

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan sebuah negara berkembang yang menduduki peringkat nomor empat sebagai negara dengan tingkat populasi paling tinggi di dunia. Tercatat sebanyak 269,000,000 (Dua Ratus Enam Puluh Sembilan Juta) jiwa yang terdapat di Indonesia, atau setara dengan 3,49% (Tiga Koma Empat Puluh Sembilan Persen) dari total populasi penduduk dunia (Worldometers). Namun, dengan tingkat populasi yang tinggi, pengelolaan dan pengembangan ekonomi, serta sumber daya manusia di Indonesia menjadi suatu tantangan yang besar. Untuk dapat beroperasi dengan optimal, Indonesia harus menjaga keseimbangan sistem kelola yang ada di dalam praktik *internal* negara. Salah satu dinamika kelola yang masih sulit di operasikan dengan optimal adalah pengangguran. Ditinjau dari data yang didapat melalui Badan Pusat Statistik (BPS), di periode bulan Agustus tahun 2019 angka pengangguran terbuka di Indonesia mencapai mencapai 7,050,000 (Tujuh Koma Lima Puluh Ribu Juta) jiwa. Sementara pada bulan Agustus tahun 2020 angka pengangguran terbuka di Indonesia mencapai hingga 9,770,000 (Sembilan Koma Tujuh Ratus Tujuh Puluh Ribu Juta) jiwa. Data - data tersebut mengindikasikan bahwa angka pengangguran terbuka di Indonesia dari tahun ke tahun mengalami peningkatan. Hal ini dapat dikategorikan sebagai salah faktor penyebab rendahnya lajur perekonomian dan pengelolaan sumber daya manusia di Indonesia.

Angka pengangguran yang terus meningkat tiap tahunnya akan menjadi tanda tanya besar terhadap evaluasi bangsa pada sistem tata kelola sumber daya manusia di Indonesia. Beberapa persoalan yang mendukung pernyataan diatas adalah persoalan terhadap ketersediaan lapangan kerja di Indonesia, potensi masyarakat Indonesia membuat lapangan pekerjaan, dan kemauan masyarakat Indonesia dalam mewujudkan aktivitas melamar atau membuka lapangan pekerjaan. Di sela-sela peningkatan angka pengangguran, pelestarian dan peningkatan penggunaan teknologi industri kreatif dalam kehidupan sehari-hari adalah jawabannya. Apabila aktivitas penggunaan dan pengembangan teknologi telah dilakukan secara maksimal dan efektif, maka persoalan diatas akan terjawab. Dengan demikian, menyediakan atau merancang sebuah aplikasi pencarian dan penyedia lamar kerja dapat menjadi salah satu solusi aktif dari masalah kontrol tingkat angka pengangguran di Indonesia.

Aplikasi merupakan satu diantara banyak jawaban terhadap persoalan proses kontrol tingkat angka pengangguran di Indonesia. Umumnya, penggunaan aplikasi terbagi menjadi dua, yaitu penggunaan aplikasi berbasis *website* dan penggunaan aplikasi berbasis *mobile*. Namun, menurut direktur dan penemu *World Wide Web* sendiri, Tim Berners Lee (1997) menyatakan bahwa kekuatan web adalah universalitasnya. Dapat diakses oleh semua orang terlepas dari disabilitas nya, merupakan aspek yang penting. Maka dari itu, untuk dapat memberikan akses layanan yang universal, dan agar dapat mewujudkan solusi dari persoalan yang dihadapi, penulis mengusulkan pengkajian terhadap rancangan aplikasi berbasis *website* yang berfokus pada rancang bangun *front-end* pada situs web pencarian dan penyedia lapangan kerja. Hal ini diusulkan penulis, sebagai wujud kontribusi dalam meningkatkan sistem tata kelola sumber daya manusia untuk mencari dan membuka lapangan pekerjaan di kalangan masyarakat Indonesia.

Rancangan *front-end* sendiri merupakan rancang bangun pada aplikasi *website* yang berfokus pada tampilan utama web. *Front-end* bertugas sebagai pusat interaksi antar pengguna terhadap aplikasi berbasis *website*. Tampilan awal *front-end* dapat dirancang menggunakan perangkat lunak seperti Figma. Kemudian rancangannya dapat dibangun menggunakan beberapa cara, salah satunya adalah dengan menggunakan *template engine* yang tersedia pada web *framework* seperti Laravel. *Front-end* bertujuan untuk menentukan interaksi yang tepat antara pengguna di situs web serta memastikan akses fungsionalitas bekerja dengan baik. Keberadaan rancangan *front-end website* pada aplikasi ditujukan agar sistem aplikasi berjalan sesuai kebutuhan. Terdapat pula tatanan dan integrasi dengan sistem dari *Front-end* terhadap *Back-end* yang terdapat pada rancangan *internal* aplikasi *website* secara keseluruhan, agar berjalan sesuai dengan fungsinya.

Aplikasi pencarian kerja berbasis *website* maupun *mobile* seperti LinkedIn, JobStreet, Google Jobs, dan lain sebagainya merupakan salah satu contoh media penghubung antara penyedia dan pelamar kerja. Aplikasi-aplikasi ini pula memiliki keunggulan fitur dan target pengguna yang berbeda-beda. Umumnya aplikasi-aplikasi tersebut memiliki kriteria pelamar kerja dengan tingkat pengalaman kerja yang tinggi. Hal ini dikarenakan banyak *recruiter* suatu perusahaan melakukan proses publikasi lowongan kerja melalui aplikasi-aplikasi tersebut. Dengan adanya *trend* seperti ini, beberapa jenis aplikasi penyedia lowongan kerja tidak lagi dapat mengakomodir peluang kerja yang cukup luas bagi

seluruh kalangan masyarakat di Indonesia. Terutama, kalangan masyarakat yang belum memiliki tingkat pengalaman kerja tinggi maupun beragam. Sehingga diperlukannya aplikasi yang dapat mewujudkan kesempatan bagi tiap latar belakang di kalangan masyarakat untuk dapat mencari pekerjaan dan penghasilan dengan cakupan yang luas.

Oleh karena itu, penulis mengusulkan pembuatan *platform* sederhana berbasis aplikasi *website* yang mampu menyediakan kesempatan bagi tiap-tiap golongan masyarakat untuk mencari dan membuka lapangan pekerjaan. Aplikasi ini memiliki keunggulan berupa akses yang dapat memberikan tiap individu, hak untuk mencari dan membuka lapangan kerja dari apapun yang mereka lakukan dalam hidup. Pengguna aplikasi ini juga tidak terikat terhadap suatu jabatan, pengalaman, atau kontrak tertentu apabila tidak dibutuhkan. Aplikasi tersebut penulis namakan Jobbie. Tujuan utama aplikasi Jobbie berbasis *website* adalah sebagai sumber penyalur dan penghubung proses antar pelamar dan penyedia kerja, dengan target dapat mengakomodir setiap kalangan masyarakat dengan latar belakang yang beragam di Indonesia. Aplikasi ini memungkinkan pengguna menggunakan jasa orang lain untuk menyelesaikan suatu aktivitas baik kecil maupun besar di dalam kehidupan mereka dengan hasil akhir berupa imbalan. Dengan kata lain Jobbie ingin mematahkan stigma di kalangan masyarakat bahwa tiap-tiap hal kecil dalam kehidupan yang dianggap tidak penting, tidak eksklusif, dan tidak memiliki nilai, memiliki kesempatan yang sama untuk menjadikannya penting, eksklusif, dan memiliki nilai yang cukup untuk dapat menghasilkan imbalan di kalangan masyarakat.

Untuk mendukung implementasi ide-ide diatas, penulis membuat Tugas Akhir berupa kajian rancangan aplikasi pencarian dan penyedia lapangan kerja yang dinamakan Jobbie. Khususnya bagi penulis sendiri yang berfokus di rancang bangun *front-end* pada *website* aplikasi Jobbie, maka penulis membuat Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Frontend pada *Website* Aplikasi Jobbie: Pencarian dan Penyedia Lapangan Kerja.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut merupakan rumusan masalah yang didapat:

- 1) Bagaimana peran *front-end* pada *website* aplikasi Jobbie menjadi salah satu faktor pemenuhan dari tujuan dibuatnya aplikasi Jobbie?

- 2) Bagaimana sistem rancangan *front-end* pada *website* aplikasi Jobbie dirancang agar dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna?
- 3) Bagaimana tahap pengujian rancangan *front-end* pada *website* aplikasi Jobbie dilakukan?

I.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Mengidentifikasi peran *front-end* pada *website* aplikasi Jobbie sebagai salah satu faktor pemenuhan dari tujuan dibuatnya aplikasi Jobbie.
- 2) Memahami sistem dan metode yang digunakan untuk merancang *front-end* pada *website* aplikasi Jobbie agar dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- 3) Menampilkan tahap dan hasil pengujian rancangan *front-end* pada *website* aplikasi Jobbie.

I.4 Batasan Penelitian

Spesifikasi batasan pada penelitian ini adalah:

- 1) Penelitian berfokus di rancang bangun *front-end* pada *website* aplikasi Jobbie.
- 2) Rancang *front-end* pada *website* aplikasi Jobbie menggunakan *framework* dari *Template Engine* Laravel dengan bahasa pemrograman berupa PHP.
- 3) Integrasi metode rancangan *front-end* dengan *back-end* pada *website* aplikasi Jobbie menggunakan Metode Agile, *Extreme Programming (XP)*.
- 4) Rancang tampilan *front-end* pada *website* aplikasi Jobbie menggunakan Figma.
- 5) Pengujian *front-end* pada *website* aplikasi Jobbie menggunakan *User Acceptance Test (UAT)*.

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini ditunjukkan pada:

- 1) Manfaat bagi pengguna aplikasi Jobbie:
 - a. Mendapatkan pekerjaan untuk diri sendiri.
 - b. Memberikan/membuka pekerjaan bagi orang lain.
 - c. Membantu mengurangi angka pengangguran di Indonesia.
- 2) Bagi penyedia kerja Jobbie:
 - a. Membuka lapangan pekerjaan.
 - b. Menumbuhkan ekonomi bangsa melalui penggunaan proses jasa.

- c. Mendapatkan hasil jasa dari sebuah pekerjaan melalui penggunaan aplikasi Jobbie.
- 3) Bagi peneliti:
- a. Mampu merancang dan membangun *front-end website* pada aplikasi Jobbie agar dapat berjalan sebaik-baiknya.
 - b. Menambah ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai dunia lapangan pekerjaan melalui perancangan dan penggunaan yang terdapat pada rancangan *front-end website* serta aplikasi Jobbie
 - c. Membantu memahami, mengintegrasikan, dan menguji metode penggunaan antara sistem *front-end* dan *back-end* yang terdapat pada *website* aplikasi Jobbie guna menampilkan tampilan dan informasi yang relevan.

I.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini diuraikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi uraian mengenai konteks permasalahan, latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi literatur yang relevan dengan permasalahan yang diteliti dan dibahas pula hasil-hasil penelitian terdahulu. Minimal terdapat lebih dari satu metodologi/metode/kerangka kerja yang disertakan pada bab ini untuk menyelesaikan permasalahan atau meminimalisir gap antara kondisi eksisting dengan target. Pada akhir bab, analisis pemilihan metodologi/metode/kerangka kerja harus dijelaskan untuk menentukan metodologi/metode/kerangka kerja yang akan digunakan di penelitian ini.

Bab III Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan strategi dan langkah-langkah (*plan of attack*) yang akan dilakukan di penelitian dalam rangka menjawab

rumusan masalah yang disusun sebelumnya. Penyusunan metodologi penelitian harus dilakukan secara kritis apakah metode atau teknik yang dipilih memang tepat sesuai tujuan penelitian. Pada bab ini dijelaskan langkah-langkah penelitian secara rinci meliputi: tahap merumuskan masalah penelitian, merumuskan hipotesis, mengembangkan model penelitian, mengidentifikasi dan melakukan operasionalisasi variabel penelitian, menyusun kuesioner penelitian, merancang pengumpulan dan pengolahan data, melakukan uji instrumen, merancang analisis pengolahan data.

Bab V Implementasi dan Pengujian

Pada bab ini, disajikan hasil rancangan, temuan, analisis dan pengolahan data. Selain itu bab ini juga berisi tentang validasi atau verifikasi hasil dari penelitian, sehingga hasil tersebut apakah telah benar-benar menyelesaikan masalah atau menurunkan gap antara kondisi eksisting dan *target* yang akan dicapai. Analisis sensitivitas juga dapat digunakan di bab ini untuk lebih *mengetahui* hasil penelitian dapat diterapkan baik secara khusus di konteks penelitian maupun secara umum di konteks serupa (misal perusahaan di sektor serupa). Selain itu metode-metode evaluasi yang lain dapat di terapkan untuk memvalidasi hasil TA sesuai dengan kebutuhan.

Secara keseluruhan bab ini membahas secara mendetail mengenai hasil dari penelitian dan refleksinya terhadap tujuan penelitian. Untuk penelitian yang berfokus pada merancang sistem informasi/ aplikasi maka penamaan bab ini mengikuti tahapan penerapan SDLC yang digunakan dalam penelitian.

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini dijelaskan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan serta jawaban dari pertanyaan penelitian yang disajikan di

pendahuluan. Saran penelitian dikemukakan pada bab ini untuk penelitian selanjutnya.

Pendefinisian Bab dapat fleksibel sesuai dengan kebutuhan permasalahan. Struktur penulisan, termasuk penambahan atau pengurangan bab, harus didiskusikan dengan pembimbing yang disesuaikan dengan metodologi/metode/kerangka kerja yang digunakan.