



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 4 (2026) pp: 8002-8011

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Analisis Kebutuhan Perancangan Sistem Pelatihan Public Speaking Wawancara Kerja Berbasis AI SMK-BinaMandiri

Kezia Situmorang¹, Refi Fitriani², Bebi Marisha Aprilia³, Samsu Supriyatna⁴

^{1,2,3,4}Sistem Informasi, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

¹ziastmg@gmail.com, ²fitriani7@gmail.com, ³marisva316@gmail.com, ⁴dosen02830@gmail.com

Abstrak

Keterampilan berbicara di depan umum dan wawancara kerja merupakan keterampilan penting bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang menghadapi dunia kerja yang kompetitif. Namun, masih banyak siswa yang kesulitan dalam menyusun jawaban yang terstruktur, mengatasi rasa gugup, dan memahami umpan balik secara objektif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan dan merancang konsep awal sebuah aplikasi mobile yang berdasarkan Artificial Intelligence (AI) dan Pemrosesan Bahasa Alami (NLP) yang berfungsi sebagai media pelatihan untuk berbicara di depan umum dan wawancara kerja. Aplikasi ini dirancang untuk menyediakan simulasi wawancara, analisis bahasa, dan umpan balik otomatis yang dipersonalisasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui kuesioner dari siswa di SMK Bina Mandiri Depok. Instrumen penelitian terdiri dari 27 pernyataan skala Likert yang mengukur kesiapan komunikasi, keterampilan wawancara, dan kebutuhan akan aplikasi berbasis AI. Hasil survei dari 224 responden menunjukkan bahwa sebagian besar siswa membutuhkan media pelatihan yang interaktif dan fleksibel yang dapat memberikan evaluasi objektif secara real time. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan AI dan NLP memiliki potensi untuk menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa SMK sambil mendukung kesiapan mereka untuk memasuki dunia kerja. Hasil penelitian ini menjadi dasar untuk pengembangan sistem aplikasi pada tahap selanjutnya.

Kata Kunci: Kecerdasan Buatan, Pemrosesan Bahasa Alami, Wawancara Kerja, Aplikasi Mobile

1. Pendahuluan

Keterampilan berbicara di depan umum serta kemampuan menjawab pertanyaan wawancara kerja merupakan dua kompetensi komunikasi yang sangat penting buat siswa Sekolah Menengah Kejuruan atau SMK. Kedua hal ini benar-benar dibutuhkan supaya siswa bisa menghadapi dunia kerja yang kompetitif dan berubah- ubah. SMK sebagai sekolah vokasi punya tanggung jawab besar untuk menyiapkan lulusannya agar langsung siap bekerja setelah lulus. Lulusan SMK tidak boleh cuma punya skill teknis sesuai jurusan mereka. Mereka juga harus bisa beradaptasi dengan perubahan kebutuhan industri yang ada. Selain itu, mereka perlu bisa menyampaikan ide dengan jelas. Mereka harus menjelaskan potensi dan kemampuan diri secara profesional. Dan mereka wajib berkomunikasi efektif di berbagai situasi kerja. Saat proses rekrutmen, kemampuan komunikasi

bagus sering jadi penentu sukses. Ini terutama di tahap wawancara kerja. Jadi, skill berbicara di depan umum dan menjawab wawancara dengan jelas, terstruktur, serta meyakinkan itu aset berharga. Setiap lulusan sekolah kejuruan seharusnya memilikinya.

Tapi, banyak penelitian menunjukkan bahwa siswa kejuruan masih kesulitan mengembangkan kompetensi komunikasi seperti itu. Masalah umum yang muncul termasuk kurangnya kepercayaan diri. Ada juga rasa cemas saat berbicara di depan umum. Selain itu, susah menyusun jawaban wawancara yang relevan, logis, dan sesuai konteks pertanyaan [1], [2]. Kondisi ini berdampak pada performa siswa saat wawancara kerja. Ini juga memengaruhi kesiapan mental dan sikap profesional mereka. Siswa yang kurang percaya diri biasanya sulit menunjukkan potensi diri secara maksimal. Padahal, kemampuan teknis mereka sebenarnya bagus. Kalau masalah

ini tidak ditangani lewat pendekatan belajar yang tepat, keterbatasan komunikasi bisa menurunkan daya saing lulusan SMK. Pasar kerja sekarang semakin ketat dan selektif.

Di sekolah, pelatihan berbicara di depan umum dan simulasi wawancara kerja masih pakai metode konvensional. Metode itu seperti presentasi di kelas atau latihan langsung dengan guru. Pendekatan ini memang bantu siswa terbiasa berbicara. Tapi, ada keterbatasan yang sering muncul. Waktu belajar terbatas jadi kendala utama. Intensitas latihan juga tidak merata. Umpan balik yang diberikan sering bersifat umum saja. Tidak semua siswa dapat kesempatan latihan yang sama. Umpan balik yang diterima belum personal. Akibatnya, kebutuhan belajar individu tidak terpenuhi sepenuhnya. Proses belajar jadi kurang optimal untuk atasi kelemahan komunikasi siswa. Makanya, butuh intervensi pembelajaran yang lebih fleksibel. Harus adaptif juga. Dan bisa beri pengalaman latihan mirip kondisi kerja nyata.

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan atau AI membuka peluang baru untuk sistem belajar yang inovatif. Ini lebih berorientasi pada kebutuhan pengguna. Beberapa studi bilang bahwa sistem umpan balik berbasis AI bisa tingkatkan performa berbicara di depan umum. Ini khususnya di kejelasan penyampaian, intonasi suara, kelancaran bicara, dan kepercayaan diri [3], [4]. Selain itu, mobile learning cocok banget untuk siswa vokasi. Proses belajar bisa mandiri dan fleksibel. Bisa diakses kapan saja sesuai ritme individu [5]. Dengan ciri seperti itu, aplikasi mobile potensial jadi media belajar. Ini dukung pelatihan komunikasi siswa SMK secara berkelanjutan. Bisa di luar jam belajar formal.

Di sisi lain, teknologi Natural Language Processing atau NLP juga beri kontribusi besar untuk pelatihan komunikasi. Sistem berbasis NLP sudah dipakai untuk sesi wawancara kerja virtual. Ini sekaligus analisis otomatis struktur jawaban, relevansi isi, dan ketepatan bahasa [6], [7], [8]. Lewat teknologi ini, pengguna dapat evaluasi objektif dan konsisten. Terukur juga, tanpa bergantung sepenuhnya pada instruktur. Penelitian lain tunjukkan bahwa aplikasi simulasi wawancara AI tingkatkan kesiapan menghadapi wawancara nyata. Ini lewat umpan balik personal real-time [9]. Integrasi AI dan NLP bisa ciptakan pengalaman pelatihan yang lebih dalam. Lebih interaktif juga. Dan relevan dibanding metode konvensional.

Meski banyak penelitian soal aplikasi belajar berbasis AI, sebagian besar fokus pada bahasa asing atau percakapan umum. Kebutuhan khusus siswa vokasi di Indonesia kurang mendapat perhatian. Terutama untuk public speaking dan wawancara kerja yang sesuai konteks industri [1],[2]. Padahal, siswa vokasi butuh pendekatan belajar praktis dan kontekstual. Harus disesuaikan dengan tuntutan dunia kerja di Indonesia. Ketidaksiapan antara kebutuhan pengguna dan solusi yang ada tunjukkan celah penelitian. Ini perlu dieksplorasi lebih lanjut [10].

Berdasarkan latar belakang itu, butuh penelitian yang fokus pada analisis kebutuhan siswa SMK. Ini terhadap aplikasi pelatihan berbicara di depan umum dan wawancara kerja berbasis AI [11][10]. Analisis kebutuhan penting untuk pastikan sistem sesuai karakteristik pengguna. Sesuai juga tujuan belajar vokasi. Selain itu, perancangan konsep awal aplikasi jadi landasan pengembangan. Harus terstruktur dan berkelanjutan. Jadi, penelitian ini arahkan untuk analisis kebutuhan siswa SMK terhadap aplikasi pelatihan public speaking dan wawancara kerja berbasis AI. Sekaligus susun rancangan awal pengembangannya [12].

2. Metode Penelitian

2.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif untuk menganalisis kebutuhan siswa SMA/SMK terhadap aplikasi pelatihan public speaking dan wawancara kerja berbasis AI. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pengukuran persepsi, kesiapan, dan kebutuhan pengguna melalui instrumen kuesioner berbasis skala Likert. Desain deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi aktual kemampuan komunikasi siswa serta tingkat kebutuhan mereka terhadap fitur aplikasi berbasis teknologi [13][13].

Selain itu, penelitian ini juga menerapkan pendekatan Research and Development (R&D) pada tahap awal, khususnya pada proses analisis kebutuhan dan perancangan konsep. Tahapan tersebut diarahkan untuk menghasilkan rancangan awal aplikasi mobile berbasis *Artificial Intelligence* dan *Natural Language Processing* (NLP) yang relevan dengan kebutuhan pengguna.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan konsep aplikasi dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dan difokuskan pada dua tahap awal, yaitu Analisis dan Desain.

a. Tahap Analisis

Mencakup pengumpulan data terkait kebutuhan pengguna melalui kuesioner, penelaahan kesulitan yang dihadapi siswa saat berbicara di depan publik dan saat mengikuti wawancara kerja, serta identifikasi fitur-fitur utama yang diperlukan dalam aplikasi.

b. Tahap Desain

Tahap ini menghasilkan desain awal aplikasi yang mencakup alur sistem, skenario penggunaan, diagram aktivitas, diagram kelas, dan rancangan antarmuka pengguna (UI/UX).

Desain UI/UX dibuat menggunakan Figma, sementara pemodelan sistem disusun dengan diagram UML untuk menggambarkan struktur logis dan alur kerja aplikasi. Tahap pengembangan dan implementasi tidak dilakukan dalam kajian ini karena fokus penelitian hanya pada desain konsep awal.

2.3 Objek Penelitian

Objek yang diteliti merupakan siswa di SMK Bina Mandiri Depok yang menjadi target pengguna aplikasi untuk berlatih berbicara di depan umum dan wawancara kerja dengan memanfaatkan teknologi AI. Populasi yang diteliti terdiri dari siswa kelas X hingga XII, dengan total sampel mencapai 224 orang. Penentuan responden didasarkan pada ketersediaan dan kemauan mereka untuk mengisi instrumen penelitian yang dibagikan secara daring.

Adapun ciri-ciri responden dalam penelitian ini terdiri dari berbagai aspek yang berkaitan dengan profil siswa dan kebutuhan komunikasinya:

- a. Siswa yang aktif berpartisipasi di lingkungan sekolah SMK
- b. Memiliki pengalaman atau sudah menyiapkan diri untuk wawancara kerja
- c. Menggunakan smartphone dan sudah familiar dengan aplikasi mobile

Objek sistem dalam penelitian ini adalah gagasan awal dari aplikasi mobile yang dirancang sebagai sarana pembelajaran yang memanfaatkan teknologi AI untuk membantu siswa memperkuat keterampilan komunikasinya

2.4 Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari dua jenis sumber, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Data utama diperoleh dengan menyebarkan kuesioner melalui Google Form yang terdiri dari 27 pertanyaan yang menggunakan skala Likert. Alat ini dibuat untuk menilai tiga aspek penting, yaitu kesiapan dalam berkomunikasi, kemampuan dalam wawancara, dan kebutuhan siswa terkait aplikasi pelatihan yang berbasis Kecerdasan Buatan.

Selain data utama, penelitian ini juga menggunakan data tambahan yang didapat melalui kajian literatur dari jurnal ilmiah, laporan penelitian, dan berbagai sumber akademik lainnya. Literatur ini dimanfaatkan untuk memperkuat dasar teori dan menyediakan konteks yang relevan mengenai public speaking, wawancara kerja, pembelajaran mobile, teknologi AI, dan penggunaan Natural Language Processing [15].

Metode pengumpulan data dilaksanakan dengan cara mendistribusikan kuesioner secara daring kepada siswa SMK, melakukan studi literatur terhadap sumber teoritis yang mendasari penelitian, serta mendokumentasikan proses analisis kebutuhan dan perancangan sistem. Pendekatan ini menjamin bahwa informasi yang dikumpulkan bersifat menyeluruh dan mendukung tujuan penelitian secara keseluruhan.

3. Hasil dan Diskusi

3.1 Deskripsi Responden

Responden dalam penelitian ini terdiri dari 224 siswa di SMK Bina Mandiri Depok, yang mencakup kelas X, XI, dan XII. Pemilihan responden dilakukan berdasarkan ketersediaan dan kesediaan mereka untuk mengisi angket secara daring. Variasi tingkat kelas memberikan gambaran menyeluruh tentang kebutuhan komunikasi dan kesiapan siswa di tingkat sekolah menengah kejuruan.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, 55,1% responden adalah perempuan dan 44,9% adalah laki-laki. Meskipun data usia yang spesifik tidak tersedia, tingkat kelas menunjukkan bahwa siswa rata-rata berusia antara 15 hingga 18 tahun, dengan kelas X sekitar 15–16 tahun, kelas XI 16–17 tahun, dan kelas XII 17–18 tahun.

Deskripsi tentang responden ini berfungsi sebagai dasar untuk memahami konteks penggunaan aplikasi pelatihan berbicara di depan umum dan wawancara berbasis AI yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna [11].

3.2 Uji Validitas Instrumen

Pengujian validitas dilakukan untuk menilai seberapa baik alat penelitian mampu mengukur variabel yang sedang diteliti. Uji ini dilaksanakan dengan menggunakan Pearson Product Moment dengan tingkat signifikansi 0.05. Nilai r untuk setiap pernyataan didapatkan dari keluaran SPSS 26 pada kolom Koreksi Item-Total Korelasi.

Sebuah item dianggap valid jika nilai r yang dihitung lebih besar daripada nilai r tabel. Berdasarkan hasil uji, semua item pernyataan untuk setiap variabel menunjukkan nilai r yang dihitung $>$ nilai r tabel, sehingga dianggap valid dan layak digunakan dalam penelitian ini. Hasil validitas ini mendukung keandalan instrumen sebelum digunakan untuk pengumpulan data lebih lanjut.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variable x

No	Item	r hitung	r table (0.132, N=224, $\alpha=0.05$)	Keterangan
1	P01	0.52	0.132	Valid
2	P02	0.6	0.132	Valid
3	P03	0.606	0.132	Valid
4	P04	0.453	0.132	Valid
5	P05	0.669	0.132	Valid
6	P06	0.575	0.132	Valid
7	P07	0.5	0.132	Valid

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Variable Y

No	Item	r hitung	r table (0.132, N=224, $\alpha=0.05$)	Keterangan
1	P01	0.631	0.132	Valid
2	P02	0.598	0.132	Valid
3	P03	0.264	0.132	Valid
4	P04	0.507	0.132	Valid
5	P05	0.740	0.132	Valid
6	P06	0.698	0.132	Valid
7	P07	0.667	0.132	Valid
8	P08	0.438	0.132	Valid
9	P09	0.657	0.132	Valid
10	P10	0.682	0.132	Valid

3.3 Uji Reabilitas Instrumen (*Cronbach's Alpha*)

Pengujian keandalan dilakukan untuk mengevaluasi konsistensi sebuah alat dalam mengukur variabel penelitian. Tes ini memanfaatkan koefisien Alpha Cronbach, dengan kriteria bahwa sebuah alat dianggap dapat diandalkan jika memiliki nilai $\alpha \geq 0,60$.

Berdasarkan hasil pengujian, nilai Alpha Cronbach adalah sebagai berikut:

- a. Variabel X (Kemampuan Berbicara di Depan Umum & Wawancara): $\alpha = \text{Reliable}$
- b. Variabel Y (Kebutuhan Aplikasi Mobile): $\alpha = \text{Reliable}$

Nilai Alpha Cronbach yang rendah menunjukkan bahwa beberapa item kuesioner dalam variabel-variabel ini kurang konsisten dalam mengukur konstruk yang dimaksud. Hal ini menjadi umpan balik penting untuk memperbaiki alat tersebut sebelum digunakan secara luas.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Realibilitas Variabel X

Variabel	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Keterangan
X (Kemampuan berbicara di depan umum & wawancara)	7	0.633	Reliable

Tabel 4. Hasil Uji Coba Reabilitas Variabel Y

Variabel	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Keterangan
Y (Kebutuhan aplikasi mobile)	10	0.784	Reliable

3.4 Analisis Kebutuhan Pengguna

Pengujian keandalan dilakukan untuk mengevaluasi konsistensi sebuah alat dalam mengukur variabel penelitian. Tes ini memanfaatkan koefisien Alpha Cronbach, dengan kriteria bahwa sebuah alat dianggap dapat diandalkan jika memiliki nilai $\alpha \geq 0,60$.

Berdasarkan hasil pengujian, nilai Alpha Cronbach adalah sebagai berikut:

- a. Variabel X (Kemampuan Berbicara di Depan Umum & Wawancara): $\alpha = \text{Reliable}$
- b. Variabel Y (Kebutuhan Aplikasi Mobile): $\alpha = \text{Reliable}$

Nilai Alpha Cronbach yang rendah menunjukkan bahwa beberapa item kuesioner dalam variabel-variabel ini kurang konsisten dalam mengukur konstruk yang dimaksud. Hal ini menjadi umpan balik penting untuk memperbaiki alat tersebut sebelum digunakan secara luas.

Tujuan Analisis

Analisis kebutuhan pengguna telah dilakukan untuk memahami:

- a. Tingkat kesiapan siswa dalam berbicara di depan umum dan wawancara kerja.
- b. Kebutuhan mereka terhadap aplikasi seluler untuk latihan mandiri.
- c. Preferensi platform siswa dan minat mereka dalam menggunakan aplikasi.

Data dikumpulkan melalui kuesioner yang diisi oleh 224 siswa SMK Bina Mandiri Depok. Pertanyaan menggunakan skala Likert 1–5, dengan skor rata-rata dihitung untuk setiap tema guna menggambarkan kebutuhan dan kesiapan siswa.

Temuan Berdasarkan Variabel

Tabel 5. Temuan Berdasarkan Variabel

No	Kategori	Variabel	Pertanyaan/Indikator	Skor Rata-Rata	Tingkat Kebutuhan/Persiapan
1	Kesiapan Public Speaking & Wawancara	X	Gabungan pertanyaan terkait kemampuan public speaking dan wawancara kerja	3.14	Sedang
2	Kebutuhan aplikasi/media pelatihan	Y	Gabungan pernyataan terkait fitur aplikasi, media Latihan, evaluasi otomatis	3.8	Tinggi
3	Preferensi platform dan minat	Y	Pertanyaan tentang smartphone dan minat menggunakan aplikasi	4.0	Tinggi

Analisa Temuan

- Kesiapan untuk Berbicara di Depan Umum & Wawancara (Variabel X): Skor rata-rata sebesar 3,14 menunjukkan bahwa tingkat kesiapan siswa adalah sedang. Banyak siswa merasa cemas, kurang percaya diri, dan membutuhkan latihan mandiri untuk meningkatkan keterampilan komunikasi mereka.
- Kebutuhan Media Aplikasi / Pelatihan (Variabel Y): Skor rata-rata 3,8 menunjukkan bahwa ada kebutuhan tinggi di kalangan siswa untuk aplikasi berbasis ponsel yang menyediakan simulasi, evaluasi otomatis, dan contoh jawaban wawancara.
- Preferensi Platform & Minat (Variabel Y): Skor rata-rata 4,0 menandakan bahwa sebagian besar siswa akrab dengan smartphone dan memiliki ketertarikan yang kuat untuk menggunakan aplikasi mobile sebagai sarana latihan mandiri.

Hasil analisis ini menjadi dasar utama dalam merancang fitur aplikasi dan alur, yang mencakup pengembangan antarmuka (UI/UX) dan simulasi interaktif berbasis AI [12].

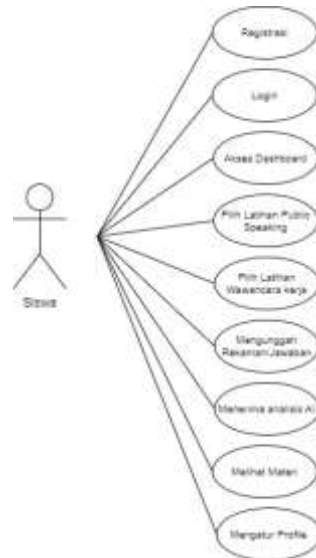
4.1 Rancangan Sistem dan Desain UI/UX

4.1.1 Rancangan Sistem

Desain sistem ini dilahirkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna, yang menunjukkan bahwa mahasiswa memerlukan media pelatihan berbicara di depan umum dan wawancara kerja yang interaktif dan mudah dipakai, serta memberikan umpan balik otomatis berbasis AI. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, sistem ini dikembangkan dengan menggunakan beberapa model, sebagai berikut:

- Diagram Use Case

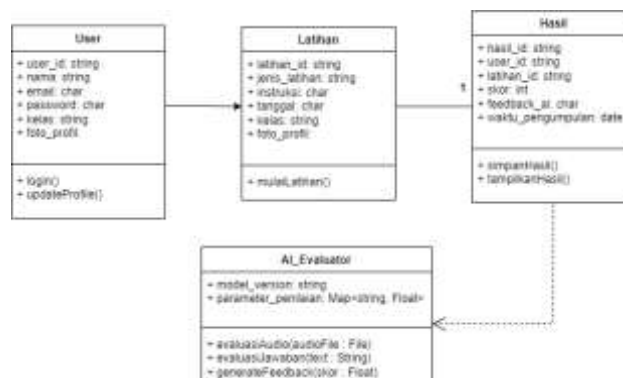
Diagram Use Case menggambarkan hubungan antara aktor dan sistem. Aktor utama dalam aplikasi ini adalah Siswa sebagai pengguna, dan Admin (opsional) untuk manajemen data atau pembaruan materi. Diagram ini menunjukkan fungsi-fungsi yang dapat diakses oleh pengguna, seperti login, memilih latihan, menyelesaikan latihan public speaking atau wawancara, serta melihat hasil evaluasi sistem.



Gambar 1. Use Case Diagram

b. Diagram Class

Diagram Class menggambarkan struktur data utama pada aplikasi beserta hubungan antar kelas. Terdapat empat kelas inti, yaitu User, Latihan, Hasil, dan AI_Evaluator. Kelas *User* menyimpan informasi pengguna dan digunakan sebagai acuan saat melakukan latihan. Kelas *Latihan* berisi detail jenis latihan dan instruksi yang dikerjakan oleh pengguna. Kelas *Hasil* mencatat skor serta feedback yang dihasilkan setelah latihan. Sementara itu, *AI_Evaluator* berperan melakukan proses penilaian otomatis terhadap jawaban pengguna.



Gambar 2. Class Diagram

4.1.2 Desain Antarmuka (UI/UX)

Desain antarmuka dibuat dengan **mengutamakan kemudahan penggunaan (user-friendly)** dan sesuai preferensi platform mobile siswa[15]. Halaman utama aplikasi meliputi:

- a. **Register & Login** – adalah halaman untuk membuat dan masuk akun



Gambar 3. Register & Login Page

- b. **Home & Exercise Page** – Bagian Home menampilkan ringkasan progress latihan yang sudah di lakukan dan Exercise Page menampilkan latihan public speaking dan wawancara yang bisa di lakukan oleh user



Gambar 4. Home & Exercise Page

- c. **AI Analysis Scoring & Study Page**– menampilkan hasil evaluasi otomatis terkait intonasi, kelancaran, struktur jawaban, dan skor performa. Halaman materi berisi materi – materi yang bisa di pelajari, baik artikel maupun video



Gambar 5. AI Analysis Scoring & Study Page

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesiapan public speaking dan wawancara siswa SMK masih berada pada tingkat cukup (rata-rata 3,14), terutama karena sebagian besar responden masih merasa gugup, belum percaya diri, dan belum memahami teknik dasar berbicara di depan umum. Di sisi lain, kebutuhan latihan public speaking dan wawancara berada pada kategori tinggi (rata-rata 3,8). Hal ini menunjukkan bahwa siswa menyadari pentingnya kemampuan tersebut dan merasa perlu mendapatkan wadah latihan yang mendukung, terutama untuk mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja. Sementara itu, minat penggunaan aplikasi berada pada kategori tinggi (rata-rata 4,0), menandakan bahwa siswa antusias terhadap adanya media pembelajaran berbasis mobile. Mereka berharap aplikasi dapat memberikan contoh jawaban, simulasi wawancara, latihan public speaking, hingga evaluasi otomatis terkait intonasi, tempo, dan kejelasan suara. Secara keseluruhan, hasil ini menegaskan bahwa aplikasi pelatihan public speaking dan wawancara kerja berbasis mobile sangat dibutuhkan serta berpotensi memberikan dampak positif bagi peningkatan kompetensi siswa SMK.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, tingkat kesiapan siswa SMK dalam public speaking dan wawancara kerja masih berada pada kategori cukup sehingga diperlukan peningkatan kemampuan melalui latihan yang terstruktur. Siswa juga menunjukkan kebutuhan yang tinggi terhadap media pembelajaran yang dapat membantu mereka berlatih secara mandiri, khususnya aplikasi mobile yang menyediakan contoh jawaban, simulasi wawancara, serta latihan public speaking. Selain itu, minat siswa untuk menggunakan aplikasi latihan berbasis mobile tergolong tinggi, yang menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi ini sangat relevan dan berpotensi memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan kompetensi komunikasi siswa SMK. Dengan demikian, aplikasi pelatihan public speaking dan wawancara berbasis mobile layak untuk dikembangkan sebagai solusi yang mendukung kesiapan siswa memasuki dunia kerja.

Referensi.

- [1] P. D. Tiwari, P. P. Arora, P. S. Geetey, and P. L. Shrivastava, "Language , Communication , And AI : The Role of Artificial Intelligence in Enhancing Public Speaking Skills," *Int. J. Environ. Sci.*, vol. 11, no. 23, pp. 1401–1408, 2025, [Online]. Available: <https://theaspd.com/index.php>
- [2] S. Yani, L. Novia, R. Vidia, V. C. Suli, A. Muhiddah, and M. R. Chalik, "Optimalisasi Manajemen Sumber Daya dalam Penggunaan Aplikasi ELSA untuk Peningkatan Keterampilan Speaking dan Pronunciation di SMK Telkom Makassar," *Welf. J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 50–57, 2025, doi: 10.30762/welfare.v3i1.2075.
- [3] J. Ilmiah and W. Pendidikan, "Kemampuan Komunikasi Dalam Menghadapi Wawancara Kerja Maulida," *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 11, no. Februari, pp. 228–234, 2025, doi: <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/9843>.
- [4] A. Rahmawati, D. Maola, A. Saputri, M. R. Pahlevi, and U. B. Sakapenta, "Pengembangan Kompetensi Komunikasi Interpersonal Untuk Kesiapan Wawancara Kerja Melalui Pelatihan Public Speaking Siswa,"

- [5] J. Glob. Multidiscip., vol. 3, no. 5, pp. 5376–5382, 2025, [Online]. Available: <https://journal.institercom-edu.org/index.php/multiple>
- [6] F. Yollanda, “Tren Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) dalam Meningkatkan Pembelajaran Mahasiswa : Kajian Litaratur,” SINTAMAJurnal Sist. Informasi, Akunt. dan Manaj., vol. 4, no. 2, pp. 226–234, 2024.
- [7] S. R. Jagtap, “AI-Driven Real- Time Interview Simulation App with Voice Recognition and Facial
- [8] Analysis,” Indian J. Sci. Technol., vol. 18, no. 25, pp. 2058–2066, 2025, doi: 10.17485/ijst/v18i25.760.
- [9] K. Tejaswini, T. V Aravinda, K. R. Krishnareddy, B. E. Ramesh, and M. K. Shruthi, “AI-Powered Mock Interview Platform with NLP And Speech Analysis for Personalized Feedback,” Int. Res. J. Adv. Eng. Hub, vol. 03, no. August, pp. 3335–3339, 2025, doi: <https://doi.org/10.47392/IRJAEH.2025.0490> AI- Powered
- [10] T. K. Landauer, D. S. McNamara, S. Dennis, and W. Kintsch, Handbook of Latent Semantic Analysis. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2007.
- [11] S. Ystem, “SimInterview: Transforming Business Education through Large Language Model-Based Simulated Multilingual Interview Training System,” ICEFM, pp. 1–19, 2025.
- [12] T. Daryanto et al., “Conversate : Supporting Reflective Learning in Interview Practice Through Interactive Simulation and Dialogic Feedback,” Proc. ACM Human-Computer Interact., vol. 9, no. January, pp. 1–32, 2025, doi: 10.1145/3701188
- [13] J. W. Creswell and J. D. Creswell, Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches, 5th ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2018.
- [14] D. Jurafsky and J. H. Martin, Speech and Language Processing, 3rd ed. Draft. Pearson, 2023.
- [15] A. Maulana, C. Justin Khomali, D. Taai, M. Siahaan, F. Simanjuntak, and A. Yulianto, “Pengembangan Aplikasi Mobile Phone AI Berbahasa Indonesia untuk Dukungan Emosional,” J. Inf. Syst. Technol., vol. 04, no. 03, pp. 439–446, 2023, [Online]. Available: <https://journal.uib.ac.id/index.php/joint/>