

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang kini merambah keseluruhan lapisan masyarakat memangsangat membant udalam segala bidang. Banyaknya mesin mesin impor yang di gunakan untuk mempermudah pekerjaan manusia dapat menghasilkan barang yang berkualitas yang tak kalah dengan pembuatan manual oleh manusia.

Tetapi hal ini tidak hanya membuat pemerintah dan masyarakat lega, namun juga timbul kan masalah baru yang hingga kini belum dapat terselesaikan. Masalah yang tiap tahun bertambah rumit, dan makin banyak masyarakat yang menjalani ini, yaitu pengangguran

Pengangguran yang tinggi berdampak langsung maupun tidak langsung terhadap kemiskinan, kriminalitas dan masalah-masalah sosial politik yang juga semakin meningkat. Dengan jumlah angkatan kerja yang cukup besar, arus migrasi yang terus mengalir, serta dampak krisis ekonomi yang berkepanjangan sampai saat ini, membuat permasalahan tenaga kerja menjadi sangat besar dan kompleks.

Jika masalah pengangguran yang demikian pelik dibiarkan berlarut-larut maka sangat besar kemungkinannya untuk mendorong suatu krisis sosial. yang terjadi tidak saja menimpa para pencari kerja yang baru lulus sekolah, melainkan juga menimpa orangtua yang kehilangan pekerjaan karena kantor dan pabriknya tutup. Indikator masalah sosial bisa dilihat dari begitu banyaknya anak-anak yang mulai turun ke jalan. Mereka menjadi pengamen, pedagang asongan maupun pelaku tindak kriminalitas.

Berdasarkan pembahasan di atas, penulis mendapatkan ide yang sangat menarik yang dapat dibahas dalam penelitian tugas akhir. Dalam permasalahan ini penulis mengangkat judul “APLIKASI E-JOBS (SAIMBARA) BERBASIS ANDROID”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara agar masyarakat mau berusaha untuk mencari pekerjaan yang tersedia?
2. Bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi e-jobs (saimbara) berbasis android?
3. Bagaimana cara kerja aplikasi e-jobs (saimbara) berbasis android?

1.3 Batasan Masalah

1. Rancang bangun aplikasi e-jobs ini menggunakan android studio
2. Aplikasi ini memberlakukan login untuk user
3. Aplikasi ini dapat di gunakan untuk mencari info seputar lowongan pekerjaan dan mencari karyawan
4. Aplikasi ini menggunakan aplikasi XAMPP untuk server database

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membuat aplikasi ini agar masyarakat mau mencari info lowongan pekerjaan
2. Membuat aplikasi untuk memudahkan masyarakat dalam mencari pekerjaan
3. Membuat aplikasi untuk semua masyarakat agar mengetahui lowongan di sekitar, dan mencari untuk mencari karyawan

1.5 Manfaat Penelitian

1. Dapat membantu masyarakat dalam mencari pekerjaan
2. Dapat membantu masyarakat agar bisa mencari karyawan
3. Dapat membantu masyarakat agar tidak menganggur

1.6 Metodologi Penelitian

Penggunaan metode dalam melakukan penelitian, bermanfaat untuk mendukung pembuatan laporan berdasarkan data yang diperoleh selama melakukan penelitian tersebut. Ada beberapa macam metode yang dapat digunakan, diantaranya :

1. Studi Literatur
Melalui metode ini penulis melakukan pengumpulan data. Dalam penelitian ini diperlukan berbagai referensi buku (soft copy) dan berbagai sumber yang terdapat pada perpustakaan kampus serta dari berbagai situs internet yang diharapkan dapat mendukung terealisasinya proyek akhir ini
2. Perancangan dan Implementasi
Dalam tahap ini dilakukan pemograman. Pembuatan software dipecah menjadi modul– modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya, apakah sudah memenuhi fungsi seutuhnya apa belum.
3. Riset dan Aplikasi
Metode ini dilakukan dengan meriset sebuah aplikasi android yang penulis pelajari dari jurnal atau pdf yang penulis ambil sebagai referensi.

4. Diskusi Metode

ini dilakukan dengan berdiskusi kepada pembimbing akademik dan traineryang telah ahli di bidangnya.Penelitian yang terkait dengan aplikasi yang akan penulis buat adalah sebuah web jobstreet. Namun, yang membedakannya adalah tingkat pendidikannya. Apabila di web hanya terdapat info lowongan dengan tingkat SMA/SMK ke atas, sedangkan aplikasi yang akan penulis buat tidak memandang tingkat pendidikan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proyek akhir ini dibuat dalam beberapa bagian – bagian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan latar belakang penulis, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan yang di gunakan dalam proyek akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan landasan-landasan teori yang di gunakan dan berhubungan dengan sistem aplikasi e-jobs berbasis android ini.

BAB III PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini akan menguraikan mengenai identifikasi masalah dan sumber daya perangkat lunak kebutuhan program serta perancangan pembuatan program seperti use-case diagram, flowchart, dan rancangan *interface*.

BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISA

Pada bab ini berisikan pengujian hasil aplikasi yang di buat meliputi cara kerja dan cara penggunaan aplikasi seperti hasil rancangan pada web, dan hasil rancangan pada aplikasi android.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari pembahasan bab-bab sebelumnya.