

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada Februari 2019 tercatat sebanyak 6,82 juta penduduk Indonesia adalah pengangguran. Di sisi lain, hanya sekitar 69,96% dari penduduk bekerja yang bekerja secara penuh atau minimal 35 jam perminggunya yang jika dihitung 5 hari kerja memiliki 7 jam kerja perharinya. Sisanya adalah pekerja dengan jam kerja di bawah jumlah jam tersebut yakni dengan presentase sebesar 30,04% yang terbagi menjadi pekerja paruh waktu dengan presentase sebesar 22,67% dan pekerja setengah penganggur dengan presentase sebesar 7,37% dari total 129,36 juta jumlah penduduk bekerja di Indonesia (Badan Pusat Statistik, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa baik pengangguran maupun penduduk bekerja di Indonesia masih memiliki waktu luang untuk dapat dimanfaatkan menjadi lebih produktif guna menunjang perekonomian dan kesejahteraan mereka.

Data pun menunjukkan bahwa jenjang pendidikan di Indonesia masih menjadi salah satu komponen yang berpengaruh terhadap besarnya upah yang dapat dihasilkan, semakin tinggi jenjang pendidikan yang ditamatkan maka semakin besar pula upah yang dapat diperoleh. Upah buruh berpendidikan universitas sebesar 4,36 juta rupiah, sedangkan buruh berpendidikan sekolah dasar (SD) ke bawah sebesar 1,74 juta rupiah (Badan Pusat Statistik, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa buruh berpendidikan universitas menerima upah hampir tiga kali lipat lebih tinggi dibanding buruh berpendidikan SD ke bawah. Data ini menunjukkan rata-rata lapangan pekerjaan yang ada di Indonesia menuntut adanya keahlian dan pendidikan, sehingga dinilai menyulitkan penduduk Indonesia yang berpendidikan rendah. Padahal tidak semua pekerjaan dapat didasarkan pada tingkat pendidikan, adapun pekerjaan yang dapat didasarkan pada keahlian atau bakat non akademik, belajar sendiri atau yang biasa disebut otodidak, dan beberapa kondisi lainnya. Selain itu, kebutuhan tenaga kerja ataupun lapangan pekerjaan tidak hanya datang atau dapat dikerjakan oleh seseorang pada daerah yang sama, hal inilah yang menyebabkan sulitnya mencari pekerjaan atau tenaga kerja tanpa adanya media atau platform yang menghubungkan keduanya.

Pada tanggal Januari 2019, perusahaan riset We Are Social kembali mengumumkan laporan terbaru mereka terkait perkembangan penggunaan internet di seluruh dunia. Hasilnya, mereka menyebut Indonesia sebagai negara dengan penetrasi pengguna internet sebesar 56%

yakni 150 juta dari total populasi 268,2 juta masyarakat Indonesia (Kemp, 2019). Hal ini menunjukkan pasar yang potensial untuk pengembangan solusi dari masalah di atas dengan memanfaatkan basis *online*.

Oleh karena itu, peneliti menghadirkan sebuah platform berbasis web yang diharapkan dapat dijadikan salah satu solusi atas permasalahan tersebut. **Seekerja** hadir dengan kemudahan bagi siapapun penggunaanya, tanpa terkecuali, tanpa terikat dalam instansi tertentu, tanpa ketentuan pendidikan atau sertifikasi tertentu bagi pencari dan pemberi pekerjaan untuk saling terhubung, memenuhi tenaga kerja yang diinginkan ataupun menghasilkan pendapatan tambahan secara langsung tanpa menunggu tenggat waktu atau jumlah tertentu. Keunggulan **seekerja** dibanding platform lain yang serupa adalah adanya fitur tawar menawar antar pengguna dalam suatu transaksi dan reward bagi yang mendapatkan peringkat terbaik atas suatu pekerjaan dalam periode tertentu. **Seekerja** memungkinkan penggunaanya menyelesaikan berbagai pekerjaan sebagai pemberi pekerjaan yang membutuhkan jasa atau tenaga orang lain baik secara langsung ataupun jarak jauh dengan upah yang dapat disesuaikan pada kesepakatan kedua belah pihak. Selain itu, **seekerja** juga hadir untuk membantu perekonomian penggunaanya sebagai pencari pekerjaan dengan memanfaatkan waktu yang dimiliki untuk lebih produktif dengan mengerjakan berbagai pekerjaan yang telah diiklankan pengguna lain dan mendapatkan upah yang layak atas pekerjaan tersebut guna menunjang perekonomian dan kesejahteraannya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana mengembangkan sebuah aplikasi berbasis web framework Laravel yang dapat dijadikan solusi bagi pencari dan pemberi pekerjaan di Indonesia untuk saling terhubung melalui pemanfaatan teknologi dengan metode *Rapid Application Development* (RAD)?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pengembangan aplikasi berbasis web framework Laravel untuk **seekerja** ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi dibangun untuk platform **seekerja**.
- b. Aplikasi berbasis web sehingga membutuhkan koneksi internet untuk mengaksesnya.
- c. Pengembangan aplikasi menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) dan pemodelan basis data *Entity Relationship Diagram* (ERD).

1.4 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini adalah mengembangkan aplikasi **seekerja** berbasis web framework Laravel sebagai karya anak bangsa yang diharapkan mampu menjadi solusi bagi pencari dan pemberi pekerjaan di Indonesia untuk saling terhubung dan mampu menjangkau masyarakat di seluruh Indonesia secara merata melalui pemanfaatan teknologi dengan metode pengembangan *Rapid Application Development (RAD)* yang dianggap tepat dan sesuai berdasar pada alur, jangka waktu pengembangan, serta keunggulan yang dimiliki, sedangkan pemodelan basis data digambarkan dengan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

1.5 Manfaat Pengembangan

Pengembangan ini diharapkan mampu membawa manfaat bagi masyarakat Indonesia, di antaranya sebagai berikut:

- a. Mengembangkan aplikasi **seekerja** dalam waktu singkat melalui metode *Rapid Application Development (RAD)* sebagai solusi bagi pencari dan pemberi pekerjaan di Indonesia untuk saling terhubung.
- b. Memenuhi kebutuhan tenaga kerja terutama pada pekerjaan-pekerjaan sekali selesai.
- c. Membantu dalam meningkatkan produktifitas masyarakat melalui pekerjaan yang tersedia.
- d. Meningkatkan perekonomian dan kesejahteraan masyarakat melalui upah atas pekerjaan yang dilakukan.
- e. Turut serta dalam mewujudkan *Sustainable Development Goals (SDG) 2020* di Indonesia.

1.6 Metode Pengembangan

Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi **seekerja** adalah metode *Rapid Application Development (RAD)* yang mana terdiri atas beberapa tahapan, di antaranya:

- a. Fase Perencanaan Kebutuhan (*Requirement Planning Phase*)

Pada fase ini terjadi pertemuan antar pengguna dan analis bertemu untuk mengidentifikasi objek dari sistem dan kebutuhan informasi dari objek tersebut. Dibutuhkan keterlibatan intens dari kedua pihak tersebut, tidak hanya pada saat penandatanganan pada dokumen. Orientasi dari fase ini adalah untuk memecahkan masalah bisnis, sedangkan fokusnya adalah untuk mencapai tujuan bisnis tersebut.

- b. Workshop Desain RAD (*RAD Design Workshop*)

Pada tahap ini pengguna dapat merespon terhadap prototipe yang telah dibuat dan analis menyempurnakan modul desain apabila masih terdapat ketidaksesuaian

berdasarkan respon tersebut. Hasilnya adalah spesifikasi yang meliputi gambaran sistem secara umum, struktur data, dan lain sebagainya.

c. Fase Implementasi (*Implementation Phase*)

Pada fase sebelumnya, pengguna dan analis telah bekerja secara intens selama workshop desain bisnis dan aspek non-teknik pada sistem. Begitu aspek ini disepakati dan sistem disempurnakan, selanjutnya sistem baru atau bagian dari sistem yang disempurnakan tadi diperkenalkan kepada tim pengembang untuk diimplementasikan menjadi sebuah sistem berbasis web. Keterlibatan pengguna sangat dibutuhkan untuk memastikan kepuasan pengguna terhadap sistem yang dikembangkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terbagi menjadi 5 bab guna mempermudah dalam pembacaan atau perolehan informasi maupun guna pengembangan di masa mendatang mengenai **seekerja** atau pun pengembangan aplikasi berbasis web framework Laravel menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) dan pemodelan basis data *Entity Relationship Diagram* (ERD), serta dapat dijadikan gambaran menyeluruh terhadap pengembangan yang dilakukan.

Bab I Pendahuluan

Membahas tentang latar belakang pengembangan aplikasi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, metode pengembangan, serta sistematika penulisan terkait pengembangan aplikasi berbasis web framework Laravel dengan metode *Rapid Application Development* (RAD) untuk **seekerja**.

Bab II Landasan Teori

Berisi teori-teori penjelas yang berhubungan dengan pengembangan dan menjadi landasan terhadap pengembangan aplikasi **seekerja** tersebut.

Bab III Metode Pengembangan

Berisi uraian terkait metode yang digunakan dalam pengembangan yakni *Rapid Application Development* (RAD) beserta deskripsi dan tahapan-tahapan yang dilakukan, meliputi fase perencanaan kebutuhan, workshop desain RAD, dan fase implementasi.

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Berisi uraian dan pembahasan terkait hasil yang dicapai beserta kelebihan dan kekurangan dalam pengembangan berdasar metode yang digunakan beserta dokumentasi atas hasil tersebut.

Bab V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran terhadap pengembangan yang telah dilakukan guna memberikan rangkuman terhadap hasil pengembangan aplikasi **seekerja**, serta demi kepentingan dokumentasi atau pengembangan di masa yang akan datang.