

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Minat merupakan sesuatu motivasi berpadu yang menjadi penggerak seorang dalam melaksanakan kegiatan dengan penuh kekuatan serta cenderung menetap. Kegiatan tersebut ialah proses pengalaman belajar yang dicoba dengan pemahaman yang penuh serta mendatangkan perasaan suka dan gembira [1]. Bakat merupakan seperangkat keahlian yang diterapkan semenjak lahir serta dikembangkan dari waktu ke waktu, untuk memungkinkan orang tersebut melaksanakan peran tertentu dengan metode yang sangat baik [2].

Dengan pengertian minat dan bakat pada paragraf sebelumnya, menunjukkan minat dan bakat berperan penting dalam menentukan bidang keahlian dan bidang pendidikan yang dipilih oleh para mahasiswa. Dalam internet jumlah informasi mengenai minat dan bakat banyak dan beragam. Walaupun dengan banyaknya sumber informasi, menurut studi dari yang diterbitkan ke *Journal of the American Society for Information, Science, and Technology* menyatakan bahwa masih banyak *user* yang kewalahan untuk menemukan informasi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan mereka [3].

Hubungan minat dan bakat dengan pelajar yang masih belum serasi dapat terbukti dengan pernyataan dari Kemendikbud, yaitu data yang diungkapkan oleh *Indonesia Career Center Network (ICCN)*, sekitar 87% Pelajar SMA atau SMK yang sudah lulus dan menjadi calon mahasiswa baru memilih jurusan kuliah tidak sesuai dengan minat yang mereka miliki [4]. Bukti ini diperkuat kembali dengan artikel yang ditulis oleh Ayunda Pininta Kasih pada tahun 2021, menyatakan bahwa data dari Mendikbud Ristek mengungkapkan hanya 27% mahasiswa yang sudah lulus bekerja sesuai dengan jurusan kuliahnya dan sebesar 80% mahasiswa yang lulus

bekerja tidak sesuai dengan jurusan kuliahnya [5]. Bukti lain dari Badan Pusat Statistik pada 5 November 2020, tingkat pengangguran di Indonesia dari lulusan Diploma I-III dan Universitas S1 mencapai 15,43% [6]. Tingkat pengangguran memang tidak didominasi oleh lulusan perguruan tinggi, tetapi dari segi Pekerja dari lulusan perguruan tinggi masih memiliki masalah.

Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk merancang dan membuat aplikasi *web* untuk dapat menentukan minat dan bakat, khususnya bakat yang tersedia untuk umum. Pembuatan karya ini menggunakan *platform web* karena dapat diakses di semua *device* di semua tempat dan dapat mengakses informasi dalam bentuk media [7]. Aplikasi *web* ini juga dapat memberikan tes untuk menentukan kepribadian dari seorang *user*, sekaligus dapat mengetahui program studi yang cocok dengan keahlian *user*.

Pembuatan karya aplikasi *Web* ini juga didasari dengan perkembangan penggunaan teknologi. Menurut data dari Statista, di Indonesia pada tahun 2022 memiliki pengguna di internet sebanyak 211 juta *users* dan angka tersebut diperkirakan terus meningkat [8]. Menurut data statistik dari *BuiltWith* sejak 2011, total situs *web* yang menggunakan bahasa Indonesia dari awal berjumlah sekitar 274 ribu situs dan yang masih berjalan sampai saat ini berjumlah sekitar 122 ribu situs [9].

Tes penentuan kepribadian pada pembuatan karya menggunakan teori kepribadian MBTI. Jenis tes menggunakan MBTI karena pada Tahun 2013, sekitar 2 juta orang telah menggunakan tes kepribadian MBTI, di antaranya 10,000 perusahaan, 2,500 universitas, dan 200 instansi pemerintahan [10]. Dengan Psikotes MBTI, *web* ini bisa mengetahui kepribadian *user* dengan hasil yang akurat dan dapat menentukan bidang keahlian yang cocok bagi *user*.

Alur pengembangan *web* pada pembuatan karya ini menggunakan metode *agile* dengan *framework* Kanban. Proses pembuatan karya *website* ini menggunakan metode *agile* karena memungkinkan untuk mengambil keputusan dengan cepat, kualitas hasil yang baik, serta cocok untuk adaptasi terhadap

perubahan [11]. Menurut data statistik dari Zippia, 86% pengembang perangkat lunak internasional lebih memilih metodologi *agile* dan 88% pekerja serta pengembang internasional percaya *agile* membantu untuk meningkatkan kualitas hidup. Menggunakan metode *kanban* dapat membantu pemahaman terhadap proses pengembangan aplikasi, meningkatkan efisien alur kerja, dan memungkinkan pengiriman aplikasi secara terus menerus [12].

Dengan uraian tersebut, penulis membuat penelitian karya “***Prototyping Web Identifikasi Kepribadian Dan Potensi Program Studi Melalui MBTI Dengan Metode Kanban***” dengan tujuan untuk membantu calon mahasiswa baru memilih program studi yang cocok dengan minat dan bakat yang mereka miliki dengan tes MBTI melalui implementasi metode *Kanban* untuk membangun *web* sebagai sarana tes.

1.2. Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang bisa didapatkan yaitu, para calon mahasiswa baru memiliki kendala untuk memilih program studi yang sesuai dengan bakat yang mereka miliki, sehingga beberapa dari mereka salah memilih dan pada akhirnya setelah lulus mereka bekerja tidak sesuai dengan program studi yang mereka dulu pilih.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan yang bisa diberikan dari perumusan masalah yaitu, bagaimana membuat *web* yang dapat membantu calon mahasiswa baru untuk memilih program studi sesuai dengan bakat yang mereka miliki, sehingga setelah lulus mereka dapat memilih pekerjaan sesuai dengan program studi mereka?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian karya ini yaitu, membantu calon mahasiswa baru dalam memilih program studi yang cocok dengan minat dan bakat yang mereka miliki

dengan tes MBTI melalui implementasi metode *Kanban* untuk membangun *web* sebagai sarana tes.

1.5. Batasan Masalah

Berbagai batasan masalah pada penelitian karya ini yaitu,

- 1) Pembuatan aplikasi *web* berbasis *Node JS* dan *React JS*,
- 2) *Web* ini diperuntukan untuk masyarakat umum dan pelajar, khususnya calon mahasiswa baru.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diberikan dari penelitian karya ini yaitu, menyediakan bagi umum, khususnya bagi calon mahasiswa baru, sebuah kemudahan untuk menentukan kepribadian dan program studi yang cocok dengan minat dan bakat.