

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

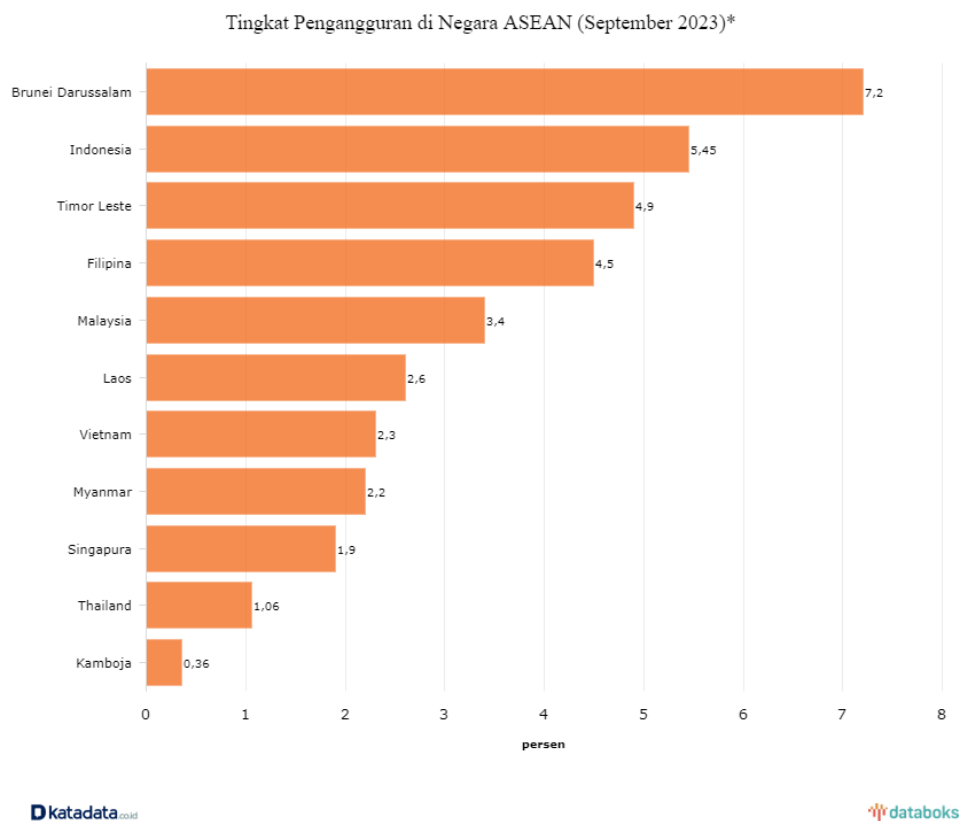
Pendidikan merupakan sarana atau jembatan bagi manusia untuk mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran (Fitri, 2021). Pendidikan juga berperan sebagai pondasi dalam pembentukan suatu bangsa. Tingkat kualitas sumber daya manusia mencerminkan sejauh mana kualitas pendidikan di negara tersebut telah berkembang (Maskar dkk., 2022).

Pendidikan formal menjadi kebutuhan esensial untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Dengan demikian, ukuran kualitas suatu masyarakat dapat diukur melalui tingkat pendidikannya. Kualitas hidup dapat tercapai melalui pendidikan formal yang berjenjang, dimulai dari usia dini dan sekolah dasar hingga mencapai jenjang menengah dan perguruan tinggi sebagai institusi pendidikan tertinggi dalam sistem negara (Karim, 2020).

Fungsi strategis Perguruan Tinggi adalah menggali dan mengembangkan potensi manusia agar dapat berkembang menjadi individu berkualitas. Perguruan Tinggi juga memiliki tujuan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang akan berkontribusi pada kepentingan nasional dan peningkatan daya saing bangsa (Karim, 2020).

Fakta menarik yang dikutip dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) melaporkan bahwa sebanyak 13,33% lulusan perguruan tinggi masih menghadapi masalah pengangguran. Secara lebih detail, terdapat 1.120.128 individu lulusan perguruan tinggi yang dianggap sebagai pengangguran pada tahun 2022. Angka tersebut terbagi menjadi 235.559 lulusan

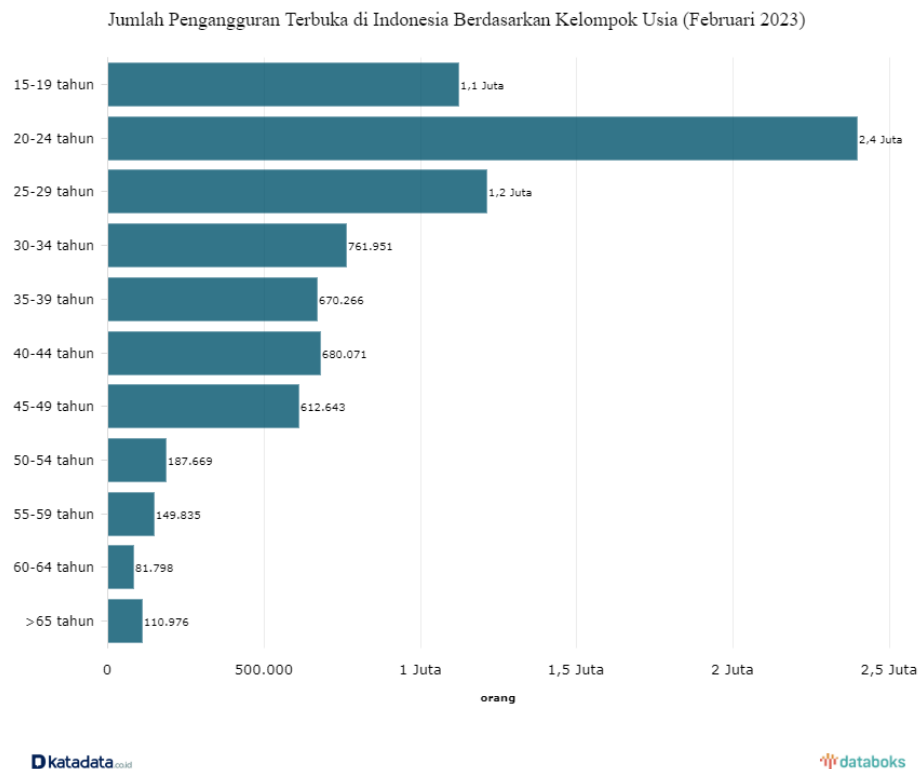
perguruan tinggi vokasi dan 884.759 lulusan perguruan tinggi akademik. Padahal, berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan tingkat partisipasi angkatan kerja (TPAK), lulusan perguruan tinggi mendominasi tingkat partisipasi kerja tahun 2022 dengan angka 82,28 %. Dengan catatan ini Indonesia menempati peringkat 2 negara dengan jumlah pengangguran terbanyak di ASEAN dengan tingkat pengangguran di dalam negeri mencapai 5,45% pada Februari 2023.



Gambar 1. 1 Grafik tingkat pengangguran di ASEAN (2023) (Annur, 2023)

Menurut data yang dikeluarkan oleh Kementerian Ketenagakerjaan (Kemnaker), pada bulan Februari 2023, jumlah pengangguran terbuka di Indonesia mencapai 7,9 juta orang. Persentase ini menyumbang sekitar 5,45% dari total angkatan kerja dalam negeri yang belum berhasil terserap di pasar kerja. Pada bulan

yang sama, sebagian besar pengangguran terbuka berada dalam kelompok usia 20-24 tahun, mencapai 2,39 juta orang. Tidak hanya itu, terdapat jumlah signifikan pengangguran dari kelompok usia 25-29 tahun sebanyak 1,21 juta orang, dan kelompok usia 15-19 tahun sebanyak 1,12 juta orang (Muhamad, 2023).



Gambar 1. 2 Grafik jumlah pengangguran terbuka di Indonesia berdasarkan usia (2023) (Muhammad, 2023)

Tingginya tingkat pengangguran di Indonesia dapat disebabkan oleh kekurangan keterampilan dan keahlian yang dimiliki oleh calon pekerja. Hal yang menjadi salah satu tantangan yang dihadapi oleh generasi muda saat ini adalah rendahnya keterampilan, baik dalam hal *hard skill* maupun *soft skill*. Saat memulai studi di perguruan tinggi, banyak mahasiswa atau generasi muda yang hanya mendapatkan landasan teoritis tanpa mengalami peningkatan pada keterampilan atau keahlian, yang seharusnya menjadi nilai tambah bagi perkembangan individu

tersebut (Sumantika & Susanti, 2021). Salah satu langkah solutif yang bisa diambil adalah fokus pada pengembangan minat dan bakat mahasiswa, khususnya dalam aspek *soft skill* dan *hard skill* yang sesuai dengan tuntutan pasar kerja saat ini. Dengan demikian, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dan keahlian generasi muda, sehingga mereka dapat lebih siap menghadapi persaingan di pasar kerja yang semakin ketat.

Perkembangan zaman dan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang pesat telah mengubah hampir semua aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Invoasi-invoasi tersebut bertujuan memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia, memberikan kemudahan, dan memperkenalkan cara baru untuk melaksanakan aktivitas sehari-hari. Dalam konteks pendidikan, perkembangan teknologi memiliki dampak positif dengan memajukan motivasi siswa, mendorong mereka untuk lebih unggul dan mahir dalam penggunaan teknologi. Salah satu dampak yang signifikan dari perkembangan ini adalah munculnya *e-learning* (Nuryanto dkk., 2021). Dengan menerapkan *e-learning* berbasis *mobile* sebagai solusi alternatif untuk media pembelajaran dan pelatihan keterampilan jarak jauh, kita dapat memberikan akses yang mudah dan efektif bagi pelajar. Pendekatan ini diharapkan dapat membantu mereka dalam mengembangkan minat dan bakat terhadap keterampilan khusus yang sesuai dengan tuntutan pasar kerja saat ini. Penerapan teknologi *mobile learning* diharapkan dapat menciptakan talenta yang siap kerja dan terampil, sesuai dengan kebutuhan industri.

Berlandaskan permasalahan yang telah dibahas, tujuan akhir penelitian ini adalah membuat rancangan *user interface* dan *user experience* platform edukasi

pembelajaran efektif berbasis *mobile* dengan pendekatan *User-Centered Design*. Rancangan ini bertujuan memberikan solusi untuk pengembangan minat dan bakat pelajar, fokus pada pengembangan *soft skill* dan *hard skill* sesuai dengan spesifik *skill* dalam berbagai peran pekerjaan. Diharapkan, *platform* edukasi ini dapat menciptakan talenta siap kerja yang sesuai dengan kebutuhan pasar kerja demi menekan angka pengangguran di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian “Perancangan Antarmuka Platform Edukasi Berbasis Mobile Untuk Membantu Pelajar Dalam Mengembangkan Minat dan Bakat” ini disimpulkan menjadi beberapa poin antara lain:

1. Lulusan perguruan tinggi kerap dihantui tuntutan persyaratan *skill* dunia kerja dan masih banyak yang bingung akan mengembangkan minat dan bakatnya.
2. Bagaimana merancang *user experience* aplikasi Binalara dengan menggunakan metode *User-Centered Design* sebagai alternatif dalam memberikan akses media pembelajaran spesifik *skill* di masing – masing *role* pekerjaan guna mengoptimalkan pengembangan minat dan bakat pelajar untuk menghadapi persaingan dunia kerja.

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya melakukan perancangan *user experience* dan *interface* berbasis *mobile* tidak sampai mengimplementasikan aplikasi Binalara.
2. Penelitian ini berfokus kepada pelajar tingkat tinggi.
3. Rancangan aplikasi berupa *prototype design high fidelity*.

4. Menggunakan tools figma dalam membuat rancangan antar muka.
5. Pengujian rancangan menggunakan *User Experience Questionnaire*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan rancangan antar muka platform edukasi untuk berbasis mobile dengan pendekatan menggunakan Metode *User-Centered Design (UCD)* yang diharapkan dapat menjadi solusi alternatif media pembelajaran efektif untuk pelajar dalam mengembangkan minat dan bakat, fokus terhadap *soft skill* dan *hard skill* guna menciptakan talenta siap kerja yang berkualitas.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini guna memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan rekomendasi rancangan antar muka platform edukasi berbasis mobile.
2. Mengusulkan suatu ekosistem platform edukasi berbasis *mobile* untuk memfasilitasi pengembangan minat dan bakat pelajar.
3. Memberikan akses pembelajaran seputar spesifik *skill* di masing-masing role pekerjaan dunia industri.
4. Memberitahu gambaran umum *skill* yang dibutuhkan terhadap masing-masing role pekerjaan.