

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kegiatan magang adalah salah satu cara untuk mendapatkan keterampilan secara nyata yang tidak bisa didapatkan di bangku perkuliahan. Kegiatan magang memiliki manfaat untuk mengembangkan beberapa *soft skill* seperti *interpersonal skill* dan profesionalisme. Selain *soft skill*, kegiatan magang dapat memfasilitasi adanya relasi dengan dunia profesional dan *sharing knowledge* [1].

Magang menjadi mata kuliah wajib di Fakultas Ilmu Terapan di Telkom University. Pengelolaan kegiatan magang dilakukan oleh Unit Layanan Kerja sama dan Magang (LKM). Kegiatan utama dalam kegiatan magang di antaranya seperti (1) Pendaftaran, (2) Seleksi Calon Peserta Magang, dan (3) *Monitoring*. Kegiatan seleksi calon kandidat yang dilakukan oleh mitra meliputi proses persiapan seleksi, kegiatan seleksi, dan menentukan hasil seleksi.

Berdasarkan survey pada Lampiran 3 yang dilakukan dengan beberapa mitra penyelenggara magang yang bekerja sama dengan LKM FIT menyatakan, sebanyak 53,8% responden memiliki kesulitan dalam memutuskan hasil akhir seleksi dengan sebab karena terdapat banyak kandidat dengan kapabilitas yang serupa antara satu dengan yang lainnya. Selain karena memiliki kapabilitas yang hampir serupa, sebanyak 61,5 % responden menyatakan kesulitan karena kualitas pendaftar yang tidak sesuai ekspektasi.

Solusi yang dapat dilakukan berdasarkan masalah tersebut yaitu dengan mengembangkan *Decision Support System* (DSS) yang dapat memberikan rekomendasi dan membantu mitra dalam mengambil keputusan hasil seleksi. Berdasarkan survey tersebut juga menyatakan bahwa sebanyak 76,9% responden menyatakan setuju bahwa dengan adanya alat bantu dalam menentukan hasil seleksi, dapat mempermudah untuk mengambil keputusan hasil seleksi.

Dilain sisi, untuk mengelola kegiatan magang secara *end-to-end* mulai dari tahap (1) Pendaftaran, (2) Seleksi Calon Peserta Magang, hingga (3) *Monitoring*, LKM FIT telah menggunakan website pengelolaan magang talentern yang mengintegrasikan semua proses dari semua aktor pengguna. Sehingga perlu dilakukan integrasi sistem antara fitur rekomendasi kandidat dengan website pengelolaan magang talentern untuk menciptakan kesan *seamless* yang dapat berdampak pada pengalaman pengguna.

Berdasarkan uraian permasalahan sebelumnya, maka Tugas Akhir mengangkat judul "Perancangan Antarmuka dan Pengalaman Pengguna Aplikasi Talentern Modul Rekomendasi Kandidat Berbasis Web Menggunakan Metode *User Centered Design*".

Topik ini sejalan dengan *Sustainable Development Goals* (SDGs) poin 8, Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi. Harapannya dengan pengembangan fitur rekomendasi dapat mempermudah dan mempercepat mitra penyedia magang dalam menentukan hasil kandidat yang diseleksi.

1.2. Rumusan Masalah dan Solusi

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah adalah

1. Bagaimana membuat alat bantu untuk mempermudah mitra industri dalam mengambil keputusan seleksi kandidat magang?
2. Bagaimana mengintegrasikan desain antarmuka fitur rekomendasi kandidat dengan *website* utama pengelolaan magang talentern?

Solusi yang dapat dilakukan berdasarkan rumusan masalah diatas adalah dengan merancang antarmuka fitur rekomendasi kandidat pada web pengelolaan magang talentern.

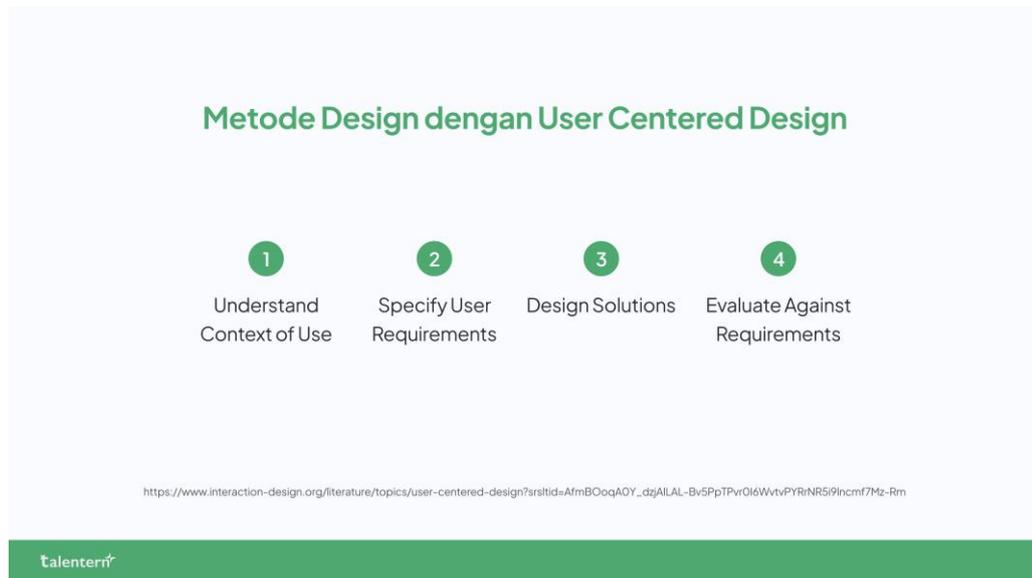
1.3. Tujuan

Adapun tujuan berdasarkan rumusan masalah tersebut adalah

1. Membuat rancangan antarmuka fitur rekomendasi kandidat menggunakan metode *User Centered Design*.
2. Membuat tampilan integrasi antarmuka antara fitur rekomendasi kandidat dengan *website* utama pengelolaan magang talentern.

1.4. Metode Pengerjaan

Rancangan antarmuka dibuat menggunakan *metode User Centered Design (UCD)*. *UCD* adalah sebuah metode pengembangan antarmuka yang berorientasi dan berfokus kepada kebutuhan pengguna. *User Centered Design* terdiri dari 4 tahap yaitu (1) *Understand Context of Use*, (2) *Specify User Requirements*, (3) *Design Solution*, dan (4) *Evaluate Against Requirement* [2].



Gambar 1 Metode User Centered Design [3]

(1) *Understand Context of Use*

Pada tahap *understand context of use* kegiatan yang dilakukan yaitu memahami konteks penggunaan, memahami peran pengguna yang terlibat, serta memahami situasi penggunaan melalui *requirement gathering*. Hasil *requirement gathering* diuraikan kedalam bentuk *user persona* dan *user journey map*.

(2) *Specify User Requirements*

Setelah memahami kebutuhan dan konteks penggunaan. Selanjutnya kebutuhan tersebut diuraikan menjadi *user requirement* yang digambarkan melalui notasi *use case* dan *user flow*.

(3) *Design Solutions*

Kebutuhan yang telah diuraikan diterjemahkan ke dalam bentuk antarmuka kasar hingga lengkap dengan informasi yang sebenarnya dengan *medium-fidelity* dan *high-fidelity prototype*.

(4) *Evaluate Against Requirements*

Antarmuka yang telah dibuat, dievaluasi menggunakan 10 prinsip *Heuristic Usability* Jakob Nielsen melalui *Heuristic Evaluation*.

1.5. Penjadwalan Kerja

Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama 12 bulan, dimulai dari 5 Juli 2024 – 30 Juni 2025. Kegiatan magang dilaksanakan pada hari Senin-Jumat pada pukul 08.00 - 17.00 WIB yang dilakukan secara *onsite*. Jadwal pelaksanaan kegiatan magang digambarkan dalam satuan minggu melalui tabel berikut.

Tabel 1 Tabel Pelaksanaan Kerja Juli - Desember

No	Deskripsi Kerja	Jul				Agustus				Sep				Okt				Nov				Des			
		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	Onboarding dan Product Knowledge																								
2	Membuat Design Sistem HRIS Workspace Mobile																								
3	Membuat Wireframe UI HRIS Workspace Mobile																								
4	Membuat High Fidelity Prototype HRIS Workspace Mobile																								
5	Iterasi dan Perbaikan Design UI HRIS Workspace Mobile																								
6	Melengkapi UI Design Talentern																								
7	Weekly Report Progress BPKH																								
8	Membuat Arsitektur Informasi BPKH																								
9	Membuat UI Design ERKAT BPKH																								
10	Iterasi dan Perbaikan UI Design ERKAT BPKH																								
11	Membuat Video Demo Kebutuhan Sosialisasi																								
12	Membuat UI Design QHSSE Pelni																								

