

## BAB III

### ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai proses membangun ide dan validasi ide Seekerja. Perancangan ide dan model bisnis untuk *startup* Seekerja dimulai dengan menentukan sasaran pasar dan membuat *Business Model Canvas* (BMC) terlebih dahulu. Sasaran pasar dan *Business Model Canvas* yang telah ditentukan akan dijadikan acuan untuk melakukan pengumpulan dan penggalan informasi (*emphatize*), melakukan analisis dan penentuan *statement* permasalahan dalam membangun *startup* Seekerja (*define*) serta melakukan pencarian solusi mengenai *statement* yang telah ditentukan (*define*). Setelah itu dilakukan perancangan *prototype* dan melakukan *testing* terhadap ide dan *prototyoe* Seekerja yang telah dirancang sebelumnya. Dalam proses *design thinking* yang dilakukan sumber data yang digunakan adalah sumber data primer dan sekunder.

#### 3.1 Sasaran Pasar

Pada saat ini, pendiri *startup* telah menyadari bahwa tidak semua pelanggan dalam suatu pasar dapat dilayani dikarenakan kebutuhan pelanggan yang sangat beragam. Sehingga sasaran pasar merupakan pelanggan berpotensi dengan kebutuhan ataupun keinginan tertentu yang memungkinkan terjadi proses bisnis atau proses jual beli guna memenuhi kebutuhan tersebut. Adapun penentuan sasaran pasar menjadi penting dari sebuah *startup* untuk dilakukan terlebih dahulu dikarenakan konsumen yang terlalu heterogen akan menghasilkan kebutuhan yang juga beragam (Lubis, 2004).

Dalam mengembangkan ide Seekerja untuk menjadi sebuah *startup*, penentuan pasar dilakukan terlebih dahulu oleh anggota tim yang beranggotakan tiga orang selaku *founder* dari Seekerja. Penentuan sasaran pasar dilakukan ditahap awal sebagai acuan dalam melakukan validasi ide bisnis *startup* Seekerja. Selain membantu dalam melakukan validasi ide, penentuan sasaran pasar juga akan digunakan untuk proses identifikasi peluang pasar dan mengarahkan proses marketing produk, yaitu aplikasi Seekerja.

Sasaran pasar Seekerja dibagi menjadi tiga bagian yaitu *reachable market*, *potential market* dan *Total available Market* (TAM).

- a. *Reachable market* merupakan sasaran pasar dari Seekerja yang akan disasar terlebih dahulu baik dari pengenalan hingga validasi ide akan dilakukan kepada sasaran pasar ini.

Tempat yang disasar terlebih dahulu adalah kota Yogyakarta dengan target pengguna awal adalah mahasiswa – mahasiswi Yogyakarta dan ibu – ibu yang sudah menikah dengan usia sekitar 24 – 27 tahun.

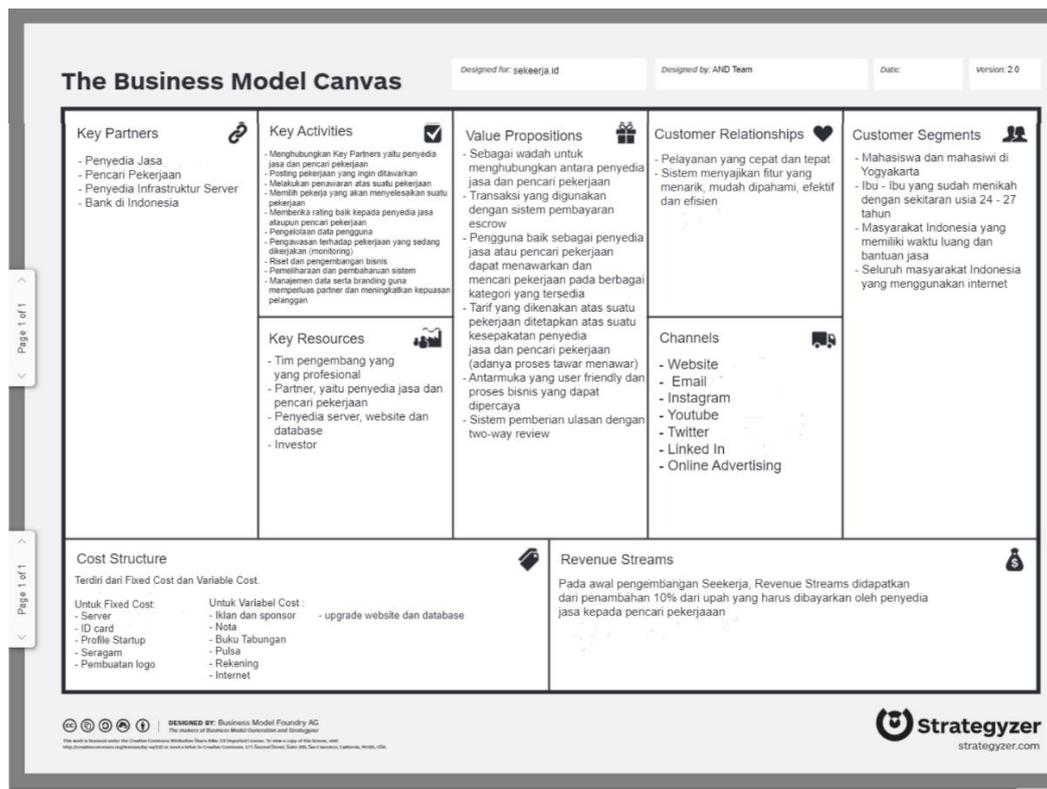
- b. *Potential market* merupakan sasaran pasar yang memiliki potensi untuk menggunakan Seekerja. Adapun sasaran pasar yang termasuk kedalam *potential market* adalah masyarakat Indonesia yang memiliki keahlian dan waktu luang untuk menyelesaikan suatu pekerjaan tertentu serta masyarakat Indonesia yang membutuhkan bantuan jasa atau memiliki suatu pekerjaan yang tidak bisa diselesaikan sendiri.
- c. *Total Available Market* atau TAM merupakan sasaran pasar dari Seekerja dengan cakupan paling luas yaitu seluruh masyarakat Indonesia yang menggunakan internet.

Sasaran pasar awal untuk *startup* Seekerja adalah mahasiswa – mahasiswi Yogyakarta dan ibu – ibu yang sudah menikah berusia sekitar 24 – 27 tahun yang termasuk ke dalam *reachable market* dan dimulai dari wilayah Yogyakarta terlebih dahulu. Pemilihan sasaran pasar awal ini dikarenakan Yogyakarta merupakan daerah yang terkenal dengan julukan kota pendidikan sehingga memiliki sumber daya mahasiswa dan mahasiswi yang terbilang banyak. Hal ini dapat dilihat berdasarkan pada Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PDDIKTI) Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi banyaknya jumlah perguruan tinggi di daerah Yogyakarta sebanyak 106 perguruan tinggi dengan jumlah mahasiswa dan mahasiswi lebih dari 35 ribu orang (PDDIKTI, 2019). Selain itu, mahasiswa dan mahasiswi dipilih sebagai sasaran pasar karena memiliki waktu luang yang relatif fleksibel serta memiliki keahlian yang beragam. Untuk sasaran pasar ibu – ibu yang sudah menikah berusia sekitar 24 – 27 tahun dipilih dikarenakan ide awal dicetuskan untuk Seekerja berangkat dari seorang ibu rumah tangga yang berusia 24 tahun berada di lingkungan *founder* mengatakan bahwa susahnyanya menemukan bantuan jasa bersih – bersih rumah yang sesuai baik dari segi pribadi penyedia jasa maupun harga yang ditawarkan.

### **3.2 Business Model Canvas (BMC)**

Menurut Osterwalder dalam (Dewobroto, 2013) *Business Model Canvas* merupakan sebuah model bisnis yang menggambarkan secara logis mengenai bagaimana sebuah organisasi menciptakan, menangkap dan menghantarkan sebuah nilai bisnis. Pada *Business Model Canvas* terbagi menjadi 9 komponen utama yang terdiri dari *Customer Segment*, *Customer Relationship*, *Customer Channel*, *Revenue Stream*, *Value Proposition*, *Key Activities*, *Key Resources*, *Cost Structure* dan *Key Partners*.

Setelah dilakukan penentuan pasar dilakukan penyusunan *Business Model Canvas* untuk memudahkan membagi konsep – konsep ide awal dari Seekerja ke dalam beberapa aspek yang dapat dimengerti oleh *founder* sebagai acuan pengembangan dan validasi *startup* Seekerja kedepannya. Berikut adalah *Business Model Canvas* yang disusun bersama dengan anggota tim yang dapat dilihat pada Gambar 3. 1.



Gambar 3. 1 *Business Model Canvas* Seekerja.

a. *Key Partners*

Untuk *startup* Seekerja, *key partners* yang dipilih untuk menjalin kerja sama guna keberlanjutan *startup* Seekerja adalah penyedia pekerjaan dan pencari pekerjaan yang bersifat perorangan dan tidak terikat dengan instansi manapun. Selain itu, *key partner* lain dari Seekerja adalah penyedia infrastruktur server untuk pengembangan aplikasi dan bank yang ada di Indonesia untuk proses transaksi keuangan oleh penyedia ataupun pencari pekerjaan.

b. *Key Activities*

Adapun *key activities* yang merupakan kegiatan utama dalam bisnis *startup* Seekerja adalah menghubungkan *key partners* yaitu penyedia pekerjaan dan pencari pekerjaan.

Dimana penyedia pekerjaan dapat melakukan *posting* pekerjaan, memilih pekerjanya untuk menyelesaikan pekerjaan tertentu, dan memberikan *rating* dan ulasan terhadap pencari pekerjaan yang telah dipilih. Sedangkan pencari pekerjaan dapat melakukan *bidding* pekerjaan tertentu, menawar harga yang telah dipasang oleh penyedia pekerjaan dan memberikan *rating* dan ulasan terhadap penyedia pekerjaan. Selain itu, *key activities* dari Seekerja adalah melakukan pengelolaan data pengguna, melakukan *monitoring* atau pengawasan terhadap pekerjaan yang telah dikerjakan, melakukan riset untuk pengembangan bisnis, melakukan pemeliharaan dan pembaharuan sistem, melakukan manajemen data serta melakukan *branding* guna memperluas *partner* dan meningkatkan kepuasan pelanggan.

c. *Value Propositions*

Pada bisnis *startup* Seekerja, *value propositions* atau nilai bisnis yang diangkat adalah menjadikan Seekerja sebagai wadah penghubung antara penyedia pekerjaan dan pencari pekerjaan. Dimana penyedia pekerjaan adalah orang yang memiliki pekerjaan dan membutuhkan bantuan untuk menyelesaikan pekerjaan tertentu dan pencari pekerjaan adalah orang yang memiliki waktu luang dan kemampuan untuk menyelesaikan pekerjaan tertentu. Selain itu, *value propositions* Seekerja lainnya adalah menggunakan sistem *escrow* untuk transaksi keuangan antara penyedia dan pencari pekerjaan dan menggunakan sistem *two-way review* untuk sistem pemberian ulasan kepada penyedia dan pencari pekerjaan. Untuk tarif pekerjaan di Seekerja, dimungkinkan terjadinya tawar menawar sehingga tarif dapat disesuaikan dengan keputusan kedua belah pihak. Seekerja akan dikembangkan menjadi aplikasi yang *user friendly* dengan proses bisnis yang dapat dipercaya serta dengan pilihan kategori pekerjaan yang beragam.

d. *Customer Relationship*

Untuk menjaga hubungan dengan pelanggan, Seekerja menggunakan strategi kemudahan menggunakan aplikasi yang akan dibuat semenarik mungkin sehingga penggunaannya dapat efektif dan efisien. Selain itu, Seekerja juga akan memberikan pelayanan yang cepat dan tepat sebagai salah satu strategi dalam menjaga hubungan baik dengan pelanggan.

e. *Customer Segments*

Segmen pelanggan atau sasaran pasar untuk pengembangan Seekerja adalah mahasiswa dan mahasiswi yang ada di Yogyakarta dan juga ibu – ibu yang berusia sekitar 24 – 27 tahun. Selain itu, masyarakat Indonesia yang memerlukan bantuan jasa, masyarakat yang memiliki keahlian dan waktu luang untuk menyelesaikan suatu pekerjaan serta seluruh

masyarakat Indonesia yang menggunakan internet juga termasuk kedalam *customer segmen* dari Seekerja. Penentuan *customer segmen* ini untuk mengarahkan pengembangan ide bisnis *startup* Seekerja.

f. *Key Resources*

*Key resources* ataupun sumber daya utama guna pengembangan pada Seekerja adalah tim pengembang yang profesional, *partner* Seekerja yaitu penyedia dan pencari pekerjaan, penyedia server *website* dan *database* sebagai penunjang dalam pengembangan aplikasi dan investor sebagai pemasok modal untuk menjalankan operasional dari Seekerja.

g. *Channels*

*Channels* atau saluran yang digunakan Seekerja untuk mencapai *customer* dan memperkenalkan produk adalah dengan menggunakan media sosial dan *online advertising*. Seekerja akan dikembangkan dengan menggunakan *platform website*. Adapun saluran yang digunakan untuk sebagai media komunikasi dan interaksi dengan pelanggan adalah *website*, Instagram, Youtube, Linked in, Twitter dan juga melalui surat elektronik.

h. *Cost Structure*

Struktur biaya atau *cost structure* pada Seekerja terbagi atas dua, yaitu *fixed cost* dan *variable cost*. Berdasarkan dari (Martina, 2018), *fixed cost* adalah biaya yang dikeluarkan oleh sebuah perusahaan yang umumnya bersifat konstan atau tidak berubah walaupun terjadinya peningkatan atau penurunan jumlah barang atau jasa yang dihasilkan. Sedangkan *variable cost* adalah biaya yang dikeluarkan oleh sebuah perusahaan yang jumlahnya berubah-ubah didasarkan peningkatan atau penurunan jumlah barang atau jasa yang dihasilkan. Adapun *fixed cost* dari Seekerja adalah biaya pengadaan server, *id card*, *profile startup*, seragam, buku tabungan, pembuatan rekening dan pembuatan logo sedangkan untuk *variable cost* dari Seekerja adalah untuk iklan dan sponsor, pembelian nota, pembelian pulsa, biaya internet dan biaya untuk melakukan *upgrade website* dan *database*.

i. *Revenue Stream*

Sebagai awal merintis bisnis, aliran pendapatan yang didapatkan untuk Seekerja adalah penambahan biaya sebanyak 10% dari biaya yang ditetapkan oleh kedua belah pihak baik sebagai penyedia pekerjaan dan pencari pekerjaan. Penambahann biaya akan diberikan kepada penyedia pekerjaan.

### 3.3 Sumber Data

Dalam pengumpulan data untuk merintis bisnis *startup* Seekerja, sumber data yang digunakan adalah sumber data primer dan sekunder. Menurut sugiyono, data primer adalah data yang mengacu pada informasi dari informan objek penelitian secara langsung yang berkaitan dengan tujuan secara spesifik (Saputra, 2016). Data primer dikumpulkan melalui wawancara semi terstruktur kepada target calon pengguna awal dari Seekerja yang merupakan sasaran pasar yaitu mahasiswa – mahasiswi Yogyakarta dan ibu – ibu yang sudah menikah berusia sekitar 24 – 27 tahun. Wawancara semi terstruktur termasuk ke dalam *in-depth interview* yang dimana pelaksanaannya lebih bebas dan memiliki tujuan untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka akan pendapat serta ide – ide dari pihak yang diajak wawancara (Sholehah, 2015). Wawancara semi terstruktur ini dilakukan dengan secara *offline* atau berhadapan secara langsung dan secara *online* menggunakan aplikasi Whatsapp. Selain dengan wawancara semi terstruktur data primer dikumpulkan melalui penyebaran kuisisioner *online* dengan *google form* yang disebarakan melalui Twitter, *group chat* Whatsapp dan *group chat* Line.

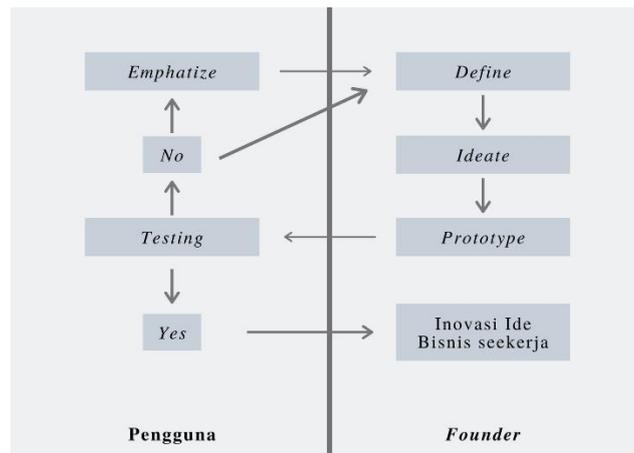
Sedangkan data sekunder menurut sugiyono adalah data yang mengacu kepada informasi yang didapatkan secara tidak langsung, hasilnya didapat dari studi kepustakaan seperti jurna terdahulu, buku pengetahuan dan literatur lain serta internet (Sholehah, 2015). Data Sekunder untuk Seekerja didapatkan melauai internet, jurnal terdahulu serta informasi yang berasal dari *e-marketplace* jasa yang telah ada dan serupa dengan Seekerja. Data ini sebagai dasar dan acuan membangun *startup e-marketplace* Seekerja.

### 3.4 Metode *Design Thinking*

Dalam merintis bisnis Seekerja, proses membangun dan validasi ide dilakukan dengan metode *design thinking*. Metode *design thinking* dipilih karena setiap proses dalam metode ini berasal dan ditujukan kepada pelanggan atau konsumen yang merupakan pengguna akhir dari produk jasa yang akan dihasilkan (Hussein, 2018). Metode *design thinking* menjadikan manusia sebagai pusat proses inovasi yang lebih ditekankan kepada *observation, collaboration, fast learning, visualizations of ideas, rapid concept prototyping* dan *business analysis* dan juga sangat berpengaruh terhadap inovasi dan strategi bisnis (Saputra, 2016).

Selain itu, metode *design thinking* menurut (Glen, Suci, & Baughn, 2014) dapat menggabungkan wawasan dan pemahaman menggunakan *designers' development of empathy* untuk melihat dan memahami kebutuhan serta keinginan pengguna baik yang diungkapkan

ataupun yang tidak bisa diekspresikan oleh pengguna. Adapun proses dalam *design thinking* dapat membantu peneliti untuk melihat dengan sudut pandang objektif dan subjektif dalam pengambilan keputusan karena dalam proses ideasi dan penentuan solusi didasarkan pengalaman dari calon pengguna sebagai sasaran pasar. *Design thinking* memiliki lima tahap dalam prosesnya yang dapat dilihat pada Gambar 3. 2 yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*.



Gambar 3. 2 Tahapan *Design Thinking*.

Sumber : (Saputra, 2016), diolah.

### 3.4.1 *Empathize*

Pada tahap ini berfokus kepada *user*, yaitu calon pengguna dari Seekerja. Terdapat tiga tahapan utama dalam *empathize*, yaitu *observe*, *engage* dan *immerse* (Marbun, 2018). Pada tahap *observe* dilakukan pengamatan perilaku dan cara berinteraksi *user* dengan lingkungannya. Selanjutnya, di tahap *engage* dilakukan dengan terlibat langsung dengan *user* dengan membantu dalam mengungkapkan cara berpikir. Sedangkan *immerse* dilakukan dengan mencoba merasakan situasi yang sama dengan *user*. Pada tahap ini akan dikeluarkan hasil berupa sejumlah informasi yang akan dijadikan acuan awal dalam membangun ide untuk *e-marketplace* jasa Seekerja. Informasi dikumpulkan terkait kebutuhan, pengetahuan, serta perilaku masyarakat terhadap *e-markeplace* jasa yang akan dikembangkan yaitu Seekerja.

Pada tahap *observe* dilakukan penyebaran kuisioner *online* dan penggalian informasi terkait aplikasi yang memiliki konsep serupa dengan Seekerja atau disebut dengan analisis kompetitor. Penyebaran kuisioner *online* dan penggalian informasi terkait aplikasi serupa Seekerja dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pengguna terhadap Seekerja yang akan

dikembangkan serta mengetahui kelemahan dan kelebihan aplikasi serupa yang telah dikembangkan untuk mengetahui aspek pembeda antara Seekerja dan aplikasi serupa tersebut.

Pada tahap *engage* dan *immerse* pada awalnya dilakukan wawancara semi – terstruktur kepada sasaran pengguna yang telah ditetapkan sebelumnya. Wawancara dilakukan kepada dua orang mahasiswa Yogyakarta dan satu orang ibu rumah tangga berusia 26 tahun. Wawancara yang dilakukan menggunakan sistem wawancara semi – terstruktur dimana pewawancara memberikan pertanyaan kepada narasumber secara bebas dan mengikuti alur yang dibuat oleh pewawancara dan narasumber. Pertanyaan yang diajukan kepada narasumber lebih mengarah kepada apakah narasumber pernah berada pada situasi membutuhkan bantuan jasa ataupun pekerjaan jasa. Selain itu pertanyaan yang diajukan juga terarah kepada apa yang akan dilakukan narasumber apabila membutuhkan bantuan jasa dan mencari pekerjaan jasa untuk menghasilkan penghasilan tambahan. Jawaban yang didapatkan pada kedua narasumber mahasiswa Yogyakarta adalah pada saat berada pada situasi membutuhkan bantuan jasa dilakukannya pencarian bantuan jasa melalui pencarian Google, menggunakan tagar di Instagram ataupun mencari bantuan melalui teman – teman terdekat. Biasanya waktu untuk mendapatkan bantuan jasa cukup lama dan harga yang diberikan cukup mahal. Adapun jawaban dari kedua narasumber mahasiswa Yogyakarta terkait mencari pekerjaan untuk menambah penghasilan atau “uang jajan” adalah biasanya kedua narasumber menggunakan tagar melalui pencarian di media sosial seperti Twitter dan Instagram hingga melakukan *posting* di Instagram dan Twitter terkait pekerjaan jasa yang diinginkan. Jawaban yang diberikan oleh narasumber ketiga yaitu ibu rumah tangga adalah lebih ditekankan kepada mencari bantuan jasa untuk kebutuhan rumah tangga. Biasanya narasumber ketiga mencari bantuan jasa dengan bertanya melalui status Whatsapp dan bertanya langsung kepada satpam perumahan tempat tinggal narasumber.

### **Kebutuhan dan Perilaku Pasar**

Untuk mengetahui kebutuhan pasar dan perilaku pasar dilakukan penyebaran kuisiner *online* melalui Google *form*. Penyebaran kuisiner *online* ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku dan pengetahuan dari sasaran pasar terkait *startup* yang akan dikembangkan yaitu Seekerja. Penyebaran kuisiner *online* ini ditujukan secara khusus kepada sasaran pasar dan secara umum yaitu kepada masyarakat luas untuk mendapatkan pandangan ide secara lebih luas.

Pertanyaan yang diberikan merupakan pertanyaan yang mengarah kepada bagaimana perilaku konsumen apabila memiliki suatu pekerjaan dan tidak dapat menyelesaikan pekerjaan tersebut dan bagaimana konsumen menikmati waktu luang yang dipunya. Responden yang mengisi terdapat 58 responden. Berikut rangkuman dari daftar pertanyaan, tujuan dan hasil dari pertanyaan yang diajukan dan disebarakan melalui kuisisioner *online* yang dapat dilihat pada Tabel 3. 1.

Tabel 3. 1 Rangkuman Hasil Penyebaran Kuisisioner *Online*

Pertanyaan	Tujuan Pertanyaan	Hasil Pertanyaan
<i>Gender</i>	Untuk mengetahui pengisian <i>form</i> dilakukan oleh laki – laki atau perempuan.	Pengisian <i>form</i> dilakukan lebih banyak oleh perempuan dibandingkan laki – laki.
Usia	Untuk mengetahui apakah pengisian <i>form</i> di isi oleh sasaran pasar yang telah dituju atau tidak.	Pengisian <i>form</i> didominasi oleh responden berusia 21 tahun. <i>Range</i> usia yang mengisi <i>form</i> ini adalah 13 hingga 27 tahun.
Pekerjaan	Untuk mengetahui pekerjaan yang sedang dilakukan.	Sebagian besar adalah mahasiswa ataupun mahasiswi. Selain itu, beberapa responden sudah bekerja dengan pegawai swasta, <i>software engineering</i> dan PNS.
Nomor Telepon	Pertanyaan ini diajukan untuk memberikan apresiasi berupa pulsa terhadap responden yang sudah memberikan waktu untuk mengisi kuisisioner.	-
Apa yang sering dilakukan untuk mengisi waktu luang?	Untuk mengetahui perilaku dari konsumen ataupun responden dalam mengisi waktu luang. Hal ini ditanyakan sesuai dengan sasaran pasar yang berpotensi.	Jawaban yang diberikan responden ada tiga hal yang paling banyak dilakukan ketika ingin mengisi waktu luang, yaitu bermain media sosial, nonton film dan tidur.
Apakah anda memiliki kegiatan yang menghasilkan uang untuk mengisi waktu luang anda?	Untuk mengetahui perilaku dari konsumen ataupun responden terkait apakah dari mereka sudah memiliki kegiatan yang dapat menghasilkan uang tambahan.	Dari responden yang mengisi, banyak dari responden yaitu 32 responden yang belum memiliki kegiatan yang menghasilkan uang tambahan.
Jika memiliki kegiatan, apa kegiatannya?	Untuk mengetahui kegiatan seperti apa yang dilakukan untuk menghasilkan uang tambahan dalam mengisi waktu luangnya.	Jawaban yang diberikan berbagai macam, yaitu menjadi <i>freelancer</i> fotografer dan videografer, menjadi panitia <i>volunteer</i> , melakukan bisnis penjualan pudding dan lain sebagainya.
Apa kemampuan diri yang paling menonjol dan paling disukai?	Untuk mengetahui kemampuan dari responden dan dapat digunakan menjadi salah satu	Ada berbagai jenis jawaban yang diberikan yaitu hal yang berkaitan dengan <i>public</i>

	acuan dasar dalam menentukan kategori pekerjaan dalam <i>startup Seekerja</i> .	<i>speaking</i> , fotografi, videografi, <i>make-up</i> , menggambar, memasak, <i>design</i> grafis, <i>design user interface</i> , kemampuan berbahasa, kemampuan menulis, <i>design</i> visual, seni menyanyi dan seni menari.
Bagaimana jika kemampuan serta waktu luang yang anda miliki dapat menghasilkan uang?	Pertanyaan ini diajukan untuk melihat kesediaan responden dalam mengubah kegiatan dalam mengisi waktu luang serta kemampuan yang dimiliki untuk melakukan kegiatan yang dapat menghasilkan uang.	Sebagian besar responden yaitu sebanyak 42 responden bersedia untuk melakukan kegiatan yang dapat menghasilkan uang tambahan.
Apakah anda pernah berada pada situasi sedang membutuhkan bantuan orang lain untuk mengerjakan pekerjaan tertentu namun tidak menemukan cara untuk mencari bantuan tersebut?	Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui apakah responden pernah ada pada situasi mencari bantuan jasa. Hal ini sebagai pengetahuan dasar untuk mengembangkan ide <i>startup Seekerja</i> sebagai <i>e-marketplace</i> jasa.	Sebagian besar responden yaitu sebanyak 44 responden pernah berada pada situasi tersebut.
Jika pernah, apa yang dilakukan untuk mendapatkan bantuan tersebut?	Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui perilaku responden dalam mencari bantuan jasa. Hal ini sebagai pengetahuan dasar untuk mengembangkan <i>startup Seekerja</i> sebagai <i>e-marketplace</i> jasa.	Sebagian besar responden menjawab dengan meminta tolong secara langsung dengan melalui <i>sounding</i> menggunakan media sosial dan langsung menghubungi ke teman.
Apabila ada orang yang ingin membantu sesuai dengan kebutuhan dalam menyelesaikan pekerjaan tertentu namun dikenakan biaya, apakah bersedia?	Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui ketersediaan responden untuk mengeluarkan biaya atas jasa yang diterima. Hal ini berkaitan dengan pengembangan ide bisnis <i>startup Seekerja</i> .	Sebagian besar yaitu 51 responden mengatakan bersedia untuk membayar bantuan jasa.
Pekerjaan seperti apa yang harus diselesaikan namun membutuhkan bantuan orang lain?	Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui secara spesifik pekerjaan seperti apa yang dibutuhkan oleh responden. Selain itu juga dapat menjadi acuan dasar untuk ide kategori pekerjaan <i>Seekerja</i> yang lebih spesifik.	Terdapat beberapa hal yang dijawab oleh responden untuk menjawab pertanyaan ini, diantaranya adalah membuat suatu <i>design</i> , mencari <i>volunteer</i> dari acara tertentu, melakukan reparasi barang, membersihkan rumah, perawatan kendaraan, menjaga anak, membuat sebuah <i>hardware</i> , membantu pindahan rumah, reparasi kendaraan, melakukan <i>dubbing</i> untuk <i>voice over video</i> , <i>programming</i> , melakukan tugas <i>laundry</i> , membeli dan

		menghantarkan makanan serta jasa untuk foto katalog.
Apakah ada sebuah aplikasi yang dapat mempertemukan antara orang yang mencari bantuan dan orang yang akan membantu untuk menyelesaikan pekerjaan tertentu, apakah tertarik?	Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui ketertarikan responden terhadap ide <i>startup</i> Seekerja yang akan dikembangkan, yaitu sebagai wadah penghubung antara orang yang mencari bantuan dan orang yang akan membantu	Sebagian responden mengatakan tertarik yaitu sebanyak 33 responden
Apakah dengan hadirnya aplikasi tersebut akan membantu untuk menyelesaikan pekerjaan tertentu yang membutuhkan orang lain?	Pertanyaan ini diajukan untuk memastikan bahwa ide bisnis yang akan dikembangkan dapat membantu dan menyelesaikan masalah yang terjadi	Semua responden sebanyak 58 orang mengatakan terbantu
Apakah anda akan menggunakan aplikasi tersebut baik sebagai orang yang mencari bantuan ataupun orang yang akan memberikan bantuan?	Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui ketersediaan responden untuk menggunakan aplikasi dari ide bisnis yaitu Seekerja	Sebagian besar responden sebanyak 46 orang mengatakan akan menggunakan aplikasi tersebut. Selain itu beberapa responden mengatakan “mungkin” dan “bisa jadi” tergantung kebutuhan dan tampilan yang disuguhkan.
Menurut anda, apakah layanan yang harus ada didalam aplikasi yang dapat mempertemukan antara orang yang mencari bantuan dan orang yang akan membantu untuk menyelesaikan pekerjaan tertentu?	Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui keinginan responden untuk layanan seperti apa yang harus ada dalam aplikasi Seekerja. Hal ini dapat menjadi acuan dasar untuk penembangan aplikasi Seekerja.	Sebagian besar responden menjawab tentang harga yang ditawarkan harus sesuai kesepakatan kedua belah pihak, profil dan portofolio yang jelas berisi informasi spesifik baik untuk orang yang dibantu ataupun orang yang membantu an spesifikasi pekerjaan. Selain itu, responden juga menjawab tampilan yang udah digunakan atau <i>user friendly</i> .
Apakah anda mengetahui aplikasi atau <i>platform</i> yang dapat membantu untuk mengerjakan pekerjaan tertentu atau menjadi orang yang akan membantu orang lain dan langsung dibayar dalam menyelesaikan pekerjaan tertentu?	Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui apakah responden mengetahui aplikasi yang serupa dengan ide bisnis yang akan dikembangkan, yaitu Seekerja.	Sebanyak 31 responden mengatakan tidak mengetahui adanya aplikasi tersebut dan 27 responden mengetahui adanya aplikasi yang mempertemukan orang yang ingin dibantu dan orang yang membantu.
Jika mengetahui aplikasi tersebut, apakah yang anda ketahui tentang aplikasi tersebut?	Pertanyaan ini diajukan untuk menganalisis kompetitor melalui pengetahuan responden.	Terdapat beberapa aplikasi yang diketahui oleh responden yaitu Go-Jek, Upwork, Freelancer, Go-Clean, Go-Send, Kerjaholic dan Grab

Jika anda mengetahuinya, apakah pernah menggunakan aplikasi tersebut	Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui penggunaan aplikasi serupa dengan ide bisnis yang akan dikembangkan yaitu Seekerja digunakan oleh responden.	Sebanyak 31 responden belum pernah menggunakan aplikasi serupa dan 27 responden telah menggunakan aplikasi serupa
Seberapa sering anda menggunakan aplikasi tersebut?	Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui seberapa sering responden dalam menggunakan aplikasi serupa.	Sebagian besar responden tidak menggunakan aplikasi tersebut. Sebanyak 32 responden tidak pernah menggunakan, sebanyak 4 responden yang tidak sering menggunakan, 11 responden yang jarang menggunakan, 7 responden yang sering menggunakan dan 4 responden yang sangat sering menggunakan aplikasi tersebut.

Berdasarkan Tabel 3. 1 di atas melalui penyebaran kuisisioner *online* sebagian besar responden memiliki waktu luang dan belum memiliki kegiatan yang menghasilkan uang untuk mengisi waktu luangnya sehingga dapat menjadi sasaran pasar dari ide bisnis yang akan dikembangkan yaitu Seekerja. Selain itu, responden belum banyak mengetahui dan menggunakan aplikasi yang serupa dengan ide bisnis Seekerja sebagai wadah untuk menghubungkan antara orang yang mau dibantu dengan orang yang ingin membantu sehingga Seekerja dapat menjadi solusi baru dan *fresh* kepada sasaran pengguna yang ditargetkan. Hal tersebut dapat dilihat dari perilaku responden dalam mencari dan mendapatkan bantuan yang menggunakan media sosial atau meminta tolong secara langsung kepada teman atau kerabat terdekat. Hasil lain dari kuisisioner *online* yang telah disebar diatas adalah minat yang cukup besar sehingga Seekerja mempunyai peluang pasar untuk dikembangkan sebagai bisnis *startup*.

### **Aplikasi Serupa**

Ide Seekerja sebagai *e-marketplace* jasa yang mempertemukan orang yang membutuhkan bantuan jasa dan orang yang dapat membantu bukan merupakan ide yang baru muncul. Ide dan konsep serupa telah ada dan sudah dikembangkan menjadi suatu aplikasi dan telah dikembangkan sebagai *startup*. Sehingga aplikasi serupa yang telah ada merupakan kompetitor untuk Seekerja sebagai aplikasi yang akan dikembangkan menjadi sebuah *startup*. Untuk mengetahui perbedaan antara Seekerja dan aplikasi serupa dilakukan analisis kompetitor dengan menggali informasi melalui ulasan pengguna, artikel terkait dengan aplikasi serupa hingga mencoba menggunakan aplikasinya. Dilakukan pencarian informasi mengenai produk

yang dihasilkan, layanan yang diberikan, kelebihan dan kekurangan dari aplikasi serupa Seekerja. Berikut adalah hasil analisis yang dapat dilihat pada Tabel 3. 2.

Tabel 3. 2 Analisis Kompetitor

No	Nama Aplikasi	Produk	Layanan yang Ditawarkan	Kelebihan/Keunggulan	Kelemahan/Kekurangan	Keterangan
1	Kerjaholic	<i>Mobile application</i> dengan sistem operasi IOS dan Android	Menghubungkan pencari kerja dengan pihak – pihak yang edang mencari pekerja lepas dan paruh waktu	<i>User</i> memiliki dua peran yaitu pekerjaholic sebagai pencari kerja dan bosholic sebagai penyedia lapangan kerja	Aplikasi baru bisa digunakan di daerah Semarang dan Jakarta	Perusahaan yang ingin mencari pekerjaan akan menjadi bosholic
		Memiliki sistem <i>financial technology</i> sendiri dinamakan Payholic	Memiliki <i>fitur</i> status “siap kerja” yang dapat diaktifkan pada <i>user</i> pekerjaholic untuk mendapatkan tawaran pekerjaan secara langsung	Memberikan saldo Payholic kepada pengguna yang baru register senilai 10.000	<i>Website</i> tidak menampilkan informasi secara lengkap. Hanya menampilkan artikel dan hanya satu halaman saja	Menggunakan model bisnis <i>freemium</i> . Yaitu <i>fitur</i> utama gratis namun ada beberapa <i>fitur</i> tambahan yang dikenakan biaya tambahan apabila digunakan
			<i>User</i> pekerjaholic dapat mencari pekerjaan dengan kategori pekerjaan <i>get fee-based job</i> (lowongan pekerjaan dari perusahaan), <i>get freelancer</i> untuk <i>daily jobs</i> dan <i>search for full-time</i> atau <i>part time jobs</i>	Memiliki <i>fitur</i> “Status Online Instant Hire” yang memungkinkan para pencari kerja melihat semua daftar lowongan pekerjaan secara <i>real time</i> dengan fungsi <i>filter</i> lokasi terdekat baik paruh waktu atau harian	Transaksi hanya bisa digunakan di <i>mobile application</i> . Belum bisa digunakan pada <i>website</i>	Komisi untuk Kerjaholic didapatkan ketika pencari kerja berhasil mendapatkan pekerjaan
			Menggunakan sistem <i>rating</i> dan <i>review</i> untuk menunjukkan kinerja pekerja	<i>Interface</i> yang lumayan menarik	Pengguna di Yogyakarta masih terbilang sedikit, sehingga apabila ingin menggunakan layanan <i>get</i>	Pemilik aplikasi ini adalah Kaesang putra presiden Jokowi

					<i>freelance</i> dimenu pekerjaholic muncul pesan <i>warning</i> “Not Available in Your Area”	(marketing bisa lebih mudah)
			Memiliki mitra dengan perusahaan yang ingin mencari <i>freelancer</i>	Proses <i>submit</i> dan pencari pekerja dapat dilakukan perorangan ataupun perusahaan	Aplikasi sering keluar sendiri atau <i>force close</i> ketika digunakan	
			Menggunakan sistem kupon untuk mendapatkan <i>voucher</i> untuk pekerjaholic	Menyediakan <i>freelancer</i> yang sudah diverifikasi oleh tim Kerjaholic untuk mengantisipasi pengguna yang membutuhkan pekerja lepas/ <i>freelancer</i> dengan cepat	Ditemukannya ulasan dari <i>reviewer</i> bahwa pernah menemukan pekerjaan yang akan <i>bid</i> adalah fiktif	
			Memiliki layanan <i>recent</i> untuk mencari pekerjaan <i>part time</i> dan <i>full time</i> , layanan <i>nearest</i> untuk pekerjaan terdekat, layanan <i>most viewed</i> untuk pekerjaan yang paling sering dicari dan layanan <i>most applied</i> untuk pekerjaan yan paling diinginkan	Adanya <i>point reward</i> dan undian yang menjadi salah satu cara untuk membuat mitra tetap loyal menggunakan aplikasi Kerjaholic baik sebagai pekerjaholic ataupun bosholic	Ditemukannya ulasan dari <i>reviewer</i> tentang teknis dari aplikasinya. Seperti lamanya konfirmasi, <i>force close</i> dan beberapa <i>fitur</i> tidak dapat digunakan	
2	YesJob	Berupa aplikasi yang terbagi atas dua yaitu <i>website</i> dan <i>mobile application</i>	Penyedia layanan pekerjaan terdiri dari individu dan perusahaan. Penyedia lapangan pekerjaan	Menggunakan algoritma DRIVE (Digital Recruitment Disruptive Technology) yang memperhitungkan	Adanya biaya administrasi sebesar 20.000 yang diberikan kepada penyedia pekerjaan/perusahaan	Cara kerja aplikasinya adalah penyedia pekerjaan akan unggah pekerjaan dan akan muncul di <i>timeline</i>

		(Android dan IOS)	memiliki <i>dashboard</i> yang berisi informasi pelamar pekerjaan yang tertarik	berbagai variabel kompleks untuk pencocokan kebutuhan penyedia pekerjaan dan pencari pekerjaan. (algoritma ini juga digunakan oleh Go-Jek dan Grab)	untuk melihat profil lengkap dari pencari pekerjaan	pencari pekerjaan yang memiliki kecocokan spesifikasi yang sudah ditetapkan oleh penyedia pekerjaan
		<i>Website</i> untuk penyedia pekerjaan dan <i>mobile application</i> untuk pencari pekerjaan	Layanan rekrutmen digital yang mempertemukan antara perusahaan yang sedang mencari pekerjaan dengan orang yang mencari pekerjaan	Algoritma yang digunakan dapat meminimalisir kesalahan pencocokan kriteria pekerjaan dan penyedia pekerjaan dapat menyeleksi pencari pekerjaan dengan kriteria yang diinginkan oleh perusahaan	Belum adanya <i>filter</i> sesuai dengan lokasi sehingga lowongan pekerjaan masih terlalu jauh dan bisa jadi tidak dapat dijangkau oleh pencari pekerjaan tertentu	Bekerja sama dengan Christian Sugiono (menang dalam segi marketing dengan artis)
			Kategori pekerjaan yang disajikan bukan hanya pekerjaan kantoran tetapi pekerjaan seperti sopir, ART dan keamanan	Meminimalisir proses pencarian (mencari pekerjaan dan pekerja) karena yang ditampilkan hanya sesuai dengan klasifikasi pencarian	Ditemukannya ulasan dari <i>reviewer</i> aplikasi sering <i>force close</i> dan banyak mengeluh terkait lokasi penyedia pekerjaan	Adanya ketentuan untuk tidak menyertakan nomor telepon untuk mencegah transaksi di luar aplikasi YesJob
			Kategori pekerjaan yang diberikan adalah perkantoran, administrasi, rumah dan apartemen, pusat perbelanjaan, hotel, restoran/bar,	Pencari pekerjaan hanya perlu mengisi biodata secara <i>online</i> atau e-CV yang akan langsung disesuaikan klasifikasinya dengan sistem	<i>Platform</i> yang dibedakan antara penyedia pekerjaan dan pencari pekerjaan	Mengadopsi konsep seperti aplikasi Tinder <i>swipe</i> ke kiri untuk menolak dan ke kanan untuk menerima pekerjaan. Dalam proses <i>log in</i> sebagai

			<i>personal leisure</i> , hiburan, konstruksi bangunan, rumah sakit/klinik, transportasi, pendidikan dan pabrik			pencari pekerjaan terdapat pertanyaan keterampilan berbahasa inggris, penilaian berbahasa inggris dan pertanyaan kepribadian
3	Helpster	<i>Platform</i> yang digunakan adalah <i>website</i> dan <i>mobile applicatioan</i> yang dapat digunakan untuk mendaftar dan transaksi	Menghubungkan pekerja informal yang telah diseleksi oleh pihak Helpster dengan pihak bisnis yang membutuhkan	Tampilan <i>website</i> yang minimalis dan menarik. Informasi yang ditampilkan dalam <i>website</i> lumayan lengkap	Proses <i>recruitment</i> dilakukan oleh Helpster sehingga tingkat kepercayaan perusahaan kepada Helpster harus tinggi	Konsep yang diberikan adalah modernisasi agen pencarian pekerja yang dilakukan secara digital dan gratis.
		<i>User</i> terbagi dua yaitu bisnis (perusahaan yang mencari pekerjaan) dan pekerja (orang yang mencari pekerjaan)	Memudahkan mencari pekerja serabutan pada lokasi dan rentang waktu tertentu	Bekerja sama dengan banyak perusahaan sebagai mitranya (sebagai tempat untuk pencari pekerjaan mencari pekerjaan)	Pencari pekerjaan harus datang ke kantor Helpster yang berdomisili di Jakarta apabila ingin menjadi mitra pekerja dari Helpster. Sehingga mempersulit oleh orang yang domisili diluar daerah Jakarta	Gaji pekerja yang didapatkan dari Helpster dibayarkan setiap minggu dibayarkan terlebih dahulu oleh piha Helpster yang kemudian memberikan <i>invoice</i> kepada perusahaan setiap bulannya.
		Dapat mengurus <i>training</i> dan <i>onboarding</i> pekerja untuk bisnis	Layanan unuk bisnis (penyedia pekerjaan) terdapat layanan mencari pekerja, absensi dan pembayaran untuk mengatur dan	<i>Dashboard client</i> perusahaan (pengguna bisnis) dapat melakukan manajemen pekerja, absensi, pemberian <i>rating</i> terhadap pekerja hingga penerimaan <i>invoice</i> bulanan	Waktu yang dibutuhkan cukup panjang untuk perusahaan penyedia pekerjaan mendatkan pekerjaanya	Monetisasi dari perusahaan tanpa memotong gaji pekerja sama sekali

			manajemen pekerja sebuah perusahaan			
		Produk yang diberikan adalah mencari pekerja untuk sebuah perusahaan, melakukan proses <i>recruitment</i> dan manajemen pekerja	Pengguna sebagai pekerja dapat memilih pekerjaan yang <i>full time</i> atau <i>part time</i>	Pengguna bisnis (perusahaan yang menjadi penyedia pekerjaan) tidak melakukan proses <i>recruitment</i> karena proses tersebut dilakukan oleh Helpster. Perusahaan akan langsung menerima pekerja yang sesuai dengan spesifikasi yang diberikan	Didapatkan ulasan dari <i>reviewer</i> sebagai pengguna aplikasi bahwa aplikasi Helpster sering terjadi <i>crash</i> and <i>error</i> dalam proses <i>log in</i> dan <i>sign up</i>	
			Terdapat <i>fitur</i> absensi yang dicocokkan dengan data GPS untuk penyedia pekerjaan melakukan <i>monitoring</i> pekerjaanya	Pekerja yang diterima dan diberikan kepada perusahaan penyedia pekerjaan sudah di <i>training</i> dan dicocokkan dengan kemampuan pekerja dan kebutuhan perusahaan	Lokasi penggunaan aplikasi baru bisa digunakan di daerah Jakarta dan Bali	
			Memiliki layanan berbentuk <i>dashboard client</i> untuk perusahaan manajemen para pekerjaanya			
			Adanya <i>fitur</i> obrolan antara perusahaan dan pekerjaanya			
4	Projects.co.id	Tempat yang menghubungkan	Adanya poin reputasi yang didapatkan oleh	Penjelasan terkait projects.co.id dijelaskan	Komisi yang didapatkan dalam program <i>affiliate</i>	Menggunakan <i>fitur chat</i> dengan <i>seller</i>

		antara pencarian jasa, jual produk <i>digital</i> yang berbentuk <i>file</i> seperti buku elektronik, desain kaos, perangkat lunak, <i>games</i> dan <i>template</i> situs <i>website</i>	<i>worker</i> yang memudahkan dalam mendapatkan <i>project</i> lainnya	secara jelas dan lengkap di <i>website</i> nya.	<i>marketing</i> akan dipotong pajak penghasilan/Pph	ketika ingin membeli produk yang yang dijual
		Menggunakan <i>platform website</i> .	Adanya program “affiliate marketing” yang berbentuk link yang disebar di menu <i>projects.co.id</i> yang memudahkan marketing aplikasi menggunakan pengguna <i>projects.co.id</i>	Memiliki sistem pembayaran <i>escrow</i> yang meminimalisir terjadinya leraguan antar pengguna ( <i>worker</i> dan <i>owner</i> )	Adanya biaya transfer dari rekening <i>projects.co.id</i> ke rekening pengguna sebesar 7.500 apabila ke rekening bank selain BNI, BNI Syariah, BCA, CIMB NIAGA dan Mandiri	Pembayaran transfer antar bank dilakukan di bank BNI, BNI Syariah, BCA, CIMB NIAGA dan Mandiri
		Pengguna yang melakukan registrasi memiliki empat peran yaitu <i>owner</i> , <i>worker</i> , <i>seller</i> dan <i>buyer</i>	Adanya layanan <i>chat</i> pada <i>admin</i> yang <i>online</i> disetiap jam kerja (terletak dibagian kanan bawah <i>website</i> )	Adanya poin reputasi serta sistem pembayaran <i>escrow</i> yang diberikan oleh pihak <i>projects.co.id</i> yang dijadikan jaminan untuk <i>owner</i> dan <i>worker</i> agar tidak melakukan <i>project</i> di luar <i>website projects.co.id</i>	Pekerjaan yang diberikan adalah pekerjaan hanya <i>online</i> saja	Keuntungan <i>affiliate</i> didapatkan apabila pengguna baru mendaftar kepada aplikasi <i>projects.co.id</i> melalui <i>link</i> yang disebar oleh pengguna aplikasi lama. Sehingga komisi kepada pengguna lama berasal dari transaksi yang dilakukan oleh pengguna baru tersebut.

		Menggunakan sistem pembayaran <i>escrow</i> untuk transaksi antara <i>owner</i> dan <i>worker</i> melalui <i>transfer</i> antar bank atau kartu kredit	Adanya layanan komunikasi melalui <i>thread</i> atau <i>real</i> untuk <i>owner</i> dan <i>worker</i> untuk membicarakan <i>project</i> yang telah disepakati	Adanya keuntungan berupa komisi setiap transaksi “lifetime” yang didapatkan oleh pengguna yang mendaftarkan akunnya pada program <i>affiliate</i> .		<i>Project fee</i> dibebankan kepada <i>worker</i> sebesar 12% dari nilai <i>projects</i>
			Adanya layanan revisi dan penolakan terhadap <i>project</i> yang dikerjakan	Sistem marketing yang memanfaatkan pengguna aplikasi dengan program <i>affiliate</i> dengan memberikan keuntungan dari seberapa banyak pengguna baru yang mendaftar melalui <i>link</i> yang disebar dan melakukan transaksi		Adanya minimum dan maksimum penarikan dari saldo ke rekening
			Layanan yang bisa dilakukan adalah pasang <i>job/project</i> , melihat lowongan pekerjaan, jual jasa ( <i>service</i> ), lihat atau beli jasa ( <i>service</i> ), jual produk digital, lihat atau beli produk digital, menjadi “affiliate” marketer projects.co.id	Adanya penilaian dan testimoni kepada <i>owner</i> dan <i>worker</i> .		Projects.co.id mendapatkan keuntungan dari pemotongan sebanyak 12% untuk <i>projects</i> dan 20% dari penjualan
			Menggunakan proteksi ganda	Adanya <i>reward</i> yang diberikan kepada <i>user</i>		Penarikan uang dari saldo ke rekening

			terhadap akun pengguna melalui <i>email</i> aktivasi dan juga <i>secure code</i> yang diberikan melalui SMS.	yang memberikan poin dan testimoni.		pengguna dinamakan <i>cut-off</i> dengan konsep per-periode ( <i>weekly</i> , <i>bi-weekly</i> , <i>monthly</i> dan secara manual (tidak otomatis tapi sesuai dengan keinginan pengguna)
				Projects.co.id menilai dan menerima harga yang ditentukan oleh <i>user</i> dan apabila harga yang dipasar tergolong rendah menurut projects.co.id maka sistem akan mengganti <i>project classnya</i> menjadi <i>open suggestion</i> (harga dapat ditawar)		<i>Worker</i> pemenang <i>bidding</i> akan menerima pemberitahuan melalui SMS dan bagi <i>worker</i> yang ditolak akan menerima pemberitahuan melalui <i>email</i>
5	Upwork	Menggunakan <i>platform mobile application</i> , <i>desktop</i> dan <i>website</i>	Jenis pekerjaan terdiri atas dua yaitu <i>fixed rate job</i> dan <i>hourly rate job</i>	Menggunakan sistem pembayaran <i>escrow</i> sehingga relatif lebih aman	Terdapat <i>payment processing fees</i> , yaitu biaya transaksi yang dikenakan saat mencairkan dana dari akun Upwork ke rekening pengguna	Adanya sistem <i>membership</i> yang dibayarkan tiap bulan
		Merupakan sebuah <i>crowdsourcing marketplace/job marketplace</i> yang mempertemukan antara <i>client</i> dengan para	Pencarian dana menggunakan <i>wire transfer</i> ke bank local, PayPal, Payoner, Skrill Money Bookers	Pekerjaan yang tersedia dari dalam negeri dan luar negeri sehingga pekerjaan yang tersedia sangat banyak dan beragam ( <i>online</i> )	Adanya persaingan harga yang kurang sehat pada bidang – bidang tertentu oleh beberapa oknum tertentu	Adanya ketentuan tertentu dari Upwork untuk mencairkan dana

		<i>freelancer</i> dari berbagai bidang di seluruh dunia.				
			Adanya <i>membership</i> yang dapat memperbanyak jumlah <i>connect</i> agar bisa melamar pekerjaan lebih banyak	Sebagian besar pembayaran menggunakan mata uang dolar	Sistem <i>hourly</i> tidak bisa diwakilkan dan lebih dari satu pekerjaan	Memiliki proses wawancara apabila CV atau <i>cover letter</i> yang diajukan kepada perusahaan membuat perusahaan/klien tertarik
				Memberikan peluang yang besar untuk pekerja/ <i>freelancer</i> yang benar – benar memiliki <i>skill</i> untuk bisa mendapatkan <i>long term job</i> maupun <i>onetime job</i>	Pemberian <i>fee</i> untuk awal registrasi cukup tinggi	<i>Fee freelancer</i> dipotong ketika menyetujui kontrak kerja dengan ketentuan dibawah \$500 dipotong 20%, \$500 - \$10000 dipotong 10% dan diatas \$10000 dipotong 5%
				Pekerjaan dapat dikerjakan ketika kontrak kerja telah disetujui oleh kedua belah pihak ( <i>client</i> dan <i>worker</i> )	Pekerjaan yang ditawarkan adalah pekerjaan yang hanya bisa dikerjakan secara <i>online</i> dan hanya untuk pekerja yang memiliki <i>skill</i> dan proposal yang menarik untuk melakukan <i>bidding</i> dan memenangkan <i>bidding</i>	
					Adanya pembatasan <i>connect</i> yang diberikan oleh Upwork kepada penggunaanya sebanyak 60 <i>connect</i> dan setiap bulan	

					<i>applied</i> kepada pekerjaan yang tersedia membutuhkan 2 <i>connect</i>	
					<i>Crowdsourcing</i> berasal dari <i>group</i> yang kurang spesifik	
					Adanya <i>service fee</i> yang dijatuhkan kepada <i>freelancer</i> disetiap kontrak yang disetujui	
6	Sejasa	Aplikasi menggunakan <i>website</i> dan aplikasi Android	Memiliki layanan <i>financial technology</i> yang dinamakan <i>sejasaPay</i>	Menggunakan sistem pembayaran <i>escrow</i>	Menggunakan sistem poin untuk mitra dari Sejasa dan akan dilakukan pemotongan poin yang sudah dibeli apabila mitra Sejasa ingin melihat detail <i>customer</i> yang tertarik dengan jasa (belum adanya <i>dealing</i> ) yang ditawarkan oleh mitra Sejasa	Kategori pekerjaan yang diberikan lebih kearah teknis pertukangan
		Menggunakan sistem mitra yaitu penyedia jasa atau usaha dengan mitra harus mendaftar terlebih dahulu	Mempertemukan pelaku usaha dan <i>customer</i> yang membutuhkan	Kategori yang disajikan cukup banyak dan beragam seperti renovasi dan bangun rumah, perbaikan rumah, servis elektronik rumah dan lain – lain	Sistem komisi antara mitra Sejasa dengan perusahaan Sejasa cukup tinggi sehingga berdampak kepada patokan harga mitra Sejasa untuk <i>customer</i> juga tinggi.	Terdapat <i>form</i> yang harus di isi ketika ingin menawarkan pekerjaan atau mencari pekerjaan seperti alamat lengkap dari provinsi, kecamatan, kelurahan, tujuan, waktu kebutuhan, biaya yang diberikan, <i>upload</i> gambar untuk mengetahui spesifikasi pekerjaan

		Penyedia jasa dari Sejasa adalah mitra dari Sejasa	Layanan yang diberikan lebih di titik beratkan kepada kategori rumah seperti teknisi untuk alat elektronik seperti AC, pertukangan dan lain – lain	Menjalin kerjasama dengan Grab dibagian <i>clean and fix</i>	Pemotongan poin yang sudah dibeli oleh mitra Sejasa tetap dilakukan walaupun <i>customer</i> membatalkan kerja sama dengan mitra Sejasa yang bersangkutan	
			<i>Customer</i> dapat memberikan <i>rating</i> atau ulasan kepada penyedia jasa atau usaha	Memiliki asuransi untuk mitra/pekerjanya yaitu Allianz	Mitra Sejasa atau penyedia jasa harus membeli poin untuk dapat menerima <i>customer</i>	
					Dari <i>review</i> yang diberikan oleh pengguna ditemukan banyaknya keluhan terhadap sistem yang menampilkan notifikasi namun ketika notifikasi tersebut dibuka yang ditampilkan adalah halaman kosong atau pesan yang mengatakan bahwa pekerjaan tidak tersedia	

Berdasarkan Tabel 3. 2 informasi yang dikumpulkan berasal dari enam aplikasi yang dinilai memiliki konsep yang hampir sama dengan konsep Seekerja. Keenam aplikasi tersebut adalah Kerjaholic, YesJob, Helpster, Projects.co.id, Upwork dan Sejasas. Dari keenam aplikasi tersebut pengumpulan informasi dibedakan menjadi beberapa aspek yaitu produk yang dihasilkan, layanan yang diberikan, keunggulan atau kelebihan aplikasi tersebut serta kelemahan atau kekurangan aplikasi tersebut. Informasi yang dikumpulkan dapat menjadi acuan pembeda atau referensi yang dapat diadopsi untuk pengembangan konsep Seekerja sebagai *startup*.

### 3.4.2 Define

Setelah melakukan pengumpulan informasi yang dibutuhkan pada tahap *empathize* dilakukan analisis dan sintesis terhadap informasi yang didapatkan. Proses analisis dan sintesis ini menghasilkan wawasan yang bermakna berupa kebutuhan, keinginan dan pengetahuan terkait aplikasi serupa dengan ide Seekerja. Wawasan yang dihasilkan akan digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam membangun dan model bisnis untuk *startup* Seekerja. Secara umum permasalahan dalam membangun Seekerja sebagai *startup* adalah menemukan ide dan konsep bisnis dalam membangun aplikasi Seekerja berbasis pengguna dan memiliki nilai bisnis. Proses pengumpulan informasi pada tahap *empathize* dilakukan dengan beberapa cara yaitu wawancara semi – terstruktur, penyebaran kuisioner *online* dan pencarian informasi secara mendalam terhadap aplikasi serupa yang memiliki konsep serupa dan menjadi kompetitor untuk Seekerja.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada calon pengguna sebagai sasaran pasar, perilaku responden dalam mendapatkan bantuan jasa atau pekerjaan jasa adalah melakukan pencarian menggunakan tagar atau *hashtag* melalui Instagram. Selain menggunakan tagar di Instagram, cara responden mendapatkan bantuan jasa atau pekerjaan jasa responden melakukan *broadcast* menggunakan media sosial seperti WhatsApp dan Instagram. Dalam wawancara yang dilakukan ditemukan permasalahan dari responden yaitu kurun waktu untuk mendapatkan bantuan jasa dan pekerjaan jasa melalui tagar dan *broadcast* melalui media sosial cukup lama karena proses memilih dan memastikan bahwa hasil yang didapatkan adalah bantuan jasa atau pekerjaan jasa yang sesuai dengan keinginan narasumber. Selain itu, tidak adanya kepastian mendapatkan pekerjaan yang diinginkan serta spesifikasi yang sesuai karena informasi yang disajikan dirasa kurang lengkap sehingga menimbulkan ketidakpercayaan narasumber terhadap bantuan jasa atau pekerjaan jasa yang ditampilkan.

Berdasarkan penyebaran kuisioner *online* yang dilakukan, sebagian besar informasi yang didapatkan lebih mengarah kepada untuk mengetahui ketersediaan narasumber sebagai calon pengguna untuk menggunakan aplikasi Seekerja setelah dikembangkan, pengetahuan narasumber terhadap aplikasi yang sudah ada dan memiliki konsep serupa dengan Seekerja serta keinginan dan kebutuhan narasumber selaku calon pengguna terhadap aplikasi Seekerja. Dalam hal ini, ditemukan keinginan dan kebutuhan narasumber yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan aplikasi Seekerja sebagai *startup*. Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil pengolahan informasi yang didapatkan melalui penyebaran kuisioner *online* adalah keinginan dan kebutuhan pengguna terhadap pengembangan aplikasi Seekerja akan adanya layanan atau fitur kesepakatan harga antara penyedia jasa dan pencari pekerjaan, keterangan terkait portofolio pencari pekerjaan dan deskripsi pekerjaan yang ditawarkan oleh penyedia jasa disajikan dengan lengkap dan sesuai serta tampilan aplikasi yang *user friendly*. Sehingga dalam membangun ide dan aplikasi Seekerja kedepannya diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna berdasarkan informasi yang telah didapatkan dari responden.

Berdasarkan analisis kompetitor yang memiliki kesamaan konsep ditemukan beberapa kelemahan dan kelebihan yang akan digunakan sebagai acuan untuk membangun Seekerja sebagai *startup*. Informasi yang didapatkan adalah terdapat banyak aplikasi yang sudah dikembangkan dan memiliki konsep serupa dengan ide Seekerja. Dari beberapa aplikasi serupa yang telah dianalisis didapatkan beberapa kelemahan atau kekurangan – kekurangan yang dapat digunakan sebagai inovasi serta nilai pembeda untuk pengembangan aplikasi Seekerja. Beberapa aplikasi yang sudah berkembang memiliki proses registrasi yang cukup panjang dan mengharuskan penggunanya yang berperan sebagai penyedia jasa untuk menjadi mitra. Proses menjadi mitra juga mengharuskan calon mitra untuk datang secara *offline* untuk proses registrasinya. Hal ini dinilai dapat merugikan pengguna yang ingin menjadi mitra apabila berada pada daerah yang berbeda dengan kantor tempat registrasi. Selain itu, beberapa aplikasi juga menyediakan pekerjaan yang hanya dapat dikerjakan secara *online* atau *offline* saja dan juga adanya keharusan membeli kupon untuk dapat melihat detail informasi *customer* yang tertarik dengan penyedia jasa.

Pada analisis kompetitor yang dilakukan, didapatkan juga kelebihan – kelebihan dari beberapa aplikasi serupa yang dapat digunakan sebagai referensi yang dapat diadopsi dalam pengembangan aplikasi Seekerja. Beberapa informasi yang didapatkan pada analisis kompetitor ini adalah pertanyaan dan kelengkapan informasi seperti apa yang dibutuhkan

ketika ingin melakukan *posting* pekerjaan, sistem pembayaran seperti apa yang paling sering digunakan dan dipercaya oleh penggunanya, kategori pekerjaan apa yang disajikan oleh aplikasi serta ketentuan – ketentuan lainnya yang menunjang proses bisnis aplikasi yang sudah berkembang dan diperkenalkan pada masyarakat. Informasi – informasi tersebut dapat dijadikan acuan ide inovasi pengembangan Seekerja sebagai *startup*.

Dari hasil analisis dan sintesis yang dilakukan pada tahap *define* terhadap informasi yang didapatkan pada tahap *empathize*, dilakukan identifikasi permasalahan awal dalam membangun Seekerja sebagai *startup*. Permasalahan awal lebih dititik beratkan kepada konsep dan ide inovasi pengembangan aplikasi Seekerja sebagai *startup* yang berbasis pengguna. Adapun *statement* permasalahan yang ditentukan adalah sebagai berikut

- a. Konsep dasar dari Seekerja seperti apa yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi Seekerja sebagai *startup*.
- b. Pemilihan kategori pekerjaan awal pada aplikasi Seekerja.
- c. Pemilihan *platform* yang akan digunakan untuk aplikasi Seekerja.
- d. Sistem pembayaran yang aman dan dapat dipercaya oleh pengguna ketika melakukan transaksi pada aplikasi Seekerja.
- e. Penentuan aspek – aspek lainnya yang dianggap penting oleh pengguna untuk meningkatkan *trust* dalam menggunakan aplikasi Seekerja.

### 3.4.3 Ideate

Pada tahap ini lebih berfokus kepada pencarian dan penetapan solusi terhadap *statement* permasalahan yang sudah ditetapkan pada tahap *define*. Dalam pencarian dan penetapan solusi teknik ideasi yang dipilih adalah *brainstorming* bersama anggota tim yaitu tim peneliti dan juga selaku *founder* yang terdiri dari tiga orang dengan masing – masing peran adalah *hustler*, *hipster* dan *hacker* untuk mencari dan menciptakan solusi sebanyak – banyaknya.

Menurut Davis dan Newstrom *brainstorming* dapat dipilih sebagai teknik ideasi dikarenakan *brainstorming* mendorong pemikiran kreatif untuk menghasilkan lebih banyak ide karena berpikir dan menilai dapat dilakukan secara bersamaan. Selain itu, dengan *brainstorming* juga meningkatkan antusiasme, menghasilkan partisipasi yang lebih luas bersama anggota tim dan dapat membangun ide yang dipertukarkan dengan hasil akhir adalah solusi yang dibuat bersama anggota tim (Furnham, 2000).

Dalam proses *brainstorming* bersama dengan anggota tim, dilakukan penentuan aspek – aspek yang menjadi dasar ide konsep dari Seekerja yang akan dikembangkan menjadi *startup*.

Penentuan aspek ini berdasarkan pada *statement* permasalahan yang sudah ditentukan di tahap sebelumnya yaitu tahap *define*. *Statement* permasalahan yang ditentukan pada tahap *define* terdiri dari lima poin utama yang akan ditentukan solusinya serta dikembangkan menjadi ide konsep untuk aplikasi Seekerja.

Berdasarkan hasil *brainstorming* yang dilakukan bersama – sama dengan anggota tim konsep awal yang dicetuskan untuk Seekerja adalah pengguna yang dapat memiliki dua peran dalam satu akun yang dimilikinya. Pengguna dapat berperan sebagai penyedia jasa dan pencari pekerjaan. Hal ini berdasarkan pertimbangan bahwa setiap manusia adalah makhluk sosial yang dapat membantu dan membutuhkan bantuan. Peran penyedia jasa merupakan pengguna yang memberikan pekerjaan jasa sedangkan pencari pekerjaan adalah pengguna yang mencari pekerjaan jasa. Selain itu, Seekerja merupakan *e-marketplace* jasa yang mempertemukan penyedia jasa dan pencari pekerjaan dengan semua jenis pekerjaan yang dapat diselesaikan dalam sehari atau lebih secara *offline* ataupun *online*. Pengguna tidak diharuskan untuk menjadi mitra dari Seekerja serta semua proses registrasi untuk jadi pengguna Seekerja dilakukan secara *online*. Konsep lain yang dicetuskan untuk Seekerja adalah pekerjaan yang ditawarkan merupakan pekerjaan tanpa terikat instansi atau perusahaan tertentu serta adanya layanan pencari pekerjaan dapat menawar harga dan penyedia jasa dapat mempertahankan harga. Dengan kata lain, dalam Seekerja harga ditetapkan berdasarkan kesepakatan kedua belah pihak pengguna baik sebagai penyedia jasa ataupun pencari pekerjaan.

Dalam pengembangan Seekerja sebagai aplikasi *e-marketplace* jasa kategori awal pekerjaan ditentukan berdasarkan pekerjaan yang dapat diselesaikan secara *online* dan *offline* serta disesuaikan dengan sasaran pasar yang juga telah ditentukan diawal. Kategori pekerjaan yang terbagi menjadi pekerjaan yang dapat dikerjakan secara *online* dan *offline* dapat menjadi pembeda dengan beberapa aplikasi serupa yang sudah berkembang dan diterbitkan lebih dulu. Kategori pekerjaan juga disesuaikan dengan kebutuhan dan keahlian sasaran pasar yang terdiri dari mahasiswa Yogyakarta dan ibu – ibu yang telah menikah berusia sekitar 24 – 27 tahun. Berdasarkan hasil *brainstorming* kategori pekerjaan awal untuk Seekerja terbagi atas enam kategori yang terdiri dari kategori kebersihan, pertukangan, tutoring, administrasi, pekerjaan kreatif dan hiburan. Kategori ini dipilih berdasarkan informasi yang dikumpulkan pada tahap *empathize* melalui kuisioner dengan pertanyaan kategori pekerjaan seperti apa yang paling sering dibutuhkan menurut narasumber serta keahlian seperti apa yang dimiliki oleh responden. Informasi tersebut yang juga dijadikan dasar pemilihan kategori awal untuk responden.

Pada proses *brainstorming* mengenai *platform* apa yang akan digunakan untuk pengembangan aplikasi Seekerja, ditentukan dua jenis *platform* yang akan digunakan untuk Seekerja yaitu *website* dan *mobile application*. Pada awal pengembangan aplikasi Seekerja sebagai *startup*, *platform* yang akan dikembangkan terlebih dulu adalah *website*. Pengembangan *platform mobile application* akan dilakukan setelah pengembangan *website* Seekerja. Hal ini berdasarkan kepada perilaku sasaran pengguna yang telah didapatkan pada tahap *empathize* bahwa dalam mencari atau menemukan bantuan jasa sasaran pengguna melakukan pencarian menggunakan Google. Selain itu, pemilihan *website* sebagai *platform* awal pengembangan aplikasi Seekerja dinilai relatif lebih murah dalam pengembangannya dan lebih mudah dikembangkan oleh anggota tim terkhusus kepada anggota tim yang memiliki peran *hacker*. Pertimbangan lainnya yang dikemukakan dalam *brainstorming* adalah *platform website* dapat mempermudah dalam pengenalan aplikasi Seekerja karena tidak membutuhkan proses instalasi terlebih dahulu.

Selain mengemukakan konsep dasar, kategori pekerjaan awal dan penentuan *platform* yang akan digunakan dalam proses *brainstorming* juga dikemukakan solusi terhadap aspek – aspek yang dapat meningkatkan *trust* pengguna terhadap aplikasi Seekerja sebagai *e-marketplace* jasa. Salah satu permasalahan yang ditemukan adalah mengenai bagaimana membangun sebuah *trust* pengguna terhadap aplikasi Seekerja sebagai *startup* yang baru dikembangkan. Solusi yang dikemukakan dalam proses *brainstorming* untuk mendapatkan *trust* pengguna terhadap aplikasi Seekerja adalah menentukan sistem pembayaran yang dapat dipercaya serta menentukan sistem *review* yang akan digunakan. Sistem pembayaran dan sistem *review* dinilai penting untuk pengguna sebagai salah satu dasar alasan calon pengguna untuk menggunakan aplikasi. Hal ini didapatkan pada tahap *empathize* bahwa *review* atau ulasan terhadap suatu pekerja atau pekerjaan menjadi salah satu pertimbangan memilih pekerjaan atau pekerjanya.

Sistem pembayaran yang akan digunakan pada aplikasi Seekerja adalah sistem pembayaran *escrow*. Pembayaran dengan sistem *escrow* memiliki proses yang dinilai aman untuk pengguna baik sebagai penyedia jasa atau pencari pekerjaan karena proses transaksinya akan dikirimkan kepada pihak yang bersangkutan ketika pekerjaan telah selesai dilakukan. Penyedia pekerjaan akan mengirimkan biaya pengerjaan kepada Seekerja sebagai bukti bahwa pekerjaan yang ditawarkan benar dan ketika pekerjaan telah dikerjakan oleh pencari pekerjaan yang terpilih biaya pengerjaan akan dikirimkan ke pencari pekerjaan terpilih oleh Seekerja. Sistem pembayaran *escrow* juga telah digunakan oleh beberapa aplikasi yang memiliki konsep

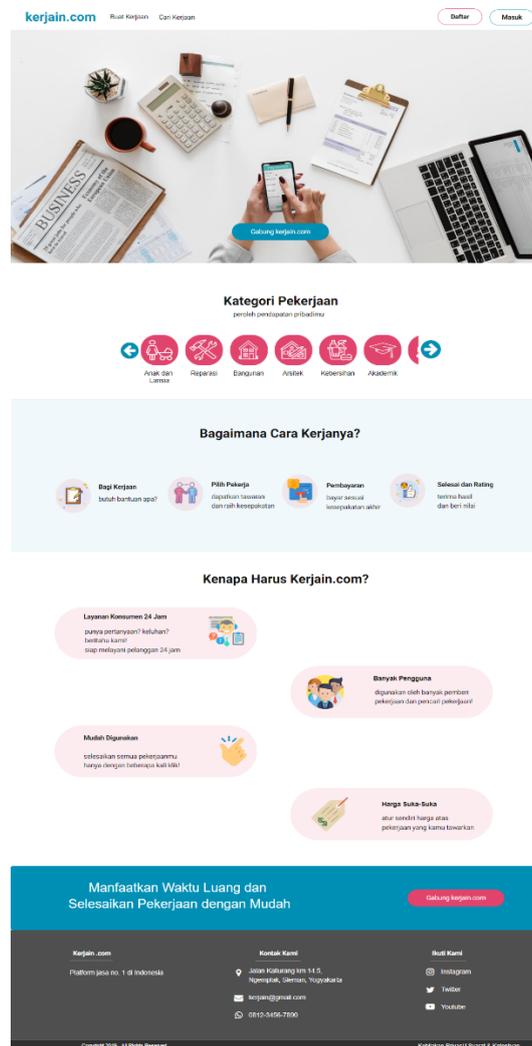
serupa dengan Seekerja seperti projects.co.id. Selain sistem pembayaran, sistem pemberian ulasan akan dilakukan dengan sistem *two – way review*. Sistem pemberian ulasan atau *review* ini berdasarkan permasalahan banyaknya pekerja yang tidak serius dan tidak jarang hilang jejak ketika telah dipilih sebagai pencari pekerjaan untuk menyelesaikan pekerjaan yang ditawarkan. Sistem pemberian ulasan *two – way review* dilakukan dengan pencari pekerjaan melakukan pemberian *rating* dan ulasan terhadap penyedia pekerjaan dan penyedia pekerjaan memberikan *rating* dan ulasan terhadap pekerjaan yang dikerjakan oleh pencari pekerjaan. Selain untuk meningkatkan *trust* antar pengguna, sistem pemberian ulasan dengan sistem *two – way review* masih jarang digunakan dan dapat dijadikan salah satu inovasi pembeda dengan aplikasi serupa lainnya. Dengan sistem pemberian ulasan ini, diharapkan dapat meminimalisir adanya pengguna yang tidak serius baik dalam memberikan pekerjaan atau mencari pekerjaan.

Hasil *brainstorming* yang dipaparkan merujuk kepada permasalahan secara umum dalam membangun Seekerja sebagai *startup*. Gagasan – gagasan akan digunakan untuk menemukan ide dan kosep bisnis dalam membangun aplikasi Seekerja berbasis pengguna dan memiliki nilai bisns. Gagasan yang didapatkan juga akan diujikan kepada calon pengguna guna mengetahui ide dan kosep yang pas untuk membangun Seekerja menjadi sebuah *startup*.

#### **3.4.4 Prototype**

Pada tahap ini dilakukan pembuatan *prototype* Seekerja sebagai bentuk nyata dari sebuah ide yang sudah dirancang. Dari laman (guruproduktif.com, 2019) didapatkan tujuan dari tahap *prototype* adalah sebagai wadah validasi dan mempercepat eksekusi akhir dengan memperhatikan kelayakan serta kesesuaian dengan pengguna. Dengan menggunakan *tools* *mockingbot.in*, *prototype* Seekerja dibuat berdasarkan desain antarmuka yang memungkinkan interaksi antara *prototype* dan calon pengguna sehingga memudahkan untuk mendapatkan umpan balik dari calon pengguna. Berikut adalah beberapa rancangan *prototype* yang digunakan untuk validasi ide bisnis Seekerja. Berdasarkan hasil *brainstorming* pada tahap *ideate platform* yang dipilih untuk Seekerja adalah *website* sehingga purwarupa yang dibuat adalah *website*. Purwarupa dibuat dengan tujuan menunjukkan secara garis besar proses penggunaan aplikasi untuk mencari pekerjaan dan pekerjaanya.

## Tampilan *Home* dari Seekerja



Gambar 3. 3 Tampilan *Home* Seekerja.

Pada tampilan awal atau *home* dari Seekerja yang dilihat pada Gambar 3. 3 ditampilkan informasi mengenai kategori pekerjaan yang ada di Seekerja, ditampilkan informasi mengenai bagaimana menggunakan Seekerja dan informasi mengenai bisnis *startup* dari Seekerja itu sendiri. Selain itu terdapat *fitur* berupa menu daftar untuk pengguna yang baru dan belum memiliki akun Seekerja dan menu masuk untuk pengguna yang telah memiliki akun Seekerja. Tampilan *home* Seekerja dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna yang menginginkan melihat kategori pekerjaan secara langsung serta dalam aplikasi Seekerja yang akan dikembangkan perlu diberikan penjelasan penggunaan Seekerja secara singkat.

## Tampilan *Dashboard* untuk Mencari Pekerjaan

The screenshot shows the 'kerjain.com' dashboard with a navigation bar at the top containing 'Kerjainku', 'Cari Kerjaan', and 'Buat Kerjaan'. The main content is divided into three sections:

- Lagi populer nih!**: A row of six job listings with prices ranging from 25RB to 100RB.
- Terakhir dibagikan**: A row of six job listings with prices ranging from 25RB to 100RB.
- Daftar Kerjaan**: A section with a dropdown menu for 'Pilih Kategori Kerjaan' and a grid of six job listings with prices ranging from 1,2JT to 25RB.

Each job listing card includes a title, a brief description, a deadline, the number of offers, the price, and a 'Lihat' button. The 'Daftar Kerjaan' section also includes a 'Lihat selengkapnya >>' link at the bottom right.

Gambar 3. 4 Tampilan *Dashboard* untuk Mencari Pekerjaan.

Pada tampilan *dashboard* pada Gambar 3. 4 untuk mencari pekerjaan ini akan muncul ketika pengguna telah melakukan *log in*. Pada tampilan ini pengguna dapat melihat pekerjaan apa yang ditawarkan oleh penyedia pekerjaan serta dapat memilih dan melihat pekerjaan berdasarkan kategori yang tersedia. Aplikasi Seekerja dibuat untuk mempertemukan antara penyedia pekerjaan dan pencari pekerjaan. Dengan *prototype* tampilan *dashboard* pada Gambar 3. 4 dibuat berdasarkan keinginan pengguna yang dapat cepat melakukan proses untuk mencari pekerjaan dan mencari pekerjanya yang diinginkan. Sehingga tampilan pekerjaan yang ditawarkan ditampilkan dalam satu *dashboard*.

## Tampilan Detail untuk Pekerjaan yang Ditawarkan

The screenshot displays a job posting on the 'kerjain.com' platform. At the top, there are navigation links for 'Kerjaanku', 'Cari Kerjaan', and 'Buat Kerjaan'. The job is titled 'Website Pribadi' (ID Kerjaan 12654) and is posted by 'Niky Ayu Lestari' on August 25, 2018. The job details include: 'Jenis Pekerjaan: Jarak Jauh', 'Fungsi Waktu: Selasa, 11 September 2018', and 'Keahlian yang dibutuhkan: PHP, Pengembangan Web, HTML, JavaScript'. There are '11 Tawaran' (bids) and a 'Rata-rata Tawaran' of 'Rp 1.500.000,-'. A 'Upah Kerjaan' (job wage) of '1,2JT' is shown with a 'Buat Tawaran' (make bid) button. Below, a 'Tawaran' (bids) section lists two bidders: 'Nardia Winati Sadonoherjopo' (1 Hari | Rp 1.705.000,-) and 'Bambang Triatmodjo' (7 Hari | Rp 1.500.000,-). A 'Lihat Selengkapnya' (view more) link is at the bottom.

Gambar 3. 5 Tampilan Detail untuk Pekerjaan yang Ditawarkan.

Pada tampilan seperti Gambar 3. 5 akan muncul deskripsi detail mengenai pekerjaan yang ditawarkan. Pengguna yang berperan sebagai pencari pekerjaan dapat melakukan tawaran pekerjaan, melihat deskripsi lengkap dari pekerjaan yang ditawarkan dan melihat siapa saja yang telah melakukan penawaran atau *bidding* ke pekerjaan tersebut. Tampilan ini dibuat berdasarkan keinginan pengguna untuk dapat melihat secara jelas sehingga dapat menimbulkan *trust* antar pengguna dan pekerjaan yang ditawarkan. Hal ini berdasarkan kekhawatiran pengguna akan adanya pekerjaan yang di *posting* oleh pengguna "bayangan" yaitu pengguna yang melakukan memilih pekerja tetapi sebenarnya pekerjaan yang di *posting* tidak pernah ada.

## Tampilan *Form* untuk *Posting Pekerjaan*

The screenshot shows the 'Form Posting Pekerjaan' on the website kerjain.com. The page has a blue header with the logo 'kerjain.com' on the left and navigation links 'Kerjaanku', 'Cari Kerjaan', and a 'Buat Kerjaan' button on the right. The main content area is titled 'Beritahu Kami yang Anda Butuhkan'. It contains two sections: 'Apa yang harus diselesaikan?' with a text input field and a 'Beritahu Kami lebih lengkap' section with a larger text area. A 'Selanjutnya' button is at the bottom.

**kerjain.com** Kerjaanku Cari Kerjaan **Buat Kerjaan**

**Beritahu Kami yang Anda Butuhkan**

**Apa yang harus diselesaikan?**  
beri judul untuk pekerjaan yang Anda tawarkan  
contoh : buatlah desain CV

**Beritahu Kami lebih lengkap**  
tulis deskripsi atas tawaran Anda seelas mungkin  
deskripsikan tawaran Anda...

Selanjutnya

Gambar 3. 6 *Form Posting Pekerjaan*.

The screenshot shows the 'Form Posting Pekerjaan' on the website kerjain.com. The page has a blue header with the logo 'kerjain.com' on the left and navigation links 'Kerjaanku', 'Cari Kerjaan', and a 'Buat Kerjaan' button on the right. The main content area is titled 'Beritahu Kami yang Anda Butuhkan'. It contains three sections: 'Keahlian yang dibutuhkan' with a text input field, 'Jenis tawaran pekerjaan' with radio buttons for 'Jarak jauh' and 'Bertemu', and 'Tenggat Waktu' with a text input field. 'Sebelumnya' and 'Selanjutnya' buttons are at the bottom.

**kerjain.com** Kerjaanku Cari Kerjaan **Buat Kerjaan**

**Beritahu Kami yang Anda Butuhkan**

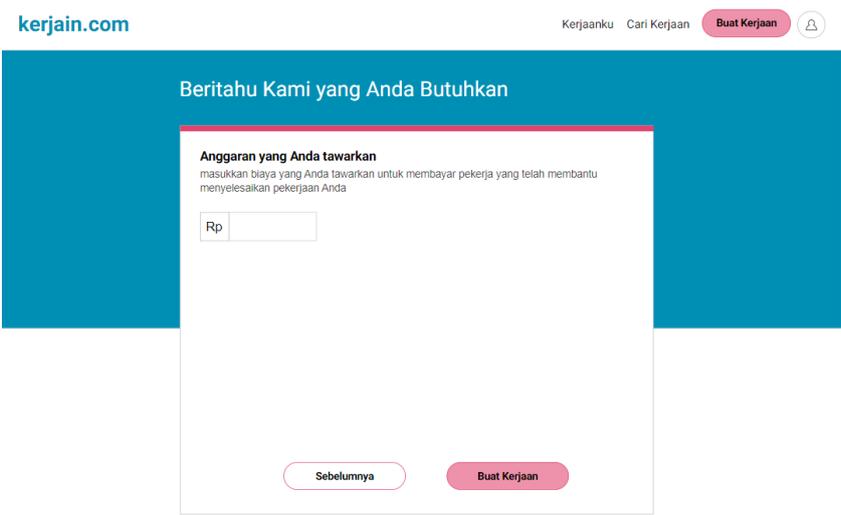
**Keahlian yang dibutuhkan**  
beri beberapa keahlian yang dibutuhkan untuk dapat menyelesaikan tawaran Anda  
contoh : buatlah desain CV

**Jenis tawaran pekerjaan**  
apakah pekerja Anda harus datang atau dapat dikerjakan secara online  
 Jarak jauh  
pilih jika pekerjaan dapat dilakukan dari rumah  
 Bertemu  
pilih jika pekerja Anda harus datang ke lokasi

**Tenggat Waktu**  
beri batas waktu untuk menyelesaikan tawaran Anda  
hh/bb/tttt

Sebelumnya Selanjutnya

Gambar 3. 7 *Form Posting Pekerjaan*.



kerjain.com

Kerjaanku Cari Kerjaan **Buat Kerjaan**

Beritahu Kami yang Anda Butuhkan

**Anggaran yang Anda tawarkan**  
masukkan biaya yang Anda tawarkan untuk membayar pekerja yang telah membantu menyelesaikan pekerjaan Anda

Rp

Sebelumnya **Buat Kerjaan**

Gambar 3. 8 *Form Posting Pekerjaan.*

Pada tampilan *form posting* pekerjaan akan dilakukan pengisian deskripsi pekerjaan yang akan ditawarkan dari pengguna penyedia pekerjaan kepada pengguna pencari pekerjaan. Pengguna sebagai penyedia pekerjaan harus mengisi jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan melalui sistem yaitu pekerjaan seperti apa yang harus diselesaikan, keahlian yang dibutuhkan, jenis tawaran berupa pekerjaan jarak jauh atau harus diadakannya pertemuan dan biaya yang ditawarkan. Tampilan ini berdasarkan keinginan pengguna akan lengkapnya deskripsi pekerjaan yang diberikan oleh penyedia jasa. Sehingga, tampilan *form posting* pekerjaan dibuat selengkap mungkin sehingga dapat menampilkan pekerjaan dengan deskripsi yang juga lengkap.

## Tampilan untuk *Bidding* Pekerjaan

The screenshot shows the bidding interface on the website **kerjain.com**. At the top, there are navigation links for 'Kerjaanku', 'Cari Kerjaan', and 'Buat Kerjaan'. The job details are as follows:

- Job Title:** Website Pribadi (ID Kerjaan 12654)
- Posted by:** Niky Ayu Lestari (Sabtu, 25 Agustus 2018)
- Job Type:** Jenis Pekerjaan: Jarak Jauh
- Deadline:** Tanggal Waktu: Selasa, 11 September 2018
- Skills:** Keahlian yang dibutuhkan: PHP, Pengembangan Web, HTML, JavaScript.
- Bids:** Tawaran: 10 Tawaran
- Rate:** Rata-rata Tawaran: Rp 1.450.000,-
- Description:** Deskripsi Pekerjaan: Buatlah website untuk portofolio saya.

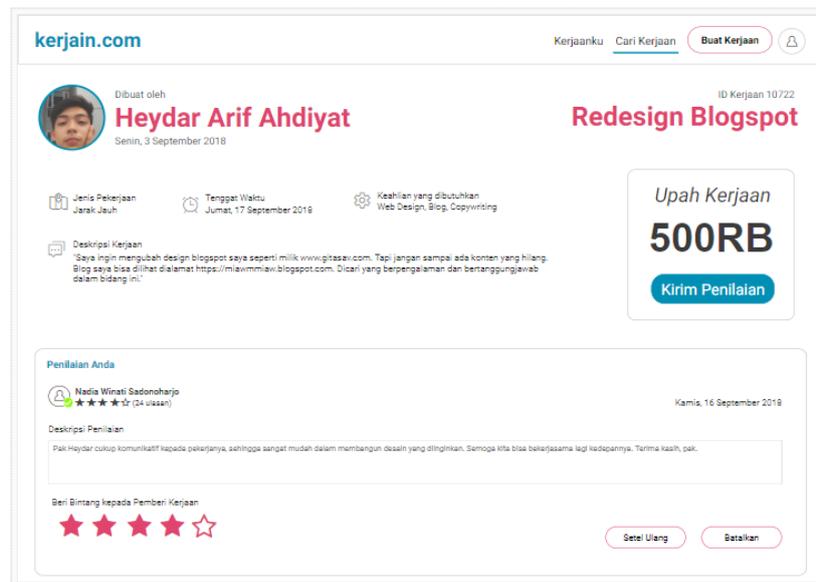
On the right side, there is a box for the job price: **Upah Kerjaan 1,2JT** with a **Kirim Tawaran** button.

The 'Tawaran Anda' section shows a bid from **Nadia Winati Sadoroharjo** (Kamis, 6 September 2018) with a 4-star rating. The bid description reads: "Hallo Niky, Saya berpengalaman membuat website terutama website portofolio selama 5 tahun. Pastikan spesifik website yang Anda inginkan." Below the description, there are input fields for 'Upahmu (Rupiah)' (set to Rp 1.550.000,-) and 'Waktu Penyelesaian (Hari)' (set to 1). There are also buttons for 'Setel Ulang' and 'Batalkan'.

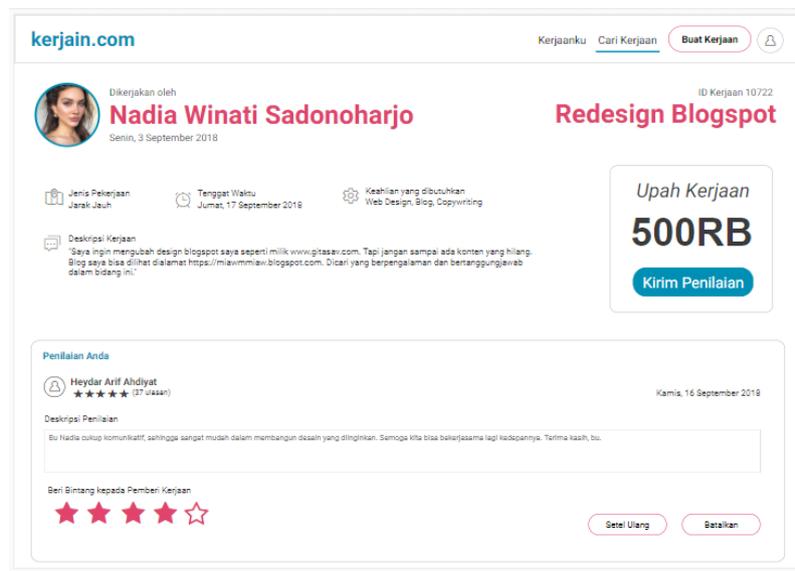
Gambar 3. 9 Tampilan untuk *Bidding* Pekerjaan

Dalam proses *ideate* ditentukan bahwa aplikasi Seekerja memungkinkan terjadinya proses tawar menawar antara penyedia jasa dan pencari pekerjaan. Hal ini dinilai dapat memudahkan pengguna untuk melakukan transaksi jasa dengan menetapkan harga sesuai dengan kesepakatan bersama. Dalam proses tawar menawar seperti pada Gambar 3. 9 *bidding* pekerjaan tertentu dilakukan oleh pencari pekerjaan. Dalam proses tawar menawar pencari pekerjaan mempunyai hak untuk memberikan tawaran harga dan penyedia jasa juga berhak mempertahankan harga yang dipasang dari awal atau menerima tawaran harga dari pencari pekerjaan. Proses *bidding* dilakukan dengan membuka detail pekerjaan yang ditawarkan dan mengisi *form* beserta biaya penawaran yang diajukan.

## Tampilan untuk Memberikan *Rating*



Gambar 3. 10 Tampilan Pemberian *Rating* untuk Penyedia Jasa



Gambar 3. 11 Tampilan Pemberian *Rating* untuk Pencari Pekerjaan

Pada tahap sebelumnya yaitu tahap *ideate* ditentukan pemberian *rating* dan ulasan dilakukan dengan sistem *two – way review* untuk meningkat *trust* antar pengguna dan meminimalisir adanya pengguna yang kurang serius dalam memberikan pekerjaan atau mencari pekerjaan. Pada Gambar 3. 10 merupakan tampilan pemberian ulasan dan *rating* yang dilakukan oleh pencari pekerjaan terhadap penyedia jasa yang menawarkan pekerjaan. Adapun

pada Gambar 3. 11 merupakan tampilan pemberian ulasan dan *rating* yang dilakukan oleh penyedia jasa kepada pencari pekerjaan atas hasil pekerjaan yang telah diselesaikan. Sistem *two – way review* dilakukan dengan pemberian ulasan dan *rating* dua arah seperti pengguna dengan peran penyedia jasa memberikan ulasan dan *rating* kepada pengguna dengan peran pencari pekerjaan dan begitupun sebaliknya.

### 3.4.5 *Testing*

Pada tahap ini dilakukan pengujian ide dan juga *prototype* yang sudah dirancang pada tahap – tahap sebelumnya dari tahap *empathize* hingga tahap *prototype*. Tahapan ini bertujuan untuk melakukan monitoring respon dan tanggapan dari calon pengguna terhadap Seekerja. Ide bisnis *startup* Seekerja dan *Prototype* yang merupakan visual dari ide Seekerja akan diujikan kepada pihak internal dan eksternal. Adapun pihak internal adalah anggota tim dari Seekerja sebagai tim pengembang atau *founder* sedangkan pihak eksternal adalah kepada calon pengguna sebagai sasaran pasar dengan mengajukan pertanyaan dan memperlihatkan *prototype* dan kepada pakar melalui aktivitas *pitching* dengan IBISMA UII, *event local pitch* yang diadakan oleh Jogja Digital Valley atau JDV dan pada *event coaching clinic* yang merupakan rangkaian acara dari *Business Plan Competition* yang diadakan oleh Magister Informatika UII.

Ditahap *testing* atau pengujian ini, apabila *feedback* yang diberikan belum sesuai dengan harapan pengguna maka akan dilakukan tahap *empathize* dan *define*, namun apabila *feedback* yang diberikan positif atau bisa diterima oleh pengguna maka ide serta masukan dari *prototype* tersebut dapat dijadikan acuan untuk inovasi ide bisnis *startup* Seekerja.

Pengujian atau validasi yang dilakukan kepada pihak internal lebih ditekankan kepada proses mengolah informasi dan validasi keputusan berupa ide solusi untuk Seekerja. Di proses ini dilakukan pengujian *prototype* sebanyak dua kali pengujian oleh anggota tim yang beranggotakan tiga orang. Hasil dari pengujian ini menentukan apakah *prototype* sudah menampilkan secara garis besar proses dan alur penggunaan aplikasi yang mudah dimengerti untuk dilakukan *testing* kepada pihak eksternal.

Pengujian atau validasi yang dilakukan kepada pihak eksternal dengan melalui aktivitas *pitching* kepada pihak IBISMA Universitas Islma Indonesia (UII), Jogja Digital Valley melalui *event local pitch* dan kepada Aryo Wirawan selaku *founder* Jala dalam kegiatan *Business Plan Competition* 2019 yang diadakan oleh Magister Informatika Universitas Islam Indonesia.

a. *Pitching* dengan pihak IBISMIA UII

Pada aktivitas *pitching* yang dilakukan dengan pihak IBISMA UII didapatkan *feedback* bahwa ide Seekerja sebagai *startup* cukup menarik untuk dijadikan sebagai *startup* namun perlu diadakannya spesifikasi terhadap ide kategori pekerjaan dan sasaran pasar agar pasar tidak terlalu luas dan tidak dapat di *handle*. Selain itu, diberikan *feedback* terhadap *prototype* yang ditampilkan dengan meminimalisir jumlah *klik* dalam proses penyedia pekerjaan mendapatkan pekerjanya sehingga dapat membantu pengguna untuk tidak membutuhkan waktu yang lama.

b. *Pitching* dengan pihak Jogja Digital Valley (JDV)

Pada aktivitas *pitching* yang dilakukan dengan Jogja Digital Valley atau JDV dalam kegiatan *local pitch* didapatkan *feedback* terkait pematangan analisis terkait kompetitor yaitu *startup* yang bergerak dibidang yang serupa guna untuk mendapatkan inovasi dan pembeda antara Seekerja dengan aplikasi serupa lainnya. Selain itu, JDV memberikan *feedback* terkait pergantian nama *startup*. Adapun dari hasil *feedback* ini adalah pergantian nama *branding*. Awalnya *branding* nama yang digunakan adalah *kerjaiin.com* namun dari hasil *pitching* yang dilakukan bersama JDV bahwa *kerjaiin.com* telah digunakan oleh orang lain sehingga bersama anggota tim dilakukan pergantian *branding* nama menjadi *Seekerja.id*.

c. *Pitching* dengan *founder* Jala

Aktivitas *pitching* yang dinamakan sesi *coaching clinic* bersama dengan *founder* jala yaitu Aryo Wirawan adalah salah satu rangkaian dari kegiatan *Business Plan Competition 2019* yang diadakan oleh Magister Informatika Universitas Islam Indonesia (UII). Pada aktivitas ini didapatkan *feedback* yang lebih dititik beratkan kepada membangun *trust* antar pengguna dengan mencoba menjalin kerja sama dengan Badan Kursus dan Pelatihan Tenaga Kerja dan menggunakan sistem *rating* guna evaluasi yang dilakukan antar pengguna. Selain itu, *feedback* yang didapatkan adalah melakukan spesifikasi sasaran pasar dengan membagi menjadi *reachable market*, *potential market* dan *Total Available Market* atau TAM.

Pengujian atau validasi yang dilakukan kepada calon pengguna sebagai sasaran pasar dengan melakukan wawancara secara terbuka terkait ide dari bisnis *startup* Seekerja dan menampilkan *prototype*. Dilakukan pengujian dengan wawancara kepada lima orang dengan terlebih dahulu menjelaskan secara umum tentang Seekerja. Berikut adalah daftar pertanyaan yang diajukan dan jawaban yang diberikan dapat dilihat pada Tabel 3. 3.

Tabel 3. 3 Daftar Pertanyaan dan Jawaban Ide Seekerja

No	Pertanyaan	Jawaban	Keterangan
<b>Narasumber 1: Masih dalam tahap mencari pekerjaan, 25 tahun, perempuan</b>			
1	Mengenai ide dari Seekerja menceritakan tentang deskripsi singkat Seekerja. (peran, tawar menawar dan pekerjaan yang ditawarkan bukan pekerjaan yang resmi/terikat instansi)	Menurut narasumber ide yang Seekerja lumayan bagus karena karena dapat membantu mencari pekerjaan menjadi lebih praktis.	Merupakan pengguna yang lebih condong menjadi pengguna pencari pekerjaan
2	Mengenai <i>platform</i> yang digunakan adalah <i>website</i>	Lebih <i>prefer</i> kepada aplikasi menggunakan <i>website</i> karena memori hapenya tidak mencukupi, walaupun harus menuju ke laman Seekerja apabila terjadi <i>update</i> data oleh Seekerja.	
3	Mengenai sistem pembayaran <i>escrow</i>	Sistem pembayaran <i>escrow</i> menurut narasumber adalah sistem yang tepat di terapkan karena meminimalisir adanya permianan harga di tengah – tengah transaksi oleh kedua belah pihak pengguna.	
4	Mengenai sistem pemberian ulasan dengan <i>two-way</i> Review	Pemberian <i>rating</i> dan <i>review</i> dengan sistem <i>two-way review</i> menjadi ide yang menarik karena klien Seekerja adalah dua pengguna yaitu penyedia pekerjaan dan pencari pekerjaan	
5	Mengenai kategori pekerjaan yang disajikan	Kategori pekerjaan yang disajikan lebih baik langsung kepada <i>list</i> pekerjaan yang disajikan sehingga pengguna dapat melihat langsung pekerjaan apa yang disediakan tanpa melalui kategori pekerjaan.	
6	Mengenai <i>prototype</i> yang diperlihatkan baik dari segi proses mencari pekerjaan dan melakukan <i>posting</i> pekerjaan	Pemilihan warna <i>pink</i> dan biru sudah cukup bagus, namun untuk pemiliha warna latar bisa bikin lebih gelap atau menggunakan warna yang lebih cerah sekalian. Alur yang ditunjukan sudah lumayan jelas untuk memperlihatkan cara kerja sistem	<i>Prototype</i> yang ditampilkan masih belum lengkap, mungkin bisa lebih didetailkan
<b>Narasumber 2: Mahasiswi Program Magister Teknik Industri UGM, 24 Tahun, Perempuan</b>			

1	Mengenai ide dari Seekerja menceritakan tentang deskripsi singkat Seekerja. (peran, tawar menawar dan pekerjaan yang ditawarkan bukan pekerjaan yang resmi/terikat instansi)	Menurut narasumber kedua, ide yang diberikan menarik, namun harus memberikan nilai yang lebih karena aplikasi yang serupa sudah banyak dikembangkan	Narasumber pernah menggunakan aplikasi serupa yaitu projects.co.id. penggunaannya tidak sering hanya pernah satu kali ataupun dua kali
2	Mengenai <i>platform</i> yang digunakan adalah <i>website</i>	Pemilihan <i>platform website</i> sebagai <i>platform</i> awal sebenarnya menarik, namun untuk sekarang <i>mobile application</i> mungkin lebih praktis karena apabila di <i>install</i> tinggal buka aplikasi dan digunakan.	
3	Mengenai sistem pembayaran <i>escrow</i>	Sistem pembayaran yang diajukan bagus untuk kedua pengguna baik sebagai penyedia ataupun pencari pekerjaan	Bisa ditambahkan untuk meyakinkan pengguna terkait jaminan seperti apa yang diberikan apabila menggunakan sistem pembayaran <i>escrow</i>
4	Mengenai sistem pemberian ulasan dengan <i>two-way Review</i>	Sistem pemberian ulasan juga menarik agar supaya kedua belah pihak pengguna dapat saling mempercayai	Diberikan masukan juga memberikan <i>rating</i> untuk aplikasi Seekerja untuk menciptakan kelayakan terhadap aplikasi
5	Mengenai kategori pekerjaan yang disajikan	Kategori pekerjaan yang diberikan sudah cukup, namun diberikan <i>fitur</i> untuk langsung mencari pekerjaan yang diinginkan tanpa melihat kategori pekerjaan terlebih dahulu	
6	Mengenai <i>prototype</i> yang diperlihatkan baik dari segi proses mencari pekerjaan dan melakukan <i>posting</i> pekerjaan	Pemilihan warna masih seperti blogspot dan terkesan pucat pribadi, alur yang ditunjukkan sudah lumayan jelas walaupun <i>prototype</i> yang ditunjukkan belum terlalu detail	Narasumber mengatakan untuk mencari warna yang menjadi khas dari Seekerja.
<b>Narasumber 3: Mahasiswi Teknik Informatika UII, 21 Tahun, Perempuan</b>			
1	Mengenai ide dari Seekerja menceritakan tentang deskripsi singkat Seekerja. (peran, tawar menawar dan pekerjaan yang ditawarkan bukan pekerjaan yang resmi/terikat instansi)	Ide yang ditawarkan menarik, karena saya dapat menawarkan pekerjaan berdasarkan <i>budget</i> yang saya tentukan sendiri dan kesepakatan bersama.	

2	Mengenai <i>platform</i> yang digunakan adalah <i>website</i>	Lebih memilih ke arah <i>website</i> karena merupakan aplikasi baru sehingga bisa mencoba tanpa melalui instalasi tapi melalui <i>website</i>	
3	Mengenai sistem pembayaran <i>escrow</i>	Dapat membuat kedua belah pihak pengguna merasa aman apalagi untuk para pencari pekerjaan	
4	Mengenai sistem pemberian ulasan dengan <i>two-way Review</i>	Cukup menarik karena baru melihat sistem memberi rating seperti ini diterapkan	
5	Mengenai kategori pekerjaan yang disajikan	Kategori pekerjaan yang disajikan sudah lumayan cukup banyak	
6	Mengenai <i>prototype</i> yang diperlihatkan baik dari segi proses mencari pekerjaan dan melakukan <i>posting</i> pekerjaan	Alur yang dijelaskan dan diberikan sudah cukup jelas, diberikan penjelasan mengenai sekerja itu sendiri, namun <i>protoyopenya</i> perlu diselesaikan	
<b>Narasumber 4: Ibu Rumah Tangga (domisili Yogyakarta), 26 Tahun, Perempuan</b>			
1	Mengenai ide dari Seekerja menceritakan tentang deskripsi singkat Seekerja. (peran, tawar menawar dan pekerjaan yang ditawarkan bukan pekerjaan yang resmi/terikat instansi)	Ide yang diberikan cukup menarik dan dapat membantu namun untuk pekerjaan yang apabila butuh sehari – hari sepertinya agak susah karena pencari pekerjanya adalah yang sekali selesai.	Lebih condong ke arah pemberi pekerjaan apalagi untuk bagian rumah untuk beres – beres
2	Mengenai <i>platform</i> yang digunakan adalah <i>website</i>	Sebenarnya untuk <i>platform</i> lebih praktis menggunakan <i>mobile application</i> dan gampang dipelajari	
3	Mengenai sistem pembayaran <i>escrow</i>	Untuk sistem pembayaran sudah termasuk aman untuk diterapkan baik sebagai penyedia pekerjaan ataupun pencari pekerjaan.	
4	Mengenai sistem pemberian ulasan dengan <i>two-way Review</i>	Pemberian ulasan dengan sistem ini termasuk baru dan mungkin menarik untuk diterapkan sehingga penipuan bisa di minimalisir	
5	Mengenai kategori pekerjaan yang disajikan	Untuk kategori pekerjaan yang diberikan cukup lengkap dan mungkin dapat membantu narasumber untuk mencari orang dalam bidang kebersihan atau beres – beres rumah dan desain grafis untuk beberapa pekerjaan	Untuk bagian kebersihan rumah, mungkin spesifikasi orang, biaya, pengerjaan bisa lebih dijelaskan lebih detil pada aplikasinya

6	Mengenai <i>prototype</i> yang diperlihatkan baik dari segi proses mencari pekerjaan dan melakukan <i>posting</i> pekerjaan	Menurut narasumber proses atau alur masih sedikit rumit dan <i>prototype</i> belum selesai tapi dapat memperlihatkan alurnya seperti apa. Pemilihan warna juga sudah bagus yaitu biru dan <i>pink</i> .	
<b>Narasumber 4: Mahasiswi Jurusan Ilmu Komunikasi UMY, 21 Tahun, Perempuan</b>			
1	Mengenai ide dari Seekerja menceritakan tentang deskripsi singkat Seekerja. (peran, tawar menawar dan pekerjaan yang ditawarkan bukan pekerjaan yang resmi/terikat instansi)	Ide Seekerja untuk mempertemukan antara pencari dan penyedia pekerjaan dalam satu <i>platform</i> cukup menarik karena narasumber dapat mencari dari satu situs saja dan membantu karena biasanya narasumber menggunakan <i>hashtag</i> atau tagas di Instagram untuk mencari pekerjaan <i>part time</i> yang fleksibel dan sesuai keinginan.	Lebih condong kepengguna yang mencari pekerjaan untuk menghaslkan biaya tambahan. Narasumber suka untuk melakukan <i>part time</i> .
2	Mengenai <i>platform</i> yang digunakan adalah <i>website</i>	Terkait <i>platform</i> yang digunakan baik <i>website</i> ataupun <i>mobile application</i> semuanya sama – sama menarik dan bisa digunakan oleh narasumber. Namun biasanya narasumber melakukan <i>google-ing</i> untuk mencari informasi terkait pekerjaan.	Yang menjadi hal penting bagi narasumber adalah informasi pekerjaan yang ditawarkan dapat tersampaikan dengan baik
3	Mengenai sistem pembayaran <i>escrow</i>	Sistem pembayaran <i>escrow</i> dapat membuat narasumber tidak khawatir akan bayaran yang diterima kurang atau tidak dibayar sama sekali.	
4	Mengenai sistem pemberian ulasan dengan <i>two-way Review</i>	Pemberian ulasan seperti ini dapat membantu pencari pekerja untuk melakukan <i>bidding</i> pekerjaan dan membuat pencari pekerja nyaman untuk memilih pekerjaan dan orang seperti apa yang memberikan tawaran pekerjaan.	
5	Mengenai kategori pekerjaan yang disajikan	Kategori pekerjaan sudah cukup lengkap narasumber tertarik dengan pekerjaan yang menjadi <i>volunteer</i> .	
6	Mengenai <i>prototype</i> yang diperlihatkan baik dari segi proses mencari pekerjaan dan melakukan <i>posting</i> pekerjaan	Warna yang diberikan cukup bagus dengan nuansa biru dan <i>pink</i> . Alur <i>prototype</i> juga sudah cukup jelas tidak terlalu ribet namun perlu ditetulkan dan diselesaikan	