

**Problem Statement & Latar Belakang: Pengembangan Aplikasi Mobile  
Pelatihan, Mentorship, dan Wawancara**

*Mata Kuliah Interaksi Manusia Komputer*



**Anggota Kelompok**

Abdurrahman Abdul Hamid – 103062300052

Ahmad Raja Fadhil – 103062300063

Loius Andreas – 103062330041

## I. Deskripsi Masalah

Tingkat pengangguran yang tinggi di Indonesia menjadi masalah terhadap sosial dan ekonomi masyarakat terutama kalangan masyarakat menengah ke bawah. Berdasarkan data dari BPS bagian tenaga kerja, tingkat pengangguran di Indonesia cenderung konstan dan tidak ada penurunan yang signifikan dari tahun ke tahun. Menurut GoodStats Indonesia menduduki peringkat pertama tingkat pengangguran tertinggi di ASEAN. Faktor penyebab tingginya angka pengangguran, yaitu persaingan yang luas, penyebaran industri yang tidak merata, dan rendahnya kualifikasi pendidikan serta tidak memiliki keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan industri.



Gambar 1: tingkat pengangguran – Inilah.com

### 1. Persaingan yang luas

Persaingan di pasar kerja semakin luas dan ketat, ditambah maraknya pekerja asing (TKA) di Indonesia. Menurut survei jumlah pekerja asing di Indonesia pada Juli 2024 sekitar 100.351 TKA dan Kementerian Ketenagakerjaan (Kemnaker) mencatat jumlah TKA pada September 2024 sekitar 133.979 TKA. Dengan begitu, setiap individu tidak hanya bersaing dengan seluruh kandidat lokal, tetapi juga

bersaing dengan kandidat dari luar negeri yang memiliki latar belakang dan keterampilan yang lebih baik.

## **2. Penyebaran Industri tidak merata**

Penyebaran industri masih tidak merata dan cenderung hanya terpusatkan di wilayah perkotaan, dengan konsentrasi terbesar berada di daerah Jakarta, Surabaya, dan Bandung. Hal ini terlihat dari Data BPS, jumlah industri pengolahan besar dan sedang di pulau jawa sekitar 23.744 dan di luar pulau jawa sekitar 5.619, Hal ini menunjukkan perbandingan yang sangat jauh, dan sekitar 80% industri besar dan sedang terpusat di pulau jawa. Kemudian, Data BPS tahun 2023 menunjukkan bahwa pulau jawa memiliki jumlah industri mikro dan kecil (IMK) yang tinggi.

## **3. Kurangnya Kualifikasi Pendidikan dan keterampilan**

Penyebab tingkat pengangguran yang tinggi disebabkan kualifikasi pendidikan dan keterampilan yang tidak sesuai kebutuhan industri. Banyak dari lulusan STLA (SMA/SMK) yang putus untuk meneruskan pendidikan kuliah karena keterbatasan ekonomi. Diperkuat data dari BPS tahun 2024, peningkatan pengangguran terbesar dalam kategori pendidikan, yaitu lulusan SMA dan SMK, sedangkan, lulusan Universitas atau Diploma mengalami penurunan tingkat pengangguran. Hal ini menyadikan penyebab bahwa individu lulusan SMA/SMK masih membutuhkan keterampilan lanjutan yang dibutuhkan oleh perusahaan diberbagai sektor.

Dari semua faktor penyebab meningkatnya angka pengangguran, satu yang paling signifikan adalah kualitas pendidikan dan keterampilan.

# **II. Tujuan Proyek**

Proyek ini bertujuan untuk mengembangkan *Mobile App* yang menyediakan tiga layanan utama, yaitu Pelatihan, Mentorship, dan Wawancara. Ketiga fitur ini, memberikan ekosistem yang dapat mempermudah pengguna saat berinteraksi karena menyatukan berbagai komponen setiap fitur untuk mendukung pembelajaran. Berikut adalah komponen utama yang membentuk ekosistem dalam aplikasi ini:

## **1. Pengguna (User)**

Pengguna adalah seorang yang ingin meningkatkan keterampilan, dan mempersiapkan karier. Aplikasi ini sangat terbuka untuk pengguna dari berbagai latar belakang, dan memberikan akses personalisasi untuk setiap pengguna, di mana pengguna secara bebas memilih *roadmap* yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan.

## 2. Pelatihan

Pelatihan dalam aplikasi ini adalah inti dari ekosistem pembelajaran. Dengan berbagai modul kursus yang terstruktur, aplikasi menyediakan pelatihan yang relevan dengan perkembangan industri dan teknologi terbaru. Pelatihan ini tidak hanya sebatas materi pembelajaran, tetapi juga mencakup ujian, kuis, dan sertifikasi untuk memberikan bukti konkret atas kemajuan yang dicapai oleh pengguna. Fitur ini menyediakan pembelajaran yang dapat diakses secara fleksibel, untuk mendukung berbagai latar belakang ekonomi dan jenjang pendidikan. Untuk mendukung keberlanjutan dan aksesibilitas, aplikasi ini menyediakan beberapa skema pendanaan dan dukungan, antara lain:

- **Pendanaan melalui kolaborasi perusahaan**  
Beberapa pelatihan diselenggarakan oleh mitra industri yang tidak hanya menyediakan materi pelatihan, tetapi juga membuka jalur rekrutmen langsung bagi peserta yang lulus program tersebut. Skema ini memungkinkan pengguna untuk memperoleh keterampilan sekaligus peluang kerja dari perusahaan yang bersangkutan.
- **Beasiswa bagi peserta kurang mampu dan Disabilitas**  
Bagi individu dari kalangan ekonomi menengah ke bawah dan Disabilitas, termasuk lulusan SMA/SMK atau *fresh graduate* atau Disabilitas, tersedia program beasiswa penuh yang mencakup akses ke seluruh materi pelatihan, mentoring, hingga persiapan wawancara kerja.
- **Program berbayar untuk fresh graduate dan pelajar**  
Bagi peserta yang tidak memenuhi kriteria beasiswa namun tetap ingin mengikuti pelatihan, tersedia skema pembayaran yang disesuaikan dengan jenjang pendidikan, baik untuk lulusan perguruan tinggi (*fresh graduate*) maupun siswa SMA/SMK.

## 3. Mentorship

Mentoring adalah aspek penting dalam ekosistem ini. Pengguna akan dihubungkan dengan **mentor profesional** yang memiliki pengalaman dan pengetahuan di bidang yang relevan. Setiap mentor memiliki profil yang dapat dipilih oleh pengguna berdasarkan pengalaman, bidang keahlian, dan tujuan karier pengguna.

- **Mentoring 1-on-1**  
Sesi mentoring yang lebih mendalam dan personal, di mana mentor memberikan nasihat dan bimbingan tentang pengembangan karier, tantangan profesional, dan perencanaan tujuan jangka panjang.
- **Mentoring Kelompok**  
Sesi dengan beberapa mentee yang memungkinkan pengguna belajar dari pengalaman dan wawasan kolektif.

- **Forum Diskusi dan Jaringan**

Tempat bagi pengguna untuk berbagi pengalaman, bertanya, dan mengembangkan hubungan dengan mentor dan sesama pengguna.

#### 4. Wawancara

Fitur ini menyediakan simulasi wawancara dengan pertanyaan yang disesuaikan dengan industri atau peran yang ingin dilamar. Pengguna bisa berlatih dengan berbagai format wawancara, baik wawancara teknis maupun wawancara non-teknis, dan menerima umpan balik secara langsung.

- **Bimbingan Wawancara:** Pengguna dapat memanfaatkan sesi wawancara langsung dengan mentor yang akan memberikan umpan balik tentang kinerja mereka dan tips untuk perbaikan.

### III. Urgensi Desain

Urgensi desain aplikasi ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk menghadirkan solusi terintegrasi yang dapat menjawab tantangan utama dalam dunia ketenagakerjaan, khususnya bagi masyarakat dengan keterbatasan akses pendidikan dan pelatihan kerja. Saat ini, banyak platform pelatihan online hanya menyediakan materi pembelajaran tanpa ekosistem pendukung yang lengkap seperti mentorship dan simulasi wawancara. Akibatnya, pengguna kesulitan untuk memetakan perkembangan diri mereka secara menyeluruh serta tidak mendapatkan umpan balik yang konkret terhadap keterampilan mereka.

Desain aplikasi ini dirancang berbasis pada pendekatan user-centric dan career-oriented, yang menjadikan kebutuhan pengguna sebagai pusat perencanaan fitur. Antarmuka yang intuitif, alur interaksi yang personal, dan integrasi antara pelatihan, mentoring, dan simulasi wawancara dalam satu ekosistem digital merupakan elemen desain yang dibutuhkan untuk menjembatani kesenjangan antara pendidikan dan dunia kerja.

Selain itu, desain platform ini juga mempertimbangkan *aksesibilitas untuk semua kalangan*, baik dari segi ekonomi, pendidikan, hingga disabilitas, sehingga inklusivitas menjadi nilai utama. Dengan pendekatan ini, desain tidak hanya menjadi aspek visual, tetapi juga strategi utama untuk mempercepat proses peningkatan keterampilan dan penyerapan tenaga kerja yang lebih merata dan adil di seluruh Indonesia.