

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pekerjaan adalah hal utama karena dapat berpengaruh pada kehidupan seseorang. Pekerjaan adalah sarana manusia untuk mencari sumber rezeki dan meningkatkan taraf kehidupannya. Ketersediaan lowongan kerja adalah masalah yang selalu diperhatikan oleh berbagai orang. Hal ini disebabkan oleh ketidakseimbangan lowongan kerja dan banyaknya calon pekerja yang dapat berakibat buruk. Salah satunya adalah banyaknya pengangguran yang merajalela seperti saat ini.

Saat ini informasi lowongan pekerjaan sangatlah sulit didapatkan, pihak perusahaan pun telah memberikan kesempatan bagi para sarjana untuk bekerja di perusahaan mereka melalui info-info lowongan kerja yang telah diumumkan di media massa. Lebih banyak dari mereka menunggu dan mencari informasi lowongan pekerjaan melalui internet atau media sosial. Seperti pada penelitian terdahulu menyimpulkan adanya aplikasi lowongan kerja berbasis *web* seperti sekarang, pencari kerja dapat lebih mudah dalam mencari informasi lowongan kerja tanpa harus datang ke tempat dimana perusahaan itu berada, dan dengan pemanfaatan fungsi *website* pada perusahaan tersebut.

Beberapa universitas sudah mempunyai perusahaan yang telah bekerja sama untuk mempermudah para-alumni dalam mendapatkan pekerjaan.

Baik melalui program magang maupun rekrutmen secara langsung. Seperti halnya Universitas Bina Darma, dimana perusahaan – perusahaan besar telah bekerja sama untuk mendapatkan lulusan dari Universitas Bina Darma. Para mahasiswa yang telah lulus pasti akan melihat papan informasi untuk mendapatkan info lowongan pekerjaan yang disediakan universitas.

Di Universitas Bina Darma terdapat *website* khusus untuk memberikan informasi lowongan kerja bagi para-alumni. Akan tetapi sebagian besar mahasiswa Universitas Bina Darma tidak mengetahui bahwa ada *website* yang memberikan informasi lowongan kerja secara lengkap. Sehingga alumni kesulitan dalam mencari informasi lowongan pekerjaan. Maka dibuatlah suatu media yang dapat memudahkan alumni untuk mencari dan melamar pekerjaan. Pembuatan media informasi ini yang akan dibangun dengan bahasa pemrograman Java di *platform* android pada sisi *client*, dan pemrograman PHP di sisi *server* adalah aplikasi yang diinstal pada ponsel android dan aplikasi tersebut dirancang untuk para-alumni Universitas Bina Darma dalam mendapatkan info lowongan pekerjaan dengan lebih mudah dimana informasi meliputi informasi syarat-syaratnya, lokasi perusahaan dan jenis posisi atau jabatan yang akan dilamar.

Dari kesimpulan diatas, maka penulis pada penelitian ini menarik judul **“Aplikasi Lowongan Kerja Berbasis Android Pada Direktorat Pengembangan Karir dan Hubungan Alumni Universitas Bina Darma”** yang mana diharapkan oleh penulis dapat membantu para-alumni, universitas dan

perusahaan untuk mendapatkan dan memberikan informasi pekerjaan secara langsung melalui ponsel mereka.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana membangun Aplikasi Lowongan Kerja Berbasis Android di Universitas Bina Darma?”.

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup dan batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Data penelitian diperoleh baik dari lingkungan Universitas Bina Darma maupun instansi luar lainnya
2. Dibangun di Android SDK *Platform* Nugget (Android Ver. 7).
3. Aplikasi bersifat *online* jadi tidak hanya berjalan di *emulator* saja melainkan secara *realtime* dan terhubung dengan *database* secara online

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan membangun perangkat lunak yang dapat digunakan untuk melakukan pencarian kerja.
2. Membantu universitas untuk dapat terhubung dengan alumni melalui program lowongan kerja.
3. Universitas dapat melacak para-alumni yang sudah bekerja maupun yang belum bekerja.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penulisan laporan ini adalah:

1. Penelitian ini bermanfaat bagi alumni yang ingin mencari pekerjaan sesuai dengan *skill* yang dimiliki, sistem ini mempermudah masyarakat karena tidak perlu mendatangi perusahaan satu persatu untuk mencari lowongan kerja.
2. Agar pencari kerja khususnya alumni Universitas Bina Darma mendapat informasi lowongan kerja dengan mudah, minim biaya, waktu dan juga sesuai kompetensi yang dimiliki dengan kebutuhan industri.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penulis memulai penelitian di bulan April 2020 hingga bulan September 2022 lokasi penelitian di Universitas Bina Darma Palembang yang beralamat di jalan Ahmad Yani No. 12 Palembang.

1.5.2 Alat dan Bahan Penelitian

Adapun alat dan bahan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- a. PC/Laptop dengan spesifikasi RAM 8 GB, Prosesor Core i5

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi lowongan kerja adalah sebagai berikut:

- a. Windows 10 64bit
- b. Visual Studio
- c. Android Studio Chipmunk
- d. Google Chrome
- e. Xampp (MySQL, PHP dan Apache)
- f. Microsoft Office

1.5.3 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara yang bisa digunakan untuk mencapai tujuan yang diharapkan melalui suatu penelitian dengan teknik-teknik dan alat-alat tertentu. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode rekayasa. Penelitian rekayasa adalah penelitian yang menerapkan ilmu pengetahuan menjadi suatu rancangan guna mendapatkan kinerja sesuai dengan persyaratan yang ditentukan.

Rancangan tersebut merupakan sintesis unsur-unsur rancangan yang dipadukan dengan metode ilmiah menjadi suatu model yang memenuhi spesifikasi tertentu. Penelitian diarahkan untuk membuktikan bahwa rancangan tersebut memenuhi spesifikasi yang ditentukan.

Penelitian berawal dari menentukan spesifikasi rancangan yang memenuhi spesifikasi yang ditentukan, memilih alternatif yang terbaik, dan membuktikan bahwa rancangan yang dipilih dapat memenuhi persyaratan yang ditentukan secara efisiensi, efektif dan dengan biaya yang murah. Penelitian perangkat lunak komputer dapat digolongkan dalam penelitian rekayasa.

1.5.4 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan adalah tahapan yang penting dalam penulisan karya ilmiah. Pengumpulan data dari banyak sumber dan banyak cara saat mengumpulkan data. Adapun teknik dan metode pengumpulan data yang penulis lakukan yaitu:

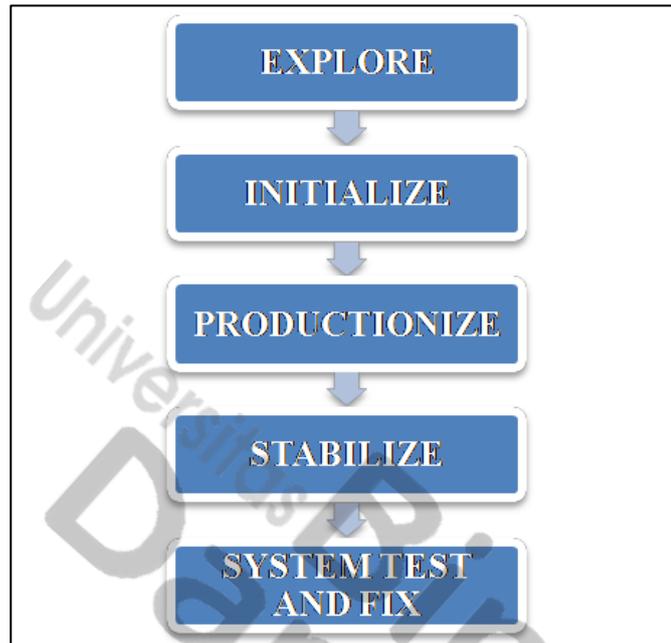
- a. Studi pustaka, adalah cara pengumpulan data dengan membaca, mempelajari buku-buku, makalah, jurnal atau referensi lain yang berhubungan dengan penelitian yang dibahas oleh peneliti.
- b. Wawancara, adalah cara mengumpulkan data dengan cara bertanya langsung kepada sumber informasi yang bersangkutan.

1.5.5 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Penelitian adalah tindakan yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan baru atau cara pendekatan baru dan cara memecahkan masalah

dengan penerapan langsung. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan oleh penulis pada penelitian ini adalah metode *Mobile-D*. *Mobile-D* adalah metodologi yang sangat rinci untuk penelitian ini, dan untuk tugas-tugas yang terkait. Metode pengembangan aplikasi *Mobile-D* terdiri dari berbagai tahapan seperti berikut:

- 1) *Explore* – yaitu menyusun dan merencanakan proyek yang akan dikerjakan. Pada tahap ini penulis meletakkan tema dasar pengembangan sistem, yaitu arsitektur produk, proses pengembangan dan lingkungan pengembangan.
- 2) *Initialize* – Penulis menyiapkan dan memverifikasi semua tema dalam pengembangan yang akan menentukan keberhasilan proyek yang sedang dijalankan.
- 3) *Productionize* - Saat mengimplementasikan diharapkan kebutuhan *funksional* pada produk dengan menerapkan siklus pengembangan.
- 4) *Stabilize* - Penulis mengintegrasikan sub sistem yang telah dibangun menjadi satu kesatuan produk.
- 5) *System test and fix* – Penulis menguji dan melakukan perbaikan sistem yang telah dibangun. Hasil dari pengujian akan menjadi umpan balik bagi penulis untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada sistem yang telah dibangun.



Gambar 1.1 *Mobile-D Development Life Cycle*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini memberikan penjelasan secara garis besar dan jelas agar supaya terlihat berhubungan yang disusun dalam kerangka bab dan sub-bab. Adapun sistematika penulisan dijabarkan di bawah ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka yang digunakan dalam penelitian antara lain tinjauan umum, landasan teori meliputi sejarah *platform* Android dan Android dengan berbagai teknologinya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang analisis kebutuhan dan perancangan, desain UML serta diagram-diagram, antarmuka pengguna untuk admin dan antarmuka mahasiswa/alumni di *client* Android.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil dan pembahasan tentang aplikasi dan implementasi rancangan dari bab sebelumnya baik di sisi Admin maupun di sisi mahasiswa/i atau alumni, ditambahkan dengan menampilkan hasil pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang dilakukan dan saran-saran untuk dari penulis dalam implementasi penelitian lebih lanjut.