BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi didunia berkembang setiap waktu, salah satu contohnya pada telepon genggam. Dengan diluncurkannya sistem operasi *Android* pada saat ini memudahkan kita untuk mengakses informasi melalui gadget.Terutama pada bidang mobile phone dan smarthphone di indonesia saat ini mulai tersedia dengan harga yang terjangkau. ini membuat jumlah para pengguna smartphone terus bertambah setiap tahun nya .

Dari kemajuan teknologi yang pesat saat ini telepon seluler atau handphone juga bukan hanya sebagai media untuk berkomunikasi saja, tetapi sudah memiliki kelebihan masing-masing. Apalagi didukung dengan adanya software-software atau aplikasi-aplikasi baru saat ini. Sehingga informasi yang ada atau yang disediakan dapat dikemas dengan baik menjadi efisien,tepat guna dan informatif. Tetapi belum semuanya memanfaatkan kemajuan teknologi ini, bahkan ada yang belum mengenalnya sama sekali karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan tentang teknologi. Salah satu contoh telepon seluler yg sedang berkembang di masyarakat saat ini mayoritas menggunakan dan didukung oleh sistem operasi android. *Android* adalah sistem operasi berbasis linux untuk telepon seluler seperti *smartphone* atau tablet pc. *Android* sendiri menyediakan platform terbuka bagi para

pengembang buat menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak.

Teknologi mobile telah mempengaruhi banyak aspek yang sangat mendasar dalam berbagai bidang pada kehidupan manusia. handphone bukan termasuk barang mewah lagi. Bahkan sudah menjadi kebutuhan primer yang digunakan untuk komunikasi dan pertukaran informasi. Dari kemajuan teknologi yang pesat saat ini telepon seluler atau *handphone* juga bukan hanya sebagai media untuk berkomunikasi saja, tetapi sebagai alat bantu dalam dunia kerja.

Dari tahun ketahun angka usia produktif yang tidak bekerja di indonesia semakin memprihatinkan, ada dua faktor yang mempengaruhinya yaitu pada diri kita sendiri dan faktor ekonomi. Kurangnya informasi lowongan pekerjaa bagi masyarakat untuk mencari pekerjaan yang sesuai dengan keahlian juga faktor mendasar yang di alami masyarakat kita.

Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi (Disnaker) Kota Bandung adalah Instansi pemerintah yang menangani tentang penyaluran tenaga kerja diseluruh Kota Bandung.Disnaker selaku penyalur tenaga kerja bertanggung jawab atas sosialisasi tentang lowongan pekerjaan. akan tetapi cara menyampaikan informasi yang dilakukan Disnaker kurang efisien dan dalam penempatan para pekerja cenderung tidak didasarkan dengan keahlian para pencari tenaga kerja, hal ini menghambat arus informasi yang akan didapat oleh pencaker, dan mempengaruhi tingkat pertumbuhan para pencaker dalam mendapatkan pekerjaan yang sesuai kriteria atau skills.

Kartu kuning (AK/1) adalah kartu atau tanda syarat untuk seseorang melamar pekerjaan kartu ini hanya dibuat di Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi. Kartu kuning ini sangat berguna bagi pencaker untuk syarat melamar pekerjaan, namun di sisi lain kartu kuning belum mempunyai nilai yang tepat guna dalam proses pencarian lowongan pekerjaan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dibutuhkan aplikasi yang dapat memberi nilai efisien tentang informasi pekerjaan dan mengarahkan para pencari tenaga kerja untuk mendapatkan pekerjaan yang layak dan sesuai denga keahlian.

Aplikasi Pencarian Lowongan Tenaga Kerja dirancang untuk sistem operasi *android* yang sudah memasyarakat sehingga dapat menjadi perangkat yang efisien dan tepat guna.

1.2 Identifikasi dan rumusan Masalah

Adapun hasil identifikasi masalah menurut latar belakang diatas,dapat dikemukakan sebagai berikut:

1.2.1 Identifikasi masalah

Adapun Hasil identifikasi Masalah Menurut Latar Belakang diatas,dapat dikemukakan sebagai Berikut:

1. Para tenaga kerja kesulitan dalam mencari pekerjaan yang sesuai keahlian/skills mereka masing-masing.
2. Informasi tenaga kerja yang kurang efisien

3 Pemanfaatan kartu kuning yang belum tepat guna

1.2.2 Rumusan masalah

Berdasarkan uraian diatas maka rumusan maka permasalahan yang akan dikaji dalampenelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut

1. Bagaimana membangun membangun Aplikasi Pencari Tenaga Kerja yang memudahkan tenaga kerja dalam mendapat informasi
2. Bagaimana Aplikasi Pencarian Lowongan Tenaga Kerja dapat menempaatkan para tenaga keja mendapat pekerja yang sesuai keahlian.
3. Bagaimana implementasi Aplikasi Pencarian Lowongan Tenaga Kerja
4. Bagaimana Aplkasi Pencarian Lowongan Tenaga Kerja berkaitan dengan kartu kuning

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1.3.1 Maksud penelitian

1. Membantu pencari tenaga kerja mendapat informasi tentang lapangan pekerjaan.
2. Membantu para pencari tenaga kerja mendapatkan pekerjaan sesuai keahlian.

1.3.2 Tujuan

1. Untuk membuat Aplikasi Pencari Lowongan Tenaga Kerja yang mampu memudahkan tenaga kerja dalam mendapat informasi.
2. Untuk menguji Aplikasi Pencari Lowongan Tenaga Kerja pada perangkat *mobile* berbasis *android*

3. Implementasi Aplikasi Pencari Lowongan Tenaga Kerja pada mobile berbasis *android.*
4. Keterkaitan antara aplikasi pencarian lowongan tenaga kerja dengan kartu kuning

1.4 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian adalah sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan praktis

Penelitian ini akan memberikan Kegunaan praktis diharapkan peneltian ini dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Dapat memberikan informasi yang dibutuhkan bagi pencari tenaga kerja.
2. Dapat mengetahui Pekerjaan yang sesuai dengan kriteria keahlian yang dimiliki
3. Mengurangi Pengangguran dan meciptakan tenaga kerja baru.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Secara akademis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat diantaranya:

1 Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan.

Penelitaian ini dapat memberikan suatu karya penelitian yang dapat memberikan informasi yang interaktif tentang isi muse

2 Bagi Penyusun

Penyusun dapat menambah wawasan dan pemahaman untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat aplikasi ini

3 Bagi Pencari Tenaga Kerja

Untuk membantu para pencari tnaga kerja mendapatkan informasi tentang lowongan pekerjaan.

1.5 Batasan Masalah

Pada pembahasan dalam pembuatan Aplikasi Pencarian Lowongan Pekerjaan Berbasis *Android* menjelaskan secara detail dengan membatasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang disajikan merupakan aplikasi untuk mengetahui lowongan pekerjaan.
2. Pada aplikasi ini user dapat menambah kategori yang berguna untuk pengelompokan para tenaga kerja dan menambah list lowongan pekerjaan sesuai keinginan
3. Aplikasi bisa dijalankan pada telepon seluler yang memiliki sistem operasi *Android* ver 2.2 froyo hingga versi *Kitkat*

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitianl

Adapun Lokasi dan Waktu Penenelitiannya

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian di Dinas Tenaga Kerja Provinsi Jawa Barat yang beralamat Jalan Martanegara No. 04 Bandung. Waktu pelaksanaan penelitian di Dinas Tenaga Kerja Provinsi Jawa Barat.

1.6.2 Waktu Penelitian

KEGIATAN	Bulan																			
	Januari 2014				Februari 2014				Maret 2014				April 2014				Mei 2014			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Identifikasi Kebutuhan																				
a. Observasi																				
b. Wawancara																				
c. Pengumpulan Data																				
d. Analisis Dokumen																				
2. Membuat dan Memperbaiki Prototype																				
a. Perancangan Proses																				
b. Perancangan Basis Data																				
c. Pembuatan Program																				
3. Menguji Coba Prototype																				
a. Pengujian Black Box																				

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun Sistematika Penulisannya adalah sebagai berikut :

A. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang, latar belakang penelitian yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian yaitu terdiri dari 2 kegunaan yaitu, kegunaan praktis dan kegunaan akademis. Selanjutnya batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian serta sistematika penulisan.

B. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian tentang teori – teori yang akan dipakai peneliti sesuai dengan judul tema yang digunakan dan jurnal hasil penelitian terdahulu yang sudah di publikasikan untuk dijadikan sebagai referensi.

C. BAB III OBJEK DAN METODE PENILITIAN

Bab ini berisi uraian tentang objek penelitian yang di dalamnya tercantum 4 poin lagi yaitu, sejarah singkat perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, dan deskripsi tugas. Dilanjutkan dengan metode penilitian yang terdiri dari desain penilitian, jenis dan metode pengumpulan data yang dibagi menjadi 2 yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Selanjutnya metode pendekatan dan pengembangan sistem, alat bantu analisis dan perancangan yang terdiri dari *us*e case ,diagram activity,class diagram.selanjutnya pengujian software serta analisis sistem yang berjalan yaitu yang terdiri dari analisis dokumen, analisis

prosedur yang sedang berjalan yang di dalamnya menggunakan use case,diagram activity,class diagram serta yang terakhir evaluasi sistem yang sedang berjalan.

D. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi uraian tentang perancangan sistem, tujuan perancangan sistem, gambaran umum sistem yang diusulkan yang di dalamnya terdiri dari *Usecase* yang diusulkan,a*ctivity* diagram,*squence* diagram,class diagram,*collaboration* diagram,component diagram,*deployment* diagram. Selanjutnya perancangan antar muka yang terdiri dari struktur menu, perancangan input dan perancangan output, serta perancangan arsitektur jaringan, implementasi yang terdiri dari batasan implementasi (*optional*) implementasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras, implementasi basis data (*Sintaks SQL*), implementasi antar muka, implementasi instalasi program dan penggunaan program. Serta yang terakhir adalah pengujian yang terdiri dari rencana pengujian, kasus dan hasil pengujian, dan kesimpulan hasil pengujian.

E. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab ini berisi uraian tentang pokok-pokok kesimpulan dan saran-saran yang perlu disampaikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian serta untuk keperluan penerapan maupun pengembangan lainnya.