

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sosial media memiliki arti sebagai media penghubung antara manusia satu dengan lainnya yang dilakukan secara online. Dalam interaksi tersebut, ruang dan waktu sangat tidak terbatas. Sosial media itu sendiri memiliki fungsi untuk berkomunikasi, membangun jaringan dengan orang yang jauh, dan saling berinteraksi. Dengan adanya sosial media manusia jadi mudah untuk berinteraksi dengan orang yang tidak dekat di lingkungan mereka (Antow, 2016). Sosial media yang saat ini banyak dipakai oleh pengguna adalah *Youtube*, *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *Linkedin* dan lain sebagainya (Simon Kemp, 2019). Selain digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh, sosial media juga banyak dimanfaatkan untuk mencari penghasilan dari berjualan di *online shop*.

Online shop adalah toko online yang menjual barang dan jasa, di mana barang dan jasa yang ditawarkan berupa foto dan penjelasan dari spesifikasi barang yang dijual melalui Internet. Selanjutnya pada umumnya apabila sudah dilakukan pembayaran, maka *online shop* yang bersangkutan akan mengirimkan barang kepada pelanggan. *Online shop* sendiri memberikan beberapa dampak positif dan negatif. Dampak positif di antaranya yaitu memudahkan pembeli untuk menghemat biaya dan waktu karena tidak perlu datang langsung ke toko itu, barang yang diinginkan langsung sampai ke depan rumah, pembayaran dilakukan dengan cara transfer, dan harga yang ditawarkan juga tidak kalah saing dengan barang dan jasa yang ditawarkan oleh toko offline. Sedangkan dampak negatifnya yaitu membuat konsumen menjadi konsumerisme karena sangat mudah melakukan transaksi online (Sari, 2015).

Setiap *online shop* atau toko online yang sudah ramai pembeli biasanya dalam menjalankan tokonya memiliki tim untuk membantu jalannya *online shop* agar berjalan lancar. Tim dalam *online shop* meliputi *customer service*, admin sosial media, model, fotografer, desain grafis, pengelolaan gudang, pengemasan, dan lain sebagainya. Saat ini yang penulis amati di luar sana para pemilik *online shop* dalam mencari pekerja kebanyakan hanya melalui sosial media. Sosial media yang sering digunakan untuk mempromosikan lowongan pekerjaan yaitu *Facebook*, *Twitter*, *LinkedIn*, *Instagram*, dan sosial media lainnya (Yudha, 2017). Hal tersebut kurang efektif, dikarenakan yang mendapat informasi tersebut

hanya orang yang mengikuti sosial media dari pemilik *online shop*. Selain itu, biasanya orang yang dipekerjakan pada *online shop* merupakan anggota keluarga atau kenalan dari pemilik *online shop* yang bersangkutan, dikarenakan kesulitan mencari pekerja. Padahal di luar sana terdapat banyak orang yang memang benar-benar mencari pekerjaan tersebut. Akan tetapi informasi tersebut tidak sampai kepada para pencari kerja. Contohnya mahasiswa tingkat akhir yang memang membutuhkan kerja sampingan, mahasiswa *fresh graduate* yang belum mendapatkan pekerjaan, ibu rumah tangga, dan sebagainya.

Selain melalui sosial media, dalam mencari pekerja dan pekerjaan dapat menggunakan media lain seperti *jobstreet.co.id*, *lokerjogja.id*, *karir.com*, *jobs.id*, dan lain sebagainya. Akan tetapi *website* tersebut ditujukan untuk pekerjaan umum dan tidak dikhususkan untuk pekerjaan *online shop*. Pada sistem ini pelamar wajib mengisi form curriculum vitae yang akan digunakan oleh pemilik *online shop* dalam mempertimbangkan pelamar yang bersangkutan untuk lanjut ke tahap rekrutmen selanjutnya atau tidak. Selain itu salah satu yang membedakan sistem ini dengan sistem lowongan kerja yang sudah ada yaitu lebih kepada persyaratan dari lowongan pekerjaan yang ditawarkan yang memiliki karakteristik tersendiri. Contohnya seperti pada lowongan pekerjaan model, pelamar harus memasukan data tinggi badan, berat badan, dan portofolio hasil foto, pada lowongan pekerjaan fotografer pelamar harus unggah portofolio hasil foto, pada lowongan pekerjaan desain feed, pelamar harus unggah hasil desain, dan lain sebagainya.

Maka dari itu penulis ingin membuat **“Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan Khusus untuk *Online Shop* Berbasis Website (Studi Kasus *Online Shop* di Yogyakarta)”**. Sistem informasi ini dibangun menggunakan metode *prototyping*, basis data MySQL, dan *framework bootstrap*. Dengan adanya sistem ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pemilik *online shop* dan para pencari pekerjaan agar lebih mudah untuk terhubung.

1.2 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah yang diambil untuk membatasi ruang lingkup dalam tugas akhir ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Studi kasus dari penelitian ini hanya lowongan pekerjaan khusus untuk *online shop* di wilayah Yogyakarta.
- b. Sistem ditangani oleh tiga user yaitu admin, pemilik *online shop*, dan pencari kerja.

- c. Sistem hanya menangani proses *publish* info lowongan pekerjaan beserta spesifikasinya dari pemilik *online shop* dan untuk pelamar dapat melakukan unduh CV. Selanjutnya proses rekrutmen tidak ditangani oleh sistem.
- d. Admin dapat menangani verifikasi dan blokir akun pemilik *online shop* serta melakukan blokir pencari kerja.
- e. Pencari kerja tidak dapat melakukan tambah pekerjaan apabila akun belum diverifikasi oleh admin

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat berdasarkan latar belakang masalah di atas yaitu bagaimana membangun sistem informasi lowongan pekerjaan khusus untuk *online shop* dengan studi kasus *online shop* di Yogyakarta?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem informasi lowongan pekerjaan yang dapat membantu para pencari kerja dan pemilik *online shop* agar dapat terhubung dengan mudah.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan untuk *Online Shop* yaitu:

1. Pihak pemilik *online shop*

Manfaat yang didapat bagi pihak pemilik *online shop* yaitu memudahkan untuk menemukan pekerja sesuai dengan lowongan yang dibutuhkan.

2. Pihak pencari pekerjaan

Manfaat yang didapat bagi pihak pencari pekerjaan yaitu memudahkan dalam mencari pekerjaan dalam bidang *online shop*.

1.6 Usulan Penyelesaian

Berdasarkan latar belakang yang ada pada tugas akhir ini, penulis akan membuat sebuah sistem yang memudahkan untuk terhubung antara pencari kerja dan pemilik *online shop*. Terdapat beberapa usulan penyelesaian untuk membangun sistem pada tugas akhir ini, yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi dikembangkan berbasis *website*.

2. Teknik pengembangan sistem menggunakan metode *protoyping*.
3. Untuk merancang sistem menggunakan Bahasa pemrograman PHP, basis data MySQL, dan *framework bootstrap*.

1.7 Metode Penelitian

Berikut tahapan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan metode *prototyping*. Adapun tahapan yang akan dilakukan, yaitu:

1. Identifikasi masalah

Identifikasi masalah dilakukan dengan cara membagikan kuisioner kepada 10 calon pencari kerja dan 10 pemilik *online shop* untuk mengumpulkan berbagai macam informasi dan mengidentifikasi fitur-fitur yang dibutuhkan. Selain itu penulis juga melakukan studi literatur untuk menambah informasi yang bertujuan mendapatkan referensi tentang lowongan kerja secara lebih lengkap.

2. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menganalisis hasil dari identifikasi masalah yang sudah dilakukan sebelumnya. Bertujuan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan sistem.

3. Perancangan sistem

Dari tahapan analisis kebutuhan akan dijadikan masukan untuk perancangan sistem yang akan dikembangkan. Tahap ini, penulis melakukan perancangan sistem ke dalam bentuk *flowchart*, *usecase diagram*, *activity diagram*, *ERD (Entity Relationship Diagram)*, dan pembuatan *mockup* untuk merancang tampilan *website*.

4. Pembuatan *prototype* dan evaluasi *prototype*

Pada tahapan ini, penulis mulai melakukan pembuatan *prototype* sesuai dengan hasil analisis yang sudah dijalankan sebelumnya. Setelah *Prototype* selesai dibuat, penulis akan mengevaluasi kepada calon pengguna dengan cara membagikan kuisioner kepada 10 calon pencari kerja dan 10 pemilik *online shop*. Pengguna dapat memberikan masukan apabila sistem masih belum sesuai dengan kebutuhan. Selanjutnya penulis melakukan tahapan analisis kebutuhan ulang sampai akhirnya *prototype* sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sedangkan apabila hasil evaluasi *prototype* sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna, maka pembuatan sistem dapat mulai dikerjakan.

5. Pembuatan sistem dan pengujian sistem

Pada tahapan ini, penulis melakukan pembuatan sistem sesuai dengan evaluasi akhir pada *prototype*. Dalam pembuatan sistem, penulis menggunakan Bahasa pemrograman PHP. Pengujian sistem ini dilakukan dengan cara membagikan kuisioner kepada 10 calon pencari kerja dan 10 pemilik *online shop*. Selanjutnya akan dilakukan pengujian kepada pengguna apakah sistem sudah sesuai kebutuhan yang diharapkan atau belum. Jika belum sesuai maka akan kembali ke tahapan sebelumnya yaitu tahap pembuatan *prototype* dan evaluasi *prototype*.

6. Menggunakan sistem

Pada tahapan ini sudah tidak dapat kembali pada tahapan pembuatan *prototype* dan evaluasi *prototype*. Maka dari itu sistem sudah siap digunakan

1.8 Sistematika Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian mengenai landasan teori yang menjadi dasar penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan langkah-langkah penyelesaian penelitian, dimulai dari analisis kebutuhan sampai dengan perancangan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil tampilan sistem, pengujian sistem, serta pembahasan sistem secara keseluruhan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari proses pengerjaan penelitian secara keseluruhan agar penelitian dapat dikembangkan lagi untuk memperbaiki kekurangan dari sistem yang telah dibuat.