

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang**

Saat ini, karena dampak dari Covid-19 masyarakat Indonesia yang sudah menyelesaikan pendidikan dan yang terkena PHK yang masih belum mendapatkan pekerjaan. Dan sekarang kita sudah memasuki new normal beberapa perusahaan besar maupun kecil di Indonesia menyediakan informasi lowongan kerja melalui media cetak maupun di papan pengumuman kerja serta melalui elektronik termasuk internet.

Pada informasi lowongan kerja, maupun pendaftaran untuk lamaran kerja memanfaatkan media sosial yakni Facebook, LinkedIn, Instagram dan masih banyak lainnya. Bila calon pelamar ingin mendaftarkan diri harus mengisikan nokta dikolom komentar di Facebook pada lowongan kerja yang dipublikasikan. Selain itu untuk bergabung sebagai member calon anggota harus mendaftar dengan cara mengambil formulir dan menyerahkan persyaratan lainnya di kantor tersebut. Tidak hanya itu, untuk melihat batas waktu terakhir pendaftaran pelamar harus melihat satu persatu postingan lowongan pekerjaan yang terpublikasikan di facebook.

Android merupakan sebuah sistem operasi telepon seluler dan komputer tablet layar sentuh (*touch screen*) yang berbasis linux. Namun seiring perkembangan, android berubah menjadi platform yang begitu cepat dalam melakukan inovasi.

(B Harijanto, DKP Aji, JI Amini;2018)

Selain itu, sering kali ada calon pelamar yang tidak mengetahui batas waktu terakhir pendaftaran yang mengakibatkan pelamar tetap mendaftarkan diri di lowongan pekerjaan tersebut. Maka dari itu dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat mengelola batas waktu terakhir pendaftaran pekerjaan dengan tampilan yang selalu terupdate dan dapat menampilkan waktu yang mendekati masa terakhir pendaftaran lowongan pekerjaan secara terurut. Salah satu metode yang mendukung pembuatan aplikasi ini adalah metode *Quick Sort*.

Metode Quick Sort diperkenalkan oleh C.A.R Hoare pada tahun 1960. Metode pengurutan Quick Sort ini merupakan pengembangan lebih lanjut dari Shell Sort. *Quick Sort* salah satu algoritma pengurutan data dengan menggunakan teknik membagi data menjadi partisi-partisi.

(B Harijanto, DKP Aji, JI Amini;2018)

Tahap awal untuk proses pengurutan data ini harus menentukan data yang dipilih sebagai data pivot kemudian dapat dilanjutkan untuk menentukan posisi data pivot.

Dan dengan adanya aplikasi ini akan mempermudah pemilik perusahaan untuk mencari pekerja yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan mempermudah para pencari pekerjaan untuk mendapatkan informasi tentang lowongan pekerjaan yang tersedia. Berdasarkan latar belakang tersebut maka pada penelitian ini akan diangkat sebuah judul **“Rancang Bangun Aplikasi Lowongan Pekerjaan Berbasis *Android*”** sistem yang dirancang memanfaatkan data yang diisi oleh pemilik lapangan kerja. Penulis berharap dengan adanya penelitian ini dapat membantu perusahaan dan para pencari pekerjaan.

## **I.2. Ruang Lingkup Permasalahan**

Ruang lingkup permasalahan merupakan pengelompokan dari masalah yang ada pada masalah yang akan diselesaikan.

### **I.2.1. Identifikasi Masalah**

Adapun hal-hal yang menjadi identifikasi masalah aplikasi ini adalah :

1. Kurangnya akses informasi dalam menemukan calon pekerja dan lowongan pekerjaan yang tersedia dikarenakan platform yang digunakan salah satunya adalah facebook.
2. Banyaknya waktu yang terbuang karena harus mengunjungi satu persatu perusahaan pemilik lapangan kerja.
3. Pada saat melakukan pendaftaran pekerjaan ternyata batas waktu pendaftaran sudah lewat.

### **I.2.2. Rumusan Masalah**

Berikut rumusan dari permasalahan yang akan dicari pemecahannya melalui penulisan penelitian ini, antara lain:

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi lowongan pekerjaan berbasis android?
2. Bagaimana menghemat waktu para pencari kerja dalam menemukan pekerjaan?
3. Bagaimana membuat sistem aplikasi yang dapat menampilkan batas waktu terakhir pendaftaran lowongan pekerjaan dengan metode *Quick Sort*?

### **I.2.3. Batasan Masalah**

Dalam penulisan penelitian ini dibatasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Sistem ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman *Java* dengan menggunakan *MySQL* sebagai database.
2. Sistem ini dirancang menggunakan metode algoritma *Quick Sort*.
3. Aplikasi hanya bisa berjalan di sistem operasi Android.
4. Perancangan aplikasi ini menggunakan pemodelan UML.

### **I.3. Tujuan dan Manfaat**

Adapun tujuan dan manfaat dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **I.3.1. Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai melalui penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun aplikasi lowongan pekerjaan berbasis android.
2. Menghasilkan sebuah sistem untuk menghemat waktu pencari kerja dalam proses pencarian kerja.
3. Menghasilkan sebuah sistem untuk dapat menampilkan batas waktu yang mendekati batas waktu terakhir pendaftaran lowongan pekerjaan.

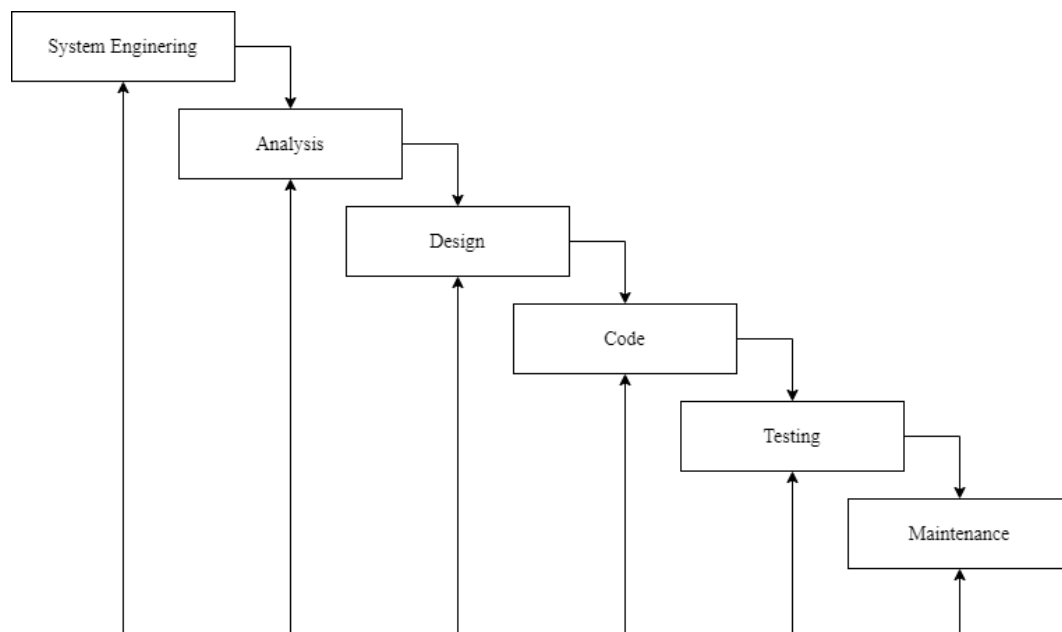
### I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diambil dalam penulisan penelitian ini adalah:

1. Dapat digunakan oleh perusahaan dalam proses pencarian tenaga ahli yang tepat bagi perusahaan
2. Dapat digunakan oleh pencari kerja untuk menemukan pekerjaan yang tepat sesuai keahlian.
3. Dapat menghemat waktu dan tenaga untuk melakukan pencarian lowongan pekerjaan yang tersedia.
4. Sebagai referensi bagi mahasiswa dan masyarakat untuk membuat sistem rekomendasi dengan metode dan fasilitas yang berbeda.

### I.4. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang akan digunakan dalam menyelesaikan penelitian ini secara umum dapat dilihat pada Gambar I.1 sebagai berikut:



**Gambar I.1 Metodologi *Waterfall***

#### **I.4.1. Metode Pengumpulan Data**

Sistem yang dirancang tentunya memerlukan pengumpulan data, dalam proses pengumpulan data terdapat beberapa cara, berikut diantaranya :

- a. Studi Literatur, adalah dengan mempelajari buku-buku dan juga jurnal sebagai acuan untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan judul yang diangkat.
- b. Pengamatan, adalah dengan cara mengamati setiap masalah yang timbul dalam proses mencari pekerjaan yang sesuai dengan kemampuan si pencari kerja.
- c. Wawancara, yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan para pencari kerja untuk menemukan apa yang sangat di butuhkan oleh mereka.
- d. *Web Browsing*, yaitu penulis mencari data data yang mendukung penulisan penelitian melalui *internet*.

#### **I.4.2. Metode Pengembangan Sistem**

Metode pengembangan sistem yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah model Waterfall. Waterfall adalah suatu metode pengembangan perangkat lunak yang mengusulkan pendekatan kepada perangkat lunak sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat kemajuan system pada seluruh analisis, design, kode, pengujian dan pemeliharaan. Alasan peneliti menggunakan metode waterfall karena pengaplikasian menggunakan model ini mudah, kelebihan dari model ini juga ketika semua kebutuhan sistem dapat didefinisikan secara utuh, eksplisit dan benar di awal project, maka waterfall dapat berjalan dengan baik dan

tanpa masalah. Walaupun tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Beberapa tahap-tahap metode waterfall, yaitu seperti pada Gambar I.1:

Secara detail penjelasan Gambar I.1, yaitu:

1. System Engineering

*System Engineering*, merupakan bagian awal dari pengerjaan suatu proyek perangkat lunak. Dimulai dengan mempersiapkan segala hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek.

2. Analysis

*Analysis*, merupakan tahapan dimana System Engineering menganalisa segala hal yang ada pada pembuatan proyek atau pengembangan perangkat lunak yang bertujuan untuk memahami sistem yang ada, mengidentifikasi masalah dan mencari solusinya

3. Design

*Design*, merupakan tahapan penerjemah dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai (user).

4. Coding

*Coding*, merupakan tahapan penerjemah data yang dirancang ke dalam Bahasa pemograman yang telah ditentukan.

5. Testing

Testing, merupakan tahapan uji coba terhadap sistem atau program setelah selesai dibuat.

6. Maintenance

*Maintenance*, merupakan tahapan penerapan sistem secara keseluruhan disertai pemeliharaan jika terjadi perubahan struktur, baik dari segi software maupun hardware.

### **I.5. Kontribusi Penelitian**

Pada penelitian yang dilakukan oleh Abdul Karim Lubis, Marina Elsera, Septiana Dewi Andriana yang berjudul **“E-JOB VACANCY BERBASIS MOBILE DENGAN METODE RAD”** Sistem Informasi E-Job Vacancy akan sangat sangat berguna bagi para mahasiswa Universitas Harapan Medan, dengan menggunakan sistem ini mahasiswa dapat mencari lowongan sesuai dengan skill atau jurusannya masing-masing, serta perusahaan juga dapat memposting lowongan pekerjaan pada E-Job Vacancy berbasis Mobile ini.

Perbedaan dari penelitian sebelumnya, penulis membuat sebuah sistem dimana sebuah platform yang dapat menampung pekerjaan yang disekitar medan bukan hanya untuk alumni atau mahasiswa/i tingkat akhir disebuah Universitas jadi pihak perusahaan dapat memposting lowongan pekerjaan dengan deskripsi yang detail agar para pencari pekerjaan dapat informasi yang sangat jelas, dan disini penulis menggunakan metode *Quick Sort* dimana sebuah sistem yang akan mengurutkan batas waktu dari postingan.

### **I.6. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam Skripsi ini adalah sebagai berikut:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, kontribusi penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini menerangkan tentang teori-teori dan metode yang berhubungan dengan topik yang dibahas atau permasalahan yang sedang dihadapi.

**BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM**

Pada bab ini mengemukakan tentang analisa sistem yang sedang berjalan, evaluasi sistem yang berjalan dan desain sistem secara detail.

**BAB IV : HASIL DAN UJI COBA**

Pada bab ini menerangkan hasil dan pembahasan aplikasi yang dirancang serta kelebihan dan kekurangan aplikasi yang dirancang.

**BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi kesimpulan penulisan dan saran dari penulis sebagai perbaikan pada masa yang akan datang