BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia komputer akhir–akhir ini sudah kian pesat. Komputer yang dulunya berukuran besar, maka sekarang ini ukurannya secara fisik sudah semakin kecil, tetapi mempunyai kinerja yang sangat tinggi. Hal ini sangat dimungkinkan karena ditemukannya *Intergrated Circuit* (IC), sehingga rangkaian komputer yang tadinya berukuran besar dapat dibuat menjadi berukuran kecil yang sangat kompak. Komputer yang saat ini lebih dikenal orang dengan sebutan *Personal Computer* atau disingkat PC asal mulanya digunakan oleh masing–masing orang dan berdiri sendiri (stand alone). Komputer – komputer tersebut tidak terhubung satu sama lain sehingga kemudian orang berfikir bahwa pengolahan data yang bersifat *stand alone* tersebut dirasakan sangat lambat dan tidak efisien, karena untuk PC *stand alone* program aplikasi harus dimuat kemasing–masing PC dimana prosesnya harus berpindah–pindah PC

Sehingga kemudian timbullah gagasan untuk menggabungkan beberapa PC kedalam suatu sistem jaringan, yang masing–masing PC dapat mengakses data dari user lain di PC yang lain pula tanpa harus berjalan keruangan lain. Dari gagasan tersebut timbul suatu konsep jaringan yang dikenal dengan nama *Local Area Network* (LAN) yang ide dasarnya adalah pemakaian sumber daya secara bersama–sama (resource sharing), maka sebuah jaringan merupakan satu hal yang sangat diperlukan.

BAPPEDA secara tidak langsung telah mencoba menerapkan aplikasi IPTEK terhadap proses pengolahan data namun dilakukan secara manual yang hanya bisa diakses oleh perorangan dalam satu PC yang berada dalam satu atau lain ruangan sehingga dirasa tidak efisien. Sehingga dari permasalahan diatas maka penulis mengambil judul MEMBANGUN JARINGAN KOMPUTER DENGAN SISTEM PEER TO PEER DI BIDANG SOSIAL BUDAYA BAPPEDA KOTA BANDUNG, karena dirasa sangat perlu untuk lebih memudahkan dalam pengolahan data dimana data–data tersebut bisa diakses di PC lain baik yang berada diruangan yang sama maupun berbeda.

Adapun yang melatarbelakangi kerja praktek ini adalah merupakan kebijakan dari pihak Universitas yang dalam usahanya menekankan pemahaman tentang teori–

teori yang telah diberikan dari Universitas tersebut, sehingga pada dasarnya kerja praktek wajib diikuti oleh mahasiswa yang sudah waktunya mengikuti kerja praktek sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan bermanfaat bagi mahasiswa itu sendiri. Sehingga mahasiswa itu dapat menerapkan dan mempraktekkan semua materi ataupun teori–teori yang telah dia dapatkan sewaktu kuliah.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Praktek

Maksud dari kerja praktek ini adalah memberikan kesempatan kepada mahasiswa khususnya untuk memperoleh pelajaran dan mempraktekkan secara langsung didunia kerja yang sesungguhnya, sehingga mahasiswa dapat belajar untuk menganalisa, membandingkan dan mengamati serta memahami kegiatan–kegiatan di dunia kerja dengan berpedoman pada teori yang sudah didapat sebelumnya.

Sedangkan tujuan dari kerja praktek ini adalah untuk memenuhi salah satu mata kuliah di semester VI secara akademik, juga untuk meningkatkan peran mahasiswa didalam mengenal dan mengetahui dunia kerja yang sesungguhnya. Selain itu diharapkan setiap mahasiswa dapat mengerti, memahami dan sekaligus menerapkan ilmu secara praktis yang diperolehnya selama kuliah untuk diaplikasikan pada dunia kerja nyata.

1.3 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang dilakukan adalah menganalisis terlebih dahulu mengenai rancangan ataupun tampilan yang baik dan mudah dipahami oleh user. Kemudian memahami dan berusaha mencari solusi–solusi untuk menyelesaikan segala permasalahan yang dihadapi penulis, lalu menyusun dan mengembangkannya menjadi sebuah perencanaan yang baik atau dalam hal ini membangun jaringan komputer

1.4 Batasan Masalah

Masalah–masalah yang akan dipelajari dan diteliti serta dikembangkan, dibatasi pada hal–hal berikut :

1. Bagaimana proses penerapan Jaringan Komputer di Bidang Sosial Budaya BAPPEDA kota Bandung
2. Bagaimana konsep dasar Jaringan Komputer di Bidang Sosial Budaya BAPPEDA kota Bandung

1.5 Sistematika Pelaporan Kerja Praktek

Sistematika pelaporan kerja praktek ini terdiri dari kumpulan bab beserta isinya yang sudah disusun sedemikian mungkin, diantaranya :

BAB I. PENDAHULUAN

Berisi uraian mengenai Latar Belakang Masalah, Maksud dan Tujuan Kerja Praktek, Metodologi Penelitian, Batasan Masalah dan Sistematika Pelaporan Kerja Praktek

BAB II. FROPIL PERUSAHAAN / INSTANSI

Menjelaskan tentang gambaran umum Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) sebagai tempat penulis melaksanakan kerja praktek

BAB III. LAMA DAN JENIS KEGIATAN SELAMA KERJA PRAKTEK

Menjelaskan lama dan jenis kegiatan yang dilakukan penulis selama melaksanakan kerja praktek.

BAB IV KEGIATAN YANG MENJADI TOPIK PELAPORAN

Membahas perangkat–perangkat atau komponen–komponen pendukung jaringan komputer serta perancangannya.

BAB V KESIMPULAN PENGAMATAN DAN SARAN

Menyajikan penjelasan dan uraian mengenai kesimpulan dari hasil laporan kerja praktek yang telah dibuat oleh penulis dan berisi pula saran–saran dari penulis sebagai kelanjutan dari hasil kesimpulan yang bersifat membangun

LEMBAR PENILAIAN DARI PERUSAHAAN/INSTANSI

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM