

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komputer salah satunya adalah internet, yang membawa manusia pada suatu komunitas maya. Internet merupakan media informasi yang sangat cepat dan efisien dalam penyebaran informasi dan tidak terlepas oleh jarak dan waktu. Internet dapat memberikan informasi yang seluas-luasnya kepada pemakai tanpa mengenal ruang, jarak dan waktu.

Website sebagai bagian dari teknologi internet berperan penting dalam penyebaran informasi, berbagai kegiatan yang bersifat online, berbagai aktivitas lain yang membutuhkan kemampuan website serta memungkinkan untuk para penjelajah web mengakses informasi yang dibutuhkan kapanpun dan dimanapun selama terkoneksi dengan internet.

Website freelance merupakan website yang paling banyak diakses oleh masyarakat Indonesia. Hal ini disebabkan semakin meningkatnya jumlah pencari kerja di Indonesia yang mencari pekerjaan. Penyedia pekerjaan/employer di dalam website freelance menuntut pekerjaan mereka dapat diselesaikan dengan cepat, oleh sebab itu mereka lebih memilih untuk menggunakan tenaga tenaga lepas atau biasa disebut freelancer. Tenaga lepas sangat menguntungkan mereka karena dapat secara langsung memilih orang yang ahli dalam bidangnya, sehingga pekerjaan tersebut akan lebih cepat diselesaikan.

Namun masalah yang timbul adalah sulitnya bertemu antara penyedia dan pencari kerja yang tidak memiliki media efektif untuk dapat berinteraksi dan membangun komunikasi yang baik satu sama lain.

Menyadari pentingnya sistem informasi penulis membangun aplikasi freelance berbasis web menggunakan HTML (Hypertext Markup Language) sebagai bahasa penandaan dokumen teks, PHP (Hypertext Preprocessor) sebagai script dan objek yang dikembangkan untuk memperluas kemampuan HTML, dan MySQL sebagai database pendukungnya. Di website ini member yang terdaftar dapat membuat portofolio project, memesan project, mempromosikan dirinya sendiri, dan berkomunikasi dengan baik satu sama lain sehingga proses pengerjaan menjadi lebih cepat dan mudah.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis merancang sebuah sistem aplikasi dengan judul ” Analisis Dan Perancangan Aplikasi *Freelance* Dengan *ICONIX Process* Berbasis Web”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan analisa latar belakang di atas, maka dapat dibuat suatu perumusan masalah, yaitu Bagaimana cara membuat membangun aplikasi yang dapat meningkatkan fungsi sebuah website freelance secara keseluruhan sehingga para pengguna website menjadi aktif dalam menggunakan fasilitas yang tersedia secara cuma-cuma.

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah sistem dalam pengerjaan skripsi ini adalah :

- a. Aplikasi ini hanya di peruntukkan bagi orang-orang yang bergelut di bidang IT.
- b. Aplikasi ini hanya untuk mempromosikan diri sendiri saja, tidak untuk mempromosikan pekerjaan.

### **1.4 Tujuan**

Tujuan yang akan dicapai dari Skripsi ini adalah memberikan kemudahan bagi para freelancer untuk mempromosikan dirinya dan mempermudah para employer untuk mendapatkan aplikasi yang sesuai kebutuhan.

### **1.5 Manfaat**

Manfaat dari Skripsi ini bagi pihak employer atau freelancer adalah :

- a. Memberikan sarana bagi employer untuk mencari aplikasi dengan mudah dan cepat sesuai kebutuhan.
- b. Memberikan sarana tidak langsung bagi employer untuk mengetahui skill para freelancer jika ingin merekrutnya sebagai karyawan.
- c. Memberikan sarana yang tepat bagi freelancer untuk mempromosikan diri.
- d. Mempermudah para freelancer untuk menjual aplikasi.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika yang digunakan dalam penulisan Skripsi sebagai berikut :

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat dibangunnya sistem, serta sistematika penulisan.

### **BAB II           LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka yang memuat hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang akan dibuat, konsep dasar sistem informasi yang berkaitan dengan permasalahan dan teori-teori pemecahan masalah yang digunakan untuk mendukung pembuatan Skripsi .

### **BAB III          METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini berisi tentang hasil analisa dan perancangan dengan menggunakan metode perancangan *ICONIX* untuk mengolah sumber data yang dibutuhkan sistem seperti *Flowchart* dan *UML* .

### **BAB IV          IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi implementasi dari program yang telah dibuat berdasarkan perancangan yang telah dilakukan dan memuat pembahasan tentang sistem yang telah diuji coba.

### **BAB V            KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penulis untuk pengembangan sistem.