

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini memberi banyak kemudahan dalam berbagai hal yang memiliki fungsi penting dalam kehidupan manusia. Banyak aktifitas manusia yang sudah menggunakan bantuan dari, sehingga dengan adanya teknologi pekerjaan manusia menjadi lebih mudah, cepat, dan akurat dibandingkan dengan kinerja manusia yang masih terdapat kekurangan seperti terjadi *human error*.

PT. BFI Finance merupakan salah satu perusahaan pembiayaan terbesar di Indonesia dari segi aset dan jaringan operasional. Masih terdapat beberapa kekurangan dari kebijaksanaan-kebijaksanaan yang dilakukan oleh Manajemen Sumber Daya Manusia PT. BFI Finance. Untuk itu perlu disarankan agar perusahaan lebih selektif pada tingkat pendidikan dan pengalaman karena semakin tinggi pendidikan dan pengalaman kerja seseorang diiringi ilmu pengetahuan baik itu secara teknis maupun secara konseptual maka akan mempengaruhi tingkat kinerja karyawan maupun kinerja perusahaan dan akan berdampak positif terhadap peningkatan karir seseorang dalam perusahaan tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh M. Huzaimi Syahrawi, yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Rekrutmen Karyawan Berbasis Android” dalam penelitian tersebut penulis menjelaskan kurang efektifnya masyarakat dalam pencarian informasi lowongan pekerjaan dan kurang efisiennya dalam setiap perusahaan untuk menyebarluaskan informasi lowongan kerjanya untuk melakukan suatu perekrutan karyawan. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti membuat suatu aplikasi yang disebut Aplikasi Rekrutmen Karyawan Berbasis Android, yang bertujuan untuk membantu masyarakat dalam mencari informasi lowongan kerja secara efektif melalui perangkat *mobilenya*^[1].

Penelitian yang dilakukan oleh Mita, yang berjudul “Analisis dan Perancang Sistem Informasi Pendaftaran Peserta Diklat Pada Badan Kepagawaian Daerah Kabupaten Bangka Tengah” dalam penelitian ini, peneliti menggunakan

metode pengumpulan data dan analisa sistem. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempermudah pihak Badan Kepagawaian Daerah Kabupaten Bangka Tengah dalam Pengolahan data dan pembuatan laporan pelaksanaan diklat. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi sistem informasi yang mempermudah pendaftaran peserta diklat pada Badan Kepagawaian Kabupaten Bangka Tengah^[2].

Penelitian yang dilakukan oleh Guntur Restu Perdana, yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran Wisuda Berbasis Android (Studi Kasus : Politeknik Pratama Purwokerto)” dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Waterfall*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempermudah proses pendaftaran wisuda, verifikasi berkas kelengkapan serta proses pembayaran wisuda yang seluruhnya terintegrasi meskipun diakses berbeda platform. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi yang mempermudah pendaftaran wisuda dengan menggunakan *Smartphone* Android sehingga *User* lebih mudah dalam melakukan pendaftaran wisuda^[3].

Penelitian yang dilakukan oleh Yohanes Malelak, yang berjudul “Sistem Pendukung Keputusan Usulan Kenaikan Pangkat Dan Golongan Dengan Menggunakan Metode GAP Pada Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Provinsi Nusa Tenggara Timur” Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode profile matching dalam pembuatan sistem pendukung keputusan, Profile matching adalah sebuah mekanisme pengambilan keputusan dengan mengasumsikan bahwa terdapat tingkat variabel prediktor yang ideal yang harus dimiliki oleh pelamar, bukannya tingkat minimal yang harus dipenuhi dan dilewati^[4].

Penelitian yang dilakukan oleh Y.R Palilingan, dkk, yang berjudul “ Registrasi Calon Siswa Baru Berbasis Mobile Android Di Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Manado” dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metodologi pengembangan perangkat lunak Agile Unified Process (AUP). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu calon siswa baru melakukan pendaftaran menggunakan perangkat Mobile dan membantu pihak sekolah untuk mengolah data^[5].

Berdasarkan penjelasan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka dalam penelitian ini, kami mengambil judul “**RANCANG BANGUN APLIKASI PENDAFTARAN KARYAWAN BARU DI PT. BFI FINANCE BERBASIS ANDROID**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat rancang bangun pada pendaftaran karyawan baru di PT. BFI Finance dalam bentuk aplikasi android.

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak keluar dari pembahasan penulis membuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Studi kasus dalam penelitian ini di PT.BFI Finance.
2. Aplikasi dibuat menggunakan aplikasi android studio.
3. Aplikasi dibuat menggunakan database MySql.
4. Aplikasi digunakan pada *smartphone* berbasis android.
5. Aplikasi ini hanya bisa dijalankan pada device *smartphone* yang mempunyai sistem operasi Android.

1.4 Tujuan dan Manfaat penelitian

1.4.1 Tujuan penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk membuat rancang bangun pada pendaftaran karyawan baru di PT. BFI Finance dalam bentuk aplikasi android.

1.4.2 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah pendaftaran karyawan dan memilih calon karyawan yang berkompeten.
2. Dapat mempercepat proses pendaftaran karyawan.

3. Dapat mengurangi KKN atau tindak kecurangan dalam proses penerimaan calon karyawan baru.

1.5 Sistematikan Penulisan

Untuk Memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada laporan skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan secara singkat tentang pembahasan dalam penelitian, bab 1 ini ber berisi tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang teori-teori tentang model pengembangan sistem atau perangkat lunak, metode pengembangan yang dipakai seperti perangkat lunak, *tools* pengembangan perangkat lunak yang digunakan, teori-teori pendukungserta berisikan tentang sumber-sumber teori yang di jadikan bahan dalam penelitian ini.

BAB III METOLOGI PENELITIAN

Menjelaskan tentang metodologi penelitian yang digunakan dalam membangun suatu sistem aplikasi yang terdiri dari model pengembangan sistem, metode pengembangan perangkat lunak dan sebagai alat bantu agar perkembangan sistem ini lebih mudah dijalankan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang susunan organisasi di PT. BFI Finance, analisis sistem berjalan, analisis sistem usulan, perancangan sistem yang menggunakan UML, perancangan layar dan hasil implementasi..

BAB V PENUTUP

Menjelaskan kesimpulan dan saran dari penulisan untuk membangun pembahasan penelitian selanjutnya.