BAB II
RUANG LINGKUP OBJEK KERJA PRAKTEK

UNIT PELAKSANA TEKNIS PERPUSTAKAAN UNIKOM

2.1 Sejarah Objek Kerja Praktek

Lembaga Pengembangan Masyarakat Indonesia – Yayasan Sutera (LPM Indonesia) didirikan sejak tahun 1998. LPM Indonesia didirikan berdasarkan akta notaris Albertus Sutjipto Budihardjoputra, S. H., tanggal 18 November 1998, No. 3 dan terdaftar di Panitera/Sekretaris Pengadilan Negeri Bandung, H. Djoko Sabar, S. H., sejak Rabu, 30 Desember 1998, NO.355. Sebagai pimpinan LPM Indonesia saat ini adalah I. Teja Harjaya, sebagai direktur pelaksana dan Daniel Pinem sebagai wakil direktur pelaksana.

Bekerjasama dengan *Samsung DigitAll Hope*, LPM Indonesia berupaya untuk menjembatani kesenjangan digital yang terjadi di dunia pendidikan di Indonesia, khususnya di kalangan anak muda. Sanggar Teknologi Informasi *(Community Information Technology for Youth – CommIT for Youth)* ini keberadaannya didedikasikan kepada anak muda untuk memperoleh akses, pengetahuan serta dapat berpartisipasi secara aktif di dalam era informasi teknologi ini.

Sanggar Teknologi Informasi berkeinginan untuk dapat menyediakan ruang dan konteks bagi pembelajaran. Sanggar ingin mengadakan pembelajaran teknologi informasi yang gratis atau dengan harga terjangkau kepada sebagian besar warga masyarakat yang selama ini kurang beruntung untuk berinteraksi dengan teknologi ini secara memadai. Karena LPM Indonesia percaya bahwa penguasaan di dalam teknologi ini akan turut mengembangkan manusia Indonesia.

2.2 Tempat dan Kedudukan Objek Kerja Praktek

Sanggar Informasi Teknologi – Lembaga Pengembangan Masyarakat Indonesia bertempat di Jalan Cihampelas nomor 212 B Bandung Jawa Barat. Lokasi ini merupakan lokasi strategis di kota Bandung karena merupakan pusat kota dimana terdapat pusat perbelanjaan dan kampus – kampus dari Universitas.

2.3 Bentuk dan Badan Hukum Objek Kerja Praktek

Lembaga Pengembangan Masyarakat Indonesia – Yayasan Sutera (LPM Indonesia) didirikan sejak tahun 1998. LPM Indonesia didirikan berdasarkan akta notaris Albertus Sutjipto Budihardjoputra, S. H., tanggal 18 November 1998, No. 3 dan terdaftar di Panitera/Sekretaris Pengadilan Negeri Bandung, H. Djoko Sabar, S. H., sejak Rabu, 30 Desember 1998, NO.355. Sebagai pimpinan LPM Indonesia saat ini adalah I. Teja Harjaya, sebagai direktur pelaksana dan Daniel Pinem sebagai wakil direktur pelaksana.

2.4 Bidang Pekerjaan Objek Kerja Praktek

Lembaga Pengembangan Masyarakat Indonesia merupakan sebuah lembaga nirlaba yang didirikan serta didekasikan untuk membangun manusia Indonesia. Membangun manusia Indonesia di dalam pengertian untuk meningkatkan kapasitas manusia Indonesia supaya menjadi warga negara yang mampu memberikan kontribusi, makna, dan dampak keberadaannya kepada masyarakat secara penuh.

Sejak keberadaanya di tahun 1998, LPM Indonesia telah menyelenggarakan berbagai kegiatan antara lain:

- Pusat Pendidikan Latihan Kerja (PPLK) dari tahun 1998-2002 untuk mengantisipasi krisis ekonomi yang terjadi di Indonesia,
- Dalam waku yang sama menjadi fasilitator dan media konsultasi bagi inkubasi usaha kecil,
- Sejak tahun 1998-sekarang, secara rutin mengadakan *training* komunikasi antar budaya dan *training* pengembangan diri "Menemukan Bentuk Diri". Selain itu LPM Indonesia juga melakukan berbagai kegiatan riset dan bekerja sama dengan berbagai pihak untuk mendukungi visi dan misinya.

Sebagai lembaga nirlaba yang terdiri dari orang-orang muda, LPM Indonesia ingin terus dapat mengembangkan dirinya menjadi suatu lembaga yang semakin berperan di dalam turut serta membangun bangsa ini. Oleh karena itu kerjasama dengan berbagai pihak mulai dikembangkan untuk memperoleh sinergi dari berbagai sumberdaya yang ada untuk memperkuat gerakan yang ada.

Sanggar Teknologi Informasi merupakan pusat kegiatan belajar bagi masyarakat, oleh karena itu LPM Indonesia berharap dapat bekerjasama dengan semakin banyak warga yang menaruh perhatian dengan pemberdayaan anak muda. Hal ini dilakukan supaya semua warga dapat saling memberikan dukungan sumber daya yang dimiliki demi kemajuan bangsa Indonesia.

Sanggar Teknologi Informasi adalah tempat anak muda untuk belajar, berkreasi, bermain dan bekerja di dalam hal-hal yang berkaitan dengan teknologi informasi. Sanggar ini didesikasikan untuk masyarakat, dan secara khusus bagi kaum muda yang tidak mampu untuk mendapatkan kesempatan mengenal, belajar, dan berinteraksi dengan komputer.

Sanggar hendak memberikan fasilitas kepada segala pihak yang mempunyai komitmen terhadap peningkatan kualitas manusia Indonesia, khususnya di bidang teknologi informasi.

Mengamati sekilas perjalanan Sanggar ini, ternyata secara konseptual sangat dekat dengan konsep pendidikan luar sekolah yang disebut dengan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat *(*atau *Community Learning Center).* Gagasan bahwa pemerintah sebagai pihak yang berwenang untuk menyediakan kegiatan belajar mengajar, mulai digantikan dengan gagasan bahwa pemerintah adalah *fasilitator,* atau *enabler.* Peran masyarakat semakin besar dalam turut serta mengembangkan kegiatan belajar semacam ini. Hal ini sesuai dengan konsep partisipasi berbasis masyarakat *(community based participation).*

Pendidikan merupakan jantung masyarakat. Di dalam bidang pendidikan ini, generasi muda bangsa memperoleh bekal pengetahuan, sikap dan keterampilan untuk hidup berakal dan bermanfaat dalam kehidupan bersama. Di sisi lain pendidikan pastilah mahal, tetapi menjadi investasi yang kritikal di dalam membangun bangsa ini. Di dalam era telekomunikasi dan informasi ini, keahlian dalam bidang teknologi informasi secara minimal terus harus dimiliki sehingga tercipta suatu generasi yang mengenal informasi. Oleh karena itu, gagasan untuk memperkenalkan suatu pendidikan kepada generasi muda yang membutuhkan, merupakan solusi yang diharapkan.

2.4.1 Visi dan Misi Objek Kerja Praktek

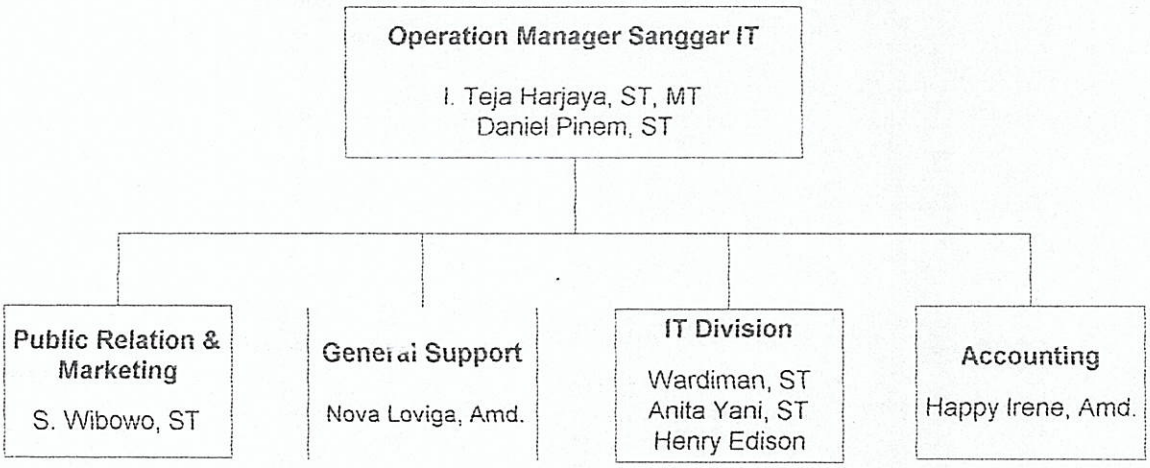
2.4.1.1 Visi

Kita akan melihat bahwa Bangsa Indonesia sejajar dengan bangsa lain, rakyat indonesia mengambil bagian dalam dunia internasional, dengan dukungan teknologi informasi.

2.4.1.2 Misi

- Meningkatkan kapasitas masyarakat untuk mengetahui, belajar dan berpartisipasi dalam teknologi informasi melalui aktivitas pembelajaran
- Menyediakan akses terhadap teknologi informasi
- Membangun kesadaran lembaga pendidikan, masyarakat, swasta dan pemerintah pada teknologi informasi sebagai moda penggerak pembangunan
- Meningkatan kapasitas tenaga pendidik dalam teknologi informasi
- Meningkatkan kapasitas dan daya saing manusia indonesia melalaui pemanfaatan teknologi informasi.
- Mengembangkan Sanggar IT di wilayah Indonesia
- Menyediakan akses terhadap teknologi informasi

2.6 Struktur Organisasi Objek Kerja Praktek



Gambar 1. Bagan Struktur Organisasi Sanggar Teknologi Informasi

- **Operation Manager**

Operation Manager berfungsi sebagai pemimpin, pembuat perencanaan, pengatur, pengkoordinasian kegiatan Sanggar Teknologi Informasi, serta pengadakan hubungan dan kerjasama dengan instansi lain dalam memperlancar pelaksanaan tugasnya.

- **Public Relation & Marketing**

Public Relation & Marketing bergerak di bidang pemasaran hasil produksi, produksi yang dihasilkan oleh Sanggar Teknologi Informasi dalam hal ini misalnya pelatihan-pelatihan *(training)*. Bagian ini juga yang akan mengatur dan berhubungan dengan *customer* dari mulai penjualan, penyerahan sampai dengan apabila ada komplain (mengalami permasalahan atau kesulitan) yang berhubungan dengan kegiatan Sanggar.

- **General Support**

  General Support berfungsi sebagai perencana dan penyedia sumber daya baik sumber daya manusia maupun sumber daya berupa barang-barang yang dibutuhkan oleh Sanggar untuk kebutuhan pelaksanaan kegiatan.

- **Information Technology Divisi**

  Information Technology Divisi menangani penerimaan proyek dari dalam Sanggar misalnya pembuatan program aplikasi untuk Sanggar.