

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Android merupakan sistem operasi yang paling banyak digunakan oleh *smartphone*. Sistem operasi *android* berbasis *linux* yang dirancang khusus untuk digunakan di layar sentuh. *Android* adalah sistem operasi dengan *open source* dengan kode lisensi *Apache* yang dimiliki oleh perusahaan Google. Sistem operasi *android* tidak memiliki *royalty* yang mengharuskan perusahaan lain membayar Google jika ingin menggunakan *android*. Sistem operasi *android* umumnya menggunakan interaksi langsung dengan gerakan tekan, geser, ketuk, dan cubit untuk berinteraksi dengan sistem operasi *android*.

Sistem operasi *android* sudah banyak menjamur di Indonesia, terlebih lagi hampir semua masyarakat Indonesia memiliki *smartphone* yang kebanyakan memakai sistem operasi *android*. Hal ini menjadikan sistem operasi *android* lebih familiar dibandingkan dengan *Windows*, *MacOS* dan *iOS*. Karena masyarakat Indonesia kebanyakan menggunakan *android* hal ini menjadikan arah pemrograman baru yang terfokus kepada sistem operasi *android*. Dalam era teknologi sekarang perusahaan serta instansi berlomba – lomba untuk menerapkan apa yang telah di buat kedalam sistem operasi *android*. Karena sistem operasi *android* merupakan salah satu sarana yang sangat efektif untuk mempromosikan segala sesuatu.

Company Profile juga menjadi salah satu hal yang diterapkan ke dalam sistem operasi *android*. Jika dulunya sebuah perusahaan atau instansi hanya membuat *company profile* di *website* sekarang mereka dituntut untuk mengikuti perkembangan jaman yang berpusat pada *smartphone* serta sistem operasi *android*. Hal ini terjadi karena masyarakat Indonesia lebih sering menggunakan sistem operasi *android* yang berada di *smartphone*.

Balai Latihan Kerja sebagai salah satu Unit Pelaksana Teknis Pusat di bawah Direktorat Jenderal Pembinaan Pelatihan dan Produktivitas, Kementerian Ketenagakerjaan RI. BLK Surakarta adalah BLK tertua yang dimiliki oleh

pemerintah yang didirikan oleh Pemerintah RI pada tahun 1947. BLK Surakarta juga memiliki *Company Profile* berbasis *Website* dengan alamat website <https://blksurakarta.kemnaker.go.id/profil-1-Sejarah.Singkat.html>. *Website* BLK Surakarta kurang optimal jika dibuka melalui *Android*, tampilan website BLK Surakarta di halaman menu utama masih tumpang tindih yang berisi sub menu, sehingga membuat tampilan website kurang rapi.

Dengan adanya perkembangan era *android* BLK Surakarta didorong untuk merancang *company profile* berbasis *android* agar bisa mengimbangi permintaan serta kemajuan teknologi yang terjadi saat ini. Dan akan lebih efektif dalam memperkenalkan Balai Latihan kerja Surakarta dari pada menggunakan *website*.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang sudah diuraikan tersebut maka rumusan masalah pada tugas akhir ini adalah bagaimana cara Rancang Bangun dan Implementasi *Company Profile* Balai Latihan Kerja Surakarta *Berbasis Android*?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka batasan masalah dalam membangun *company profile* Balai Latihan Kerja berbasis *Android* meliputi :

1. Penelitian dilakukan di Balai Latihan Kerja Surakarta
2. Aplikasi menggunakan *Android Studio*
3. Sistem minimal perangkat smartphone 2GB RAM OS Marshmallow
4. Perancangan menggunakan *UML*

1.4. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk menghasilkan aplikasi *website company profile* Balai Latihan Kerja Surakarta Surakarta berbasis *Android*.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang dapat diambil dari pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Bagi Penulis
 - a. Penulis dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat dari bangku perkuliahan untuk dapat membangun *company profile* berbasis *Android*
 - b. Penulis mendapatkan wawasan serta pengetahuan baru dalam dunia kerja, serta pembangunan aplikasi *Android*
2. Bagi Universitas Sahid Surakarta
 - a. Universitas Sahid Surakarta dapat mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah didapatkan dalam bangku kuliah sebagaimana bahan untuk evaluasi.
 - b. Untuk menambah kajian pustaka dan referensi bagi Universitas Sahid Surakarta.
3. Bagi Balai Latihan Kerja Surakarta
 - a. Balai Latihan Kerja Surakarta mendapatkan *company profil* berbasis *android* yang dapat diakses secara luas
 - b. Sebagai salah satu media promosi dan menyajikan informasi tentang Balai Latihan Kerja Surakarta
4. Bagi Masyarakat Umum

Masyarakat dapat mengetahui informasi yang ada di Balai Latihan Kerja Surakarta

1.5. Metode Penelitian

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data dilakukan untuk menambah pengetahuan dan mencari referensi bahan. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan *study* literatur dengan membaca literatur maupun bahan-bahan teori baik berupa buku, data dari internet, dan lain-lain yang dapat membantu pembuatan tugas akhir maupun laporan tugas akhir. Tahap pengumpulan data dibagi menjadi tiga, yaitu:

1) Wawancara atau Interview

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik

tertentu dan dengan wawancara, peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi yang tidak mungkin bisa ditemukan melalui observasi (Sugiyono, 2013).

2) Observasi

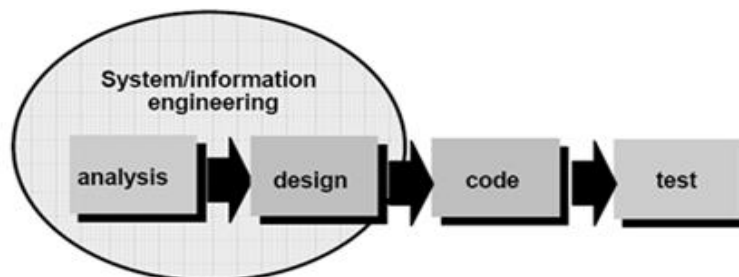
Observasi merupakan suatu proses kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Sutrisno dalam Sugiyono, 2013).

3) Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bias berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, ceritera, biografi, peraturan, dan kebijakam. Dokumen berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kumulatif (Sugiyono, 2013).

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode *waterfall* atau bisa disebut juga dengan sekuensial linear (*sequential linier*). Metode yang digunakan ini menyediakan pendekatan secara terurut dimulai dengan analisis, desain, pengkodean, dan pengujian Shalahuddin, (2013). Ilustrasi Metode *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1. *Waterfall*

Tahapan pada metode *waterfall*

a) Analisis

Analisis kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk pengumpulan secara intensif untuk menspesifikasikan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan pengguna.

1. *Hardware*

Spesifikasi *hardware* merupakan perangkat komputer yang terdiri dari input, proses, dan output. Spesifikasi *hardware* yang digunakan bisa dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Spesifikasi *Hardware*

No	<i>Hardware</i>	Spesifikasi
1	<i>Processor</i>	<i>Intel core i3 4030U</i>
2	<i>Memory RAM</i>	<i>4x2gb corsair</i>
3	<i>Hardisk</i>	<i>120gb SSD adata</i>
4	<i>Keyboard</i>	<i>Lenovo G40</i>
5	<i>Mouse</i>	<i>Logitech G103</i>
6	<i>VGA</i>	<i>AMD R5 2GB</i>

2. *Software*

Software yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah seperti tampilan pada Tabel 1.2.

Tabel 1.2. *Software*

No	<i>Software</i>	Keterangan
1	<i>Windows 10</i>	Sistem Operasi
2	<i>Notepad++</i>	Text editor program
3	<i>Dreamwaever</i>	<i>Template Editor</i>
4	<i>Google Chrome</i>	<i>Browser</i>
5	<i>Adobe Fuse</i>	<i>Pembuatan template</i>

b) Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada pembuatan program perangkat lunak arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengkodean. Tahap ini menghubungkan perangkat lunak dari analisis kebutuhan menjadi program pada tahap selanjutnya.

c) Kode

Pembuatan kode program dan desain diterjemahkan ke dalam perangkat lunak yang ada. Hasilnya adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain

d) *Test*

Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional dan memastikan setiap bagian sudah teruji. Hal ini dapat meminimalisasi kesalahan dan kecacatan pada program yang ada serta memastikan program berjalan sesuai yang di inginkan.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir skripsi nanti akan digambarkan dengan mudah dan dapat dimengerti mengenai isi penulisan ini, secara menyeluruh dapat dilihat dari sistematika pembahasan dibawah ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan akan mengemukakan Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Penulisan, Tujuan dan Manfaat Penulisan, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori akan menjelaskan mengenai Tinjauan Pustaka, Kerangka Pemikiran, Teori Pendukung yang akan digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab analisis dan perancangan sistem akan menjelaskan mengenai rancangan dalam pembuatan *company profile* Balai Latihan Kerja Surakarta.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS HASIL

Bab implementasi dan analisis hasil akan menjelaskan tentang implementasi sistem dan pengujian program *android*.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan rangkuman dari pembahasan, serta diisi saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan pembuatan *company profile* berikutnya.