

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Teknologi yang berkembang dengan pesat menjadi salah satu penyokong kehidupan manusia. Apalagi dalam pemenuhan kebutuhan informasi, manusia seringkali menggunakan teknologi, seperti internet. Internet sebagai penyedia informasi banyak diaplikasikan untuk beragam jenis website salah satunya adalah website lowongan pekerjaan.

Di Indonesia, banyak website yang menyajikan lowongan pekerjaan akan tetapi mayoritas website tersebut umumnya hanya menyediakan fasilitas *input* lowongan kerja bagi perusahaan dan fasilitas melamar kerja *online* bagi para pencari kerja atau pelamar. Aktivitas yang dapat dilakukan keduanya dalam menggunakan website cenderung terbatas hanya mendapatkan informasi lowongan pekerjaan.

Perusahaan dan pelamar membutuhkan sebuah media yang menuntut peran aktif kedua belah pihak guna membangun komunikasi dan kerja sama yang baik. Perusahaan seringkali

mengalami kesulitan untuk mendapatkan pelamar yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan, sedangkan para pelamar cenderung mengalami kesulitan untuk menuangkan pikirannya dalam website karena akses yang disediakan terbatas dikarenakan hanya mendapatkan informasi lowongan. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi website lowongan pekerjaan maka dibuatlah aplikasi yang berjudul "Aplikasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Website".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu membangun aplikasi lowongan pekerjaan berbasis web yang dapat membantu masyarakat dalam mencari lowongan pekerjaan dan perusahaan dalam mencari sumber daya manusia baru untuk dipekerjakan.

## **1.3 Ruang Lingkup**

Agar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Perusahaan bisa membuka informasi lowongan kerja melalui web.
2. Bisa mendaftar lowongan pekerjaan melalui website.

3. Website membandingkan kebutuhan perusahaan dengan pelamar.
4. Perusahaan dikenakan biaya Rp. 50.000,00 (lima puluh ribu rupiah) untuk sekali membuka lowongan (*open recruitment*).
5. Pembayaran dikenakan batas waktu selama 1 x 24 jam setelah pembukaan lowongan (*open recruitment*).
6. Apabila lebih dari 1 X 24 jam maka transaksi akan batal secara otomatis dan tidak bisa membuka lowongan.

#### **1.4 Tujuan**

Tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Memberikan fasilitas pencarian lowongan yang lebih menarik dan lebih cepat.
2. Membangun aplikasi yang dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam melakukan pencarian lowongan pekerjaan secara *on-line* dimanapun dan kapanpun selama terhubung dengan koneksi internet.
3. Memberikan fasilitas kepada pelamar agar dapat melamar dengan cepat dan efisien.

4. Memberikan fasilitas pada perusahaan dapat melakukan tindak lanjut kepada pelamar yang sesuai dengan yang di butuhkan oleh perusahaan dengan cepat.