

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, berbagai jenis kebutuhan semakin meningkat dan kompleks. Pada zaman sekarang khususnya mahasiswa dituntut untuk mandiri, apalagi ketika tuntutan kebutuhan hidup semakin meningkat. Mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi [1]. Berdasarkan *survei* yang dilakukan oleh *Endsleigh and the National Union of Students* pada tahun 2016, sebesar 77% dari 4642 mahasiswa di Indonesia kuliah sambil bekerja (BBC Indonesia, 2016). Bentuk pekerjaan yang paling banyak dilakukan oleh mahasiswa adalah jenis pekerjaan paruh waktu (*part-time work*), yakni selama 20 hingga 40 jam dalam seminggu [2]. Hasil *survei* yang penulis lakukan juga dapat disimpulkan mahasiswa membutuhkan pekerjaan paruh waktu (terlampir).

Indonesia sebagai negara yang telah dikategorikan sebagai negara menengah untuk menjadi negara maju perlu membangun ekonomi berbasis sumber daya manusia dan teknologi berbasis inovasi. Strateginya adalah untuk mengurangi ketergantungan pada eksploitasi sumber daya alam, meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan meningkatkan jumlah pengusaha [3].

Vishal Tulsian, *Managing Director Amar Bank* yang selaku pengembang produk Tunaiku, menjelaskan, mengacu pada data *Bloomberg*, dari 127 juta masyarakat Indonesia yang bekerja, sepertiga dari mereka masuk pada kategori pekerja lepas yang bekerja kurang dari 35 jam per minggu, dari sepertiga angka tersebut, lebih dari 30 juta masyarakat Indonesia bekerja paruh waktu. Tetapi selama ini sangat sulit untuk mencari karyawan (*employee*) dalam waktu yang singkat, dan begitu juga dengan *employee* yang pada dasarnya menginginkan pekerjaan paruh waktu, karena bisa menjadi pemasukan tambahan dan mengisi waktu luang [4]. Tetapi antara *employee seeker* dengan *employee* yang mencari

pekerjaan masih terkendala dengan media informasi untuk merekrut pekerja, sehingga berdampak ke *employee seeker* yang sulit mendapatkan informasi tentang lowongan tersebut.

Oleh sebab itu, maka dibutuhkan sebuah aplikasi yang mempermudah para *employee seeker* dan *employee* yang mencari pekerjaan dalam mengatasi persoalan – persoalan yang ada, maka akan dibangunlah sebuah aplikasi yang nantinya *employee* bisa mendaftar kedalam aplikasi sesuai dengan minatnya dan nantinya *employee seeker* akan memilih sesuai minatnya. Nantinya didalam aplikasi ini kita bisa melakukan transaksi dan akan diberikan informasi yang lengkap, mulai dari Waktu Pekerjaan, Durasi Bekerja, Gaji, Nomor Handphone, dan juga Alamat Lengkap. Dibangunnya aplikasi ini, nantinya juga dapat mengetahui beberapa calon pekerja yang kita butuhkan. Biasanya orang-orang yang membutuhkan pekerjaan paruh waktu (*part time*) pasti sudah memiliki pekerjaan tetap, atau bisa jadi seorang mahasiswa yang membutuhkan pemasukan tambahan. Maka aplikasi ini bisa menjadi sebuah solusi dari permasalahan tersebut.

1.2 Maksud dan Tujuan

Maksud dari dibangunnya aplikasi ini adalah untuk membantu para *employee seeker* yang membutuhkan karyawan paruh waktu, dan untuk para *employee* yang membutuhkan pekerjaan paruh waktu.

Tujuan dari dibangunnya aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Agar *employee seeker* mendapatkan informasi *employee* yang membutuhkan pekerjaan
2. Mengetahui *employee* yang terdekat dari lokasi kita berdasarkan minat
3. Mewadahi para *employee* yang membutuhkan pekerjaan paruh waktu

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari aplikasi yang akan dibangun, maka dirumuskan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya bisa digunakan pada perangkat *Android*
2. Sistem tidak menggunakan system keputusan melihat kepadatan lalu lintas
3. *Employee seeker* tidak dapat *sign up* dan *login*
4. Tidak adanya akses komunikasi langsung dari aplikasi
5. Tidak adanya *admin*
6. Aplikasi hanya digunakan pada kota bandung saja
7. Tidak adanya pengaturan Bahasa

1.4 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Kegiatan yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi-informasi sesuai dengan objek penelitian. Informasi dapat diperoleh melalui buku, karya ilmiah, tesis, dan lain-lain.

2. Perancangan

Melakukan perancangan untuk aplikasi yang akan dibangun berdasarkan data dan bahan yang telah di dapat.

3. Implementasi

Penerapan dari sebuah hasil penelitian yang sudah dirancang ke dalam bentuk Bahasa pemrograman.

4. Pengujian

Pengujian terhadap sistem yang sudah dibuat, apakah sudah sesuai dengan perancangan yang sebelumnya. Lalu dari hasil data tersebut, maka dapat dianalisis dan dapat ditarik kesimpulannya.

5. Analisa dan Kesimpulan

Mengambil data-data dari hasil sistem, lalu membuat hasil analisa serta laporan dalam pembangunan aplikasi tersebut.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembahasan dan pemahaman teori, serta dalam memberi gambaran mengenai susunan skripsi, maka akan diuraikan sistematika penulisan skripsi ini.

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini digunakan untuk mendefinisikan mengenai latar belakang masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TEORI PENUNJANG

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori penunjang dalam pembangunan aplikasi ini.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum pada aplikasi yang akan dibangun, dan juga gambaran mengenai *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, blok diagram, pemodelan *UML*, *ERD*, dan rancangan antarmuka

BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS

Bab ini menjelaskan pengujian dari aplikasi yang telah dibangun, lalu menganalisa dari hasil pengujian tersebut.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan mengenai garis besar dari aplikasi yang dibangun berdasarkan dari pengujian dan analisis, serta memuat saran tentang hal-hal yang perlu pengembangan lebih lanjut.