

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENDAFTARAN
KARYAWAN BARU DI PT. BFI FINANCE BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI



Septyandi utama
1511500086

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2019**

LEMBAR PERNYATAAN



Yang Bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 1511500086

Nama : Septyandi Utama

Judul Skripsi : RANCANG BANGUN APLIKASI PENDAFTARAN KARYAWAN
BARU DI PT. BFI FINANCE BERBASIS ANDROID

Menyatakan bahwa Skripsi saya adalah hasil saya sendiri, tidak membeli, tidak membayar pihak lain untuk membuat, dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Skripsi saya terdapat unsur diatas. Maka saya siap mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 02 Juli 2018

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long vertical stroke, positioned above the name.

Septyandi Utama

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENDAFTARAN KARYAWAN BARU DI
PT.BFI FINANCE BERBASIS ANDROID**
Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Septyandi Utama
1511500086**

Telah dipertahankan di depan Dosen Penguji
Pada Tanggal 02 Juli 2019

Dosen Penguji II



**R. Burham Isnanto Farid, S.Si., M.Kom
NIDN. 0224048003**

Dosen Pembimbing



**Tri Sugihartono, M.Kom
NIDN. 0224129301**

Kaprodi Teknik Informatika



**R. Burham Isnanto Farid, S.Si., M.Kom
NIDN. 0224048003**

Dosen Penguji I



**Delpiah Wahyuningsih, M.Kom
NIDN. 0008128901**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Juli 2019

KETUA STMIK AFMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Hnsri Teja Sukmana, S.T., M.Sc

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan didunia
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur
4. Bapak. Dr. Husni Teja Sukma, S.T., Msc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur
5. Bapak R.Burham Isnanto Farid, S.Si., M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika
6. Bapak Tri Sugihartono, M.Kom selaku dosen pembimbing
7. Dosen yang sudah mengajari penulis selama masa perkuliahan
8. Karyawan PT. BFI Finance
9. Dian Afriandi selaku bagian HRD
10. Teman-teman yang ada diluar Bangka dan angkatan 15 TI terimakasih *support* nya yang selalu menyemangatin penulis dari jauh dan mengajari saya.
11. Buat pejuang skripsi Rehan Febirza, Yoga Pratama, Hendi Fitriyanda, Ibnu Hajar, Dedi Sukma, M. Indra Wijaya.
12. Semua pihak yang telah membantu penlis secara langsung dan tidak langsung dan membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap semua jasa yang telah diberikan akan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah

serta taufikNya. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca khususnya teman-teman STMIK Atma Luhur Pangkalpinang, Amin.

Pangkalpinang,

Septyandi Utama

ABSTRAK

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. Penulis menggunakan *Waterfall* sebagai model penembang dalam aplikasi ini dan menggunakan alat bantu pemodelan *Unified Modeling Language* (UML), sedangkan untuk pengujian sistem dalam aplikasi ini menggunakan *blackbox*.

Kata Kunci : Aplikasi, *Waterfall*, Android.

ABSTRACT

PT. BFI Finance is one of the largest finance companies in Indonesia in terms of assets and operational networks. There are still some shortcomings of the policies carried out by Human Resource Management PT. BFI Finance. For this reason, it is recommended that companies be more selective at the level of education and experience because the higher education and one's work experience accompanied by science both technically and conceptually will affect the level of employee performance and company performance and will have a positive impact on improving one's career in the company. that is. The author uses Waterfall as a model of development in this application and uses modeling tools Unified Modeling Language (UML), while for testing the system in this application using blackbox.

Kata Kunci : *Application, Waterfall, Android.*

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahapan Model <i>Waterfall</i>	5
Gambar 2.2 Contoh <i>Use Case Diagram</i>	9
Gambar 2.3 Contoh <i>Class Diagram</i>	10
Gambar 2.4 Contoh <i>Sequence Diagram</i>	10
Gambar 2.5 Contoh <i>Activity Diagram</i>	11
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	23
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	27
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram</i> User	29
Gambar 4.4 <i>Use Case Diagram</i> Admin	30
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Login.....	35
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Lihat Profil User	36
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Ganti Password.....	37
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Logout.....	38
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Info Pengembang.....	39
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Admin Home.....	40
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Login.....	40
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Admin Ganti Password.....	41
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Admin Logout.....	42
Gambar 4.14 <i>Sequence Diagram</i>	43
Gambar 4.15 <i>Sequence Diagram</i> User Login	43
Gambar 4.16 <i>Sequence Diagram</i> Admin Login.....	44
Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram</i> Admin Lowongan.....	45
Gambar 4.18 <i>Class Diagram</i>	46
Gambar 4.19 Layar Halaman Login.....	50
Gambar 4.20 Layar Halaman Daftar Akun	51
Gambar 4.21 Layar Halaman Menu	51
Gambar 4.22 Layar Daftar Lowongan	52
Gambar 4.23 Layar Informasi Penerimaan Karyawan Baru	52




Gambar 4.24 Rancang Halaman Ganti Password	53
Gambar 4.25 Rancang Halaman Info <i>Developer</i>	53
Gambar 4.26 Rancangan Aplikasi Admin Login	54
Gambar 4.27 Rancangan Aplikasi Menu Awal.....	54
Gambar 4.28 Rancangan LayarHalaman Pelamar	55
Gambar 4.29 Rancangan LayarGanti Password.....	55
Gambar 4.30 Tampilan Layar Menu Utama	56
Gambar 4.31 Tampilan LayarDaftar	57
Gambar 4.32 Tampilan Layar Login.....	57
Gambar 4.33 Tampilan Layar Daftar Akun	58
Gambar 4.34 Tampilan Layar Ganti Password	58
Gambar 4.35 Tampilan Layar Info Pengembang	59
Gambar 4.36 RancanganLayar Set Tahun Proses <i>Profile MatchingWeb</i>	69
Gambar 4.37 RancanganLayar Tabel Proses <i>Profile MatchingWeb</i>	70
Gambar 4.38 RancanganLayarSet TahunCetakHasilWeb.....	71
Gambar 4.39 RancanganLayarformCetakLaporanWeb	72
Gambar 4.40 RancanganLayarLihat AdminWeb	72
Gambar 4.41 Tampilan Layar Login.....	60
Gambar 4.42 Tampilan Layar Menu Awal	61
Gambar 4.43 RancanganLayar Menu Utama <i>Android</i>	75
Gambar 4.44 RancanganLayar Panduan <i>Android</i>	76
Gambar 4.45 RancanganLayar Daftar <i>Android</i>	77
Gambar 4.46 RancanganLayar Biodata <i>Android</i>	78
Gambar 4.47 RancanganLayar Persyaratan <i>Android</i>	79

DAFTAR TABEL

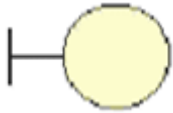




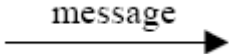
	Halaman
Tabel4.1 Analisis Kebutuhan	28
Tabel4.2 Deskripsi Usecase Diagram Daftar	31
Tabel4.3 Deskripsi Usecase Login.....	31
Tabel4.4 Deskripsi Usecase Profil User.....	31
Tabel4.5 Deskripsi Usecase Ganti Password	32
Tabel4.6 Deskripsi Usecase Info Pengembang	32
Tabel4.7 Deskripsi Usecase Logout.....	33
Tabel4.8 Deskripsi Usecase Diagram Home	33
Tabel4.9 Deskripsi Usecase Login Admin.....	33
Tabel 4.10 Deskripsi Usecase Ganti Password	34
Tabel 4.11 Deskripsi Usecase Logout Admin.....	34
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Tabel Pelamar.....	47
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Tabel User	48
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Tabel Informasi	48
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Tabel Admin.....	49
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Tabel Penduduk	49
Tabel 4.17 Hasil Pengujian Blackbox	63

DAFTAR SIMBOL


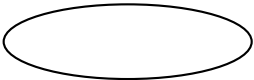



Simbol Activity Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Initial Node</i>	Titik Awal
	<i>Activity Final Node</i>	Titik Akhir
	<i>Action</i>	State dari sistem yang mencarminkan eksekusi

Simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	Boundary Class	Menggambarkan sebuah penggambaran dari form.
	Control Class	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel.
	Actor	Actor juga dapat berkomunikasi dengan object, maka actor juga dapat diurutkan sebagai kolom. Simbol Actor sama dengan simbol pada Actor Use Case Diagram.
	Lifeline	Lifeline mengindikasikan keberadaan sebuah object dalam basis waktu. Notasi untuk Lifeline adalah garis putus-putus vertikal yang ditarik dari sebuah obyek.
	Activation	Activation dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah lifeline. Activation mengindikasikan sebuah obyek yang akan melakukan sebuah aksi.
	Message	Message, digambarkan dengan anak panah horizontal antara Activation. Message mengindikasikan komunikasi antara object-object.

Simbol *Usecase Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	Actor	Actor adalah pengguna sistem. Actor tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan input atau memberikan output, maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai actor.
	Use Case	Use case digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama use case dituliskan didalam elips tersebut.
	Association	Asosiasi digunakan untuk menghubungkan actor dengan use case. Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara Actor dengan Use Case.
<< Include >> 	Include	Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya
<< Extended >> 	Extended	Menunjukkan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR SIMBOL	xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang	1
1.2	Rumusan Masalah.....	3
1.3	Batasan Masalah	3
1.4	Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5	Sistematika Penulisan	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Definisi Model Perangkat Lunak	5
2.1.1	Model <i>waterfall</i>	5
2.2	Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	6

2.2.1	Metode <i>Object Oriented Programming</i> (OOP)	6
2.2.2	Karakteristik <i>Object Oriented Programming</i> (OOP).....	7
2.2.3	Konsep <i>Object Oriented Programming</i> (OOP)	8
2.3	Definisi <i>Tools</i> Perangkat Lunak.....	8
2.3.1	<i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	8
2.4	Teori Pendukung.....	11
2.4.1	<i>Android</i>	11
2.4.2	Versi <i>Android</i>	12
2.4.3	<i>Eclipse</i>	15
2.4.4	<i>Java</i>	15
2.4.5	XAMPP.....	15
2.4.6	PHP(<i>Hypertext Preprocessor</i>)	16
2.4.7	<i>MySQL</i>	16
2.4.8	<i>WebServer</i>	16
2.4.9	ADT (<i>Android Development Tools</i>).....	16
2.4.10	<i>Android SDK</i> (<i>Software Development Kit</i>).....	17
2.4.10	Penelitian Terdahulu	17

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Model <i>Waterfall</i> Pengembangan Sistem.....	20
3.2	Metode Pengembangan Sistem	21
3.3	<i>Tools</i> Pengembangan Sistem	21

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Organisasi	23
4.1.1	Struktur Organisasi	23
4.1.2	Sejarah PT. BFI Finance	24
4.1.3	Visi dan Misi.....	25
4.2	Analisis	26

4.2.1	Analisis Sistem Berjalan.....	26
4.2.1.1	Analisis Proses Bisnis Sistem Berjalan.....	26
4.1.1.2	<i>Activity</i> Diagram Sistem Berjalan.....	27
4.2.2	Analisis Kebutuhan.....	28
4.3	Perancangan Sistem.....	28
4.3.1	Identifikasi Sistem Usulan.....	28
4.3.2	Rancangan Sistem.....	29
4.3.2.1	<i>Usecase</i> Diagram.....	29
4.3.2.2	Deskripsi <i>Usecase</i> Diagram.....	31
4.3.2.3	<i>Activity</i> Diagram.....	35
4.3.2.4	<i>Sequence</i> Diagram.....	42
4.3.2.5	<i>Class</i> Diagram.....	45
4.3.2.6	Spesifikasi Basis Data.....	46
4.3.3	Rancangan Layar.....	50
4.3.3.1	Rancangan Layar Untuk <i>User</i>	50
4.3.3.2	Rancangan Layar Untuk Admin.....	54
4.4	Implementasi.....	56
4.4.1	Tampilan Layar.....	56
4.4.1.1	Tampilan Layar Aplikasi <i>User</i>	56
4.4.1.2	Tampilan Layar Untuk Admin.....	60
4.5	Testing.....	62
4.5.1	Pengujian <i>Blackbox</i>	62

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan.....	64
5.2	Saran.....	64

DAFTAR PUSTAKA.....	65
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	67
----------------------	-----------