

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Isu tentang pengangguran di Indonesia, menyatakan bahwa dalam jarak waktu februari 2017 hingga februari 2018, Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) di Indonesia mencapai angka 6,87 juta [1]. Dengan kuantitas sebesar 6,87 juta tersebut, jenjang yang menduduki prosentase tertinggi diduduki oleh jenjang SMK [2]. Beberapa lulusan SMK yang belum mendapatkan pekerjaan disebabkan kurangnya seputar informasi dunia kerja.

Minat masyarakat terhadap SMK semakin meningkat. Fakta ini harus diimbangi dengan peningkatan kualitas SMK. Salah satunya yaitu menyediakan informasi seputar dunia kerja untuk peserta didik [3]. Pada era digital ini, arus informasi begitu cepat. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh SMK untuk menyalurkan informasi khususnya terkait dunia kerja.

BKK (Bursa Kerja Khusus) di Sekolah Menengah Kejuruan mempunyai tugas dalam menangani jasa pengumpulan data, penyaluran tenaga kerja dan memberikan informasi kerja. Bagian pengumpulan data, pihak BKK menyimpan dan mengidentifikasi data siswa yang akan disalurkan di dunia kerja. Pada bagian penyaluran tenaga kerja, pihak BKK menanggapi kerjasama dengan dunia kerja dalam penyaluran dunia kerja agar siswa dapat mengembangkan diri. Bagian pemberian informasi, pihak BKK hanya memberikan informasi dan gambaran tentang dunia kerja

yang telah di setujui dan memberikan pilihan kepada siswa. Dalam hal ini, peran BKK SMK, atau *vocational development center* sangatlah penting, untuk membangun sistem dengan fitur yang kompleks namun tetap solutif untuk membantu BKK dalam menghubungkan antara perusahaan mitra sekolah dengan para alumninya.

Berdasarkan permasalahan yang ada, perlu dikembangkan sistem informasi bursa kerja khusus berbasis web di SMK. Pijar Career Center merupakan sistem informasi yang diharapkan dapat digunakan oleh alumni SMK, BKK Sekolah dan Perusahaan sebagai penyaluran informasi bursa kerja.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana BKK dapat memberikan informasi yang mudah tentang dunia kerja kepada siswa dan alumni ?
- b. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang disebut Pijar Career Center berbasis web untuk digunakan oleh BKK di SMK dengan *framework* laravel?

1.3 Batasan Masalah

Dalam batasan masalah ini, penulis membahas tentang aplikasi Pijar Career Center. Karena pembahasan cukup luas maka dalam penelitian ini ruang lingkupnya membahas:

- a. Informasi yang disampaikan dalam aplikasi tentang informasi pekerjaan untuk disampaikan kepada siswa dan alumni.

- b. *Stakeholder* yang dapat mengakses sistem ini adalah BKK, Alumni dan Perusahaan.
- c. Aplikasi ini dirancang menggunakan *Framework* Laravel.
- d. SMKN 3 Yogyakarta digunakan sebagai tema objek implementasi dalam penelitian ini.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang diungkapkan di atas maka maksud dan tujuan dari penelitian pembuatan dan penerapan aplikasi Pijar Career Center ini adalah sebagai berikut :

- a. Memudahkan BKK memberikan informasi dunia kerja kepada siswa/alumni dan mendapatkan data rekapan pelamar pekerjaan dengan mudah.
- b. Memudahkan siswa/alumni untuk memperoleh informasi pekerjaan.
- c. Memudahkan perusahaan untuk memperoleh tenaga kerja dari alumni SMK.
- d. Merancang aplikasi Pijar Career Center untuk BKK di SMK.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin diperoleh dari kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Peneliti
 - a. Penerapan ilmu pengetahuan yang diperoleh saat kuliah.

- b. Bukti turut serta berperan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dibidang IT.

2. Manfaat Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

- a. Sebagai acuan dan pedoman apabila melakukan penelitian dengan topik bahasan yang sama.
- b. Menambah ilmu dan wawasan pembaca.

3. Manfaat Bagi Masyarakat

- a. Memudahkan pencarian dan pelamaran lowongan pekerjaan bagi siswa dan alumni.
- b. Mempermudah siswa dan alumni dalam menemukan karir atau lowongan yang sesuai dengan profil siswa dan alumni.
- c. Bagi pihak BKK, agar lebih mudah mempublikasikan informasi pekerjaan.
- d. Mempermudah pengelolaan data siswa dalam bentuk web sehingga terjalin kolaborasi dan integrasi yang mudah bagi *stakeholder* yang terlibat di dalamnya.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Observasi adalah proses pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, melakukan

survei lapangan yaitu dengan mengunjungi langsung objek penelitian pada BKK SMKN 3 Yogyakarta.

2. Metode Wawancara

Metode ini digunakan untuk tanya jawab dengan pihak BKK SMKN 3 Yogyakarta guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan permasalahan yang akan diteliti oleh penulis.

3. Studi Literatur

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data melalui media internet, jurnal, maupun skripsi dan buku sebagai bahan referensi. Metode ini dilakukan pada bulan Oktober di *Resource Center* Amikom Yogyakarta.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang mana dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen yang terkait, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam melakukan analisis, peneliti menggunakan metode analisis PIECES (*Performance, Information, Economics, Control, Efficiency, dan Service*). Dengan melakukan analisis PIECES maka akan didapatkan masalah utama dan dapat melakukan peningkatan dari sistem lama.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode Perancangan terdiri atas perancangan database dan perancangan sistem. Perancangan database menggunakan pemodelan ERD (*Entity Relationship*

Diagram) dan untuk perancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah metode waterfall, yaitu melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, perancangan, *testing*, dan *maintenance*. Dalam tahap ini penulis melakukan pen definisian kebutuhan sistem dan menggambarkan sistem yang akan dibuat.

1.6.5 Metode Implementasi

Pada tahap implementasi penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan Laravel sebagai *Development Tools* dan MySQL sebagai basis datanya.

1.6.6 Metode Testing

Metode *testing* dilakukan dengan menggunakan *Usability Testing*. *Usability Testing* adalah proses melakukan wawancara terarah dengan pengguna sambil mereka menggunakan prototype atau aplikasi sebenarnya untuk mencoba task task tertentu. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana produk atau layanan yang dirancang dapat digunakan dengan harapan dapat mengetahui masalah yang ada selama test berjalan [4].

1.7 Sistematika Penulisan

Agar dalam penyusunan laporan mudah dipahami, maka penyusunan laporan akan disusun secara sistematis dan terstruktur. Sistematika penelitian terbagi dalam 5 bab, diantaranya sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang perancangan sistem serta komponen-komponen pemodelan system yang digunakan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang perancangan sistem dan implementasi rancangan program aplikasi yang dibuat.

BAB V : SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran – saran yang diberikan.