

BAB III.

PERMASALAHAN

3.1. Analisa Permasalahan

Dalam pengembangan Menu Karier berbasis coding yang terintegrasi pada platform Smart Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung, terdapat beberapa permasalahan yang muncul, di antaranya:

1. Integrasi data lowongan kerja, pelatihan, dan peluang usaha dari berbagai sumber belum berjalan optimal.
2. Keterbatasan *database management* sehingga data tidak selalu real-time dan terbaru, Kendala kompatibilitas sistem saat menghubungkan *front-end* (antarmuka pengguna) dengan *back-end*.
3. Belum tersedianya API yang memadai untuk pertukaran data antar lembaga/instansi terkait.

3.1.1. Temuan Masalah

Pada penelitian ini, temuan masalah yang di dapat adalah sebagai berikut :

1. Belum ada sistem verifikasi yang kuat untuk memastikan validitas informasi lowongan atau peluang karier.
2. Data lowongan kerja masih tersebar dan belum terintegrasi ke dalam satu basis data resmi.
3. Update konten sering bergantung pada input manual sehingga rawan keterlambatan informasi.
4. Keterbatasan tenaga IT di lingkungan dinas untuk melakukan *maintenance* dan pengembangan lanjutan.

3.1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian/pengembangan ini dapat dirincikan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan *Menu Karier* pada platform Smart Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung yang sesuai dengan kebutuhan pengguna?
2. Bagaimana mengimplementasikan koding (pemrograman) dalam membangun sistem *Menu Karier* agar dapat terintegrasi dengan basis data dan fitur lain pada Smart Platform?
3. Bagaimana memastikan ketersediaan data karier (lowongan kerja, magang, pelatihan, peluang usaha) yang valid, mutakhir, dan mudah diakses oleh masyarakat?
4. Apa manfaat implementasi *Menu Karier* pada Smart Platform terhadap peningkatan layanan publik, khususnya di bidang pariwisata dan ekonomi kreatif di Provinsi Lampung?

3.1.3. Kerangka Pemecahan Masalah

Dalam perumusan masalah di atas, maka solusi untuk memecahkan masalah tersebut diantaranya adalah :

1. Dengan melakukan analisis kebutuhan yang mendalam dan melibatkan pengguna sistem (Pegawai Dinas) untuk memahami kebutuhan spesifik mereka dalam hal pengelolaan data personel. Hasil analisis ini akan menjadi dasar dalam merancang sistem platform smart yang sesuai.
2. Selanjutnya adalah Mengumpulkan data mengenai jenis peluang karier yang relevan (lowongan kerja, magang, pelatihan, peluang usaha).
3. Menentukan spesifikasi teknis sistem yang akan dikembangkan.

3.2. Landasan Teori

3.2.1 Sistem

Pada dasarnya, sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran, jika sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama, maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem (Presman, 2019)

3.2.2 Informasi

McFadden, dan kawan-kawan mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut. *Shannon dan Weaver*, dua orang insinyur listrik melakukan pendekatan secara matematis untuk mendefinisikan informasi (*Kroenke*). Menurut mereka, informasi adalah jumlah ketidak pastian yang dikurangi ketika sebuah pesan diterima. Artinya, dengan adanya informasi, tingkat kepastian menjadi meningkat. Menurut *Davis*, informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang (*Pressman* , 2019)

3.2.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kombinasi dari teknologi, orang, dan proses yang dirancang untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyajikan informasi yang relevan dalam pengambilan keputusan (Laudon & Laudon, 2016). Smart Platform dalam konteks pemerintah daerah merupakan inovasi digital yang memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi, efektivitas, transparansi, serta kualitas layanan publik

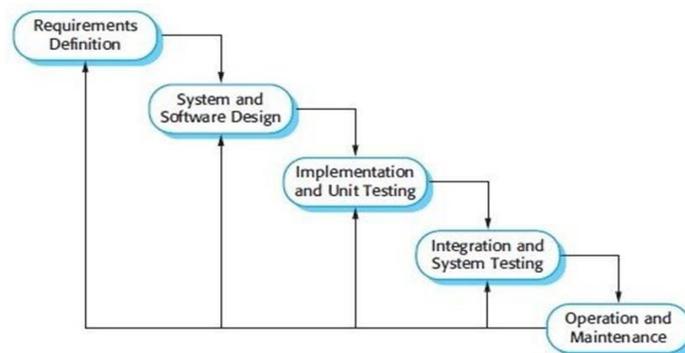
3.2.4 Website

Website diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian, bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*)

3. Metode yang digunakan

3.3.1 Model *Waterfall*

Metode waterfall adalah suatu metode pengembangan sistem dimana antar satu fase ke fase yang lain dilakukan secara berurutan. Dalam proses implementasi metode *waterfall* ini, sebuah langkah akan diselesaikan dahulu dimulai dari tahapan yang pertama sebelum melanjutkan ke tahapan yang berikutnya. Adapun keuntungan menggunakan metode *waterfall* ini yaitu requirement harus didefinisikan lebih mendalam sebelum proses coding dilakukan, selain itu proses implementasinya dilakukan secara bertahap dari tahap pertama hingga tahap terakhir secara berurutan. Disamping itu metode *waterfall* ini memungkinkan sedikit mungkin perubahan yang dilakukan oleh proyek berlangsung. Siklus metode ini dapat dilihat melalui gambar 3.1 berikut ini :



Gambar 3.1 Ilustrasi *Model Waterfall* (Sumber: Ian Sommerville, 2011)

Penjelasan dari tahapan metode waterfall menurut Ian Sommerville adalah sebagai berikut :

1) *Requirement Analysis and Definition*

Requirement Analysis and Definition adalah tahapan penetapan fitur, kendala dan tujuan sistem melalui konsultasi dengan pengguna sistem. Semua hal tersebut akan ditetapkan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

2) *System and Software Design*

Pada tahap ini akan dibentuk suatu arsitektur sistem berdasarkan persyaratan yang telah ditetapkan. Selain itu juga, dilakukan identifikasi dan penggambaran terhadap abstraksi dasar sistem perangkat lunak beserta hubungan – hubungannya.

3) *Implementation and Unit Testing*

Dalam tahapan ini, hasil dari desain perangkat lunak akan direalisasikan sebagai satu set program. Setiap unit akan diuji apakah sudah memiliki spesifikasinya

4) *Integration and System Testing*

Dalam tahap ini, setiap unit program akan diintegrasikan satu sama lain dan diuji sebagai satu sistem yang utuh untuk memastikan sistem sudah memenuhi syarat yang ada. Setelah itu sistem akan dikirim ke pengguna sistem

5) *Operation and Maintenance*

Dalam tahap ini, sistem diinstal dan mulai digunakan. Selain itu juga memperbaiki error yang tidak ditemukan pada tahap pembuatan. Dalam tahap ini juga dilakukan pengembangan sistem seperti penambahan fitur dan fungsi baru.

3.3.2 Model Rancangan Program

Rancangan Program merupakan pengembangan system yang akan dibuat dengan pengembangan system yang formal dan presisi yang mendefinisikan serangkaian aktivitas, metode, *best practices* dan *tools* yang terautomasi bagi para pengembang dan manager proyek dalam rangka mengembangkan dan merawat sebagai keseluruhan system informasi atau *software*. Alasan perlunya metodologi pengembangan system adalah:

1. Menjamin adanya konsistensi proses
2. Dapat diterapkan dalam berbagai jenis proyek
3. Mengurangi resiko kesalahan dalam pengambilan jalan pintas
4. Menuntut adanya dokumentasi yang konsisten yang bermanfaat bagi personal baru dalam tim proyek.

1. Tampilan Menu *Dashboard Karier*

Menu *dashboard* merupakan halaman utamadari system ini.

Berikut tampilan menu *dashboard Karier* dapat dilihat pada gambar berikut :

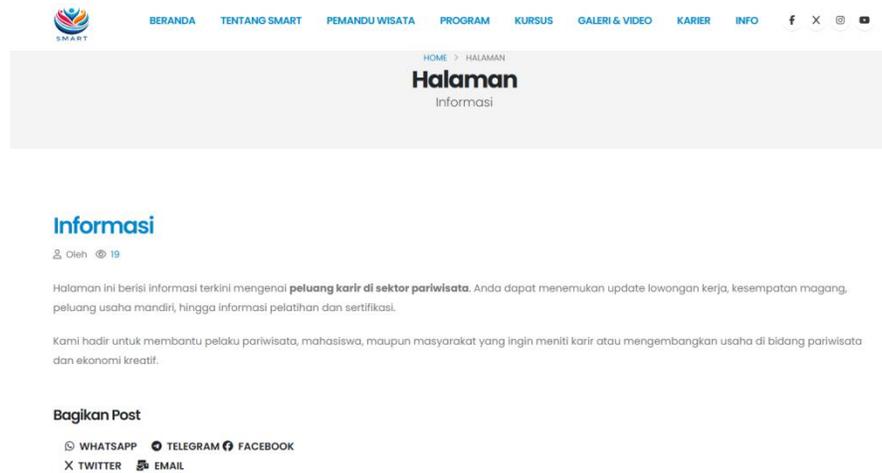


Gambar 3.1. Tampilan Menu *Dashboard Karier*

2. Informasi Menu *Karier*

Menu *Karier* merupakan Menu Tambah dari system ini.

Berikut tampilan menu Halaman informasi *Karier* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.2. Tampilan Halaman *Karier*