BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Yayasan Sekolah SMK Ma'arif di Kabupaten Kudus ini memiliki sekolah yang berada dibawah naungan yayasan tersebut, yakni SMK NU Ma'arif 1 Kudus, SMK NU Ma'arif 2 Kudus, dan SMK NU Ma'arif 3 Kudus. SMK NU Ma'arif Kudus merupakan salah satu SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) yang ada di Kabupaten Kudus, dimana SMK adalah salah satu jenjang pendidikan menengah yang bertujuan mempersiapkan lulusannya untuk siap bekerja.

Dalam suatu SMK terdapat suatu badan atau bagian didalamnya yang menangani khusus bagian dunia lapangan pekerjaan yaitu BKK atau Bursa Kerja Khusus. Yayasan Sekolah SMK Ma'arif merupakan sekolah yang terdapat bagian Bursa Kerja Khusus. Bursa Kerja Khusus. BKK memilliki peran untuk menginformasikan lowongan pekerjaan, pendaftaran lowongan pekerjaan, penyampaian informasi jadwal tes seleksi dan pengumuman hasil seleksi lowongan kerja. BKK juga mengelola data alumni yang lulus dari SMK, yang mana dari pihak sekolah mempunyai data para alumni mengenai jenjang karir setelah lulus dari sekolah apakah akan melanjutkan diperguruan tinggi atau terjun di dunia kerja.

Mengenai beberapa proses dan alur yang ada pada bagian BKK , dimana proses tersebut sampai saat ini masih dilakukan pengolahan data dengan cara dan proses yang manual, dari mulai penyampaian informasi yang tidak mencakup keseluruhan siswa dan alumni dimana proses tersebut menjadi lambat dan tidak efisien, pendaftaran lowongan kerja yang mana harus datang dan menyerahkan berkas yang diperlukan, pengumuman jadwal tes dan hasil rekrutment, serta pengelolaan data alumni Yayasan Sekolah SMK Ma'arif yang selama ini belum terdata dengan baik. Proses-proses tersebut akan lebih dipermudah menggunakan teknologi komputerisasi berbasis android dan website untuk administrator yang pada masa sekarang ini makin berkembang dan prosesnya lebih cepat dan efektif.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan pada latar belakang, maka peneliti merumuskan permasalahan yaitu, bagaimana merancang dan membangun suatu "Portal Bursa Kerja Khusus Pada Yayasan SMK NU Ma'arif Kudus Berbasis Android" sehingga akan memudahkan bagi administrator BKK serta pengguna dalam hal ini ialah para alumni Yayasan SMK NU Ma'arif Kudus. Memberikan kemudahan untuk menyebarluaskan informasi mengenai lowongan pekerjaan, pendaftaran online yang bisa dilakukan dimana pun, hingga untuk pengelolaan data alumni.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar dapat lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan masalah. Pembahasan 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 pengelolaan informasi mengenai lowongan pekerjaan.
2. Sistem ini memungkinkan untuk melakukan pendaftaran secara online yang dapat diakses dimana dan kapanpun dengan syarat dan ketentuan yang berlaku.
3. Sistem ini memberikan informasi jadwal test, waktu, tempat dan pengumuman hasil rekruitmen
4. Sistem ini dilengkapi dengan fitur *Tracer* untuk para alumni sebagai data jenjang karir dari para lulusan Yayasan SMK NU Ma'arif Kudus.

1.4. Tujuan

1. Menghasilkan sebuah sistem yang dapat membantu kerja dari BKK dalam penyampaian hingga pengumuman hasil ujian seleksi serta pengelolaan data para alumni.
2. Sistem yang dihasilkan dapat digunakan dalam mengorganisir data Bursa Kerja Khusus terkait dengan proses lowongan kerja dan pengelolaan data alumni menjadi lebih terstruktur.

3. Memudahkan akses siswa dan alumni mengenai bursa kerja yang ada pada BKK sekolahnya

1.5. Manfaat

1.5.1. Bagi Penulis

1. Dapat menerapkan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan.
2. Dapat melakukan perbandingan antara ilmu teori yang didapatkan selama dibangku perkuliahan dengan dunia pekerjaan yang sesungguhnya.

1.5.2. Bagi Akademis

1. Mengetahui seberapa jauh pemahaman mahasiswa menguasai ilmu baik teori maupun praktek yang telah diberikan di kelas perkuliahan.
2. Acuan penilaian untuk mahasiswa serta dijadikan bahan evaluasi pembelajaran untuk periode berikutnya.
3. Membekali kemampuan dasar dalam menangani masalah atau suatu projek yang akan didapatkan setelah lulus nantinya.

1.5.3. Bagi Instansi

1. Mempercepat penyebaran akan informasi mengenai bursa kerja secara berkala dan dapat diakses dimanapun.
2. Membantu pengerjaan atau organisir berkas pelamar yang mendaftar sehingga akan lebih terstruktur pendataan tersebut.
3. Membantu dalam penyampaian informasi jadwal tes (tanggal, jam, tempat atau ruang, serta keterangan).
4. Membantu dalam pengelolaan data alumni yang telah lulus.

1.6. Metodologi Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Agar memeperoleh data yang lebih relevan, akurat, *reliable*, maka penulis melakukan pengumpulan data menggunkan cara :

1. Sumber Data Primer

Data Primer merupakan data yang didapatkan secara langsung dari tempat atau objek penelitian baik melalui pengamatan dan pencatatan tentang objek penelitan. Sumber data primer meliputi :

a) Observasi

Pengumpulan dengan cara obserbasi terkait proses di Bursa Kerja Khusus yang ada di objek penelitian Sekolah Yayasan SMK NU Ma'arif Kudus.

b) Wawancara

Teknik wawancara dilakukan dengan melakukan Tanya jawab kepada Pembina Bursa Kerja Khusus serta Wakil Kesiswaan mengenai proses bisnis yang berjalan.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang didapatkan secara tidak langsung dari objek penelitian. Data sekunder bias diperoleh dari literature atau buku. Sumber data sekunder meliputi :

a. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dikumpulkan dari literature maupun dokumentasi dari media intenet atau sumber informasi lainnya.

b. Studi Kepustakaan

Studi Kepustakaan dikumpulkan dari buku yang sesuai dengan tema permasalahan penelitian.

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem adalah proses yang penting bagi pembuatan suatu sistem. Dalam pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini adalah model SDLC (*System Development Life Cycle)* atau sering juga disebut metode *waterfall*. Menurut Sukamto, R.A. dan Shalahuddin, M. (2018), *Waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara *sekuensial* dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

Tahapan dari pengembangan sistem dalam metode *waterfall* antara lain :

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 logic dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung atau Pemeliharaan

   Namun tahap ini tidak dilakukan, karena hasil akhirnya adalah pengujian saat sidang skripsi dan setelah itu selesai.

1.6.3. Metode Perancangan Sistem

UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Sukamto, R.A. dan Shalahuddin, M. (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 dengan atribut dan metode atau operasi.

3. *Sequence Diagram*

   Sequnce 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. *Statechart Diagram*

   Statechart diagram atau dalam bahasa Indonesia disebut diagram mesin digunakan untuk mengambarkan 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.

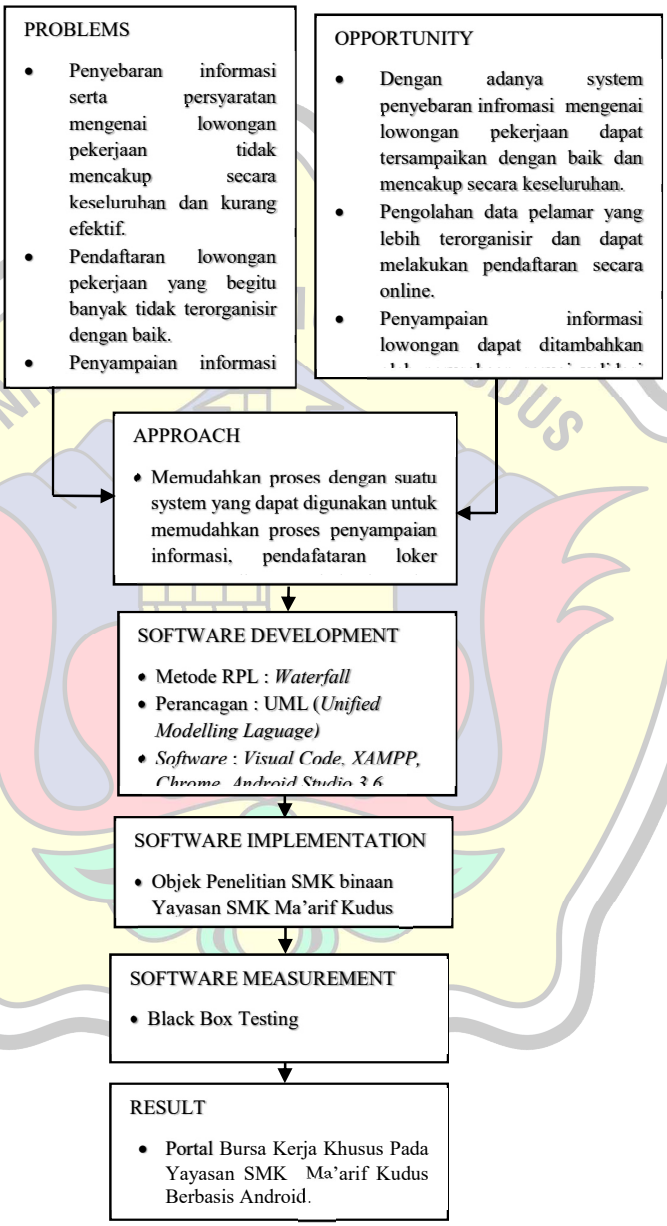
5. *Activity Diagram*

   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 *actor*, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

1.7. Kerangka Pemikiran

Kerangka penelitian dapat dilihat pada gambar 1.1 sebagai berikut



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran Sistem Informasi BKK pada SMK NU Ma'arif 3 Kudus Berbasis Android

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN