BAB I
PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi terus membawa perubahan signifikan di berbagai bidang, termasuk dalam pengelolaan data dan proses kerja. Pemanfaatan sistem informasi berbasis *website* memungkinkan penyampaian informasi dan pengolahan data menjadi lebih cepat, akurat, dan terstruktur [1]. Sistem ini juga membantu organisasi maupun pelaku usaha untuk mengurangi kesalahan manual, mempercepat pengambilan keputusan, dan meningkatkan kualitas layanan yang diberikan [2]. Dengan demikian, teknologi informasi menjadi salah satu kebutuhan penting dalam mendukung aktivitas kerja modern dan efisiensi operasional.

Perkembangan teknologi informasi terus membawa perubahan signifikan di berbagai bidang, termasuk dalam pengelolaan data dan proses kerja. Pemanfaatan sistem informasi berbasis *website* memungkinkan penyampaian informasi dan pengolahan data menjadi lebih cepat, akurat, dan terstruktur [1]. Sistem ini juga membantu organisasi maupun pelaku usaha untuk mengurangi kesalahan manual, mempercepat pengambilan keputusan, dan meningkatkan kualitas layanan yang diberikan [3]. Dengan demikian, teknologi informasi menjadi salah satu kebutuhan penting dalam mendukung aktivitas kerja modern dan efisiensi operasional.

Berdasarkan kondisi tersebut, pelaksanaan proyek nyata dalam program magang masih menghadapi beberapa kendala. Banyak peserta yang sudah memiliki kemampuan dan *skill* hasil belajar di berbagai divisi VINIX, namun belum memiliki bukti konkret kemampuan mereka yang bisa digunakan di dunia kerja. Di sisi lain,

UMKM dan *startup* kecil membutuhkan bantuan digital, seperti desain, pembuatan *website, branding,* atau riset pasar, tetapi sering kesulitan menemukan orang yang tepat dengan cepat dan harga yang masuk akal. Akibatnya, baik peserta maupun pihak eksternal belum mendapatkan manfaat optimal. Dari sini lah ide S*kill Proof Market* (SPM) muncul sebagai inovasi untuk menghubungkan peserta VINIX yang ingin membuktikan kemampuan mereka dengan UMKM yang membutuhkan bantuan digital nyata.

Skill Proof Market (SPM) adalah platform berbasis *website* yang dirancang sebagai media kolaborasi antara VINIX7, peserta, dan UMKM. Melalui SPM, peserta dapat menampilkan skill mereka, mengikuti proyek nyata, mendapatkan penghasilan, dan membangun portofolio digital yang relevan dengan dunia kerja. UMKM bisa memposting kebutuhan proyek mereka, kemudian sistem secara otomatis menyesuaikan *talent* yang paling sesuai. Selain itu, platform ini menyediakan fitur seperti *rating, badge skill,* dan sistem pembayaran yang aman, sehingga seluruh proses berjalan transparan dan profesional. Dengan adanya SPM, VINIX tidak hanya berperan sebagai penyelenggara program magang, tetapi juga sebagai jembatan digital yang menghubungkan peserta dengan dunia industri, menciptakan ekosistem yang saling menguntungkan bagi peserta, UMKM, dan VINIX sendiri.

Berdasarkan uraian permasalahan munculah ide untuk manangani permasalahan di atas, dengan ini diberi judul "**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *SKILL PROOF MARKET* BERBASIS WEB UNTUK PROGRAM STUDI INDENPENDEN VINIX7**".

1.2. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut.

"Bagaimana merancang sistem informasi berbasis *website* yang dapat memfasilitasi kolaborasi antara peserta VINIX, UMKM, dan pihak terkait sehingga peserta dapat membuktikan kemampuan mereka melalui proyek nyata, membangun portofolio digital, dan mendapatkan pengalaman kerja yang relevan sekaligus membantu UMKM dalam memenuhi kebutuhan proyek secara efisien dan terstruktur?".

1.3. BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam penelitian ini disusun untuk memfokuskan penelitian pada hal-hal yang terkait langsung dengan *Skill Proof Market* (SPM) berbasis *website*, dengan rincian sebagai berikut:

1. Penelitian hanya membahas kolaborasi antara peserta VINIX dan UMKM melalui *platform website* SPM.
2. Sistem yang dikembangkan mencakup profil peserta, *marketplace* proyek, dan *rating*.
3. Sistem dirancang menggunakan Laravel dan MySQL/phpMyAdmin sebagai basis pengembangan *website*.
4. Penelitian difokuskan pada akses peserta melalui paket yang tersedia di VINIX, dimana akses penuh ke proyek premium dan fitur tambahan hanya diberikan untuk peserta dari VIP ke atas.

5. *Platform* dikembangkan untuk mendukung pengumpulan portofolio dan pengalaman nyata peserta, tanpa mengatur pembayaran atau transaksi keuangan.

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. Tujuan Penelitian

Berdasarkam masalah pokok diatas dapat dirumuskan tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Merancang sistem informasi berbasis *website Skill Proof Market* (SPM) untuk memfasilitasi kolaborasi antara peserta VINIX dan UMKM.
2. Memungkinkan peserta membuktikan kemampuan mereka melalui proyek nyata dan membangun portofolio digital.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan peninjauan yang telah dilakukan penulis dalam penyusunan penelitian ini, maka diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peserta VINIX dapat menambah pengalaman kerja nyata, mengumpulkan portofolio, dan mengembangkan kemampuan digital.
2. Bagi UMKM bisa memperoleh *talent* yang sesuai untuk menyelesaikan proyek mereka secara efektif.
3. Bagi pihak VINIX dapat meningkatkan kualitas program pembelajaran dan reputasi sebagai *platform* penghubung antara peserta dan dunia industri.

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah memahami gambaran mengenai materi yang disusun dalam penelitian ini maka penulis membuat sistematika penulisan yang terdiri dari 6 (enam) bab. Adapun susunannya yaitu sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan pendahuluan yang menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori dasar yang mendukung penelitian yang dikutip dari internet, buku, jurnal, dan juga pendapat para literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diangkat.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang cara pelaksanaan penelitian, metode yang digunakan, dan *Tool* atau alat bantu yang akan digunakan dalam pembuatan sistem yang akan dibangun.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisa sistem yang sedangberjalan, menjelaskan bagaimana mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk perancangan sistem.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang implementasi dari rancangan sistem dan hasil pengujian sistem yang dikembangkan untuk mencapai tujuan dan sarana yang diharapkan.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari tugas akhir yang berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang berguna bagi pihak-pihak yang bersangkutan dalam penelitian ilmiah ini.