

Diska Rancangan Aplikasi *Mobile* Berbasis Gamifikasi Penyedia Kerja Penyandang Disabilitas di Wilayah Yogyakarta

Nur Evirda Khosyati¹, Khakam Ma'ruf ², Finandy Arkan Ramadhan³, Ahmad Tegar Cahya Pradana⁴

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: nkhosyati@gmail.com (Nur Evirda Khosyati)*

Article History:

Received: Jun, 2023

Revised: Jun, 2023

Accepted: Jun, 2023

Abstract: Indonesia dengan jumlah penduduk sebesar 275 juta jiwa, terbagi menjadi tenaga kerja usia produktif maupun non produktif, salah satunya yakni pekerja disabilitas. Pada tahun 2022 penduduk usia produktif penyandang disabilitas mencapai 17 juta dan 7,6 juta yang hanya bekerja (BPS, 2022). Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), lebih dari 26.8 ribu penyandang disabilitas yang terdata oleh dinas sosial (Bappeda DIY, 2021). Pekerja khususnya penyandang disabilitas kurang berpartisipasi dalam dunia kerja, perhatian pemerintah menyebabkan kesempatan kerja tidak terakomodasi dengan baik. Berdasarkan masalah tersebut, peneliti menawarkan sebuah gagasan berjudul DISKA konsep ini adalah platform job seeker dengan metode gamifikasi sebagai assesment, pelatihan dan etalase untuk mempromosikan karya seperti desain, lukisan, aplikasi dan coding untuk dipasarkan. Metode penelitian yang diimplementasikan adalah studi literatur yang bersal dari media cetak dan elektronik relevan. Penerapan aplikasi ini diharapkan menjadi inovasi teknologi guna mendukung pengoptimalan pekerjaan yang layak bagi penyandang disabilitas di era society 5.0.

Keywords:

Disabilitas, Gamifikasi, Intermediate, Platform, Teknologi

Pendahuluan

Indonesia merupakan negara dengan penduduk mencapai 273 juta jiwa (Dukcapil, 2022) besarnya populasi ini merupakan salah satu kekuatan besar Indonesia dengan banyaknya talenta dan potensi yang ada di dalamnya, besarnya populasi tersebut penduduk usia produktif menempati posisi mayoritas sebesar 70.72% dari total populasi atau sebesar 208.54 juta orang (Kominfo, 2021), dan 69.06% dari penduduk usia produktif merupakan angkatan kerja (Kusnandar, 2022).

Besarnya penduduk usia kerja terdapat 17 juta disabilitas yang masuk kedalamnya, akan tetapi dari jumlah tersebut hanya 7.6 juta orang yang bekerja

(Antara, 2022) atau hanya sebesar 44.7% dari jumlah disabilitas usia produktif, hal ini tidak lepas dari sulitnya bagi disabilitas untuk mencari pekerjaan dan perlakuan yang berbeda akibat kekurangan yang mereka miliki (Badan Pusat Statistik, 2022), selain hanya sebagian kecil yang bekerja, 28.37% dari mereka memutuskan untuk bekerja secara mandiri (Tempo, 2022).

Jika kita mengerucut pada Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), setidaknya terdapat lebih dari 26.8 ribu penyandang disabilitas yang terdata oleh dinas sosial pada tahun 2021 (Bappeda Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, 2021). Jumlah tersebut belum termasuk para siswa potensial dari berbagai daerah yang belajar di 79 Sekolah Luar Biasa (SLB) (Bappeda Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, 2021) di seluruh DIY, yang memiliki potensi luar biasa apabila dapat disalurkan dan dikembangkan. Terlebih dengan besarnya potensi DIY sebagai daerah tujuan pendidikan dan pariwisata tingkat global, yang diharapkan para disabilitas mampu mengisi ruang dan kesempatan yang tersedia. Akan tetapi fakta di lapangan menunjukkan hal sebaliknya, masih banyaknya perusahaan yang tidak menerapkan kuota bagi para penyandang disabilitas, sebagai contoh dari 1900 perusahaan di Bantul baru 16 yang membuka lapangan kerja untuk disabilitas (Pertana, 2022). Banyak tenaga disabilitas tidak terserap serta beragam potensi tidak terakomodasi dengan baik.

Sejalan dengan permasalahan tersebut perlu adanya pihak yang mampu memberikan jawaban atas persoalan tersebut baik sebagai jembatan yang menghubungkan para disabilitas dengan pemberi kerja, ataupun sebagai wadah untuk membuktikan bahwasannya penyandang disabilitas layak dan mampu apabila diberikan pekerjaan. Dengan diiringi pesatnya perkembangan teknologi yang terjadi, menawarkan beragam peluang besar untuk dapat menjawab tantangan tersebut, teknologi mampu memberikan gambaran jelas bagaimana menghubungkan berbagai pihak serta telah terbukti sebagai ladang dalam menimba ilmu, hal ini memberikan keyakinan bahwa mengembangkan kemampuan penyandang disabilitas terutama pada bidang keahlian dan ketenagakerjaan serta menghubungkannya dengan mereka yang membutuhkan tenaga kerja maupun kompetensi tertentu, maka dari itu peneliti menawarkan sebuah karya yang berjudul berjudul "Diska Rancangan Aplikasi Mobile Berbasis Gamifikasi Penyedia Kerja Penyandang Disabilitas di Wilayah Yogyakarta" Konsep Kami memadukan *Platform job seeker* dengan metode gamifikasi sebagai *assessment*, menghadirkan kelas pelatihan untuk meningkatkan *skill*, dan memberikan ruang sebagai etalase untuk mempromosikan karya seperti desain, lukisan, aplikasi, *coding*, maupun beragam karya lain untuk dipromosikan dan

dipasarkan secara luas.

Inovasi *platform* ini diharapkan mampu meningkatkan daya saing dan kesempatan lebih luas bagi penyandang disabilitas untuk mendapatkan pekerjaan layak, meningkatkan kapasitas diri, dan memperoleh mitra atau pelanggan yang sesuai dengan karya maupun keahlian yang dimiliki, selain itu dengan adanya platform ini diharapkan mampu berkontribusi pada poin - poin pembangunan berkelanjutan (SDGs) terutama pada poin 8 terkait pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi, pekerjaan yang layak bukan hanya bagi mereka yang tidak memiliki keterbatasan akan tetapi inklusif termasuk kepada penyandang disabilitas, menjadikan penyandang disabilitas pemain penting dalam pertumbuhan ekonomi dan merasakan manisnya pertumbuhan ekonomi yang terjadi.

Metode

Jenis Penulisan dan Sumber Literatur

Pada penulisan jurnal ini, penulis menggunakan deskriptif kualitatif dengan gambaran menyeluruh tentang fenomena yang berkembang dengan subjek penelitian alami berupa perilaku, persepsi, motivasi sebagai solusi inovatif (Moleong, 2017), sistem pengelolaan limbah organik yang memudahkan masyarakat dan pemerintah dalam pengelolaan sampah yang ada di Indonesia. Selain itu metode penelitian yang diterapkan ialah studi literatur, dengan mengumpulkan data melalui jurnal, karya ilmiah maupun sumber yang berhubungan dengan obyek penelitian atau bersifat kepustakaan yang bertujuan untuk memecahkan suatu masalah, tertumpu pada bahan-bahan pustaka yang relevan (Rhaamdhony, 2018).

Adapun sumber data yang digunakan yaitu: sumber primer merupakan sumber langsung dari objek penelitian yaitu kepada pengumpul data dan dikumpulkan peneliti. Penggunaan pustaka dapat berupa media cetak ataupun elektronik yang valid seperti jurnal, artikel, buku dan yang relevan dengan permasalahan kajian tulisan (Sugiyono, 2018). Sedangkan sumber sekunder ialah data tidak langsung contohnya dari pihak lain atau referensi literatur (Sugiyono, 2018).

Teknik Pengumpulan Data

a. Studi kepustakaan

Merupakan metode mengumpulkan data dengan membaca referensi melalui buku, internet, atau media yang berhubungan dengan masalah penelitian. Peneliti mencari referensi penelitian sejenis yang ada kaitannya dengan penelitiannya serta penelitian sebelumnya yang relevan.

b. Penelitian Lapangan

Suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara meninjau dan mengamati langsung. Selain itu mempelajari dan mencari tahu tentang latar belakang keadaan yang sedang terjadi di masyarakat. Penelitian menggunakan survei dapat membantu memecahkan masalah- masalah serta isu yang sedang terjadi secara aktual dengan mendapatkan data pada populasi yang besar sehingga mendapat sampel untuk nanti sebagai penguat data (Widodo, 2008).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dengan cara mengolah dan penyusunan sistematis dan logis. Data yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis dengan sumber yang didapat melalui studi literatur. Upaya analisis data memiliki empat tahap yaitu pertama, reduksi data (*data reduction*) dengan melakukan penyederhanaan, pemilihan data dari penelitian sebelumnya. Kedua, penyajian data (*data display*), melalui deskripsi berdasarkan aspek yang diteliti sesuai rumusan masalah. Terakhir, pengambilan kesimpulan/verifikasi (*conclusion/verification*) secara bertahap yang diawali dengan pengambilan kesimpulan kemudian dilakukan kembali verifikasi.

Pengambilan Kesimpulan

Pengambilan kesimpulan yang digunakan, diawali dari menganalisis masalah yang dialami oleh masyarakat khususnya penyandang disabilitas. Selanjutnya menyusun alternatif gagasan penyelesaian berupa alat penunjang dalam pengolahan makanan dan pengaplikasian aplikasi sehingga dapat bermanfaat bagi masyarakat dan *stake holder* lainnya. Tahap pengambilan kesimpulan dan saran penulis menggunakan teknik induksi berdasarkan pembahasan guna menyempurnakan gagasan pada penelitian. Hal ini dilakukan melalui langkah sistematis, sehingga diperoleh hasil kajian yang lengkap dan terstruktur. Skema penulisan dan pengambilan kesimpulan yang digunakan sebagai berikut:



Gambar 1. Skema Penyelesaian Pengambilan Kesimpulan

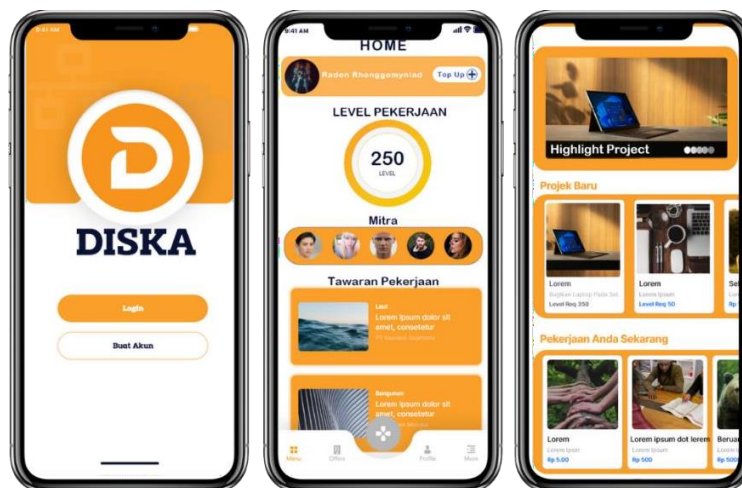
Hasil dan Pembahasan

Permasalahan besarnya penduduk usia kerja terdapat 17 juta disabilitas, hanya 44.7% usia produktif yang bekerja, hal ini tidak lepas dari sulitnya bagi disabilitas untuk mencari pekerjaan dan perlakuan yang berbeda akibat kekurangan yang dimiliki (Badan Pusat Statistik, 2022), di Daerah Istimewa Yogyakarta terdapat 26.8 ribu penyandang disabilitas yang terdata oleh dinas sosial (Bappeda Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, 2021). Jumlah ini belum termasuk para siswa potensial dari berbagai daerah di 79 Sekolah Luar Biasa (Bappeda Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, 2022). Perlu adanya pihak yang mampu menghubungkan para disabilitas dengan pemberi kerja. Diiringi pesatnya perkembangan teknologi, DISKA berpotensi dalam membantu pemerintah guna menyerap tenaga kerja potensial khususnya penyandang disabilitas dalam mendapatkan pekerjaan secara layak ke dalam bentuk *platform intermediate* berbasis gamifikasi guna mendukung SDGs *point 8* yakni pekerjaan layak dan peningkatan perekonomian.

Konsep DISKA

DISKA merupakan sebuah *platform job seeker intermediate*, menjadi sebuah solusi permasalahan ketenagakerjaan disabilitas. Perpaduan antara *platform job seeker* sebagai wadah bagi pengguna untuk dapat mencari pekerjaan dengan penerapan metode gamifikasi bagi pengguna untuk melakukan *assessment* terhadap kompetensi untuk membuka jenis pekerjaan baru. Kemudian adanya pelatihan materi bagi pengguna merupakan sebuah upaya yang ditawarkan sebagai sarana peningkatan kompetensi penyandang disabilitas. Fitur Etalase juga merupakan upaya kami untuk karya atau mendapatkan pekerjaan dari pihak yang membutuhkan.

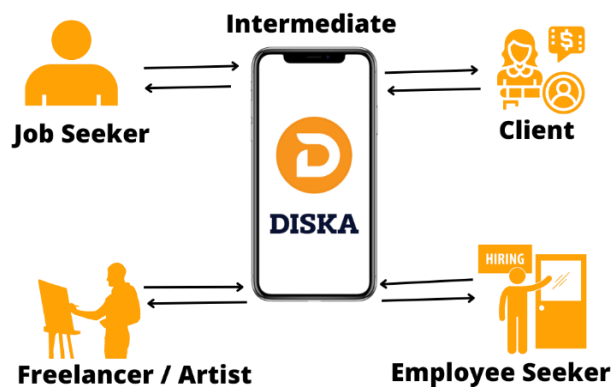
Desain DISKA



Gambar 2. Tampilan Desain Aplikasi

Cara Kerja Aplikasi

DISKA merupakan sebuah aplikasi *Intermediate* yang berfungsi untuk menjadi penghubung antara pencari kerja, pencari pekerja, *freelancer* atau *artist*, dan pengguna atau pembeli jasa. Konsep *intermediate* ini menjadikan DISKA sebagai mediator dan promotor agar produk ataupun tawaran kerja dapat sampai kepada pembeli dan pencari kerja. Selain itu DISKA juga mengangkat konsep gamifikasi sebagai media *assessment* untuk menjamin mutu dari pencari kerja agar sesuai dengan yang dibutuhkan oleh perusahaan.



Gambar 3. Cara Kerja Aplikasi

DISKA terdistribusi melalui beberapa *platform* yaitu android, IOS, dan *website*. DISKA akan membangun kemitraan dengan perusahaan yang menerima, kemudian menampilkan jenis pekerjaan yang dibutuhkan oleh perusahaan pada pengguna. Selain itu DISKA juga memberikan wadah berupa etalase untuk menjual atau menawarkan jasanya. Apabila pengguna memiliki karya seni, kemampuan, atau tawaran jasa lain maka DISKA akan memberikan wadah bagi pengguna untuk mempromosikan karyanya ke perusahaan atau publik.

Bagian Aplikasi

Bagian aplikasi yang dapat diakses oleh setiap pengguna di jelaskan sebagai berikut.

a. Bagian Awal Aplikasi

Pada bagian awal akan disajikan menu *login* yang dapat diakses oleh setiap pengguna. Pada menu *login* akan ditampilkan pilihan untuk melakukan *login* atau membuat akun. Kemudian dalam pembuatan akun akan ditampilkan opsi untuk mendaftarkan email dan juga *password* sebagai identitas dari akun pengguna.

b. Halaman Verifikasi

Setelah melewati pendaftaran email akan ditampilkan bagian verifikasi

perangkat yang akan diwajibkan untuk mendaftarkan nomor ponsel pengguna, nomor ponsel tersebut akan dijadikan sebagai salah satu identitas dan kemudian akan dikirimkan OTP sebagai salah satu langkah keamanan. Verifikasi perangkat dengan menggunakan kode OTP digunakan sebagai salah satu langkah keamanan untuk memastikan bahwa hanya 1 akun yang bisa diakses oleh pengguna.

c. Layar Utama

Layar utama akan menampilkan opsi utama seperti nama akun, mitra usaha, tawaran pekerjaan dan juga waktu bekerja selama 1 minggu. Dalam tampilan layar utama juga akan ditampilkan opsi seperti *offer*, *game*, dan profil. Tampilan ini dapat digunakan untuk mengakses fitur-fitur lebih lanjut. Pada fitur *Job Offer* akan ditampilkan pilihan pekerjaan yang dapat dipilih pengguna dengan mempertimbangkan skor gamifikasi yang dimiliki. Hal ini bertujuan untuk dapat membantu perusahaan dan pengguna menyesuaikan kebutuhannya.

d. *Job Offer*

Apabila diakses maka *Job Offer* akan menampilkan deskripsi terkait dengan pekerjaan yang ditawarkan, selain itu akan ditampilkan rincian mengenai gaji dan juga syarat kontrak yang diajukan oleh perusahaan pada pengguna. Disini pengguna bebas untuk mempertimbangkan tawaran tersebut, akan tetapi apabila posisi yang dilamar sudah terisi maka tawaran pekerjaan tidak akan dapat diakses lagi. Setelah pengguna yakin dengan pekerjaan maka akan ditampilkan kontrak dan akan dilakukan wawancara baik oleh pihak DISKA maupun oleh perusahaan mitra secara langsung.

e. *Training Center*

Dalam fitur *training* akan ditampilkan jenis pelatihan yang dapat diambil oleh pengguna sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Pelatihan sendiri dapat dilakukan 2 arah dengan melakukan konsultasi atau kelas daring dan dapat dilakukan searah dengan mengakses materi yang ada dalam fitur ini.

f. Fitur Gamifikasi

Setelah melakukan pelatihan pengguna dapat melakukan *assessment* dengan menggunakan fitur gamifikasi. Fitur ini menjadi salah satu metode penilaian yang dilakukan untuk mengukur kompetensi dari pengguna. Hasil dari gamifikasi sendiri akan digunakan untuk mendaftarkan sesuai dengan persyaratan pekerjaan. DISKA menjadi sebuah solusi dalam permasalahan penyerapan tenaga kerja karena memberikan peluang bagi pengguna untuk dapat mendapatkan pekerjaan

dan memberikan dukungan untuk pelatihan bagi pengguna agar memenuhi kompetensi.

Diskusi

Hasil dari perancangan aplikasi ini kemudian dapat dijadikan sebagai analisis awal untuk membuat aplikasi nyata, di implementasikan dan dapat di unduh oleh penyandang disabilitas. Tahapan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan lebih lanjut memerlukan kerjasama dari berbagai pihak seperti pemerintah daerah istimewa yogyakarta, masyarakat, dinas sosial, kemnaker, pemilik proyek dan pencari tenaga kerja.

Kesimpulan

Penelitian ini membuat pengembangan aplikasi perangkat lunak yang dapat mengakomodasi penyandang disabilitas atau *job seeker* dalam menemukan pekerjaan dan menampilkan *skill* bertujuan mengurangi jumlah angka pengangguran yang meningkat tiap tahun dari usia penduduk produktif dari penyandang disabilitas. Aplikasi ini menjadi solusi permasalahan ketenagakerjaan disabilitas. Ditambah dengan penerapan metode gamifikasi bagi pengguna untuk melakukan *assessment* terhadap kompetensi yang dimiliki guna membuka jenis pekerjaan baru. Kemudian adanya pelatihan materi bagi pengguna merupakan sebuah upaya peningkatan kompetensi penyandang disabilitas. Penerapan aplikasi DISKA (Disabilitas Berkarya) akan berdampak sangat positif karena mewadahi para penyandang disabilitas dalam menentukan pekerjaan dan membuat lapangan kerja baru dari hasil keterampilan dan *skill* yang dimiliki dengan datangnya calon *customer*.

Pengakuan

Pada penulisan jurnal ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Yogyakarta, khususnya Fakultas Teknik yang telah memberikan bantuan dan dukungan. Penulis menyadari bahwa jurnal ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca sehingga dapat memperbaiki serta menyempurnakan penelitian ini.

Daftar Referensi

Antara. (2022). *17 Juta Difabel Usia Produktif, yang Bekerja Baru 7,6 Juta Orang*.
[https://difabel.tempo.co/read/1561356/17-juta difabel-usia-produktif- yang-](https://difabel.tempo.co/read/1561356/17-juta-difabel-usia-produktif-yang-)

bekerja-baru-76-juta-orang

Badan Pusat Statistik. (2022). *Indikator Pekerjaan Layak di Indonesia 2021*. <https://www.bps.go.id/publication/2022/04/08/1ea92e310421c90fcc82a84e/indikator-pekerjaan-layak-di-indonesia-2021.html>

Bappeda Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. (2021). *Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial dan Sarana Kesejahteraan Sosial*. http://bappeda.jogjaprov.go.id/dataku/data_dasar/cetak/105-penyandang-masalah-kesejahteraan-sosial-dan-sarana-kesejahteraan-sosial

Bappeda Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. (2022). *Jumlah Sekolah*. http://bappeda.jogjaprov.go.id/dataku/data_dasar/cetak/478-jumlah-sekolah

Dukcapil. (2022). *273 Juta Penduduk Indonesia Terupdate Versi Kemendagri*. <https://dukcapil.kemendagri.go.id/berita/baca/1032/273-juta-penduduk-indonesia-terupdate-versi-kemendagri>

Kominfo. (2021). *Angkatan Kerja Produktif Melimpah*. <https://www.kominfo.go.id/content/detail/33004/angkatan-kerja-produktif-melimpah>

Kusnandar, V. B. (2022). *Berapa Jumlah Angkatan Kerja Indonesia 2022?* <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/08/berapa-jumlah-angkatan-kerja-indonesia-2022>

Moleong, L. J. (2017). Metodologi penelitian kualitatif (Revisi). *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*, 102–107.

Pertana, P. R. (2022). *Ribuan Perusahaan di Bantul Belum Pekerjakan Penyandang Disabilitas*. <https://www.detik.com/jateng/bisnis/d-6241379/ribuan-perusahaan-di-bantul-belum-pekerjakan-penyandang-disabilitas>

Rhaamdhony, A. R. (2018). *Pemikiran Politik Tony Blair Tentang Internasionalisme Dalam Buku A Global Alliance For Global Values*. Universitas Siliwangi.

Sugiyono, P. (2018). Metode penelitian kombinasi (mixed methods). *Bandung: Alfabeta*, 28, 1–12.

Tempo. (2022). *Diskriminasi Pekerja Disabilitas*. <https://koran.tempo.co/read/info-tempo/476403/diskriminasi-pekerja-disabilitas>