

# **Tubes 06: Pembuatan Tomorrow's Narrative dan Design Principles**

**KELOMPOK 2**

# Apa saja yang kami sajikan?

## Bagian 1:

- Design Opportunities

## Bagian 2:

- Tomorrow's Narrative

## Bagian 3:

- Design Principle

## Bagian 4:

- Lampiran

# Bagian 1:

- **Design Opportunities**

# Jobs-to-be-Done Framework

Jobs-to-be-Done	Be-Goal	Do-Goal	Motor-Goal	Universal Psychological Needs
Membantu mahasiswa menemukan arah dan tujuan karier yang jelas.	Menjadi pribadi yang yakin dan percaya diri terhadap masa depan.	Mengeksplorasi minat, kemampuan, dan peluang karier.	Mengikuti asesmen, riset karier, dan membuat rencana pengembangan diri.	Competence, Autonomy
Menyediakan pendampingan karier yang personal dan relevan.	Merasa dipahami dan didukung dalam proses karier.	Berinteraksi dengan konselor atau mentor yang sesuai kebutuhan.	Melakukan sesi konsultasi atau mentoring secara fleksibel.	Relatedness, Competence
Mengintegrasikan dukungan karier dan kesehatan mental.	Merasa tenang, termotivasi, dan siap berkembang.	Mengelola stres dan menjaga keseimbangan diri.	Mengakses fitur konseling dan motivasi dalam platform.	Security, Relatedness
Membangun koneksi nyata dengan dunia kerja dan komunitas profesional.	Menjadi individu yang siap dan terhubung dengan lingkungan profesional.	Berjejaring dengan alumni, praktisi, dan peluang magang.	Mengikuti forum, proyek, atau program pengembangan karier.	Relatedness, Competence
Menghadirkan platform digital karier yang interaktif dan ramah Gen Z.	Merasa nyaman dan terlibat dalam proses eksplorasi karier.	Menggunakan platform yang fleksibel dan komunikatif.	Mengakses aplikasi, berdiskusi, dan mencoba fitur karier digital.	Autonomy, Competence

## Bagian 2:

- **Tomorrow's Narrative**

No.	Opportunities	Tomorrow's Narrative
1	Mahasiswa sering merasa bingung, tidak percaya diri, dan belum memahami potensi dirinya dalam menentukan arah karier	Di masa depan, mahasiswa merasa percaya diri dengan arah karier yang mereka pilih. Platform bimbingan karier membantu mereka menemukan potensi diri melalui asesmen yang personal dan rekomendasi jalur karier yang sesuai dengan minat serta kekuatan unik mereka. Mahasiswa dapat melihat perkembangan diri mereka secara nyata dan merasa yakin bahwa keputusan karier yang diambil benar-benar mencerminkan jati diri mereka.
2	Pendampingan karier yang ada terlalu umum dan formal. Mahasiswa merasa tidak sepenuhnya dipahami dan kesulitan menemukan sosok pembimbing yang cocok sesuai kebutuhannya	Di masa depan, setiap mahasiswa dapat terhubung dengan mentor yang benar-benar memahami kebutuhan dan kepribadian mereka. Pendampingan dilakukan secara fleksibel dan hangat, dengan gaya komunikasi yang lebih akrab seperti percakapan antara teman. Mahasiswa merasa nyaman berbagi keresahan, mendapatkan bimbingan yang relevan, dan merasakan hubungan yang bermakna dengan mentor yang mendukung perkembangan karier mereka secara autentik.
3	Mahasiswa mudah stres dan kehilangan motivasi saat merencanakan karier	Di masa depan, proses merencanakan karier bukan lagi sumber stres, tetapi perjalanan yang menyenangkan dan memotivasi. Platform pendampingan karier memberikan dukungan emosional melalui fitur refleksi, pengingat positif, dan komunitas yang saling menyemangati. Mahasiswa merasa tenang, termotivasi, dan memiliki tujuan yang jelas tanpa merasa terbebani oleh tekanan masa depan.
4	Mahasiswa merasa kesulitan menjalin relasi profesional karena terbatasnya akses dan pengalaman langsung	Di masa depan, mahasiswa memiliki akses luas untuk membangun jejaring profesional sejak dini. Melalui platform digital yang inklusif, mereka dapat berinteraksi langsung dengan profesional, alumni, dan rekan sebidang dalam suasana yang mendukung kolaborasi. Hubungan yang terjalin bukan hanya formal, tapi juga menjadi wadah pertukaran pengalaman dan peluang nyata yang memperluas wawasan serta membuka pintu karier baru.
5	Platform karier yang tersedia sering terasa kaku, monoton, dan tidak mencerminkan gaya komunikasi Gen Z	Di masa depan, platform karier terasa dinamis, ekspresif, dan seru digunakan. Antarmukanya dirancang dengan gaya visual yang segar dan interaktif, selaras dengan karakter Gen Z yang kreatif dan spontan. Mahasiswa tidak lagi merasa tertekan saat menjelajahi karier, melainkan menikmati prosesnya seperti sedang berinteraksi di media sosial yang inspiratif dan relevan dengan kehidupan mereka.

## Bagian 3:

- **Design Principle**

# Crafting Design Principles

Mahasiswa sering merasa bingung, tidak percaya diri, dan belum memahami potensi dirinya dalam menentukan arah karier

Pendampingan karier yang ada terlalu umum dan formal. Mahasiswa merasa tidak sepenuhnya dipahami dan kesulitan menemukan sosok pembimbing yang cocok sesuai kebutuhannya

Mahasiswa mudah stres dan kehilangan motivasi saat merencanakan karier.

Mahasiswa merasa kesulitan menjalin relasi profesional karena terbatasnya akses dan pengalaman langsung

Platform karier yang tersedia sering terasa kaku, monoton, dan tidak mencerminkan gaya komunikasi Gen Z

## “In order to be successful...”

Produk harus mampu mempersonalisasi rekomendasi berdasarkan profil pengguna, riwayat kegiatan, dan aspirasi karier. Sistem harus memunculkan career coach virtual yang komunikatif dan adaptif.

Produk harus menghadirkan pengalaman pendampingan yang empatik, relevan, dan sesuai karakter pengguna melalui pencocokan mentor dan komunikasi yang fleksibel

Produk harus menyediakan ruang aman (safe space) digital untuk refleksi dan dukungan emosional, serta mengintegrasikan konten motivasi dalam alur pendampingan karier.

Produk harus menyediakan wadah kolaboratif untuk jejaring profesional melalui forum, proyek, dan peluang magang yang relevan

Produk harus memiliki antarmuka interaktif dengan elemen gamification, visual dinamis, dan bahasa yang ringan agar sesuai dengan gaya belajar serta karakteristik Gen Z.



## Bagian 4:

- **Lampiran**

# Informasi Kelompok 100%

No	Nama	Kontribusi
1	Rizki Nata Wirawan	Selaku ketua, mengkoordinasikan pembagian tugas anggota, memastikan kesesuaian antara design opportunities, tomorrow's narrative, dan design principle, serta merapikan hasil akhir dalam bentuk PPT.
2	Achmad Fandanish	Selaku anggota, memantau jalannya diskusi dan memastikan kesesuaian antara design opportunities dengan tomorrow's narrative
3	Aliyah Rahma	Selaku anggota, berkontribusi dalam pembuatan design principle untuk tiap opportunities
4	Arina Rahmania Nabila	Selaku anggota, berkontribusi dalam pembuatan design principle untuk tiap opportunities
5	Elsa Risnauli Sianturi	Selaku anggota, menyusun design opportunities dan membantu visualisasi hasil dalam slide presentasi.
6	Faisal Ihsan Santoso	Selaku anggota, memastikan kesesuaian antara design opportunities dengan design principle serta merapikan hasil akhir dalam bentuk PPT.
7	Nesya Sulistyawati	Selaku anggota, berperan dalam penyusunan tomorrow's narrative dan membantu merumuskan design principle agar selaras dengan peluang desain yang diidentifikasi.