

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Dewasa ini kebutuhan manusia akan informasi dipicu oleh pesatnya perkembangan zaman di bidang teknologi informasi yang semakin meningkat didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai, membuktikan bahwa kini informasi telah menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia. Informasi semakin mudah didapatkan seiring semakin banyaknya pengguna *smartphone* dan juga semakin mudah untuk disebarkan. Pada perkembangan teknologi informasi yang ada mampu melakukan pengolahan data dengan mudah, dapat menghasilkan suatu informasi yang dibutuhkan dengan akurat dan mengefektifkan waktu, serta biaya yang dikeluarkan lebih efisien. Dengan beragam aplikasi yang dapat dipasang pada *gadget* atau *smartphone* sudah mampu untuk mencari, mendapatkan, dan membagi informasi dengan mudah untuk aplikasi tertentu.

*Freelancer* adalah salah satu profesi yang bekerja pada suatu perusahaan atau instansi tanpa perjanjian kerja jangka panjang atau tanpa ikatan kerja yang ketat. Orang yang melakukan pekerjaan *freelance* disebut seorang *freelancer*. Pekerjaan *freelance* tidak terikat oleh waktu atau rutinitas kantor. *Freelancer* dapat melakukan pekerjaannya di mana saja, kapan saja, dan dapat bergabung dengan siapa saja dalam menyelesaikan pekerjaannya [1]. Menurut survei BPS (Badan Pusat Statistik) Republik Indonesia per Agustus 2019, sebanyak 55,72% masyarakat Indonesia saat ini bekerja di sektor informal [2]. Bekerja sebagai seorang *freelancer* semakin diminati karena seorang *freelancer* lebih leluasa untuk mengatur waktu dan tempat bekerja dan dibayar dari hobi yang menjadi pekerjaannya. Perkembangan teknologi dewasa ini telah menyediakan berbagai *platform* yang dapat digunakan oleh para *freelancer* untuk mendapatkan tawaran pekerjaan. Terdapat beberapa masalah pada dunia *freelance* seperti, Honor *freelancer* yang tidak dibayarkan oleh *client* dikarenakan sistem pembayaran honor yang kurang tepat karena honor yang ditetapkan diawal dan dibayarkan diakhir pengerjaan tugas. Begitu pula sebaliknya honor yang di tetapkan dan harus dibayarkan diawal sebelum pengerjaan tugas yang menimbulkan kekhawatiran bagi pengguna jasa *freelancer* pekerjaan yang dihasilkan tidak sesuai

dengan permintaan hal ini mempengaruhi pandangan orang yang ingin menjadi seorang *freelancer* dimana mereka menilai *freelance* bukan merupakan pilihan yang tepat dikarenakan kekhawatiran akan kerja keras mereka tidak terbayarkan. Masalah selanjutnya adalah *freelancer* yang telah menyelesaikan pekerjaan dan mendapatkan honor dari *client* tidak mendapatkan laporan penghasilan sebagai bukti otentik dan kejelasan pembayaran honor yang diterima dari *client* serta besaran penghasilan yang diterima oleh *freelancer* dimana laporan penghasilan tersebut dapat digunakan untuk mengetahui rincian pendapatan yang di terima oleh *freelancer*, sebagai referensi bagi *freelancer* untuk melamar pekerjaan baru di suatu perusahaan dan sebagai pertimbangan untuk negosiasi gaji. Selain itu, sering terjadi proyek yang sudah selesai dikerjakan oleh *freelancer* tidak sesuai dengan harapan dan permintaan *client*, dikarenakan *client* tidak dapat memantau perkembangan proses pengerjaan proyek oleh *freelancer*. Yang juga menjadi masalah adalah *platform* penyedia *freelance* yang sudah ada terbatas karena didominasi pada *skill* berbasis *digital* dan standarisasi keahlian yang tinggi.

Oleh karena itu untuk menjawab semua permasalahan diatas, penulis mengembangkan aplikasi “JOBKU” yang dapat menjadi solusi dari masalah diatas. Aplikasi ini memiliki keunikan dimana *freelancer* dan *client* akan mendapatkan kenyamanan dan kesepakatan bersama yang saling mengikat dalam hal pembayaran honor untuk mencegah terjadinya honor yang tidak dibayarkan dan pekerjaan yang tidak selesai, dimana setiap tugas yang akan dikerjakan oleh *freelancer* maka *client* harus terlebih dahulu membayarkan uang muka sebagai jaminan. Ketika *freelancer* telah menyelesaikan tugas yang dikerjakan namun *client* tidak membayarkan sisa honor maka uang muka yang dibayarkan diawal akan menjadi hak *freelancer* dan *client* akan diberi sanksi berupa *suspend* dan tidak bisa menggunakan jasa *freelancer* untuk beberapa waktu begitu juga sebaliknya *freelancer* yang tidak menyelesaikan tugas yang dikerjakannya sesuai dengan waktu yang telah disepakati harus mengembalikan uang muka yang dibayarkan diawal dan akan mendapatkan sanksi berupa *suspend* dan tidak bisa menerima tawaran tugas untuk beberapa waktu. Dengan begitu *freelancer* dan *client* akan saling mengusahakan yang terbaik. Aplikasi ini juga menyediakan fitur yang dapat memberikan notifikasi kepada *freelancer* ketika terdapat tawaran baru yang sesuai dengan bidangnya. Aplikasi ini juga akan memberikan

laporan pendapatan *freelancer* setiap bulannya sebagai bukti otentik tentang besaran penghasilan yang di terima oleh *freelancer* yang dapat digunakan untuk mengetahui rincian pendapatan yang di terima oleh *freelancer*, sebagai referensi bagi *freelancer* untuk melamar pekerjaan baru di suatu perusahaan dan sebagai pertimbangan untuk negosiasi gaji. Selain itu juga, aplikasi ini akan memungkinkan *client* dan *freelancer* untuk menawarkan pekerjaan yang bersifat lebih umum seperti pekerjaan dalam kehidupan sehari-hari yang tidak terlalu memperhatikan pendidikan dan *skill* tertentu sehingga orang-orang yang berasal dari pendidikan yang rendah dan kurang memiliki *skill* tertentu dapat memanfaatkan aplikasi ini sebagai alat untuk mendapatkan penghasilan.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis melihat peluang dalam meningkatkan dan memperluas fitur yang ada di *marketplace* berbasis mobil untuk memenuhi persyaratan tugas akhir penulis memilih judul **“Pengembangan Aplikasi Mobil Marketplace Freelance Service JOBKU”**. Alasan penulis memilih *marketplace* adalah untuk menjangkau pengguna dan pasar yang lebih besar dan dapat bersaing dengan kompetitor.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dalam tugas akhir ini yang perlu diselesaikan oleh penulis adalah:

1. Proses pembayaran honor *freelancer* yang kurang efektif dan efisien.
2. *Freelancer* tidak memperoleh laporan penghasilan sebagai bukti otentik tentang besaran penghasilan *freelancer*.
3. Kurangnya perhatian terhadap kategori pekerjaan *non-digital* dan *low-skilled*.
4. *Client* tidak dapat memantau perkembangan proses pengerjaan proyek yang sedang dikerjakan oleh *freelancer*.

## 1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup yang akan dibahas pada Tugas Akhir ini, yaitu:

1. Sistem yang dihasilkan adalah aplikasi marketplace “JOBKU” yang dapat diakses oleh 3 (tiga) jenis pengguna, yaitu admin, *freelancer*, dan *client*.

- a. Admin adalah pengguna yang berperan sebagai *administrator* di dalam aplikasi untuk mendukung *input*, proses, dan *output* di dalam aplikasi. Fitur yang diberikan kepada *admin* adalah fitur *Dashboard* berbasis website yang mencakup fitur Mengelola Data Pengguna, Mengelola Data Kategori, Mengelola Pembayaran, Mengelola FAQ, Mengelola Kontrak, Mengelola *Feedback*, Mengelola Data Admin, Mengelola Penarikan Dana, dan Mengelola Laporan Penghasilan *Freelancer*.
  - b. *Client* adalah pengguna aplikasi JOBKU yang berperan sebagai pembeli jasa dan menawarkan pekerjaan kepada *freelancer*. Fitur yang dapat diperoleh pengguna sebagai *client* adalah fitur Pendaftaran akun, *Login*, Mengelola Profil, Perpesanan, Pemberitahuan, Melihat FAQ, Pencarian dan Filter, Memberikan *Feedback*, Penilaian dan Peringkat, Laporkan Pengguna, Melakukan Pembayaran, Melihat Status Pembayaran, Pelacakan waktu dan kemajuan Proyek, Melakukan *Open Bidding*, Menetapkan *Bidding* Terpilih, dan Merekrut *Freelancer*.
  - c. *Freelancer* adalah pengguna aplikasi JOBKU yang berperan sebagai penjual dan yang menawarkan jasa kepada *client*. Fitur yang ada di tampilan *freelancer* adalah fitur Pendaftaran akun, *Login*, Mengelola Profil, Perpesanan, Pemberitahuan, Melihat FAQ, Pencarian dan Filter, Memberikan *Feedback*, Penilaian dan Peringkat, Laporkan Pengguna, Melihat Status Pembayaran, Pelacakan waktu dan kemajuan Proyek, Melakukan *Bidding*, Melakukan Penawara Jasa, Melakukan Penarikan Dana, dan Melihat dan Mengunduh Laporan Penghasilan.
2. Sistem yang dihasilkan berupa sistem penawaran dan penerimaan jasa *freelance*.
  3. Sistem yang dihasilkan dapat memberikan laporan besaran penghasilan yang di terima oleh *freelancer* setiap bulannya berupa laporan Penghasilan.
  4. Sistem yang dihasilkan menyediakan pembayaran honor dengan sistem *down payment* (uang muka).

#### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk menghasilkan suatu aplikasi mobil yang dapat mempertemukan *freelancer* dengan *client* tanpa mengenal batasan

ruang dan waktu dan *freelancer* mendapatkan honor sepenuhnya dari pekerjaan yang telah diselesaikan dan memberdayakan pengangguran yang dikarenakan oleh pendidikan yang rendah dan tidak memiliki *skill* khusus.

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. *Freelancer* dan *client* mendapatkan kenyamanan dalam bertransaksi yang saling menguntungkan.
2. *Freelancer* menerima laporan penghasilan bulanan untuk mengetahui total pendapatan dan detail pekerjaan yang telah diselesaikan.
3. *Client* dapat mengetahui perkembangan proyek yang sedang dikerjakan oleh *freelancer*.
4. Memudahkan orang-orang untuk mendapatkan penghasilan tambahan.
5. Memungkinkan *freelancer* yang tidak memiliki keahlian khusus dibidang *digital* untuk mendapatkan tawaran pekerjaan lokal yang tidak mengutamakan keahlian di bidang *digital*.

### 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam tugas akhir ini mengacu pada pendekatan *Rapid Application Development* (RAD) dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

#### 1. Perencanaan Kebutuhan Sistem (*Requirement planning*)

Tahap ini merupakan tahapan pertama dari siklus pendekatan RAD. Pada tahap ini dilakukan penentuan tujuan dan syarat-syarat informasi, yaitu dengan melakukan analisa kebutuhan masalah untuk pembuatan aplikasi Mobil “JOBKU”, menemukan tujuan dibuatnya aplikasi “JOBKU”, kemudian menemukan syarat-syarat yang diperlukan untuk membuat aplikasi mobil sistem *marketplace*. Maka dari itu dilakukan observasi aplikasi mobile sejenis yaitu *Freelancer.com*, *Fastwork.id* untuk mengetahui syarat-syarat informasi dan syarat-syarat yang diperlukan untuk membuat aplikasi mobil *marketplace* dan digunakan *Use Case Diagram* untuk menggambarkan kebutuhan fungsional.

#### 2. Rancangan Pengguna (*User Design*)

Pada tahap ini dilakukan perancangan terhadap proses yang akan terjadi dalam sistem dan perancangan *interface* (tatap muka). Penulis membuat desain sementara

berdasarkan kebutuhan sistem yang telah ditentukan sebelumnya menggunakan aplikasi Adobe XD CC. Desain akan dikembangkan untuk 3 (tiga) *user* yaitu desain pertama untuk admin, desain kedua untuk *freelancer*, desain ketiga untuk *client*. Kemudian, penulis akan membuat rancangan basis data yang akan digunakan sebagai tempat penyimpanan data.

### 3. Konstruksi (*Construction*)

Pada tahap ini, penulis pengembangan aplikasi mobil dilakukan berdasarkan desain-desain yang telah dibuat pada tahap perancangan (*User Design*). Aplikasi mobil dikembangkan dengan bahasa pemrograman *javascript*, dan dengan menggunakan *Framework React - Native*, serta untuk penyimpanan penulis menggunakan DBMS MySQL. Pengujian untuk database dilakukan dengan menggunakan *web browser* Google Chrome, uji coba menggunakan *Representational State Transfer Application Programming Interface* (REST API) menggunakan aplikasi *Postman* dan untuk pengujian aplikasi menggunakan perangkat *smartphone* dengan sistem operasi *Android*.

UNIVERSITAS  
MIKROSKIL