

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Rakyat Service Comp merupakan unit usaha yang bergerak di bidang penjualan dan jasa dari mulai perbaikan komponen computer, laptop, printer, dan lainnya. Disediakan juga banyak komponen computer, laptop, printer yang dapat di beli langsung di tempat selain itu rakyat service comp juga banyak menerima karyawan magang yang bertujuan untuk mengenalkan unit usaha ini serta menghemat biaya dalam perekrutan karyawan baru di karenakan tidak di perlukannya lagi training yang lama untuk karyawan baru.

Magang adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan tertentu dan salah satu prasyarat terpenting bagi mahasiswa dalam mempersiapkan dirinya ke dunia kerja ketika selesai melaksanakan pendidikan. Pada saat di universitas, hanya memberikan teori-teori yang mendukung saja, namun untuk membuat teori keterampilan tersebut bermanfaat bagi mahasiswa maka diperlukannya tindakan lebih lanjut.

Cara terbaik untuk memperoleh keterampilan tersebut yaitu dengan memasuki dunia kerja secara langsung, melalui kegiatan Praktek Kerja Lapangan atau magang. Informasi kegiatan Praktek Kerja Lapangan atau magang pada era sekarang sangat mudah didapat melalui teknologi seperti akses internet salah satunya melalui smartphone. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh APJII, data menunjukkan bahwa 210 juta jiwa lebih terkoneksi internet dari total populasi

272,6 juta jiwa pada tahun 2021 dan masih akan meningkat setiap tahunnya. Adanya akses internet melalui smartphone tersebut, dapat memudahkan mahasiswa dalam mencari informasi magang yang tersedia.

Namun kenyataannya, mahasiswa masih mencari informasi magang secara mandiri yang sesuai dengan kebutuhan keterampilan masing-masing. Adapun media yang umum digunakan oleh mahasiswa untuk mencari informasi magang juga beragam, mulai dari informasi mulut ke mulut, hingga website. Tetapi media yang sering digunakan juga membuat mahasiswa mengalami kesulitan dalam mencari informasi magang yang sesuai dengan kebutuhan keterampilan masing-masing, dan didukung dengan wabah *covid-19* yang sedang terjadi mengakibatkan terjadinya pembatasan kunjungan ke tempat instansi magang.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka diperlukannya solusi untuk menyelesaikan masalah, yaitu membuat **Rancang Bangun Aplikasi Pencarian Tempat Magang Di Rakyat Service Comp Berbasis Android Dengan Flutter Sdk**. Dengan adanya aplikasi tersebut penulis berharap seseorang yang membutuhkan informasi tempat magang dapat terbantu sehingga tidak perlu keluar rumah untuk mencari tempat magang sehingga meminimalisir tertularnya virus *covid-19* yang sedang terjadi pada saat ini.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini dipaparkan sebagai berikut:

1. Sulitnya mencari informasi dan tempat magang bagi mahasiswa yang ingin melakukan magang.
2. Belum adanya aplikasi dari rakyat service comp untuk mempromosikan lowongan magang yang tersedia di perusahaan mereka sehingga banyak masyarakat terkhususnya mahasiswa yang tidak mengetahui hal tersebut.

I.2.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi pencarian tempat magang berbasis android dengan *flutter sdk*?
2. Bagaimanakah memberikan informasi lowongan magang di Rakyat Service Comp kepada khalayak ramai sehingga mahasiswa dapat memilih posisi pekerjaan yang mereka kuasai?

I.2.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini hanya membahas tentang penerapan aplikasi pencarian tempat magang berbasis *android* pada Rakyat Service Comp dengan *flutter sdk*.
2. Aplikasi yang dirancang menggunakan *Framework SDK Flutter* dan akan digunakan pada *Smartphone Android*.
3. Perancangan sistem dengan menggunakan *software Visual Studio Code* dengan bahasa pemrograman *Dart*, dan perancangan *database* menggunakan database yang sudah di hosting.

4. Pemodelan perancangan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML).
5. Terdapat 5 sample data yang digunakan di dalam aplikasi sesuai dengan data yang diberikan pihak perusahaan.
6. Aplikasi merupakan media yang menampilkan informasi mengenai lowongan magang yang tersedia di Rakyat Service Comp.
7. Kriteria lowongan yang digunakan meliputi: posisi pekerjaan, nama perusahaan, kota, alamat, deskripsi, persyaratan, tipe posisi, pendidikan, tipe pekerjaan, fasilitas.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membangun aplikasi pencarian dan tempat magang berbasis android dengan *flutter sdk*.
2. Untuk membantu memberikan informasi lowongan magang di Rakyat Service Comp kepada khalayak ramai sehingga mahasiswa dapat memilih posisi pekerjaan yang mereka kuasai.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Agar menghasilkan sebuah aplikasi berbasis android untuk mencari tempat magang sesuai dengan posisi pekerjaan yang diinginkan bagi mahasiswa yang sedang membutuhkan tempat magang.
2. Agar mempermudah mahasiswa dalam menemukan tempat magang, membantu perusahaan dalam mencari peserta magang, serta menjadi media promosi bagi perusahaan agar dikenal masyarakat.

I.4. Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan 3 (tiga) metode pengumpulan data yang dilaksanakan oleh peneliti, yaitu :

1. Observasi

Aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi – informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian.

2. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan seseorang yang sedang mencari tempat magang. Berikut instrumen wawancara yang digunakan dalam mengumpulkan data :

Tabel I 1. Instrumen Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah perusahaan ibu/bapak terdampak Ketika pandemic?	Ya, perusahaan saya sangat terdampak sehingga saya harus mengurangi pekerja

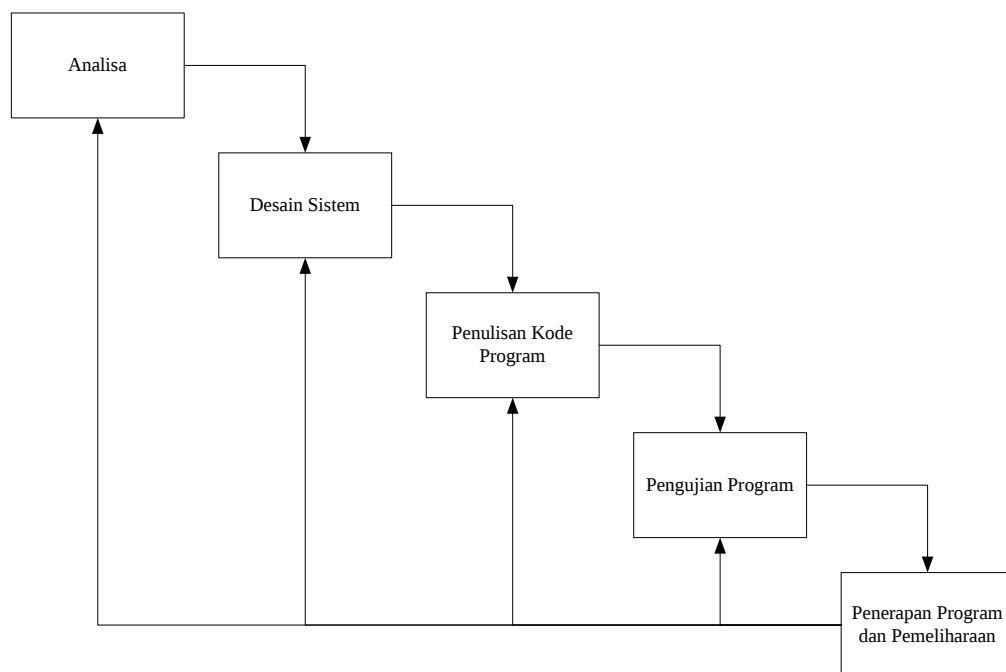
		magang dan beberapa pegawai di karenakan sedikitnya pekerjaan.
2.	Bagaimana cara Ibu/Bapak dalam mencari pegawai PKL/ magang?	Kami biasanya hanya memberitahu melalui mulut-kemulut saja tidak pernah mempublikasikannya secara luas.
3.	Apakah ibu bapak mengalami masalah dalam menerima pegawai PKL/ magang?	Ya kami memiliki beberapa masalah seperti mereka belum melakukan vaksin sesuai dengan ketentuan.
4.	Apakah sebelumnya Ibu/Bapak sudah pernah mempublikasi informasi PKL/magang melalui web internet atau layanan internet lainnya?	Kami belom pernah menggunakan media lain selain informasi dari mulut ke mulut.
5.	Bagaimana menurut Ibu/Bapak jika terciptanya aplikasi yang membantu pencarian tempat PKL/ magang?	Saya rasa ini adalah hal tepat guna membantu kami dalam mencari pegawai magang lebih mudah dengan persyaratan yang sesuai kami butuhkan.

3. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan penulisan Skripsi dari berbagai sumber bacaan seperti

membaca buku-buku, jurnal-jurnal, *e-book*, serta artikel yang berhubungan dengan judul yang diambil penulis.

Dalam penelitian ini, pengembangan sistem aplikasi yang penulis gunakan berupa rancangan *Waterfall* yang merupakan sebuah proses hidup perangkat lunak yang memiliki sebuah proses yang linier dan sekuensial (Sukamto dan Salahuddin, 2016). Seperti pada Gambar I.1. dibawah ini :



Gambar I.1. Perancangan *Waterfall*

1. Analisa

Berisi tentang hal-hal yang harus ada pada hasil perancangan agar mampu menyelesaikan masalah yang ada sesuai tujuan. Pada tahap ini layanan sistem, kendala, dan tujuan ditetapkan oleh hasil konsultasi dengan pengguna yang kemudian didefinisikan secara rinci untuk mengetahui mengenai sistem. Sistem

yang harus dipenuhi yaitu dapat memberikan informasi ke calon pelamar tentang informasi perusahaan menerima tempat magang.

2. *Desain Sistem*

Secara umum rancang bangun aplikasi pencarian tempat magang di Rakyat Service Comp berbasis android dengan *flutter sdk*, yang dirancang memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Perancangan desain sistem menggunakan pemodelan *Unified Modeling Language* (UML).
2. Spesifikasi Komputer, Sebagai berikut :
 - a. Laptop Intel(R) Core(TM) i5-5300U CPU @ 2.30GHz 2.30 GHz
Processor
 - b. *Solid State Drive* 256 GB
 - c. RAM 12 GB
3. Perangkat Lunak (Software) :
 - a. Sistem Operasi Windows
 - b. Visual Studio *Code*
 - d. Menggunakan bahasa pemrograman *Dart*
 - e. Flutter SDK
 - f. Android Studio
 - g. Database MySQL

3. Penulisan Kode Program

Penulisan kode program menggunakan *Flutter SDK* dari Bahasa pemrograman *Dart*. Hal ini sangat memudahkan proses pasca perancangan kode program. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

4. Pengujian Program

Pada tahapan ini, sistem yang dirancang akan diuji kemampuannya dan keefektifannya dalam suatu perangkat *mobile* android, sehingga akan didapatkan kekurangan dan kelemahan sistem yang kemudian dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi.

5. Pemeliharaan Program

Langkah terakhir dilakukan pemeliharaan aplikasi sekaligus melakukan penjaan sistem. Apakah sistem memiliki kesalahan yang belum terdeteksi, sehingga kesalahan-kesalahan sistem perlu diperbaiki kedepannya.

I.5. Kontribusi Penelitian

Dalam penelitian ini, hasil yang diharapkan dari penerapan aplikasi pencarian tempat magang dengan *flutter sdk* seseorang yang membutuhkan informasi tempat magang dapat terbantu sehingga tidak perlu keluar rumah untuk mencari tempat magang sehingga meminimalisir tertularnya virus *covid-19* yang

sedang terjadi pada saat ini. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam penelitian lanjut terhadap kajian seputar penerapan aplikasi pencarian magang menggunakan *Flutter SDK*

I.6. Lokasi Penelitian

Adapun pelaksanaan pengumpulan data penelitian yang digunakan penulis dilaksanakan di Jln Rakyat Gg Blok A No. 4.

I.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi 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 informasi, UML.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi analisa sistem yang sedang berjalan, perancangan proses dalam bentuk UML, yang mencakup analisa dan perancangan sistem pengolahan data yang mencakup analisa

input, analisa proses, analisa output, desain input, desain output, tabel database.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini akan dijelaskan hasil dari Rancang Bangun Aplikasi Pencarian Tempat Magang Di Rakyat Service Comp Berbasis Android Dengan Flutter SDK akan dilakukan pengujian sistem 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 system.