

**Nama** : **Muhammad Azwar Bahar**  
**NIM** : **60900116086**  
**Jurusan** : **Sistem Informasi**  
**Judul** : **Perancangan Aplikasi *Personal Branding* Pada  
Mahasiswa dan Alumni UIN Alauddin Makassar**

---

### ***A. Latar Belakang***

Saat ini teknologi berkembang dengan sangat pesat sehingga untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi tidak lagi terbatas oleh jarak dan waktu. Perkembangan teknologi yang terus berlanjut membawa dampak pada proses pengolahan data dan penyimpanan informasi sesuai kebutuhan. Sehingga setiap hal dapat dilakukan dengan lebih cepat juga praktis. Salah satu hal yang menjadi trend saat ini adalah kegiatan berbasis internet dalam penggunaan website dan aplikasi yang dapat membantu kegiatan manusia, dan media sosial adalah salah satu fitur yang paling sering digunakan oleh pengguna internet saat ini.

Mungkin bagi sebagian besar pengguna sudah mengetahui manfaat dari sosial media. Media sosial banyak menawarkan manfaat yang salah satunya adalah kemudahan dalam melakukan proses rekrutmen. Dengan pemanfaatan secara benar, media sosial dapat menjadi *tools* penting yang membantu proses pencarian dan perekrutan pekerja. Selain daripada membagikan informasi persyaratan dan kriteria lowongan. Seorang *recruiter* adalah yang bertugas untuk mencari dan menemukan kandidat untuk mengisi kekosongan posisi di sebuah perusahaan biasanya juga

menjadikan sosial media sebagai alat pertimbangan bagi kandidat. Banyak kandidat yang cenderung tidak mengungkapkan seluruh informasi pribadi saat sesi wawancara atau dalam resume. Dengan menelusuri profil media sosial mereka, ini dapat memberikan informasi sekilas terkait minat bakat atau kebiasaan masing-masing kandidat.(Wiroko, 2017).

Allah SWT telah berfirman dalam Q.S Al-Isra'/17:84

قُلْ كُلُّ يَعْمَلُ عَلَى شَاكِلَتِهِ فَرُبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَى سَبِيلًا

Terjemahnya:

“Katakanlah (Muhammad), “Setiap orang berbuat sesuai dengan pembawaannya masing-masing.” Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya”. (Kementerian Agama, 2019).

Allah SWT memerintahkan Nabi Muhammad SAW untuk menyampaikan kepada umatnya agar mereka bekerja menurut potensi dan kecenderungan masing-masing. Semua dipersilahkan bekerja menurut tabiat, watak, kehendak dan kecenderungan masing-masing. Allah sebagai penguasa semesta alam mengetahui siapa diantara manusia yang mengikuti kebenaran dan siapa diantara mereka yang mengikuti kebatilan, semuanya nanti akan diberi keputusan yang adil.

Setiap manusia memiliki bakat kemampuan dan kelebihan masing-masing. Menurut Reber, dengan demikian, sebetulnya setiap orang pasti memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kepastian masing-masing (Hernawati, 2019). UIN Alauddin Makassar adalah salah

satu kampus negeri yang terletak di Sulawesi Selatan memiliki mahasiswa aktif yang tentunya memiliki banyak talenta bidang yang berbeda-beda dan telah melahirkan banyak alumni yang kreatif. UIN Alauddin Makassar merupakan kampus yang berbasis peradaban Islam dan bisa dianggap kemampuan keagamaan mahasiswanya bisa di uji, namun tidak hanya keislaman saja, berdasarkan 7 Fakultas dan 12 UKM yang terdapat di UIN Alauddin Makassar banyak juga mahasiswa yang memiliki bakat atau kelebihan bermacam yang tidak terlihat dikarenakan salah satunya ketidak percaya diri menjadi bentuk suatu penghalang dan wadah atau platform untuk mereka mengutarakan bakat dan kelebihannya tidak dianggap maksimal. bakat merupakan potensi yang masih memerlukan ikhtiar pengembangan dan pelatihan secara serius dan sistematis agar dapat terwujud (Fadillah, 2016).

Sikap yang menganggap dirinya tidak cukup baik bisa menjadi lingkaran setan saat muncul perasaan meragukan diri sendiri. Sering kali orang merasa bahwa diri tidak cukup pandai, tidak cukup baik, dan tidak cukup ahli dan sebagainya. Hal ini dapat membuat keterpurukan, tidak percaya diri untuk tampil mengutarakan bakat atau kemampuannya sehingga akan sampai pada kesimpulan bahwa diri tidak cukup kompeten tidak mampu dan membuat seseorang akan kesulitan untuk mencapai harapan atau cita-cita yang diinginkan. Padahal kita sebagai umat Islam diserukan untuk ber-*khusnudzan* atau berprasangka yang baik kepada diri sendiri yang juga dapat disejajarkan dengan berpikir positif. Untuk menyikapi semua tindakan-tindakan dan hasil yang diperoleh atas semua usahanya, Islam memberikan konsep lain seperti *tawakal*, *syukur* dan *muhasabah* yang harus diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

(Suhaili, 2019).

Anjuran untuk menghindari rasa putus asa dijelaskan dalam Q.S Yusuf /12:87

يَبْنِيْ اَذْهَبُوْا فَتَحَسَّسُوْا مِنْ يُوسُفَ وَآخِيْهِ وَلَا تَأْيِسُوْا مِنْ رَّوْحِ اللّٰهِ اِنَّهٗ لَا يَأْيِسُ  
مِنْ رَّوْحِ اللّٰهِ اِلَّا الْقَوْمُ الْكٰفِرُوْنَ

Terjemahnya:

“Hai anak-anakku, pergilah kamu, maka carilah berita tentang Yusuf dan saudaranya dan jangan kamu putus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus asa dari rahmat Allah, hanyalah orang-orang yang kafir”. (Kementerian Agama, 2019).

Pada ayat di atas, Allah mengisahkan Yakub tatkala menghimbau putra-putrinya agar mereka pergi mencari berita tentang Yusuf dari saudaranya Benyamin. Ia memberi semangat kepada mereka agar tidak putus asa dari rahmat Allah dan agar tetap berharap akan menemukan Yusuf dan saudaranya, karena hanya orang kafirlah yang lekas berputus asa. Sesungguhnya agama Islam memerintahkan kepada semua agar kita percaya diri dan tidak putus asa dalam mencari rahmat dan hidayah Allah SWT, serta diwajibkan berikhtiar kepada Allah SWT karena semua masalah pasti ada jalan keluarnya. Dalam kondisi pembahasan ini bahwa kita diwajibkan terus berusaha untuk menggapai cita-cita atau pekerjaan yang kita inginkan dan jangan berputus asa. Salah satu bentuk ikhtiar dalam mencari pekerjaan adalah dengan *personal branding*. (Tafsiran Kementerian Agama RI, 2019).

Sulitnya mendapatkan pekerjaan adalah salah satu akibat dari permasalahan terkait kesulitan pengutaraan kelebihan dan kemampuan. Sebab tingkat pendidikan yang tinggi dan kelulusan yang baik ternyata tidak bisa dijadikan jaminan untuk

mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan latar belakang dan keinginan. Hal ini terbukti dari tingginya pengangguran terbuka pengangguran akademik yang ada di Indonesia. (Nadeak, 2019).

Dari permasalahan ini pihak kampus memiliki peran yang sangat penting untuk memberikan sebanyak-banyaknya informasi terkait lowongan pekerjaan, ataupun informasi bantuan pengembangan diri. Selain itu menjembatani antara pihak perusahaan dengan mahasiswa adalah langkah yang baik bagi pihak kampus agar selepas dari pendidikannya, alumni akan dengan mudah mendapatkan pekerjaan yang diinginkan. Ini juga akan menjadi hal yang penting untuk akreditasi kampus dan program studi pada UIN Alauddin Makassar, kriteria dan elemen penilaian pada akreditasi perguruan tinggi terdapat pembahasan mengenai mahasiswa yang menjadi fokus penelitian pada poin ke 3 adalah kebijakan, program, keterlibatan dan prestasi mahasiswa dalam pembinaan minat, bakat dan keprofesian.

Allah SWT telah berfirman dalam Q.S An-Nisa'/4:58

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُكُمْ أَنْ تُؤَدُّوا الْأَمَانَاتِ إِلَىٰ أَهْلِهَا وَإِذَا حَكَمْتُمْ بَيْنَ النَّاسِ أَنْ تَحْكُمُوا بِالْعَدْلِ  
إِنَّ اللَّهَ نِعِمَّا يَعِظُكُمْ بِهِ إِنَّ اللَّهَ كَانَ سَمِيعًا بَصِيرًا

Terjemahnya:

"Sesungguhnya Allah menyuruh kamu menyampaikan amanah kepada pemiliknya. Apabila kamu menetapkan hukum di antara manusia, hendaklah kamu tetapkan secara adil. Sesungguhnya Allah memberi pengajaran yang paling baik kepadamu. Sesungguhnya Allah Maha Mendengar lagi Maha Melihat". (Kementerian Agama, 2019).

Ayat ini memerintahkan agar menyampaikan amanat kepada yang berhak. Pengertian amanat dalam ayat ini ialah sesuatu yang dipercayakan kepada seseorang untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya. Kata amanat dengan pengertian ini sangat luas, meliputi amanat Allah kepada hambanya, amanat seseorang kepada sesama dan terhadap diri sendiri. Amanat seseorang terhadap sesamanya yang harus dilakukan antara lain, mengembalikan titipan kepada yang punya dengan tidak kurang suatu apapun, tidak menipu, memelihara rahasia, dan lain sebagainya dan termasuk juga di dalamnya ialah sifat adil. Menyampaikan dan menyalurkan informasi serta mendukung pencapaian karir mahasiswa adalah merupakan amanat bagi pimpinan kampus. (Tafsiran Kementerian Agama RI, 2019).

*Personal branding* di era digital saat ini menjadi sesuatu yang unik dan juga mampu memberikan keuntungan lebih bagi mereka yang berhasil menjalankan *personal branding-nya* dengan baik. Terutama melalui media sosial. *Personal branding* adalah suatu proses atau aktivitas dari setiap individu untuk menampilkan citra dirinya kepada orang lain yang bertujuan untuk mengenalkan atau mempromosikan diri. Maka dari itu penulis telah memikirkan suatu penelitian yang berjudul “Bagaimana Mengimplementasikan Aplikasi *Personal Branding* Pada Mahasiswa Dan Alumni UIN Alauddin Makassar”.

Aplikasi Sosial media kampus ini yang nantinya berfungsi sebagai platform untuk *personal branding* di mana mahasiswa bebas diberikan layanan untuk menunjukkan kemampuan dan bakatnya. Hal ini berguna bagi pihak yang berniat untuk mencari talenta sesuai kebutuhannya yang mengutamakan mahasiswa UIN Alauddin

Makassar memudahkan untuk mencari dan memilih orang yang tepat, dan dari kampus memanfaatkan studi pelacakan mahasiswa dan alumni sebagai bahan evaluasi program studi.

### ***B. Rumusan Masalah***

Dari latar belakang yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

1. Bagaimana merancang sistem aplikasi *personal branding* yang berisi kemampuan dan keahlian untuk mahasiswa dan alumni UIN Alauddin Makassar melakukan *personal branding* agar bebas menyatakan bakat kemampuan dan kelebihan yang mereka miliki.
2. Bagaimana mempermudah proses penerimaan anggota baru dalam pencarian talent berdasarkan kriteria yang ditentukan.

### ***C. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus***

Agar dalam penyusunan tugas akhir ini lebih terarah, maka penelitian ini difokuskan pada pembahasan sebagai berikut:

1. Sistem yang akan dibuat berjalan pada *platform* Android dan website.
2. Pengguna utama pada sistem yang akan dibuat adalah mahasiswa atau alumni UIN Alauddin Makassar
3. Sistem ini dapat memberikan informasi terkait kemampuan dan bakat mahasiswa UIN Alauddin Makassar

4. Sistem ini juga dapat menjadi sumber informasi yang *valid* tentang info kampus maupun informasi umum.

Untuk memberikan gambaran dan penjelasan kepada para pembaca dan memberikan persepsi penulis kepada pembaca maka akan dipaparkan penjelasan dan gambaran yang sesuai penelitian ini. Adapun penjelasannya dan gambarannya adalah sebagai berikut:

1. Pengguna utama dapat menggunakan aplikasi ini untuk membagikan ataupun menunjukkan informasi terkait minat dan bakat masing-masing
2. Pengguna utama juga dapat memasukkan ataupun memperbarui datanya
3. Pengguna selain dari internal UIN Alauddin Makassar yakni *recruiter* atau mitra perusahaan dapat menggunakan sistem ini dengan persetujuan admin.
4. Pengguna selain dari internal UIN Alauddin Makassar dapat memanfaatkan sistem untuk menemukan mahasiswa berdasarkan minat atau kemampuan, dan juga memberikan informasi terkait lowongan pekerjaan.

#### ***D. Kaji an Pustaka***

Kajian Pustaka ini digunakan sebagai perbandingan antara penelitian yang sudah dilakukan dan yang akan dilakukan peneliti. Untuk mengkaji penelitian ini agar lebih terarah dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis, maka penulis mengambil referensi dari penelitian sebagai berikut:



(Lestari, 2016) dalam penelitian yang berjudul **“Rancang Bangun Aplikasi Pemilihan Minat Bakat Pada SMA Negeri 1 Tinggimoncong Berbasis Web”** dalam penelitian ini membahas pemilihan minat bakat pada SMA Negeri 1 Tinggi moncong dibuat untuk membantu siswa dalam pemilihan jurusan ke tingkat selanjutnya, dengan berlatar belakang masalah dalam memilih minat bakat yang sesuai dengan kemampuan bukanlah hal yang mudah bagi siswa/siswi SMA, selain itu kurangnya layanan konsultasi para siswa untuk mengemukakan keinginannya yang kebanyakan hanya mengikuti pernyataan teman atau orang tua sehingga pada akhirnya siswa tersebut baru menyadari bahwa dirinya tersebut tidak mampu. Persamaan daripada penelitian tersebut adalah sistem akan memberikan output yang bisa menginformasikan kemampuan atau bakat masing-masing. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah penelitian di atas hanya berfungsi untuk menentukan minat, sedangkan penelitian yang akan dibangun adalah memberikan wadah bagi pengguna dalam hal ini mahasiswa UIN Alauddin Makassar untuk menunjukkan bakat dan kemampuan yang dia miliki dan menyediakan layanan perekrutan berdasarkan kategori minat masing-masing.

(Indiarto, 2016) dalam penelitiannya yang berjudul **“Pengembangan Aplikasi Penyedia Informasi Lowongan Kerja Berbasis Desktop”** penelitian ini membahas tentang problema memilih suatu pekerjaan yang tepat dengan menghadirkan sistem yang dapat membantu pencari pekerja untuk menemukan lowongan pekerjaan berdasarkan minat dan bakat yang dia miliki. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan yang akan dikembangkan. Persamaan adalah kedua sistem sama-

sama akan menampilkan informasi lowongan pekerjaan berdasarkan yang diminati dan dengan memberikan kemudahan kepada pengguna untuk mengajukan lamaran. Sedangkan perbedaan adalah sistem yang akan dibangun tidak hanya menampilkan informasi lowongan, tetapi juga memberikan kebebasan perekrut untuk memilih langsung mahasiswa berbakat berdasarkan ketentuan apa yang dia inginkan. Selain itu tidak hanya informasi lowongan kerja, juga mengenai informasi terkait internal kampus misalkan kegiatan-kegiatan mahasiswa ataupun informasi resmi dari pihak Kampus.

(Julianti & Fhatoni, 2019) dalam penelitiannya yang berjudul **“Sistem Informasi Pendataan Minat Bakat dan Prestasi Pemuda di Bidang Olahraga dan Seni Kabupaten Ogan Ilir”** membahas tentang informasi mengenai data minat bakat dan prestasi pemuda di bidang olahraga dan seni Ogan Ilir sangat lama, hal ini disebabkan informasi yang didapat hanya dari Koni dan Dewan Kesenian selain itu informasi yang ada terkadang tidak *uptodate*. Persamaan daripada penelitian tersebut adalah sama-sama membahas terkait kemudahan informasi minat bakat dan prestasi dengan berbagai bidang. Sedangkan perbedaan adalah penelitian ini hanya berbasis website dan tidak memberikan kebebasan orang untuk menentukan minat bakat masingmasing.

(Samiyati et al., 2020) dalam penelitiannya yang berjudul **“Perancangan Aplikasi Observasi Bakat Siswa Sekolah Alam Kubang Raya Berbasis Mobile Android”** penelitian ini membahas tentang melakukan observasi bakat untuk melihat

perkembangan bakat siswanya yang bertingkatan TK dan SD, namun dalam melakukan proses observasi guru sekolah belum mendapatkan fasilitas yang efisien selain observasi dan mencatat secara manual. Dengan sekolah melakukan sistem pembelajaran di dalam dan di luar kelas, sebuah aplikasi *mobile* yang mudah di bawa diharapkan dapat menunjang kegiatan observasi bakat. Persamaan daripada penelitian tersebut adalah sistem akan memberikan output yang bisa menginformasikan kemampuan atau bakat masing-masing. Sedangkan perbedaan adalah penelitian ini hanya diperuntukkan untuk guru agar memudahkan dalam menunjang kegiatan siswa.

### ***E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian***

#### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian yang dijelaskan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi sistem yang dapat memberikan kemudahan kepada mahasiswa untuk meninjau bakat dan kemampuannya. serta kemudahan bagi perusahaan mitra UIN Alauddin Makassar dalam rekrutmen berdasarkan kriteria yang ditentukan.

#### **2. Kegunaan Penelitian**

Diharapkan dengan kegunaan dalam penelitian ini dapat diambil beberapa manfaat yang mencakup 2 hal pokok berikut:

##### **a) Kegunaan Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan konseptual dan referensi tentang sistem *Personal Branding* tercantum pada lingkungan perguruan tinggi.

Selain itu bagi para peneliti yang mengkaji dan meneliti lebih lanjut lagi terhadap pengembangan sosial media ataupun pencarian pekerjaan untuk mahasiswa.

#### **b) Kegunaan Praktis**

Diharapkan dengan kegunaan dalam penelitian ini dapat diambil beberapa manfaat yang mencakup hal pokok berikut:

1. Bagi mahasiswa/alumni

Memberikan kemudahan dalam proses membagikan keterampilan ataupun memperoleh pekerjaan berdasarkan kemampuan diri masing-masing.

2. Bagi *recruitment*

Memberikan kemudahan dalam melakukan proses pencarian talenta atau calon pekerja dengan berdasarkan kriteria.

3. Bagi kampus

Dapat mengetahui pencapaian dan kemampuan mahasiswa juga menjadi bahan evaluasi sehingga dapat meraih reputasi sebagai lembaga pendidikan yang dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas.

#### ***F. Tinjauan Teoritis***

##### **1. Sistem**

Pada dasarnya, sistem merupakan kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata adalah suatu objek nyata, seperti tempat, benda, dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi. Selain itu sistem informasi

juga mempunyai karakteristik. Sutabri menjelaskan tentang karakteristik dari sistem adalah: Komponen Sistem. Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi yang bekerja sama membentuk satu kesatuan.(Sutabri, 2012).

## **2. Android**

Android adalah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis Linux yang awalnya dikembangkan oleh android inc. Android terdiri dari sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android adalah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti robot yang menyerupai manusia. Google secara resmi membeli android. Sehingga pengembangan android sepenuhnya berada di tangan google. Dalam proses pengembangan sistem operasi android, dibentuklah organisasi *Open Handset Alliance*. Google merilis *Software Open Source* untuk android, sehingga dapat berkontribusi untuk mengembangkan android. (Setiawan & Ramndany, 2019).

Secara garis besar Arsitektur Android dapat dijelaskan sebagai berikut:

### *a. Application dan Widgets*

Adalah layer yang berhubungan dengan aplikasi saja, di mana biasanya aplikasi yang didownload kemudian di instalasi dan jalankan aplikasi tersebut.

### *b. Application Frameworks*

Adalah layer di mana para pembuat aplikasi melakukan pengembangan yang akan dijalankan di sistem operasi Android, karena pada layer inilah aplikasi dapat dirancang dan dibuat, seperti *content providers* yang berupa sms dan panggilan telepon.

c. *Libraries*

Adalah layer di mana fitur-fitur Android berada, biasanya para pembuat aplikasi mengakses libraries untuk menjalankan aplikasinya.

d. *Android Run Time*

Adalah layer yang membuat aplikasi Android dapat dijalankan di mana dalam prosesnya menggunakan Implementasi Linux.

e. *Linux Kernel*

Adalah layer di mana inti dari sistem operasi Android itu berada. Berisi file-file sistem yang mengatur sistem *processing*, *memory*, *resource*, *drivers*, dan sistem-sistem operasi Android lainnya. (Anwar, 2015).

### 3. *MySQL*

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data *SQL* atau *DBMS* yang *multithread* dan *multi user*, *MySQL AB* membuat *MySQL* tersedia sebagai perangkat lunak gratis di bawah lisensi *GNU General Public License (GPL)*. Mereka juga menjual di bawah lisensi komersial untuk kasus-kasus di mana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan *GPL*. *MySQL* merupakan turunan salah satu konsep utama dalam database sejak lama, yaitu *SQL (Structured Query Language)*. *SQL* adalah sebuah konsep pengoperasian database, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah dan cepat secara otomatis.

Beberapa mesin pada *MySQL* yaitu:

a. Database

Database adalah sekelompok tabel data berisi informasi informasi yang saling berhubungan. Suatu database dapat terdiri dari satu atau lebih tabel.

b. Tabel

Tabel adalah tempat untuk menampung data atau sekelompok record data, masing – masing berisi informasi yang sejenis.

c. *Record*

*Record* adalah sebuah entri tunggal dalam tabel, entri tersebut terdiri dari sejumlah field data.

d. *Field*

*Field* adalah item tertentu dari data dalam record. Setiap satu informasi diletakkan pada sebuah *field*. Ketika pembuatan tabel, harus ditetapkan tipe, panjang maksimum, dan atribut lainnya untuk sebuah *field*.

e. Indeks

Indeks adalah tipe tabel tertentu yang berisi nilai-nilai *field* tertentu (ditetapkan oleh pemakai) dan disimpan dalam urutan tertentu (juga ditetapkan oleh pemakai).

f. *Query*

*Query* adalah perintah *SQL* yang dirancang untuk memanggil kelompok record tertentu dari satu tabel atau lebih untuk melakukan operasi pada tabel.

(Setiawan & Ramndany, 2019).

#### **4. Website**

Website merupakan halaman-halaman yang berisi informasi yang ditampilkan oleh *Browser*, Seperti *Mozilla Firefox*, *Google Chrome*, atau yang lainnya. (Rozalita & Prasetyo, 2018).

Website dibuat untuk dapat diakses secara luas melalui sebuah aplikasi peramban menggunakan *URL (Uniform Resource Locator)*. Dalam suatu halaman web, biasanya terdapat berbagai macam jenis informasi dalam bentuk teks, video, gambar, suara dan lain-lain. Semua data disimpan dalam bentuk server hosting. Kepemilikan sebuah sistem bisa dalam bentuk perseorangan atau organisasi. Bentuk isi informasi yang disajikan juga beragam tergantung pada tujuan website dibuat. (Rozalita & Prasetyo, 2018).

#### **5. Sosial Media**

Sosial media terdiri atas 2 kata yaitu kata “sosial” diartikan sebagai kenyataan sosial bahwa setiap individu melakukan kasi yang memberikan kontribusi kepada masyarakat” sedangkan kata “media” diartikan sebagai “sesuatu yang dapat di indarkan yang berfungsi sebagai proses komunikasi antara komunikator dan komunikan”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah suatu alat atau perantara yang digunakan untuk berinteraksi dan berkomunikasi antara seseorang dengan orang lain yang banyak memberikan kontribusi atau manfaat bagi masyarakat. Beberapa



media sosial diantaranya adalah: *Twitter, Facebook, Instagram, YouTube* dan lain-lain. (Fitri, 2017).

## **6. *E-Recruitment***

Menurut (Ismanto & Cynthia, 2019) , Erekutmen adalah penggunaan internet untuk menarik karyawan yang potensial ke dalam suatu organisasi, termasuk di dalamnya adalah penggunaan dari situs perusahaan itu sendiri, organisasi dan penggunaan papan pengumuman lowongan pekerjaan komersial secara online.

Rekrutmen merupakan hal yang penting dalam pengadaan tenaga kerja. Rekrutmen dapat dikatakan berhasil, maka akan banyak berdatangan para pelamar yang memasukkan lamarannya ke perusahaan tersebut, sehingga peluang untuk mendapatkan tenaga kerja yang baik dan bermutu semakin besar.

## **7. *Personal Branding***

Dalam dunia usaha, konsep mengenai merek telah didefinisikan dengan baik. Mereka adalah persepsi yang dimiliki oleh pelanggan atau calon pelanggan. Mereka melukiskan bagaimana pengalaman pelanggan saat berhubungan dengan suatu perusahaan. Mereka dapat dilukiskan sebagai bentuk desain, logo, kata-kata unik yang mampu membedakan produk suatu perusahaan dengan milik kompetitor. Seiring waktu, definisi merek mengalami perluasan makna. Persepsi merek telah diasosiasikan menjadi suatu bentuk kredibilitas, kualitas, dan kepuasan di benak pelanggan. Oleh sebab itu, suatu merek tertentu mampu memberikan kegunaan (*benefit*) dan nilai (*value*) yang berbeda dari sekian banyak pilihan merek yang ada.

Definisi merek untuk legalitas hukum disebut sebagai hak merek yang didaftarkan pada HAKI. Definisi merek untuk mempresentasikan identitas perusahaan atau produk disebut sebagai nama/logo produk. Pengertian brand untuk suatu produk juga dapat digunakan untuk orang, berikut adalah konsep mengenai *personal branding*.

*Personal branding* didasarkan atas nilai-nilai kehidupan anda dan memiliki relevansi tinggi terhadap siapa sesungguhnya diri anda. *Personal branding* merupakan merek pribadi anda di benak semua orang yang anda kenal. *Personal branding* akan membuat semua orang memandang anda secara berbeda dan unik. Orang mungkin akan lupa dengan wajah anda, namun, merek pribadi anda akan selalu diingat orang lain. Konsistensi merupakan prasyarat utama dari *personal branding* yang kuat. Hal-hal yang tidak konsisten akan melemahkan *personal branding* anda, di mana pada akhirnya akan menghilangkan kepercayaan serta ingatan orang lain terhadap diri anda (Butar & Ali, 2018).

## ***G. Metode Penelitian***

### **1. Jenis dan Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan dan mengelola data yang sifatnya deskriptif seperti, transkripsi wawancara, catatan lapangan, gambar, foto, rekaman video dan lainlain. Dalam penelitian kualitatif perlu menekankan pada pentingnya kedekatan pada orang-orang dan situasi penelitian agar peneliti memperoleh penjelasan tentang realitas dan kondisi kehidupan nyata (Maesyaroh, 2018).

Dipilihnya jenis penelitian ini karena penulis menganggap sangat cocok dengan penelitian yang diangkat penelitian berupa pendeskripsian dan penganalisaan proses yang terjadi dalam lingkungan setempat terhadap objek penelitian yang dilakukan. Pada penelitian ini, lokasi penelitian dilakukan di UIN Alauddin Makassar.

## **2. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian saintifik yaitu dengan pendekatan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum, atau prinsip yang ditemukan. (Surasmi, 2019).

## **3. Sumber Data**

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan wawancara kepada beberapa pihak yang terkait dan berwenang dalam UIN Alauddin Makassar serta diambil dari sumber data perpustakaan yang berkaitan dengan teori pembuatan aplikasi *Personal Branding* di mana peneliti hanya mengambil sumber data dan referensi yang berkaitan dengan penelitian. Sumber data juga diperoleh dari situs yang memberikan informasi terkait objek penelitian penulis.

#### **4. Metode Pengumpulan Data**

##### **a) Observasi**

Observasi adalah kegiatan pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati kemudian memahami suatu objek penelitian untuk mendapatkan sebuah informasi agar dapat melanjutkan penelitian.

##### **b) Wawancara**

Wawancara adalah kegiatan yang dilakukan peneliti dengan narasumber penelitian untuk menambah sejumlah informasi terkait penelitian.

##### **c) Library Research**

*Library research* adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan data atau informasi dengan menggunakan media seperti buku, jurnal, skripsi atau dengan media literature lainnya. Tidak menutup kemungkinan pengumpulan datanya bisa didapatkan dengan menggunakan internet ataupun sebaliknya.

#### **5. Instrumen Penelitian**

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

##### **a) Perangkat Keras**

Perangkat keras yang digunakan untuk membuat dan menjalankan aplikasi ini adalah *smartphone* dan *laptop* dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a. Processor Intel® Core™ i5-6200U CPU @ 2.30Ghz 2.40 GHz
- b. RAM 8GB
- c. SSD 120 GB

d. *Smartphone Vivo*

## **b) Perangkat Lunak**

Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam menjalankan aplikasi tersebut adalah sebagai berikut:

a. *Google Chrome, Mozilla Firefox* atau aplikasi *browser* untuk menjalankan program tersebut.

b. *Android SDK, MySQL, XAMPP, Bootstrap 4.0.0 Framework.*

## **c) Pelaksanaan Wawancara dan Observasi**

Pelaksanaan wawancara dan observasi dilakukan pada *civitas academica* UIN Alauddin Makassar. Waktu dilakukan dalam jangka waktu 1 bulan.

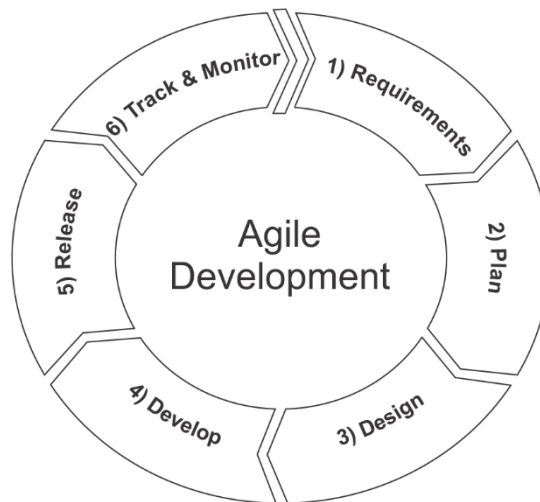
## **H. Teknik Pengelolaan Data dan Analisis Data**

Pengelolaan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu teknik pengelolaan data pada kualitatif yakni dengan cara melihat proses dan masalah dalam ruang lingkup wilayah yang diteliti. Selanjutnya melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang terkait dalam lingkungan penelitian. (Saryono, 2010)

## **a) Metode Pengembangan Sistem**

Pada penelitian ini, metode perancangan aplikasi yang digunakan adalah *agile software development* atau sering disebut “*agile*”. *Agile Software Development* merupakan metodologi pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara iterative. *Iterative* yang dimaksud adalah di setiap iterasi, pengembangan perangkat lunak yang dilakukan harus menghasilkan suatu produk yang siap pakai namun belum

memenuhi semua requirement atau yang biasa disebut *Minimum Viable Product* (*MVP*).



**Gambar 1. Model Agile Development** (Satria, 2019)

Adapun keuntungan menggunakan metode *agile* ini yaitu pengambilan keputusan secara cepat, kualitas dan prediksi yang baik, serta memiliki potensi yang baik dalam menangani setiap perubahan.

*Agile* terbagi menjadi beberapa tahap, diantaranya adalah *requirements*, *plan*, *design*, *development*, *release*, *track* dan *monitor*. Adapun penjelasan dari tahapantahapan metode *agile* yaitu:

- a. *Requirements* pada tahap ini, tim *development* membahas *requirements* yang dibutuhkan Bersama *product owner*. Biasanya, *product owner* menyediakan *Product Backlog Item* (PBI) dan *flow* yang dibutuhkan.
- b. *Plan* pada tahap ini, tim *development* membahas apa saja yang akan dilaksanakan pada tahap *development* dalam 1 iterasi tersebut. Tim

*development* membahas *goal* yang akan dicapai, *Product Backlog Item* (PBI) yang akan dieksekusi. *tasks* yang akan di *breakdown* berdasarkan *Product Backlog Item* (PBI) tersebut, dan siapa yang akan mengerjakan *task* tersebut.

- c. *Design* pada tahap ini, tim *development* membuat *prototype clickable* yang menggambarkan *flow* aplikasi berdasarkan dokumentasi yang diberikan
- d. *Development* pada tahap ini, tim *development* mengimplementasikan kode berdasarkan *tasks* yang sudah di *assign* pada mereka di tahap *plan*.
- e. *Release* pada tahap ini, produk yang sudah menjadi *minimum viable* akan di *release* atau *deploy*.
- f. *Track* dan *monitor* pada tahap ini, produk yang sudah di *release* akan kita *track* dan *monitor* untuk melihat apakah aplikasi yang kita *release* sudah bagus berdasarkan terjadi *bug* atau tidak dan *feedback* dari pengguna. Walaupun sudah bagus, pada tahap ini kita bisa menemukan celah-celah untuk menyempurnakan.

#### **b) Teknik Pengujian Sistem**

Pengujian sistem merupakan proses pengeksekusian sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem perangkat lunak tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan dengan lingkungan yang diinginkan. Pengujian sistem sering dikaitkan dengan pencarian bug, tidak sempurnanya program, adanya kesalahan pada baris program yang menyebabkan kegagalan pada saat sistem berjalan di perangkat lunak. Adapun pengujian sistem yang digunakan pada tugas akhir ini adalah pengujian *black box* dan *usability testing*.

*Black box* merupakan pengujian untuk mengetahui apakah semua fungsi perangkat lunak telah berjalan semestinya sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah didefinisikan cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan. (Hidayat & Muttaqin, 2020).

*Usability testing* adalah mengukur efisiensi, kemudahan dalam mempelajari, dan kemampuan untuk mengingat bagaimana kemampuan untuk mengingat bagaimana berinteraksi tanpa mengalami kesulitan. Para pakar dalam bidang uji kegunaan menekankan uji kegunaan dengan dua hal penting, yaitu :

a. *Ease of learning*, mengukur ketergunaan dengan membandingkan waktu yang digunakan dalam mempelajari *system computer* yang belum pernah dikenalnya sama sekali, dengan waktu yang diperlukan untuk melakukan hal yang sama dengan cara lain.

b. *Easy of use*, mengukur jumlah tindakan yang digunakan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan. (Febrianti et al., 2020).



## I. Estimasi Waktu Penelitian

Proses pengerjaan diharapkan dapat dilakukan sesuai jadwal berikut:

### Tabel 1. Estimasi Waktu Penelitian

[illegible]

## **J. *Sistematika Penulisan***

Dalam penulisan skripsi ini terbagi menjadi enam bagian bab dengan beberapa sub pokok pembahasan. Adapun sistematika dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini akan diuraikan latar belakang penulisan, ruang lingkup atau batasan dalam penelitian ini, tujuan yang hendak dicapai, dan manfaat yang diharapkan.

### **BAB II : TINJAUAN TEORITIS**

Dalam bab ini akan diuraikan tentang teori-teori yang digunakan dalam pembahasan penulisan skripsi ini dan sumber teori-teori tersebut.

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang tata cara yang digunakan dalam penelitian berdasarkan metodologi penelitian yang dipilih. Metode yang digunakan antara lain metode pengumpulan data, menggunakan metode dan wawancara Observasi, dan Studi Literatur.

### **BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini menjelaskan tentang gambaran dari suatu permasalahan yang diteliti, yaitu mengungkapkan permasalahan yang lebih khusus dari judul penelitian berupa

pencarian alternatif pemecahan masalah yang dirancang suatu pemecahannya.

## BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab ini akan dibahas tentang implementasi sistem dan pengujian dari sistem yang dibuat. Pengujian dilakukan secara *Blackbox* dan *Usability testing*.

## BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan akhir penulisan skripsi, di mana berdasarkan uraian-uraian yang telah dibahas akan dituangkan dalam suatu bentuk kesimpulan akhir serta saran-saran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, S. N. (2015). *Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Mobile Semarang Guidance Pada Android*.
- Butar, C. R. B., & Ali, D. S. F. (2018). Strategi Personal Branding Selebgram Non Selebriti. *Profesi Humas*, 2(2), 86–101.
- Fadillah, A. (2016). Analisis Minat Belajar dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 113–122.
- Febrianti, D. A., Wijoyo, S. H., & Az-Zahra, H. M. (2020). Evaluasi Usability Web UniPin dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN*, 2548, 964X.
- Fitri, S. (2017). *Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak*. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1 (2), 118–123.
- Hernawati, H. (2019). Upaya Mengembangkan Imajinasi Anak melalui Metode Contextual Teaching dan Learning (CTL) di TK Islam Bina Insan Kamil. *PANDAWA*, 1(1), 110–128.
- Hidayat, T., & Muttaqin, M. (2020). Pengujian Sistem Informasi Pendaftaran Dan Pembayaran Wisuda Online Menggunakan Black Box Testing Dengan Metode Equivalence Partitioning Dan Boundary Value Analysis. *Jutis (Jurnal Teknik Informatika)*, 6(1), 25–29.
- Indiarto, Y. B. S. A. (2016). *Pembangunan Aplikasi Penyedia Informasi Lowongan Kerja Berbasis Desktop*. UAJY.
- Ismanto, E., & Cynthia, E. P. (2019). Rancang Bangun E-Recruitment untuk Sekolah Kejuruan dengan Model Knowledge Centered Services (KCS). *Journal of Education Informatic Technology and Science*, 1(1), 70–80.

- Julianti, E. k i, & Fhatoni, F. (2019). *Sistem Informasi Pendataan Minat Bakat Dan Prestasi Pemuda Di Bidang Olahraga Dan Seni Kabupaten Ogan Ilir*. Sriwijaya University.
- Kementerian Agama, R. I. (2019). *Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahannya*. Jakarta: *Lajnah Pentashihan Mushaf Al- Qur'an*.
- Lestari, R. R. (2016). *Rancang Bangun Aplikasi Pemilihan Minat Bakat Siswa Pada SMA Negeri 1 Tinggimoncong Berbasis Web*. UIN Alauddin Makassar.
- Maesyaroh, M. (2018). *Aplikasi Apersepsi Dan Penguasaan Materi Ajar Pada Pembelajaran Aqidah Akhlak Dalam Peningkatan Prestasi Siswa (Studi Kasus Di Madrasah Aliyah Nurul Huda Baros)*. Universitas Islam Negeri" Sultan Maulana Hasanuddin" Banten.
- Nadeak, B. (2019). *Buku Materi Pembelajaran Manajemen Pelatihan dan Pengembangan*. UKI Press.
- Rozalita, M., & Prasetyo, D. Y. (2018). Sistem Informasi Manajemen Kelurahan Kuala Lahang Berbasis Web. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 7(1), 22–29.
- Samiyati, Q., Hasiholan, T. A., Hidayat, W., & Nurjayadi, N. (2020). Perancangan Aplikasi Observasi Bakat Siswa Sekolah Alam Kubang Raya Berbasis Mobile Android. *SATIN-Sains Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 106–117.
- Saryono, A. (2010). Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Bidang Kesehatan. *Yogyakarta: Nuha Medika*, 98–99.
- Satria, A. A. (2019). Agile Software Development. *Medium [https://Medium .Com/Pplsalemba/Agile-Software-Development-F9f45339a56e](https://Medium.Com/Pplsalemba/Agile-Software-Development-F9f45339a56e)*.
- Setiawan, E. B., & Ramndany, A. T. (2019). Membangun Aplikasi Android, Web dan Web Service. In *Buku Membangun Aplikasi Android, Web dan Web Service*. Informatika Bandung.
- Suhaili, A. (2019). Konsep Percaya Diri Dalam Al Qur'an dan Implikasinya Terhadap Kehidupan Manusia. *Al-Bayan: Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Hadist*, 2(1), 68–84.

- Surasmi, W. A. (2019). Penerapan Pendekatan Saintifik dalam Proses Pembelajaran Kurikulum 2013. *Tersedia: Http://Repository. Ut. Ac. Id/1488/1/Artikel%20Wuwuh%20Asrining. Pdf Yang Diunduh Pada, 30.*
- Sutabri, T. (2012). *Buku Konsep sistem informasi*. Penerbit Andi.
- Wiroko, E. P. (2017). Tantangan dan Strategi Rekrutmen Di Indonesia. *Psymphathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 193–204.