

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era teknologi ini, tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi semakin meningkat. Saat ini kita juga dapat dengan mudah mencari produk ataupun jasa yang diperlukan secara *online*. Hal ini dikarenakan adanya peran teknologi internet yang sudah menjadi media serbaguna di seluruh dunia [1]. Teknologi internet juga berperan penting dalam bidang Pendidikan, seperti peristiwa seorang mahasiswa yang diwajibkan untuk mencari tempat magang atau praktik kerja lapangan (PKL) untuk memenuhi persyaratan kelulusan Pendidikan mereka [2]. Pada proses yang berjalan saat ini, pencarian informasi terkait lowongan magang tentu tidak mudah dan ada batasan waktu yang dimiliki bagi setiap pelajar. Hal ini biasanya karena masih kurang maksimalnya sumber daya manusia kita yang memanfaatkan teknologi informasi dengan baik. Selain itu bisa juga dikarenakan atas minimnya informasi terkait lowongan magang yang ada, karena cenderung informasi mengenai lowongan pekerjaan (*full-time job*) lebih mendominasi [3]. Kurang maksimalnya pemanfaatan sistem informasi magang yang membuat penyebaran informasi pada saat ini kurang aktif dengan baik tentang lowongan magang juga dapat mempersulit perusahaan dalam proses pencarian calon magang untuk bisnis mereka [4].

Dilansir dari salah satu penelitian pada Universitas Islam Negeri Ar-Raniry terkait permasalahan dimana terjadinya banyak mahasiswa yang mengeluh karena mengalami berbagai kesulitan di lapangan pekerjaan [5]. Terdapatnya mahasiswa yang merasa masih belum percaya diri, canggung, dan gugup karena belum terbiasa. Kurangnya pengalaman dan kemampuan dari seseorang bisa saja memengaruhi keputusannya dalam mendaftarkan suatu lowongan magang karena merasa minder. Banyak mahasiswa yang berpendapat bahwa mereka merasa masih terlalu dini dan memiliki waktu yang singkat dalam persiapan untuk mengikuti kegiatan magang yang dilaksanakan di universitasnya.

Permasalahan tersebut tentu tidak dapat dilepaskan begitu saja melihat alasan dan kebutuhan dari pihak yang berkaitan. Kebutuhan untuk mendapatkan tenaga kerja yang berkompoten dan memiliki kinerja yang baik bagi pihak perusahaan tergolong cukup banyak untuk dapat membantu bisnis perusahaan mereka. Sementara itu bagi mahasiswa, kebutuhan lowongan magang yang disediakan oleh perusahaan ini diperlukan karena merupakan syarat untuk menyelesaikan kewajiban Pendidikan mereka. Maka karena itu, diperlukannya suatu sarana yang menjangkau dan menyampaikan informasi bagi kedua pihak untuk mendukung kebutuhannya masing-masing.

Seiring berkembangnya zaman modern ini, perangkat seluler (*smartphone*) yang merupakan salah satu inovasi dari teknologi untuk melakukan berbagai kegiatan seperti berkomunikasi, mencari informasi ataupun hiburan, dan sebagainya [6]. *Smartphone* atau perangkat seluler merupakan perangkat yang memiliki kemampuan dan fungsi yang menyerupai komputer. Setiap *smartphone* yang diproduksi tentu memiliki sistem operasi yang berfungsi untuk mengontrol dan mengelola aktivitas yang dijalankan *smartphone* dalam penggunaan aplikasi oleh penggunanya [7]. Salah satu sistem operasi *smartphone* yang populer dikalangan masyarakat saat ini adalah *Android*. Sistem ini bersifat terbuka (*open source*) yang banyak melahirkan seorang *developer* untuk membuat, mengubah, maupun mengembangkan suatu aplikasi berbasis *mobile* [7]. Dengan adanya teknologi ini memungkinkan untuk para *programmer* dalam membuat suatu media aplikasi yang bertujuan untuk memecahkan setiap permasalahan-permasalahan yang dihadapi.

Oleh karena itu, munculnya ide untuk membuat suatu platform *mobile* sebagai media penghubung perusahaan dan mahasiswa yang sedang mencari lowongan magang. Dengan adanya platform ini diharapkan bagi pihak perusahaan untuk dapat memberikan informasi kebutuhan lowongan magang secara lengkap sehingga para mahasiswa bisa mencari pilihan lowongan magang sesuai dengan bidang dan kriteria nya masing-masing dan pihak perusahaan nantinya juga bisa mendapatkan calon peserta magang yang kompeten dan sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas ini terdapatnya rumusan-rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana cara calon mahasiswa magang dapat memperoleh informasi lowongan magang untuk memenuhi kebutuhan mereka?
2. Bagaimana cara perusahaan dapat menyebarkan informasi terkait lowongan magang yang sedang dibutuhkan?
3. Apakah platform yang sesuai untuk dirancang terkait dengan kebutuhan penyebaran informasi lowongan magang?

1.3 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah yang ditentukan antara lain sebagai berikut:

1. Platform media lowongan magang pada penelitian ini dirancang dalam bentuk aplikasi *mobile* berbasis Android.
2. Terdapat dua persona pada perancangan aplikasi ini yaitu dari pihak calon mahasiswa magang Universitas Multimedia Nusantara dan perusahaan (tidak termasuk pihak administrator).
3. Pengembangan aplikasi yang dapat diakses pihak mahasiswa hanya berfokus terhadap proses: (a) Mencari perusahaan yang sesuai dengan kriteria dan kebutuhannya secara manual; (b) Hanya dapat melamar lowongan magang yang dibuka oleh perusahaan yang terdaftar dalam aplikasi; (c) Mengetahui status dari setiap lamaran yang telah dilakukan.
4. Pengembangan aplikasi yang dapat diakses pihak perusahaan hanya berfokus terhadap proses: (a) Menambahkan dan mengelola lowongan magang yang ingin dibuka; (b) Mencari dan mengelola lamaran magang yang masuk secara manual.
5. Setiap perusahaan yang mendaftar dalam platform merupakan perusahaan skala besar, bukan bagian dari cabang-cabang perusahaannya.
6. Hasil aplikasi yang dikembangkan pada penelitian ini masih bersifat *local* dan belum sampai ke tahap perilisasi aplikasi maupun implementasinya.

7. Pembentukan fungsi untuk memberikan suatu laporan (*progress report*) terhadap pihak perusahaan belum ditetapkan dan dirancang dalam aplikasi.
8. Fitur untuk komunikasi dalam aplikasi masih bersifat satu arah, dimana pihak mahasiswa/i hanya bisa mengirimkan pesan kepada pihak perusahaan melalui media sosial yang ada seperti via *email*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan aplikasi *mobile* yang dapat digunakan para calon mahasiswa magang sebagai platform untuk memenuhi kebutuhan mereka.
2. Memfasilitasi perusahaan dengan aplikasi yang dirancang untuk dapat dijadikan sebagai wadah penyebaran informasi terkait lowongan magang kepada calon mahasiswa magang.
3. Menyediakan platform lowongan magang berbasis *mobile* yang dirancang khusus untuk sistem operasi Android yang dapat digunakan para calon mahasiswa magang dan pihak perusahaan untuk memenuhi kebutuhannya masing-masing.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah para calon mahasiswa magang untuk menemukan lowongan magang yang tersedia sesuai dengan kebutuhannya masing-masing.
2. Mempermudah pihak perusahaan dalam proses penyebaran informasi lowongan magang dengan tepat dan proses rekrutmen calon peserta magang yang sesuai dengan kebutuhannya.

1.5 Sistematika Penulisan

Adanya penyajian laporan ini yang dibagi ke dalam beberapa bab dengan tujuan untuk mempermudah pencarian informasi yang dibutuhkan, serta menunjukkan penyelesaian pekerjaan yang sistematis. Pembagian bab dalam penulisan penelitian ini ini disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini terdiri dari penjelasan mengenai tinjauan teori dan penelitian terdahulu yang memuat teori-teori dasar yang digunakan dalam penyusunan laporan ini. Mulai dari mengenai topik skripsi yang dipilih, *framework*/algoritma dan *tools/software* yang digunakan dalam perancangan platform penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini terdiri dari penjelasan mengenai objek penelitian, metodologi pengembangan sistem, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengambilan sampel dan *tools* penelitian.

BAB IV ANALISIS DAN HASIL PENELITIAN

Bab ini terdiri dari penjelasan analisa masalah dan kebutuhan penelitian yang didapatkan dari hasil pengujian serta pembahasan mengenai perancangan sistem dan evaluasi terhadap sistem yang dirancang dari penelitian ini.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari penjelasan kesimpulan akhir dari penelitian dan saran-saran yang diberikan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.