**BAB 3**

# METODOLOGI

## Kerangka Berpikir

C:\Users\Alfredo\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCacheContent.Word\Diagram Kerangka Berpikir.png

**Gambar 3. 1 Alur Kerangka Berpikir**

## Metodologi

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

1. *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.*

1. *Planning*

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

1. *Modeling*

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

1. *Construction*

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

1. *Deployment*

Pada tahap ini, aplikasi sudah siap digunakan oleh pengguna.

### **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.