

Desain *User Interface Website* Informasi Karier Perbankan dengan Pendekatan Desain Ilustratif bagi Wanita Dewasa Awal

Restu Hendriyani Maghfiroh^{*1}, Briantito Adiwena², Rossyta Wahyutiar³,
Gabrielle Levine Andrian⁴

¹⁻⁴Institut Informatika Indonesia

E-mail: restu@ikado.ac.id¹, briantito@ikado.ac.id², rossyta@ikado.ac.id³,
levineandrian@gmail.com⁴

Abstrak. Pekerjaan di sektor perbankan telah lama menjadi pilihan karir yang diminati banyak individu. Namun, keterbatasan akses mengenai informasi perekutan dan kurangnya pemahaman persiapan kerja di dunia perbankan sering menjadi kendala bagi calon pelamar, khususnya wanita. Dari permasalahan ini, diperlukan media informasi yang mudah diakses dan informatif, salah satunya melalui *website*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain *user interface website* yang menyediakan informasi karier di dunia perbankan bagi wanita dewasa awal. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif dengan pengumpulan data primer melalui wawancara dengan Kepala Bagian Account Officer serta data sekunder dari buku, jurnal dan internet. Analisis data dilakukan menggunakan analisis SWOT, sedangkan perancangan menggunakan pendekatan *Design Thinking* meliputi tahap yaitu *Empathise, Define, Ideate, Prototype*, dan *Test*. Hasil penelitian berupa desain *user interface website* berjudul "HerBankerCareer.com" yang dapat diakses melalui desktop dan mobile. Konsep desainnya menggunakan gaya flat design dengan palet warna pastel. Hasil uji coba menunjukkan bahwa *website* ini membantu wanita dalam mempersiapkan dan melamar pekerjaan di sektor perbankan dengan lebih efektif. Penelitian ini dapat menjadi salah satu *user interface website* sebelum melamar pekerjaan di perbankan.

Kata kunci: *User Interface; Website; Karier; Perbankan; Ilustrasi.*

Abstract. Jobs in the banking sector have long been a sought-after career choice for many individuals. However, limited access to recruitment information and a lack of understanding of job preparation in the banking world often pose obstacles for prospective applicants, especially women. This issue necessitates the need for easily accessible and informative information media, one of which is through a website. This study aims to design a website user interface that provides career information in the banking world for young adult women. This research method uses qualitative and quantitative methods with primary data collection through interviews with the Head of the Account Officer and secondary data from books, journals, and the internet. Data analysis was conducted using a SWOT analysis, while the design used a Design Thinking approach including the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The research results are a website user interface design titled "HerBankerCareer.com" which can be accessed via desktop and mobile. The design concept uses a flat design style with a pastel color palette. The trial results show that this website helps women prepare and apply for jobs in the banking sector more effectively. This research can be used as a website user interface before applying for a banking job.

Keywords: User Interface; Website; Career; Banking; Illustration.

1. Pendahuluan

Pekerjaan merupakan aktivitas utama masyarakat untuk memperoleh penghasilan guna memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Faktor seperti tuntutan pekerjaan, alokasi waktu, serta jenis pekerjaan yang dijalani sangat memengaruhi tingkat penghasilan dan perkembangan karier seseorang. Cara individu menjalankan tugas dan tanggung jawabnya juga berperan dalam membangun kepercayaan atas dan keberlanjutan karier. Anoraga (2000) menyatakan bahwa pekerjaan merupakan kebutuhan manusia yang terus berkembang seiring dengan perubahan sosial dan ekonomi.

Salah satu sektor pekerjaan yang banyak diminati adalah sektor perbankan. Industri perbankan memiliki peran penting dalam sistem perekonomian melalui penyediaan layanan keuangan, pemrosesan transaksi, serta pemberian nasihat keuangan kepada masyarakat. Undang-Undang Nomor 10 Tahun 1998 tentang Perbankan menjelaskan bahwa bank merupakan badan usaha yang menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan dan menyalukannya kembali dalam bentuk kredit guna meningkatkan kesejahteraan umum. Pendapat tersebut diperkuat oleh Verryn Stuart (2008) yang menyatakan bahwa bank berfungsi memenuhi kebutuhan kredit dengan memanfaatkan dana yang bersumber dari dalam maupun luar institusi.

Meskipun sektor perbankan menawarkan peluang karier yang menjanjikan, calon pelamar sering menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan informasi mengenai proses perekrutan, persiapan kerja, serta standar profesional yang berlaku di dunia perbankan. Permasalahan ini semakin kompleks ketika dikaitkan dengan rendahnya tingkat literasi keuangan, khususnya di kalangan wanita. Survei Otoritas Jasa Keuangan (OJK) tahun 2017 menunjukkan bahwa tingkat literasi keuangan wanita di Indonesia hanya mencapai 25,5%, lebih rendah dibandingkan pria yang mencapai 33,2%. Kondisi tersebut berdampak pada kurangnya kesiapan wanita dalam menghadapi persaingan kerja di sektor perbankan.

Perkembangan teknologi informasi membuka peluang untuk menghadirkan solusi melalui media digital yang mudah diakses, salah satunya adalah website. Website dapat berfungsi sebagai media informasi dan pembelajaran yang menyediakan panduan karier, informasi perekrutan, serta wawasan mengenai dunia kerja perbankan. Sasaran utama penelitian ini adalah wanita dewasa awal berusia 18–25 tahun, yaitu fase transisi penting dari dunia pendidikan menuju dunia kerja. Santrock (2011) menyebutkan bahwa rentang usia tersebut merupakan periode perkembangan yang ditandai dengan peningkatan kemandirian, pengambilan keputusan, dan kesiapan memasuki dunia profesional.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada perancangan desain user interface website informasi karier perbankan yang ditujukan bagi wanita dewasa awal. Perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan aspek fungsional, estetika, dan kemudahan penggunaan melalui penerapan gaya flat design serta penggunaan ilustrasi dan ikon pendukung. Website ini dirancang untuk memuat informasi mengenai persiapan melamar pekerjaan, standar kerja di perbankan, serta panduan berpakaian profesional. Diharapkan hasil perancangan ini dapat menjadi media pembelajaran dan referensi digital yang membantu wanita dalam mempersiapkan diri secara lebih optimal sebelum memasuki dunia kerja perbankan.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods, yaitu metode kualitatif dan kuantitatif, yang dipadukan dengan analisis SWOT untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai kebutuhan pengguna dan perancangan media. Metode kualitatif dilakukan melalui wawancara mendalam dengan pimpinan bagian marketing Bank Mayapada serta observasi langsung di Bank BCA KCU Surabaya guna memahami proses perekrutan, standar kerja, dan kebutuhan informasi di sektor perbankan. Sementara itu, metode kuantitatif dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada wanita berusia 18–25 tahun sebagai target pengguna untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan, kebutuhan informasi, serta preferensi desain antarmuka website.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) untuk mengidentifikasi potensi internal dan eksternal yang memengaruhi

perancangan website. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam penyusunan sintesis media yang meliputi perencanaan media dan perencanaan kreatif, mencakup penetapan tujuan, strategi komunikasi, program media, serta perencanaan anggaran. Tahap evaluasi dilakukan dengan menafsirkan dan menyimpulkan seluruh data yang telah dianalisis guna menghasilkan konsep dan desain akhir yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Proses perancangan user interface website menerapkan metode Design Thinking yang terdiri atas lima tahap, yaitu empathise, define, ideate, prototype, dan test. Metode ini digunakan untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan berorientasi pada pengguna dan mampu memberikan solusi yang tepat terhadap permasalahan yang diidentifikasi. Visser (2006) menyatakan bahwa Design Thinking merupakan proses strategis dan kreatif dalam desain yang menekankan pemahaman mendalam terhadap pengguna sebagai dasar dalam menghasilkan solusi inovatif.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Empathise

Tahap *empathise* merupakan langkah awal dalam metode Design Thinking yang bertujuan untuk memahami kebutuhan, pengalaman, serta permasalahan pengguna secara mendalam. Brown (2008) menyatakan bahwa empati memungkinkan perancang untuk melihat permasalahan dari sudut pandang pengguna sehingga solusi yang dihasilkan lebih relevan dan berpusat pada manusia. Pada penelitian ini, tahap empati difokuskan pada pemahaman tantangan yang dihadapi perempuan dalam memperoleh pekerjaan di sektor perbankan. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi langsung di lingkungan perbankan, serta penyebaran kuesioner kepada wanita berusia 18–25 tahun. Hasil tahap ini menunjukkan bahwa keterbatasan informasi mengenai proses perekruit, standar kerja, dan persiapan melamar menjadi kendala utama bagi calon pelamar perempuan, sejalan dengan temuan Norman (2013) yang menekankan pentingnya pemahaman konteks pengguna dalam perancangan antarmuka.

3.2. Define

Tahap *define* bertujuan untuk merumuskan masalah utama berdasarkan hasil empati. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa calon pelamar perempuan membutuhkan media digital yang menyediakan panduan komprehensif sebelum memasuki dunia kerja perbankan. Oleh karena itu, dirumuskan solusi berupa perancangan website informasi karier perbankan yang berorientasi pada kebutuhan perempuan dewasa awal. Menurut Plattner, Meinel, dan Leifer (2011), tahap define berperan penting dalam memperjelas fokus masalah agar solusi yang dirancang tepat sasaran.

a. User Flow

Perancangan *user flow* dilakukan untuk memastikan alur navigasi yang sederhana dan mudah dipahami oleh pengguna. User flow dirancang agar pengguna dapat mengakses informasi utama secara efisien, mulai dari pengenalan dunia perbankan hingga persiapan melamar kerja. Galitz (2007) menyatakan bahwa alur navigasi yang jelas merupakan kunci utama dalam meningkatkan kenyamanan dan efektivitas penggunaan antarmuka.



Gambar 1. Userflow

b. Moodboard Layout

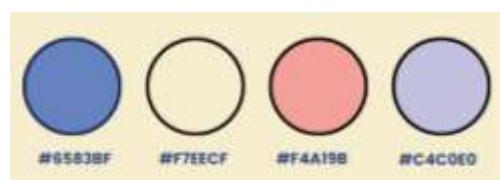
Moodboard layout digunakan sebagai panduan visual dalam menentukan gaya desain yang sesuai dengan karakter audiens. Moodboard berfungsi sebagai alat eksplorasi visual untuk menjaga konsistensi desain serta kesesuaian dengan kebutuhan pengguna, sebagaimana dikemukakan oleh Ambrose dan Harris (2005).



Gambar 2. Moodboard

c. Moodboard Warna

Pemilihan warna pastel bertujuan untuk menghindari kesan formal khas perbankan serta menciptakan suasana yang ramah dan feminin. Warna memiliki peran psikologis dalam memengaruhi persepsi dan kenyamanan pengguna, sebagaimana dijelaskan oleh Lidwell et al. (2010) bahwa warna lembut dapat meningkatkan rasa aman dan ketertarikan visual.



Gambar 3. Color Palette

d. Tipografi

Pemilihan tipografi dengan kombinasi gaya *italic* dan *bold* digunakan untuk menegaskan informasi penting serta menciptakan hierarki visual yang jelas. Sihombing (2017) menekankan bahwa tipografi yang baik tidak hanya berfungsi secara estetis, tetapi juga meningkatkan keterbacaan dan pemahaman pesan.



Gambar 4. Font

3.3. *Ideate*

Tahap *ideate* merupakan proses pengembangan ide kreatif berdasarkan permasalahan yang telah didefinisikan. Pada tahap ini, dilakukan eksplorasi konsep nama, logo, ilustrasi, dan penerapan media.

a. Penamaan

Beberapa alternatif nama dikembangkan untuk merepresentasikan tujuan dan sasaran website. Nama Her Banker Career dipilih karena secara langsung merepresentasikan fokus website sebagai media informasi karier perbankan bagi perempuan. Penamaan yang deskriptif dinilai efektif dalam membangun identitas digital (Keller, 2013).

b. Logo

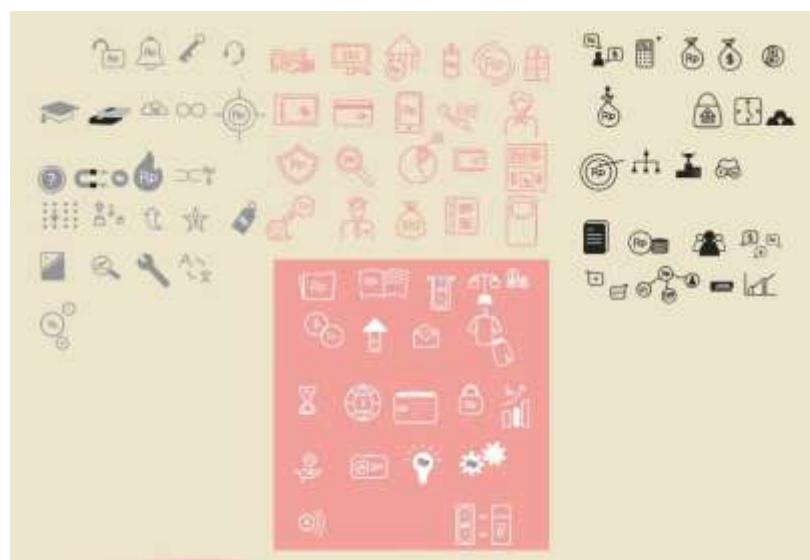
Logo dirancang dengan konsep sederhana dan modern untuk meningkatkan daya ingat pengguna. Penggunaan warna biru pastel (#28437A) memberikan kesan profesional sekaligus feminin. Menurut Wheeler (2018), logo yang sederhana dan konsisten dapat memperkuat identitas visual sebuah media digital.



Gambar 5. Logo

c. Ilustrasi Ikon dan Karakter

Ilustrasi ikon dan karakter dirancang sebagai elemen pendukung antarmuka untuk memperjelas fungsi menu dan memperkuat daya tarik visual. Penggunaan ikon yang konsisten dan ilustratif dapat meningkatkan pemahaman pengguna terhadap konten (Lidwell et al., 2010).



Gambar 6. Karakter HerBankerCareer.com



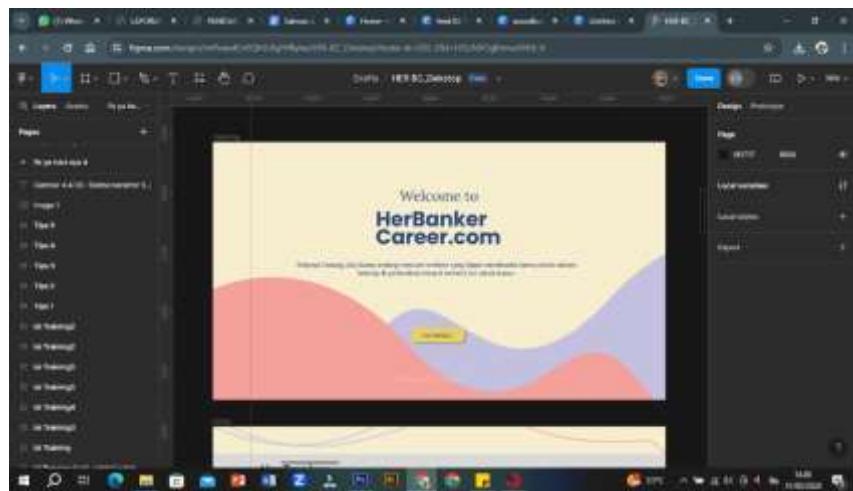
Gambar 7. Karakter HerBankerCareer.com

3.4. Prototype

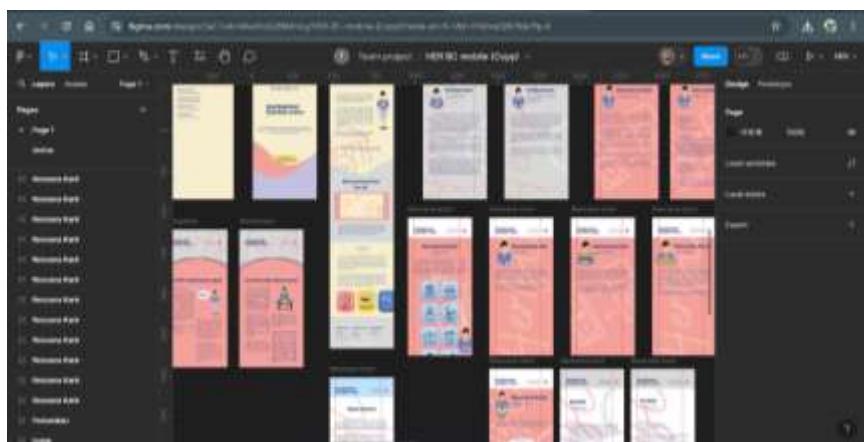
Tahap *prototype* dilakukan dengan menerjemahkan seluruh konsep visual ke dalam bentuk *wireframe* dan *mockup* digital. Prototipe dibuat untuk platform desktop dan mobile guna memastikan desain responsif. Menurut Nielsen (1994), prototipe memungkinkan evaluasi awal terhadap kegunaan sistem sebelum implementasi penuh.

Selanjutnya seluruh aset desain akan mulai digitalisasi sesuai dengan media, media yang dipakai adalah website. Proses prototyping akan di mulai dari desain wireframe User Interface desktop dan mobile

Media utama pada perancangan karya ini akan berbentuk Prototype UI dekstop situs Her Banker Career sesuai dengan desain yang sudah dirancang sesuai konsepnya. Media ini dapat digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran mengenai perbankan yang lebih efektif.



Gambar 9. Digitalisasi UI 1



Gambar 10. Digitalisasi UI 1

3.5. Test

Tahap *test* dilakukan melalui uji coba *user interface* kepada wanita berusia 18–25 tahun. Hasil pengujian menunjukkan bahwa mayoritas responden menilai website ini informatif, mudah digunakan, dan membantu dalam memahami dunia kerja perbankan. Temuan ini sejalan dengan penelitian ISO 9241-11 (2018) yang menyatakan bahwa tingkat kegunaan sistem ditentukan oleh efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna.

a. Prototype User Interface (Desktop)

Prototype akhir menampilkan navigasi intuitif, penggunaan warna kontras untuk meningkatkan keterbacaan, serta ikon sederhana sebagai panduan visual. Desain responsif memastikan akses yang optimal pada perangkat mobile. Konten mencakup berbagai posisi kerja perbankan serta informasi persyaratan dan tahapan seleksi.



Gambar 11. Karakter HerBankerCareer.com 1



Gambar 12. Karakter HerBankerCareer.com 2



Gambar 13. Karakter HerBankerCareer.com 3



Gambar 14. Karakter HerBankerCareer.com 4



Gambar 15. Karakter HerBankerCareer.com 5



Gambar 16. Karakter HerBankerCareer.com 6

4. Kesimpulan

Karier di sektor perbankan merupakan salah satu pilihan yang banyak diminati, namun keterbatasan akses informasi mengenai proses perekruit dan persiapan kerja masih menjadi kendala bagi calon pelamar, khususnya wanita. Oleh karena itu, diperlukan media digital yang mampu menyediakan informasi karier perbankan secara terstruktur, mudah diakses, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (user interface) website informasi karier perbankan yang ditujukan bagi wanita dewasa awal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa prototipe website HerBankerCareer.com yang dirancang menggunakan Figma dengan resolusi 1920×1080 piksel untuk desktop dan 1080×1920 piksel untuk mobile mampu menyajikan informasi secara jelas dan mudah dipahami. Penerapan gaya flat design dengan palet warna soft girly pink menghasilkan tampilan yang sederhana, fungsional, dan menarik secara visual, sehingga mendukung kenyamanan pengguna dalam mengakses informasi. Selain itu, perancangan ini didukung oleh berbagai media pendukung, seperti prototipe mobile website, poster, feed Instagram, x-banner, notebook tumbler, tote bag, crop top, name tag dan lanyard, mug, serta stiker WhatsApp sebagai sarana promosi dan penyebaran informasi.

Berdasarkan hasil uji coba dan tanggapan pengguna wanita berusia 18–25 tahun, dapat disimpulkan bahwa antarmuka website yang dirancang membantu pengguna dalam memahami informasi serta mempersiapkan diri untuk melamar pekerjaan di sektor perbankan. Dengan demikian, perancangan antarmuka yang memperhatikan aspek fungsional, keterbacaan, dan estetika visual terbukti berperan penting dalam menciptakan pengalaman pengguna yang efektif dan tidak mengganggu kenyamanan dalam penggunaan website.

Pustaka.

5. Daftar Pustaka

- [1] P. Anoraga, *Psikologi Kerja*. Jakarta, Indonesia: Rineka Cipta, 2000.
- [2] Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 10 Tahun 1998 tentang Perbankan, Jakarta, 1998.
- [3] G. M. Verryn Stuart, *Banking Theory and Practice*. London, UK: Pitman Publishing, 2008.
- [4] Otoritas Jasa Keuangan, *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2017*, Jakarta, Indonesia, 2017.
- [5] J. W. Santrock, *Life-Span Development*, 13th ed. New York, NY, USA: McGraw-Hill, 2011.
- [6] W. Visser, “The cognitive artifacts of designing,” *Lawrence Erlbaum Associates*, 2006.
- [7] T. Brown, “Design thinking,” *Harvard Business Review*, vol. 86, no. 6, pp. 84–92, 2008.
- [8] D. A. Norman, *The Design of Everyday Things*, Revised and Expanded ed. New York, NY, USA: Basic Books, 2013.
- [9] H. Plattner, C. Meinel, and L. Leifer, *Design Thinking: Understand–Improve–Apply*. Berlin, Germany: Springer, 2011.
- [10] W. O. Galitz, *The Essential Guide to User Interface Design*, 2nd ed. New York, NY, USA: Wiley, 2007.
- [11] G. Ambrose and P. Harris, *Basics Design 05: Colour*. Lausanne, Switzerland: AVA Publishing, 2005.
- [12] W. Lidwell, K. Holden, and J. Butler, *Universal Principles of Design*. Beverly, MA, USA: Rockport Publishers, 2010.
- [13] D. Sihombing, *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta, Indonesia: Gramedia Pustaka Utama, 2017.
- [14] K. L. Keller, *Strategic Brand Management*, 4th ed. Harlow, UK: Pearson Education, 2013.
- [15] A. Wheeler, *Designing Brand Identity*, 5th ed. Hoboken, NJ, USA: Wiley, 2018.
- [16] J. Nielsen, *Usability Engineering*. San Francisco, CA, USA: Morgan Kaufmann, 1994.
- [17] International Organization for Standardization, ISO 9241-11:2018 Ergonomics of Human-System Interaction—Usability, Geneva, Switzerland, 2018.