

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Provinsi Kepulauan Bangka Belitung sebagai daerah berkembang, memiliki sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki kemampuan intelektual yang cukup memadai untuk mengimbangi pesatnya perkembangan industri agar tidak kalah bersaing dengan daerah berkembang dan maju lainnya di Indonesia. Semakin cepatnya perkembangan teknologi dan tingginya tingkat persaingan dalam dunia usaha, merupakan sebuah tantangan yang harus dihadapi oleh semua pihak. Sementara itu di satu sisi masih terdapat kesenjangan antara dunia kerja dengan ketersediaan tenaga kerja terampil.

Untuk itu, UPTD BLKI (Unit Pelaksana Teknis Daerah Balai latihan Kerja Industri) Provinsi Kepulauan Bangka Belitung sebagai pelaksana teknis Dinas Tenaga Kerja Provinsi Kepulauan Bangka Belitung menyelenggarakan pelatihan ketrampilan setiap tahunnya untuk mengurangi angka pengangguran dan menciptakan tenaga kerja mandiri dan terampil di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.

Dalam prosesnya sebelum seseorang menjadi peserta didik, diperlukan proses pendaftaran, untuk itu antara calon peserta dan pihak BLKI harus terjalin pendataan pendaftaran peserta secara efisien, dan cepat. Dalam pendataan tersebut baik yang berisi informasi maupun pemberitahuan harus dapat tersampaikan pada pihak calon pesertadidik secara merata dan keseluruhan. Namun perlu diketahui jumlah calon peserta yang banyak tidak memungkinkan untuk pihak BLKI dalam menyampaikan informasi satu persatu secara *personal* pada setiap peserta didik. Untuk itu agar mendukung dalam pendataan peserta yang efisien, dan cepat tersebut, penulis merencanakan pada pihak BLKI Pemprov Babel agar untuk memfasilitasi salah satunya dengan merancang sebuah aplikasi pendaftaran peserta didik BLKI Pemprov Kepulauan Babel berbasis *mobile android*.

Pada perancangan aplikasi ini akan menggunakan sistem operasi mobile berbasis *Android*, *Android* adalah sistem operasi *mobile* berbasis *linux* yang dikembangkan oleh *Google* dan merupakan *platform* terbuka bagi para pengembang. Pemilihan *Android* sebagai *platform* dasar agar aplikasi yang dibangun dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna dan dapat diterapkan di banyak jenis *smartphone* yang mendukung sistem operasi *android*. Selain itu harganya yang relatif murah memungkinkan jumlah pengguna *smartphone* android cukup banyak sehingga aplikasi yang dibangun dapat terjangkau oleh banyak pengguna. pada proses ini peranan teknologi sangat diperlukan untuk menyediakan informasi dengan cepat, tepat dan akurat, untuk itu dalam meningkatkan pelayanan dan mutunya, pihak BLKI dalam kegiatan operasional maka sudah saatnya mengganti dari sistem manual menjadi sistem *mobile*. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, kebanyakan masyarakat umum modern dituntut untuk menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam hal pekerjaan dan juga teknologi *smartphone* dalam penyampaian informasi. Sehubungan dengan hal tersebut maka penulis bermaksud berperan dalam perancangannya, dengan cara menganalisis dan merancang sebuah aplikasi pendaftaran peserta didik pada BLKI Pemprov Kepulauan Bangka Belitung berbasis *Android* yang mampu menyampaikan informasi serta pendaftaran peserta secara *mobile*.

Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang kami jadikan referensi, di antaranya : Penelitian Eli Kristina, Lani, Samuel Gunawan : 2007 mengenai "*Analisis dan Perancangan Aplikasi Pendaftaran dan Informasi Siswa Online di Sekolah Yayasan Kartini*" ^[1]. Penelitian Abdul Rozak Nurdiansyah : 2010 mengenai "*Perancangan Aplikasi Pencatatan Data Produksi Berbasis Android Di Sungwoo Hitech Jeonggwan, Busan Korea Selatan*" ^[2]. Penelitian Sigit Purnomo, I Gusti Ngurah Darma, Kusworo Anindito : 2012 mengenai "*Perancangan Aplikasi Mobile City Directory Yogyakarta Berbasis Android*" ^[3]. Penelitian Fachrul Barry Sholih : 2014 mengenai "*Perancangan Aplikasi Penjualan Batik Berbasis Android*" ^[4]. Penelitian Muhamad Fitra

Syawall, Endang Pujiastuti : 2016 mengenai "*Perancangan Aplikasi Mobile Berbasis Android Untuk Pemeliharaan Mesin Produksi Pada PT. Temprint*"^[5].

Dengan adanya permasalahan yang ada, maka penulis mengangkat judul "**Analisis dan Perancangan Aplikasi Pendaftaran Peserta Diklat Pada Balai Latihan Kerja Industri Provinsi Kepulauan Bangka Belitung Berbasis Mobile Android.**"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada maka penulis merumuskan masalah-masalah tersebut, sebagai berikut :

- a. Bagaimana menganalisis dan merancang sebuah aplikasi Peserta Pendaftaran Peserta Pelatihan Tenaga Kerja dengan cepat dan efisien, sehingga para pendaftar tidak harus datang ke BLKI Pemprov kepulauan Bangka Belitung untuk mengetahui pemberitahuan informasi pendaftaran?
- b. Bagaimana cara memanfaatkan android sebagai sarana pendaftaran Peserta Didik dan Pelatihan Tenaga Kerja yang terjadi pada BLKI Provinsi Kepulauan Bangka Belitung?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis menemukan masalah yang harus diselesaikan, namun mengingat adanya keterbatasan, maka penulis mengambil sebuah batasan dari permasalahan-permasalahan yang ada. Adapun batasan masalahnya yaitu:

- a. Bahasa pemrograman yang akan diterapkan di aplikasi ini adalah *PHP MySQL*, dan *Android*.
- b. Perancangan *user interface* aplikasi ini meliputi *Menu Utama*, *Login Admin*, *Menu Profil*, *Menu Informasi Pelatihan*, *Menu Pendaftaran*, *Menu Cek Status*.
- c. Informasi yang dapat diakses pada aplikasi ini yaitu mengenai *Login Admin* untuk melihat rekapan peserta pelatihan yang mendaftar, *Profil*,

Informasi Pelatihan untuk melihat pengumuman pendaftaran, dan *Cek status Peserta*.

- d. Database untuk menyimpan data hasil dari input-an yaitu dengan menggunakan *MYSQL*.
- e. Laporan kuliah praktek ini hanya bersifat rancangannya saja dan belum sampai pada tahap pembuatan aplikasi.

1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan yang dilakukan pasti memiliki tujuan dan manfaat. Demikian pula dengan penelitian yang dilakukan di kantor UPTD BLKI Disnaker Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Adapun manfaat dan tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Menciptakan suatu rancangan program yang dapat diaplikasikan pada Balai Latihan Kerja Industri Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.
- b. Kami dapat memahami tentang pendataan peserta diklat pelatihan tenaga kerja pada BLKI Pemprov Kepulauan Bangka Belitung.
- c. Kami mendapat wawasan dalam pembuatan perancangan aplikasi *android*.
- d. Mempermudah para calon peserta pelatihan tenaga kerja dalam melakukan pendaftaran.
- e. Merancang sebuah aplikasi *Android* yang terintegrasi melalui *server PHP MySQL* untuk membantu dalam hal penyampaian informasi terkait hasil pendaftaran peserta didik pelatihan tenaga kerja pada BLKI Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.
- f. Membuat laporan pendataan peserta pendaftaran diklat pelatihan tenaga kerja agar lebih membantu pada Dinas Perhubungan Provinsi Kepulauan Bangka Belitung secara efektif dan efisien.

1.5 Metode Penelitian

Dalam pengembangan penelitian metode yang digunakan adalah Metode Waterfall yang mencakup :

- a. *Analysis* : berisi tentang hal-hal yang harus ada pada hasil perancangan agar mampu menyelesaikan masalah yang ada sesuai tujuan. Beberapa hal-hal yang harus dipenuhi adalah Peserta Pelatihan Tenaga Kerja..
- b. *Design*: Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem operasi *Android* yang diusulkan mengenai aplikasi pendaftaran peserta diklat pelatihan tenaga kerja pada BLKI Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Dalam melakukan *design* penulis menggunakan metode diagram *UML (Unified Modelling Language)*.
- c. *Coding & Testing* : Pada tahap ini dilakukan pembuatan suatu aplikasi berdasarkan perancangan berbasis *mobile android* yang diusulkan yaitu menggunakan *Eclipse, Android SDK, JSON* dan *DatabaseSql Server*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu system *mobile*.
- d. *Implementation* : Berisi langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan alat serta tahapan tahapan pengujian yang dilakukan untuk masing-masing data peserta diklat pelatihan tenaga kerja yang dirancang.
- e. *Maintenance* : Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada peserta pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (*peripheral* atau sistem operasi baru) baru, atau karena peserta pendaftaran membutuhkan perkembangan fungsional.
- f. Untuk penelitian ini, penulis hanya menggunakan 2 (dua) tahapan yaitu tahapan Analisis dan desain.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan masalah, Manfaat dan Tujuan Penelitian, Metodologi Penelitiandan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis akan menguraikan secara singkat tentang teori-teori yang berhubungan dengan judul.

BAB III ORGANISASI

Berisi pembahasan mengenai BLKI Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, yang meliputi latar belakang, struktur organisasi, tugas tiap-tiap staf dan hal-hal lain yang menjelaskan tentang BLKI Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang rancangan dan penerapan aplikasi yang akan dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari hasil kerja praktek penulis.