

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

CV. AW Home Creator adalah perusahaan yang bergerak dibidang digital bisnis, beralamat di Jl. Sumber – Bulusan, No. 69 Jekulo, Kudus menjadikan CV. AW Home Creator Ssalah satu perusahaan dibidang digital yang cukup dikenal di wilayah kudus bagian timur. Ada beberapa kegiatan yang dilakukan didalam perusahaan, salah satunya dengan menerapkan suatu sistem informasi data-data yang telah dikumpulkan dapat saling berhubungan dan menciptakan sebuah basis data yang akan disimpan dan dapat diakses melalui perangkat komputer. Pekerja lepas atau *freelancer* adalah salah satu penyelesaian buat perusahaan yang membutuhkan pegawai guna memenuhi kebutuhan SDM dalam selang waktu tertentu. Pilihan untuk menjadi pekerja lepas atau *freelancer* saat ini sedang populer, apalagi pada masa pandemi seperti ini dimana banyak sekali para pegawai tetap yang diberhentikan secara paksa oleh perusahaan untuk menekan biaya produksi, para pegawai tersebut beralih menjadi pekerja lepas atau *freelancer* untuk memenuhi kebutuhan sumber daya manusia dan kebuthan sehari-hari.

Dalam aplikasi penyedia jasa layanan pekerja lepas ini dibuat untuk para wirausaha yang bergerak dalam bidang jasa dan tenaga kasar. Aplikasi ini berfokus untuk menyejahterakan para pekerja kecil seperti desainer, asisten rumah tangga. Aplikasi Pekerja Lepas ini hadir untuk mempertemukan pelanggan atau buyer kepada para pekerja atau wirausaha yang bergerak dalam bidang jasa, agar para buyer bisa lebih mudah dan selektif dalam memilih pekerja yang professional dan juga murah. Didalam aplikasi ini nanti akan berisi dengan berbagai pengguna seperti Admin yang bertugas sebagai pengelola aplikasi, *Buyer* yaitu para pencari pekerja lepas yang tidak bisa menjual keahlian layaknya pekerja lepas, *Seller* yaitu pekerja lepas yang bisa merangkap menjadi *buyer*.

Demi memberikan pekerjaan kepada para pekerja lepas, CV. AW Home Creator sudah melakukan beberapa kerjasama dengan beberapa perusahaan yang ada di sekitar kota Kudus. Hasil wawancara dengan narasumber Bapak Lukito Prayogo selaku C.E.O dari CV. AW Home Creator bahwa, untuk membantu para pekerja lepas atau *freelancer* menemukan pekerjaan, perusahaan sudah melakukan kerjasama dengan beberapa perusahaan di Kudus, diharapkan nanti kedepannya akan terus bertambah dalam hal kualitas maupun kuantitas. Dan juga pemanfaatan teknologi informasi harus dimanfaatkan secara maksimal sehingga masih terdapat beberapa kelemahan didalam sistem manajerial saat ini.

Dari hasil wawancara dengan narasumber peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam pengelolaan pekerja lepas atau *freelancer* yaitu masalah harga yang terlalu tinggi, pekerja kasar tidak mempunyai ruang untuk mendapatkan pekerjaan, pengelolaan data para pekerja lepas atau *freelancer* yang masih kurang terintegrasi, pembagian hasil penggajian yang terkomputerisasi. Diharapkan dengan dikerjakannya pengerjaan skripsi ini mempermudah para pekerja lepas atau *freelancer* dalam berbisnis serta berkarya, serta buat perusahaan yang memerlukan tenaga kerja dengan keahlian/kemampuan spesial yang tidak dapat dipenuhi oleh pekerja *full time*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada adalah bagaimana membangun suatu sistem aplikasi yang dapat mempermudah para penyedia jasa layanan (*freelancer*) dalam menemukan proyek dan bagi perusahaan tidak kesusahan dan tertipu dalam merekrut para pekerja lepas (*freelancer*).

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya Batasan masalah agar 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 membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Sistem yang dibuat untuk pengelolaan informasi mengenai pekerja lepas (*freelancer*).
2. Sistem ini akan berisi perhitungan penggajian pekerja lepas (*freelancer*).
3. Sistem ini akan berisi penilaian pelanggan atau perusahaan tentang kinerja pekerja lepas (*freelancer*).
4. Sistem ini memungkinkan untuk melakukan pendaftaran secara online yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan syarat dan ketentuan yang berlaku.
5. Sistem ini dirancang menggunakan pengembangan sistem model *waterfall* dan metode UML (*Unified Modeling Language*).
6. Sistem yang dihasilkan adalah sistem berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah sistem yang dapat membuka peluang usaha baru dibidang digital.
2. Menghasilkan sebuah sistem yang dapat membantu pekerja lepas (*freelancer*) dalam menemukan proyek atau pekerjaan.
3. Sistem yang dihasilkan dapat memudahkan perusahaan dalam menyelesaikan pekerjaan yang tidak dapat diselesaikan oleh para pekerja tetap dan hanya dapat dikerjakan oleh para ahli dibidangnya.
4. Membuat sistem yang memudahkan para pekerja lepas (*freelancer*) dan yang punya proyek dapat berinteraksi secara lebih intensif.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pengalaman bagi mahasiswa selama pendidikan di Perguruan Tinggi.
2. Memperluas wawasan pengetahuan mahasiswa terhadap perkembangan informasi dan teknologi.

3. Membantu para pekerja lepas (*freelancer*) dan perusahaan dalam mengerjakan sebuah proyek.
4. Membuka sebuah peluang usaha baru dibidang digital.
5. Membantu dalam pengelolaan data pekerja lepas (*freelancer*) agar lebih kredibel dan mudah.

1.6. Metode Penelitian

1. Objek Penelitian

Nama : CV. AW Home Creator

Alamat : Jalan Sumber Bulusan no. 69 RT 5 / RW 5 Desa Hadipolo
Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus – Jawa Tengah. Kode
Pos: 59382

No Telp : (0291)2911456

2. Metode Pengumpulan Data

Agar memperoleh data yang lebih relevan, akurat, *reliable*, maka penulis melakukan pengumpulan data menggunakan cara :

a. Sumber Data Primer

Data Primer merupakan data yang didapatkan secara langsung dari tempat atau objek penelitian baik melalui pengamatan dan pencatatan tentang objek penelitian, data primer juga dapat dikatakan sebagai data yang diolah sendiri saat penelitian. Sumber data primer meliputi :

1) Observasi

Pengamatan langsung atau observasi merupakan metode pengumpulan data dengan langsung melihat kegiatan yang dilakukan oleh user. Salah satu keuntungan dari pengamatan langsung/observasi ini adalah bahwa system analis dapat lebih mengenal lingkungan fisik seperti tata letak ruangan serta peralatan dan formulir yang selama ini digunakan serta membantu untuk melihat proses bisnis beserta kendalanya. Observasi juga digunakan

untuk penelitian bertujuan untuk mempelajari proses kerja. Observasi dilakukan secara langsung datang ke objek penelitian CV AW Home Creator.

Adapun teknik observasi yang digunakan dalam proses pengumpulan data, Williems (1982: 137) dan Young (1975: 59) yang dikutip dari jurnal Hasyim Hasanah yang berjudul Teknik - Teknik Observasi (2016) menyarankan pembagian observasi berdasarkan peneliti menstruktur observasi, yaitu observasi terstruktur dan observasi tak berstruktur, yang mana sebagai berikut :

a) Observasi Terstruktur

Kegiatan ini memerlukan alat pencatat data spesifik, dimana hasil observasi akan dianalisa kemudian dicatat kedalam fungsi-fungsi yang telah ditentukan. Observasi 11 terstruktur dilakukan dengan cara mengatai alur proses yang ada di CV. AW Home Creator dalam hal ini kaitannya dengan pekerja lepas (freelancer) yang ada di instansi tersebut. Observasi dilakukan secara langsung dan mencatatnya ke dalam bentuk tulisan.

b) Observasi Semi Terstruktur

Kegiatan ini tidak memerlukan catatan selama observasi, dimana hasil dari pengamatan akan dicatat pada formulir-formulir khusus setelah proses pengamatan atau observasi tersebut. Pada saat melakukan observasi, sistem analisis juga dapat menggunakan sampel-sampel data. Oleh karena itu, observasi perlu direncanakan terlebih dahulu. Dengan perencanaan yang matang maka observasi akan dilakukan dengan efektif dan efisien.

2) Wawancara

Teknik wawancara dilakukan dengan melakukan Tanya jawab kepada Karyawan mengenai sistem pekerja lepas itu

sendiri, mulai dari bagaimana pendataan atau pemberkasan para pelamar, pengelolaan data.

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang didapatkan secara tidak langsung dari objek penelitian. Data sekunder tersebut bisa diperoleh dari literatur ataupun buku, sumber data sekunder meliputi:

1) Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dikumpulkan dari literatur maupun dokumentasi dari media internet atau sumber informasi lainnya.

2) Studi kepustakaan

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

3. 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.

4. 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. Sukamto, R.A.

dan Shalahuddin, M. (2018). Berikut ini jenis-jenis diagram *Unified Modelling Language* (UML) antara lain :

a. *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.

b. *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.

c. *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.

d. *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.

e. *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

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan sistem aplikasi adalah sebagai berikut :





