# BAB II

**LANDASAN TEORI**

# Landasan Kajian Penelitian Sejenis

Berdasarkan topik penelitian yang di ambil oleh penulis terdapat beberapa penelitian sebelumnya dengan topik permasalahan sejenis yang ditemukan penulis tentang pembuatan sistem penyedia ketenagakerjaan bagi penyandang disabilitas, dalam bentuk jurnal sebagai berikut :

Pada penelitian pertama yang menjadi sumber referensi penulis adalah jurnal penelitian dengan judul Rancang Bangun Website Penyedia Lowongan Kerja Disabilitas Kabupaten Pasuruan (Riswandha & Andarika, 2019). Penelitian tersebut memiliki beberapa metode pendukung yakni adanya penggunaan metode diagram *usecase* untuk menggambarkan alur kerja sistem dan adanya penggunaan metode waterfall sebagai tahapan pemeliharaan sistem. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai alat bantu pengolahan informasi bagi penyedia lowongan pekerjaan dan sebagai media untuk menghubungkan para penyandang disabilitas dengan penyedia kerja di Kabupaten Pasuruan. Adapun kekurangan yang terdapat pada website ini adalah penggunaan warna tampilan yang terlalu mencolok serta kelebihan yang terdapat dalam sistem ini adalah tampilan menu yang rapi dan memudahkan bagi pengguna.

Penelitian yang kedua yang menjadi referensi penulis adalah jurnal dengan judul Penerapan LOKERDIFA Untuk Para Pencari Lowongan Kerja Untuk Difable Berbasis Web Dengan Metode Waterfall (Fadilah, 2018), pada penelitian ini mengambil topik tentang penerapan sistem website untuk kepentingan difable mencari lowongan pekerjaan. Dalam sistem ini terdapat beberapa metode pendukung yang digunakan sebagai landasan utama dalam membuat sistem yakni penggunaan UML (*Unified Modeling Language*) sebagai tehnik dalam permodelan desain program, adanya penggunaan *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang digunakan dalam menggambarkan entitas-entitas yang ada pada database sistem dan LRS (*Logical Record Structure*) yang merupakan representasi dari *record* yang ada pada tabel-tabel antar himpunan entitas. Tujuan dari penelitian yang dilakukan ini adalah untuk membuat website yang mampu memfasilitasi para difable dalam mencari pekerjaan yang sesuai dengan kondisi yang ada pada diri mereka (para difable). Namun dalam website ini memiliki kekurangan yaitu fitur yang tersedia belum begitu lengkap serta memiliki tampilan yang terlalu sederhana.

Pada jurnal penelitian yang ketiga sedikit berbeda dengan sistem sebelumnya yaitu Perancangan Sistem Informasi Kartu Kuning (AK.1) Untuk Pencari Kerja Disabilitas Kantor Dinas Ketenagakerjaan Kota Makasar (Sukirman, dkk, 2019) dalam penelitian ini mengambil topik tentang pembuatan kartu kuning atau informasi yang menyatakan bahwa seseorang dalam status mencari pekerjaan atau belum bekerja serta identitas tersebut yang nantinya dapat digunakan untuk melengkapi berkas lamaran pekerjaan dalam sistem tersebut juga terdapat fitur atau menu khusus untuk disabilitas. Pada penelitian ini menggunakan metode *Rapid Application Developement* (RAD) dan dengan model pengembangan SDLC (*System Development Life Cycle*). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memudahkan para pencari kerja dalam pembuatan kartu kuning guna kepentingan berkas kerja. Website ini memiliki tampilan yang cukup menarik dengan fitur yang lengkap serta adanya menu khusus untuk disabilitas.

# Tenaga Kerja Disabilitas

Penjelasan mengenai tenaga kerja penyandang disabilitas di jelaskan menurut Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 bahwa para tenaga kerja penyandang disabilitas adalah tenaga kerja yang memiliki kelainan fisik serta mental namun mampu melakukan kegiatan secara layak, serta dapat melakukan pekerjaan baik pada perusahaan dalam hubungan kerja internal maupun eksternal untuk dapat menghasilkan barang dan jasa (Effendi & Yunianto, 2017). Dalam setiap perusahaan ataupun instansi pemerintahan telah mengatur tentang mempekerjakan penyandang disabilitas pada setiap lembaganya.

# Hak Kerja Disabilitas

Seperti yang telah dijelaskan dalam undang-undang no 8 tahun 2016 pada pasal 11 A yakni mengenai hak kerja bagi penyandang disabilitas yang berbunyi, “Hak pekerjaan, kewirausahaan, dan koperasi bagi Penyandang Disabilitas yakni Memperoleh pekerjaan yang diselenggarakan oleh Pemerintah, Pemerintah Daerah, atau swasta tanpa Diskriminasi”(Undang-Undang Republik Indonesia, 2016). Sedangkan pada penjelasan yang di lampirkan oleh SDGs (Sustainable Development Goals) dalam tujuan ke 8 guna mendukung pertumbuhan ekonomi inklusif berkelanjutan adalah pada tahun 2030, dicapainya standar ketenagakerjaan secara penuh dan produktif serta pekerjaan yang layak bagi seluruh perempuan dan laki-laki, termasuk pada kaum muda dan orang dengan disabilitas, juga adanya kesetaraan upah bagi segala pekerjaan dengan standar nilai yang sama (SDGs, 2017).

# Media Online Khusus Disabilitas

Segala kebutuhan akan informasi sangatlah diperlukan untuk seluruh lapisan masyarakat, tidak terlepas bagi para penyandang disabilitas, khususnya dari berbagai media cetak maupun online. Menurut undang-undang PP No. 43 Tahun 1998 tentang upaya peningkatan kesejahteraan sosial penyandang cacat, hak aksesibilitas terhadap penyandang disabilitas terdiri dari fisik dan nonnfisik. Nonfisik dikaitkan terhadap bagaimana sebuah informasi, komunikasi dan teknologi dapat digunakan maupun dipahami oleh penyandang disabilitas. Hal tersebut terkait dengan bagaimana merespon segala kebutuhan penyandang disabilitas, yaitu ketika kita ingin menyediakan ataupun menyebarluaskan informasi hendaknya memikirkan terlebih dahuluapakah informasi yang kita buat dapat dipahami oleh penyandang disabilitas rungu atau kesulitan belajar (*learning disability*). Oleh sebab itu peran media khususnya online dalam menyampaikan segala informasi juga harus mementingkan kebutuhan penyandang disabilitas (Pratama, 2017).

# Bahasa Pemrograman PHP

PHP atau (*Hypertext Preprocessor*) adalah sebuah bahasa pemrograman komputer yang digunakan sebagai pengolah data yang berasal dari server untuk ditampilkan dalam sebuah website. Bahasa pemrograman PHP digunakan dalam membuat web dinamis secara default, serta memiliki ekstensi dokumen .php .(Enterprise, 2015).

# Framework Codeigniter

*Framework Codeigniter* merupakan *framework* yang memiliki pengimplementasian dengan menggunakan mode MVC (*mode, view, dan controller*). Penggunaan CI adalah sebagai *framework* yang membangun sebuah website dinamis dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Framework codeigniter ini merupakan turunan dari PHP native. Penerapan CI dalam pembuatan sebuah website dapat memudahkan para developer sebab kode-kode yang ada dalam program dibangun secara terstruktur sehingga memudahkan dalam tahap maintenance sebuah website (Polteksby, 2014).

# *Database*

Didalam dunia perkembangan teknologi ini dibutuhkan media yang dapat memberikan informasi serta mempercepat akses tersampainya sebuah informasi secara luas dan menyeluruh hanya dengan menggunakan perantara jaringan *internet*. Menurut Rahmadi (2013:1) website atau yang lebih dikenal dengan situs merupakan sejumlah halaman yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai dengan berkas gambar, video ataupun jenis-jenis berkas lainnya. Sedangkan berdasarkan pernyataan dari Ippho Santoso website terbagi menjadi 2 golongan yakni golongan kanan dan golongan kiri yang dimaksudkan, dalam website dikenal adanya istilah website dinamis dan website statis (Rahmadi, 2013).

1. Website statis

Website statis merupakan web yang memiliki tampilan halaman konten yang tidak berubah-ubah.

1. Website dinamis

Website dimanis adalah web dengan struktur yang sengaja ditujukan untuk dapat melakukan update sesering mungkin.

Berdasarkan dua pernyataan di atas dapat dijelaskan bahwa website merupakan kumpulan halaman yang saling terkait antar halamannya dan berisikan berbagai gambar, teks, video, animasi, maupun suara yang terbagi menjadi dua jenis website statis dan dinamis.

# MySql

MySQL merupakan DBMS yang sangat populer diantara manajemen sistem database yang lain. Menurut (Jubilee, 2014) “MySQL adalah RDBMS (*Relasional Database Manajement System*) yang dapat menangani data yang kapasitas besar. Meskipun begitu, MySQL tidak menuntut resource yang cukup besar”. MySQL juga mampu mengirim dan menerima data dengan sangat cepat dan multi user..

1. **Unified Modeling Language (UML)**

Uml adalah bahasa spesifikasi standar yang digunakan dalam proses mendokumentasi, memberikan spesifikasi serta membangun sebuah perangkat lunak. Uml merupakan metodologi pengembangan sistem dengan berorientasikan pada objeksebagai alat pengembangan sistem (Windu, 2013).

1. **Use Case**

Diagram ini digunakan untuk memodelkan perilaku (*behavior)* pada suatu sistem yang akan dibuat. *Use case* diagram digunakan dalam menggambarkan berbagai fungsi yang terdapat pada sebuah sistem informasi beserta aktor-aktor yang berwenang untuk menggunakannya. (Rosa & Shalahuddin, 2013).

Berikut merupakan simbol-simbol yang dapat digunakan dalam merancang sistem pada *use case* diagram :

Tabel 2.1 Tabel simbol *Use* *Case*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Simbol** | **Nama** | **Keterangan** |
|  | *Use Case* | Berfungsi menggambarkan fungsionalitas dari sistem sebagai unit yang bisa bertukar pesan atar aktor dan unit |
|  | Aktor | Merupakan pengguna dari sistem yang harus ditentukan berdasarkan pembagian tugas dalam peranan di sistem yang akan dibuat. Aktor tersebut dapat berinteraksi dengan *use case* yang ada |
|  | Asosiasi antara actor dan use case | Asosiasi berupa garis tanpa anak panah menunjukan bahwa siapa atau apa dapat berinteraksi secara langsung |
|  | Asosiasi antara aktor dan *use case* | Asosiasi yang digambarkan dengan garis menggunakan panah menunjukkan bahwa aktor berinteraksi secara pasif. |
|  | *Include* | disebut juga pemanggilan usecase oleh *use* case lain, misalnya pemanggilan sebuah fungsi. |
|  | *Extend* | Extend adalah sebuah perluasan dari *use* *case* apabila memenuhi kondisi dan syarat tertentu. |

1. ***Activity Diagram***

Diagram aktivitas atau activity diagram digunakan untuk menggambarkan segala aktivitas yang ada pada sebuah sistem perangkat lunak dan bukan merupakan tindakan aktor dalam sistem yang akan dibuat. (Rosa & Shalahuddin, 2013).

Berikut merupakan symbol-simbol yang digunakan dalam activity diagram :

Tabel 2.2 Tabel simbol *Activity Diagram*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Simbol** | **Nama** | **Keterangan** |
|  | *Start* | Status awal aktivitas sistem. |
|  | *End* | End adalah akhir dari suatu aktifitas biasanya berada pada bagian bawah. |
|  | *Activities* | Activities adalah suatu proses atau kegiatan yang telah terjadi |
|  | *Swimlane* | Bertujuan untuk memberikan informasi siapa saja yang sedang mengakses aktifitas. |
|  | *Decision* | Decision points digunakan untuk penggambaran pilihan pengambilan keputusan true atau false |