

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tingginya angka pengangguran di Indonesia, khususnya di kalangan pelajar, mahasiswa, dan lulusan baru, menjadi salah satu persoalan yang perlu segera ditangani. Banyak dari mereka yang masih belum siap menghadapi tantangan dunia kerja karena belum memiliki keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan industri saat ini [1]. Kesenjangan antara dunia pendidikan dan dunia kerja sering kali dipicu oleh kurangnya akses terhadap kegiatan pengembangan keterampilan yang relevan, baik yang bersifat teknis (*hard skills*) seperti pemrograman, desain, dan manajemen proyek, maupun keterampilan non - teknis (*soft skills*) seperti komunikasi, kepemimpinan, dan pemecahan masalah [2].

Di sisi lain, kegiatan pengembangan diri seperti seminar, pelatihan atau webinar sebenarnya banyak tersedia, namun tersebar di berbagai platform yang tidak terpusat. Hal ini membuat proses pencarian informasi menjadi kurang efisien dan seringkali membingungkan bagi pelajar, mahasiswa atau lulusan baru memulai eksplorasi pengembangan diri. Akibatnya, banyak peluang pengembangan skill yang terlewatkan hanya karena keterbatasan informasi [3] [4].

Hasil kuesioner yang disebarakan kepada 30 responden yang terdiri dari pelajar (30%), mahasiswa (43,3%), dan lulusan baru (26,7%) menunjukkan bahwa mayoritas responden (80%) menganggap keterampilan teknis dan interpersonal sama - sama penting untuk dimiliki. Temuan ini menunjukkan bahwa kebutuhan pengembangan kedua jenis keterampilan tersebut dianggap relevan oleh target pengguna. Selain itu sebagian besar responden juga menyatakan mengalami kesulitan dalam mencari kegiatan pelatihan yang sesuai, dan menilai bahwa faktor biaya, fleksibilitas waktu, serta relevansi dengan dunia kerja merupakan pertimbangan utama dalam memilih kegiatan yang akan diikuti [5].

Menanggapi hal tersebut, diperlukan solusi berbasis digital yang dapat membantu mengintegrasikan informasi kegiatan ke dalam satu platform yang mudah di akses. Aplikasi Bursa talenta hadir sebagai solusi dengan menghadirkan fitur modul kegiatan yang secara khusus dirancang untuk membantu pelajar, mahasiswa, dan lulusan baru dalam menemukan dan mendaftar kegiatan pengembangan *hard skill* maupun *soft skill* secara cepat, terstruktur, dan efisien.

Dalam modul kegiatan ini, pengguna dapat mencari kegiatan berdasarkan kategori keterampilan, melihat detail kegiatan secara lengkap, serta langsung melakukan pendaftaran melalui sistem aplikasi secara terintegrasi.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk mengidentifikasi permasalahan utama dalam pengembangan fitur pencarian kegiatan pengembangan *hard skill* dan *soft skill*, rumusan masalah yang dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menyediakan akses informasi kegiatan yang mendukung pengembangan keterampilan, baik *hard skill* maupun *soft skill*, secara terintegrasi dalam satu platform yang mudah diakses oleh pengguna?
2. Bagaimana cara menyajikan informasi kegiatan dengan cara yang jelas, terstruktur, dan mudah dipahami oleh pengguna?
3. Bagaimana cara mempermudah pengguna dalam melakukan pencarian kegiatan berdasarkan jenis keterampilan yang ingin dikembangkan, baik itu *hard skill* maupun *soft skill*?

1.3 Tujuan

Tujuan Tujuan dari perancangan fitur pencarian kegiatan pengembangan *hard skill* dan *soft skill* dalam aplikasi Bursa Talenta adalah:

1. Menyediakan informasi yang komprehensif mengenai kegiatan pengembangan keterampilan *hard skill* dan *soft skill* dalam satu platform yang mudah diakses oleh pelajar, mahasiswa, dan lulusan baru.
2. Menyajikan detail kegiatan secara jelas dan terperinci, meliputi nama kegiatan, penyelenggara, tanggal pelaksanaan, serta tautan pendaftaran, sehingga memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi yang relevan.
3. Menyediakan fitur penyaringan berdasarkan jenis keterampilan yang ingin dikembangkan (*hard skill* atau *soft skill*), agar proses pencarian kegiatan dapat dilakukan dengan lebih efisien dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.4 Cakupan Pengerjaan

Cakupan pengerjaan dalam Tugas Akhir ini mencakup beberapa aspek yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tugas Akhir ini berfokus pada pengembangan aplikasi Bursa Talenta yang berbasis web menggunakan framework Laravel. Aplikasi ini dirancang untuk membantu pelajar, mahasiswa, dan lulusan baru dalam mencari serta mengikuti kegiatan pengembangan keterampilan, baik *hard skill* maupun *soft skill*, secara terintegrasi. Modul utama yang dikerjakan dalam Tugas Akhir ini

adalah modul kegiatan, yang mencakup fitur pencarian, pemfilteran, dan penelusuran kegiatan pengembangan diri

2. Proses pengembangan meliputi analisis kebutuhan pengguna, perancangan antarmuka menggunakan Figma, implementasi sistem menggunakan Laravel di Visual Studio Code, serta pengujian aplikasi menggunakan browser.
3. Data kegiatan yang digunakan dalam sistem bersifat dummy (simulasi) dan disusun berdasarkan referensi dari berbagai platform sejenis, guna keperluan pengujian dan simulasi sistem.
4. Cakupan implementasi hanya mencakup pengembangan aplikasi berbasis web, tidak mencakup versi mobile. Keterbatasan data dan fitur pada tahap awal pengembangan juga menjadi ruang lingkup pengerjaan.
5. Pengujian sistem dilakukan melalui dua metode utama:
 - a. Pengujian internal menggunakan metode Black-box Testing. Dalam tahap ini, fokus pengujian ada pada fungsi - fungsi yang tersedia di dalam modul kegiatan, untuk memastikan semua fitur dapat berjalan sebagaimana mestinya tanpa melihat langsung ke dalam kode program.
 - b. Pengujian eksternal dilakukan melalui metode User Acceptance Testing (UAT). Uji coba ini melibatkan tiga responden yang terdiri dari satu orang siswa, satu orang mahasiswa, dan dua orang lulusan baru. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana aplikasi sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna akhir.
6. Aplikasi Bursa Talenta dikembangkan oleh tim yang terdiri dari tiga anggota, di mana masing-masing bertanggung jawab atas modul yang berbeda:
 - 1) Modul Pencarian Kegiatan Pengembangan *Hard Skills* dan *Soft Skills* dipegang oleh Fulca Liya Rufaidah (6701223141).
 - 2) Modul Rekomendasi Lowongan Kerja untuk Personalisasi dikerjakan oleh Malikha Syahdilla Al Zahra (6701223125).
 - 3) Modul Pembelajaran Online ditangani oleh Muhammad Fakhri Abdullah (6701223130).

Setiap anggota bertanggung jawab atas pengembangan, implementasi, dan pengujian modul masing-masing, yang nantinya akan diintegrasikan menjadi satu aplikasi Bursa Talenta yang utuh.

1.5 Batasan Masalah

Dalam pengembangan aplikasi Bursa Talenta, khususnya pada modul kegiatan, terdapat beberapa batasan masalah yang ditetapkan agar pengerjaan lebih terfokus dan sesuai dengan ruang lingkup Tugas Akhir, yaitu:

1. Kegiatan yang tersedia pada modul kegiatan dibatasi hanya dalam bentuk webinar online, baik untuk kategori *hard skill* maupun *soft skill*.

2. Hanya webinar yang bersifat gratis yang ditampilkan pada sistem. Webinar berbayar tidak termasuk dalam cakupan modul kegiatan.
3. Akses terhadap sertifikat keikutsertaan tidak difasilitasi secara langsung oleh aplikasi Bursa Talenta. Sertifikat kegiatan merupakan tanggung jawab penyedia atau admin kegiatan masing - masing, dan biasanya diberikan melalui mekanisme luar aplikasi seperti barcode atau tautan presensi yang dibagikan pada sesi akhir webinar.
4. Aplikasi tidak menyediakan fitur pengunduhan atau penyimpanan sertifikat secara internal. Pengguna diarahkan untuk mengikuti prosedur dari penyelenggara kegiatan untuk mendapatkan sertifikat.
5. Modul kegiatan tidak mencakup fitur penjadwalan otomatis atau integrasi langsung dengan platform webinar seperti Zoom atau Google Meet. Informasi kegiatan hanya ditampilkan dalam bentuk data deskriptif dan tautan ke platform eksternal.

1.6 Tahapan Pengerjaan

Metode pengembangan yang digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah Waterfall, yang terdiri dari lima tahapan utama: analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Setiap tahap dilakukan secara berurutan, di mana keluaran dari satu tahap menjadi masukan bagi tahap berikutnya.

Berikut penjelasan tahapan waterfall dan implementasinya dalam pengembangan aplikasi Bursa Talenta:

Tabel 1. 1 Tahapan Pengerjaan

Tahapan	Aktivitas	Aktivitas dalam Proyek TA
Analisis Kebutuhan	Mengumpulkan kebutuhan pengguna dan memahami fitur yang diperlukan sistem.	Melakukan survei melalui Google Form dan studi pustaka untuk mengetahui kebutuhan mahasiswa, siswa, dan lulusan baru terhadap kegiatan webinar pengembangan diri.

Perancangan Sistem	Mendesain arsitektur sistem, antarmuka pengguna, dan alur proses.	Membuat wireframe dan UI desain modul kegiatan menggunakan Figma, serta menyusun diagram alur dan struktur database untuk fitur pencarian dan pendaftaran kegiatan.
Implementasi	Mewujudkan rancangan menjadi sistem yang dapat dijalankan.	Mengembangkan aplikasi web dengan Laravel untuk backend, HTML/CSS/JS untuk frontend, serta menerapkan database relasional untuk menyimpan data kegiatan.
Pengujian	Memastikan sistem berjalan sesuai fungsinya dan dapat diterima oleh pengguna.	Melakukan black-box testing untuk fungsi sistem dan UAT dengan 6 pengguna dari target audiens untuk mengevaluasi kenyamanan dan kelengkapan fitur.
Pemeliharaan	Menangani bug dan melakukan perbaikan atau pengembangan fitur berdasarkan hasil pengujian atau kebutuhan lanjutan.	Memperbaiki kesalahan fungsi, memperbarui konten kegiatan jika diperlukan, dan menjaga kompatibilitas sistem dengan browser terbaru.

Setiap tahapan dalam pengembangan aplikasi Bursa Talenta dilaksanakan secara berurutan dan terstruktur, dimulai dari analisis kebutuhan hingga pemeliharaan sistem. Fokus pengerjaan berada pada modul kegiatan yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pengguna baik siswa, mahasiswa, maupun lulusan baru dalam mencari dan mengikuti webinar gratis sebagai bagian dari pengembangan *hard skill* dan *soft skill*. Seluruh proses pengujian dilakukan secara menyeluruh untuk

memastikan fitur - fitur yang dikembangkan berjalan dengan baik, sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta mudah digunakan dalam praktiknya.