pengumpulan data, dan analisis kebutuhan yang digunakan dalam penelitian AforD turut diterapkan dalam perancangan visual website IsyaratKarir, menjadikannya sumber rujukan yang penting dalam membangun sistem yang inklusif dan berorientasi pada pengguna (Mulyani & Capah, 2019). Elma Nurul Azizah, Mochzen Gito Resmi, dan Syariful Alam, 2023. **1** "Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Pengenalan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) Jurnal MNEMONIC Vol. 6, No. 1. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka aplikasi mobile bernama "I Can Hear You" yang berfungsi sebagai media pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO). **12** Dengan menggunakan metode design thinking yang terdiri dari lima tahap Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test untuk menghasilkan desain antarmuka yang berpusat pada pengguna (human-centered) dan mudah digunakan. **22** Hasil pengujian menggunakan System Usability Scale (SUS) menunjukkan skor rata-rata sebesar 80,045 yang termasuk dalam kategori “acceptable” Tujuan utama dari pengembangan aplikasi ini adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap BISINDO serta mendukung komunikasi penyandang tunarungu. Perbedaan utama antara penelitian tersebut dan proyek tugas akhir ini terletak pada fokus pengembangan dan platform yang digunakan. Penelitian dalam jurnal ini berfokus pada aplikasi mobile untuk pembelajaran bahasa isyarat, sedangkan tugas akhir ini mengembangkan website “IsyaratKarir”, sebuah platform digital berbasis web yang ditujukan untuk membantu penyandang tunarungu dalam mengakses informasi lowongan kerja secara inklusif. Meskipun memiliki sasaran yang berbeda, kedua 10 penelitian sama-sama menggunakan pendekatan design thinking sebagai dasar dalam merancang antarmuka yang responsif terhadap kebutuhan pengguna.

Oleh karena itu, hasil penelitian ini relevan dan memberikan kontribusi sebagai referensi dalam merancang antarmuka yang inklusif, mudah digunakan, dan berorientasi pada pengalaman pengguna dalam proyek perancangan website IsyaratKarir. Namun, meskipun penelitian ini memberikan kontribusi yang penting dalam pengembangan aplikasi mobile untuk pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO), terdapat beberapa celah yang belum banyak dieksplorasi. Salah satunya adalah keterbatasan aplikasi berbasis mobile dalam menjangkau penyandang tunarungu secara lebih luas, terutama dalam hal aksesibilitas terhadap informasi yang tidak terbatas pada konteks pembelajaran bahasa isyarat. Penelitian ini belum mengeksplorasi secara mendalam bagaimana platform berbasis web, seperti website "IsyaratKarir", dapat lebih inklusif dan memberikan solusi bagi penyandang tunarungu dalam aspek lain yang juga sangat penting, yaitu akses terhadap peluang kerja dan pengembangan karir (Azizah et al., 2023).

2.2 Tinjauan Teori

Tinjauan teori menjadi acuan utama yang memperkuat landasan konseptual serta mendukung keberhasilan dan kelancaran dalam proses perancangan.

2.3 Teori Utama

Penulisan ini didasarkan pada berbagai teori utama yang mendukung analisis dan perancangan. Teori-teori tersebut menjadi landasan penting dalam proses penelitian dan pengembangan. Berikut adalah teori-teori yang dijadikan acuan:

2.3.1 Teori UI/UX

User Interface (UI) adalah elemen visual yang memungkinkan interaksi antara pengguna dan sistem, mencakup desain responsif, animasi interaktif, psikologi warna, dan tipografi. Desain UI yang efektif berfungsi untuk meningkatkan keterbacaan, mempermudah navigasi, dan menciptakan antarmuka yang menarik secara visual. Hal ini berkontribusi pada User Experience (UX), yang berfokus pada keseluruhan pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi atau situs web (Ichsan et al., 2022).

A. UI/UX Website

User Interface (UI) pada website merujuk pada desain visual yang berfungsi untuk menghubungkan pengguna dengan sistem website tersebut. UI merupakan elemen krusial dalam menciptakan website yang efektif dan dapat memengaruhi pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan website tersebut. Sementara itu, User Experience (UX) mencakup keseluruhan interaksi pengguna

dengan website atau produk digital, yang meliputi berbagai aspek seperti antarmuka (UI), kemudahan penggunaan, fungsi, desain visual, dan kenyamanan penggunaan (Hariansyah et al., 2024). Pada penyandang tunarungu, desain UI/UX yang ramah akses harus memperhatikan elemen visual yang jelas, navigasi yang mudah dipahami, serta penyediaan informasi yang mudah diakses tanpa bergantung pada elemen suara. Penerapan prinsip-prinsip aksesibilitas, seperti penggunaan ikon visual yang informatif, dapat membantu menciptakan lingkungan digital yang inklusif dan sesuai bagi semua pengguna, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan pendengaran.

2.3 21 3 Teori Semiotika Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda dan bagaimana cara tanda- tanda tersebut bekerja untuk membentuk makna. Tanda adalah bidang yang dikaji meliputi unsur tanda, tipe, dan berbagai cara tanda dalam menyampaikan makna. 3 29 Tanda merupakan konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami. Menurut Barthes, semiotika mempelajari bagaimana manusia memberikan makna pada objek-objek di sekitarnya. Makna (to signify) tidak hanya terkait dengan komunikasi (to communicate), melainkan lebih pada kenyataan bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, tetapi juga membentuk sistem tanda yang terstruktur (Pamela, 2021).

12 Berdasarkan peta Barthes di atas, terlihat bahwa dalam proses pemaknaan terjadi dalam dua tahap. 2 Tanda denotatif terdiri dari penanda dan petanda. 2 3 5 28 Akan tetapi pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif. 2 3 5 11 Tanda konotatif tidak sekadar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya sebagai bentuk perluasan makna oleh sebuah konteks yang menempatkan tanda-tanda tersebut. Penerapan teori semiotika ini relevan dalam penelitian tugas akhir ini, khususnya dalam merancang desain antarmuka untuk website IsyaratKarir. Mengingat bahwa website ini akan diperuntukkan bagi penyandang tunarungu, penting untuk memperhatikan bagaimana tanda-tanda visual seperti ikon, warna, dan tipografi dapat dipahami dan memberi makna bagi penggunanya.

2.3.4 Teori Interaksi Simbolik Teori Interaksi Simbolik, yang dikembangkan oleh George H. Mead dan dipopulerkan oleh Herbert Blumer, berfokus pada bagaimana individu membentuk makna

melalui interaksi sosial dan simbol-simbol yang digunakan dalam komunikasi (Husin et al., 2021). Teori ini berpandangan bahwa makna sosial tidak bersifat tetap, melainkan dibentuk dan diubah melalui proses interaksi antarpersonal yang melibatkan simbol, baik verbal maupun non-verbal, seperti bahasa, gestur, dan ekspresi wajah. Mead membagi elemen interaksi simbolik ke dalam tiga konsep utama, yaitu mind (pikiran), self (diri), dan society (masyarakat), yang saling terhubung dan membentuk konstruksi sosial dari pengalaman individu. Dalam konteks penyandang tunarungu di dunia kerja, komunikasi dilakukan tidak hanya melalui bahasa verbal, tetapi juga melalui simbol non-verbal seperti bahasa isyarat, ekspresi wajah, dan ikon visual. Simbol-simbol ini menjadi jembatan penting dalam membangun pemahaman dan interaksi yang setara. Oleh karena itu, perancangan IsyaratKarir mengadopsi prinsip interaksi simbolik melalui elemen visual yang mendukung komunikasi non-verbal, sehingga memudahkan penyandang tunarungu memahami informasi lowongan dan berinteraksi di platform secara inklusif.

13 2.3.5 Teori Aksesibilitas Website

Teori aksesibilitas website adalah prinsip dan praktik yang memastikan konten web dapat diakses, digunakan, dan dinikmati oleh semua orang, termasuk penyandang disabilitas. **20 Tujuan utamanya adalah untuk membuat web lebih inklusif dengan memenuhi standar internasional seperti Web Content Accessibility Guidelines (WCAG).** WCAG menyediakan panduan tentang cara membuat konten web yang dapat diakses oleh berbagai kalangan pengguna, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan penglihatan, pendengaran, mobilitas, dan kognitif. Dengan menerapkan teori ini, website dapat menjadi lebih navigasi dan interaksi yang lebih mudah bagi semua pengguna (Fithriyaningrum et al., 2021). Berdasarkan Web Content Accessibility Guidelines (WCAG), terdapat empat prinsip utama dalam memastikan aksesibilitas website bagi pengguna dengan berbagai keterbatasan, termasuk tunarungu (Rivenburgh, 2024).

1. Memberikan Konten dalam Format yang Dapat Dicerna menekankan pentingnya menyajikan konten dalam format yang mudah diakses oleh pengguna dengan keterbatasan persepsi, seperti tunarungu. Hal ini mencakup penggunaan subtitel, transkripsi, dan media alternatif yang

memudahkan pemahaman konten. 2. Fungsionalitas memastikan bahwa semua elemen situs web dapat diakses dan digunakan tanpa ketergantungan pada input suara, dengan pengaturan agar navigasi dan interaksi dilakukan melalui keyboard atau kontrol berbasis teks. 3. Keterampilan Menyediakan Konten yang Dapat Dimengerti dan Mudah Digunakan mengutamakan penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami, serta menyediakan alternatif teks yang dapat dimengerti oleh pengguna dengan berbagai tingkat pemahaman. 4. Kekuatan Konten Tidak Boleh Menghalangi Pengguna dengan Keterbatasan memastikan bahwa konten tidak mengandung hambatan yang dapat menyulitkan pengguna dengan keterbatasan, seperti penggunaan audio yang tidak dapat dipahami oleh pengguna tunarungu. Prinsip-prinsip ini bekerja bersama untuk menciptakan pengalaman pengguna yang inklusif dan dapat diakses oleh semua kalangan. 14 2.4 Teori Pendukung Dalam penelitian ini, teori pendukung dibagi menjadi turunan dari konsep desain antarmuka yang relevan dengan subjek dan objek penelitian, yaitu pengembangan website "IsyaratKarir" untuk penyandang tunarungu. Elemen- elemen pendukung tersebut mencakup: 2.4.1 Teori Tata Letak Tata letak dalam konteks desain website merujuk pada pengaturan elemen- elemen visual, seperti teks, gambar, dan navigasi, pada sebuah halaman web untuk mendukung konsep atau pesan yang ingin disampaikan. Elemen-elemen ini sering mencakup titik, garis, bidang, warna, tipografi, dan tekstur, mirip dengan elemen pada desain media cetak. Tujuan utama dari tata letak adalah untuk menyajikan informasi secara lengkap dan tepat, memastikan kenyamanan pengguna dalam membaca dan menemukan informasi, serta mempertimbangkan navigasi yang mudah dan estetika yang menarik untuk setiap halaman (Monica, 2010). Tata letak memiliki beberapa prinsip yang perlu diperhatikan, berikut prinsip-prinsip tersebut:

1. Keseimbangan: Mengatur elemen secara simetris atau asimetris agar tampilan tetap stabil dan enak dilihat.
2. Keselarasan: Menjaga garis imajiner yang seragam untuk menciptakan keteraturan.
3. Kontras: Menggunakan perbedaan warna, ukuran, atau bentuk untuk menarik perhatian pada elemen penting.
4. Hirarki Visual: Menyusun elemen berdasarkan tingkat

kepentingannya untuk memandu perhatian pengguna. 5. Ruang Kosong: Memberikan ruang kosong di antara elemen agar desain terlihat bersih dan terorganisir. 23 6.

Konsistensi: Menjaga pola dan gaya yang sama di seluruh halaman untuk menciptakan pengalaman yang kohesif. 15 2.4.2 Teori Warna

Warna merupakan elemen penting dalam estetika dan identitas sebuah website, karena memiliki peran besar dalam menciptakan kesan visual yang khas. Secara dasar, warna adalah hasil dari respons fisiologis terhadap rangsangan cahaya, yang diolah oleh indera penglihatan. Lebih dari itu, warna juga memiliki kemampuan untuk menyampaikan emosi dan menjadi bentuk komunikasi non-verbal yang dapat menyampaikan ide tanpa perlu menggunakan kata-kata (Yogananti, 2015).

27 Menurut ilmuwan, warna dibagi menjadi dua jenis, yaitu warna additive dan subtractive.

Warna additive, yang terdiri dari merah, hijau, dan biru, dikenal dengan model warna RGB (Red, Green, Blue). Sementara itu, warna subtractive berasal dari pigmen, yang meliputi cyan, magenta, dan kuning, dan menggunakan model warna CMY (Cyan, Magenta, Yellow) (Swasty & Utama, 2017). Dalam konteks tugas akhir saya, penggunaan warna yang kontras akan menjadi fokus utama. Hal ini bertujuan agar desain website Akseskarir lebih mudah dipahami oleh pengguna, terutama bagi penyandang tunarungu. Kontras warna ini akan memudahkan navigasi dan memperjelas informasi yang disampaikan, sekaligus meningkatkan aksesibilitas website. Selain itu, prinsip-prinsip dasar warna seperti: 1. Keseimbangan: Prinsip ini mengatur penggunaan warna secara proporsional, agar tidak ada satu warna yang mendominasi secara berlebihan. Keseimbangan warna membantu menciptakan desain yang lebih harmonis dan nyaman dilihat. 2. Harmoni: Warna yang dipilih harus saling melengkapi dan menciptakan keselarasan di antara elemen-elemen desain. Harmoni warna ini memastikan bahwa kombinasi warna yang digunakan tetap menyatu dengan baik, tanpa membuat tampilan terlihat kacau. 3.

Konsistensi: Penggunaan warna harus konsisten di seluruh halaman website.

Konsistensi ini memastikan identitas visual website tetap terjaga dan pengalaman pengguna tetap lancar tanpa kebingungannya terhadap perubahan warna yang tidak perlu. 16 2.4 6 3 Teori Tipografi

Tipografi adalah teknik

seni dalam mengatur huruf dan teks secara terstruktur dalam ruang yang tersedia, dengan tujuan menciptakan visual yang menarik dan membuat teks nyaman untuk dilihat dan dibaca oleh orang (Mirza, 2022). Prinsip-prinsip Tipografi:

1. Mudah Dibaca: Tipografi harus memastikan teks dapat dengan mudah dibaca oleh pengguna, terutama dalam konteks digital. 2. Konsistensi: Penggunaan jenis font yang konsisten sepanjang desain memberikan tampilan yang harmonis dan memudahkan pembaca untuk mengikuti informasi. 3. Hierarchy: Pengaturan ukuran dan berat font untuk menunjukkan pentingnya informasi, misalnya menggunakan font tebal atau lebih besar untuk judul. 4. Keseimbangan: Menjaga keseimbangan antara teks dan ruang kosong (white space) untuk mencegah desain terasa terlalu padat atau sesak. a. Sans Serif Sans serif merujuk pada jenis huruf yang tidak memiliki "serif" atau garis kecil di ujung huruf, memberikan tampilan yang lebih rapi dan kontemporer. Ciri khas utama dari sans serif adalah bentuk huruf yang lebih sederhana dan lebih mudah dibaca, khususnya di layar digital. Jenis huruf ini terkenal karena kemampuannya dalam menyampaikan informasi secara jelas dan efisien, sehingga sering dipilih dalam desain grafis dan komunikasi visual (Arwani et al., 2024). Beberapa contoh font sans serif yang umum digunakan adalah Arial, Helvetica, dan Calibri, yang banyak diterapkan dalam berbagai konteks, mulai dari dokumen hingga antarmuka pengguna, di mana keterbacaan dan kejelasan menjadi aspek yang sangat penting. 2.4.4 Elemen Visual Elemen visual merujuk pada komponen-komponen yang digunakan dalam desain antarmuka pengguna (UI) untuk menyampaikan informasi dan membantu pengguna dalam berinteraksi dengan suatu sistem atau situs web.

18 Dalam konteks situs web perpustakaan digital, elemen visual memainkan peran penting dalam 17 menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif dan informatif.

Elemen-elemen ini mencakup berbagai aspek, seperti tata letak, ikon, tipografi, gambar, warna, dan elemen desain lainnya yang bekerja bersama untuk membentuk antarmuka yang jelas dan mudah dipahami. Setiap elemen visual dirancang untuk membantu pengguna menavigasi situs dengan lancar dan mencapai tujuan mereka dengan efisien, seperti mencari buku, mengakses

artikel, atau berinteraksi dengan fitur lainnya (Kurniasih et al., 2024).

Dalam konteks situs web perpustakaan digital, elemen visual mencakup berbagai aspek seperti: 1. Tombol: Elemen yang dapat diklik untuk melakukan tindakan tertentu. 2. Ikon: Representasi grafis dari objek atau konsep yang membantu pengguna memahami fungsi. 3. Gambar: Foto, ilustrasi, atau grafik yang mendukung konten. 4. Tipografi: Gaya, ukuran, dan warna teks yang digunakan untuk menyampaikan informasi. 5. Tautan: Elemen yang mengarahkan pengguna ke halaman atau konten lain. 6. Formulir: Digunakan untuk mengumpulkan informasi dari pengguna. 7. Kartu: Mengelompokkan informasi yang saling berkaitan. 8. Modal/Pop-up: Menampilkan informasi tambahan atau opsi. 9. Slider/Carousel: Memungkinkan pengguna untuk menggulir konten. 10. Footer: Berisi tautan penting dan informasi kontak.

2.5 Ringkasan Kesimpulan Teori Kesimpulan teori dalam tugas akhir ini memberikan dasar yang kuat dalam merancang desain antarmuka untuk website “IsyaratKarir” yang ramah dan inklusif bagi penyandang tunarungu. Teori interaksi simbolik menjadi landasan utama untuk memahami bagaimana stigma sosial terhadap penyandang tunarungu bisa diubah melalui desain yang mendukung komunikasi yang setara. Dengan demikian, “IsyaratKarir” bertujuan untuk menghilangkan hambatan simbolik di dunia kerja dengan menyediakan fitur dan elemen yang mendukung inklusi. Teori tentang desain antarmuka yang ramah disabilitas menjadi dasar teknis dalam pengembangan website ini. Dengan menggunakan elemen seperti tata letak yang jelas, navigasi yang mudah, warna dengan kontras tinggi, dan tipografi yang mudah dibaca, website ini dirancang untuk memudahkan aksesibilitas dan kenyamanan pengguna. Selain itu, fitur tambahan seperti forum diskusi untuk menciptakan komunitas dan fitur pelaporan/feedback untuk meningkatkan komunikasi dengan pengguna, disiapkan untuk memenuhi kebutuhan penyandang tunarungu, membuat website ini lebih mudah diakses dan digunakan. Teori pendukung lainnya, seperti desain universal, memastikan bahwa setiap fitur di website dapat diakses oleh berbagai kalangan, termasuk penyandang tunarungu. Dengan melibatkan penyandang tunarungu dalam uji coba, website

ini dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan mereka, memberikan solusi nyata bagi tantangan yang mereka hadapi dalam dunia kerja. Dengan menggabungkan teori sosial dan prinsip desain yang menyeluruh, "IsyaratKarir" tidak hanya menyediakan informasi lowongan pekerjaan, tetapi juga menciptakan pengalaman pengguna yang mudah, inklusif, dan efisien. Pendekatan ini diharapkan dapat membantu pemberdayaan penyandang tunarungu dan memperkuat keberadaan mereka dalam dunia kerja yang lebih inklusif.

2.6 Kerangka Berpikir

Penulis memiliki latar belakang permasalahan rendahnya aksesibilitas penyandang tunarungu terhadap informasi lowongan pekerjaan yang layak. Kondisi ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti keterbatasan platform kerja yang ramah disabilitas, stigma sosial, diskriminasi, serta kurangnya fasilitas pendukung di lingkungan kerja. Berdasarkan data yang ada, jumlah penyandang disabilitas di Indonesia cukup signifikan, namun tingkat partisipasi tenaga kerja masih rendah. Hal ini menegaskan adanya kesenjangan antara kebutuhan dan ketersediaan fasilitas kerja yang inklusif. Dengan perkembangan teknologi, terdapat peluang untuk menciptakan platform digital yang lebih inklusif dan aksesibel. Oleh karena itu, penulis merumuskan bagaimana merancang desain antarmuka situs web "IsyaratKarir" untuk membantu penyandang tunarungu mengakses informasi lowongan pekerjaan dengan lebih efektif dan setara. Penulis menggunakan teori utama seperti teori UI/UX, teori semiotika, teori interaksi simbolik, serta teori pendukung berupa teori tata letak, warna, tipografi, dan elemen visual. Teori-teori tersebut mendukung proses perancangan yang bertujuan menciptakan desain visual website yang inklusif dan aksesibel, khususnya bagi penyandang tunarungu. Perancangan ini dilakukan dengan 19 pendekatan design thinking, yang memungkinkan penulis untuk merancang solusi berbasis kebutuhan pengguna. Hasil perancangan difokuskan pada pengembangan desain antarmuka website "IsyaratKarir" yang memudahkan penyandang tunarungu dalam mengakses informasi lowongan pekerjaan secara efektif.

20 BAB III METODOLOGI DESAIN

3.1 Sistematis Perancangan

Dalam penelitian ini, metodologi desain yang digunakan adalah Design Thinking, yaitu pendekatan sistematis dan inovatif

yang berpusat pada pengguna untuk menyelesaikan masalah secara kreatif. Metode ini dirancang untuk memahami kebutuhan pengguna secara mendalam, merestrukturisasi permasalahan, dan mengembangkan solusi yang relevan dan aplikatif. Pendekatan ini sangat efektif dalam memacu kreativitas, meningkatkan empati terhadap pengguna, dan menghasilkan solusi yang praktis sekaligus inovatif (Schlott, 2024). Dalam konteks penelitian ini, Design Thinking digunakan untuk merancang desain antarmuka website IsyaratKarir, dengan tujuan menciptakan platform yang ramah bagi penyandang tunarungu dan memenuhi kebutuhan mereka sebagai pengguna utama. Design Thinking memiliki lima tahapan utama yang berfungsi sebagai kerangka sistematis untuk mendukung proses penelitian tugas akhir ini: a. Empathize: Pada tahap ini, tujuan utamanya adalah menggali kebutuhan dan kendala yang dihadapi penyandang tunarungu saat mencari informasi lowongan kerja. Proses ini melibatkan wawancara dengan penyandang tunarungu serta organisasi yang mendukung mereka. Observasi langsung terhadap cara pengguna berinteraksi dengan platform digital dapat dilakukan untuk mengidentifikasi masalah, seperti kesulitan memahami teks tanpa adanya elemen pendukung visual, seperti ikon, video, atau teks berukuran besar. Hasil dari tahapan ini akan memberikan pemahaman lebih mendalam mengenai preferensi desain antarmuka yang sesuai, misalnya penggunaan warna yang kontras, navigasi yang mudah dipahami, dan integrasi fitur bahasa isyarat digital. b. Define: Hasil dari tahap Empathize dirangkum menjadi problem statement yang spesifik dan berpusat pada kebutuhan pengguna. Dalam penelitian ini, problem statement dapat berupa: 1. Penyandang tunarungu sulit mendapatkan informasi mengenai lowongan kerja karena kurangnya akses informasi yang jelas dan mudah dijangkau. 2. Aksesibilitas antarmuka website yang terbatas membuat penyandang tunarungu kesulitan dalam mengakses dan memahami instruksi aplikasi kerja. c. Ideate Pada tahap ini, peneliti mengembangkan berbagai ide kreatif untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan. Beragam pendekatan atau solusi dihasilkan melalui teknik brainstorming, mind mapping, atau metode eksplorasi lainnya, dengan fokus pada inovasi yang relevan

bagi pengguna. d. Prototype Tahapan ini melibatkan pembuatan prototipe atau model awal dari desain website, seperti kerangka wireframe atau mockup interaktif. 7

Prototipe ini berfungsi sebagai alat untuk menguji konsep dan memastikan bahwa fitur yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna. e. Test Tahap akhir ini melibatkan pengujian prototipe dengan pengguna utama, yaitu penyandang tunarungu. Umpan balik yang diperoleh dari proses pengujian digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan desain, sehingga solusi akhir yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna. 17

3.2 Metode Pencarian Data Penelitian ini menggunakan metode mixed method dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang dipadukan dengan metode kuantitatif berupa kuesioner. Tujuannya adalah untuk menggali informasi mendalam mengenai keterbatasan akses informasi karier bagi penyandang disabilitas tunarungu, kebutuhan mereka dalam mencari pekerjaan, serta preferensi terhadap elemen desain website yang sesuai dan aksesibel. 24

Data dikumpulkan melalui empat metode utama, yaitu studi literatur, wawancara, observasi, dan penyebaran kuesioner. Studi literatur dilakukan untuk memperoleh wawasan mengenai kondisi ketenagakerjaan penyandang disabilitas di Indonesia, hambatan yang dihadapi penyandang tunarungu dalam mengakses informasi pekerjaan, serta prinsip-prinsip desain inklusif dalam media digital. Wawancara dilakukan dengan barista tunarungu, seorang dokter, serta perwakilan dari Center of Disability Indonesia (CODI) untuk memahami pengalaman mereka di dunia kerja, kebutuhan komunikasi, serta harapan terhadap media pencarian kerja. Observasi bertujuan untuk melihat secara langsung bagaimana penyandang tunarungu berinteraksi dengan media digital dan mencari informasi seputar pekerjaan. Kuesioner disebar kepada penyandang tunarungu untuk mengumpulkan data mengenai preferensi mereka terhadap elemen visual dan fungsional dalam sebuah website pencari kerja. Penggunaan kuesioner ini memungkinkan peneliti menjangkau lebih banyak responden serta memperoleh data yang bersifat kuantitatif sebagai pelengkap temuan kualitatif. Dengan pendekatan ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih utuh dan mendalam dalam merancang platform karier yang inklusif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna tunarungu. 3.3

Analisis Data Untuk memastikan pengumpulan data yang akurat dan sesuai dengan kebutuhan penelitian, data yang dikumpulkan difokuskan pada bagaimana merancang sebuah website yang inklusif bagi penyandang tunarungu serta mendukung aspek aksesibilitas. Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang dirancang untuk memperoleh informasi yang relevan, di antaranya adalah sebagai berikut.

3.3.1 Analisis Data Kualitatif, Literatur, dan Kuesioner sebagai Dasar Perancangan

Sebagai dasar perancangan antarmuka website yang inklusif dan ramah bagi penyandang disabilitas, khususnya tunarungu, dilakukan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, studi literatur, serta penyebaran kuesioner. Seluruh data yang diperoleh dianalisis dan disintesis untuk memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai kebutuhan, preferensi, serta hambatan yang dialami pengguna. Hasil sintesis ini menjadi pijakan dalam menentukan strategi visual, struktur tata letak, pemilihan bahasa, serta fitur interaktif yang tepat dalam proses perancangan desain antarmuka.

Temuan Wawancara	Temuan Observasi	Temuan Studi Literatur	Temuan Kuesioner	Insight untuk Desain Antarmuka
Bahasa formal, hindari istilah rumit. Teks langsung lebih	Bahasa formal lebih mudah diproses	Suka kalimat pendek, Gunakan bahasa baku, tidak bertele-tele, fokus	23 harus jelas dan langsung (CODI)	mudah dipahami (Elma, 2023)
jelas, tidak berbelit pada kejelasan konten	Visual & Tata Letak Tampilan sederhana, tidak ramai (Roy).	Ilustrasi harus jelas & sesuai konteks (CODI)	Layout bersih & white space bantu fokus (Monica, 2010)	Mayoritas menyukai foto nyata, atau ilustrasi yang kontekstual
Gunakan layout sederhana, gambar atau ilustrasi yang jelas dan tidak ambigu	Navigasi Harus langsung ke landing page (CODI), navigasi harus intuitif dan langsung	Navigasi bertingkat atau dropdown membingungkan	Navigasi sederhana dan konsisten (WCAG, 2024)	Mayoritas suka alur: login → isi profil → cari kerja, tapi juga suka eksplorasi awal
Tambah opsi eksplorasi tanpa login, navigasi horizontal, konsisten & intuitif	Tipografi Font besar, sans serif, mudah dibaca (Dewi)	Font kecil/rumit		

menyulitk an Sans serif lebih mudah dibaca untuk semua kalangan (Wafiq, 2024; Isroni, 2022) Suka teks sedang/bes ar dan jelas Gunakan sans serif (mis. Poppins, Arial), minimal ukuran 16px Warna Tidak ada preferensi khusus, asal kontras (CODI). Warna kontras bantu keterbacaan (Roy, Dewi) Warna pucat menggang gu Warna kontras bantu keterbacaan (Auria, 2015) Kombinasi seimbang & tidak membingu ngkan Gunakan kombinasi biru-putih dengan aksen (toska/oranye), pastikan teks terbaca jelas

Fitur Interaktif Forum Komunitas, Fitur Interaksi berbasis Forum komunitas

Fitur penting: filter Tambahkan fitur pembuatan 24 pembuatan CV sangat penting (CODI) teks mudah diakses Forum dan ikon bantu komunikasi (Tandy, 2023) lokasi, forum, tutorial melamar kerja CV, forum komunitas, dan filter lokasi kerja Aksesbili tas Umum Desain sederhana tingkatkan akses (Dewi, CODI) Fitur dasar lebih penting dari yang kompleks Website aksesibel = desain inklusif (Raharjo, 2023; Dwi F., 2021) Warna pentin g untuk keterbacaan konten Fokus sejak awal: teks alternatif, heading jelas, fitur tidak rumit Semiotik a Gunakan ikon universal yang tidak ambigu Simbol universal dipahami dengan baik Simbol dan ikon bantu komunikasi nonverbal (Apsari, 2021) Gunakan ikon dengan arti umum (contoh: amplop = pesan, rumah = beranda) Interaksi Simbolik Komunitas bantu tingkat kan rasa percaya diri (CODI) Komunitas sebagai tempat berbagi pengalaman disabilitas (Tandy, 2023) Forum komunitas sebagai ruang aman & inklusif bagi pengguna Sumber: Olahan Penulis, 2025

3.3.2 Analisis Pesaing Analisis

dilakukan terhadap dua website pesaing yang relevan dengan topik perancangan, yaitu Kerjabilitas dan Difalink. Kedua platform ini dipilih karena memiliki kesamaan fokus, yakni menyediakan informasi serta akses terhadap peluang kerja bagi penyandang disabilitas. Pengamatan dilakukan dengan mengacu pada teori-teori utama yang telah dibahas sebelumnya, seperti prinsip UI, desain responsif, semiotika, interaksi simbolik, serta aspek aksesibilitas website. Selain itu, 25 teori pendukung seperti prinsip tata letak, pemilihan warna, tipografi, dan penggunaan elemen visual juga turut menjadi pertimbangan dalam proses analisis. Kerjabilitas memiliki

tampilan yang sederhana dan cukup informatif. Navigasinya mudah dipahami dengan struktur menu yang langsung mengarahkan pengguna ke fitur utama, seperti pencarian kerja dan unggah profil. Secara konten, Kerjabilitas memberikan informasi penting terkait lowongan kerja, pelatihan, dan profil perusahaan inklusif, sehingga membantu penyandang disabilitas dalam merencanakan karier. Penggunaan bahasa yang lugas dan sederhana juga mendukung pemahaman informasi oleh semua kalangan. Namun, dari sisi visual, tata letak Kerjabilitas cenderung statis dan belum menampilkan dinamika visual yang menarik. Warna yang digunakan relatif monoton, dengan minimnya ikon atau ilustrasi pendukung yang dapat memperkuat komunikasi pesan. Dari segi aksesibilitas, meskipun sudah mengarah pada penyediaan kemudahan bagi pengguna disabilitas, fitur-fitur seperti pembaca layar, kontras warna tinggi, atau teks alternatif untuk gambar masih belum optimal. Secara keseluruhan, kekuatan utama Kerjabilitas terletak pada struktur informasinya yang jelas dan fungsi navigasi yang mudah digunakan. Namun, kelemahannya adalah kurangnya pendekatan visual yang menarik dan fitur aksesibilitas yang masih terbatas. Hal ini menjadi catatan penting dalam merancang IsyaratKarir, di mana pengguna utamanya adalah penyandang disabilitas tunarungu yang sangat mengandalkan teks yang jelas, simbol visual yang kuat, dan navigasi yang intuitif. Oleh karena itu, IsyaratKarir perlu mengadaptasi kekuatan Kerjabilitas dalam menyajikan informasi yang langsung dan mudah dipahami, namun mengatasi kelemahannya dengan menghadirkan tampilan visual yang lebih komunikatif, interaktif, serta didukung fitur aksesibilitas yang lebih lengkap dan relevan dengan kebutuhan tunarungu. 26 Difalink tampil dengan desain visual yang lebih modern dan profesional dibanding Kerjabilitas. Tata letaknya responsif, menyesuaikan dengan berbagai ukuran layar, serta didukung oleh pemilihan warna yang pada dasarnya menarik. Dari sisi isi, Difalink tidak hanya menyediakan lowongan kerja inklusif, tetapi juga menyajikan fitur tambahan seperti profil perusahaan ramah disabilitas, artikel pengembangan diri, pelatihan, serta sistem verifikasi disabilitas yang memberikan kepercayaan lebih kepada pemberi kerja. Hal ini

menunjukkan pendekatan yang lebih menyeluruh dalam membangun ekosistem kerja inklusif. Difalink masih memiliki kekurangan pada beberapa aspek visual.

Penggunaan warna putih dan kuning sebagai kombinasi utama membuat kontras antar elemen menjadi kurang tegas, sehingga beberapa informasi terlihat kurang menonjol, terutama bagi pengguna dengan gangguan penglihatan. Selain itu, simbol atau ikon pada beberapa bagian website kurang komunikatif dan tidak langsung merepresentasikan fungsi atau kontennya secara jelas.

Keterbatasan ini menunjukkan bahwa meskipun secara struktur dan fitur cukup kuat, Difalink masih memiliki ruang untuk perbaikan dari sisi kejelasan visual dan keterbacaan desain antarmuka. Dari hasil analisis, keunggulan Difalink terletak pada kelengkapan fitur, visual yang lebih modern, serta upayanya dalam membangun kepercayaan antara pencari kerja dan pemberi kerja melalui sistem verifikasi. Di sisi lain, kelemahannya adalah kurangnya kontras warna dan kejelasan simbol visual yang dapat menghambat akses informasi, khususnya bagi pengguna disabilitas sensorik. Berdasarkan temuan ini, IsyaratKarir dapat mengambil inspirasi dari kelengkapan fitur Difalink, terutama dalam hal penyajian konten pengembangan diri dan transparansi profil perusahaan. Namun, perlu ada peningkatan dari sisi tampilan visual yang lebih tegas, pemilihan warna dengan kontras tinggi, serta penggunaan ikon yang lebih representatif untuk mendukung kebutuhan komunikasi visual pengguna tunarungu yang sangat mengandalkan informasi berbasis teks dan simbol.

27 3.3.3 Analisis Website Pembanding Peneliti telah melakukan analisis perbandingan terhadap dua website utama yang relevan, yaitu Kerjabilitas dan Difalink, dengan fokus khusus pada aspek visual dan tampilan antarmuka pengguna. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari masing-masing platform sebagai bahan pertimbangan dalam proses perancangan desain antarmuka yang lebih optimal, inklusif, dan mudah diakses oleh penyandang disabilitas, khususnya tunarungu.

Tabel 3. 2 Analisis Website Pembanding kategori kerjabilitas Difalink

Aksesibilitas Sudah mengarah ke aksesibilitas, tapi fitur seperti pembaca layar dan teks alternatif masih terbatas. Lebih informatif, tapi belum

sepenuhnya ramah untuk semua jenis disabilitas. Tidak ada konten versi ringan atau fitur komunitas. Warna Dominasi warna netral dan monoton, kurang variasi dan kontras. Menggunakan putih dan kuning, tetapi kontrasnya lemah dan mengganggu keterbacaan. Tata Letak Cenderung statis dan kaku, kurang dinamis secara visual. Responsif dan modern, mengikuti pola layout profesional. Elemen Minim elemen visual seperti ilustrasi atau grafis pendukung. Ada elemen visual, tapi penggunaannya belum optimal dan kurang komunikatif. Navigasi Navigasi langsung dan sederhana, tetapi tampilannya kurang menarik. Navigasi cukup jelas, tapi beberapa tombol kurang menonjol secara visual. Tipografi Menggunakan font sans-serif yang cukup terbaca, tapi ukuran dan spasi bisa ditingkatkan. Font modern dan cukup bersih, tapi pada beberapa bagian terlalu kecil atau rapat. Responsivitas Responsif di beberapa perangkat, tapi belum sepenuhnya optimal di mobile. Sangat responsif dan menyesuaikan baik di semua ukuran layar. 28 Kontras dan Keterbacaan Kurang kontras antar elemen, teks kadang menyatu dengan latar belakang. Kontras rendah antara teks dan latar (terutama putih-kuning), mengurangi kenyamanan baca. Ikonografi Ikon minim dan tidak selalu menjelaskan fungsi dengan baik. Ikon digunakan tapi simbolnya kurang intuitif dan tidak ada label pendukung. Hierarki Visual Informasi penting tidak selalu ditampilkan secara menonjol. Struktur informasi cukup rapi, tapi beberapa elemen visual kurang menekankan prioritas. Sumber: Olahan Penulis, 2025 3.5 Kesimpulan Hasil Analisis Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan melalui studi literatur, wawancara, observasi, kuesioner, serta analisis pesaing dan website pembanding, dapat disimpulkan bahwa perancangan website inklusif bagi penyandang tunarungu membutuhkan pendekatan yang tidak hanya fokus pada aspek fungsionalitas, tetapi juga mempertimbangkan kebutuhan komunikasi visual dan aksesibilitas secara menyeluruh. Studi literatur memberikan fondasi teori yang kuat mengenai pentingnya penerapan prinsip UI, semiotika, interaksi simbolik, hingga aksesibilitas website. Teori pendukung seperti prinsip tata letak, pemilihan warna, tipografi, dan elemen visual turut menjadi panduan penting dalam membentuk solusi desain

yang komunikatif dan mudah dipahami, terutama oleh pengguna tunarungu. Wawancara dengan penyandang tunarungu, observasi langsung, serta kuesioner menunjukkan bahwa mereka mengandalkan tampilan visual yang sederhana, warna yang seimbang namun tetap terbaca jelas, serta teks yang mudah dipahami. Mereka juga masih banyak bergantung pada informasi dari lingkungan sosial secara langsung, yang menandakan keterbatasan akses terhadap platform digital yang benar-benar inklusif. Dari sisi medis, menurut Dokter Dewi, tunarungu tetap dapat mengakses platform digital dengan baik selama tampilan visualnya jelas dan informatif. 29 wawancara dengan Pak Felix dari CODI menegaskan bahwa tunarungu tidak memiliki preferensi visual khusus, namun memerlukan alur website yang sederhana dan tidak membingungkan. Ia juga menekankan pentingnya fitur tips serta template pembuatan CV, karena banyak tunarungu masih kesulitan dalam menyusun dokumen lamaran kerja. Hal ini sejalan dengan hasil kuesioner, di mana mayoritas responden menyukai real image yang dipadukan dengan ilustrasi sederhana agar lebih mudah dipahami. Dari sisi pesaing, seperti yang ditunjukkan oleh analisis terhadap website Kerjabilitas dan DifaLink, keduanya memang memiliki misi serupa dalam memberdayakan penyandang disabilitas. Namun, masih terdapat kekurangan dalam hal adaptabilitas fitur dan kekuatan komunikasi visual. Kerjabilitas misalnya, belum memiliki fitur komunitas digital yang aktif maupun desain visual yang benar-benar mendukung kebutuhan tunarungu. DifaLink pun terkesan masih sangat umum dan kurang memberikan ruang khusus yang menjawab kebutuhan komunikasi visual atau nonverbal bagi tunarungu. Hal ini menunjukkan perlunya solusi desain yang lebih fokus dan relevan dengan kebutuhan spesifik pengguna tunarungu. Perancangan IsyaratKarir perlu diarahkan sebagai platform digital yang tidak hanya menyajikan informasi lowongan kerja, tetapi juga menghadirkan ruang komunitas yang inklusif bagi tunarungu. Website ini dirancang dengan fitur seperti forum diskusi, tips melamar kerja seperti pembuatan CV, wawancara, etika komunikasi, serta panduan penggunaan IsyaratKarir. Tampilan visualnya pun dibuat bersih, kontras, dan mudah dipahami. Dengan desain inklusif yang terstruktur dan

sesuai kebutuhan pengguna, IsyaratKarir diharapkan mampu membuka akses dan memperluas peluang kerja bagi penyandang tunarungu. 3.6 Pemecahan Masalah Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan melalui studi literatur, wawancara, observasi, kuesioner, serta analisis pesaing dan website pembanding, ditemukan sejumlah permasalahan terkait minimnya aksesibilitas, kejelasan komunikasi visual, serta kurangnya dukungan terhadap kebutuhan spesifik pengguna tunarungu dalam platform digital pencari kerja. Menanggapi permasalahan tersebut, berikut adalah solusi perancangan yang diterapkan pada website IsyaratKarir:

1. Penggunaan Warna yang Seimbang dan Tidak Membingungkan. Warna pada antarmuka dirancang seimbang tidak terlalu mencolok namun tetap memiliki kontras yang cukup untuk menjaga keterbacaan teks tanpa menimbulkan distraksi visual. Hal ini berdasarkan hasil kuesioner yang menunjukkan preferensi terhadap tampilan warna yang nyaman dan jelas.
2. Tipografi dan Ikon yang Mudah Dipahami. Website menggunakan tipografi sans-serif yang konsisten, berukuran cukup besar, dan mudah dibaca. Ikon yang digunakan pun bersifat intuitif dan hanya disertakan jika relevan secara konteks, agar tidak menimbulkan kebingungan bagi pengguna tunarungu.
3. Bahasa Formal dan Teks yang Sederhana. Seluruh konten disusun menggunakan bahasa formal yang lugas dan tidak ambigu. Kalimat disederhanakan agar mudah dipahami tanpa penafsiran ganda, sesuai kebutuhan pengguna tunarungu yang mengandalkan komunikasi teks secara langsung.
4. Fitur Forum Komunitas Digital. Disediakan forum komunitas sebagai ruang diskusi, berbagi pengalaman, serta bertukar informasi seputar lowongan kerja, sehingga pengguna tunarungu dapat membangun jejaring sosial secara mandiri dan inklusif.
5. Tips dan Template Membuat CV. Menanggapi masukan dari Pak Felix (CODI), fitur tambahan berupa tips melamar kerja mulai dari membuat CV, surat lamaran, hingga etika komunikasi dihadirkan lengkap dengan template untuk memudahkan pengguna yang masih kesulitan menyusun dokumen lamaran.
6. Panduan Visual yang Informatif dan Relevan Penggunaan real image dikombinasikan dengan ilustrasi sederhana sesuai konteks, berdasarkan preferensi hasil kuesioner. Hal ini bertujuan untuk menghindari

miskomunikasi visual serta membantu penyampaian informasi tanpa perlu penjelasan verbal. Dengan menerapkan solusi-solusi tersebut, IsyaratKarir diharapkan dapat menjadi platform digital yang inklusif, ramah tunarungu, serta efektif dalam membantu penyandang disabilitas mengakses peluang kerja secara lebih mandiri dan berdaya. Website ini tidak hanya akan menjadi alat pencari kerja, tetapi juga ruang aman dan 31 komunikatif yang memperkuat peran serta penyandang tunarungu dalam dunia kerja. 4 32 BAB IV

STRATEGI KREATIF 4.1 Strategi Komunikasi Strategi komunikasi dalam

perancangan website IsyaratKarir dirancang untuk memastikan informasi dapat tersampaikan secara jelas, efisien, dan inklusif kepada penyandang

disabilitas, khususnya tunarungu. Pendekatan ini melibatkan strategi fungsional, informatif, dan interaktif untuk menjamin aksesibilitas dan efektivitas pesan.

1. Fungsional Navigasi website dirancang sederhana dan langsung menuju fitur utama. Pengguna diarahkan ke halaman login/daftar tanpa melewati homepage yang kompleks. Setelah login, pengguna dibimbing untuk melengkapi profil secara bertahap dan sistematis. Pendekatan ini bertujuan meminimalisir kebingungan dan mempercepat akses ke fitur penting seperti pencarian lowongan dan pengajuan lamaran kerja.

2. Informatif Konten dalam website difokuskan pada penyampaian informasi berbasis teks yang jelas dan mudah dipahami, menyesuaikan dengan kebutuhan tunarungu. Website menyediakan materi edukatif seperti tips menulis CV, menghadapi wawancara kerja, dan informasi hak-hak disabilitas dalam dunia kerja. Semua konten ditulis menggunakan bahasa Indonesia baku namun tetap komunikatif, dengan visual bersih dan hierarki informasi yang tertata.

3. Interaktif Untuk menciptakan komunikasi dua arah, website dilengkapi dengan forum komunitas dan fitur bantuan (help center). Pengguna dapat berdiskusi, bertanya, atau saling berbagi pengalaman dalam mencari kerja. Strategi ini bertujuan membangun rasa inklusivitas dan memperkuat komunitas penyandang disabilitas yang saling mendukung dalam pengembangan karier.

4.2 Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning

Sebagai dasar strategi pemasaran dan perancangan antarmuka website, analisis STP (Segmentasi, Targeting, dan Positioning) digunakan

untuk mengidentifikasi siapa pengguna utama dari platform ini serta bagaimana pendekatan komunikasi dan desain dapat disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Analisis ini penting untuk memastikan bahwa solusi desain yang ditawarkan benar-benar relevan, fungsional, dan diterima oleh target pengguna. Tabel 4. 1 Tabel Analisis Segmentasi, Targeting, dan Positioning

Aspek Penjabaran Segmentasi - Demografis: Usia 18–35 tahun, tunarungu, lulusan SMA hingga perguruan tinggi. - Geografis: Domisili Jabodetabek, dekat pusat ekonomi & akses teknologi/internet baik. - Psikografis: Ingin mandiri, inklusif, terbiasa menggunakan internet. - Perilaku: Aktif mencari kerja melalui media sosial/komunitas digital. Targeting - Penyandang tunarungu usia produktif yang mencari kerja secara digital. -Komunitas disabilitas dan perusahaan inklusif sebagai pengguna sekunder. Positioning Website ini diposisikan sebagai platform pencari kerja yang ramah tunarungu, dengan tampilan sederhana, aksesibel, dan mengutamakan komunikasi visual serta komunitas yang suportif. Sumber: Olahan Penulis, 2025 34

Analisis STP ini menjadi dasar dalam menentukan arah perancangan desain antarmuka, fitur utama, serta pendekatan komunikasi visual dalam website. Dengan memahami karakteristik dan kebutuhan target pengguna, perancangan dapat lebih tepat sasaran serta memberikan pengalaman pengguna yang optimal dan inklusif.

14 4.3 Analisis SWOT Analisis SWOT dilakukan untuk mengevaluasi kekuatan (Strengths), kelemahan (Weaknesses), peluang (Opportunities), dan ancaman (Threats) dari perancangan website ramah tunarungu. Pendekatan ini membantu merumuskan strategi desain yang mempertimbangkan kondisi internal dan eksternal yang dapat memengaruhi keberhasilan platform. Tabel 4. 2 Tabel Analisis SWOT Aspek Penjabaran Strengths - Fokus pada aksesibilitas untuk tunarungu, yang masih jarang ditemukan. - Desain visual dan UI/UX disesuaikan dengan kebutuhan komunikasi visual. - Mengangkat nilai inklusi sosial. Weaknesses - Masih terbatasnya referensi lokal mengenai desain untuk tunarungu. - Kemungkinan keterbatasan teknologi dan sumber daya dalam pengembangan fitur aksesibilitas penuh. Opportunities - Dukungan dari komunitas disabilitas dan lembaga inklusi. 35 - Kesadaran publik terhadap

pentingnya platform yang inklusif semakin meningkat. Threats - Minimnya literasi digital sebagian pengguna tunarungu. - Kompetitor platform umum yang memiliki fitur lebih lengkap, namun belum aksesibel bagi disabilitas. Sumber: Olahan Penulis, 2025 Melalui analisis SWOT ini, perancangan dapat diarahkan untuk memaksimalkan kekuatan yang dimiliki, mengatasi kelemahan secara strategis, serta memanfaatkan peluang yang ada sambil mengantisipasi berbagai tantangan. **19** Hasil analisis ini juga akan memperkuat dasar pengambilan keputusan dalam menentukan fitur, konten, dan pendekatan desain yang digunakan.

4.4 Analisis Model 5W+1H Analisis model 5W+1H (What, Why, Who, When, Where, How) dilakukan untuk menggali lebih dalam mengenai perancangan dan implementasi website ramah tunarungu. Pendekatan ini membantu memetakan tujuan, audiens, dan solusi teknis secara lebih jelas, serta memfokuskan pada kebutuhan pengguna secara spesifik. Dengan menerapkan model ini, desain yang dihasilkan akan lebih sesuai dengan kebutuhan praktis dari pengguna utama. Tabel 4. 3 Tabel Analisis 5W +1H Pertanyaan Penjabaran What Website ramah tunarungu untuk mencari lowongan kerja, berbagai informasi, dan membangun komunitas bagi penyandang disabilitas pendengaran. 36 Why Untuk memberikan akses yang setara kepada penyandang tunarungu dalam mencari pekerjaan, serta menciptakan ruang inklusif dalam dunia kerja digital. Who Penyandang disabilitas tunarungu usia 18–35 tahun, lembaga yang mendukung inklusi sosial, serta perusahaan yang membuka lowongan untuk disabilitas. When Platform ini dirancang untuk digunakan dalam jangka panjang, dengan update berkala berdasarkan feedback pengguna dan perkembangan kebutuhan pasar. Where Diakses secara online via desktop/laptop; versi mobile dikembangkan bertahap sesuai kebutuhan pengguna. How Dengan menyediakan fitur-fitur yang ramah disabilitas, seperti navigasi sederhana, visual yang jelas, serta konten yang mudah dipahami dengan aksesibilitas tinggi. Sumber: Olahan Penulis, 2025 Analisis 5W+1H ini memberikan gambaran yang lebih terstruktur mengenai aspek penting dalam perancangan website, mulai dari tujuan, audiens, hingga implementasi teknis. Dengan menggunakan pendekatan ini, kita dapat lebih fokus pada pencapaian tujuan

desain yang berorientasi pada pengguna dan memastikan pengalaman yang optimal. 4 37

4.5 Proses Tahapan Perancangan Media Interaktif 4.5.1 Moodboard Penulis menyusun

moodboard berdasarkan konsep visual yang telah dirancang sebelumnya untuk website IsyaratKarir. Moodboard ini menjadi acuan dalam pengembangan elemen visual seperti ikon, warna, dan tipografi selama proses perancangan UI.

Terdapat tiga kata kunci utama yang mendasari penyusunan moodboard, yaitu simple, contrast, dan modern. Kata kunci simple dipilih karena mengacu pada kebutuhan penyandang tunarungu yang cenderung lebih fokus pada kejelasan tulisan dan informasi. Oleh karena itu, desain visual diupayakan tidak ramai, menghindari elemen dekoratif berlebihan yang bisa mengganggu konsentrasi pengguna. Kata kunci contrast merespon kebutuhan pengguna dalam memahami informasi dengan jelas, terutama bagi penyandang tunarungu yang sangat bergantung pada elemen visual. 25 Kontras tinggi antara teks dan latar belakang membantu meningkatkan keterbacaan serta memudahkan navigasi. Kata kunci

modern diterapkan untuk memberikan kesan profesional, relevan dengan perkembangan teknologi saat ini, dan menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif. Desain modern juga mendukung inklusivitas, karena memperhatikan tren UI terkini yang lebih bersih, adaptif, dan ramah pengguna. Moodboard ini menjadi landasan visual yang kuat dalam membentuk karakter dan identitas antarmuka website IsyaratKarir secara keseluruhan. 4.5.2 Konsep Perancangan Website IsyaratKarir dirancang berdasarkan hasil analisis dari wawancara dan penyebaran kuesioner kepada penyandang tunarungu. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa secara umum, tunarungu memiliki preferensi visual yang tidak jauh berbeda dengan pengguna non-disabilitas, mereka menyukai desain yang modern, bersih, dan mudah dipahami. Namun, kebutuhan utama yang membedakan adalah pentingnya kejelasan alur, 38 penggunaan bahasa yang sederhana, serta panduan visual yang informatif dalam setiap langkah.

Berdasarkan temuan tersebut, IsyaratKarir menerapkan desain antarmuka yang sederhana, dengan struktur navigasi yang jelas dan langsung. Pengguna diarahkan terlebih dahulu ke homepage untuk mengenal fitur yang tersedia, kemudian dapat melakukan login dan mengisi profil sebelum mengakses fitur

utama seperti lowongan pekerjaan dan forum komunitas. Aspek warna dirancang seimbang dan tidak membingungkan, namun tetap mengedepankan kontras tinggi, terutama pada elemen teks, guna meningkatkan keterbacaan. Pemilihan kombinasi warna biru dan putih ini diperkuat oleh hasil kuesioner, yang menunjukkan preferensi pengguna terhadap warna yang kontras namun tidak mencolok. Dari wawancara bersama Pak Felix dari Codi, ditemukan bahwa banyak penyandang tunarungu belum memahami cara membuat CV yang efektif. Untuk menjawab kebutuhan ini, website menyediakan fitur Tips Membuat CV yang berisi panduan visual dan tekstual yang sederhana dan sistematis. Dalam aspek visual, IsyaratKarir menggunakan perpaduan antara real image dan ilustrasi berbasis ikon yang sesuai konteks. Hal ini merujuk pada masukan bahwa tunarungu tidak memiliki preferensi khusus terhadap gaya ilustrasi, namun menyarankan agar gambar yang digunakan tidak membingungkan dan tetap mendukung pemahaman informasi. Berdasarkan hasil kuesioner, pengguna cenderung memilih real image, sehingga visual pada website ini tetap didominasi oleh foto nyata dengan elemen ilustratif sebagai pelengkap.

4.5.2 Logo

Logo IsyaratKarir merupakan hasil penggabungan bentuk tangan dari alfabet Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO), yaitu huruf “I” dan “K” yang menjadi inisial dari nama platform. Kedua bentuk isyarat ini disusun dan disederhanakan menjadi satu kesatuan visual yang merepresentasikan identitas merek secara kuat dan relevan. Desain logo ini tidak hanya menekankan aspek estetika, tetapi juga memuat makna inklusif serta mencerminkan identitas budaya Teman Tuli yang menggunakan BISINDO 39 sebagai sarana komunikasi utama. Melalui pendekatan simbolik tersebut, logo ini menjadi representasi langsung dari misi IsyaratKarir dalam mendukung akses karir yang setara bagi penyandang disabilitas, khususnya tunarungu.

4.5.3 Color

Palette Pemilihan warna pada IsyaratKarir disusun untuk mendukung aksesibilitas dan kenyamanan visual bagi penyandang tunarungu. Warna Deep Blue (#345EA8) digunakan sebagai warna primer untuk membangun kesan profesional dan tegas pada elemen utama seperti heading dan tombol aksi. Warna latar menggunakan Soft Gray (#F5F7FA) yang seimbang dan

menenangkan, sementara teks mengandalkan kombinasi Almost Black (#222222) dan Medium Gray (#555555) agar tetap terbaca dengan jelas. Sebagai aksesoris, digunakan Muted Amber (#F4A261) untuk elemen penting seperti badge dan CTA sekunder, serta Calm Teal (#2A9D8F) untuk highlight status dan efek hover yang menyegarkan. Palet ini dilengkapi dengan warna abu terang dan gelap sebagai pembagi dan indikator status, menghasilkan tampilan yang bersih, modern, dan ramah visual.

4.5.4 Font

Dalam perancangan antarmuka pengguna (user interface) pada website IsyaratKarir, penulis memilih typeface sans-serif karena tampilannya yang bersih dan modern, serta sesuai dengan kebutuhan aksesibilitas penyandang tunarungu yang lebih mengandalkan visual. Typeface yang digunakan adalah Inter, sebuah font dengan bentuk huruf yang sederhana dan proporsional, sehingga memberikan kesan profesional dan mudah dibaca. Font Inter dirancang khusus untuk tampilan layar digital dan dapat diunduh secara gratis, sehingga memudahkan implementasi pada berbagai platform desain dan pengembangan web. Meskipun pedoman WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) tidak secara spesifik menentukan ukuran font minimum, standar praktik umum menyarankan penggunaan ukuran font antara 16 hingga 40 piksel, tergantung pada fungsi teks, seperti isi utama, subjudul, maupun judul utama, untuk memastikan teks dapat dibaca dengan nyaman oleh seluruh pengguna.

4.5.5 Icon

Penggunaan ikon dalam website IsyaratKarir berperan sebagai elemen pelengkap yang mendukung komunikasi visual tanpa membebani tampilan secara berlebihan. Ikon yang digunakan bersifat sederhana dan informatif, dengan tujuan membantu pengguna khususnya penyandang tunarungu dalam memahami konteks konten secara cepat dan intuitif. Ikon diterapkan pada beberapa komponen seperti kartu informasi di halaman forum komunitas, pusat bantuan, dan tips melamar kerja. Pada halaman tips melamar, terdapat empat ikon utama yang merepresentasikan subtopik yaitu tips wawancara, etika kerja, tips membuat CV, dan tata cara melamar kerja di IsyaratKarir. Seluruh ikon dirancang dengan gaya visual yang konsisten, minimalis, dan mudah dikenali, sehingga dapat memperkuat pemahaman konten sekaligus menjaga kesederhanaan desain.

antarmuka. 4.5.6 Persona Persona ini disusun berdasarkan hasil analisis data riset yang menargetkan pengguna berusia 18–35 tahun dengan kondisi penyandang tunarungu serta latar belakang pendidikan dari jenjang SMA hingga perguruan tinggi. Secara geografis, pengguna berasal dari wilayah Indonesia dengan konsentrasi tinggi di kawasan perkotaan. Dari sisi psikografis, mereka memiliki semangat untuk berkembang, mandiri secara finansial, dan mendambakan lingkungan kerja yang inklusif. Mereka juga aktif menggunakan internet dalam kehidupan sehari-hari, terutama untuk mengakses media sosial dan mencari informasi karier secara mandiri. Salah satu persona utama adalah Roy Firmansyah, seorang pria tunarungu berusia 26 tahun yang berdomisili di Jakarta Selatan dan bekerja sebagai karyawan. Roy menggambarkan karakter pengguna muda yang mencari akses kerja yang lebih adil, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhannya sebagai penyandang disabilitas. Ia lebih menyukai informasi yang disajikan secara ringkas dan berbasis teks, tampilan antarmuka yang simpel, serta 41 panduan visual seperti tips membuat CV. Berdasarkan kebutuhannya, platform IsyaratKarir diharapkan mampu memberikan akses yang lebih inklusif terhadap informasi kerja dan ruang komunitas yang ramah disabilitas. 4.5.7 Matriks Berdasarkan persona yang telah dibuat, ditemukan sejumlah minat (interest) dan permasalahan (pain points) yang dialami pengguna. Dari kedua aspek tersebut, dapat disimpulkan berbagai solusi yang tepat untuk mengatasi kebutuhan dan kendala pengguna. Solusi-solusi ini kemudian dijadikan dasar dalam perancangan fitur-fitur yang akan dimasukkan ke dalam website. Untuk mempermudah pemahaman dan pengelolaan, solusi tersebut diklasifikasikan ke dalam sebuah matriks yang mengelompokkan fitur berdasarkan tingkat kepuasan pengguna dan tingkat usaha atau beban kerja yang diperlukan, dengan kategori seperti satisfied-effortless, satisfied-effort, unsatisfied-effort, dan unsatisfied-effortless. 4.5.8 Information Architecture Information Architecture menjelaskan struktur dan susunan fitur-fitur utama yang akan langsung dihadirkan kepada pengguna saat mengakses website. **13** Penyusunan ini bertujuan untuk menciptakan alur navigasi yang intuitif dan mudah dipahami, sehingga



pengguna dapat dengan cepat menemukan informasi atau layanan yang mereka cari tanpa kebingungan. Dalam perancangan IsyaratKarir, fokus diberikan pada penempatan fitur penting seperti halaman login, kelengkapan profil, lowongan pekerjaan, forum komunitas, dan fitur bantuan agar pengguna dapat mengaksesnya dengan efisien. 4.5.9 Sitemap Sitemap adalah representasi visual yang menunjukkan keseluruhan isi halaman dalam sebuah aplikasi atau website. Fungsinya adalah untuk mempermudah pengguna dalam memahami struktur navigasi serta 42 mengakses halaman-halaman yang tersedia dengan lebih efisien (Pradana & Idris, 2021). Penulis merancang sitemap IsyaratKarir dengan menyesuaikan alur penggunaan berdasarkan kebutuhan dan preferensi penyandang tunarungu. Saat pengguna pertama kali mengakses website, mereka akan langsung diarahkan ke halaman beranda tanpa perlu login terlebih dahulu. Di halaman ini, pengguna dapat melihat berbagai fitur utama seperti pencarian lowongan kerja, kategori bidang pekerjaan, forum komunitas, tips melamar kerja, serta menu kontak dan bantuan. Tujuannya adalah agar pengguna dapat mengeksplorasi fitur secara bebas dan memahami fungsi platform sebelum melakukan pendaftaran. Apabila pengguna ingin melamar pekerjaan atau menggunakan fitur interaktif lainnya seperti forum, mereka akan diarahkan untuk login atau mendaftar terlebih dahulu. 15 Proses pendaftaran melibatkan pengisian data dasar seperti nama, email, nomor telepon, dan kata sandi, sementara pengguna yang sudah memiliki akun cukup login menggunakan email dan password. Setelah berhasil masuk, pengguna akan diminta melengkapi profil pribadi dan mengunggah CV untuk mengoptimalkan proses pencarian kerja. 4.5.10 App Name Perancangan antarmuka website penyedia lowongan kerja bagi penyandang tunarungu ini diberi nama "IsyaratKarir". Nama ini merupakan gabungan dari dua kata yang memiliki makna mendalam dan saling berkaitan. Kata "Isyarat" merujuk pada cara komunikasi visual yang umum digunakan oleh penyandang tunarungu, sekaligus menjadi simbol representatif dari kelompok pengguna utama platform ini. Sementara itu, "Karir" menggambarkan tujuan utama dari website ini, yaitu membuka akses terhadap peluang kerja dan pengembangan profesional bagi para pengguna.

4.5.11 Flowchart Flowchart digunakan untuk memetakan alur interaksi pengguna dalam menggunakan website. Tujuannya adalah untuk memahami 43 pengalaman pengguna, mengetahui bagaimana mereka berinteraksi dengan antarmuka, serta mengidentifikasi peluang optimalisasi dalam proses tersebut. Pada perancangan ini, penulis menetapkan alur utama berupa proses pelamaran pekerjaan melalui website. Berdasarkan hasil analisis dan data yang dikumpulkan, flowchart disusun dari perspektif pengguna sebagai pencari kerja.

4.5.12 Grid App Website IsyaratKarir menggunakan sistem grid satu kolom untuk mendukung pengalaman baca yang lebih fokus dan mudah diikuti, terutama bagi pengguna tunarungu. Pendekatan ini sejalan dengan rekomendasi dari Nielsen Norman Group yang menyarankan penggunaan layout satu kolom demi mengurangi beban kognitif dan menjaga alur informasi tetap linier. Struktur ini dilengkapi dengan margin sebesar 120 piksel di sisi kiri dan kanan serta gutter antar elemen sebesar 24 piksel, guna menciptakan ruang visual yang seimbang dan menjaga keteraturan tampilan di berbagai ukuran layar.

4.5.13 Low Fidelity Pembuatan wireframe low fidelity dilakukan sebagai langkah awal untuk merepresentasikan rancangan antarmuka secara sederhana. Tampilan ini tidak mengutamakan ketepatan ukuran piksel, melainkan berfokus pada penyusunan ide dan struktur dasar halaman. Wireframe ini disusun ketika penulis mulai menuangkan konsep yang telah direncanakan ke dalam bentuk visual awal.

4.5.14 Wireframe Wireframe berfungsi sebagai fondasi visual dalam proses perancangan website. Elemen-elemen seperti tata letak, jenis huruf, ikon, tombol, serta gambar digambarkan secara umum melalui wireframe ini. Penyusunannya mengacu pada sitemap yang telah dirancang sebelumnya. Dalam proyek website ini, ukuran kanvas yang digunakan adalah 1440x1024 piksel.

44 Pengguna akan langsung diarahkan ke halaman beranda saat pertama kali mengakses situs IsyaratKarir, sehingga mereka dapat melihat dan menjelajahi berbagai fitur yang tersedia tanpa harus login terlebih dahulu. Namun, untuk dapat menggunakan fitur secara penuh seperti melamar pekerjaan atau bergabung dalam forum pengguna perlu melakukan proses login atau pendaftaran akun terlebih dahulu.

26 Proses pendaftaran

dilakukan dengan mengisi data dasar seperti nama, nomor telepon, dan kata sandi.

Pengguna dapat memulai proses pencarian kerja melalui fitur “Cari Lowongan” atau menggunakan kolom pencarian yang tersedia di halaman utama. Mereka juga dapat menentukan lokasi yang diinginkan melalui kolom pencarian khusus lokasi. Di halaman ini, pengguna disajikan berbagai elemen penting seperti pencarian lowongan, notifikasi, akses ke forum komunitas, tips melamar kerja, serta menu kontak dan bantuan. Setelah memilih menu pencarian lowongan, pengguna bisa menelusuri berbagai kategori pekerjaan sesuai minat dan melihat daftar posisi yang tersedia. Setiap lowongan dilengkapi dengan informasi lengkap, termasuk deskripsi pekerjaan dan profil perusahaan terkait. Apabila pengguna sudah menemukan pekerjaan yang sesuai, mereka dapat langsung mengajukan lamaran. Sebelum lamaran dikirimkan, sistem akan memberikan peringatan untuk memastikan bahwa semua dokumen yang dibutuhkan telah lengkap. Seluruh fitur ini dirancang agar proses pencarian dan pengajuan kerja menjadi lebih mudah, terarah, dan efisien bagi penyandang tunarungu.

4.5.15 High Fidelity

Setelah melalui tahapan pengumpulan data serta penentuan elemen visual seperti warna dan tipografi, langkah selanjutnya adalah menyatukan seluruh komponen tersebut ke dalam rancangan antarmuka pengguna (UI) yang utuh. Dalam proses ini, perancang perlu memperhatikan berbagai aspek visual, mulai dari skema warna, pemilihan font, penggunaan ikon dan 45 tombol, hingga penerapan sistem grid, guna menciptakan tampilan yang terstruktur dan mudah dipahami alurnya oleh pengguna.

1. Halaman Daftar / Masuk

2. Halaman login dan pendaftaran

pada IsyaratKarir dirancang menggunakan font Inter yang dipilih karena tingkat keterbacaannya yang tinggi, sehingga memudahkan pengguna tunarungu dalam memahami teks. Pada halaman ini, terdapat tiga opsi untuk masuk ke sistem: melalui formulir manual, akun Google, atau Facebook. Jika pengguna memilih login manual, mereka hanya perlu mengisi dua kolom, yaitu email dan kata sandi, dengan opsi “lupa kata sandi” jika mengalami kendala saat masuk. Bagi pengguna yang belum memiliki akun, tersedia tombol “daftar” yang akan mengarahkan ke halaman

n pendaftaran. Setelah mengisi data yang diperlukan, pengguna akan dialihkan ke halaman pengisian profil untuk melengkapi informasi sebelum mengakses fitur utama dalam platform. 3. Halaman Profil Pada tahap ini, pengguna diminta untuk mengisi data profil secara lengkap terlebih dahulu. Tujuan dari proses ini adalah untuk menyederhanakan langkah-langkah saat melamar pekerjaan serta meminimalkan potensi kebingungan, khususnya bagi pengguna tunarungu yang mengandalkan alur visual yang jelas. Setelah seluruh informasi profil diisi, pengguna akan diarahkan menuju halaman beranda untuk mulai menjelajahi fitur yang tersedia. 4. Halaman Beranda Pada halaman beranda, pengguna akan langsung melihat kolom pencarian yang memungkinkan mereka mencari lowongan pekerjaan berdasarkan minat serta lokasi yang diinginkan. Selain fitur pencarian, terdapat juga beberapa menu pendukung seperti notifikasi, forum komunitas, tips melamar kerja, serta kontak dan bantuan. Seluruh fitur ini ditampilkan dengan akses yang mudah guna menunjang kebutuhan pengguna selama menjelajahi platform IsyaratKarir. 46 5. Halaman Lowongan Pekerjaan Pada halaman lowongan pekerjaan, tersedia beberapa kategori yang dapat dipilih sesuai minat pengguna. Setelah pengguna memilih salah satu kategori, sistem akan menampilkan daftar pekerjaan yang sesuai dengan pilihan tersebut, sehingga memudahkan pencarian lowongan yang relevan. 6. Halaman Lamar Pekerjaan Ketika pengguna menekan tombol "Lamar Pekerjaan", sistem akan menampilkan halaman berisi informasi singkat mengenai profil dan latar belakang perusahaan yang membuka lowongan. Hal ini bertujuan agar pengguna dapat mengenal perusahaan lebih lanjut sebelum mengajukan lamaran. Selanjutnya, pengguna diarahkan ke halaman untuk meninjau kelengkapan dokumen dan surat lamaran. Apabila seluruh data diri telah terisi dengan lengkap, sistem secara otomatis akan mengirimkan lamaran ke perusahaan yang dituju. 7. Sistem Rekruter Penyedia kerja atau rekruter dapat menghubungi tim IsyaratKarir melalui informasi kontak yang tersedia di bagian footer website. Sistem kerja sama yang diterapkan bersifat business-to-business (B2B), di mana pihak penyedia kerja akan berkoordinasi langsung dengan tim IsyaratKarir untuk proses publikasi

lowongan, seleksi kandidat, maupun kebutuhan lainnya yang berkaitan dengan perekrutan tenaga kerja inklusif. Pendekatan B2B dipilih untuk menjaga kualitas kurasi lowongan serta memastikan bahwa perusahaan yang bekerja sama memiliki komitmen terhadap prinsip inklusivitas. Selain itu, sistem ini memungkinkan adanya komunikasi dua arah yang lebih intensif antara tim IsyaratKarir dan pihak rekruter, sehingga kebutuhan khusus dari penyandang disabilitas dapat difasilitasi secara tepat.

4.5.15 High Fidelity versi Mobile

Perancangan high-fidelity untuk versi mobile dilakukan sebagai respon terhadap kebutuhan aksesibilitas pengguna, khususnya penyandang tunarungu, yang lebih sering menggunakan perangkat seluler dibandingkan desktop dalam mengakses informasi dan mencari pekerjaan. Kebiasaan ini menjadi pertimbangan penting dalam merancang antarmuka yang responsif, ringan, dan mudah digunakan di layar berukuran kecil. Desain versi mobile IsyaratKarir tetap mempertahankan fitur utama secara fungsional, mulai dari akses halaman utama, eksplorasi informasi lowongan kerja, hingga proses melamar pekerjaan. Seluruh alur utama dirancang untuk dapat diakses secara optimal melalui perangkat mobile, sehingga pengguna dapat menjalankan aktivitas pencarian kerja secara menyeluruh tanpa hambatan, di mana pun dan kapan pun.

4.5.16 Prototype Design

Setelah seluruh elemen antarmuka IsyaratKarir dirancang, penulis membuat prototype interaktif menggunakan Figma untuk mensimulasikan alur penggunaan website. Prototype ini membantu memvisualisasikan fungsi setiap fitur dan menguji apakah navigasinya sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna tunarungu. Skenario prototype mencakup akses awal ke homepage, proses login/daftar, pengisian profil, hingga pencarian dan pengiriman lamaran kerja. Selain itu, pengguna juga dapat mencoba fitur forum komunitas, tips melamar kerja, dan menu bantuan, yang dirancang untuk mendukung kemandirian dan kemudahan akses informasi. Prototype ini menjadi dasar evaluasi sebelum tahap pengembangan lebih lanjut. Tautan prototype dapat diakses melalui link berikut: [https://www.figma.com/design/0fGFaylwelfbo3THQtFINO/TUGAS 4.6 Media Pendukung Dalam perancangan IsyaratKarir](https://www.figma.com/design/0fGFaylwelfbo3THQtFINO/TUGAS%204.6%20Media%20Pendukung%20Dalam%20perancangan%20IsyaratKarir), media pendukung dibagi menjadi dua kategori,

yaitu primer dan sekunder. Media primer berfungsi menyampaikan informasi utama kepada pengguna, terutama penyandang tunarungu, dengan mengutamakan aksesibilitas. Sementara itu, media sekunder bersifat pelengkap visual dan promosi, yang memperkuat identitas brand serta memperluas jangkauan kampanye IsyaratKarir. 4.6.1 Media Pendukung Primer Media pendukung primer dalam perancangan IsyaratKarir mencakup media digital dan fisik yang secara langsung menunjang aksesibilitas serta kenyamanan pengguna, khususnya penyandang tunarungu sebagai target utama. Karena keterbatasan pendengaran membuat pengguna lebih mengandalkan informasi visual, maka elemen visual yang jelas, navigasi yang mudah dipahami, serta materi cetak informatif menjadi komponen penting. Media primer ini meliputi desain antarmuka website dan materi cetak seperti flyer atau poster yang memuat informasi utama secara ringkas, jelas, dan inklusif. 4.6.1.1 Instagram Feeds Instagram dipilih sebagai media promosi digital karena kekuatannya dalam menyampaikan pesan visual yang menarik dan mudah disebarluaskan. Platform ini efektif untuk membangun keterlibatan dengan audiens, terutama kalangan muda dan komunitas disabilitas yang aktif di media sosial. Konten yang ditampilkan meliputi informasi fitur, edukasi karir, serta kampanye inklusi yang sesuai dengan karakter visual Instagram. 4.6.1.2 Flyer Flyer digunakan sebagai media cetak yang informatif dan efisien untuk dibagikan dalam berbagai kesempatan seperti seminar, pameran, atau kegiatan komunitas. Materi pada flyer disusun secara singkat dan padat agar mudah dipahami dalam waktu singkat, dengan fokus pada pengenalan platform dan ajakan untuk mencoba layanan yang tersedia. 4.6.1.3 Banner Poster dirancang sebagai panduan visual yang berisi langkah- langkah menggunakan website IsyaratKarir, khususnya dalam proses mencari kerja. Konten di dalamnya menjelaskan urutan penggunaan secara sederhana, mulai dari membuat akun, login, mencari lowongan kerja sesuai minat, hingga mengirim lamaran. Poster ini bertujuan untuk memudahkan pengguna terutama penyandang tunarungu dalam memahami proses secara keseluruhan dengan tampilan yang informatif, jelas, dan mudah diikuti. 4.6.2 Media Pendukung Sekunder Selain media utama yang berfokus

pada aksesibilitas penyandang tunarungu, IsyaratKarir juga dilengkapi dengan media pendukung sekunder yang berfungsi untuk memperkuat identitas visual dan mendukung promosi platform. Media ini mencakup berbagai bentuk cetak dan merchandise, seperti kartu nama, ID card, lanyard, totebag, tumblr, pulpen, hingga notebook. Tujuan utamanya adalah untuk memperluas jangkauan kampanye serta membangun kesadaran publik terhadap IsyaratKarir, khususnya di ranah offline seperti acara, sosialisasi, atau interaksi langsung dengan pihak eksternal seperti perusahaan dan komunitas.

4.6.2.1 Kartu Nama Kartu nama digunakan sebagai media identitas profesional yang memuat informasi kontak dan peran tim di balik IsyaratKarir. Media ini berfungsi dalam situasi formal seperti pertemuan dengan mitra, sponsor, atau komunitas, sehingga memperkuat citra platform sebagai inisiatif yang kredibel dan dapat dipercaya.

4.6.2.2 ID Card ID card berfungsi sebagai identitas resmi bagi tim IsyaratKarir saat mengikuti kegiatan luar ruang seperti seminar, pameran, atau sosialisasi. Selain aspek fungsional, ID card juga menampilkan elemen visual yang konsisten dengan identitas merek untuk memperkuat citra platform secara profesional.

4.6.2.3 Lanyard Lanyard menjadi pelengkap ID card dan dirancang dengan warna serta elemen visual yang selaras dengan identitas IsyaratKarir. Media ini tidak hanya berfungsi secara praktis, tetapi juga mendukung branding secara tidak langsung saat digunakan di berbagai kegiatan publik atau formal.

4.6.2.4 Totebag Totebag digunakan sebagai merchandise fungsional sekaligus media promosi berjalan. Dengan desain yang menarik dan identitas visual yang kuat, totebag dapat menjangkau audiens lebih luas saat digunakan di tempat umum, sekaligus memperkuat kehadiran visual IsyaratKarir di kehidupan sehari-hari bagi banyak pekerja dan pencari kerja dari berbagai latar belakang.

4.6.2.5 Tumblr Tumblr berfungsi sebagai media promosi yang bersifat merchandise dan digunakan dalam kegiatan komunitas atau event tertentu. Selain memberikan nilai pakai, desain yang menampilkan logo dan elemen visual IsyaratKarir turut membantu membangun kesadaran merek secara kasual dan berkelanjutan.

4.6.2.6 Pulpen Pulpen, sebagai media promosi kecil yang mudah



didistribusikan, juga berperan dalam mendukung interaksi di ruang-ruang kegiatan offline. Selain sebagai pelengkap merchandise, pulpen dapat digunakan oleh penyandang tunarungu dalam sesi pelatihan kerja atau diskusi tertulis, sehingga tetap relevan dengan konteks komunikasi visual dan non-verbal yang menjadi fokus utama platform. 4.6.2.7 Notebook Notebook dipilih sebagai media merchandise yang bersifat fungsional dan informatif. Selain berfungsi sebagai alat tulis, notebook juga dapat digunakan oleh penyandang tunarungu saat mengikuti workshop atau kegiatan komunitas. Dengan menyertakan logo dan elemen visual 51 IsyaratKarir, notebook ini dapat menjadi media branding sekaligus alat bantu dalam proses komunikasi non-verbal BAB V PENUTUP 5.1 Kesimpulan Berdasarkan proses perancangan yang telah dilakukan, website IsyaratKarir berhasil dikembangkan sebagai platform pencarian kerja inklusif yang ditujukan khusus bagi penyandang tunarungu. Perancangan ini dilandasi oleh hasil observasi, wawancara, dan kuesioner, yang menunjukkan bahwa tunarungu memiliki preferensi desain visual yang serupa dengan pengguna umum, namun memerlukan pendekatan komunikasi yang lebih jelas, alur navigasi yang sederhana, serta penyajian teks yang mudah dipahami. Dari sisi tampilan, desain antarmuka mengusung konsep yang sederhana, modern, dan memiliki kontras tinggi untuk meningkatkan keterbacaan. Warna utama yang digunakan adalah deep blue, yang merepresentasikan kepercayaan dan profesionalisme, serta diperkuat dengan tambahan palet warna sekunder seperti muted amber dan calm tea. Kedua warna ini dipilih untuk memberikan kesan yang hangat, ramah, namun tetap tenang dan tidak membingungkan, sebagaimana preferensi visual yang diperoleh dari hasil kuesioner. Visual pendukung seperti real image dan ilustrasi ikon digunakan secara kombinatorial, dengan tetap mengutamakan konteks agar tidak menimbulkan miskomunikasi. Sementara itu, fitur-fitur utama dalam platform ini seperti pencarian lowongan, forum komunitas, tips melamar, hingga bantuan dirancang agar mudah diakses dan mendorong kemandirian pengguna dalam menjelajahi informasi kerja. Prototype website yang disusun menggunakan Figma menjadi simulasi awal dari alur pengguna, dimulai dari



akses beranda, pendaftaran akun, pengisian profil, pencarian kerja, hingga proses pengajuan lamaran. Keseluruhan proses 52 perancangan ini diharapkan mampu menjawab kebutuhan tunarungu terhadap platform karier yang inklusif, komunikatif, dan ramah pengguna. 5.2 Saran Untuk mengoptimalkan pengembangan website IsyaratKarir di masa yang akan datang, terdapat beberapa hal yang perlu menjadi perhatian. Salah satunya adalah penambahan fitur lanjutan seperti video tutorial dalam bahasa isyarat, chatbot dengan respons cepat, serta fitur untuk menyimpan lowongan pekerjaan yang diminati. Selain itu, desain yang telah dikembangkan sebaiknya diuji langsung oleh penyandang tunarungu dalam skala yang lebih luas, guna memperoleh umpan balik yang lebih representatif. Hal ini bertujuan untuk memperkuat validitas desain, baik secara fungsional maupun emosional. Di samping itu, kolaborasi aktif dengan organisasi seperti CODI juga disarankan agar pengembangan website dapat berjalan secara berkelanjutan dan menjangkau lebih luas, tidak hanya terbatas pada penyandang tunarungu, tetapi juga kelompok disabilitas lainnya yang memiliki kebutuhan serupa.



REPORT #27550689

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	0.47% eprints.ums.ac.id https://eprints.ums.ac.id/27370/4/04.BAB_I.pdf	●
INTERNET SOURCE		
2.	0.38% journal.ummat.ac.id https://journal.ummat.ac.id/journals/13/articles/17195/submission/original/171...	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.38% elibrary.unikom.ac.id https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1601/8/UNIKOM_Aditya%20Triadi_41815...	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.34% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8977/10/11.%20Bab%20IV.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
5.	0.32% eprints.dinus.ac.id http://eprints.dinus.ac.id/23104/11/bab2_20070.pdf	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.28% repo.darmajaya.ac.id http://repo.darmajaya.ac.id/19342/12/BAB%202.pdf	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.28% eprints.unpak.ac.id https://eprints.unpak.ac.id/8977/1/SKRIPSI%20WIRAWAN.pdf	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.27% kc.umn.ac.id https://kc.umn.ac.id/id/eprint/26258/6/BAB_I.pdf	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.26% repository.upnjatim.ac.id https://repository.upnjatim.ac.id/5028/2/bab%201.pdf	●



REPORT #27550689

INTERNET SOURCE	
10. 0.24% repository.unja.ac.id	●
https://repository.unja.ac.id/75891/5/5%20BAB%201.pdf	
INTERNET SOURCE	
11. 0.24% repository.unas.ac.id	●
http://repository.unas.ac.id/5829/3/BAB2.pdf	
INTERNET SOURCE	
12. 0.23% jurnal.mdp.ac.id	●
https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/download/4065/1261/	
INTERNET SOURCE	
13. 0.23% webwirausaha.com	●
https://webwirausaha.com/membuat-website/?srsltid=AfmBOoqRbYcJfB0nU0t6..	
INTERNET SOURCE	
14. 0.21% kc.umn.ac.id	●
https://kc.umn.ac.id/id/eprint/36203/3/BAB_II.pdf	
INTERNET SOURCE	
15. 0.21% elultimoaliento.com	●
https://elultimoaliento.com/	
INTERNET SOURCE	
16. 0.2% labuhanbatu.com	●
https://labuhanbatu.com/2025/07/13/potret-penyandang-disabilitas-di-kabupa...	
INTERNET SOURCE	
17. 0.19% www.academia.edu	●
https://www.academia.edu/41963965/MAKALAH_ANALISA_VISI_DAN_MISI_PT_S...	
INTERNET SOURCE	
18. 0.18% buildwithangga.com	●
https://buildwithangga.com/tips/pentingnya-konsistensi-dalam-desain-ui-ux	
INTERNET SOURCE	
19. 0.16% repository.stiki.ac.id	●
http://repository.stiki.ac.id/2366/4/BAB%203.pdf	
INTERNET SOURCE	
20. 0.16% pmii.id	●
https://pmii.id/post/kebijakan-dan-intervensi-dalam-peningkatan-kapital-digita...	



REPORT #27550689

INTERNET SOURCE

21. **0.14%** eprints.umm.ac.id
<https://eprints.umm.ac.id/3322/8/BAB%20II.pdf>

INTERNET SOURCE

22. **0.14%** www.academia.edu
https://www.academia.edu/122951201/Perancangan_UI_UX_Website_Search_B...

INTERNET SOURCE

23. **0.12%** ohbold.com
<https://ohbold.com/desain-marketing/>

INTERNET SOURCE

24. **0.12%** eprints.upj.ac.id
<https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/1286/5/15.%20BAB%203.pdf>

INTERNET SOURCE

25. **0.11%** www.liputan6.com
<https://www.liputan6.com/feeds/read/5886338/arti-kontras-pengertian-jenis-da..>

INTERNET SOURCE

26. **0.1%** www.9-11healingandremembrance.org
<https://www.9-11healingandremembrance.org/>

INTERNET SOURCE

27. **0.09%** serupa.id
<https://serupa.id/perpaduan-warna/>

INTERNET SOURCE

28. **0.08%** www.kompasiana.com
<https://www.kompasiana.com/muhamadrandydestawijaya/642ae323a676552cd..>

INTERNET SOURCE

29. **0.06%** eskripsi.usm.ac.id
<https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G31A/2019/G.311.19.0016/G.311.19.0016-...>

● QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **0.13%** www.academia.edu
https://www.academia.edu/113455230/Penerapan_Metode_Design_Thinking_P...