

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. METODE PENELITIAN

Pada dasarnya suatu penelitian bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, atau mengkaji suatu pengetahuan. Menentukan dapat diartikan sebagai usaha untuk mendapatkan sesuatu, dalam usaha untuk mengisi kekosongan atau kekurangan. Metode penelitian merupakan tahapan-tahapan yang dilalui oleh peneliti mulai dari perumusan masalah sampai kesimpulan yaitu membentuk sebuah alur sistematis. Metode penelitian ini digunakan sebagai pedoman penelitian dalam melaksanakan penelitian agar hasil yang dicapai tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

3.1.1. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mengambil data yang diperlukan dari Dinas Ketenagakerjaan di Kabupaten Klaten dan dari *website* Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia yang beralamatkan di <http://infokerja.naker.go.id>.

3.1.2. Jenis Data

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian skripsi ini meliputi:

1. Data Primer

Data primer disini yaitu data profil pencari kerja yang penulis dapatkan dari Dinas Ketenagakerjaan Kabupaten Klaten, yang berisi nomer pencari kerja, nama, alamat, jenis kelamin, tempat dan tanggal lahir, email, no hp, jenjang pendidikan, jurusan, nama instansi, tahun lulus, nilai / IPK, pengalaman pekerjaan.

2. Data Sekunder

Data sekunder disini yaitu data lowongan kerja yang diperoleh dari *website* Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia serta data dari buku-buku ataupun jurnal yang berkaitan dengan penelitian.

3.2. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

3.2.1. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data yang diperoleh dari studi kepustakaan dengan cara mengumpulkan dan mempelajari data / informasi serta pengetahuan dari buku-buku, literatur, dokumen yang ada hubungannya dengan objek yang diteliti.

3.3. PERANCANGAN SISTEM

3.3.1. Analisa Sistem

Dalam perancangan sistem ini akan melewati beberapa tahap.

Diantaranya :

1. Diagram Konteks (*Conteks Diagram*)

Digunakan untuk menggambarkan sistem seleksi tenaga kerja dengan metode *Taxonomix Matcher* yang dijabarkan secara global atau keseluruhan yang menggambarkan aliran data.

2. *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Digunakan untuk menggambarkan hubungan antar database yang digunakan dalam sistem seleksi tenaga kerja.

3. *Hierarchy Input Proses Output* (HIPO)

Digunakan untuk mempersiapkan penggambaran diagram arus data dari sistem seleksi tenaga kerja dengan metode *Taxonomix Matcher*.

4. Data Flow Diagram (DFD)

Digunakan untuk menggambarkan arus data di dalam sistem yang terstruktur dan jelas, juga merupakan dokumentasi yang baik.

3.3.2. Perancangan Database

Perancangan database digunakan untuk merancang penyimpanan data aplikasi seleksi tenaga kerja dengan metode *Taxonomic Matcher* sesuai dengan inputan datanya. Perancangan *database* dalam sistem ini menggunakan MySQL.

3.3.3. Perancangan Input

Perancangan input digunakan untuk menjelaskan tata letak dialog layar secara terperinci. Sedang yang dimaksud dalam desain ini adalah desain tampilan yang nantinya akan digunakan untuk menginput data-data yang terkait dengan sistem ini.

3.3.4. Perancangan Output

Output adalah produk dari aplikasi ini berupa daftar nama pencari kerja yang sesuai dengan data lowongan.

3.3.5. Pengolahan Data

Pengolahan data dengan menggunakan metode Taxonomic Matcher untuk mencari nilai kesamaan antara data pencari kerja dengan lowongan.

3.4. PROSEDUR PENELITIAN

Mekanisme kerja yang ditempuh dalam penelitian dalam pembuatan aplikasi seleksi tenaga kerja ini sebagai berikut:

3.4.1. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan dengan metode kepustakaan. Penulis menggunakan data-data yang telah didapat serta literatur buku-buku maupun jurnal yang membahas tentang masalah dengan menggunakan metode Taxonomic Matcher.

3.4.2. Analisa Kebutuhan Sistem

1. Analisa Kebutuhan perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras merupakan suatu sistem utama dari sebuah *system computer* secara fisik yang terdiri dari komponen-komponen yang saling terkait yang terdiri dari masukan, proses, dan keluaran. Spesifikasi perangkat keras yang penulis gunakan untuk membuat aplikasi seleksi tenaga kerja dengan menggunakan metode *Taxonomic Matcher* adalah sebagai berikut :

- *Processor* Intel core i5 1,6 GHz
- RAM 4GB
- Harddisk 500GB
- Piranti masukan berupa *keyboard* dan *touchpad*

2. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak merupakan salah satu pendukung dalam pembuatan aplikasi seleksi tenaga kerja ini. Perangkat lunak ini merupakan sekumpulan perintah untuk menjalankan perangkat keras. Perangkat lunak terdiri dari sistem operasi dan aplikasi bahasa pemrograman. Perangkat lunak yang penulis gunakan untuk membuat dan mengoperasikan aplikasi seleksi tenaga kerja ini adalah:

- Sistem operasi Windows 10
- Adobe Dreamweaver CC 2015
- Perangkat lunak MySQL

3.4.3. Analisa Data

Dilakukan untuk mendapatkan entitas yang dibutuhkan untuk menyusun aplikasi. Tujuan analisis data adalah data yang dapat diberikan makna yang berguna dalam memecahkan masalah-masalah penelitian. Analisa data yang digunakan meliputi penyajian terhadap keseluruhan data yang ada pada pengolahan data.

3.4.4. Pembuatan File Table

Pembuatan tabel atau manajemen database dilakukan dengan menggunakan MySQL.

3.4.5. Pengkodean

Merupakan tahap membuat aplikasi berbasis web. Dalam pengkodean penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan memanfaatkan program Adobe Dreamweaver CC 2015 sebagai sarana pembuatan aplikasi.

3.4.6. Pengujian

Menggunakan beberapa data sample, yang kemudian diolah oleh aplikasi yang penulis buat. Di uji coba dengan data testing, kemudian dari data testing tersebut akan didapatkan daftar persentase kecocokan dari tiap pencari kerja dengan lowongan. Setelah aplikasi dinilai stabil dan dapat digunakan selanjutnya di adakan uji kelayakan untuk memperoleh nilai rata-rata dari aplikasi yang penulis buat menurut koresponden.