BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modern saat ini, teknologi informasi mengalami kemajuan begitu pesat, terutama di dunia *mobile* teknologi. Seperti sekarang ini, setiap orang dimudahkan dengan adanya aplikasi-aplikasi yang terdapat pada *smart phone*. Baik itu dalam komunikasi, menangkap setiap momen berharga, serta memutar musik dalam satu perangkat. Teknologi Informasi (TI), atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Information technology (IT*) adalah istilah umum yang menjelaskan teknologi apapun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan menyebarkan informasi. TI menyatukan komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data, suara, dan video. Contoh dari Teknologi Informasi bukan hanya berupa komputer pribadi, tetapi juga telepon, TV, peralatan rumah tangga elektronik, dan peranti genggam modern (misalnya ponsel).

Perkembangan ponsel genggam pada awalnya untuk melakukan komunikasi dengan orang yang berada diluar jangkauan kita. Fiturnya pun sederhana hanya bisa melakukan panggilan dan pesan singkat. Dengan berkembangnya teknologi informasi banyak inovasi – inovasi yang bermunculan untuk mengembangkan ponsel genggam tersebut. Hingga saat ini perkembangan ponsel semakin baik dari segi fitur ataupun fungsi dari ponsel tersebut.

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian dibeli oleh Google pada tahun 2005. Android adalah sistem operasi bersifat *open source* dan Google merilis kodenya di bawah lisensi *Apache*. Kode dengan sumber terbuka dan lisensi perizinan pada Android memungkinkan perangkat lunak untuk dirubah secara bebas dan didistribusikan oleh para *developer*.[1]

Saat ini informasi lowongan pekerjaan sangatlah sulit didapatkan. Pihak perusahaan pun telah memberikan kesempatan bagi para sarjana untuk bekerja di perusahan mereka melalui info – info yang telah di umumkan di media massa. Akan tetapi, masyarakat saat ini sangatlah kurang berminat untuk membaca media massa seperti koran. Lebih banyak dari mereka menunggu dan mencari informasi lowongan pekerjaan melalui internet atau media sosial. Beberapa universitas sudah mempunyai perusahaan – perusahaan yang telah bekerja sama dalam mendapatkan pekerja secara langsung dari universitas. Seperti halnya UNIKOM, dimana perusahaan – perusahaan besar telah bekerja sama untuk mendapatkan lulusan dari UNIKOM. Para mahasiswa yang telah lulus pasti akan melihat papan informasi untuk mendapatkan info lowongan pekerjaan yang disediakan universitas. Di UNIKOM terdapat website khusus untuk memberikan informasi lowongan pekerjaan bagi para alumni. Akan tetapi sebagian besar mahasiswa UNIKOM tidak mengetahui bahwa ada website yang memberikan informasi lowongan pekerjaan secara lengkap.

Karena pemberian informasi lowongan pekerjaan berupa gambar bukan teks. Sehingga mahasiswa atau alumni yang melihat informasi lowongan pekerjaan pun kesulitan melihat persyaratan lowongan pekerjaan tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media yang memudahkan mahasiswa atau alumni untuk mencari dan melamar pekerjaan.

Pembuatan media informasi ini merupakan aplikasi yang diterapkan pada perangkat android dimana aplikasi tersebut dirancang untuk para alumni UNIKOM dalam mendapatkan informasi lowongan pekerjaan secara mudah. Oleh karena itu, perancangan aplikasi tersebut diharapkan dapat membantu pihak perusahaan dan para alumni dalam menyebarkan dan mendapatkan informasi secara langsung melalui *smartphone* mereka.

Berdasarkan latar belakang dan data diatas, penulis mencoba menerapkan judul "***Aplikasi Lowongan Kerja Berbasis Android Studi Kasus Career Development Center UNIKOM".***

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, terdapat permasalahan yang teridentifikasi, yaitu :

1. Penggunaan media massa seperti koran saat ini kurang efektif.
2. Penyampaian informasi lowongan pekerjaan tidak sepenuhnya tersampaikan kepada mahasiswa.
3. Informasi yang ditampilkan oleh pihak CDC masih berupa gambar.

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang Aplikasi Lowongan Kerja Berbasis Android.
2. Bagaimana pengujian Aplikasi Lowongan Kerja Berbasis Android.
3. Bagaimana implementasi Aplikasi Lowongan Kerja Berbasis Android.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membantu para sarjana UNIKOM untuk mendapatkan informasi mengenai lowongan pekerjaan dari perusahaan – perusahaan yang telah bekerja sama dengan pihak universitas.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk membuat perancangan dan pembangunan Aplikasi Lowongan Kerja Berbasis Android.
2. Untuk melakukan pengujian Aplikasi Lowongan Kerja Berbasis Android.
3. Untuk melakukan implementasi Aplikasi Lowongan Kerja Berbasis Android.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Dengan dibangunnya "Aplikasi Lowongan Kerja Berbasis Android" ini diharapkan dapat membantu mahasiswa – mahasiswa UNIKOM dalam mendapatkan informasi mengenai lowongan pekerjaan secara langsung melalui *smartphone* mereka.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Dalam bidang akademis, penelitian ini memberikan beberapa kegunaan sebagai berikut :

1. **Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperkaya pengetahuan baik itu secara teori maupun praktek.

2. **Bagi Peneliti Lain**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ide – ide serta membantu para peneliti lain dalam mengembangkan ataupun membangun suatu aplikasi berbasis android.

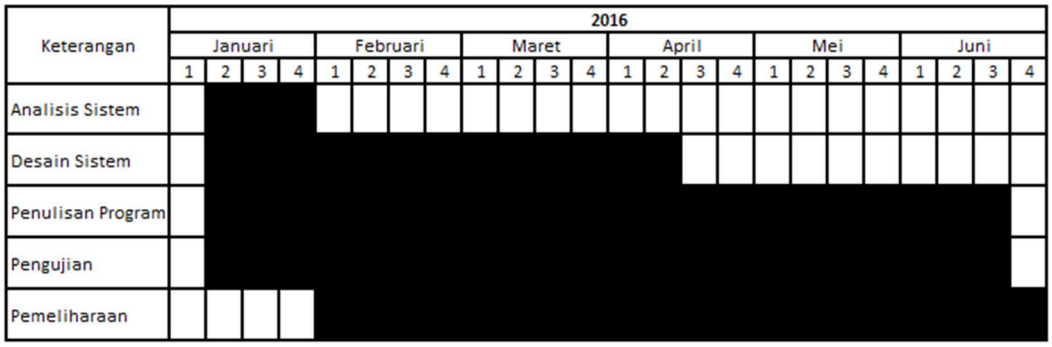
1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah untuk penelitian ini, yaitu :

1. Sistem Operasi minimum pada android yaitu dengan versi 3.2 *(Honeycomb)* dengan API level 13.
2. Aplikasi Lowongan Kerja Berbasis Android ini dikhususkan untuk para alumni dan juga untuk mahasiswa UNIKOM untuk mendapatkan pekerjaan.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di *Career Development Center* Universitas Komputer Indonesia.



1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas Objek Penelitian, Metodologi Penelitian yang digunakan, deskripsi sistem yang berjalan dan Analisis Sistem yang berjalan.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas deskripsi sistem yang diusulkan, analisis kebutuhan, perancangan sistem yang dikembangkan, implementasi sistem yang dibangun, ujicoba dan hasil pengujian sistem.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran pengembangan sistem ke depan.