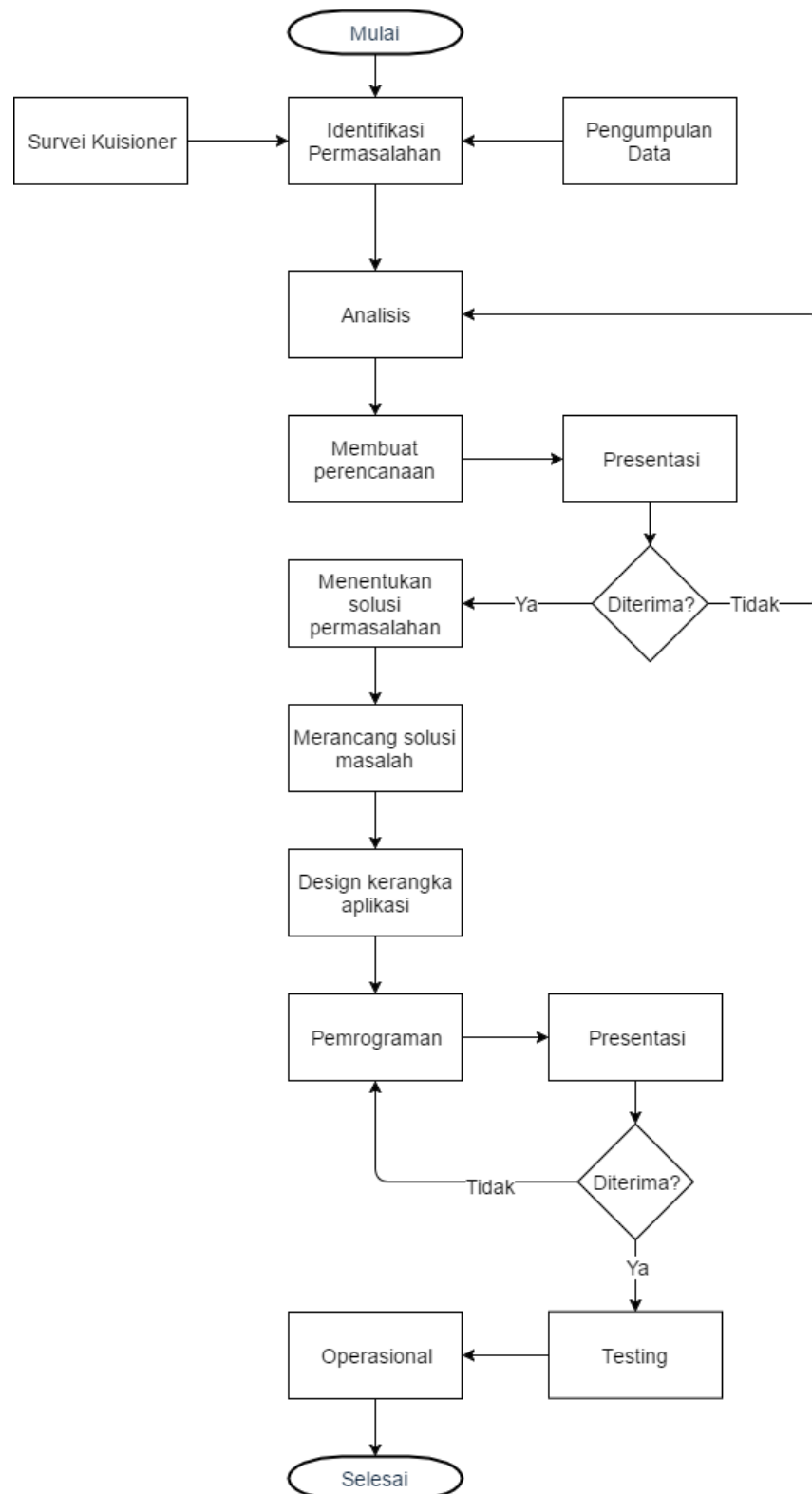


BAB 3

METODOLOGI

3.1 Kerangka Berpikir



Gambar 3. 1 Alur Kerangka Berpikir

3.2 Metodologi

Metode pengembangan yang digunakan adalah *waterfall model*, karena proses-prosesnya sesuai dengan kerangka berpikir. *Waterfall model* terdiri dari lima tahap, yaitu:

a. *Communication*

Pada tahap ini dilakukan identifikasi permasalahan atau *requirement* melalui komunikasi dengan pengguna dari aplikasi yang akan dibuat, yaitu mahasiswa dan perusahaan. Komunikasi tersebut dilakukan dengan kuesioner, yang hasilnya kemudian dianalisis sehingga didapatkan *requirement*.

b. *Planning*

Dari hasil tahap sebelumnya, dilakukan perencanaan pengerjaan untuk mengestimasi dan mengatur jadwal pengerjaan agar aplikasi bisa dibuat dengan tepat waktu.

c. *Modeling*

Pada tahap ini membuat perancangan aplikasi, yaitu diagram *Unified Modeling Language* (UML) berupa gambaran sistem yang nantinya akan dikonstruksi.

d. *Construction*

Pada tahap ini, aplikasi mulai dibuat berdasarkan tahap *modeling*. Setelah aplikasi selesai dibuat, akan dilakukan *testing* untuk memastikan aplikasi berjalan dengan baik.

e. *Deployment*

Pada tahap ini, aplikasi sudah siap digunakan oleh pengguna.

3.2.1 Identifikasi Permasalahan

Tahap pertama dalam menyelesaikan suatu masalah adalah terlebih dahulu menentukan apa yang menjadi masalahnya. Dalam kasus ini, yang menjadi masalah adalah kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa dalam mencari lowongan *internship* yang tepat dan juga kesulitan perusahaan dalam menemukan tenaga kerja *internship* yang baik.