

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang maju mendorong untuk berinovasi dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Dalam melakukan pengaksesan informasi kebanyakan orang menggunakan media telepon pintar atau *smartphone*. Pengguna menggunakan media *smartphone* lebih praktis dan mudah dibawa kemana-mana, dimanapun, ketika apapun, dengan siapapun, dan kapanpun untuk mencari informasi yang diinginkan.

Menurut hasil riset yang dilakukan oleh Net Applications, perusahaan yang memonitor lalu lintas data internet termasuk perangkat yang dipakai. Pengguna *smartphone* dan tablet Android secara global terus meningkat dalam kurun tiga bulan, yaitu 37,75% di bulan April 2014, 41,58% di bulan Mei 2014, dan 43,75% di bulan Juni 2014. Hal ini menunjukkan besarnya potensi sistem operasi Android di masa depan.

Sistem operasi Android yang populer saat ini tidak hanya menguntungkan para penggunanya, tetapi juga menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk bebas menciptakan aplikasi dengan biaya lisensi lebih murah dan sifatnya semi-open source.

Persaingan dunia kerja untuk mendapatkan lowongan pekerjaan yang diinginkan sesuai bidang keilmuan yang dimiliki gampang-gampang susah, persaingan dalam mendapatkan pekerjaan tidak hanya membutuhkan pendidikan

dan gelar, namun kemampuan kecakapan, keterampilan, dan kepribadian diri seorang individu yang mumpuni membantu meraih sukses mendapatkan pekerjaan.

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), mengenai data kondisi tenaga kerja di Indonesia. Angkatan kerja pengangguran terbuka pendidikan tertinggi yang ditamatkan seluruh Diploma I,II,III/Akademi dan seluruh Universitas di Indonesia, untuk pendidikan ditamatkan Diploma I,II,II/Akademi per Februari 2014 yang hanya 195.258 orang, dan per Agustus 2014 yang hanya 193.517 orang. Sedangkan data yang ditamatkan seluruh Universitas di Indonesia per Februari 2014 yang hanya 398.298 orang, dan per Agustus 2014 yang hanya 495.143 orang. Dari data tersebut orang yang masih mencari pekerjaan dengan tamatan Diploma I, II, III/Akademi dan Universitas sebanyak 688.660 orang per Agustus 2014 yang belum mendapatkan pekerjaan. Data tersebut naik dibandingkan data Angkatan kerja pengangguran terbuka pendidikan tertinggi tahun 2013 yang ditamatkan 619.288 orang.

BPC (Business Placement Center) STMIK AMIKOM Yogyakarta merupakan lembaga yang membantu STMIK AMIKOM Yogyakarta dalam mengelola para alumni atau pencari kerja untuk dipersiapkan menjadi SDM yang berkualitas. BPC (Business Placement Center) STMIK AMIKOM Yogyakarta merupakan mediator antara para pencari kerja dengan perusahaan/instansi/industri yang sedang membutuhkan tenaga kerja.

BPC (Business Placement Center) STMIK AMIKOM Yogyakarta dalam memberikan pelayanan informasi mengenai lowongan pekerjaan kepada para alumni yang mencari pekerjaan hanya menggunakan media informasi website. Dalam persaingan untuk mendapatkan pekerjaan, tentulah kurang efektif tanpa adanya perangkat mobile yang memudahkan pencari kerja mendapatkan pekerjaan yang diinginkan.

Dari permasalahan tersebut, maka dalam penelitian ini dibuat suatu aplikasi informasi lowongan pekerjaan untuk memudahkan para pencari kerja oleh karena itu penulis membuat aplikasi yang berjudul "Aplikasi Mobile Lowongan Pekerjaan Berbasis Sistem Android pada BPC (Business Placement Center) STMIK AMIKOM Yogyakarta".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah untuk penulisan skripsi adalah Bagaimana membangun Aplikasi Mobile Lowongan Pekerjaan Berbasis Sistem Android pada BPC (Business Placement Center) STMIK AMIKOM Yogyakarta sebagai media informasi mencari lowongan pekerjaan?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang menjadi pedoman atau panduan dalam laporan penulisan skripsi, Aplikasi Mobile Lowongan Pekerjaan Berbasis Android pada BPC (Business Placement Center) STMIK AMIKOM Yogyakarta adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini berjalan pada *platform mobile* yang menggunakan sistem operasi Android.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk merancang aplikasi ini adalah "java"
3. Versi Android yang mendukung aplikasi ini minimal adalah versi Android 4.0.3 (Ice Cream Sandwich).
4. Aplikasi hanya bisa menampilkan seputar informasi yang berkaitan dengan lowongan pekerjaan.
5. Aplikasi memerlukan koneksi internet untuk menjalankan aplikasi dan memperbaharui konten informasi lowongan pekerjaan.
6. Pembuatan aplikasi menggunakan software yang digunakan adalah Android Studio IDE, Android SDK Tools dan AVD (*Android Virtual Device*).

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan dari penelitian Aplikasi Mobile Lowongan Pekerjaan Berbasis Android pada BPC (Business Placement Center) STMIK AMIKOM Yogyakarta adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan suatu perangkat lunak berbentuk aplikasi mobile "BPCAmikom" berbasis Android yang nantinya diharapkan mampu di aplikasikan dalam *smartphone*.

2. Merancang aplikasi Android berbasis *open source*.
3. Pengguna aplikasi mobile “BPCAmikom” berbasis Android ini dapat merasakan kemudahan untuk mengakses informasi lowongan kapanpun dan dimanapun.
4. Memberikan sumbangsih pada teknologi informasi, dan pengetahuan, serta memberikan kontribusi dalam meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas mencari pekerjaan melalui teknologi *smartphone* saat ini.
5. Sebagai prasarat kelulusan program studi Strata I Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian Aplikasi Mobile Lowongan Pekerjaan Berbasis Android pada BPC (Business Placement Center) STMIK AMIKOM Yogyakarta adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan pengguna dapat mengetahui informasi lowongan pekerjaan dengan efektif.
2. Penelitian ini diharapkan dapat mengifisiensikan waktu dan mudah digunakan.
3. Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan wawasan mengenai teknologi informasi dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi Mobile Lowongan Pekerjaan Berbasis Android pada BPC (Business Placement Center) STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut :

a. Metode Interview

Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung gambaran/organisasi dan informasi mendetail.

b. Metode Observasi

Yaitu metode penelitian yang menitik beratkan pada penelitian yang terjadi dilapangan, sehingga dapat diambil suatu informasi yang terjadi secara langsung.

c. Metode Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan mempelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas dengan cara membaca buku, majalah, internet, atau sumber data lainnya.

1.6.2 Metode Analisis

Metode untuk menganalisis sistem yang akan dibangun. Adapun Metode analisis yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. Analisis SWOT yang terdiri dari *Strength* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunity* (peluang), dan *Thread* (ancaman).

- b. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional; analisis kebutuhan hardware, analisis kebutuhan software, serta analisis kebutuhan SDM.
- c. Analisis kelayakan sistem yang terdiri dari analisis kelayakan hukum, analisis kelayakan teknologi, dan analisis kelayakan operasional.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap perancangan sistem, yang dilakukan adalah merancang struktur aplikasi mobile, merancang UML (*Unified Modeling Language*), merancang basis data, dan merancang *interface* untuk memvisualisasikan sistem yang akan dibuat.

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada tahap metode pengembangan sistem, yang dilakukan dengan proses pengembangan metode MADLC Model atau *Mobile Application Development Life Cycle Model* atau disebut Model Pengembangan Siklus Hidup Aplikasi Mobile, yang meliputi ; Identification Phase, Design Phase, Development Phase, Prototyping Phase, Testing Phase, dan Maintenance Phase.

1.6.5 Metode Testing

Pada tahap pengujian atau testing, yang dilakukan dengan menggunakan metode; pengujian permodul (*white-box testing*) dan pengujian sistem secara terintegrasi (*black-box testing*).

1.6.6 Metode Implementasi

Pada tahap pembuatan aplikasi, yang dilakukan adalah menterjemahkan perancangan sistem, perancangan basis data, perancangan UML, dan perancangan interface ke dalam bahasa pemrograman.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan bertujuan untuk mempermudah dalam penyusunan laporan. Adapun sistematika penulisan pada laporan Aplikasi Mobile Lowongan Pekerjaan Berbasis Android pada BPC (Business Placement Center) adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan dasar-dasar teori, tinjauan pustaka dari berbagai sumber yang digunakan dalam penyusunan skripsi yang berhubungan dalam pembuatan aplikasi "BPCAmikom" yang akan dibuat. Dalam pembahasan landasan teori yaitu diantaranya adalah definisi pembahasan tentang Aplikasi Mobile, Android, JSON, Analisis SWOT, Konsep Pengembangan Sistem, Konsep Pemodelan Sistem, Konsep Basis Data, Bahasa Pemrograman dan Pengujian sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis dan perancangan sistem yang membahas deskripsi lembaga, identifikasi masalah, analisis SWOT, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, perancangan UML, perancangan basis data dan perancangan interface website maupun interface mobile.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi dan pembahasan tentang hasil program aplikasi mobile BPCAmikom diantaranya pembuatan implementasi basis data, implementasi interface, implementasi program, pembahasan instalasi program, pengujian dan pemeliharaan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran tentang pembuatan aplikasi BPCAmikom.