

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Dalam dunia kerja kunci utama dalam menciptakan Sumber daya manusia yang professional terletak pada proses rekrutmen, seleksi, training dan development, calon tenaga kerja yang tinggi dan sesuai dengan harapan perusahaan adalah tidak mudah, perlu strategi khusus dalam *rekrutmen* karyawan untuk mendapatkan SDM yang unggul. Proses *rekrutmen* mempunyai peranan yang sangat penting dalam kesuksesan tiap perusahaan karena proses rekrutmen dapat menunjukkan kemajuan perusahaan khususnya pada PT. Intan Havea Industry merupakan salah satu perusahaan yang melakukan proses *rekrutmen* karyawan secara mandiri atau tidak menggunakan jasa perusahaan *outsourcing* dalam proses karyawan baru. PT. Intan Havea Industry adalah perusahaan yang bergerak di bidang produksi dan penjualan sarung tangan.

PT. Intan Havea Industry membuka lowongan kerja dengan menggunakan Media cetak seperti koran dan info lowongan kerja juga diinfokan kepada seluruh karyawan bahwasannya PT. Intan Havea Industry membutuhkan tenaga kerja. Perusahaan yang memasang lowongan pekerjaan dengan cara demikian lebih sulit mendapatkan pencari kerja karena perusahaan hanya bisa menunggu secara pasif untuk mendapatkan karyawan yang dibutuhkan. Keterbatasan menunggu secara pasif ini membuat perusahaan yang ingin mencari karyawan dengan kualifikasi untuk posisi pekerjaan tidak dapat langsung menawarkan posisi pekerjaan kepada

pencari kerja. Pencari kerja mencari pekerjaan yang sesuai dengan kebutuhan, keahlian dan latar belakang pendidikan yang ditekuni itu tidaklah mudah. Keterbatasan informasi lowongan pekerjaan juga menjadi hambatan bagi pencari kerja. Selain itu pencari kerja juga terbatas untuk mengetahui lowongan pekerjaan yang berada di dekat wilayahnya. Dan ada beberapa perusahaan hanya menginfokan lowongan kerja pada media cetak seperti koran, sehingga untuk saat ini masyarakat kurang menekuni dalam pencarian lowongan kerja pada media cetak.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diatas maka penulis merancang sebuah sistem aplikasi lowongan kerja pada PT. Intan Havea Industry dengan berbasis android sehingga mempermudah pelamar dalam menerima info lowongan kerja dan melamar suatu pekerjaan dengan menggunakan aplikasi android, dan pihak perusahaan dapat menerima berkas pelamar dan melakukan proses penyeleksian dengan menggunakan sistem yang akan dirancang. Sistem yang akan dirancang menggunakan aplikasi berbasis Android studio.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penulis mengambil judul penelitian **“Rancang Bangun Aplikasi Lowongan Kerja Pada PT. Intan Havea Industry Berbasis Mobile.**

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

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

Sehubungan dengan permasalahan yang ada maka penulis mencoba untuk mengidentifikasi masalah adalah :

1. Pelamar sering mengalami kendala dalam mengetahui informasi lowongan kerja pada PT. Intan Havea Industry.
2. PT. Intan Havea Industry mengumumkan informasi lowongan kerja masih menggunakan media cetak koran.
3. Belum ada aplikasi lowongn kerja berbasis android pada PT. Intan Havea Industry.

### **I.2.2. Perumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana mempermudah pelamar dapat melamar suatu pekerjaan ?
2. Bagaimana mempermudah perusahaan dalam menginformasikan lowongan kerja secara cepat dan terbaru?
3. Bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi lowongan kerja berbasis android?

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

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Data yang dibutuhkan dalam melakukan perancangan sistem adalah data pelamar dan data lowongan.
2. Basis data yang digunakan yaitu MySQL.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi yaitu java.
4. Versi android yang digunakan adalah *Android* 10.
5. Pemodelan sistem dilakukan dengan UML.

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

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

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mempermudah pelamar dalam melakukan mengetahui informasi lowongan kerja.
2. Untuk mempermudah perusahaan dalam menerima pelamaran kerja dengan cepat.
3. Untuk menghasilkan aplikasi berbasis android dalam lowongan kerja.

#### **I.3.2. Manfaat**

Manfaat yang dihasilkan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan kepada pelamar dalam melamar suatu pekerjaan dengan menggunakan android.
2. Memberikan kemudahan pada perusahaan dalam menginformasikan lowongan kerja terbaru.
3. Terciptanya sistem aplikasi lowongan kerja dengan berbasis Android.

### **I.4. Metodologi Penelitian**

Metode-metode yang penulis gunakan dalam merancang, menulis, dan mengembangkan skripsi ini terdiri dari beberapa bagian yang saling terkait dan saling melengkapi, yakni:

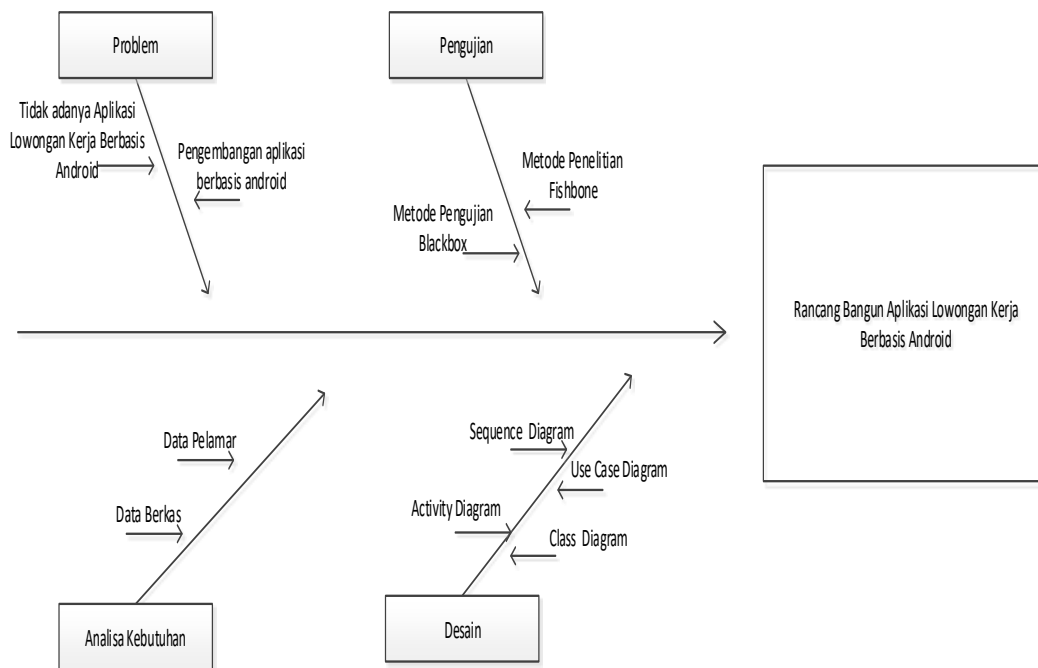
1. Metode Analisis dan Perancangan

Metode analisis dan perancangan yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah pendekatan *Object Oriented Analysis and Design (OOAD)* dengan

menggunakan notasi *Unified Modeling Language (UML)* yang mencakup *flowchart*, *use case diagram*, dan rancangan layar.

## 2. Studi Kepustakaan

Yaitu suatu penelitian pribadi yang penulis lakukan guna mengumpulkan landasan teori sebaik-baiknya dan sebenar-benarnya dengan cara membaca, mempelajari, dan mencari buku-buku bacaan, berbagai makalah dan topik pembahasan ilmiah maupun umum, dan literatur-literatur yang berhubungan dengan topik yang penulis hadapi untuk dikembangkan. Berbagai sumber penulis cari, baik yang bersifat badaniah (hadir langsung, mengunjungi perpustakaan, toko buku, meminjam buku-buku milik teman / dosen, koleksi pribadi penulis) maupun pencarian informasi yang bersifat maya (melalui internet, forum-forum diskusi, artikel pendukung riset penelitian penulis, beragam *e-book* pendukung, dan lain-lain). Untuk menganalisa data tersebut di atas maka digunakan alur analisis yang disusun dengan langkah – langkah berbentuk diagram alir seperti di bawah ini :



**Gambar I.1. Kerangka Fishbone**

Dalam pengembangannya metode Kerangka *Fishbone* memiliki beberapa tahapan yaitu problem, analisa kebutuhan, desain dan pengujian sistem.

#### 1. Problem

Adapun permasalahan yang sedang berjalan pada aplikasi wireless sebelumnya adalah belum berkembang sebuah aplikasi lowongan kerja untuk penerimaan karyawan baru dengan menggunakan *Android* yang dapat berfungsi untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan *Android*. *Coding* merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh programmer yang akan menterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan

testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap *system* tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

## 2. Analisis Kebutuhan

Berisi tentang hal-hal yang harus ada pada hasil perancangan agar mampu menyelesaikan masalah yang ada sesuai tujuan. Data yang dibutuhkan dalam melakukan perancangan sistem adalah data karyawan dan data berkas penerimaan karyawan baru.

## 3. Desain Sistem

Secara umum Aplikasi lowongan kerja Berbasis *Android* menggunakan model perancangan *Unified Modelling Language*.

## 4. Pengujian

Pada tahapan ini peneliti menguji sistem yang telah dibuat menggunakan pengujian teori dan praktek. Pengujian teori peneliti menggunakan *blackbox testing* dan pengujian praktek peneliti menggunakan *localhost*. Pada tahap ini dilakukan pengujian aplikasi secara menyeluruh, meliputi pengujian fungsional dan pengujian ketahanan sistem. Pengujian yang dilakukan yaitu pengujian perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja. Pengetahuan khusus dari kode aplikasi/struktur internal dan pengetahuan pemrograman pada umumnya tidak diperlukan, pengujian tersebut untuk masing-masing blok peralatan yang dirancang.

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

Adapun Kontribusi penelitian ini, pada penelitian ini adalah :

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah calon pelamar dalam mengetahui info lowongan kerja pada PT. Intan Havea Industry.
2. Hasil penelitian di harapkan jadi bahan acuan dan referensi untuk penelitian selanjutnya dalam aplikasi lowongan kerja berbasis android.

### **I.6. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada PT. Intan Havea Industry yang beralamat di Kim 1, Jl. Pulau Irian No.13, Mabar, Percut Sei Tuan, Deli Serdang Regency, North Sumatra 20371.

### **I.7. Sistematika Penulisan**

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

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode 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 yaitu berupa pembahasan mengenai sistem wireless, UML, dan normalisasi.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

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 program yang dirancang serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi kesimpulan penulisan dan saran dari penulis sebagai perbaikan di masa yang akan datang untuk sistem.