

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini terjadi dengan sangat cepat dan berdampak pada berbagai aspek, seperti sosial, ekonomi, pendidikan, dan lainnya. Oleh karena itu, setiap orang perlu beradaptasi terhadap perubahan yang sedang terjadi. Salah satu hal yang sering ditemui adalah proses rekrutmen yang masih menggunakan metode tradisional. Hal ini menandakan bahwa proses rekrutmen belum sepenuhnya dilakukan secara terkomputerisasi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini.

Sebagai contoh, proses rekrutmen yang diadakan oleh Layanan Kerjasama dan Magang di Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom, masih dilakukan secara tradisional. Proses ini melibatkan pengisian formulir pendaftaran secara manual, pengiriman data peserta ke perusahaan secara manual, serta tindak lanjut proses seleksi melalui pesan singkat. Metode ini menyebabkan banyak masalah, seperti proses persetujuan yang terlewat, kesulitan menemukan data peserta magang, dan berbagai permasalahan lainnya. Terdapat berbagai jenis program magang, seperti Magang MBKM, Magang Fakultas, Magang Mandiri, Magang Kerja, dan Magang Startup. Setiap tahunnya, banyak mahasiswa yang mendaftar magang, misalnya pada periode 2022-2023 terdapat 1514 mahasiswa, dan pada periode 2023-2024 terdapat 1364 mahasiswa. Jumlah ini diperkirakan akan terus bertambah setiap periode.

Oleh karena itu, perlu adanya fokus utama untuk mengadaptasi kemajuan teknologi dengan membuat sebuah website untuk proses rekrutmen modern atau yang biasa disebut dengan E-Recruitment. Platform ini nantinya akan mengintegrasikan seluruh proses rekrutmen dalam satu situs web, sehingga dapat meningkatkan efisiensi alur rekrutmen, mengurangi beban administrasi, dan mengoptimalkan pengalaman pengguna dari sisi tampilan aplikasi. Pengguna aplikasi ini meliputi mahasiswa, admin LKM, mitra perusahaan, dosen wali/dosen umum, kaprodi/koordinator magang, pembimbing akademik, dan pembimbing lapangan.

Optimalisasi tampilan pengguna akan meningkatkan kemampuan pengguna dalam memahami alur penggunaan aplikasi secara keseluruhan dengan menggunakan berbagai metode optimalisasi. Selain itu, pengalaman pengguna perlu diperhatikan dalam proses pembuatan aplikasi untuk memahami berbagai kebutuhan calon pengguna, yang kemudian diimplementasikan ke dalam bentuk produk yang tepat guna.

1.2 Rumusan Masalah dan Solusi

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Bagaimana melakukan perancangan antar muka website talentern untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna?
2. Bagaimana melakukan perancangan desain alur proses rekrutasi magang yang efisien bagi user mahasiswa, user perusahaan, dan user admin LKM?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang dilakukan dalam pengembangan tampilan website Talentern ini, yaitu :

1. Memberikan alur proses rekrutasi magang yang efisien bagi tiga user grup yaitu mahasiswa, admin LKM, dan perusahaan
2. Memberikan pengalaman pengguna yang optimal pada perancangan antarmuka aplikasi website Talentern

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada optimalisasi pengalaman pengguna pada website Talentern untuk meningkatkan efisiensi proses rekrutmen Fakultas Ilmu Terapan, sebagai berikut :

1. Ruang lingkup proses seleksi lanjutan yang dilakukan perusahaan tidak berada didalam Talentern
2. Ruang lingkup pemberian Surat Pengantar Magang (SPM) yang dilakukan diluar sistem melalui pengiriman menggunakan email pribadi
3. Ruang lingkup user grup yang ditangani untuk periode development awal ini adalah mahasiswa, admin LKM, dan perusahaan belum membahas mengenai desain untuk user grup kaprodi, dosen wali, dan pembimbing.

1.5 Penjadwalan Kerja

Sesuai dengan ketentuan pelaksanaan magang pada PT. Teknologi Nirmala Olah Daya Informasi pada bidang UI/UX Designer dilaksanakan secara onsite dimulai dari hari senin-jumat pukul 08.30 - 17.30. Pada PT. Teknologi Nirmala Olah Daya menerapkan sistem kerja tim dengan project yang sudah diberikan pada masing masing tim. Dalam tim terdiri dari Product Owner, Project Manager, System Analyst, UI/UX Designer, dan Developer. Berikut gambaran penjadwalan kerja selama kegiatan magang berlangsung :

Tabel 1. 1 Penjadwalan Kerja

No		Penjadwalan Kerja																											
		Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Melakukan Requirement Gathering																												
2	Melakukan Pemetaan Fitur dan Design																												
3	Melakukan Pembuatan Tampilan Mahasiswa																												
4	Mengajukan Desain Tampilan Mahasiswa Kepada SPV																												
5	Melakukan Pembuatan Tampilan Mitra Perusahaan																												
6	Mengajukan Desain Tampilan Mitra Perusahaan Kepada SPV																												
7	Pelaporan Kinerja Kepada LKM V.1																												
8	Diskusi terkait penambahan role baru																												
9	Melakukan Pembuatan Tampilan Kaprodi/Koor Magang																												
10	Mengajukan Desain Tampilan Kaprodi/Koor Magang Kepada SPV																												
11	Melakukan Pembuatan Tampilan Dosen Wali																												
12	Mengajukan Desain Tampilan Dosen Wali Magang Kepada SPV																												
13	Pelaporan Kinerja Kepada LKM V.2																												
14	Perbaikan Desain Secara Minor di berbagai Tampilan																												
15	Pembuatan Prototype seluruh role																												
16	Pengujian Heuristic Evaluation																												
17	Pengujian System Usability Scale																												