

PEMILIHAN KEBUTUHAN TENAGA KERJA MAGANG PERUSAHAAN DI MASA PANDEMI COVID-19 BERBASIS LAMAN

Holder Simorangkir
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul, Jakarta
Jalan Arjuna Utara No.9, Kebun Jeruk, Jakarta - 11510
holder@esaunggul.ac.id

Abstract

During this Pandemi Covid-19, many students had difficulty getting practical work places for Internships at companies and it was not uncommon for companies to look to fresh graduated internships seekers who had abilities that matched their needs. To be able to carry out its business continuity, the company reduces workers due to a lack of purchasing power for products both from within and outside the country. In the era of the Industrial Revolution 4.0, current and future Information Technology requires companies to be involved and develop in using new application system according to their needs, which have the principle of being able to streamline operational costs. The effects of the Pandemi Covid-19 and the era of the Industrial Revolution 4.0, many companies made layoffs (PHK) which is a big job for the government, especially for the Ministry of Manpower. To help solve this problem it is necessary to create a maya communication platform that can bring them together. To design the prototype of this laman application, HTML5, Apache, CSS, MySQL and PHP are used. The result of this research is a laman application prototype that can build maya communication .

Keywords : information technology, internships, laman application

Abstrak

Pada masa Pandemi Covid-19 ini, banyak mahasiswa mengalami kesukaran untuk mendapat tempat Kerja Praktek untuk magang di perusahaan dan tidak jarang juga perusahaan melirik para pencari kerja magang fresh graduated yang memiliki kemampuan yang sesuai dengan kebutuhannya. Untuk dapat melakukan keberlangsungan bisnisnya perusahaan melakukan pengurangan pekerja akibat kurangnya daya beli produk baik dari dalam dan luar negeri. Pada era Revolusi Industri 4.0, Teknologi Informasi yang ada pada saat ini dan yang akan datang menuntut perusahaan harus terlibat dan berkembang dalam menggunakan system aplikasi yang baru sesuai dengan kebutuhannya, yang memiliki prinsip dapat mengefisiensi biaya-biaya operasional. Efek dari Pandemi Covid-19 dan Era Revolusi Industri 4.0 ini banyak perusahaan melakukan Pemutusan Hubungan Kerja (PHK) yang menjadi pekerjaan besar bagi pemerintah terlebih pada KEMENTERIAN KETENAGAKERJAAN. Untuk membantu menyelesaikan masalah ini perlu dibuat suatu sarana wadah komunikasi maya yang dapat mempertemukannya. Untuk merancang prototype dari laman aplikasi ini digunakan HTML5, Apache, CSS, MySQL dan PHP. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah prototype laman aplikasi yang dapat membangun komunikasinya.

Kata kunci :teknologi informasi, kerja praktek,laman aplikasi

Pendahuluan

Sejak Februari 2020 sampai saat ini, telah terjadi penyebaran Virus Corona yang disebut dengan Pandemi COVID-19 dan juga tidak tahu sampai kapan akan berakhir keadaan ini, tapi yang jelas berdampak pada banyak masalah terlebih pada aspek pertumbuhan perekonomian yang berjalan. Banyak perusahaan mengalami penurunan produksi bahkan banyak juga produk yang telah diproduksi tidak terjual yang mengakibatkan kerugian besar bahkan banyak juga perusahaan menutup perusahaannya akibat keadaan ini. Untuk perusahaan-perusahaan yang memiliki strategi bertahan mampu untuk menjalani masa-masa sulit ini, seperti perusahaan kebutuhan 9 bahan pokok, supermarket seperti Giant, Carrefour dan sejenisnya masih dapat bertahan tetapi banyak juga perusahaan yang mengalami masa kelamnya pada pandemi COVID-19 ini, seperti perusahaan tekstil, restaurant, cinema dan yang lainnya. Untuk dapat bertahan keberlangsungan bisnisnya, banyak perusahaan melakukan penghemat biaya-biaya terlebih dalam biaya operasional bahkan juga banyak perusahaan melakukan Pemutusan Hubungan Kerja (PHK) demi keberlangsungan hidup dari perusahaan tersebut. Dengan kemajuan Teknologi Informasi (IT) yang ada pada saat ini menuntut perusahaan-perusahaan tersebut untuk terlibat menggunakan teknologi yang berkembang teknologi pada saat ini demi membangun strategi keberlangsungan hidup perusahaannya. Tidak sedikit biaya investasi yang digunakan untuk membangun Teknologi Informasi ini yang memaksa perusahaan harus menggunakannya, seperti penjualan yang dilakukan secara Online, menyimpan data pelanggan dengan pesan yang dilakukan, menganalisis data dan lainnya. Dampak dari keadaan Pandemi COVID-19 yang saat ini memaksa perusahaan untuk menggunakan kemajuan Teknologi Informasi yang dapat meningkatkan daya saing bisnis yang ada

pada saat ini, memaksa perusahaan harus melakukan penghemat dari setiap lini perusahaan tersebut. Dengan banyaknya perusahaan yang melakukan pemutusan hubungan kerja dan bahkan penutupan perusahaannya, ini memberi dampak yang sangat berat terhadap kehidupan keluarga para pekerja yang di PHK karena perusahaan itu sendiri memang tidak mampu untuk mempertahankan jumlah pegawai-pegawai tersebut sedemikian rupa.

Dengan investasi yang besar untuk Teknologi Informasi membuat perusahaan dapat meningkatkan kemampuan dan berdaya saing yang tinggi dan juga dapat melakukan penghemat biaya yang sebenarnya pengeluaran-pengeluaran tersebut dapat dijadikan pemasukan perusahaan secara tidak langsung.

Dengan Era Revolusi Industri 4.0 ini, banyak perusahaan yang beralih dengan menggunakan Sistem Artificial Intelligent, Sistem Kontrol dan Sistem Otomatisasi yang berdampak dengan penghematan atau efisiensi biaya dan ini juga merupakan salah satu faktor berakibat pada PHK, dan ini mengakibatkan bertambahnya tingkat jumlah pengangguran. Adapun akibat Pandemi COVID-19, pemerintah menjelaskan bahwa jumlah pengangguran meningkat hingga akhir 2020. Jumlah pengangguran diperkirakan nyaris sebanyak 13 juta orang. Besarnya penduduk menganggur berasal dari jumlah orang yang tidak bekerja sebelumnya sebanyak 6,9 juta, tenaga kerja baru lebih dari 2 juta, dan karyawan yang terkena dampak pemutusan hubungan kerja atau PHK sebesar 3,5 juta orang. (M Taufan Rengganis, 2020).

Sistem Informasi Ketenagakerjaan (Sisnaker) yang dibangun oleh Kementerian Ketenagakerjaan sampai saat ini belum dapat dikatakan berhasil karena masih banyak hambatan-hambatan yang dialami para pencari kerja dalam mengakses Sisnaker ini. Pada Sisnaker ini, sejatinya diluncurkan untuk meningkatkan

daya saing tenaga kerja Indonesia. Saat peluncuran, pihak Kementerian kembali menyinggung soal 33 perusahaan yang merelokasi pabrik mereka dari Cinake Vietnam, Malaysia, Thailand, dan Kamboja, pada akhir Agustus 2019. Kementerian Ketenagakerjaan mengakui, salah satu alasan tak dilirikinya Indonesia adalah kurangnya daya saing tenaga kerja lokal (Moh. Syafii, 2020).

Disaat seperti sekarang ini, persaingan saat mencari pekerjaan cenderung meningkat ditambah lagi laju pertumbuhan ekonomi di Indonesia saat ini cenderung minus, artinya hanya ada sedikit perusahaan yang membuka lowongan kerja. (Eril, 2020).

Melihat perkembangan Pandemi COVID-19 ini, kemungkinan pada tahun 2021 banyak perusahaan masih mengalami masa-masa sulitnya, tapi juga dengan adanya Vaksin COVID-19 ini diharapkan akan terjadi pertumbuhan perekonomian, sehingga dengan memulai membaiknya pertumbuhan perekonomian ini, maka perusahaan sudah waktunya untuk mencari dan memilih tenaga kerja yang siap pakai. Banyak cara yang dapat dilakukan oleh perusahaan tersebut untuk memperoleh tenaga kerja yang diinginkannya yaitu menerima tenaga kerja melalui mahasiswa magang ataupun sarjana yang fresh graduate yang magang. Inilah salah satu cara perusahaan untuk merekrut tenaga kerja baru yang siap pakai selain tenaga kerja yang telah memiliki sertifikasi tertentu.

Dengan penelitian dan analisis informasi yang ada, banyak perusahaan melakukan sebagian pekerjaannya diberikan kepada mahasiswa magang atau fresh graduated yang mau magang, karena dapat menurunkan biaya operasional yang ada pada saat ini. Untuk ini perlu dilakukan suatu wadah untuk menghubungkan para mahasiswa mencari tempat Kerja Praktek (KP) ataupun sebuah institusi pendidikan dengan perusahaan yang membutuhkan

mahasiswa magang ataupun dengan yang fresh graduated untuk magang. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah prototype dari laman aplikasi yang dapat menghubungkannya. Dari penelitian ini dapat diberikan judul, yaitu : *“Pemilihan Kebutuhan Tenaga Kerja Magang Perusahaan Di Masa Pandemi COVID-19 Berbasis Laman “*.

Informasi di atas memberikan gambaran keadaan dari perusahaan dan banyaknya mahasiswa mencari tempat Kerja Praktek atau yang baru selesai studinya untuk kerja magang pada masa Pandemi COVID-19, karena tenaga kerja magang yang tersedia pada saat ini. Banyak perusahaan melakukan keputusan hubungan kerja yang memberi dampak dari masalah ketenagakerjaan yang ada. Dalam pengumpulan data dilakukan observasi pada institusi pendidikan dan juga dari media massa seperti apa keadaan pencari kerja di perusahaan yang membutuhkan pekerja khusus.

Mahasiswa pada semester 6 atau 7 yang wajib mengisi dan mengambil mata kuliah “Kerja Praktek” dan telah menyelesaikan 110 SKS (status lulus) yang sudah waktunya untuk melakukan Kerja Praktek dalam mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh di perkuliahan sampai saat ini belum mendapatkan tempat kerja praktek, dalam pelaksanaannya selama ini sering mahasiswa mengalami masalah di mana pengetahuan yang diperoleh selama di perkuliahan sering tidak sesuai di lapangannya, ini disebabkan pada saat ini hubungan antara mahasiswa yang kerja praktek dengan perusahaan tidak memiliki gambaran tentang pekerjaan yang akan dilakukan seorang mahasiswa terhadap pekerjaan yang akan dilakukan di perusahaan tersebut, demikian juga untuk para alumni yang baru lulus studi banyak mengalami hambatan dalam pencarian kerja pada masa pandemi COVID-19 ini.

Untuk masalah ini akan dibangun sebuah prototipe laman aplikasi

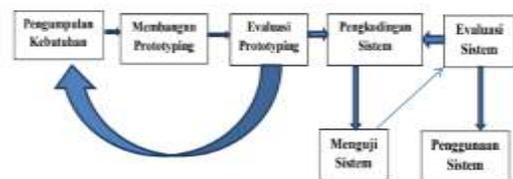
yang dapat dibangun menjadi sebuah laman aplikasi yang mempertemukan mahasiswa yang ingin melakukan kerja praktek atau fresh graduated yang mencari kerja magang sebelum mendapatkan kerja tetapi perusahaan dengan perusahaan yang membutuhkan pekerja yang sesuai dengan masalah yang ada di perusahaan. Ini dapat memberikan dampak positif dari kedua belah pihak, di mana mahasiswa dapat melakukan tugas kewajibannya di perkuliahannya sedangkan untuk perusahaan dapat terbantu dengan masalah yang ada saat ini dapat dikerjakan oleh mahasiswa magang atau yang *fresh graduated* yang studinya baru selesai untuk memperkenalkan dunia kerja. Untuk mahasiswa memberikan pelajaran membangun soft skill, kemampuan untuk kerja team dan pengaplikasi pengetahuan yang diperoleh dalam studinya demikian juga untuk yang baru selesai studi untuk dapat menyakinkan perusahaan itu dalam dunia kerja dan perusahaan tersebut dapat memenuhi kebutuhan pegawai yang sesuai dengan keinginannya setelah selesai melakukan magangnya. (Gunarathne et al., 2010). Dengan dibangunnya sebuah prototype dari laman aplikasi ini memberikan sarana penghubung perusahaan pencari pekerja magang dengan yang baru selesai studinya ataupun dengan mahasiswa yang melakukan kerja praktek, di mana kriteria yang dibutuhkan perusahaan dalam menyelesaikan masalahnya sesuai dengan kemampuan pengetahuan dari mahasiswa pencari tempat kerja praktek ataupun fresh graduated yang baru selesai studi tadi dan dapat ditampilkan di laman aplikasi sehingga kedua belah pihak dapat memberikan kontribusinya masing-masing dalam memenuhi keinginannya dan memberikan nilai yang positif karena sebelumnya, informasi yang dibutuhkan sudah diinformasikan.

Dalam membangun laman aplikasi ini perlu diperhatikan, dipahami dan dipelajari keadaan kebutuhan yang akan

diteliti sehingga variable-variabel apa saja yang menjadi factor penghambat dapat diatasi. Dari kondisi-kondisi yang ada perlu dikaitkan dengan informasi yang dibutuhkan untuk kebutuhan tempat kerja praktek ataupun tempat kerja magang tersebut. Metode yang akan dipakai serta pengalaman yang berkaitan untuk mencari solusi atau model yang sesuai dalam masalah yang dialami oleh perusahaan dan pencari tempat kerja praktek atau pencari kerja magang itu dapat diselesaikan dengan baik sehingga dapat terhindar dari kerugian yang akan terjadi dari kedua belah pihak, bahkan memberikan dampak positif yang secara efektif dan efisien.

Model Prototyping

Pengertian metode prototype adalah salah satu metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model kerja (*working model*). Adapun tujuan metode prototype adalah mengembangkan model menjadi sistem final, sehingga system ini akan dikembangkan dengan cepat dan dapat dimanfaatkan oleh pengguna dengan biaya yang lebih rendah. (Richard Murch, 2012).



Gambar 1.
Tahapan Model Prototype

Metode Prototype sering disebut juga desain aplikasi cepat atau *Rapid Application Development* (RAD) karena sederhana dan mudah digunakan untuk desain sistem. (Arry Budi Kurnia, 2012).

Tahap 1, Pengumpulan Kebutuhan

Pada tahap ini harus dilakukan pengidentifikasian permasalahan dan komponen-komponen perangkat yang dibutuhkan untuk sistem yang dibangun,

juga disamping itu tidak kalah penting untuk menganalisis dan mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan oleh sistem tersebut dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Tahap 2, Membangun Prototyping

Pada tahap ini adalah membangun prototype yang berfokus pada masalah yang dihadapi, seperti Input, Proses dan Output yang diperlukan.

Tahap 3, Evaluasi Prototyping

Untuk dapat melangkah ketahap 4, perlu memeriksa tahap 1 dan 2, karena menjadi penentu proses yang dibutuhkan untuk keberhasilan solusi yang diinginkan. Apabila pada tahap 1, dan 2 ada yang kurang atau salah menentukan kebutuhan maka akan berdampak dalam melanjutkan ketahap berikutnya.

Tahap 4, Pengkodean Sistem

Ditentukan dulu bahasa pemrograman yang diperlukan agar dalam melakukan pengkodean program dapat sesuai dengan kebutuhan sistem.

Tahap 5, Menguji Sistem

Setelah melakukan pengkodean maka akan dilakukan pengujian atau testing. Banyak cara untuk dapat melakukan pengujian, dapat menggunakan *white box* atau *black box*. *White Box* yaitu menguji kodung sedangkan *Black Box* yaitu menguji fungsi-fungsi tampilan agar hasil yang diinginkan benar sesuai dengan aplikasinya.

Tahap 6, Evaluasi Sistem

Pada tahap ini perlu dilakukan evaluasi setiap tahapan yang dilakukan, apakah sudah sesuai dengan kebutuhan, bila belum dapat dilakukan perbaikan agar sesuai dengan aplikasi atau yang diharapkan. Bila belum sesuai maka dapat diulangi kembali tahapan-tahapan sebelumnya.

Tahap 7, Kegunaan Sistem

Bila system telah sesuai dengan aplikasi dan kebutuhan yang diinginkan, system siap diproduksi atau diserahkan

kepada pemilik sistem untuk dapat digunakan seperti yang diinginkan.

Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini adalah melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan dalam sistem yang dibangun juga piranti lunak yang diperlukan untuk membangun model prototype dari laman aplikasi yang dibutuhkan.

Tahap 1, Pengumpulan Kebutuhan

Dari sisi piranti lunak yang digunakan diperlukan adalah HTML5, MySQL, Apache, PHP dan CSS (SmitDev Community, Ali Zaki, Edy Winarno ST, 2015). Data yang dibutuhkan pada sistem adalah data dari mahasiswa pencari tempat praktek, atau *fresh graduated* pencari kerja magang, studi yang sedang ditekuni, keinginan bidang yang dikerjakan dan sedangkandari perusahaan adalah profil perusahaan, pekerjaan yang ingin diselesaikan waktu kerja yang diperlukan, target yang dihasilkan serta honor yang ditawarkan.

Tahap 2, Membangun Prototyping

Pada tahap ini adalah membangun model prototype yang berfokus pada masalah yang dihadapi, seperti Input, Proses dan Output yang diperlukan.

Menu yang dibangun adalah menu registrasi, login awal, hak akses. Menu untuk perusahaan pencari pekerja magang adalah jenis pekerjaan, waktu kerja, latar belakang prodi yang diperlukan dan output yang dihasilkan serta sarana yang dapat dihubungi untuk menupencarikerjamagang adalah profil data diri, institusi pendidikan, prodi yang ditekuni dan pengetahuan yang sedang diketekuni, no handphone yang dapat dihubungi, Pengeditan dan add profil perusahaan dan pencari kerja juga menu interaksi untuk mempertemukan kedua belah pihak dan logout.

Setelah membangun template yang dibutuhkan untuk membangun laman aplikasi tersebut, diperlukan untuk memasukkan data dari pencari kerja

magang atau mencari tempat kerja praktek dan perusahaan pencari pekerja magang. Bila kedua belah pihak saling membutuhkan dapat berkomunikasi secara maya melalui laman aplikasi yang tersedia.

Tahap 3, Evaluasi Prototyping

Pada tahapan ini melakukan pemeriksaan terhadap rancangan template yang diperlukan untuk dapat berinteraksi antara yang *fresh graduated* pencari kerja magang atau mahasiswa pencari tempat kerja praktek dan perusahaan pencari pekerja serta data yang diperlukan harus lengkap. Bila belum cukup data maka perlu dilakukan peninjauan ulang ke tahap 1, untuk melakukan peninjauan ulang tentang data yang dibutuhkan.

Tahap 4, Pengkodean Sistem

Setelah evaluasi prototyping dilakukan dan sudah benar maka pada phase ini adalah melakukan pengkodean dari template yang tersedia agar dapat mengentri data yang dibutuhkan dan dapat berinteraksi antar yang *fresh graduated* pencari kerja magang atau mahasiswa pencari tempat kerja praktek dengan perusahaan pencari pekerja magang atau sebaliknya.

Tahap 5, Menguji Sistem

Setelah melakukan pengkodean maka akan dilakukan pengujian atau testing. Banyak cara untuk dapat melakukan pengujian, dapat menggunakan *white box* atau *black box*. *White Box* yaitu menguji kodingan sedangkan *Black Box* yaitu menguji fungsi-fungsi tampilan agar hasil yang diinginkan benar sesuai dengan aplikasi yang diinginkan. Dari prototype laman aplikasi pencari kerja magang, bila di klik pada “mahasiswa mencari tempat KP” maka akan muncul tentang data dari mahasiswa tersebut serta spesifikasi pengetahuan yang dimiliki dan no handphone yang dapat dihubungi, dan bidang kerja yang diinginkan atau jika di-klick pada “fresh graduated pencari kerja magang” maka muncul data pencari kerja magang yang studinya telah selesai dengan

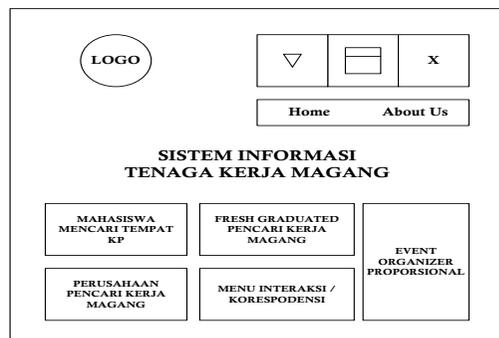
spesifikasi yang dimilikinya dan juga bila di-klick “perusahaan pencari kerja magang” maka dari perusahaan tersebut ada informasi perusahaan sedangkan membutuhkan tenaga kerja dengan spesifikasi yang diinginkan dengan pekerjaan yang mau diselesaikan waktu yang dibutuhkan serta honor kerjanya dan bila di-klick menu interaksi akan dipertemukan secara maya antara perusahaan dengan mahasiswa pencari tempat kerja praktek atau *fresh graduated* pencari kerja magang atau yang sebaliknya.

Tahap 6, Evaluasi Sistem

Pada tahap ini perlu dilakukan evaluasi setiap tahapan yang dilakukan, apakah sudah sesuai dengan kebutuhan informasi yang saling memerlukan, bila belum dapat dilakukan peninjauan kembali ke tahap 4 untuk melakukan perbaikan agar sesuai dengan aplikasi yang diharapkan. Bila sudah sesuai dengan yang diinginkan maka dapat dilanjut ke tahap berikutnya.

Tahap 7, Kegunaan Sistem

Setelah evaluasi system dilakukan maka system sudah dapat di-*upload* keduniamaya untuk dapat digunakan dalam meningkatkan komunikasi maya diantara perusahaan yang membutuhkan tenaga kerja magang atau mahasiswa yang membutuhkan tempat kerja praktek atau juga *fresh graduated* yang membutuhkan kerja magang atau sebaliknya.



Gambar 2.

Prototype laman aplikasi pencari kerja magang

Kesimpulan

Dari hasil pembahasan diatas, sehingga dapat diambil kesimpulan , yaitu :

- a. Dengan jumlah pencari kerja sebesar 13 juta maka menjadi beban pemerintah khususnya Kemenakertrans.
- b. Banyaknya *fresh graduated* pencari kerja magang atau mahasiswa mencari tempat kerja praktek dapat mendaftar lewat Sistem Informasi Tenaga Kerja Magang .
- c. Dari media intraksi ini terbangun hubungan yang baik antara perusahaan dengan *fresh graduated* pencari kerja magang atau mahasiswa mencari tempat kerja praktek karena telah memenuhi spesifikasi pengetahuan yang diinginkan dari ke dua belah pihak.

Daftar Pustaka

- Arry Budi Kurnia. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak - Prototype Model*.
<https://www.scribd.com/doc/84348392/Rekayasa-Perangkat-Lunak-Prototype-Model>
- Eiril. (2020). *10+ Rekomendasi Lamansite Pencari Kerja Terbaik*.
<https://qwords.com/blog/lamansite-pencari-kerja-terbaik/>
- Gunarathne, K. U. H. K., Maduranga, S. A. K., Rathnayake, K. G. K. H., Fernando, P. U. W. E., Kaushalya, K. V. S. G., & Wijesekara, T. N. (2010). *Problems of Internship : Opinions of the Management Undergraduates of the University of Sri Jayewardenepura*. 01(01), 82–90.
- M Taufan Rengganis. (2020). *Menteri PUPR Kurangi Penggunaan Alat Berat untuk Serap Tenaga Kerja pada 2021*.
<https://bisnis.tempo.co/read/141430>
- 6/menteri-pupr-kurangi-penggunaan-alat-berat-untuk-serap-tenaga-kerja-pada-2021/full&view=ok
- Moh. Syafii. (2020). *Pengangguran Naik Saat Pandemi, Menaker Ida Janji Tingkatkan Kompetensi Kerja*.
<https://regional.kompas.com/read/2020/11/08/16034791/pengangguran-naik-saat-pandemi-menaker-ida-janji-tingkatkan-kompetensi?page=all>
- Richard Murch. (2012). *Rapid Application Development Lifecycle- RAD - The Complete Guide Kindle Edition*.
<https://www.amazon.com/Rapid-Application-Development-Lifecycle-RAD-ebook/dp/B008NC0NLI>
- SmitDev Community , Ali Zaki , Edy Winarno ST, M. E. (2015). *Desain Laman Responsif dengan HTML 5 dan CSS 3*. Ebooks.Gramedia.Com.
<https://ebooks.gramedia.com/id/buku/desain-laman-responsif-dengan-html-5-dan-css-3>