BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Di era digital yang semakin berkembang, keterampilan (*skill*) menjadi salah satu aspek penting yang menentukan kesiapan individu dalam memasuki dunia kerja. Transformasi teknologi seperti internet, komputasi awan, kecerdasan buatan, hingga pemanfaatan *big* data telah mengubah cara perusahaan beroperasi serta menilai kompetensi tenaga kerja. Perubahan ini membuat kebutuhan industri terhadap skill tertentu berkembang dengan sangat cepat, sehingga informasi mengenai kecocokan keterampilan dan kebutuhan industri menjadi semakin penting.

Salah satu tantangan yang semakin terlihat dalam dunia kerja saat ini adalah ketidakjelasan informasi mengenai keterampilan yang dibutuhkan oleh setiap industri, khususnya di bidang teknologi. Teknologi sendiri menjadi alat penting yang membantu manusia menjalankan kegiatan sehari-hari, baik dalam pekerjaan maupun pendidikan [1]. Banyak individu memiliki kemampuan dasar, namun kesulitan memahami skill apa saja yang benar-benar diperlukan untuk memasuki bidang tertentu. Menurut penelitian oleh Yusri et al [2], UI/UX berperan penting dalam menciptakan produk digital yang mudah digunakan dan menarik bagi pengguna, sehingga perusahaan yang ingin menghadirkan aplikasi atau website berkualitas membutuhkan talenta yang menguasai skill. Penelitian lain oleh Handayania et al. [3] menunjukkan bahwa penguasaan UI/UX juga memengaruhi

kepuasan pengguna dan keberhasilan produk digital, sehingga semakin menekankan pentingnya keterampilan ini bagi individu yang ingin bersaing di dunia kerja. Kondisi ini menunjukkan bahwa kebutuhan akan informasi skill yang lebih jelas, terarah, dan mudah diakses menjadi hal yang penting, baik bagi pencari kerja maupun bagi industri yang membutuhkan sumber daya manusia yang tepat.

Permasalahan muncul ketika banyak individu sebenarnya memiliki potensi dan keterampilan dasar, tetapi tidak mengetahui arah pengembangan skill yang tepat. Di sisi lain, ada penelitian yang telah dilakukan oleh Maora dengan ini bertujuan untuk mengembangkan model optimasi machine learning guna memetakan kesenjangan kompetensi (*skills gap*) antara pelamar kerja dan tuntutan pasar kerja digital [4]. industri juga mengalami tantangan dalam menjelaskan standar kompetensi yang mereka butuhkan, sehingga tercipta *skill gap* antara kemampuan individu dan kebutuhan industri. Kurangnya akses terhadap informasi skill yang jelas, terorganisasi, dan mudah dipahami membuat proses pengembangan diri menjadi tidak efektif dan membingungkan.

Melihat kebutuhan tersebut, PT Vinix 7 menginisiasi pengembangan platform TechPatch sebagai solusi yang mampu menyajikan informasi keterampilan industri teknologi secara lebih terstruktur. Agar platform ini dapat memberikan pengalaman penggunaan yang optimal, diperlukan perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang tepat, sehingga informasi bisa disampaikan secara jelas, mudah dinavigasi, dan nyaman digunakan oleh berbagai kalangan. Untuk mencapai tujuan tersebut, proses perancangan UI/UX dilakukan menggunakan metode *Design Thinking* yang berfokus pada pemahaman kebutuhan

pengguna, perumusan masalah, serta pengembangan solusi yang sesuai dengan harapan pengguna. Dengan pendekatan desain *UI/UX* yang baik, platform ini diharapkan dapat membantu pengguna memahami keterampilan yang dibutuhkan industri sekaligus meminimalkan skill gap yang terjadi.

1.2. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana merancang UI/UX pada sebuah *website* statis yang mampu menyajikan informasi skill yang dibutuhkan industri teknologi secara jelas dan mudah dipahami?
2. Bagaimana menyusun struktur informasi (information architecture) yang tepat agar pengguna dapat dengan mudah menemukan kategori industri dan daftar skill yang relevan?
3. Bagaimana memastikan tampilan dan pengalaman pengguna pada *website* statis tetap responsif, informatif, dan nyaman digunakan oleh berbagai jenis pengguna?

1.3. BATASAN MASALAH

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan UI/UX, bukan pada pengembangan sistem backend, integrasi database, atau pembuatan fitur interaktif yang kompleks.
2. *Website* yang dirancang bersifat statis, sehingga seluruh informasi mengenai skill dan industri dimasukkan secara manual tanpa fitur pencarian otomatis, personalisasi, atau sistem rekomendasi.

3. Data skill dan kebutuhan industri yang ditampilkan pada *website* hanya berasal dari literatur, jurnal, atau referensi yang relevan, tidak menggunakan data *real-time* dari industri.
4. Proses perancangan UI/UX dibatasi pada tahapan: analisis kebutuhan pengguna, pembuatan *user persona*, *user flow*, *wireframe*, dan desain antarmuka.

   Tahap implementasi kode hanya sebatas tampilan frontend sederhana.
5. Ruang lingkup industri yang dibahas dibatasi pada industri teknologi, tidak mencakup industri lain seperti kesehatan, pendidikan, atau manufaktur.

1.4. TUJUAN

Penelitian ini bertujuan merancang UI/UX website statis yang memberikan informasi mengenai skill yang dibutuhkan industri teknologi. Melalui penyusunan struktur informasi dan analisis kebutuhan pengguna, rancangan ini diharapkan mampu membantu pengguna seperti mahasiswa atau individu yang ingin meningkatkan kemampuan untuk memahami skill industri secara lebih mudah. Hasil akhir penelitian berupa prototype dan tampilan *website* statis yang informatif serta mudah digunakan.

1.5. MANFAAT

1. Memberikan informasi yang jelas mengenai skill yang dibutuhkan industri teknologi sehingga membantu pengguna yang masih bingung menentukan arah kemampuan mereka.

2. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang sistem informasi, khususnya dalam perancangan UI/UX untuk platform edukasi dan informasi.
3. Menyajikan tampilan website statis yang terstruktur dan mudah dipahami sehingga dapat menjadi referensi bagi pengembang lain dalam merancang *platform* serupa di masa depan.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah pemahaman terhadap penulisan laporan penelitian ini, penulis menyusun sistematika penulisan penelitian sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah dari penelitian, batasan masalah yang ditetapkan, tujuan dan manfaat yang diharapkan serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini mencakup berbagai konsep teoritis yang mendasari pembahasan laporan yang bersumber dari buku dan pendapat para pakar yang digunakan sebagai landasan untuk mendukung pemahan terhadap peneltian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama proses serta metode yang digunakan, Teknik pengumpulan data, Teknik perancangan desain.

BAB IV : MODEL DAN INSTRUMEN PENELITIAN

Pada bab ini berisi tenatng metode yang digunakan dalam merancang, dan pengebangan metode penelitian.

BAB V : HASIL ANALISIS DAN PEMABAHASAN

Pada bab ini berisi tentang perancangan yang telah dilakukan, yang akan disajikan dalam bentuk desain *high fidelity*.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini memuat tentang laporan dan Kesimpulan-kesimpulan mengenai pemabahsan dari bab-bab sebelumnya dan saran serta Kesimpulan.