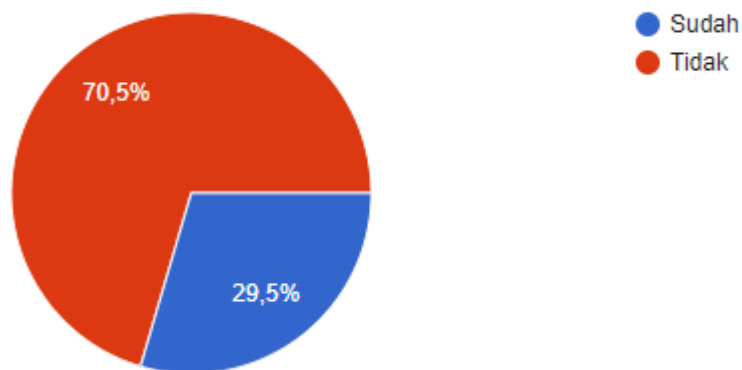


BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

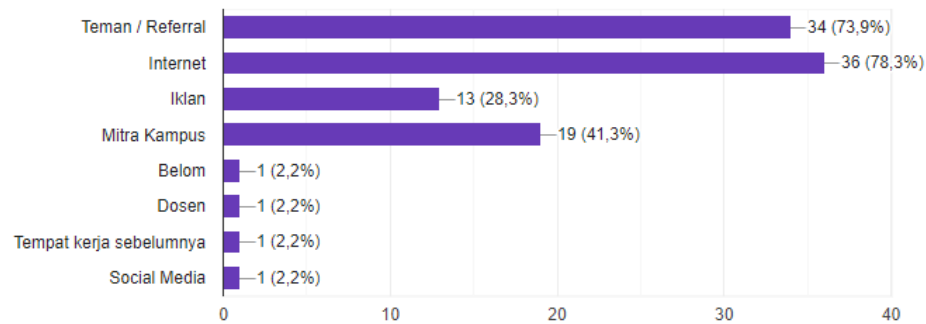
Magang adalah upaya pengembangan pengetahuan, pembentukan keterampilan dan peneguhan sikap yang dilakukan melalui belajar dengan berbuat (*learning by doing*) [1]. Dimana bertujuan agar transisi dari masa pendidikan ke tempat kerja berjalan dengan baik dengan memberikan kesempatan untuk menguji kemampuan, kepercayaan dan sikap mereka yang berkaitan dengan tugas tertentu atau jalur karier. Sehingga dalam menjalankan pekerjaannya nanti lebih percaya diri dan skillnya pun sudah lebih baik [2]. Namun tidak semua mahasiswa mendapat kesempatan itu diakibatkan berbagai faktor, diantaranya seperti belum menentukan arah karir atau tidak tahu cara mengakses informasi terkait tempat yang bisa dijadikan untuk magang mahasiswa.



Gambar 1.1 Hasil Survey Pendaftaran Magang

Berdasarkan riset yang dilakukan dengan media survey *online* dengan target audiens yang merupakan mahasiswa semester akhir di Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang berjumlah 46 orang. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.1, Lebih dari 90% mahasiswa menyatakan kesediannya untuk mengikuti kegiatan magang. Kemudian pada gambar 1.2

dapat diketahui, bahwa dari 100% responden, 70% responden belum menemukan tempat magang yang akan mereka tuju.



Gambar 1. 2 Sumber Informasi Mahasiswa

Sumber informasi mengenai magang ini seperti yang terlihat pada gambar 1.2 didapat oleh mahasiswa, didominasi oleh penggunaan internet sebagai media pencari informasi, kemudian teman atau *refferal*. Alasan mahasiswa belum menemukan tempat magang adalah adanya kendala dalam mencari informasi mengenai tempat yang membuka kesempatan magang dan menemukan yang cocok dengan *skill* atau keahlian mahasiswa. Berdasarkan hasil riset tersebut, menunjukkan bahwa media penyedia informasi seputar magang yang ada sekarang belum maksimal dalam menyediakan informasi seputar tempat magang (baik dari segi detail pekerjaan yang ditawarkan, benefit, pendaftaran, dll), Perlu adanya sebuah sistem yang membantu mahasiswa dalam menemukan informasi terkait tempat magang dan membantu mahasiswa dalam menentukan tempat magang yang cocok dengan *skill* atau kemampuan mahasiswa.

Sistem rekomendasi adalah sistem yang memiliki fungsi merekomendasikan produk dan mempermudah pengguna dalam menentukan produk yang akan dipilih [3]. Dengan pertimbangan riset yang telah dilakukan kebanyakan mahasiswa memiliki pertimbangan dalam pemilihan

tempat magang maka digunakan sistem rekomendasi ini yang berdasarkan pada kriteria – kriteria yang ada. Dengan perkembangan teknologi ponsel yang semakin canggih, serta umum digunakan oleh mahasiswa sebagai sarana komunikasi, teknologi *smartphone* ini dapat digunakan dalam mempermudah mahasiswa dalam melakukan pencarian informasi magang yang sesuai dengan kriteria dan profil mereka, selain itu dapat dengan mudah melakukan pendaftaran terhadap pekerjaan magang yang mereka inginkan dan memantau *follow up* dari pihak penyedia magang akan dipermudah dengan adanya pemberitahuan dari aplikasi. Maka dari itu penulis akan melakukan penelitian guna mengembangkan aplikasi pencari tempat magang untuk pengguna dalam mencari informasi tempat magang, dimana penelitian ini merupakan lanjutan dari penelitian Hanan, (2022) mengenai “*Mobile Apps Design to Find Internship Place Using Design Thinking Method in Institut Teknologi Telkom Purwokerto*” [4]. Dimana dalam penelitian tersebut dijelaskan mengenai pembuatan design antar muka untuk aplikasi pencari tempat magang, namun belum terdapat implementasi dalam bentuk aplikasinya.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Agile*. Alasan dari pemilihan metode *Agile* dalam pengembangan aplikasi ini adalah karena *Agile* melibatkan *stakeholder* dalam pengembangannya sehingga keinginan *stakeholder* mampu diwujudkan oleh tim yang terlibat dalam pengembangan. Metode ini juga mampu beradaptasi dengan perubahan, dengan pengerjaan yang berbasis *sprint* membuat tim bisa memperbaiki dan memprioritaskan *item backlog* dari *sprint* yang ada. Selain itu waktu dan biaya pun bisa di prediksi karena dalam setiap *sprint* dua variabel tersebut akan ditentukan berdasarkan perkiraan dan kesepakatan tim [5]. Penelitian mengenai metode *Agile* ini mengatakan bahwa dengan kolaborasi dan komunikasi yang baik terutama antara *stakeholder* dan *developer* dapat menjadi arsitektur yang terbaik bahkan dengan tim yang kecil. [5]

1.2. Rumusan Masalah

- a. Informasi yang terbatas dalam menemukan lokasi magang yang sesuai dengan kriteria dan profile mahasiswa, baik dari segi detail posisi yang ditawarkan, berkas yang dibutuhkan.
- b. Informasi yang terbatas mengenai *follow up* dari pihak penyedia magang yang terkadang membuat mahasiswa harus secara berkala melakukan pengecekan terhadap email dan website tempat penyedia magang (apabila informasi nya ada disini), bahkan bisa jadi email tersebut masuk ke dalam spam sehingga tidak diketahui.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka diperoleh batasan-batasan masalah sebagai berikut guna mewujudkan penelitian yang sesuai dengan masalah yang ada

1. Metode yang dilakukan untuk pengembangan aplikasi dalam penelitian ini adalah agile scrum.
2. Fitur yang dirancang merupakan fitur yang digunakan mahasiswa untuk menemukan tempat magang yang sesuai.
3. Responden dalam penelitian ini merupakan civitas akademik Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang akan melakukan kegiatan magang.

1.4. Tujuan

1. Untuk membangun aplikasi pencari tempat magang berbasis *mobile* menggunakan metode *agile*.
2. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan pengguna dalam mencapai tujuan dari aplikasi pencari tempat magang.

1.5. Manfaat

Adapun manfaat dilaksanakannya penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tingkat keberhasilan pengguna dalam mencapai tujuan dari perangkat lunak yang telah dirancang.
2. Memberikan informasi yang memadai mengenai tempat yang menyediakan magang untuk mahasiswa Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Mempermudah penyaluran mahasiswa Institut Teknologi Telkom Purwokerto dalam program praktek kerja lapang atau magang.