

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini, kebutuhan akan informasi semakin cepat dan terus berkembang. Setiap orang dapat dengan mudah menyediakan dan mencari informasi dengan memanfaatkan layanan internet melalui berbagai macam aplikasi yang terdapat pada *smart phone*. Segala penyajian informasi dapat ditunjang dengan baik oleh *smart phone* dengan menggunakan sistem operasi Android, IOS, Microsoft atau Blackberry. Namun dari sekian banyak sistem operasi yang ada, berdasarkan statistik dari situs statista per bulan November 2017 paling terpopuler saat ini digunakan lebih dari 80% penduduk Indonesia adalah Android [1]. Ini menjadi pusat perhatian bagi pengembang untuk menyusun strategi dalam memenuhi kebutuhan pengguna secara luas.

Negara Indonesia memiliki penduduk terbesar dikawasan ASEAN, tingkat kebutuhan akan lapangan kerja sangat tinggi, ini dapat dilihat dari banyaknya *keyword* yang dicari dari mesin pencari Google berkaitan dengan lowongan kerja. Potensi bisnis pada bidang jasa ini sangatlah menguntungkan bagi setiap penyedia layanan kerja untuk merangkul tenaga kerja dan pengusaha / *employer*.

Jumlah yang besar pencari kerja dan evolusi teknologi mendorong setiap individual atau organisasi untuk memperkenalkan solusi yang tepat bagi tenaga kerja dalam menentukan karir. Suatu cara untuk mendapatkan lowongan kerja yang efektif yaitu setiap pekerja yang telah profesional dapat membentuk suatu jaringan kerja yang solid, sebagai contoh rekan kerja Anda sekarang akan memperkenalkan Anda kepada orang belum dikenal sebelumnya, untuk mengerjakan proyek dari *employer*, cara lain dengan memanfaatkan internet untuk melakukan pencarian kerja sesuai dengan bakat yang dimiliki, inilah suatu cara yang sangat efektif digunakan pada zaman saat ini.

Content lowongan kerja sangat banyak tersebar diinternet, semua itu dapat dikelola secara baik dengan mengumpulkan content yang terkait dan mengelompokkannya agar setiap orang dapat dengan mudah mendapatkan

informasi yang diinginkan. Segala informasi akan menjadi lebih optimal tersampaikan kepada pengguna dengan memanfaatkan layanan dari google yaitu *Cloud Job Discovery*.

Cloud Job Discovery adalah bagian dari Produk Google yang berkomitmen untuk membantu setiap orang menemukan pekerjaan dengan lebih mudah. *Job Discovery* menyediakan akses *plug & play* untuk melakukan pencarian pada mesin pencari Google, agar mendapatkan kriteria yang sesuai dengan pencari kerja [2]. Penelitian ini memaparkan implementasi *aggregator* suatu konsep mengumpulkan segala informasi dari sekian banyak situs layanan kerja agar mengoptimalkan waktu untuk memilih informasi yang sesuai dan meminimalisir waktu untuk mengecek situs web (sumber info) dalam pemuktahiran informasi secara reguler.

Berdasarkan penelitian diatas menjadi alasan pembuatan aplikasi yang membantu mendapatkan lowongan kerja sesuai dengan kriteria dari sekian banyak lowongan kerja dari situs penyedia layanan kerja dengan memanfaatkan *Cloud Job Discovery*.

“PEMBANGUNAN APLIKASI JOB AGGREGATOR PADA SITUS PENYEDIA LOWONGAN KERJA DILENGKAPI DENGAN INTEGRASI KE API GOOGLE JOB DISCOVERY BERBASIS ANDROID“

1.2. Identifikasi masalah

Dari latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pencari kerja mengalami kesulitan untuk melakukan pendaftaran secara sekaligus ke sekian banyak penyedia layanan kerja.
2. Pencari kerja mengalami kesulitan untuk mendapatkan rekomendasi lowongan kerja sesuai dengan skill yang dimiliki, dari berbagai situs penyedia layanan kerja.
3. Pencari kerja mengalami kesulitan melamar kerja ke sekian banyak perusahaan yang mengirim lowongan kerja di beberapa situs penyedia layanan kerja.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi untuk mengoptimalkan pencarian dan melamar kerja dari sekian banyak lowongan kerja dari beberapa situs penyedia layanan kerja.

1. Mengoptimalkan pendaftaran secara sekaligus ke sekian banyak situs penyedia layanan kerja.
2. Mendapatkan banyak rekomendasi lowongan kerja dari sekian banyak situs penyedia layanan kerja.
3. Mengefektifkan proses melamar kerja secara sekaligus ke sekian banyak lowongan kerja, sesuai dengan skill yang dimiliki oleh pencari kerja.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan dari penelitian ini adalah :

1. Aplikasi ini berbasis android dengan versi 5 (lolipop)
2. Aplikasi bersifat online
3. Terhubung ke api google (Cloud Job Discovery)
4. Database yang digunakan yaitu MySQL
5. *Pemodelan sistem mobile menggunakan pemodelan berorientasi objek dengan UML (Unified Modeling Language)*
6. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah bahasa pemrograman Java
7. Lowongan kerja yang sangat berkaitan dengan keahlian tenaga kerja yang direkomendasikan

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Tahap Pengumpulan Data

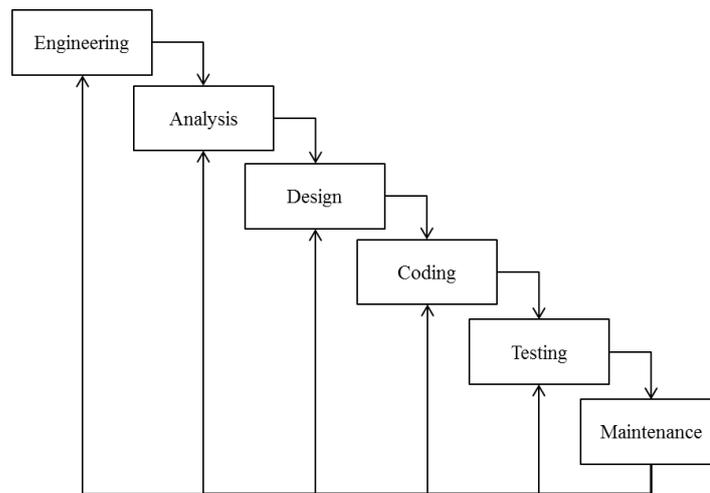
Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

a. Kuesioner

Lebih dari 100 koresponden yang telah daftar sebagai pencari kerja di *freetimeworkz* (situs penyedia layanan kerja) menjawab beberapa pertanyaan yang ada di *google form* dengan kriteria penelitian SS (Sangat Setuju), S (Setuju), C (Cukup), TS (Tidak Setuju) dan STS (Sangat Tidak Setuju). Dari survei yang ada hampir 94% pencari kerja sangat membutuhkan sistem *Job Aggregator* untuk menunjang informasi akan kebutuhan lowongan kerja.

b. Studi Literatur Pengumpulan data dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku – buku, teks, jurnal ilmiah, situs – situs internet, dan bacaan – bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

2. Tahap Pembuatan Perangkat Lunak dalam pembangunan aplikasi ini digunakan metode *The Classic Life Cycle (Waterfall)*. Alasan dipilihnya model *waterfall* karena tahapan prosesnya sangat tepat dan sesuai dalam pengembangan suatu perangkat lunak. [3]



Gambar 1.1 Model Waterfall

a. *Engineering* (Perancangan)

Engineering adalah bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. *Analysis* (Analisis)

Analysis adalah tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan aplikasi.

c. *Design* (Desain)

Design adalah tahap menggambarkan perancangan tatap muka, baik itu huruf yang digunakan maupun background sebagai tampilan yang akan digunakan.

d. *Coding* (Pengkodean)

Coding adalah pengkodean yang mengimplementasikan hasil *design* ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman.

e. *Testing* (Pengujian)

Testing adalah merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. *Maintenance* (Perbaikan)

Maintenance tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dikerjakan. Sistematika penulisan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 menguraikan latarbelakang permasalahan, merumuskan inti permasalahan, mencari solusi atas masalah tersebut, mengidentifikasi masalah tersebut, menentukan maksud dan tujuan, kegunaan penelitian, pembatasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab 2 menguraikan bahan-bahan kajian, konsep dasar, dan teori dari para ahli yang berkaitan dengan penelitian. Meninjau permasalahan dan halhal yang berguna dari penelitian-penelitian dan sintesis serupa yang pernah dikerjakan sebelumnya dan menggunakannya sebagai acuan pemecahan masalah pada penelitian ini.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab 3 menguraikan hasil analisis dari objek penelitian untuk mengetahui hal atau masalah apa yang timbul dan mencoba memecahkan masalah tersebut dengan mengaplikasikan perangkat-perangkat dan pemodelan yang digunakan.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab 4 menguraikan tentang perancangan solusi beserta implementasinya dari masalah-masalah yang telah dianalisis. Pada bagian ini juga akan ditentukan

bagaimana sistem dirancang, dibangun, diuji dan disesuaikan dengan hasil penelitian.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 5 menguraikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian beserta saran untuk pengembangan selanjutnya.