

## INTISARI

Pendidikan adalah kunci untuk mengembangkan potensi manusia dan menjadi dasar pembentukan bangsa yang kuat. Kualitas pendidikan mencerminkan kualitas sumber daya manusia di suatu negara. Namun, meski pendidikan formal sangat penting, masih banyak lulusan perguruan tinggi yang menganggur, sekitar 13,33% atau 1.120.128 individu pada tahun 2022. Masalah ini disebabkan oleh kekurangan keterampilan praktis yang dibutuhkan di pasar kerja. Solusi yang diusulkan adalah fokus pada pengembangan soft skill dan hard skill mahasiswa sesuai tuntutan pasar kerja melalui teknologi pendidikan, khususnya e-learning berbasis mobile. Penelitian ini bertujuan merancang platform edukasi mobile dengan pendekatan *User-Centered Design* untuk membantu siswa mengembangkan minat dan bakat mereka, sehingga menciptakan talenta yang siap kerja dan mengurangi angka pengangguran di Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah merancang *User Interface* dan *Experience* platform Binalara dengan menggunakan metode *User Centered Design* yang mencakup *low* hingga *high fidelity prototype*. Pengujian yang dilakukan kepada pengguna dan *expert* menggunakan *User Experience Quisionnaire* memperoleh hasil bechmark skor *Excellent* dan *Good*, dimana dengan hasil tersebut rancangan platform Binalara sudah memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil dari rancangan platform Binalara diharapkan menjadi media pembelajaran alternatif bagi pelajar dalam mengembangkan potensinya.

**Kata Kunci:** Perancangan, Pendidikan, Pengangguran, Minat dan Bakat, *Softskill*, *Hardskill* Platform Edukasi, *User Experience*, *User Interface*, *User Centered Design*, *User Experience Questionnaire*

## **ABSTRACT**

*Education is key to developing human potential and is the foundation of nation-building. The quality of education reflects the quality of human resources in a country. However, despite the importance of formal education, many university graduates remain unemployed, around 13.33% or 1,120,128 individuals in 2022. This issue is caused by a lack of practical skills required in the job market. The proposed solution is to focus on developing students' soft skills and hard skills according to job market demands through educational technology, particularly mobile-based e-learning. This study aims to design a mobile education platform using a User-Centered Design approach to help students develop their interests and talents, thus creating job-ready talent and reducing unemployment in Indonesia. The objective of this research is to design the User Interface and User Experience of the Binalara platform using the User-Centered Design method, encompassing low to high fidelity prototypes. Testing conducted with users and experts using the User Experience Questionnaire resulted in benchmark scores of Excellent and Good, indicating that the Binalara platform design meets user needs. The design of the Binalara platform is expected to become an alternative learning medium for students in developing their potential.*

**Keywords:** *Design, Education, Unemployment, Interests and Talents, Soft skills, Hard skills, Educational Platform, User Experience, User Interface, User-Centered Design, User Experience Questionnaire*