

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi telah mendisrupsi model kerja konvensional dan mendorong pertumbuhan ekonomi *gig* (*gig economy*) secara masif di seluruh dunia. Di Indonesia, fenomena ini membuka peluang bagi tenaga kerja untuk tidak lagi terikat pada batasan geografis. Namun, di balik pertumbuhan tersebut, terdapat kerentanan mendasar pada ekosistem kerja lepas. Sebuah studi terbaru menyoroti bahwa pekerja *gig* di Indonesia sering kali berada dalam posisi tawar yang lemah akibat ketidakpastian pendapatan dan kurangnya transparansi dalam algoritma *platform* yang ada, yang menyebabkan perlindungan hak pekerja menjadi minim [1].

Selain masalah perlindungan kerja, tantangan utama yang menghambat talenta Indonesia untuk bersaing di pasar global adalah kesenjangan kualitas kompetensi. Meskipun jumlah lulusan bidang teknologi terus meningkat, riset menunjukkan bahwa Indonesia menghadapi surplus tenaga kerja digital secara kuantitas, namun mengalami defisit dari segi kualitas dan kesiapan kerja (*job-readiness*) [2]. Banyak talenta muda memiliki pengetahuan teoritis, tetapi gagal mendapatkan kepercayaan klien internasional karena minimnya portofolio proyek nyata yang terverifikasi.

Masalah kepercayaan (*trust issue*) menjadi hambatan terbesar dalam interaksi antara pekerja lepas (*freelancer*) dan pemberi kerja (*client*) yang tidak

saling mengenal. Dalam ekosistem pasar digital, risiko ketidakjujuran sering kali memicu fenomena disintermediasi, di mana pengguna mencoba bertransaksi di luar *platform* untuk menghindari biaya, yang justru meningkatkan risiko penipuan. Penelitian Gu dan Zhu berjudul *Trust and Disintermediation: Evidence from an Online Freelance Marketplace* menegaskan bahwa keberadaan mekanisme keamanan transaksi seperti *escrow* (rekening bersama) dan sistem reputasi yang transparan adalah faktor kunci untuk membangun kepercayaan instrumen dan mencegah kegagalan transaksi dalam pasar tenaga kerja daring [3].

Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem informasi yang dapat menjembatani antara talenta yang membutuhkan pengalaman mengerjakan proyek nyata, dan perusahaan luar negeri yang membutuhkan tenaga kerja profesional yang kompeten di bidangnya. Melihat permasalahan yang terjadi, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi E-Marketplace Pada Platform SkillBridge Global berbasis Web”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Pada uraian latar belakang di atas, maka dapat diketahui perumusan masalah yaitu “Bagaimana merancang sistem informasi *e-marketplace* skillbridge global berbasis web?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada dan menghindari perluasan masalah dalam penelitian ini, maka penulis memberikan batasan pembahasan materi pada penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian ini hanya akan memfokuskan platform berbasis *web* menggunakan bahasa pemrograman PHP, *framework* Laravel dan *database* MySQL.
2. Penelitian yang dilakukan hanya mencakup *dashboard freelancer* individu, yang mana dapat mencari dan melamar proyek yang di posting, *dashboard* user perusahaan yang dapat melakukan *posting* dan proses rekrutmen proyek, serta *dashboard* pemantauan proyek.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan ini memiliki tujuan yang sejalan dengan rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Menghasilkan *platform web* SkillBridge Global yang dapat berfungsi sebagai jembatan antara talenta/tenaga kerja Indonesia dan perusahaan luar maupun dalam negeri.
2. Menyediakan sistem informasi yang terintegrasi untuk mengelola siklus proyek dari tahap pencarian hingga penyelesaian.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Dari tujuan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penulis akan menyimpulkan manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya *platform* Skillbridge Global, adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Talenta Indonesia: Membuka akses yang lebih luas terhadap peluang kerja global dan meningkatkan pendapatan serta portofolio internasional.
2. Manfaat bagi Perusahaan/Instansi Magang: Sebagai prototipe bisnis yang dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi platform komersial yang stabil.
3. Manfaat bagi Akademis: Menambah referensi mengenai penerapan sistem informasi dalam mendukung ekonomi kreatif dan pengembangan *platform marketplace* tenaga kerja.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memperjelas tahapan dalam pembuatan tugas akhir ini adapun sistematika penulisan yang terdiri dari:

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan bab awal yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori pendukung yang berkaitan dengan penelitian, meliputi konsep perancangan, sistem informasi, e-

marketplace, website, Laravel, PHP, MySQL, alat bantu pemodelan sistem menggunakan diagram UML, serta penelitian sejenis yang relevan dengan topik penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang tahapan proses penelitian yang terdiri atas kerangka kerja penelitian, metode penelitian dan alat penelitian yang akan digunakan dalam tahap dan proses penelitian. Sehingga di bab ini akan menunjang dan mendukung pada tahap hasil penelitian dan pembahasan.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Merupakan tahap untuk menjelaskan dan merancang tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, gambaran umum sistem, perancangan sistem, perancangan *interface*, perancangan struktur data, serta perancangan struktur program yang akan dibuat.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Merupakan pembahasan hasil dari analisis dan rancangan sistem informasi yang telah dibuat dan juga hasil pengujian sistem berjalan.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penulisan, dimana penulis akan membuat suatu kesimpulan atas hasil analisis dan perancangan serta mengajukan saran-saran yang berguna bagi pihak-pihak yang bersangkutan dalam perancangan ini