BAB I

PENDAHULUAN



1.1. Latar Belakang Kerja Praktek

Dewasa ini Ilmu Pengetahuan dan Teknologi khususnya dibidang teknologi komputer telah berkembang sedemikian pesatnya, sehingga hampir-hampir semua cakupan bidang kegiatan manusia bergantung pada yang dinamakan dengan teknologi komputer.

Hampir semua badan usaha dan instansi pemerintah serta perusahaan swasta mepergunakan teknologi komputer untuk menunjang dan memudahkaan aktivitas-aktivitas yang dilakukannya, begitupun dengan Badan Pertanahan Nasional (BPN) yang merupakan salah satu elemen vital pemerintah Indonesia dalam mewujudkan Pembangunan yang merata dan berkeadilan sosial sebagai salah satu sasaran dari pembangunan Nasional. Tetapi harus diakui, sampai saat ini pembangunan di Indonesia bisa dikatakan belum berhasil, hal ini disebabkan oleh berbagai hal, baik masalah intern, seperti kemampuan manajemen, dan sumber daya manusia, ataupun masalah ekstern, seperti dukungan pemerintah dan perhatian masyarakat terhadap pembangunan itu sendiri (contoh : masyarakat tidak patuh membayar PBB).

BPN sebagai salah satu bentuk dari Lembaga pemerintah yang melayani permasalahan dibidang pertanahan bagi masyarakat Indonesia, baik itu dalam masalah penatagunaan tanah ataupun hal lainnya yang nantinya diharapkan

mampu menunjang arah pembangunan yang dicanangkan oleh pemerintah Indonesia.

BPN sebagai salah satu elemen yang vital didalam era pembangunan dewasa ini diharapkan mampu untuk melaksanakan tugasnya sebagai wahana pelayanan bagi permasalahan pertanahan masyarakat, perlu diperkokoh dan dimantapkan secara terus menerus melalui upaya dan langkah-langkah pembinaan serta perkembangan yang lebih intensif dan terpadu.

BPN juga harus dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi komputer yang cepat, khususnya dalam bidang pengolahan database di kantor BPN yang pada umumnya berukuran besar. Menggunakan sebuah *software* (perangkat lunak) pada komputer dalam mengolah database merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan kinerja BPN.

Ada beberapa perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengolah database, diantaranya :

- Borland Delphi
- DBase III, dBase III +
- Microsoft Office (Access)
- Microsoft Visual Foxpro
- Microsoft Visual Basic
- MySQl
- PostgreeSQl
- dll

Seperti juga instansi yang lainnya, maka BPN juga memerlukan beberapa perangkat lunak dalam menjalankan aktivitas usahanya. Peranan perangkat lunak tersebut sebagai faktor produksi yaitu sebagai penggerak untuk mencapai tujuan-tujuan yang diinginkan dalam kegiatan kesehariannya. Dengan demikian, akan memberikan kemudahan dalam menjalankan kegiatan usahanya.

Dalam penggunaan perangkat lunak/program aplikasi, BPN pada umunya menggunakan Microsoft Visual Foxpro untuk database sekaligus input data hampir pada semua proses / kegiatan yang dilakukannya.

Penggunaan Microsoft Visual foxpro (pada komputer- komputer di BPN) yang bekerja dalam format *DOS* (*Disk Operating System*), menyebabkan sistem pengoperasiannya yang sulit serta tampilan yang kurang menarik dan terbatas karena hanya berbasis tampilan teks (*Character User Interface/CUI*). Hal ini pun menyebabkan laporan dari program yang dihasilkan hanya dapat menampung satu record terakhir ketika dicetak.

Saat ini banyak perusahaan yang menggunakan sistem operasi berbasis grafis (*Graphical User Interface/GUI*), misalnya Microsoft Windows 3.1, windows95, Windows98 dsb. Beberapa kelebihan dari sistem operasi ini yaitu pengoperasiannya yang lebih mudah dipelajari karena dibantu dengan gambar / *icon*, tampilan yang lebih menarik dan dapat dimodifikasi sesuai keinginan penggunanya, serta mendukung pemakaian nama 32 karakter (DOS hanya 8 karakter) yang memungkinkan penamaan yang panjang pada sebuah *file*.

Dari beberapa program aplikasi database berbasis DOS dan GUI di atas, terdapat satu program aplikasi berbasis GUI yang banyak dipakai oleh perusahaan dalam mengolah sistem databasenya, yaitu Microsoft Visual Basic 6.0.

Microsoft memperkenalkan *Visual Basic* pada tahun 1991. Sistem pemrograman *Visual Basic* mengemas kerumitan *Windows* dalam cara yang benar-benar menakjubkan. Dengan mengkombinasikan kemampuan bahasa *Basic* dan piranti desain *visual*, bahasa ini menyediakan kesederhanaan dan kemudahan pakai tanpa mengorbankan kinerja atau fasilitas grafis sehingga menyebabkan *Windows* menjadi lingkungan kerja yang begitu menyenangkan. *Menu, font,* kotak dialog, *field* text gulung dan semuanya dengan mudah dapat dirancang. Apalagi semua fasilitas tersebut tersebut tidak membutuhkan lebih dari beberapa baris program.

Visual Basic memungkinkan pembuatan program aplikasi *graphical user interface* (GUI), atau pemrograman yang menggunakan tampilan grafis sebagai alat komunikasi dengan pemakainya. *Visual Basic* mempunyai fleksibilitas yang sangat baik untuk berhubungan dengan aplikasi lain. Kemampuan ini pada versi pertama (*Visual Basic* 3.0) menggunakan sistem *Dynamic Data Exchange* (DDE). Saat ini sudah digantikan oleh *Object Linking Embedding* (OLE), yang memungkinkan pembuatan hubungan antara bagian fungsi atau seluruh program aplikasi lain dengan program aplikasi buatan.

Peredaran awal *Visual Basic* sukses besar, terjual puluhan ribu *copy* dan meraih penghargaan-penghargaan dari hampir semua majalah komputer. Dengan dirilisnya *Visual Basic 6.0*, *Visual Basic* telah menjadi sistem pemrograman yang

matang, lengkap dengan berbagai piranti pemrograman yang kuat. Beberapa keistimewaan utama dari *Visual Basic 6.0* ini diantaranya seperti :

a. Menggunakan *platform* pembuatan program yang diberi nama *Developer Studio*, yang memiliki tampilan dan sarana yang sama dengan *Visual C++* dan *Visual J++*. Dengan begitu *programmer* dapat bermigrasi atau belajar bahasa pemrograman lainnya dengan mudah dan cepat, tanpa harus belajar dari nol lagi.
b. Memiliki *compiler* andal yang dapat menghasilkan *file executable* yang lebih cepat dan lebih efisien dari sebelumnya.
c. Memiliki beberapa tambahan sarana *Wizard* yang baru. *Wizard* adalah sarana yang mempermudah di dalam pembuatan aplikasi dengan mengotomatisasi tugas-tugas tertentu.
d. Sarana akses data yang lebih cepat dan handal untuk membuat program aplikasi *database* yang berkemampuan tinggi.

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan Praktek Kerja Lapangan di kantor Badan Pertanahan Nasional Kabupaten Subang dengan tujuan "*Pengoptimalan Sistem Komputerisasi di Kantor Badan Pertanahan Nasional Kabupaten Subang* "

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Praktek

Maksud dari Kerja Praktek ini adalah untuk meningkatkan performansi sistem komputer yang digunakan di Badan Pertanahan Nasional Kabupaten Subang ini agar lebih informatif, efisien, tepat guna, dan lebih cepat dalam mengolah, mengumpulkan serta memproses data yang diperlukan.

Sedangkan tujuan Praktek Kerja ini adalah untuk :

1. Memenuhi salah satu syarat pengambilan mata kuliah Kerja Praktek Di Unikom.
2. Mengamalkan ilmu yang telah didapat dipelbagai jenjang pendidikan yang telah ditempuh penulis dan mengaplikasikannya dalam kehidupan dunia kerja yang sebenarnya.
3. Mengetahui Apa dan Bagaimana Situasi dunia kerja yang sesungguhnya, yang merupakan dunia yang akan ditempuh setelah penulis menyelesaikan jenjang pendidikan di Unikom.

1.3 Sistem Pelaksanaan Kerja Praktek

Kerja Praktek dilakukan dalam waktu $\pm$ 1 BULAN, terhitung dari tanggal 12 Juli 2004 S.d 12 Agustus 2004. Adapun Kerja Praktek itu sendiri dilakukan pada hari Senin s.d kamis dari pukul 07.00 s.d 15.00, dan Jum'at dari Pukul 07.00 s.d 16.00

1.4 Sistematika Penulisan Laporan Kerja Praktek

Laporan terbagi atas empat Bab, dimana tiap-tiap Bab menjelaskan tentang :

- Bab I : Latar Belakang Kerja Praktek, Maksud dan Tujuan Kerja Praktek, Sistem Pelaksanaan Kerja Praktek., serta Sistematika Penulisan Laporan
- Bab II : Sejarah Perusahaan, Tempat dan Kedudukan Perusahaan, Bentuk dan Badan Hukum Perusahaan, Bidang Pekerjaan Perusahaan, Bidang Pekerjaan divisi/departemen tempat Kerja Praktek, serta Struktur Organisasi Perusahaan.
- Bab III : Jadwal Kerja Praktek, Cara/Teknik Kerja Praktek
- Bab IV : Kesimpulan dan Saran untuk Perusahaan.


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM