

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Era revolusi industri yang saat ini telah berkembang membawa perubahan yang sangat signifikan dalam tatanan ekonomi global. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak lagi sekedar menjadi pendukung, melainkan telah bertransformasi menjadi fondasi utama operasional perusahaan. teknologi ialah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang keterampilan dalam menciptakan alat hingga metode pengolahan guna membantu menyelesaikan berbagai pekerjaan manusia [1]. Fenomena transformasi digital, pemanfaatan *Big Data*, kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), hingga otomatisasi sistem kini menjadi standar baru bagi industri untuk mempertahankan daya saing dan efisiensi. Kondisi ini menuntut setiap entitas bisnis untuk beradaptasi dengan cepat serta mengubah model bisnis konvensional menjadi model berbasis teknologi tinggi demi memenuhi tuntutan pasar yang semakin kompleks dan dinamis.

Sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi tersebut, sektor pendidikan tinggi di Indonesia merespons melalui kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). MBKM hadir sebagai inovasi kebijakan pendidikan yang memberikan hak kepada mahasiswa untuk belajar di luar program studinya, dengan tujuan utama mendekatkan dunia kampus dengan realitas dunia usaha dan dunia industri. Kebijakan ini dirancang untuk memperkuat ekosistem pembelajaran yang adaptif, di mana teknologi menjadi jembatan utamanya. Dalam konteks ini,

penguasaan teknologi bukan hanya soal kemampuan teknis semata, melainkan juga mencakup kemampuan berpikir kritis dan adaptabilitas terhadap *tools* industri terkini. Melalui MBKM, pemerintah berupaya menciptakan *link and match* agar lulusan perguruan tinggi memiliki relevansi yang kuat dengan kebutuhan zaman, sehingga akselerasi teknologi industri dapat diimbangi dengan kualitas sumber daya manusia yang mumpuni.

Namun, meskipun teknologi berkembang pesat dan kebijakan strategis seperti MBKM telah digulirkan, terdapat satu permasalahan krusial yang masih menjadi hambatan utama, yaitu kesenjangan keterampilan atau *skill mismatch*. Kesenjangan keterampilan juga umum dijumpai di kalangan karyawan. Banyak pegawai belum memiliki kemampuan teknis yang cukup untuk mengoperasikan sistem digital secara optimal [2]. Ketidaksiapan ini seringkali memicu resistensi terhadap perubahan, yang jika dibiarkan, dapat menghambat adopsi teknologi secara menyeluruh. Oleh karena itu, organisasi perlu secara aktif menyelenggarakan program pelatihan, pengembangan keterampilan ulang (*reskilling*), dan pembelajaran berkelanjutan agar seluruh anggota organisasi mampu beradaptasi dengan cepat. Di lapangan, sering kali ditemukan ironi di mana para calon tenaga kerja atau lulusan baru sebenarnya memiliki kompetensi akademis dan semangat kerja yang tinggi, namun kompetensi tersebut tidak sejalan dengan standar spesifik atau kebutuhan aktual industri. Banyak talenta muda memiliki *hard skill* yang tidak relevan dengan teknologi yang digunakan perusahaan saat ini. Akibatnya, industri mengalami kesulitan mendapatkan talenta yang siap pakai, sementara di sisi lain, angka pengangguran terdidik tetap tinggi

karena ketidaksesuaian antara profil kompetensi pelamar dengan ekspektasi perusahaan. Masalah ini menegaskan bahwa kurikulum formal saja sering kali belum cukup untuk menutup celah perbedaan antara teori yang diajarkan di kampus dan praktik yang terjadi di industri.

Berangkat dari permasalahan kesenjangan tersebut, diperlukan sebuah instrumen solutif yang mampu mengakselerasi kesiapan tenaga kerja secara presisi. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan pengembangan platform berbasis *website* bernama "*Skill Match+*". Platform ini hadir sebagai solusi komprehensif yang berfungsi tidak hanya sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sistem cerdas yang memberikan rekomendasi pengembangan *skill* sesuai dengan minat dan potensi pengguna. *Skill Match+* memiliki fitur unggulan berupa bimbingan intensif oleh mentor profesional dari kalangan praktisi industri untuk memastikan materi yang dipelajari tetap relevan dengan standar terkini. Lebih jauh lagi, *Skill Match+* dirancang dengan pendekatan berorientasi hasil (*outcome-based*), di mana setelah pengguna menyelesaikan program dan menguasai *skill* tertentu, sistem akan memfasilitasi mereka untuk tersalurkan ke dunia kerja, baik melalui jalur magang maupun rekrutmen profesional, sesuai dengan kompetensi yang telah divalidasi.

1.2 Rumusan masalah

Dari Latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan bahwa permasalahan yang dihadapi oleh PT Vinix7 Aurum yaitu :

1. Bagaimana merancang UI/UX Aplikasi Skill Match+ Berbasis Web Di PT Vinix7 Aurum ?

2. Bagaimana cara mengimplementasikan desain UI/UX Aplikasi Skill Match+ Berbasis Web Di PT Vinix7 Aurum ?

1.3 Batasan masalah

Agar penelitian lebih terarah dan tidak meluas, maka batasan masalah dalam perancangan UI/UX Sistem Task Review Berbasis Web di PT Vinix Seven Aurum adalah sebagai berikut:

1. Data yang dibutuhkan

Data yang dibahas dalam penelitian ini terbatas pada data yang berkaitan dengan kebutuhan sistem Skill Match+, meliputi data pengguna (nama, kata sandi, email, nomor handphone dan foto untuk profil pengguna).

2. Tampilan Sistem

Perancangan UI/UX hanya mencakup beberapa halaman utama, yaitu halaman login sebagai akses awal pengguna, halaman lupa kata sandi untuk pemulihan akun, dan halaman dashboard yang menampilkan ringkasan informasi web serta akses ke fitur inti aplikasi.

3. Input dan Output Sistem

Input sistem dibatasi pada data pengguna (nama, email, dan kata sandi). Output sistem berupa tampilan dashboard informasi jadwal program dan sertifikat.

4. Metode dan Diagram yang digunakan

Metode yang digunakan dalam perancangan UI/UX adalah Design Thinking dengan pendekatan iteratif. Diagram UML yang digunakan dibatasi pada

user flow diagram untuk menggambarkan alur interaksi pengguna dengan sistem.

5. Prototipe Desain UI/UX

Prototipe UI/UX dikembangkan menggunakan tools Figma yang mencakup wireframe untuk struktur layout, mockup untuk tampilan visual, serta simulasi interaksi dasar pengguna.

1.4 Tujuan dan manfaat penelitian

1.4.1 Tujuan penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada tugas akhir ini adalah:

1. Merancang Antarmuka UI/UX Aplikasi Skill Match+

Merancang antarmuka pengguna (UI) aplikasi Skill Match+ berbasis web yang intuitif, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna di PT Vinix Seven Aurum.

2. Mengimplementasikan Desain UI/UX ke dalam Prototipe Sistem

Mengimplementasikan hasil perancangan UI/UX ke dalam bentuk prototipe sistem Skill Match+ berbasis web sebagai gambaran alur dan tampilan aplikasi berbasis web.

3. Meningkatkan Pengalaman Pengguna (UX)

Menciptakan pengalaman pengguna yang efisien dan nyaman dalam proses pendaftaran program, pemilihan jadwal, dan pendaftaran kontrak kerja.

4. Mendukung Proses Skill Match+ yang Lebih Efektif

Merancang alur sistem Skill Match+ yang sederhana dan terstruktur untuk mengurangi skill mismatch serta meningkatkan efektivitas program.

1.4.2 Manfaat penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi pengguna

Mempermudah pengguna dalam melakukan proses pendaftaran program dengan menghadirkan mentor pendamping bagi yang bingung memilih divisi, pemilihan jadwal, dan mendapatkan kontrak kerja.

2. Manfaat bagi perusahaan

Membantu PT Vinix Seven Aurum dalam memiliki rancangan UI/UX sistem Skill Match+ yang terstruktur, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan operasional perusahaan.

3. Manfaat akademis

Menjadi referensi dan bahan pembelajaran bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan perancangan UI/UX dan pengembangan sistem berbasis web menggunakan metode Design Thinking.

1.5 Sistematika penulisan

Untuk Membahas lebih jelas dan terperinci dalam penulisan dan memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca, maka secara garis besar penulisan ini akan disusun secara sistematis kedalam enam bab. Dimana masing-masing dari bab tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang digunakan sebagai acuan didalam merancang UI/UX

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode-metode yang digunakan dan alat bantu (*tools*) yang digunakan untuk menghasilkan UI/UX sesuai dengan kebutuhan.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, rancangan layout atau tampilan, rancangan input, dan tampilan prototype yang akan dirancang.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang hasil implementasi dari rancangan UI/UX yang telah dibuat sebelumnya, pengujian terhadap aplikasi yang telah dibangun, dan analisis hasil yang dicapai dari UI/UX tersebut.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang akan diajukan agar dapat menjadi bahan pertimbangan.