BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

2020 merupakan tahun yang sangat memilukan untuk seluruh manusia, dimulai dengan bencana yang bermula di akhir tahun 2019 yang berdampak kepada masyarakat dan perekonomian di seluruh belahan dunia. Penyebaran virus covid 19 ini telah berjalan hampir separuh waktu 2020 yang telah menyebabkan banyak korban meninggal di seluruh belahan dunia. Tingginya tingkat kematian yang di akibatkan oleh wabah ini menjadi ketakutan tersendiri di tiap wilayah di dunia.

Indonesia merupakan salah satu negara yang telah terdampak virus ini, hampir setiap hari peningkatan pasien terus bertambah, hal tersebut tentu sangat berpengaruh pada perkembangan sebuah negara, yang disokong oleh berbagi industri telah gulung tikar akibat wabah yang telah berkepanjangan ini. Banyak sekali kita temui pada akhir akhir ini orang yang telah terkena PHK (Pemutusan Hubungan Kerja) dikarenakan pihak perusahaan tidak lagi mampu untuk membayar upah dari setiap karyawan di masa pandemi ini.

Setelah waktu berselang Negara Kesatuan Republik Indonesia akhirnya bangkit dan menyatakan tidak mau kalah dengan keadaan. Pihak Pemerintah pusat telah melonggarkan masa PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) hal itu merupakan rambu rambu bagi penggerak ekonomi negara mulai dari bidang pekerjaan skala kecil, menengah hingga yang besar untuk bangkit di masa sulit ini. Kudus sebagai kota Industrial terbesar se Indonesia mulai bangkit kembali, Dengan mandat pemerintah tersebut sendi sendi negara mulai kembali di aktifkan.

Kebutuhan lapangan kerja sering kali menjadi hal yang di perebutkan oleh sebagian besar masyarakat kita. Mulai dari pekerjaan yang berkaitan dengan kedinasan, hingga yang di luar kedinasan, yang sering kali apabila yang bersangkutan telah di terima pada sebuah bidang pekerjaan belum tentu terdata pada dinas terkait yang menyebabkan kalkulasi angka produktif kerja belum dapat di hitung dengan maksimal

Dinas Tenaga Kerja pada Kabupaten Kudus merupakan lembaga pemerintahan yang mempunyai fungsi sebagai membina, mengendalikan dan

pengawasan di bidang ketenagakerjaan dan memeberikan pelatihan bagi calon pekerja agar memiliki keahlian khusus sesuai dengan permintaan. Pada masa ini Disnaker merupakan wadah bagi pihak pencari kerja dalam tiap bidang, dan calon pencari kerja untuk bertemu dan membuat kesepakatan kerja untuk bangkit dari keterpurukan yang telah berjalan telalu lama.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengangkat tema ini sehubungan dengan kondisional yang ada di lapangan untuk meciptakan teknologi untuk memberi akses kepada pihak pencari kerja dan pencari karwayan agar dapat terus aktif dan dapat menerapkan protocol kesehatan yang berlaku dengan tujuan meningkatkan kembali perekonomian negara lewat bergeraknya kembali roda perekonomian di masa pandemi dengan cepat dan efisien, serta dapat membantu meningkatkan rekap data mengenai angka produktif kerja yang akan sangat bermanfaat bagi bangsa dan negara.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka penulis merumuskan permasalahan yaitu Bagaimana cara merancang portal bursa kerja oleh dinas ketenaga kerjaan berbasis web responsif?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar dapat lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan masalah. Permasalahan yang tercakup didalamnya tidak berkembang maupun menyimpang terlalu jauh dari tujuan awalnya dan tidak juga mengurangi efektifitas pemecahannya, maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dibuat untuk memudahkan untuk pelamar kerja untuk mencari lowongan pekerjaan dengan mudah, dan juga membantu industry, perusahaan, dari berbagai jenis bidang perkerjaan untuk meluaskan informasi lowongan pekerjaan kepada calon pelamar.
2. Sistem ini dilengkapi profile perusahaan, kategori pekerjaan yang akan dicari pelamar kerja disegala bidang, dan juga dilengkapi informasi syarat lamaran kerja yang dibutuhkan oleh perusahaan ataupun industri yang membutuhkan

tenaga kerja, sehingga dapat membantu pelamar kerja untuk mempertimbangkan keputusan dalam melamar kerja

3. Kelebihan sistem ini pelamar kerja dapat langsung mengirimkan format lamaran kerja kepada perusahaan atau industry secara online

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah membantu perusahaan untuk mencari tenaga kerja dan juga membantu pelamar kerja untuk mendapatkan informasi lowongan pekerjaan yang dicari oleh pelamar kerja.

1.5. Manfaat

1. **Bagi Individu**
   a. Sebagai sarana dalam melatih keterampilan mahasiswa sesuai dengan pengetahuan yang di peroleh selama mengikuti perkuliahan.
   b. Kegiatan belajar dalam mengenal dinamika dan kondisi langsung pada dunia nyata khususnya pada pada penyelenggaraan pengadaan lowongan kerja
   c. Mengasah konsentrasi dan menjadikan mahasiswa lebih kritis serta dapat memecahkan masalah sesuai bidang yang di ampu.
2. **Bagi Akademis**
   a. Mengetahui seberapa jauh pemahaman mahasiswa menguasai ilmu yang telah diberikan.
   b. Mengetahui seberapa jauh penerapan ilmu yang didapatkan mahasiswa, baik yang bersifat teori maupun praktek sebagai evaluasi tahap akhir.
3. **Bagi Instansi**
   a. Dapat meningkatkan mobilitas dalam perekrutan karyawan baru
   b. Kegiatan yang di laksanakan dengan menggunakan teknologi terkini akan meningkatkan citra baik bagi perusahaan.
4. **Bagi Masyarakat**
   a. Masyarakat dapat merasakan kemudahan dan kenyamanan dalam penerapan teknologi yang di gunakan menggantikan metode

konvensional

b. Meningkatkan daya kerja bagi Sumber daya Manusia lebih banyak dari yang sebelumnya yang akan menekan angka pengangguran dan kemiskinan pada masyarakat Indonesia.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2009) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Sugiyono (2009) juga menjelaskan bahwa "dalam penelitian kualitatif pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan 3 teknik penelitian, diantaranya :

a. Observasi

Metode pengumpulan data dengan observasi yaitu teknik mengumpulkan data yang digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan responden yang diamati tidak terlalu besar. Metode observasi dapat dikelompokkan dalam beberapa bentuk, diantaranya:

1) Observasi partisipasi, adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan dimana peneliti terlibat keseharian informan.
2) Observasi tidak terstruktur adalah pengamatan yang dilakukan tanpa menggunakan pedoman observasi, sehingga peneliti mengembangkan pengamatannya berdasarkan perkembangan yang terjadi di lapangan.
3) Observasi kelompok adalah pengamatan yang dilakukan oleh sekelompok tim peneliti terhadap suatu isu yang diangkat menjadi suatu objek penelitian.

b. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dilakukan secara sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penelitian. Peneliti menerapkan jenis pembicaraan informal, pertanyaan yang

diajukan muncul secara spontanitas. Pembicaraa dimulai dari segi umum menuju yang khusus. Peneliti mengajukan pertanyaan yang bebas kepada subyek menuju fokus penelitian. Adapun hubungan antara peneliti dengan subyek yang diwawancarai adalah dalam suasana biasa dalam kehidupan sehari-hari saja, sehingga tidak terlihat kaku dan menakutkan.

Hasil wawancara yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

Pertanyaan 1 : Apakah sudah tersedia sistem untuk mengelola mengenai ketenagakerjaan khususnya jobfair yang ada di disnaker kudus?

Responden 1 : Sudah ada, akan tetapi masih menggunakan sistem yang lama https://bursakerjadepnaker.com/,

Pertanyaan 2 : Apakah sistem tersebut dapat memberi informasi yang di perlukan secara efektif dan tepat guna?

Responden 2 : Dirasa sistem tersebut kurang efektif dikarenakan sistem tersebut belum dikelola sepenuhnya oleh disnaker kabupaten kudus.

Pertanyaan 3 : Apakah sistem tersebut telah dapat di gunakan oleh banyak pengguna?

Responden 3 : Berhubung sistem tersebut merupakan sistem yang dikelola oleh pusat jadi sudah ada pengguna yang telah berkunjung dan bergabung di website tersebut untuk keperluan pencarian lowongan kerja

Pertanyaan 4 : Apakah sistem yang ada tersebut memiliki rekap data?

Responden 4 : Data rekap belum ada, dikarenakan pada sistem tersebut hanya pembukaan lowongan kerja

Pertanyaan 5 : Apakah sistem informasi tersebut dapat di jalankan oleh semua user dengan mudah?

Responden 5 : Dirasa sistem tersebut sudah mudah dijalankan oleh semua user, akan tetapi desain dan isi dari website tersebut dirasa kurang fariatif

c. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu proses untuk memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian yang berasal dari data yang berbentuk arsip (dokumen), karena

dokumen merupakan sumber data yang berupa bahasa tertulis, foto atau dokumen elektronik. Metode dokumentasi bermanfaat dalam melengkapi hasil pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Data yang diperoleh berupa struktur organisasi, jumlah anggota penabung, personalia.

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Model pengembangan perangkat lunak atau biasa dikenal dengan *software development life cycle* (SDLC) atau sering disebut juga *system development life cycle* yang digunakan untuk mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang dipergunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya. Model yang cocok digunakan untuk spesifikasi sistem yang jarang berubah adalah model air terjun (*waterfall*). Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model waterfall merupakan model SDLC paling sederhana yang cocok digunakan untuk pengembangan perangkat lunak dengan melakukan pendekatan secara sistematis dengan spesifikasi yang jarang berubah. Model *waterfall* ini terdiri dari beberapa tahapan dalam sistematika pelaksanaan modelnya. Tahapan *waterfall* (Rosa dan Shalahuddin, 2016) yang dimaksud, yaitu:

1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

   Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain Perangkat Lunak

   Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan Kode Program

   Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

   Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi lojik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diiinginkan.

5. Pendukung atau Pemeliharaan

   Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

1.6.3. Metode Perancangan Sistem

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncullah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modelling Language* (UML). UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. (Rosa, 2018).

Berikut ini jenis-jenis diagram *Unified Modelling Language* (UML) antara lain:

1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

2. *Class Diagram*

   Diagram kelas atau *class* diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas - kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

3. *Sequence Diagram*

   Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan yang diterima antar objek. Secara grafis menggambarkan bagaimana objek berinteraksi satu sama lain melalui pesan pada sekuensi sebuah *use case* atau operasi.

4. *Activity Diagram*

   Activity diagram yaitu diagram yang menggambarkan *workflow* atau aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

5. *Statechart Diagram*

   Statechart diagram atau dalam bahasa Indonesia disebut diagram mesin digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi dari sebuah mesin atau sistem atau objek. Diagram ini mengilustrasikan siklus hidup objek berbagai keadaan yang dapat diasumsikan oleh objek dan kejadian-kejadian (*events*) yang menyebabkan objek dari satu tempat ke tempat yang lain.

1.7. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian yang meliputi :

a. *Problems:*

   Berisi masalah penelitian.yang diangkat oleh penulis.

b. *Approach:*

Berisi solusi dan teori yang digunakan untuk memecahkan masalah penelitian.

c. *Software Development:*

Berisi proses pengembangan software yang digunakan.

d. *Software Implementation:*

Penerapan Software ke target yang penulis pilih.

e. *Software Measurement:*

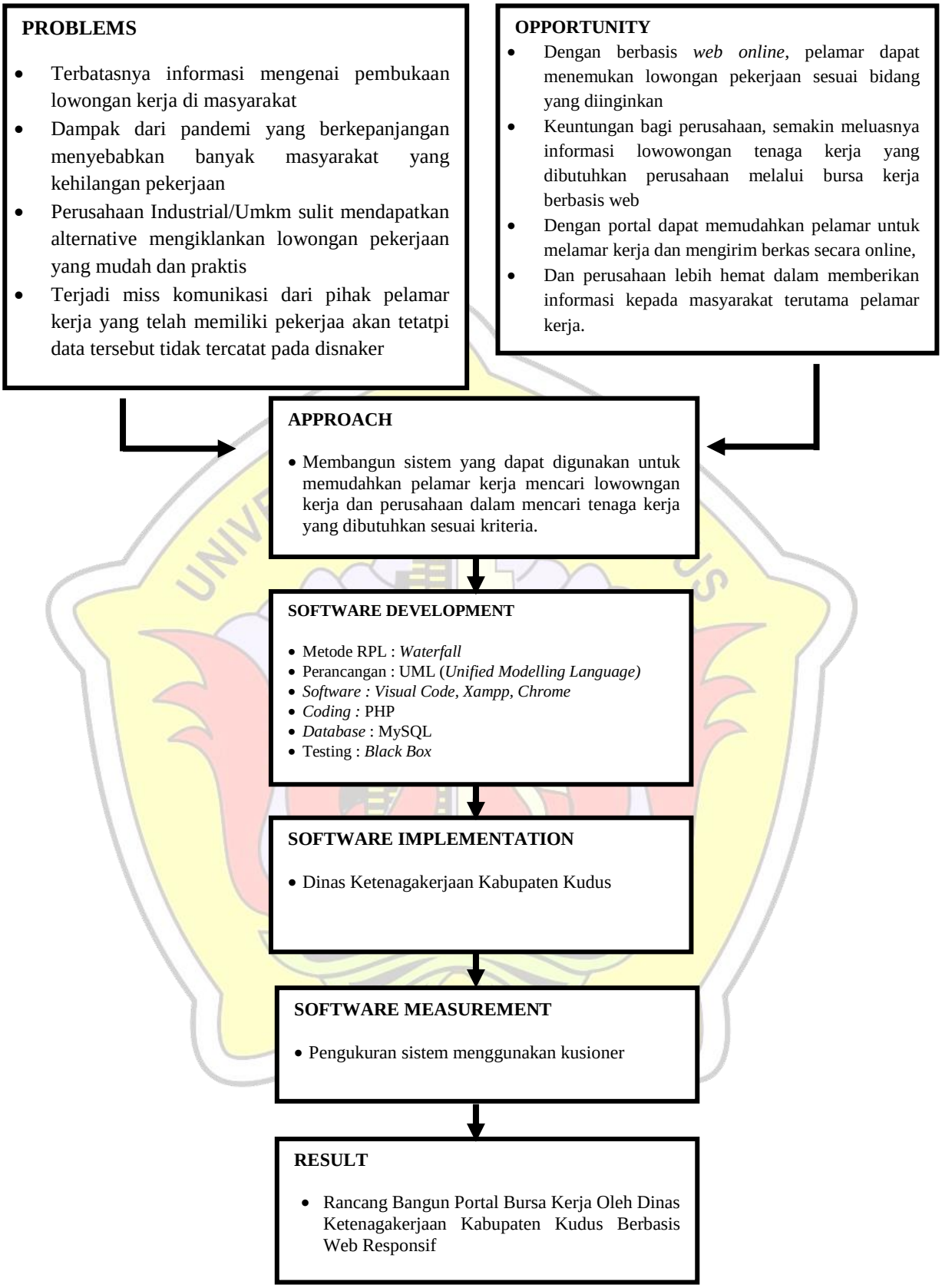
Seberapa jauh software terbukti bermanfaat.

f. *Result:*

Bagian yang menyimpulkan seluruh proses penelitian dan pengukuran yang dilakukan penulis.

Berikut merupakan kerangka pemikiran yang penulis gambarkan seperti yang terlihat pada gambar 1.1 dibawah ini

UNIVERSITAS MURIA KUDUS



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran