

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Di era teknologi yang berkembang pesat saat ini, berbagai sektor mulai beralih ke sistem digital untuk mendukung proses kerja, kolaborasi, dan pengelolaan informasi secara lebih efisien. Teknologi informasi memainkan peran penting dalam membentuk dunia modern. Teknologi ini telah memberikan kontribusi yang besar dan berdampak luas pada berbagai segi kehidupan masyarakat [1]. Kebutuhan akan sistem yang mampu memfasilitasi aktivitas kolaboratif inilah yang kemudian menuntut hadirnya *platform* dengan desain *UI/UX* yang baik, serta pengalaman pengguna yang intuitif dan mudah digunakan.

Peningkatan kebutuhan tersebut membuat *UI/UX* menjadi aspek penting dalam keberhasilan sebuah website. *UI* memiliki peran penting dalam sistem aplikasi karena hampir seluruh operasi bergantung pada kualitas antarmuka. Sebuah *UI* yang kurang optimal dapat menurunkan produktivitas dan efektivitas sistem secara keseluruhan [2]. Dalam konteks *platform multi-role*, seperti yang ditujukan untuk *brand*, mentor, dan peserta magang, peran *UI/UX* menjadi semakin signifikan untuk memastikan setiap pengguna dapat menjalankan tugasnya tanpa mengalami kebingungan atau hambatan. Oleh karena itu, desain *UI* perlu dibuat dengan memperhatikan kebutuhan dan

ekspektasi pengguna agar dapat diterima dengan baik . *UI* yang efektif harus mampu memenuhi harapan pengguna dan memberikan pengalaman yang intuitif saat berinteraksi dengan sistem [2].

Dalam pembinaan talenta digital, Di Indonesia sendiri, kesenjangan digital masih menjadi isu utama. Data Badan Pusat Statistik (BPS) mengungkapkan bahwa walaupun akses internet semakin meluas, tingkat literasi digital dan kesempatan memperoleh pelatihan berbasis teknologi masih belum merata, terutama di wilayah-wilayah di luar perkotaan [3]. Menurut laporan Talentap yang mengutip data Kementerian Ketenagakerjaan, hanya 11% pekerja Indonesia yang memiliki keterampilan digital dasar sehingga mayoritas tenaga kerja belum mampu memenuhi standar kompetensi digital yang dibutuhkan perusahaan [4]. Kesenjangan ini menunjukkan bahwa sistem pengembangan talenta saat ini belum sepenuhnya mampu menyiapkan mahasiswa menghadapi kebutuhan industri digital.

VINIX7 sebagai *platform* pengembangan talenta menghadapi kendala serupa, di mana belum tersedia sistem pelatihan peserta magang yang terstruktur. Proses pembinaan, penilaian kinerja, serta pemberian umpan balik kepada peserta masih dilakukan secara manual, sehingga berpotensi menimbulkan ketidakkonsistenan dan kesulitan dalam melakukan pemantauan progres peserta secara sistematis. Peserta magang belum terbiasa dengan ritme kerja perusahaan seperti riset dan laporan mingguan, serta kurang memiliki pengalaman mengerjakan proyek nyata. Akibatnya, portofolio yang dihasilkan belum kuat atau

dapat diverifikasi, sehingga perusahaan juga kesulitan menilai kemampuan kandidat secara objektif.

Pada level sistem, belum tersedia *platform* yang dapat menjembatani kolaborasi antara *brand*, mentor, dan peserta dalam pengelolaan *micro-project*. Akibatnya, proses pembagian tugas, penilaian, dan pembuatan portofolio masih dilakukan secara manual dan tidak terstruktur. Kondisi ini menunjukkan perlunya sistem digital yang mampu mengatur alur *micro-project* secara lebih efektif. Berdasarkan urgensi masalah tersebut, penelitian ini mengusulkan perancangan desain *UI/UX platform Vinix Real Micro Project (RMP)* sebagai konsep awal sistem pengelolaan *micro-project* terintegrasi. Dengan pendekatan *Design Thinking*, rancangan ini dikembangkan melalui perumusan masalah hingga pembuatan prototipe antarmuka, sehingga dapat menjadi landasan bagi pengembangan platform Vinix7 pada tahap implementasi berikutnya.

Dengan adanya rancangan *UI/UX* ini, *platform Vinix7* diharapkan dapat berkembang menjadi sistem yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga mampu mengatasi masalah nyata yang terjadi dalam proses pengelolaan talenta digital. Hal ini mencakup penyediaan alur kerja *micro-project* mingguan, sistem evaluasi mentor yang terstruktur, serta portofolio yang dapat diaudit oleh industri.

1.2 RUMUSAN MASALAH

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

1. Bagaimana mengembangkan *prototype UI/UX* sebagai usulan pengembangan *platform* Vinix7 untuk tahap implementasi di masa mendatang?
2. Bagaimana merancang solusi digital yang dapat memfasilitasi kolaborasi antara *brand*, mentor, dan peserta melalui sistem *micro-project* mingguan?

1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini tetap terarah dan tidak meluas ke aspek teknis di luar fokus, batasan masalah ditetapkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada perancangan desain antarmuka (*UI*) dan *UX* platform Vinix7.
2. Sistem *micro-project* yang digunakan dalam penelitian ini bersifat usulan/inovasi dan belum diimplementasikan secara nyata.
3. Penelitian tidak membahas implementasi teknis seperti *coding*, *database*, *security*, *hosting*, maupun pengembangan *backend*.
4. Evaluasi antarmuka hanya sebatas prinsip *UX* atau analisis sederhana, bukan uji coba skala besar.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan *prototype UI/UX* sebagai usulan pengembangan *platform* Vinix7 di masa mendatang.
2. Memberikan gambaran solusi digital yang dapat membantu *brand*, mentor, dan peserta magang berkolaborasi melalui sistem *micro-project* mingguan.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan kontribusi dalam pengembangan studi *UI/UX* pada platform kolaborasi digital berbasis *micro-project*.
2. Menjadi referensi bagi penelitian lain yang berfokus pada perancangan antarmuka sistem pembelajaran dan pengelolaan tugas digital.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistem penulisan ini menggambarkan secara umum mengenai apa yang akan penulis bahas dalam setiap bab pada laporan ini yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori – teori yang dapat digunakan sebagai suatu informasi dalam penelitian ini yang digunakan sebagai landasan untuk mendukung pemahaman terhadap laporan tugas akhir.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang cara pelaksanaan penelitian, kerangka penelitian, metode yang digunakan, dan tools atau alat bantu yang digunakan dalam pembuatan sistem yang akan dibangun.

BAB IV : ANALISIS DAN HASIL

Bab ini penulis menganalisis dan mendapatkan hasil yang sudah didapatkan didalam penelitian ini.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN UI/UX

Bab ini berisi tentang implementasi dari perancangan *platform* yang telah di desain baik *UI* maupun *UX* dan dilakukan pengujian pada tahap ini.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini tentang laporan dari Kesimpulan-kesimpulan mengenai pembahasan dari bab-bab sebelumnya dan juga saran yang sekiranya membangun ke arah yang lebih baik.