

USING VR TECHNOLOGY TO TRAIN UNIVERSITY STUDENTS IN JOB INTERVIEW ESSENTIALS

Oleh: Nurkhamid, Akhsin Nurlyayli, Ismael N. Talili, Moh Alif Hidayat Sofyan, Pradana Setialana, Ratna Wardani, Priyanto, Zainal Ma'ruf Abidin, Theresia Lentera Proletar, Aisyah Rohmatunnisa, Samuel Adi Saut

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah alat latihan wawancara kerja menggunakan Virtual Reality (VR) yang dirancang untuk membantu fresh graduate dalam meningkatkan keterampilan public speaking mereka, khususnya dalam konteks wawancara kerja. Hal ini dilatarbelakangi oleh tingginya angka pengangguran di Indonesia, khususnya di kalangan usia produktif, yang sebagian besarnya disebabkan oleh kurangnya keterampilan yang dimiliki oleh pencari kerja. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode design thinking yang terdiri dari lima tahap: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Tahap empathize melibatkan survei dan wawancara mendalam dengan fresh graduate untuk memahami permasalahan mereka dalam menghadapi wawancara kerja. Tahap define menggunakan affinity diagram untuk mengidentifikasi masalah utama yang dihadapi oleh target pengguna. Pada tahap ideate, solusi dikembangkan dan diprioritaskan menggunakan Impact-Effort Matrix. Prototyping melibatkan pembuatan VR environment yang realistis, pembuatan karakter pewawancara virtual, pengembangan antarmuka pengguna (UI), integrasi voice, dan user flow. Tahap testing dilakukan untuk mengukur usability produk menggunakan System Usability Scale (SUS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk VR yang dikembangkan, yang diberi nama "VR Interview", berhasil meningkatkan kesiapan dan kepercayaan diri fresh graduate dalam menghadapi wawancara kerja. Produk ini memperoleh skor evaluasi SUS lebih dari 70, yang menunjukkan kategori "Good" dalam hal usability. Sebagai rekomendasi, penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi spesifikasi jenis wawancara kerja sesuai dengan bidang pekerjaan, fitur analisis CV, serta analisis dan saran jawaban untuk wawancara kerja.

Kata Kunci: *public speaking, wawancara kerja, virtual reality, fresh graduate, design thinking, usability*