

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jobnas merupakan sebuah layanan pemberi informasi mengenai lowongan pekerjaan. Jobnas beralamatkan di Jl. Timoho no.985a, Baciro, Gondokusuman, Yogyakarta. Dalam memberikan informasi, Jobnas akan melakukan posting secara berkala di websitenya yang beralamatkan Jobnas.com. Walaupun dalam memberikan informasi sudah menggunakan web, masih ada beberapa masalah yang terdapat di Jobnas diantaranya :

1. Perkembangan Smartphone

Dari data survei yang dilakukan oleh We Are Social dan Hootsuite pada Juli 2019 sebanyak 60% dari jumlah penduduk Indonesia lebih memilih menggunakan smartphone untuk mengakses informasi. Hal ini menuntut jobnas agar membangun sebuah aplikasi berbasis mobile sebagai bentuk penambahan aset perusahaan sekaligus untuk memudahkan user dalam mengakses informasi mengenai lowongan pekerjaan serta memberikan pilihan untuk user yang lebih memilih menggunakan aplikasi daripada browser [1].

2. Menurunnya kepercayaan terhadap Website

Dengan kemudahan dalam membuat website didukung dengan harga domain dan hosting yang kian terjangkau membuat siapapun bisa membuat website. Kondisi tersebut bisa dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang tidak

bertanggungjawab untuk melakukan penipuan. Hal ini berdampak pada menurunnya kepercayaan pengguna terhadap website. Oleh karena itu jobnas ingin agar kepercayaan pengguna terhadap jobnas tidak menurun yaitu dengan membuat aplikasi berbasis mobile sebagai sarana untuk menambah kepercayaan pengguna.

Berdasarkan masalah tersebut, penulis mengangkat permasalahan ini sebagai bahan tugas akhir dengan judul "**Perancangan Aplikasi Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Mobile di Jobnas**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan sebagai berikut Bagaimana merancang Aplikasi Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Mobile di Jobnas?.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terarah maka penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibuat dalam *platform* android sehingga hanya dapat di jalankan pada *smartphone* berbasis android.
2. Aplikasi ini bisa di jalankan pada sistem operasi android minimal versi 4.3 (Jelly Bean).
3. Aplikasi ini hanya memuat informasi lowongan pekerjaan yang berada pada Jobnas.
4. Aplikasi ini di tujukan untuk pencari lowongan pekerjaan dan perusahaan yang memberikan informasi lowongan pekerjaan.

5. Software yang di gunakan untuk membangun aplikasi ini android ini adalah Android Studio, Android SDK, dan Mysql.
6. Penelitian hanya sampai pada tahapan testing, tidak sampai ke tahap distribusi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitan

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah: Merancang aplikasi berbasis mobile pada jobnas yang berisi tentang informasi lowongan kerja maupun penyedia lowongan kerja sebagai bentuk penambahan aset perusahaan sekaligus sarana untuk menambah kepercayaan pengguna terhadap jobnas.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat terhadap penulis :

Penelitian ini di harapkan dapat menambah pengetahuan selama menimba ilmu di kampus Universitas AMIKOM Yogyakarta.

2. Manfaat terhadap objek :

Objek mendapatkan aset berupa aplikasi informasi lowongan pekerjaan berbasis mobile dan juga mendapatkan kepercayaan terhadap costumer.

3. Manfaat terhadap kampus Amikom :

Menambah refrensi tentang pengembangan sistem berbasis android di perpustakaan Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian diantaranya :

1.6.1 Metode Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan observasi pada Jobnas dan penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang sedang dilakukan.

1.6.2 Metode Wawancara

Penulis menggunakan metode wawancara dalam rangka mengampu data yang diperlukan. Data diperoleh dengan cara melakukan wawancara atau tanya jawab dengan pemilik Jobnas.

1.6.3 Metode Pustaka

Penulis melakukan pengumpulan data dengan mencari referensi buku, proposal maupun laporan-laporan yang berkaitan dengan permasalahan pada tempat penelitian.

1.6.4 Metode Analisis

Menganalisis kebutuhan sistem baik kebutuhan fungsional maupun kebutuhan non-fungsional.

1.6.5 Metode Perancangan

Sistem yang baru dirancang berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Sistem yang dirancang meliputi perancangan basis data, perancangan menu, dan perancangan interface.

1.6.6 Metode Pengembangan Sistem

Dalam melakukan pengembangan sistem yang akan dibuat, kami menggunakan salah satu metode yang sudah cukup terkenal dan sangat banyak digunakan oleh developer-developer web yaitu SDLC (System Development Life Cycle). Metode ini merupakan pendekatan melalui beberapa tahapan untuk menganalisis dan merancang sistem yang mana sistem tersebut telah dikembangkan dengan sangat baik melalui penggunaan siklus kegiatan penganalisis dan pemakai secara spesifik. Berikut adalah tahapan utama dari

SDLC :

1. Perencanaan Sistem (System Planning).
2. Analisis Sistem (System Analysis).
3. Perancangan Sistem (System Design) Secara Umum.
4. Seleksi Sistem (System Selection).
5. Perancangan Sistem (System Design) Secara Terperinci.
6. Implementasi dan Pemeliharaan Sistem (System Implementation & Maintenance).

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan dan pembahasan selanjutnya, maka uraian pembahasan tugas akhir ini ditulis secara sistematis, sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika laporan penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang akan di gunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisa dan perancangan sistem yang meliputi perancangan aplikasi "Perancangan Aplikasi Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Mobile di Jobnas".

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat *android*.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil uji coba yang dilakukan serta saran pengembangan aplikasi selanjutnya.