

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, khususnya pada bidang pendidikan dan ketenagakerjaan. Dunia industri saat ini menuntut sumber daya manusia yang tidak hanya memiliki latar belakang akademik, tetapi juga keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan kerja yang dinamis. Kondisi ini menuntut adanya keselarasan (*link and match*) antara kompetensi individu dan kebutuhan industri [1].

Salah satu permasalahan yang masih banyak dihadapi oleh mahasiswa dan lulusan baru adalah terjadinya kesenjangan keterampilan (*skill gap*). Banyak individu belum memiliki pemahaman yang jelas mengenai tingkat kecocokan keterampilan yang dimiliki dengan posisi pekerjaan yang dituju. Hal ini berdampak pada rendahnya kesiapan kerja serta sulitnya menentukan keterampilan prioritas yang perlu dikembangkan [2].

Untuk menjawab permasalahan tersebut, diperlukan solusi berbasis teknologi yang mampu membantu pengguna dalam memetakan dan menganalisis keterampilan secara sistematis. Sistem digital berbasis web menjadi salah satu solusi yang efektif karena mampu memberikan akses informasi secara luas dan fleksibel. Namun, keberhasilan sebuah sistem digital tidak hanya ditentukan oleh fungsionalitas, melainkan juga oleh kualitas antarmuka pengguna (*user interface*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) [3].

VINIX7 sebagai platform pengembangan talenta digital menghadirkan *Skill V-Match 7.0*, sebuah fitur yang dirancang untuk membantu pengguna dalam menganalisis tingkat kecocokan keterampilan terhadap posisi pekerjaan tertentu serta mengidentifikasi *skill gap* yang dimiliki. Fitur ini diharapkan mampu

mendukung proses *link and match* antara individu dengan kebutuhan industri secara lebih terarah.

Agar fitur *Skill V-Match 7.0* dapat digunakan secara optimal, diperlukan perancangan antarmuka yang berfokus pada kebutuhan pengguna, mudah dipahami, dan mampu menyajikan informasi secara jelas. Salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam perancangan produk digital yang berorientasi pada pengguna adalah *Design Thinking*. Metode ini menekankan proses perancangan yang berpusat pada pengguna melalui tahapan *empathize, define, ideate, prototype, dan test* [4].

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini mengangkat judul **“Perancangan UI/UX Skill V-Match 7.0 untuk Mendukung Link and Match Industri Menggunakan Metode Design Thinking”**. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna *Skill V-Match 7.0* yang berorientasi pada kebutuhan pengguna melalui pendekatan *Design Thinking*, sehingga mampu membantu pengguna dalam menganalisis kesenjangan keterampilan (*skill gap*) serta mendukung terciptanya keselarasan antara kompetensi individu dan kebutuhan industri. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan antarmuka yang lebih efektif, intuitif, dan bermanfaat bagi pengguna maupun pihak pengembang sistem.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan antarmuka pengguna *Skill V-Match 7.0* menggunakan metode *Design Thinking*?
2. Bagaimana penerapan prinsip user-centered design dalam perancangan antarmuka *Skill V-Match 7.0*?
3. Bagaimana hasil perancangan antarmuka *Skill V-Match 7.0* dalam mendukung analisis *skill gap dan link and match* industri?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian berfokus pada perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) *Skill V-Match 7.0 pada platform VINIX7*.
2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking*.
3. Penelitian tidak membahas aspek teknis backend seperti keamanan sistem, pengolahan database, dan performa server.
4. Implementasi sistem dibatasi pada platform web versi desktop.
5. Evaluasi dilakukan pada tahap testing dalam *Design Thinking*.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada beberapa permasalahan yang disampaikan sebelumnya, analisa ini bertujuan sebagai berikut :

1. Merancang antarmuka pengguna *Skill V-Match 7.0* menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Menerapkan pendekatan user-centered design dalam perancangan UI/UX.
3. Menghasilkan desain antarmuka yang mampu mendukung analisis skill gap dan link and match industri.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Pengguna : Membantu pengguna memahami tingkat kecocokan keterampilan dan menentukan prioritas pengembangan skill.
2. Bagi VINIX7 : Menjadi acuan pengembangan fitur digital berbasis UI/UX yang berorientasi pada pengguna.
3. Bagi Akademisi : Menjadi referensi penelitian terkait perancangan antarmuka berbasis Design Thinking.

4. Bagi Dunia Industri : Mendukung terciptanya SDM yang lebih siap kerja dan sesuai kebutuhan industri.

1.5. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi teori mengenai UI/UX, *Design Thinking*, *Heuristic Evaluation*, *skill gap*, dan *link and match industri*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tahapan penelitian menggunakan metode *Design Thinking* yang meliputi *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Perancangan difokuskan pada pengembangan antarmuka pengguna *Skill V-Match 7.0* berbasis web dengan menghasilkan prototipe antarmuka tingkat tinggi (*high-fidelity prototype*) yang dikembangkan secara iteratif sesuai kebutuhan pengguna.

BAB IV : ANALISIS ASPEK USABILITY

Bab ini membahas proses perancangan dan implementasi antarmuka pengguna *Skill V-Match 7.0* berdasarkan tahapan *Design Thinking*. Desain antarmuka dikembangkan dalam bentuk *high-fidelity* menggunakan Figma dan diimplementasikan pada prototipe berbasis web dengan fokus pada pengalaman pengguna dan fungsionalitas antarmuka.

BAB V : HASIL ANALISIS DAN REKOMENDASI

Bab ini membahas hasil perancangan antarmuka pengguna *Skill V-Match 7.0* serta evaluasi *usability* pada tahap testing untuk menilai kesesuaian desain dengan kebutuhan pengguna dan kemudahan penggunaan sistem.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil perancangan antarmuka pengguna *Skill V-Match 7.0* menggunakan metode *Design Thinking* serta saran untuk pengembangan sistem di masa mendatang.