

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	ii
DAFTAR TABEL	iii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan	1
1.4 Manfaat	2
1.5 Luaran Yang Diharapkan	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Sistem	3
2.2 Sistem Informasi	3
2.3 Disabilitas.....	3
2.4 Metode Waterfall	3
BAB 3 TAHAP PELAKSANAAN.....	4
3.1 Metode Pengembangan	4
3.2 Tahap Pengembangan	4
3.2.1 Analisis Kebutuhan.....	4
3.2.2 Perancangan Sistem	5
3.2.3 Pengkodean.....	6
3.2.4 Pengujian	6
3.2.5 Pemeliharaan.....	6
BAB 4 Biaya dan Jadwal Kegiatan.....	8
4.1 Anggaran Biaya.....	8
4.2 Jadwal Kegiatan	8
DAFTAR PUSTAKA	9
LAMPIRAN 1	10
LAMPIRAN 2.....	14
LAMPIRAN 3	15
LAMPIRAN 4.....	16
LAMPIRAN 5.....	17

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Rancangan Database	5
Gambar 2. Rancangan Antarmuka Aplikasi.....	5

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Anggaran Biaya.....	7
Tabel 2. Jadwal Kegiatan.....	7

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan internet pada era modern ini mengalami kemajuan yang cukup pesat. Internet juga sangat penting bagi masyarakat di seluruh dunia. Hal ini dikarenakan internet dapat memberikan informasi cepat, tepat dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu dalam memberikan informasi. Sehingga masyarakat tidak perlu susah payah untuk mencari berbagai informasi salah satunya dalam dunia pekerjaan.

Memiliki pekerjaan merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan manusia, namun tidak semua manusia dilahirkan dengan kondisi fisik yang sehat dan sempurna. Bagi para penyandang disabilitas terkadang mereka menemukan kesulitan dalam mendapatkan pekerjaan yang sesuai kondisinya. Keadaan penyandang disabilitas yang cenderung bergantung pada bantuan orang lain, membuat mereka sering dipandang lebih rendah dari orang lain, membuat mereka sering dipandang lebih rendah dari orang lain.

Di dunia kerja penyandang disabilitas belum semua diakui. Seringnya menerima penolakan kerja dapat memicu stres dan akan berdampak terhadap mental mereka. Padahal para penyandang disabilitas juga memiliki hak-hak yang sama seperti manusia pada umumnya. Salah satunya adalah hak mendapatkan pekerjaan.

Masalahnya, belum banyak situs yang menyediakan informasi lowongan kerja untuk disabilitas. Oleh karena itu, untuk menjawab permasalahan, kami membuat aplikasi berbasis web yang menyediakan informasi lowongan pekerjaan untuk para penyandang disabilitas.

Dengan aplikasi ini kami berupaya untuk membantu para penyandang disabilitas dalam mencari pekerjaan yang sesuai dengan kondisinya sehingga para penyandang disabilitas mampu berkarya seperti manusia pada umumnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat rancangan dan prototype sistem informasi penyedia lowongan pekerjaan dan tempat berbagi cerita untuk para disabilitas

1.3 Tujuan

Menyediakan platform untuk menjembatani para penyandang disabilitas dengan penyedia kerja agar penyandang disabilitas bisa mendapatkan pekerjaan yang sesuai kemampuannya. Tak hanya mencari

pekerjaan, penyandang disabilitas juga dapat berbagi cerita pengalaman ataupun konten bermanfaat sehingga penyandang disabilitas dapat termotivasi dan dapat meningkatkan kemampuan agar bisa bersaing dalam dunia kerja.

1.4 Manfaat

1. Mempermudah para penyandang disabilitas untuk mencari informasi seputar lowongan pekerjaan tanpa perlu mendatangi langsung perusahaan tersebut
2. Membantu para penyandang disabilitas agar dapat saling berbagi cerita pengalaman ataupun berbagi informasi yang berguna untuk sesama penyandang disabilitas
3. Selain untuk memberikan kesempatan bagi penyandang disabilitas aplikasi ini juga menggenapi aturan yang berlaku bagi perusahaan untuk mempekerjakan sebanyak 2% penyandang disabilitas
4. Mempermudah penyedia kerja memasang iklan lowongan pekerjaan bagi penyandang disabilitas
5. Membantu mengurangi jumlah pengangguran

1.5 Luaran yang diharapkan

Luaran yang diharapkan setelah kegiatan ini adalah dapat menghasilkan sebuah sistem informasi penyedia lowongan pekerjaan untuk penyandang disabilitas untuk membantu para penyandang disabilitas mencari pekerjaan.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem

Terdapat dua kelompok pendekatan dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya. Sistem dapat diartikan sebagai kumpulan dari beberapa komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu.

2.2 Sistem Informasi

Sistem diartikan sebagai kumpulan dari komponen yang saling berkaitan untuk secara bersama-sama menghasilkan satu tujuan. Mengenai hirarki pengelompokkannya, dapat dikemukakan bahwa apabila suatu komponen di dalam suatu sistem membentuk sistem sendiri maka komponen ini dinamakan subsistem dan seterusnya sehingga akan ada nama-nama modul, submodul, aplikasi dan subaplikasi. Hirarki ini berlaku relatif, tergantung dari jenjang manajerial manakah dimulainya. Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai

2.3 Disabilitas

Pengertian Penyandang Disabilitas Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia penyandang diartikan dengan orang yang menyandang (menderita) sesuatu, sedangkan disabilitas merupakan kata bahasa Indonesia yang berasal dari kata serapan bahasa Inggris disability (jamak: disabilities) yang berarti cacat atau ketidak mampuan.

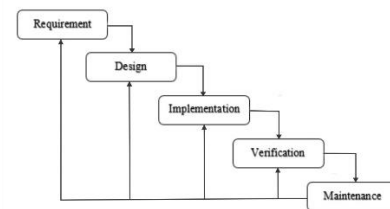
2.4 Metode Waterfall

Metode waterfall adalah “metode air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisa, desain, pengkodean, pengujian, dan pendukung (support)”.

BAB 3 TAHAP PELAKSANAAN

3.1 Metode Pengembangan

Dalam membuat aplikasi ini penulis menggunakan metode waterfall. Metode waterfall merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan sistem dilakukan secara terstruktur dan sistematis (berurutan) sesuai dengan siklus pengembangan yang ada.. Metode pengembangan aplikasi menggunakan metode waterfall memiliki beberapa tahapan sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Waterfall

3.2 Tahapan Pengembangan

3.2.1 Analisis Kebutuhan

3.2.1.1 Identifikasi Permasalahan

permasalahan yang sedang dihadapi oleh penyandang disabilitas pada zaman sekarang adalah :

- Banyak penyedia layanan kerja belum membuka atau masih menolak lapangan kerja untuk menerima penyandang disabilitas.
- Kurangnya perhatian dari pemerintah untuk menyediakan fasilitas atau pelayanan bagi penyandang disabilitas untuk bisa mendapatkan pekerjaan sesuai dengan kondisinya.
- Kurangnya platform atau media bagi para penyedia layanan kerja untuk membuka lowongan kerja dan layanan daftar kerja untuk para penyandang disabilitas berdasarkan kondisinya.

3.2.1.2 Kebutuhan Data

Data yang dibutuhkan dalam desain Website Deezability diantaranya :

- Dasar Hukum atau regulasi tentang pemenuhan hak pekerjaan untuk penyandang disabilitas.
- Data - data yang berisi kriteria atau hal - hal berhubungan dengan para penyandang disabilitas berdasarkan kondisinya.
- Data - data perusahaan yang berlokasi sama dengan si penyandang disabilitas yang sedang mencari pekerjaan.

- Data lowongan pekerjaan yang dibuka atau tersedia untuk para penyandang disabilitas dan berdasarkan kondisi penyandang disabilitas serta prasyarat yang dibutuhkan penyedia lowongan kerja untuk mencari karyawan.
- Data diri yang wajib dicantumkan oleh pencari kerja dan penyedia kerja.
- Info dan berita terkait dunia penyandang disabilitas

3.2.2 Perancangan Sistem

Tahap ini adalah tahap sistem yang menjelaskan perancangan sebuah sistem. deezability adalah sistem berbasis web yang harus dirancang untuk kebutuhan dan penggunaan dari para disabilitas. Maka dari itu sistem yang dirancang yaitu sistem yang mudah digunakan. Tahapan ini mulai dilakukan pembuatan flowchart dan rancangan antarmuka dari perangkat lunak yang akan dibangun. pada tahapan ini juga perancangan database aplikasi juga harus dirancang untuk mengetahui kebutuhan informasi dari aplikasi atau perangkat lunak yang dibangun.



Gambar 2. Rancangan Database



Gambar 3. Rancangan Antarmuka Aplikasi

3.2.3 Pengkodean (Coding)

Tahap implementasi bisa diartikan sebagai tahap pengkodean. Tahap ini adalah proses dimana hasil dari perancangan yang telah disesuaikan dengan hasil pengamatan dijabarkan dalam bentuk program. Hasil dari perancangan sistem diatas akan diubah menjadi bentuk yang dikonversi atau dimengerti oleh mesin, yaitu dengan menggunakan bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman yang dipakai untuk pembuatan website adalah php native, dan untuk database menggunakan MySQL. Perangkat lunak yang dipakai untuk membantu pengkodean adalah Sublime++ sebagai Teks Editor.

3.2.4 Pengujian (Testing)

Pada tahap ini program yang dibuat akan di testing dan diuji sebelum aplikasi digunakan secara penuh pada system dan digunakan secara luas. Pada pengujian ini berfokus pada perangkat lunak dan pengkodean yang digunakan secara fungsional sudah berfungsi dengan normal dan memastikan bahwa semua bagian sudah di uji. Proses ini dilakukan untuk meminimalisir (error) dan memastikan output atau keluaran sudah sesuai dengan yang diinginkan. Pengujian dianggap berhasil jika bisa menemukan kesalahan - kesalahan yang tersembunyi pada perangkat lunak ataupun pengkodean.

3.2.5 Pemeliharaan

Tahap ini merupakan taap terakhir dari pengembangan sistem menggunakan metode waterfall. Berdasarkan hasil akhir dari pengujian yang membuktikan sistem bisa berjalan baik dan normal, langkah selanjutnya adalah pemeliharaan. Pemeliharaan bermaksud untuk merawat sistem yang sudah bisa dijalankan untuk bisa tetap berjalan dengan normal dan meningkatkan performa dari program yang dibuat. Strategi yang digunakan untuk pemeliharaan sistem adalah :

1. Penggunaan Sistem : Menggunakan sistem sesuai dengan fungsinya untuk operasi rutin setiap hari.
2. Pemeriksaan sistem : Melakukan pengecekan sistem untuk menentukan seberapa baik performa sistem berjalan dan memenuhi tugas menggunakan penelitian - penelitian formal.
3. Penjagaan Sistem : Terus memonitoring secara rutin dan berkala memastikan sistem tetap berjalan dengan baik. Selain itu memutakhirkan sistem jika sewaktu - waktu terjadi penambahan fitur atau environment sistem atau modifikasi perancangan struktur perangkat lunak.

4. Perbaikan sistem : Segera memperbaiki sistem jika tiba - tiba terjadi masalah ataupun (bugs) yang tidak terdeteksi pada saat pengujian.
5. Peningkatan Sistem : Melakukan peningkatan yaitu berupa penambahan fitur ataupun proses jika terdapat potensi peningkatan sistem setelah sistem berjalan dari waktu ke waktu.

BAB 4

BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1 Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Biaya (Rp)
1	Perlekengkapan yang diperlukan	Rp. 6.975.000
2	Bahan habis pakai	
3	Perjalanan	Rp. 300.000
4	Lain lain	Rp. 910.000
TOTAL		Rp. 8.185.000

Tabel 1. Anggaran Biaya

Terbilang : Delapan Juta Seratus Delapan Puluh Lima Ribu Rupiah

4.2 Jadwal Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Bulan				
		1	2	3	4	5
1	Analisis Kebutuhan (Identifikasi Permasalahan)					
2	Perancangan Sistem					
3	Pengkodean (Coding)					
4	Pengujian (Testing)					
5	Pemeliharaan (Maintenance)					

Tabel 2. Jadwal Kegiatan

DAFTAR PUSTAKA

- Kadir, A. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Andi Yogyakarta.
- Siswanto. (2005). Pengantar Sistem Informasi Geografik. *Pengantar Sistem Informasi, March*, 1.
- Puput, D., Putri, M., & Supriyono, H. (2019). Rancang Bangun Sistem Presensi Berbasis QR Code Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus Kehadiran Asisten Praktikum) Development of QR Code-based Presence System Using Codeigniter Framework (Practical Assistant's Attendance Case Study). *Jurnal INSYPRO (Information System and Processing)*, 4(1), 1–9.
- Rumetna, M. S., Lina, T. N., & Santoso, A. B. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Menggunakan Metode Research and Development. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 119–128. <https://doi.org/10.24176/simet.v11i1.3731>
- Shalahuddin, S. (2014). Metode Pengembangan Perangkat Lunak. In *Waterfall*.

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota, Biodata dosen pembimbing

1. Biodata Ketua

1.1. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Azwar Ramadhan Botutihe
2	Jenis Kelamin	Laki Laki
3	Program Studi	Sistem Informasi
4	NIM	531418022
5	Tempat, Tanggal Lahir	Gorontalo, 29 November 2000
6	Email	azwar.botutihe1703@gmail.com
7	No Telpn	081356311627

1.2. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang / Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam kegiatan	Waktu dan Tempat
1	Seminar & Workshop Literasi Digital	Peserta	Gorontalo, 2 Desember 2020
2	Seminar Nasional (Gorontalo Creativity Competition IT 2019)	Peserta	Gorontalo, 16 September 2019

1.3. Penghargaan Yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak pemberi penghargaan	Tahun
1	Juara 1 Lomba web programming (Gorontalo Creativity Competition IT 2020)	Jurusan Teknik Informatika	2020
2	Most Inspiring Team (Pergelaran Mahasiswa Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi)	Pusat Prestasi Nasional	2020

2. Biodata Anggota 1

2.1. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Andi Mohamad Nurholis Soreang
2	Jenis Kelamin	Laki Laki
3	Program Studi	Sistem Informasi
4	NIM	531419051
5	Tempat, Tanggal Lahir	Gorontalo, 12 Februari 2001
6	Email	andimohamaddd@gmail.com
7	No Telpn	081344623027

2.2. Kegiatan Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang / Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam kegiatan	Waktu dan Tempat
1	Pekan Kreativitas Mahasiswa	Sedang Mengikuti	Universitas Negeri Gorontalo

2.3. Penghargaan Yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak pemberi penghargaan	Tahun
1	Juara 2 Lomba Kompetensi Siswa Provinsi - IT Network Administrator	Kemdikbud	2018
2	Juara 4 Uti Pemilihan Duta Wisata Nou dan Uti Kabupaten Gorontalo	Dinas Kepemudaan Pariwisata dan Olahraga Kabupaten Gorontalo	2018

3. Biodata Anggota 2

3.1 Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Mohammad Fauzan Gobel
2	Jenis Kelamin	Laki Laki
3	Program Studi	Sistem Informasi
4	NIM	531419063
5	Tempat, Tanggal Lahir	Kotamobagu, 03 Agustus 2001
6	Email	fauzangobel2001@gmail.com
7	No Telpn	081241851136

3.2 Kegiatan Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang / Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam kegiatan	Waktu dan Tempat
1	Pekan Kreativitas Mahasiswa	Sedang Mengikuti	Universitas Negeri Gorontalo

3.3 Penghargaan Yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak pemberi penghargaan	Tahun
1	LOMBA SEPAK BOLA LIGA PELAJAR INDONESIA PROVINSI	Dinas Kepemudaan Pariwisata dan Olahraga Provinsi Manado	2017

4. Biodata Dosen Pembimbing

4.1 Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Rahman Takdir, M.Cs
2	Jenis Kelamin	Laki Laki
3	Program Studi	Sistem Informasi
4	NIP/NIDN	00311037903
5	Tempat, Tanggal Lahir	Bulukumba, 31 Maret 1979
6	Email	Rahman.takdir@ung.ac.id
7	No Telpn	082133638646

4.2 Rekam Jejak Tri Dharma PT

Pendidikan Pengajaran

No	Nama Mata Kuliah	Wajib / Pilihan	SKS
1	Sistem Basis Data	Wajib	3
2	Pemrograman Berorientasi Objek	Wajib	4

Penelitian

No	Judul Penelitian	Penyanggah Data	Tahun
1	Pengembangan Aplikasi Posyandu	UNG	2020

Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Penyanggah Data	Tahun
1	Pemanfaatan E-Commerce di Desa Huntu	UNG	2020

Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan

No	Jenis Pengeluaran	Material	Harga	Jumlah	Biaya (Rp)
1	Perlengkapan yang diperlukan	Plugin accessibility (Screen Reader, Contrast, Highlight Link, Bigger Text, Text Spacing, Dyselexia Friendly)	Rp. 700.000/Bulan	5 Bulan	Rp. 3.500.000
2		Sublime Text 3 Original License Key	Rp. 1.350.000		Rp. 1.350.000
3		Adobe Photoshop	Rp. 425.000/Bulan	5 Bulan	Rp. 2.125.000
SUB TOTAL					Rp. 6.975.000
3	Perjalanan	Bahan Bakar Kendaraan	Rp. 10.000		Rp. 300.000
4	Lain Lain	Register Domain + ID Protection (.id)	Rp. 210.000/Tahun	1 Tahun	Rp. 210.000
5		Hosting Large	Rp. 140.000/Bulan	5 Bulan	Rp. 700.000
SUB TOTAL					Rp. 910.000
TOTAL					Rp. 8.185.000

Terbilang : Delapan Juta Seratus Delapan Puluh Lima Ribu Rupiah

Lampiran 3. Struktur Organisasi Tim dan Pembagian Tugas

No	Nama / Nim	Program Studi	Alokasi Waktu	Uraian Tugas
1	Azwar Ramadhan Botutihe (531418022)	Sistem Informasi		- Koordinasi antar anggota - Merancang prototype sistem
2	Andi Mohamad Nurholis Soreang	Sistem Informasi		- Analisis data - Desain UI sistem
3	Mohammad Fauzan Gobel	Sistem Informasi		- Desain UI sistem - Administrasi

Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana

SURAT PERNYATAAN KETUA TIM PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Azwar Ramadhan Botutihe

NIM : 531418022

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM-KC saya dengan judul “DEEZABILITY : Sistem Informasi Penyedia Lowongan Pekerjaan untuk Penyandang Disabilitas [“ yang diusulkan untuk tahun anggaran 2021 adalah hasil karya kami dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya yang sudah diterima ke kas negara. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Dosen Pendamping,

Gorontalo, 25-Januari-2021

Yang menyatakan,

()

(Azwar Ramadhan Botutihe)

NIDN/NIDK.

531418022

Mengetahui,

Wakil/Pembantu Dekan atau

Ketua Jurusan/Departemen/Program Studi/

Pembimbing Unit Kegiatan Mahasiswa

()

NIP/NIK.

Lampiran 5. Gambaran Teknologi Yang Akan Diterapkan

- Halaman Beranda



- Halaman Daftar Pencari Kerja / Penyedia Kerja



- Halaman Login



- Halaman Beranda Pencari Kerja



- Halaman Beranda Penyedia kerja



- Halaman Daftar Lowongan



- Halaman Detail Lowongan



- Halaman Daftar Pengalaman Penyandang Disabilitas

