-Keyword

Lapangan kerja

Pengangguran

Kemiskinan

Sekolah Menengah kejuruan yang digadang-gadang menjadi pencetak generasi yang siap kerja, nyatanya hanya menjadi pencetak pengangguran berpendidikan. BPS (Badan Pusat Statistik) mencatat pada tahun 2017 sebanyak 11,6% pengangguran berasal dari lulusan SMK. Bagja(…) sebagaiama yang telah dilakukukan studi oleh Depnakertrans yang mengemukakan angka bahwa penganggur terbuka berpendidikan akademi atau D3 pada tahun 2000 tercatat sebesar 8,61% dari angkatan kerja jenjang pendidkan tersebut telah meningkat menjadi 11,22% pada tahun 2002.

Pengangguran bukanlah mereka yang tidak bekerja diperusahaan. Pengangguran bukanlah meereka yang mereka yang tidak memiliki gaji tetap bulanan. Tetapi pengangguran adalah mereka yang tidak bekerja sama sekali. Lantas, apakah yang menbuat seseorang tidak bekerja? Apakah mereka tidak memliki pendidikan tinggi? Ataukah mereka tidak memiliki skill? Tentu tidak. Tidak berpendidikan tinggi bukanlah hal yang dapat menjadi alasan untuk tidak bekerja, kita lihat Bob Sadino seorang lulusan yang tidak memerlukan pendidikan tinggi untuk menjadi bos di perusahaan yang dia bangun. Semua orang memiliki skill yang dapat dimanfaat.

Saat ini pekerja lepas atau dalam tulisan ini disebut freelancer didominasi oleh pekerja dibidang digital seperti dalam bidang desain grafis, programing, marketing, dan hal lain yang sejenis. Mengapa bisa demikian? Karena bisnis bidang digital tidak memerlukan hasil fisik, tapi hasilnya bersifiat virtual sehingga hasil dari pekerjaan ini bisa dikomunikasikan dengan jarak jauh

Penulis melihat dari sisi freelancer dibidang digital, memanfaatkaan teknologi untuk berkomunikasi dengan client mereka. Kemudian di satu sisi, freelancer bidang digital bisa mengambil pekerjaan darimanapun karena sifat dari hari pekerjaannya bersifat virtual. Jika kita melihat hal tersebut, saat freelancer hanya terbuka untuk mereka yang bergelut dibidang dunia digital. Lantas bagaimana dengan orang-orang yang memilki skill langsung diluar sana? Apakah akan menunggu terbukanya perekrutan oleh perusaahaan agar bisa bekerja? Tentu tidak

Dengan memanfaatkan teknologi informasi, setiap orang bisa menjadi pimpinan atau bos bagi perusahaan atas diri mereka sendiri. Setiap orang bisa menjadi freelancer lokal. Termotivasi dari serial anime gintama yang menunjukkan pekerja serabutan atau mengerjakan apapun yang penting menerima imbalan. Sistem ini yang banyak diterapkan di dunia nyata, tetapi masalah lain muncul. Saat ini kebayakan serabutan atau freelancer diketahui orang orang hanya dari mulut ke mulut. Sehingga hanya orang yang sering berkecimpung dalam dunia freelcer saja yang akan terus mendapatkan pekerjaan. Lantas bagaimana dengan orang-orang belum pernah memulai padahal mereka memiliki skill memadai. Maka muncullah permasalah baru, bagaimana memulai menjadi freelancer agar diketahui oleh orang.

Berangkat dari permasalahan yang diuraikan diatas, penulis melihat menyimpulkan bahwa permasalah yang terjadi adalah banyaknya orang yang memiliki skill tetapi tidak dimanfaatkan karena tidak terpublish ke masyarakat umum, kemudian kebutuhan masyarakat sehari-hari yang tidak bisa mengerjakan semua hal, maka penulis merumuskan sebuah penelitian dengan judul **“Pengembangan Sistem Informasi Skill Publication and Freelancer Berbasis Website”** yang dapat menjadi solusi permasalahan yang telah diuraikan tersebut. Penelitian menggunakan basis website karena tidak terbatas oleh platform manapun baik desktop, android, iOS, MacOS, tizen dan lainnya selama platform tersebut memiliki web browser sehingga dengan ini diharapkan dapat diakses secara luas.

1. Batasan Masalah

Pada pengembangan sistem ini, penulis memberikan batasan masalah agar tidak terjadi pembiasan pokok masalaj sehingga penelitian lebih terarah. Adapun batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dikembangkan berbasis webbsite.
2. Fokus sistem penyediaan fitur skill publication dan Freelancer
3. Sistem dapat diakses secara online
4. Pengujuan kelayakan aplikasi menggunakan ISO9126 yang berfokus pada karakteristik *functionality, usability, maintainability, reability, efficiency,* dan *probability.*
5. Rumusan Masalah

Beranjak dari latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis menuliskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mempublikasikan skill sesorang agar diketahui oleh orang banyak?
2. Bagaimana agar kebutuahn di masyarakat yang tidak dapat dikerjakan oleh mereka sendiri dapat terselesaikan?
3. Bagaimana memanfaatkan skill yang dimiliki setiap orang?
4. Bagaimana mengadakan sebuah lapangan kerja baru?
5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mempublikasikan skill yang dimiliki oleh setiap orang.
2. Memenuhi kebutuhan masyarakat yang tidak bisa dikerjakan dan membutuhkan orang lain.
3. Memanfaatkan skill setiap orang.
4. Sebagai lapangan kerja baru.
5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi Universitas Negeri Makassar sebagai salah salatu implementasi dari Tridarma Perguruan tinggi yaitu melakukan penelitian. Selain itu, penelitian yang dilakukan juga bentuk pengabdian kepada masyarakat dengan memberikan dan menawarkan solusi dari permasalahan yang sedang terjadi dan turut memanfaatkan teknologi, khususnya dibidang informasi.
2. Memberikan ruang kepada masarakat dalam bertindak
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebaigaik referensi tambahan terkait pengembangan sistem informasi.
4. Keluaran dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam permasalahan di bidang lapangan kerja.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

1. Landasan Teori
2. **Skill**

Secara bahasa, skill berasal dari bahasa inggris yang artinya kemampuan. Secara istilah, skill adalah sekelompok difat kepribadian atau kemampuan yang diperluka seseorang agar secara efektif dapat bekerja ditempat kerja, dan meningkatkan diri. Skill meunjukkan kualitas didri sesorang karena dengan inilah penilain di mata masyarakat terhadap kita akan muncul. Karena bersebab skill inilah keberadaan seseorang da]pat dirasakan dimasyarakat.

Sutardi. “solusi mahir kimia”

1. **Publication**

Publication berati publikasi yang diterjemmahkan dari bahasa Inggris ke Indonesia. Secara istilah publikasi adalah di kutip dari wikipedia Inodenasia, Publikasi adalah membuat konten yang diperuntukkan bagi publik atau umum. Publikasi memiliki peran penting untuk penyebaran suatu informasi hingga daapat sampai pada publik dan dapat dilihat secara umum. Selain itu publikasi juga tidak terbilang mudah karena hal yang dipublikasikan harus dapta dipertanggung jawabkam baik secara ketersediaan, relevan, kelayakan, maupun secara norma.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Publikasi>

1. **Freelancer**

Freelancer secara bahasa adalah nama lain dari “Pekerja lepas”. Freelancer adlah suatu kondisi status tanpa ikatan pada lembaga aatau instansi perusahaan tertentu dalam jangka panjang. Freelancer mereka yang mengikatkan diuri pada kemampuan diri mereka sendiri. Profesi ini memungkinkan untuk setiap orang menjadi bos, pimpinan, CEO, atau atasan untuk diri mereka masing-masing. Menjadi freelancer sering menjadi pilihan untuk mereka yang tidak ingin terikan pada tempat maupun waktu dikarenakan sesorang hanya akan bekerja jika ada orang yang membutuhkan jasanya. Posisi ini sering menjadi pilihan, untuk mereka yang memiliki atau menjalani peran atau profesi lain seperti mahasiswa, pekerja kantoran yang ingin memliki penghasilan lebih, atau yang lainnya. Tapi tidak jarang juga orang yag memilih fokus untuk mendalami dunia freelancer ini seperti designer tanah air terkenal Rio Purba, Yusuf Sangdes, Firman Hatibu dan masih banyak lagi yang memilih fokus pada dunia ini. Kelebihan yang sering dilirik oleh orang untuk mendalami dunia ini (Juju, 2010) diantaranya :

1. Tidak terikat pada perusahaan dan waktu yan fleksibel
2. Tempat bekerja bebas
3. Membangun ruangan kerja seuai keinginan
4. Bebas menentukan harga proyek
5. Memiliki kesempatan untuk belajar hal lain
6. Menjadi bos bagi diri sendiri
7. Hasil kerja yang memuaskan

Selain dengan kelebihan tersebut, juga ada beberapa kekurangan menjadi seorang freelancer diantaranya (Juju, 2010) :

1. Harus siap dengan penghasilan yang tidak menentu
2. Proyek dicari sendiri
3. Harus siap bersaing
4. Harus pintar mengatur waktu
5. Tidak memilki kekuatan hukum.

Dominikus Juju dan Feri Sulianta.”Kiat Sukses Menjadi IT Freelance”. PT. Ekex Media Komputindo, Jakarta. 2010.

Dwi Ferdiany Putry. “Fotografi: Dari Hobi jadi Freelance”. 2012

1. **Sistem**

Sistem berasa dari bahasa latin (*systema*) dan bahasa Yunai (*sustema*) adalah suatu kesatuan yang terdiri dari komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan. Istilah ini sering dipergunakan untuk menggambarkan suatu set entitas yang berinteraksi, di mana suatu model matematika seringkali bisa dibuat.

Jogiyanto (2005) mengemukakan bahwa terdapat dua kelompok pendekatan sistem yaitu :

1. Pendekatan sistem yang menekankan pada prosedur mendefiniskan sistem adalah suatu jaringan dari prosedur-prosedut yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu kegiatan tertentu.
2. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatnaatau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Lebih lanjut, Jogiyanto (2005) mengemukakan mbahwa suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yaitu:

1. Mempunyai komponen-komponen sistem (*Components*)

Suatu sistem terdiri atas komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerja sama untuk membentuk suatu kesatuan. Komponen-komponen dari suatu sistem biasanya dikenal dengan subsistem. Subsistem ini mempunyai sifat-sifat dari sistem intu sendiri dalam mmenjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem juga mempunyai sistem yang lebih besar dikenal Suprasistem.

Contoh : jika suatu perusahaan dipandang sebagai suatu sistem, maka industri akan dipanda sebagai suprasistem.

1. Mempunyai batasan sistem (*Boundary*)

Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem yang satu dengan sistem lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Dengan adanya batas sistem ini maka sistem dapat membentuk suatu kesatuan, karena dengan batas sistem ini fungsi dan tugas dari subsistem yang satu dengan lainnya berbeda tetapi tetap saling berintaksi atau dengan kata lain batas sistem ini merupakan ruang lingkup atau batasan dari sistem/subsistem itu sendiri.

Contoh : sistem keuangan terdiri atas:sistem akutansi, kasir, administrasai keuangan, dan personalia.

1. Mempunyai lingkungan luar sistem (*Environtments*)

Segala susuatu diluuar dari batas sistem yang memepengaruhi operasi dari suatu sistem disebut lingkungan luar sistem (*environtments*). lingkungan luar sisstem ini dapat bersifat menguntunngkan atau merugikan. Lingkungan luar yang bersifat menguntungkan harus dipelihara dan dijaga agar tidak hilaang pengaruhnya, sedang lingkungan yang bersifat merugikan harus dimusnahkan dan dikendalikan agar tidak mengganggu operasi dari sistem.

1. Mempunyai penghubung sistem (*Intercafe*)

Penghubung sistem merupakan suatumedia penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lain yaitu membentuk suatu kesatuan, sehigga sumber daya mengalir dari subsistem ke subsistem lainnya. Dengan kata lain melalui penghubung ini *outpu*t dari suatu subsistem akan menjadi *input* dari subsitem lainnya.

1. Mempunyai masukan sistem (*Input*)

Energi yang dimasukkan ke dalam suatu sistem disebut *input.* Masukan ini dapat berupa :

1. Masukan perawatan (*Maintenance Input*) yaitu energi yang dimasukkan supaya sistem dapat beroperasi.
2. Masukan sinyal (*signal input*) yaitu energi yang diproses untuk diperoleh suatu keluaran.
3. Mempnyai pengolahan sistem (*proses*)

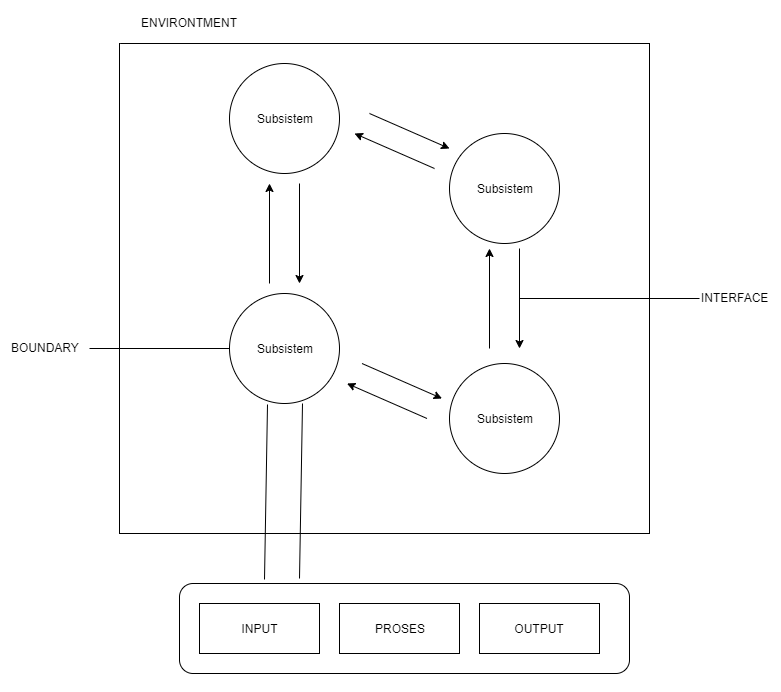
Suatu sistem mempunyai bbagian pengolah yang akan mengubah input menjadin output.

1. Mempunyai keluaran sistem (*output*)

Keluaran adalah hasil energi yang diolah. Keluaran ini dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Keluaran yang berguna. Contoh: informasi yang dikeluarkan oleh komputer.
2. Keluaran yang tidak berguna yang dikenal sebagai sisa pembuangan. Contoh: panas yang dikeluarkan oleh komputer.
3. Mempunyai sasaran sistem (*objective*) dan tujuan sistem (*goal*)

Setiap sistem pasti mempunyai tujuan ataupun sasaran yang mempengaruhi input yang dibutuhkan dan output yang akan dihasilan. Dengan kata lain, suatu sistem akan dikatakan berhasil kalau pengoperasian sistem itu mengenai sasaran atau tujuannya. Karakteristik ssitem ini dapat dilihat pada Gambar 2.1



Gambar 222

Karakteristik suatu sistem (Jogiyanto, 2005)

Jogiyanto. 2005. Desain dan Analisis Sistem Informasi. Yogyakarta:penerbit Andi

1. **Inofrmasi**

/////////

1. **Sistem Informasi**

Sistem adalah jaringan yang saling bekerja sama dengan ketentuan-ketentuan aturan yang sistematis dan terstruktur untuk membentuk satu kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan. Sistem memiliki beberapa karakteristik atau sifat yang terdiri dari komponen sistem, batasan sistem, lingkungan luar sistem, penghubung sistem, masukan sistem, keluaran sistem,pengolahan sistem, dan sasaran sistem. Sedangkan inormmasu adalah data yang diolah mejnjadi lebih berguna dan berarti bagi penerimanya, serta unutk mengurangi ketidakpastian dalam proses pengambilan keputusan mengenai suatu kadaan.

Sistem informasi merupakan suatu kombinasi teratur dari orang-orang, hardware, software, jaringan komunikasi dan submber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dana mnyebarkan informasi dalam sebuah nformasi (Elisabet, 2017). selain itu, menurut (Kusrini 2017) Sistem informasi terdiri dari kata sistem dan Informasi. Sistem adalah sebuah tatanan yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses/pekerjaan tertentu .

Elisabet Yunaeti Anggareni dan Rita Irvani.”Pengantar Sistem Informasi”.CV Andi Offset,Yogyakarta.2017.

Kusrini.”Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data”. CV Andi Offset,Yogyakarta.2007.

1. **Website**

Website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informmasi. Sebuah website biasanyan dibangun atas banyak halaman web tang lainnya disebut dengan hyperlink, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut hypertxt (Yuhefizar, 2009). Web adalah suatu layanan sajian informasi menggunakan konsep hyperlink (tautan), yang mmemudahakan surfer(sebutan para pemakai komputer yang melakukan browsing atau penelesuran informasi melalui internet). suatu situs web akan akan lebih cepat dikenal apabila informasi yang disajikan selalu *up-to-date* dan lengkap. Sebuah situs web dirancang sistematis, agar tidak terjadi kesulitan dan kereepotan dalam melakukan pemeliharaan, meng-*update* dan melengkapi data*.*

Bahasa Pemrograman PHP dan *database* nerupakan solusi yang dapat digunakan dalam mgolah situs. Hanya melakukan perubahan atau penambahan data kedalam *database* tanpa harusmelakukan perubahan atau edeiting HTML. Situs web biasanya ditempatkna pada *web server.* Sebuah web server umumnya diengkapi dengan perangkat-perangkat lunak khusus untuk mennganni pengaturan nama rana, serta menangani layanan atas protokol HTTP.

Saat ini website adalah aplikasi layanan internet yang paling banyak dipakai (Populer). sedemmikinan populernya hingga banyak orang yang keliru mengidentikkan website dengan internet. Hampir 80% layanan internet diambil alih oleh website (Mootudo, 2019).

Syamsul Rijal Ismail, “Perancangan Sistem Informasi Penduduk Kelurahan Kalase’rena”. 2015.

Yuhefizar, Mooduto, Rahmat Hidayat.”Cara Membangun Wbsite Interaktif menggunakan Xontent Management System Joomla (CMS)”. PT Elex Media Komputindo, Jakarta.2009.

1. PHP

PHP merupakan sebuah bahasa pemrograman yang berjalan adalah sebuah web server (server side). PHP diciptakan oleh programer Unix, dan Perl, bernama Rasmus Lerdrof pada bulan Agustus-September 1994. pada awalnya, Rasmus mencoba menciptakan sebuha script dalam website pribadinya untuk memonitor siapa saja yang pernah mengunjungi websitenya.

Pada awalnya, PHP merupakan kependekan dari Personal Home Page (Situs Personal), selnajutnya Rasmus merilis kode sumber tersebut untuk umum dan menamakannya PHP/FI pada sekitar tahun 1995, dan diperkenalkan kepada programer pemula dengan alasan bahasa yang digunakan oleh PHP cukup sederhana cukup sederhana dan mudah dipahami.

Mulai bulan september-oktober 1995, kode PHP ditulis ulang dengan digabungkan menjadi PHP/FI. Baru di akhir tahun 1995 dirilis bagi umum secara gratis? Ia beranggapan bahwa

1. Apache
2. Mysql
3. XAMPP
4. **Codeigniter**

Codeigniter merupakan sebuah web framework yang dikembangkan oleh Rick Ellis dari Ellis Lab. Codeigniter dirancang untuk menjadi sebuah web framework yang ringan dan mudah untuk digunakan. Web adalah sekumpulan dokumen yang terhubung dalam sistem hypertext yang penggunaannya akan menjelajahi melalui halaman beranda. Sedangkan framework adlah struktur dasar yang digunakan kembali (*reusable*) yang terdiri dari *abstrak class* dan *concrete class*  di pemrograman berbasis objek.

Codeigniter merupakan toolkit bagi orang yang ingin membangun aplikasi web menggunakan PHP. Tujuannya adalh untuk membuat pengembangan proyek menjadi lebih cepat dibandingkan dengan menulis kode dari awal. Codeigniter menyediakan kumpulan library untuk tugas-tugas yang sering dilakukan dan sangat mudah untuk mengakses library yang tersedia pada codeigniter. Dengan codeigniter, kita cukup fokus pada pengembangan project dan meminimalisir jumlah kode yang akan ditulis.

1. **Konsep HMVC**

Pada dasarnya, konsep HMVC adalah pengembangan dari pedekatan MVC yang ada pada codeigniter. Codeigniter menggunakan penddekatan MVC (Model-View-Controller), yang bertujuann untuk memisahkan logika dan presentasi. Konsep ini mempunyai keunggulan dimana desainer dapat berkeja pada template file sehingga redudansi kode presentasi dapat diperkecil. Berikut adalah kode Model View Controller yang diterapkan pada codeigniter:

1. Model, menggambarkan struktur data. Kelas mode akan berisi fungsi yang digunakan untuk mengambil, menambah dan memperbaharui informasi yang ada di database.
2. View, informasi yang diperlihatkan pada user. View adalah halaman web yang terdiri dari HTML, CSS dan JavaScript, akan tetapi pada CodeIgniter.
3. Controller, Perantara Model, View, dan resource lainnya yang dibutuhkan untuk menangani HTTP request dan menghasilkan halaman web.

HMVC merupakan pengembangan pemrograman dari MVC yang dikembangkan oleh seorang developer dengan nama akun Wiredesignz bitbucket.org. HMVC merupakan singkatan dari Hierarki Model View Cotroller dimana pada teknik ini membagi sebuah proyek menjadi beberapa modul besar sehingga dalam pengembangan sebuah proyek akan terlihat rapi dan mudah untuk dibaca terlebih lagi jika berkerja tim menggunakan teknik ini. Iniliah yang membedakan antara HMVC dengan MVC secara umum yang menyatukan semua controllers, model atau view tanpa memisahkan modul besar.

Anton Subagia. “Kolaborasi Codeigniter dan Ajax dalam Perancangan CMS”. PT Elex Media Komputindo, Jakarta. 2018

1. ***Database* dan DBMS**
2. *Database* (Basis Data)

Database adalah kumpulan data-data yang saling berelasi, relasi tersebut biasa ditunjukkan dengan kunci dari tiap file yang ada. Satu dabase menunjukkan satu kumpulan data yang dipakai dalam satu lingkup perusahaan atau instansi (Kristianto, 1994). sementara itu, Fatansyah (2012) mengungkapkan bahwa *database* adalah kumpulan informasi yang disusun berdasarkan cara tertentu yang merupakan satu kesatuan yang utuh. Dengan sistem tersebut data yang terhimpun dalam suatu database dapat menghasilkan informasi yang berguna. Dari definisi ini, terdapat tiga hal yang berhubungan dengan *database*, yaitu sebagai berikut :

1. Data itu sendiri yang diorganisasikan dalam bentuk *database* (Basis data).
2. Simpanan Permanent untuk menyimpan data tersebut. Simpanan ini merupakan bagian dari teknologi perangkat keras yang digunakan di sistem informasi.
3. Perangkat lnak untuk memanipulasi *database* pada sistem. Perangkat lunak ini dapat dibuat sendiri dengan menggunakan bahasa pemmrograman komputer. Perangkat ini disebut DBMS (*Data Base Management System*).

Harianto Kristianto.”Konsep & Perancangan Database”. CV Andi Offset. Yogyakarta. 1994.

Fatansyah.”Sistem Basis Data Lanjutan Buku Basis Data”. Informatika, Bandung. 20012

1. Alat Bantu Perancangan
2. **Flowchart**

Flowchart merupakan gambaran grafik yang terdiri dari beberapa simbol-simbol dari algoritma suatu perangkat lunak yang menjelaskan arah dan alur sebuah perangakat lunak. Soeherman dan Piontoan (2008:133) mengemukakan bahwa *flowchart* merupakan suatu metode untuk menggambarkan tahap-tahap penyelesaian masalah serta aliran data dengan menggunakan simbol-simbol standar yang dapat dipahami.

*Flowchart* digunkan untuk membantu seorang pengembang untuk memecahkan masalah dalam proses pengkodean. Selain itu, bagan alur juga memberikan kemudahan analisis untuk melakukan pengecekan pada bagian-bagian yang terlupakan dalam proses analisi masalah. Bagan alur juga dapat digunakan sebagai fasilitas untuk dapat berkomunikasi antara pengode yang bekerja dalam tim suatu proyek. Simbol-simbol flowchat dapat dilihat pada tabel ..

Bonnie Soeherman dan Marion Pinontoan. “Designing Information System”. PT Elex Media Komputindo, Jakarta.2008.

1. ***Use Case***

Use Case diagram digunakan untuk memodelkan proses berdasarkan prserpektif pengguna sistem. Use case diagram terdiri atas diagram untuk use case dan actor. Actor merepresentasika orang yang akan mengoperasikan atau orang yang berinteraksi dengan sistem aplikasi. Use case merepresentasikan operasi-operasi yang dilakukan oleh actor. Use case digambarkan berbentuk ellipse (bulat panjang) dengan nama operasi dituliskan di dalamnya. Actor yang melakukan operasi dihubungkan dengan gari lurus ke use case (Jeffry, 2004).

Dalam membuat sebuah use case diagram mengidentifikasi actor dan proses merupakan hal dasar yang harus dipahami. Berikut langkah-langkah dalam membuat use case diagram:

1. Mengidentifikasi aktor. Aktor sebenarnya mmerupakan peran yang dimainkan oleh pengguna. Contoh aktor: mahasiwa, dosen, pegawai, dan sebagianya.
2. Setelah peran terindikasi, langkah berikutnya adlah menyusun tujuan-tujuan yang ingin dicapai oleh peran-peran tersebut dalam penggunaan sistem. Contoh: melihat info biodata, menyimpan data login, mengirim pesan, dan sebaginya.

**C.** **Penelitian yang Relevan**

1. Muhammad Fadhil Fikri (2018) dalam judul “Rancang Bangun Aplikasi Asisten Rekomendasi Lokasi Ta’lim Berbasis Android”. Tujuan dari penelitian ini untuk menegetahui hasil pengembangan aplikasi pada platform adnroid yang dapat digunakan untuk Asisten Rekomendasi Lokasi Ta’lim dan mengetahui tanggapan pengguna terhadapt hasil pengembangan aplikasi Asisten Rekomendasi Lokasi Ta’lim. Kesimpulan dari penelitian ini adalah hasil pengembangan aplikasi asisten rekomendasi lokasi *ta’lim* dinyatakan valid dan layak digunakan, dan tanggapan pengguna terhadap hasil pengembangan aplikasi asisten rekomendasi lokasi *ta’lim* berada dalam kategori sangat baik.
2. Bagja Waluya (2009) dalam “Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia Berbasis Masyarakat untuk Mengatasi Masalah Pengangguran”. Penelitian ini ini membahas urgensi pengentasan pengangguran didasarkan pada beberapa pertimbangan dan kecenderungan yang menyangkut kesejahteraan masyarakat, pertumbuhan ekonomi, stabilitas politik dan keamanan serta tuntuan dan kebutuhan pada dunia dalam arus globalisasi .
3. Mustofa (2018) dalam “Pekerja Lepas (Freelancer) dalam Dunia Bisnis”. studi ini hendak mendeskripsikan bagaimana pengaruh perkembangan teknologi informasi komunikasi di dalam dunia bisnis, terutama kehadiran pekerja lepas (*freelancer*) yang akhir-akhir ini mudah dijmpai. Sebagai bagian dari dunia bisnis, kehadiran meereka dapat ikut memberi kontribusi bagi perkembangan dunia bisnis, terutama untuk perusahaan yang memerlukan tenaga kerja dengan keahlian atau keterampilan khusu yang tidak dipengaruhi oleh pegawai *full time*. Adapun berbagai manfaat yang bisa didapat oleh perusahaan ketika menggunakan para pekerja lepas (*freelancer*) ini antara lain ialah efisiensi biaya, masukan berupa ide-ide segar, profesionalitas, fleksibilitas dan waktu kerja, serta pelayanan optional.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Jenis Penelitian**

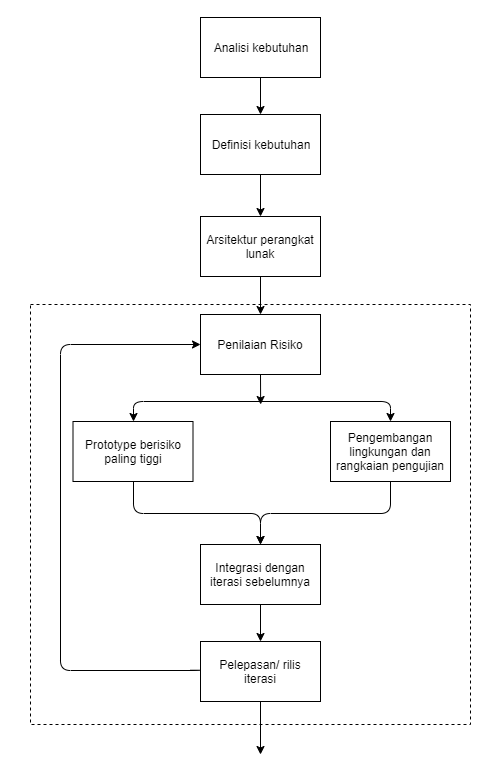
Jenis penelitian yang digunakann adalah *Research and Developmment* (R&D) atau metode penelitian dan pengembangan yang menghasillkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada peneltian ini menghasilkan suatu produk sistem *skill publication and freelancer* dan akan diuji efektivitasnya agar dapat berfungsi dimasyarakat.

1. **Tempat dan Waktu Pelaksanaan**

Penelitian ini akan dilakasanakan di Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan September sampai bulan Desember 2019.

1. **Kebutuhan Sistem**

Pada penelitian ini, model pengembangan yang dilakukan adalah pendekanatan *Iterative Development Process* (IDC). IDC yaitu adallah proses peracncangan dan pengembangan dimodifikasi secara terus menerus melalui serangkaian iterasi untuk menyediakan sebuah sistem kepada pengguna yang mengevolusi kebutuhaan dengan rancangan yang telah dikembangkan berdaasarkan umpan balik.



Tahapan model IDC