BAB IV
ANALISA HASIL PENELITIAN

4.1 Jadwal Kegiatan

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan	
			Ekonomi	Fispra
1	Selasa/1-6-99	07.00-14.00	Membuat laporan keuangan	Membuat laporan dinas lapangan
2	Rabu/2-6-99	07.00-14.00	SDA	SDA
3	Kamis/3-6-99	07.45-14.00	Persiapan rapat	Membuat schedule dinas
4	Jumat/4-6-99	07.30-11.00	Membuat laporan profil desa	Membuat nota kerja
5	Selasa/8-6-99	07.45-14.00	SDA	SDA
6	Rabu/9-6-99	07.45-14.00	SDA	SDA
7	Kamis/10-6-99	07.45-14.00	SDA	Membuat program kelayakan pemeliharaa n jalan
8	Jumat/11-6-99	07.00-11.00	Persiapan rapat	SDA
9	Senin/14-6-99	07.30-13.00	Membuat laporan pemberdaya-an daertah	SDA
10	Selasa/15-6-99	07.00-13.00	SDA	SDA
11	Rabu/16-6-99	07.30.13.00	SDA	SDA
12	Kamis/17-6-99	07.30-13.00	Menterjemah-kan laporan dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia	Membuat laporan data usaha kecil dan menengah
13	Senin/21-6-99	07.30-14.00	-	SDA

14	Selasa/22-6-99	07.30-13.00	Membuat laporan kondisi dan prospek desa	SDA
15	Rabu/23-6-99	07.30-13.00	SDA	-
16	Kamis/24-6-99	07.30-13.00	SDA	Membuat formulir isian kepegawaian
17	Jumat/25-6-99	07.30-11.00	SDA	SDA
18	Senin/28-6-99	07.30-14.00	SDA	SDA
19	Selasa/29-6-99	07.30-14.00	-	-
20	Rabu/30-6-99	07.30-14.00	Perpisahan	Perpisahan

4.2 Tugas Pokok

Seperti telah di jelaskan pada bab I , bahwa BAPPEDA di bagi menjadi beberapa bidang. Kami sebagai mahasiswa yang PKL di BAPPEDA di tempatkan di Bidang Ekonomi dan Bidang Fispra (Fisik dan Prasarana). Tugas pokok bagian Bidang Ekonomi adalah memasukkan data hasil [lihat hasil kerja] penelitian keadaan desa/kelurahan sebelum masa krisis sampai saat ini, memasukkan data program pemberdayaan daerah dampak krisis ekonomi, kondisi potensi dan prospek desa, yang kesemuanya ini di kerjakan dengan menggunakan Microsoft Lotus 1-2-3 release 5 for Windows, sedangkan di bagian Bidang Fispra tugas pokoknya adalah membuat nota kerja, laporan data usaha kecil dan menengah [lihat hasil kerja]

Sebagian besar tugas-tugas di atas kami kerjakan dengan menggunakan Microsoft Lotus 1-2-3 release 5 for Windows, Excel dan Words dan Turbo Pascal.

4.3 Tugas Sampingan

Selama PKL di BAPPEDA selain mempunyai tugas pokok, kamipun mempunyai tugas sampingan. Tugas sampingan yang kami lakukan diantaranya adalah membantu tugas-tugas administrasi dan persiapan rapat selain di bidang dimana tempat kami PKL.

Tugas sampingan yang kami lakukan diantaranya adalah membantu menyusun laporan-laporan atau bahan-bahan lain yang berkaitan dengan kegiatan di BAPPEDA, menterjemahkan dokumen dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia.

4.4 Peralatan Yang Digunakan Beserta Fungsinya

Peralatan yang kami gunakan selama PKL di BAPPEDA adalah komputer beserta mesin printernya dan mesin tik .

Komputer yang tersedia dimanfaatkan untuk mengetik semua hal yang berhubungan dengan BAPPEDA. Selain untuk mengetik, komputer juga banyak manfaatnya antara lain dalam pembuatan program,aplikasi.

Didalam komputer terdapat perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras tidak akan dapat berbuat apa-apa tanpa adanya perangkat lunak. Teknologi yang canggih dari perangkat keras akan berfungsi bila instruksi-instruksi tertentu telah diberikan kepadanya. Instruksi-instruksi tersebut dikenal sebagai perangkat lunak (software), karena tidak di keraskan (hardware) di dalam sirkuit komputer. Instruksi-instruksi perangkat lunak ditulis oleh manusia untuk mengaktifkan fungsi dari perangkat keras komputer.

Perangkat keras komputer mempunyai beberapa kegunaan yang sudah dibentuk dan dipasang di dalamnya untuk dapat menanggapi instruksi-instruksi yang diberikan. Kalau seseorang harus menulis perangkat lunak yang langsung berhubungan dengan perangkat keras, akan terlalu sulit, karena harus diketahui dengan persis cara kerja dari perangkat keras yang akan diberi instruksi. Dan

lebih celakanya lagi, perangkat keras yang berbeda yang di buat oleh pabrik berbeda bisa mempunyai karakteristik dan cara operasi yang berbeda-beda, sehingga akan mempersulit seseorang untuk menulis perangkat lunak guna mengaktifkan perangkat keras tersebut. Untuk mengatasi hal tersebut, maka dibuatlah suatu perangkat lunak yang di sebut dengan Operating System.

Sistem Operasi (Operating System) merupakan perangkat lunak yang sudah ditulis oleh pabrik yang berfungsi sebagai penengah antara perangkat keras dengan perangkat lunak yang di tulis oleh pemakai komputer. Sistem Operasi mengatur semua operasi dari perangkat keras komputer, dengan demikian si pemakai komputer tidak perlu harus berhubungan dan mengerti betul bagaimana perangkat keras bekerja.

Instruksi-instruksi yang ditulis oleh pembuat program dilakukan dengan menggunakan suatu bahasa pemrograman tertentu. Seperti telah diketahui bahwa komputer hanya mengenal satu signal elektronik, yang dalam kode biner diwakili dengan nilai 1 dan 0. Demikian juga seharusnya instruksi-instruksi yang di tulis harus dalam bentuk bilangan biner supaya dapat dimengerti oleh komputer. Jika hal demikian harus dikerjakan sendiri oleh pemrogram maka dapat membuatnya frustasi karena memang sulit. Untuk mengatasi hal ini, telah tersedia beberapa jenis compiler yang berfungsi sebagaipenterjemah bahasa yang berbentuk telk menjadi bentuk biner. Dengan demikian pemrogram terbebas dari kerumitan hardware, misalnya instruksi-instruksi mesin, pengalokasian memori.