

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam kehidupan manusia selalu mengadakan bermacam-macam aktivitas. Salah satu aktivitas itu diwujudkan dalam gerakan-gerakan yang dinamakan kerja. Bekerja mengandung arti melaksanakan suatu tugas yang diakhiri dengan buah karya yang dapat dinikmati oleh manusia yang bersangkutan (De Goma, 2013). Pada saat ini, iklan lowongan pekerjaan sudah dapat diakses melalui media internet, salah satunya melalui website *Jobstreet* (www.jobstreet.com). *Jobstreet* merupakan website iklan lowongan pekerjaan yang sudah sangat berkembang dan sudah banyak yang menggunakannya.

Jobstreet memiliki kelebihan yang dapat dilihat dari fitur yang sudah disediakan seperti fitur *searching* dimana pengguna dapat mencari pekerjaan yang diinginkan. Fitur *searching* ini hanya berupa pencocokan *string* sesuai dengan kata yang dimasukkan oleh *user* sehingga tidak dapat melakukan pencarian yang lebih spesifik dan tidak memiliki kejelasan apakah menggunakan suatu metode dalam melakukan pencarian. Selain itu, terdapat fitur peta yang dapat menunjukkan lokasi tempat perusahaan tersebut berada beserta nama jalan. Fitur peta yang disediakan ini tidak dapat menunjukkan ketersediaan pekerjaan disekitar rumah pelamar. Di dalam *Jobstreet*, pelamar juga dapat melakukan *upload* CV sehingga perusahaan bisa langsung melihat CV dari sang pelamar dan melamar pekerjaan secara online. Akan tetapi, fitur ini tidak dapat memberikan respon atau feedback kepada pelamar mengenai lamaran yang diberikan dan apakah diterima atau ditolak, sehingga pelamar harus menunggu hal yang tidak memiliki kepastian.

Melihat dari kekurangan *Jobstreet*, maka dengan ini dapat disempurkan dengan berbagai jenis fitur, seperti fitur pencocokkan *skill*(*Skill Match*) yang menggunakan metode Savoy. Dalam melakukan *searching* menggunakan metode Savoy, terlebih dahulu ditentukan jumlah data yang ada, setelah itu akan dihitung bobot dari suatu data untuk mengetahui tingkat relevansi data tertentu. Dalam fitur

Skill Match ini, bukan hanya *skill* yang dicocokkan secara spesifik dalam penentuan lowongan pekerjaan, tetapi juga gaji dan pendidikan digunakan dalam metode Savoy sehingga dapat memaksimalkan pencarian yang sesuai dengan keinginan pelamar. Fitur *Near Me* merupakan fitur peta yang dapat menunjukkan lokasi perusahaan-perusahaan yang memiliki lowongan pekerjaan di sekitar alamat tempat tinggal pelamar, sehingga dapat digunakan pelamar dalam memilih perusahaan terdekat dengan tempat tinggalnya. Selain itu, *searching* lowongan pekerjaan akan berdasarkan prioritas yang bisa dipilih sendiri oleh pelamar. Aplikasi ini juga dapat dilengkapi dengan fitur *CV Status* yang dapat memantau dan memverifikasi lamaran yang diterima sehingga pelamar dapat memantau secara langsung status lamarannya apakah diterima atau ditolak. Fitur ini merupakan salah satu wujud komunikasi antara pelamar dan perusahaan secara online. Oleh karena itu, tugas akhir ini diberi judul “**Aplikasi Pencarian Pekerjaan Berbasis Mobile dan Web**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka yang menjadi masalah sehingga perlu dibuatnya aplikasi ini adalah:

- a. Pelamar kesulitan mendapatkan pekerjaan yang cocok dengan *skill* yang dimiliki, sehingga pelamar selalu mendapatkan pekerjaan yang tidak sesuai dengan kemampuan atau latar belakang yang dimiliki.
- b. Jobstreet hanya menampilkan peta yang menunjukkan lokasi perusahaan, sehingga para pelamar kesulitan mendapatkan informasi pekerjaan yang berada di dekat rumahnya.
- c. Aplikasi yang terdahulu tidak menyediakan fitur status / respon / feedback (diterima / ditolak) yang mampu menginformasikan kepada calon pelamar terhadap lamarannya.

1.3. Ruang Lingkup

Ruang Lingkup Tugas Akhir ini adalah:

- a. *Mobile application* sebagai sebuah produk yang dapat di-*install* pada *smartphone* dengan *OS Android*.
- b. Fitur *searching* dan pencocokkan *skill* pelamar dengan lowongan pekerjaan akan menggunakan metode *Savoy*.
- c. Aplikasi yang dirancang menggunakan *software Android Studio*, dimana versi *Android Lollipop(5.0)* dan menggunakan bahasa pemrograman *Java*.
- d. Aplikasi *mobile* hanya dapat digunakan oleh *User-Private*.
- e. *User-Private* hanya dapat mengupload 1 buah file CV dalam format *.pdf* dengan ukuran file maksimal 3 MB.

1.4. Tujuan

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah untuk membuat dan mengembangkan aplikasi *web* dan *mobile* untuk pencarian pekerjaan dengan beberapa kriteria dan keinginan pelamar, serta didukung dengan fitur *Near Me*, *Skill Match*, dan *CV Status*.

1.5. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Memudahkan perusahaan menampilkan lowongan pekerjaan.
- b. Menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh perusahaan dalam menampilkan lowongan pekerjaan.
- c. Mempermudah pencari kerja dalam mencari pekerjaan sesuai dengan *skill* yang dimilikinya.
- d. Mempermudah pencari kerja dalam mencari lowongan pekerjaan yang dekat dengan tempat tinggalnya.
- e. Tidak perlu membuang waktu pencari kerja dalam menunggu kepastian diterima atau tidaknya lamaran yang dikirim.

1.6. Metodologi Penelitian

Langkah-langkah yang akan diambil untuk menjawab permasalahan yang diangkat dalam Tugas Akhir ini yaitu:

1. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Langkah awal untuk memulai penelitian adalah mengidentifikasi dan menganalisa permasalahan yang akan diselesaikan oleh sistem. Setelah itu, mendefinisikan kriteria-kriteria yang akan mempengaruhi pencarian pekerjaan.

2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang diterapkan dalam tugas akhir ini adalah menggunakan metode *Waterfall*. Tahapan – tahapannya adalah sebagai berikut:

a. *Requirement Analysis* (Analisis Kebutuhan)

Menganalisis perancangan aplikasi dengan menggunakan *tools* pemodelan data UML untuk mempermudah perancangan desain antar muka . Adapun diagram UML yang akan digunakan adalah *use case diagram* sebagai diagram yang menggambarkan interaksi pengguna dengan perangkat lunak. Pada tahapan ini juga dilakukan analisis kebutuhan non fungsional yaitu analisis kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi, dan pelayanan *customer* dengan analisis PIECES. Tahapan yang akan dilakukan dalam proses *requirement* untuk mendapatkan data yang diperlukan oleh sistem adalah dengan mengumpulkan data perusahaan dan pencari kerja.

b. *System Design*

Melakukan perancangan desain antar muka dan basis data berdasarkan diagram-diagram UML yang telah dianalisis sebelumnya ke dalam bentuk *mockup* yang menjadi dasar perancangan tampilan pada *website* dan basis data yang menjadi struktur penyimpanan data.

c. *Implementation*

Implementasi dibagi menjadi 2 berdasarkan *environment* pengembangan, yaitu:

i. *Web*

Implementasi pada *environment* ini dilakukan dengan menggunakan bahasa *PHP* dan memanfaatkan *framework Laravel* ditambah dengan beberapa *library* seperti *Google API*, *JQuery*, dan *Bootstrap*. *Tools* pengembangan sistem yang digunakan adalah *Dreamweaver* dan *Xampp*.

ii. *Mobile*

Implementasi pada *environmet* ini dilakukan dengan menggunakan bahasa *Java* dan beberapa *library* seperti *Google API*, *retrofit*, dan *picasso*. *Tools* yang digunakan adalah *Android Studio*.

3. Pengujian

Pengujian terhadap sistem dilakukan untuk mengetahui apakah perubahan kriteria pencarian kerja dapat mempengaruhi hasil keluaran sistem.

Pengujian dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu:

- a. Menguji hasil pencarian pekerjaan dengan beberapa kriteria pencarian.
- b. Menguji kepuasan pengguna melalui kuisisioner dengan *rating-scale*.

4. Menarik Kesimpulan & Saran

Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil pengujian dan evaluasi terhadap keseluruhan pengerjaan sistem. Setelah itu, membuat saran terhadap kelemahan atau masalah yang masih terdapat di dalam sistem.