

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LatarBelakang

Kondisi ketenagakerjaan di Nusa Tenggara Timur (NTT) dewasa ini masih memerlukan banyak perhatian baik dari pemerintah maupun swasta. Berdasarkan Survey Angkatan Kerja Nasional (Sakernas) tahun 2015 kondisi tersebut ditandai oleh beberapa hal yaitu : pertama, kualitas angkatan kerja dan tingkat pendidikan angkatan kerja di Provinsi Nusa Tenggara Timur yang masih rendah; kedua, pengangguran dan setengah penganggur yang jumlahnya cukup tinggi. Jumlah pengangguran terbuka pada tahun 2015 di Nusa Tenggara Timur berjumlah 73.210 orang; ketiga, dilihat dari status pekerjaan utama, sebagian besar masyarakat Nusa Tenggara Timur bekerja disektor informal yaitu 80% dari keseluruhan orang yang bekerja, sedangkan disektor formal hanya sekitar 20%. Jumlah kesempatan kerja yang tersedia di Provinsi Nusa Tenggara Timur tahun 2015 masih sangat dipengaruhi oleh empat sektor utama yaitu, sektor pertanian, sektor jasa kemasyarakatan, sektor industri, dan sektor perdagangan dan keempat, tingkat produktivitas tenaga kerja yang rendah (Dinas Nakertrans Provinsi NTT, 2015).

Dilihat dari tingkat pendidikan tertinggi yang ditamatkan, jumlah tertinggi adalah penganggur dengan pendidikan SD ke bawah diikuti dengan lulusan SMTA Umum, kemudian SMTP dan SMTA kejuruan serta universitas dan terkecil adalah para lulusan diploma (Dinas Nakertrans Provinsi NTT, 2015).

Kondisi ini memberikan gambaran bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang ternyata tidak secara otomatis lebih mudah didalam mencari pekerjaan atau dengan kata lain, justru keterampilan dan pengalaman seseoranglah yang sangat mempengaruhi daya saing di pasar kerja, demikian juga dengan jumlah perusahaan yang ada sebagai lapangan pekerjaan di Nusa Tenggara Timur masih sangat terbatas dibandingkan dengan jumlah pengangguran yang ada.

Provinsi Nusa Tenggara Timur khususnya Kota Kupang, tingkat pengangguran yang ada cukup tinggi, terutama yang terdiri dari anak putus sekolah yang tidak dapat melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi karena pertimbangan ekonomi sehingga satu-satunya cara mengatasinya adalah dengan memperoleh dan meningkatkan keterampilan agar dapat melanjutkan kehidupannya. Salah satu upayanya adalah dengan pemagangan.

Adapun proses pemagangan yang dilaksanakan oleh Pemerintah Provinsi yaitu dimulai dari pengumuman, pendaftaran calon tenaga kerja pemagangan, proses seleksi yang meliputi dua cara yaitu teori dan wawancara, kemudian pengumuman hasil seleksi sekaligus perekrutan tenaga kerja. Selanjutnya Pemerintah Provinsi akan mengadakan pelatihan calon tenaga kerja di Lembaga Pelatihan Tenaga Kerja (LPK) selama satu bulan, sebelum calon tenaga kerja ditempatkan diperusahaan tempat praktek kerja.

Program dan kegiatan pemagangan dalam negeri merupakan program dan kegiatan dari Pemerintah Pusat atau Kementerian Ketenagakerjaan RI yang penyebaran informasinya melalui media *online* atau *website* yang diperuntukkan bagi Pemerintah Provinsi atau hanya dapat diakses oleh Pemerintah Provinsi

untuk selanjutnya oleh Pemerintah Provinsi disebarkan melalui media cetak dan elektronik ke kab/kota sampai ke daerah-daerah terpencil. Namun informasi yang diperoleh terbatas dan tidak selengkap dibandingkan apabila diinformasikan melalui media *online*, hal inilah yang menyebabkan Pemerintah Provinsi merasa perlu menggunakan media *online* sehingga masyarakat kab/kota dapat lebih lengkap memperoleh informasi kegiatan pemagangan tersebut kapan saja dan dimana saja.

Bertolak dari dasar pemikiran di atas dan sebagai upaya peningkatan pemahaman masyarakat akan pentingnya pemagangan, maka diperlukan **MULTIMEDIA PERIKLANAN PEMAGANGAN DALAM NEGERI BERBASIS WEB PADA DINAS TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI PROVINSI NUSA TENGGARA TIMUR**”.

1.2. Rumusan Masalah

Kurangnya informasi tersistematika melalui media elektronik secara *online*, yang dapat diakses oleh masyarakat pencari kerja/calon tenaga kerja mengenai pemagangan dalam negeri berbasis pengguna, sehingga masyarakat tidak memperoleh kesempatan untuk memperoleh pelatihan dan praktek kerja di perusahaan untuk memperoleh keterampilan/kompetensi pada bidang tertentu.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Animasi pemagangan dibangun dan ditujukan bagi masyarakat pencari kerja dalam wilayah NTT.
2. Aplikasi ini menggunakan *tools Macromedia Dreamweaver, Macromedia Flash 8.0, dan PHP MYSQL*
3. Aplikasi ini digunakan oleh Kantor Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi NTT.
4. Aplikasi Multimedia Web menyajikan informasi tentang pemagangan di Dinas Nakertrans Provinsi NTT.
5. Aplikasi Multimedia Web ini menyajikan informasi tentang pemagangan dan dapat melakukan pendaftaran administrasi secara online sampai dengan mendapatkan pengumuman hasil seleksi administrasi.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat Multimedia Periklanan Pemagangan Dalam Negeri Berbasis Web pada Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi NTT.

1.4.2 Manfaat

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Memberikan informasi pemagangan secara menyeluruh secara cepat dan tepat kepada masyarakat pencari kerja/calon tenaga kerja.
2. Memberikan kepuasan terhadap masyarakat pencari kerja/calon tenaga kerja.
3. Membantu mengurangi pengangguran dan mengentaskan kemiskinan masyarakat.
4. Membantu pegawai Dinas Nakertrans Provinsi NTT dalam penyebaran informasi pemagangan.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi pengembangan sistem dalam penelitian Tugas Akhir ini menggunakan metode tahapan pengembangan multimedia.

1. Metode Pengumpulan Data

Pada tahapan ini digunakan tiga metode pengumpulan data yaitu (Sulistyo, Basuki, 2006) :

a. Studi Literatur

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan bahan-bahan referensi yang baik dari buku, makalah juga internet mengenai perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia website yang akan dibuat.

b. Observasi

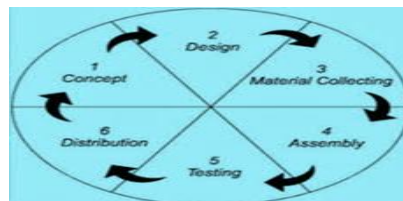
Penelitian dilakukan dengan cara turun langsung pada Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Nusa Tenggara Timur untuk meneliti dan meminta keterangan mengenai masalah yang dihadapi untuk menyebarkan informasi pemagangan.

c. Wawancara Terstruktur

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang diperoleh dari wawancara dengan cara tanya jawab secara langsung dengan Kepala Seksi Pelatihan dan Pemagangan Tenaga Kerja Provinsi NTT.

2. Metode tahapan pengembangan multimedia

Tahapan metode ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini(Sutopo, 2003) :



Gambar 1.1 Tahapan pengembangan multimedia

Metode tersebut secara sistematis dapat ditempuh dengan langkah-langkah berikut :

1.5.1. *Concept* (Pengonsepan)

Tahap *concept* adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi), antara lain :

- a. Mengkonsepkan jenis website yang *user friendly* dengan memanfaatkan software *Macromedia Dreamweaver*.
- b. Menentukan jenis multimedia dengan animasi yang di digunakan dalam tulisan ini mengembangkan jenis multimedia website dengan memanfaatkan software *MacromediaFlash 8.0*.
- c. Membuat *localhost* sebagai webserver sebelum publikasi atau ujicoba.
- d. Memasukan beberapa *source code* dengan notepad ++ untuk mengaktifkan *PHP* dan *MySQL* sebagai database website.

1.5.2. *Design* (Perancangan)

Design adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material / bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu material collecting dan assembly, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini.

Setelah semua data yang dibutuhkan dan pendukung lainnya diperoleh, maka proses selanjutnya adalah pembuatan aplikasi. Untuk mempermudah pembuatan aplikasi ini maka proses awalnya adalah pembuatan storyboard untuk menggambarkan deskripsi tiap scene.

1.5.3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Tahap *material collecting* adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain gambar *clip art*, foto, animasi, video, audio dan lain-lain, misalnya gambar alat-alat pada bidang yang akan direkrut tenaga kerjanya dan *sound effect*.

1.5.4. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard*. Pada tahapan ini menggunakan perangkat lunak seperti *Macromedia Dreamweaver* dan *Macromedia Flash 8.0*.

1.5.5. *Testing* (Pengujian)

Pengujian pengembangan aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi XAMPP dengan memanfaatkan fitur localhost sebelum dipublikasikan secara umum dan memanfaatkan metode *Black Box* dan pengujian *End User* (masyarakat NTT) menggunakan kuisioner, sehingga penilaian dapat diberikan selama proses pengujian dilakukan.

1.6. **Sistematika Penulisan**

Agar alur penyampaian Tugas Akhir ini lebih mudah dipahami, maka penulis menyajikan dalam sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori dasar yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi, mulai dari teori mengenai aplikasi pembelajaran, metode pengembangan yang digunakan sampai teori yang membahas tentang perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis dan perancangan sistem, peran pengguna serta perangkat pendukung.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi tentang prosedur implementasi sistem. Hasil perancangan diterjemahkan dalam bentuk program yang bisa dibaca oleh computer.

BAB V PENGUJIAN DAN ANALISI HASIL

Bab ini berisi tentang sistem yang telah dibuat dan analisis hasil pengujian dari sistem tersebut.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang dibahas dalam Tugas Akhir ini.