BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi yang berkembang dengan pesat menjadi salah satu penyokong kehidupan manusia. Apalagi dalam pemenuhan kebutuhan informasi, manusia seringkali menggunakan teknologi, seperti internet. Internet bahkan menjadi satu kebutuhan pokok yang tidak dapat ditinggalkan.

Setiap orang dapat mencari dan menyediakan informasi dengan mudah melalui internet. Internet menjadi suatu fenomena menarik yang banyak mendatangkan manfaat bagi kehidupan manusia. Banyak kemudahan yang disediakan oleh internet, seperti *World Wide Web* (WWW) atau sering juga disebut dengan website. Internet sebagai penyedia informasi banyak diaplikasikan untuk membuat beragam jenis website, salah satunya adalah website lowongan kerja.

Di Indonesia, terdapat banyak website yang menyajikan informasi lowongan kerja. Akan tetapi, mayoritas website tersebut umumnya hanya menyediakan fasilitas input lowongan kerja bagi perusahaan dan fasilitas melamar kerja *online* bagi para pencari kerja atau pelamar. Aktivitas yang dapat dilakukan keduanya dalam menggunakan website cenderung terbatas. Terlebih lagi banyak website yang menetapkan tarif bagi perusahaan yang ingin memasang iklan lowongan kerja, seperti misalnya jobsdb.com, datakarir.com, jobstreet.com, jobindo.com, ggkarir.com dan lain-lain.

Perusahaan dan pelamar membutuhkan sebuah media yang menuntut peran aktif kedua belah pihak guna membangun komunikasi dan kerja sama yang baik. Perusahaan yang memasang iklan lowongan kerja sering kali mengalami kesulitan untuk mendapatkan pelamar yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Sedangkan para pelamar cenderung mengalami kesulitan untuk berekspresi atau menuangkan pikirannya dalam website karena akses yang disediakan sangatlah terbatas. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi website lowongan kerja gratis yang menyediakan fasilitas-fasilitas unik sehingga para pengguna website lebih aktif dalam memanfaatkan website tersebut secara cuma-cuma.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dipilih judul tugas akhir PERANCANGAN APLIKASI LOWONGAN KERJA BERBASIS WEB.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang dapat di identifikasi adalah berkaitan dengan :

1. Bagaimana agar para pelamar maupun perusahaan dapat mencari dengan mudah baik pelamar maupun lowongan kerja berdasarkan provinsi yang di inginkan.
2. Bagaimana perusahaan dapat memilih pelamar sesuai dengan yang diinginkannya.
3. Bagaimana pelamar dapat mengirimkan banyak lamaran ke perusahaan-perusahaan secara langsung.

4. Bagaimana perusahaan dapat meng-*invite* banyak pelamar secara langsung.
5. Bagaimana agar para pengguna website baik pelamar, perusahaan dan juga administrator dapat saling berkomunikasi dengan baik.
6. Bagaimana merancang aplikasi website lowongan kerja yang baik dan inovatif sehingga pengguna tidak hanya memperoleh informasi lowongan kerja, tetapi juga dapat mempromosikan diri sebagai pencari kerja.
7. Bagaimana membangun website lowongan kerja agar banyak dikunjungi oleh para pelamar dan juga perusahaan.
8. Bagaimana membuat desain website yang kreatif, menarik, dan memiliki tampilan visual yang interaktif sebagai bentuk komunikasi dengan pengguna.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penelitian dan pembuatan aplikasi ini adalah untuk membangun aplikasi website lowongan kerja yang dilengkapi fasilitas inovatif dan berbeda dengan website-website lowongan kerja pada umumnya.

Sedangkan tujuan pembuatan aplikasi ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Memberikan fasilitas pencarian lowongan yang lebih menarik dan lebih cepat.
2. Memberikan fasilitas yang mempermudah perusahaan untuk menentukan pelamar yang cocok dengan lowongan pekerjaan yang ada.
3. Memberikan fasilitas pada pelamar agar pelamar dapat melamar dengan cepat dan efisien.
4. Memberikan fasilitas pada perusahaan dapat meng-*invite* atau mengundang pelamar dengan cepat.

5. Membuat fasilitas yang dapat digunakan oleh semua *member* untuk saling berkomunikasi satu sama lain.
6. Membuat aplikasi website lowongan kerja yang inovatif, sehingga member lebih aktif dalam menggunakan website lowongan kerja ini.
7. Dengan membangun website yang terbuka untuk umum secara gratis, maka semua pelamar dan juga perusahaan bebas untuk memasang iklan lowongan kerja maupun mempromosikan diri untuk pelamar.
8. Membuat website lowongan kerja ini dengan desain yang sederhana tetapi diharapkan tetap dapat menarik minat *user* untuk mengakses.

1.4 Batasan Masalah

Agar tidak terjadi penyimpangan dan salah sasaran dalam membuat aplikasi website lowongan kerja ini, maka batasan masalah yang diberikan yaitu :

1. Menampilkan informasi dan profil perusahaan-perusahaan yang membutuhkan tenaga kerja.
2. Menampilkan informasi dan profil pelamar-pelamar yang mencari pekerjaan.
3. Menyediakan fasilitas untuk melamar kerja secara *online.*
4. Menyediakan fasilitas *invite* bagi perusahaan yang tertarik pada seorang pelamar untuk mengirimkan lamaran.
5. Menyediakan fasilitas *promotion* bagi para pelamar untuk menginformasikan kemampuan, prestasi atau pengalaman kerja yang dimiliki agar dapat menarik minat perusahaan untuk mengirim *invite.*

6. Pemberitahuan melalui email perusahaan apabila ada pelamar yang mengirimkan lamaran dan pemberitahuan melalui email pelamar apabila ada perusahaan yang meng-*invite* pelamar.
7. Menyediakan fasilitas forum untuk saling tanya jawab maupun saling bertukar informasi.
8. Perusahaan dapat mengunduh lamaran pelamar yang berformat .DOC atau .PDF yang telah dikirimkan oleh pelamar.
9. Administrator yang bertugas untuk mengontrol proses registrasi *member*, proses *posting* lowongan kerja perusahaan, proses *posting promotion* pelamar, proses kirim lamaran secara *online*, proses *invite* pelamar oleh perusahaan, memblok member yang melanggar aturan, melakukan input artikel, provinsi, dan kategori.
10. Website ini hanya sebatas melakukan *invite* ke pelamar dan kirim lamaran secara *online* ke perusahaan, untuk selanjutannya diserahkan kepada pelamar dan juga perusahaan, yaitu dengan cara menghubungi *via email* atau nomor telepon yang tertera dimasing-masing profil member.
11. Apabila pelamar atau perusahaan yang baru mendaftar, akan dikirimkan *email* konfirmasi, agar keaslian data dapat terjaga.
12. Pelamar yang kriterianya tidak sesuai dengan lowongan yang ada maka lamaran tersebut tidak dapat melakukan lamaran.
13. Perusahaan dapat meng-*invite* banyak pelamar dalam satu waktu.
14. Pelamar dapat melamar langsung kebanyak lowongan dalam satu waktu.

15. Menggunakan SEO (*Search Engine Optimation*) agar pada saat pengguna internet melakukan pencarian yang berhubungan dengan tema situs, maka situs akan berada diurutan pertama dari hasil pencarian.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode-metode penelitian yang akan digunakan dalam penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Tahap pengumpulan data

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

a. Studi Pustaka, yaitu melakukan studi pustaka dan referensi dari berbagai buku-buku, skripsi, jurnal-jurnal maupun karangan-karangan yang isinya berkaitan erat dengan masalah yang akan diteliti.
b. Observasi, yaitu melakukan tinjauan ke berbagai website yang menyediakan informasi lowongan kerja untuk dijadikan acuan.
c. Wawancara, yaitu teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang di ambil.

2. Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Model proses yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah dengan menggunakan model Waterfall, yang didalamnya mencakup proses-proses berikut :

a. Rekayasa Sistem

Merupakan 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. Analisis Sistem

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. Perancangan sistem

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. Pengkodean sistem

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Pengujian Sistem

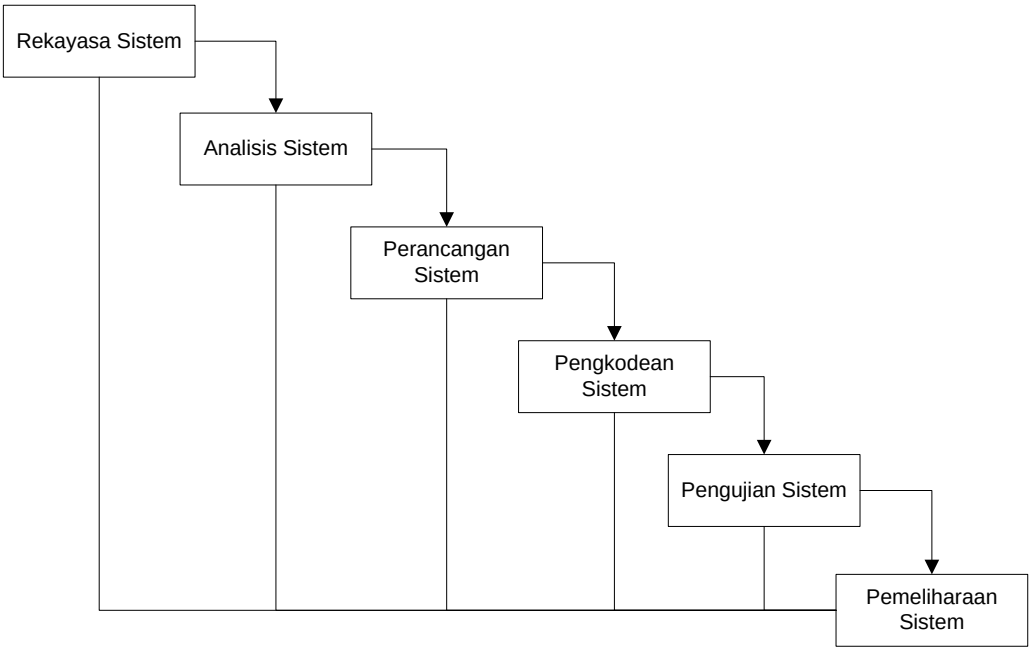
Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Pemeliharaan Sistem

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user.*

g. *Feedback* (Umpan Balik)

Merupakan respon dari pengguna sistem yang bisa digunakan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi yang dibangun diterima oleh penggunanya.



Gambar 1.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak *Waterfall (Roger S freshman, 2002)*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, pembatasan masalah, metodelogi penelitian yang digunakan, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang menjelaskan lowongan pekerjaan yang sekarang ini banyak menggunakan berbagai media untuk memasang iklan lowongan pekerjaan, sejarah internet, sejarah web, HTML (*Hypertext Markup Language*), PHP

(*Hypertext Preprocessor*), JQuery, Javascript, Ajax, ERD (Entity Relationship Diagram), diagram konsep, DFD (Data Flow Diagram), konsep dasar sistem informasi, alat bantu pengembang sistem, konsep dasar basis data, SEO, dan tinjauan perangkat lunak.

BAB III ANALISIS MASALAH

Bab ini berisi tentang hasil analisis terhadap seluruh sistem untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang harus dipenuhi. Mencakup juga penjelasan rancangan ERD (*Entity Relationship Diagram*), Diagram Konteks, DFD (*Data Flow Diagram*), spesifikasi proses, kamus data, diagram relasi, struktur tabel, struktur menu tiap pengguna dan rancangan website lowongan kerja yang akan dibuat.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi tentang implementasi program, hasil program, hasil dari analisis dan perancangan, kelebihan dan kekurangan program dan pengujian program dengan menggunakan pengujian *Blackbox* alpha, beta dan pengujian Beta yang berisikan hasil kuisioner pada setiap pengguna dan kesimpulan dari pengujian beta.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didasarkan pada seluruh proses yang dilakukan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.