

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang terus berkembang pesat seperti saat ini, penggunaan teknologi *mobile* telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. *Mobile apps* tidak hanya digunakan untuk hiburan atau komunikasi, tetapi juga telah merambah ke berbagai bidang, termasuk dunia kerja dan rekrutmen. Salah satu tantangan utama dalam proses rekrutmen adalah menyaring kandidat yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan, terutama dalam hal keterampilan yang relevan dengan posisi yang ditawarkan.

Pada saat yang sama, pemetaan keterampilan menjadi semakin penting dalam menilai kecocokan kandidat dengan pekerjaan yang tersedia. Namun, dalam proses rekrutmen yang konvensional, penilaian keterampilan sering kali hanya berdasarkan informasi yang terbatas pada CV atau wawancara, yang tidak selalu memberikan gambaran yang akurat tentang kemampuan sebenarnya dari seorang kandidat (Nurfariuzki, Syarweni, and Susyanti 2019).

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan sebuah aplikasi *mobile* yang dapat membantu memfasilitasi proses rekrutmen dengan memanfaatkan fitur-fitur penilaian dan pemetaan keterampilan. Aplikasi tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perusahaan dalam menemukan kandidat yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka, sementara juga membantu para pencari kerja dalam menyoroti keterampilan dan prestasi mereka secara lebih efektif.

Dengan memanfaatkan teknologi *mobile*, aplikasi rekrutmen ini dapat

menjadi solusi yang praktis dan efisien bagi perusahaan dan pencari kerja. Dengan fitur-fitur seperti tes keterampilan *online*, evaluasi proyek, dan pemetaan keterampilan secara otomatis, aplikasi ini memiliki potensi untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam proses rekrutmen.

Namun, meskipun konsep ini menjanjikan, masih ada beberapa tantangan yang perlu diatasi. Salah satunya adalah memastikan keakuratan penilaian keterampilan melalui *platform mobile*, serta mempertimbangkan aspek keamanan data dalam penggunaan aplikasi ini. Oleh karena itu, diperlukan penelitian dan pengembangan lebih lanjut untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi rekrutmen berbasis *mobile* yang efektif dan dapat diandalkan.

Dengan memperhatikan tantangan-tantangan tersebut, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah aplikasi *mobile* yang tidak hanya memfasilitasi proses rekrutmen, tetapi juga menyediakan penilaian keterampilan dan pemetaan keterampilan yang akurat dan terpercaya. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat memenuhi kebutuhan akan solusi inovatif dalam proses rekrutmen di era digital ini.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana mengimplementasikan desain figma untuk optimalisasi proses rekrutmen melalui fitur penilaian dan pemetaan keterampilan.

1.3 Tujuan Penelitian

Sebelum merumuskan tujuan penelitian, perlu dipahami bahwa tujuan penelitian adalah hasil yang diharapkan atau yang akan dicapai setelah penelitian selesai. Dalam konteks pengembangan aplikasi rekrutmen berbasis *mobile* dengan fokus pada peningkatan keamanan data, tujuan penelitian harus relevan dengan permasalahan yang telah diidentifikasi dan harus memberikan arah yang jelas bagi pelaksanaan penelitian. Berikut adalah rumusan tujuan penelitian untuk proyek ini:

Tujuan Umum:

Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar diploma 3 Teknologi Informasi.

Tujuan Khusus:

mengimplementasikan desain figma untuk optimalisasi proses rekrutmen melalui fitur penilaian dan pemetaan keterampilan.

1.4 Ruang Lingkup

Aplikasi ini dirancang dengan tujuan utama untuk memfasilitasi dan meningkatkan efisiensi dalam proses rekrutmen dan seleksi kandidat di lingkungan perusahaan. Dalam kerangka ini, aplikasi akan beroperasi secara eksklusif di *platform mobile*, sehingga hanya dapat diakses melalui perangkat *mobile* seperti *smartphone* dan *tablet*.

Didalam fitur aplikasi utama akan tersedia dalam aplikasi ini meliputi, namun tidak terbatas pada, pencarian kandidat berdasarkan kriteria tertentu, penilaian keterampilan dan kemampuan, pemetaan kompetensi, serta manajemen kontak dengan calon karyawan. Fitur tambahan yang juga akan diintegrasikan termasuk penjadwalan wawancara, manajemen riwayat rekrutmen, dan analisis data kandidat.

Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa aplikasi ini ditujukan secara khusus untuk digunakan oleh perusahaan-perusahaan yang terlibat dalam proses

rekrutmen dan seleksi kandidat, sehingga tidak mencakup penggunaan oleh individu atau agen rekrutmen yang independen.

Batasan waktu untuk pengembangan aplikasi ini akan bergantung pada sumber daya yang tersedia dan prioritas pengembangan perusahaan. Selain itu, pengumpulan data dan informasi kandidat yang dilakukan melalui aplikasi ini akan tunduk pada kebijakan privasi dan peraturan perlindungan data yang berlaku di yurisdiksi yang relevan.

Penggunaan teknologi tertentu untuk mengimplementasikan fitur-fitur aplikasi ini, seperti penerapan kecerdasan buatan (AI) untuk penilaian keterampilan, juga akan menjadi bagian dari ruang lingkup aplikasi ini.



POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK