

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat sehingga untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi tidak lagi terbatas oleh jarak dan waktu. Perkembangan teknologi komputer yang terus berlanjut membawa dampak pada proses pengolahan data dan penyampaian informasi berdasarkan kebutuhan. Sehingga setiap hal dapat dilakukan dengan lebih cepat juga praktis.

Dalam mencari informasi lowongan pekerjaan, pelamar biasanya menggunakan cara manual, yaitu dengan mendatangi perusahaan untuk melihat papan pengumuman yang berisi lowongan pekerjaan, melakukan pencarian di media cetak seperti koran, majalah, brosur atau dengan informasi dari mulut ke mulut. Proses tersebut memiliki kekurangan karena pelamar harus mendatangi perusahaan yang dituju dengan membawa berkas persyaratan, surat lamaran dan persyaratan lainnya yang menggunakan banyak kertas serta adanya kemungkinan persyaratan yang dibawa akan mudah sobek, terkena basah ketika sampai di pihak perusahaan.

Salah satu hal yang menjadi *trend* saat ini adalah kegiatan berbasis Internet dalam penggunaan *website* yang dapat membantu kegiatan manusia. Adanya hal tersebut membuat dimensi ruang dan waktu bukan lagi menjadi hambatan dalam mencari dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan waktu yang relatif lebih singkat dan proses yang relatif lebih cepat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan pada bagian 1.1 maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi untuk memberikan informasi yang dibutuhkan tentang bursa tenaga kerja?
2. Bagaimana cara masing – masing perusahaan mengelola data profil perusahaannya dan persyaratan lowongan tambahan untuk ditampilkan dalam aplikasi web sebagai profil perusahaan yang mencari tenaga kerja?
3. Bagaimana membangun aplikasi yang menyediakan informasi tentang lowongan kerja?
4. Bagaimana cara masing – masing pelamar mengelola data pribadi dalam aplikasi web untuk mencari lowongan pekerjaan yang sesuai dengan kualifikasi yang dimilikinya?
5. Bagaimana membangun aplikasi agar pelamar dapat mengajukan diri untuk melamar pekerjaan yang tersedia?
6. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat membantu perusahaan untuk memberikan informasi mengenai pelamar yang sesuai dengan kebutuhan lowongan pekerjaan yang ditawarkan?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan pembahasan pada Sistem Informasi Lowongan dan Lamaran Pekerjaan Berbasis Web Menggunakan Bahasa Pemograman ASP.NET adalah sebagai berikut :

1. *Website* ini dapat membantu pencari kerja untuk mendapatkan informasi tentang jenis pekerjaan yang dibutuhkan perusahaan.
2. Menggunakan tampilan untuk mengelola data yang dimasukkan perusahaan untuk mengelola isi dalam *website*.

3. Menggunakan *website* yang dibuat untuk memberikan informasi mengenai lowongan pekerjaan yang tersedia, deskripsi pekerjaan dan lokasi penempatan kerja dari berbagai perusahaan yang sudah terdaftar dalam *website*.
4. Melakukan registrasi dan mengisi *form* yang ditampilkan *website* sebagai syarat untuk mendaftarkan diri pada lowongan yang dimintai.
5. Membuat suatu sistem aplikasi berbasis *website* yang mengizinkan pihak pelamar yang sudah melakukan registrasi untuk mencari pekerjaan yang diminati dan mendaftarkan diri pada lowongan pekerjaan yang dipilih.
6. *Website* ini akan menjadi perantara yang memberikan informasi kepada pihak perusahaan melalui pesan hasil pendaftaran dengan menyeleksi data pelamar yang masuk dalam persyaratan yang diberikan perusahaan untuk kemudian ditindaklanjuti oleh perusahaan yang bersangkutan.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Pada bagian 1.4 dijelaskan mengenai batasan masalah yang berhubungan dengan perangkat keras, perangkat lunak serta batasan aplikasi dalam penelitian ini.

1.4.1 Batasan Perangkat Keras

Batasan perangkat keras yang digunakan oleh pengembang sistem dan *user* dalam aplikasi dijelaskan sebagai berikut :

1. Ruang lingkup perangkat keras untuk pengembang sistem adalah :
 - a. Monitor
 - b. Keyboard + mouse
 - c. Processor Intel Core 2 Duo atau setara
 - d. Memory 512 GB
 - e. Hardisk 10 GB
 - f. VGA onboard

2. Ruang lingkup perangkat keras untuk *user* adalah :
 - a. Monitor
 - b. Keyboard + Mouse
 - c. Processor Intel Pentium II atau setara
 - d. Memory 512 GB
 - e. Hardisk 10 GB
 - f. VGA Onboard

1.4.2 Batasan Perangkat Lunak

Batasan perangkat lunak yang digunakan oleh pengembang sistem dan *user* dalam aplikasi dijelaskan sebagai berikut :

1. Ruang lingkup perangkat lunak untuk pengembang sistem adalah :
 - a. Sistem Operasi : Microsoft Windows 7
 - b. Sistem Basis Data : SQL Server
 - c. Bahasa Pemrograman : ASP.NET
 - d. Editor Pemrograman : Visual Studio 2010
 - e. Internet browser seperti Mozilla Firefox, Opera, Internet Explorer.
2. Ruang lingkup perangkat lunak untuk *user* adalah :
 - a. Sistem Operasi : Microsoft Windows XP, Microsoft Windows 7.
 - b. Internet browser seperti Mozilla Firefox, Opera, Internet Explorer.
 - c. CutePDF Writer

1.4.3 Aplikasi

Agar topik yang dibicarakan tetap berada dalam suatu lingkup kajian maka dibuat batasan pengembangan aplikasi sebagai berikut :

1. Hasil akhir dari aplikasi yang dibuat adalah aplikasi berbasis *website*.

2. *Website* ini dapat dilihat secara global oleh setiap pengunjung *website*.
3. Hak akses dibagi dalam 3 kategori, yaitu admin, pelamar dan perusahaan.
4. Pelamar dapat mendaftarkan diri melalui *website* dan akan mendapatkan ID khusus sebagai tanda sudah bergabung.
5. Perusahaan dapat mendaftarkan diri melalui *website* dan mengisi kriteria tenaga kerja yang di butuhkan juga mendapatkan ID khusus sebagai tanda sudah bergabung.
6. Aplikasi akan mencocokkan data pelamar dan lowongan pekerjaan yang dicari, kemudian melakukan seleksi dan menampilkan pesan hasil pendaftaran dari hasil seleksi kepada perusahaan.
7. Hasil seleksi dapat dilihat oleh pihak perusahaan yang menampilkan data pelamar yang sudah mendaftarkan diri, kode lowongan, poin hasil seleksi dan status baca. Data akan ditampilkan dari poin pelamar tertinggi.
8. Hasil pendaftaran dapat dilihat perusahaan, berikut profil pelamarnya. Jika dari hasil rekomendasi perusahaan berminat untuk memperkerjakan pelamar, pihak perusahaan dapat menandai data pelamar yang dapat dilanjutkan untuk menghubungi pelamar diluar dari aplikasi ini.
9. Perusahaan dapat menggunakan tampilan untuk mengelola data yang dimasukkan saat membuat lowongan baru.
10. *Website* ini tidak komersil.
11. *Website* tidak memungut biaya bagi perusahaan yang melakukan pencarian tenaga kerja maupun pelamar yang akan mencari pekerjaan.

1.5 Sumber Data

Data – data yang dibutuhkan dalam membuat aplikasi ini akan dijelaskan sebagai berikut :

1.5.1 Data Primer

Untuk menguji data dari aplikasi yang telah dihasilkan diambil dari data perusahaan yang ada di Indonesia.

1.5.2 Data Sekunder

Data diperoleh dari media komunikasi *online* untuk pencarian data dan buku-buku.

1.6 Sistematika Penyajian

Berikut ini adalah sistematika pembahasan dalam penelitian ini :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab I membahas mengenai pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian.

BAB II : KAJIAN TEORI

Bab II membahas mengenai dasar teori-teori mengenai pembuatan aplikasi yang digunakan dalam penyelesaian tugas akhir ini antara lain teori mengenai Sistem Informasi Sumber Daya Manusia, HTML, SQL Server, dan perancangan berupa *flowchart*, DFD, PSPEC, kamus data, ERD yang berasal dari sumber buku, sumber digital, dan sumber lainnya.

BAB III : ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab III membahas mengenai implementasi dan rancangan sistem dari aplikasi yang dibuat dengan menggunakan proses bisnis, *flowchart*, *data flow diagram*, *pspec*, kamus data dan ERD.

BAB IV : HASIL PENELITIAN

Bab IV membahas mengenai perencanaan tahap implementasi, proses perkembangan implementasi proyek, penjelasan mengenai realisasi fungsionalitas dan *User Interface Design*.

BAB V : PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab V membahas mengenai hasil uji coba dari aplikasi yang telah di buat.

BAB VI : SIMPULAN DAN SARAN

Bab VI membahas mengenai kesimpulan yang didapat dari aplikasi ini dan saran.