BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang kerja praktek

Perkembangan Teknologi dan Informasi yang semakin berkembang di dunia, dan hampir seluruh orang di dunia ini membutuhkannya, hal ini didorong dengan kebutuhan untuk mencari, menyampaikan informasi dan data. Ada banyak sarana untuk melakukan kegiatan tersebut, bisa melalui radio, TV dan internet, namun dari masing-masing sarana tersebut ada kelebihan dan kekurangan tersendiri.

Dunia internet merupakan sarana yang paling efektif dalam melakukan kegiatan tersebut, dengan internet informasi dan data dapat di publikasikan ataupun diakses oleh siapapun dengan batasan-batasan yang telah ditentukan, keuntungan lain yang diberikan oleh internet diantaranya :

1. Jangkauan lebih luas dari satu negara ke negara lain sehingga siapapun dapat mengakses.
2. Memudahkan dalam berinteraksi jarak jauh.
3. Informasi dan data mudah diakses atau dipublikasikan.
4. Pendaftaran dan pembayaran untuk tujuan tertentu mudah dilakukan dimanapun dan kapanpun.

Dari penjabaran di atas, internet juga memiliki kelemahan yang dapat merugikan pihak tertentu yang umumnya dilakukan dengan kesengajaan oleh sebagian pihak yang memanfaatkan internet untuk tujuan kejahatan.

Selain internet yang mendukung agar informasi dan data dapat diakses dengan mudah maka harus didukung dengan suatu aplikasi yang menjadi interface untuk informasi dan data tersebut. Aplikasi yang dimaksud adalah Aplikasi yang berbasis Website, ada beberapa macam aplikasi website yang biasa digunakan sesuai dengan maksud dan tujuan yang ingin dicapai. Salah satu aplikasi website yang sedang banyak dibicarkan adalah website yang berbasis jejaring sosial (*social network*). Aplikasi website ini banyak memberikan kemudahan dalam berinteraksi dengan orang lain sehingga kita dapat mengetahui lebih detail lagi mengenai orang atau instansi yang belum kita kenal, yang didukung dengan saran seperti buat pesan, kirim pesan, upload info, upload data, upload foto, upload video dan obrolan (*chat*).

Aplikasi website yang berbasis jejaring sosial ini akan lebih bermanfaat jika digunakan untuk salah satu instansi/lembaga pemerintahan. Lembaga (sebutkan nama lembaga langsung) ini dituntut untuk memberikan informasi yang aktual dan real kepada masyarakat, semua informasi yang diberikan oleh lembaga ini bersumber dari seorang kordinator yang bergerak dibidang tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan sebelumnya, maka dapat dijadikan sebagai bahan untuk menyusun laporan kerja praktek dengan judul **“PENGEMBANGAN JASA KURSUS BAHASA MELALUI JEJARING SOSIAL DI UPT BALAI BAHASA UPI’’**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diidentifikasikan permasalah yaitu bagaimana membangun sebuah aplikasi **JEJARING SOSIAL UPT BALAI BAHASA UPI.**

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun Rumusan masalah yang ada sebagai berikut:

1. Bagaimana websait jejaring social itu dapat dibuat dengan secara optimal.
2. Apakah websait jejaring social ini dapat bermanfaat.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dilakasanakan Praktek Kerja Lapangan adalah untuk mengimplementasikan pengetahuan yang didapat di bangku perkuliahan dengan kenyataan yang sesungguhnya dilapangan, sedangkan tujuan dilaksanakannya kerja praktek adalah untuk :

1. Menghasilkan aplikasi website yang mampu mengatasi kesenjangan antara Balai Bahasa dengan user lain.
2. Aplikasi website ini sebagai sarana informasi dari pihak Balai Bahas ke umum yang bisa didownload oleh pengguna umum.

Adapun manfaat dari kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

1. Menambah pengembangan ilmu yang penulis miliki
2. Bermanfaat untuk teknologi dan informasi.
3. Bermanfaat untuk lembaga dan seluruh masyarakat.

1.4 Batasan Masalah

Adapun ruang lingkup yang dibahas sangat luas, maka diperlukan batasan masalah agar aplikasi ini dapat dibuat lebih terarah dan mengacu kepada tujuan utama. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis web.
2. Pengolah data atau administrator di pegang oleh bagian IT Balai Bahasa
3. Data yang didapat dari informasi langsung dari kordinator dan umum.
4. Aplikasi ini dibuat untuk pengguna dalam hal ini kordinator dan umum (pencari informasi).
5. Pada aplikasi ini identitas dan data user yaitu jurnal, video dan makalah baik dari sisi pengguna umum maupun kordinator dapat ditampilkan pada antarmuka user.
6. Makalah atau jurnal yang dapat di *upload* ber-*extensi* pdf, doc, docx dan rar dengan kapasitas maksimal 60 MB.
7. Video yang dapat di *upload* ber-*extensi* flv dengan kapasitas maksimal 100MB.
8. Pada aplikasi ini para pencari informasi baik pengguna umum maupun kordinator dapat melakukan pengunduhan jurnal, makalah dan video sesuai dengan informasi yang di cari.
9. Fasilitas yang dapat digunakan oleh user:

   Fasilitas pengguna kordinator yang akan dibuat adalah:

   a. Prosedur login dan logout.
   b. Prosedur registrasi kordinator dan unreg kordinator.

c. Prosedur profile.

d. Prosedur status.

e. Prosedur makalah.

f. Prosedur message dan inbox.

g. Prosedur folder rahasia.

h. Prosedur data.

i. Prosedur video data.

Fasilitas pengguna umum yang aka dibuat adalah:

1. Prosedur login dan logout.
2. Prosedur registrasi umum dan unreg umum.
3. Prosedur lihat kordinator dan mengikuti status kordinator.
4. Prosedur message dan inbox.
5. Prosedur get data

10. Aplikasi ini dibangun menggunakan Adobe Dreamweaver CS5 dan mysql sebagai DBMS-nya.
11. Model analisis yang digunakan adalah terstruktur.

1.5 Metodologi kerja praktek

Dalam rangka mendapatkan data atau informasi pendukung dalam penyusunan laporan ini, metode penelitian yang digunakan adalah :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

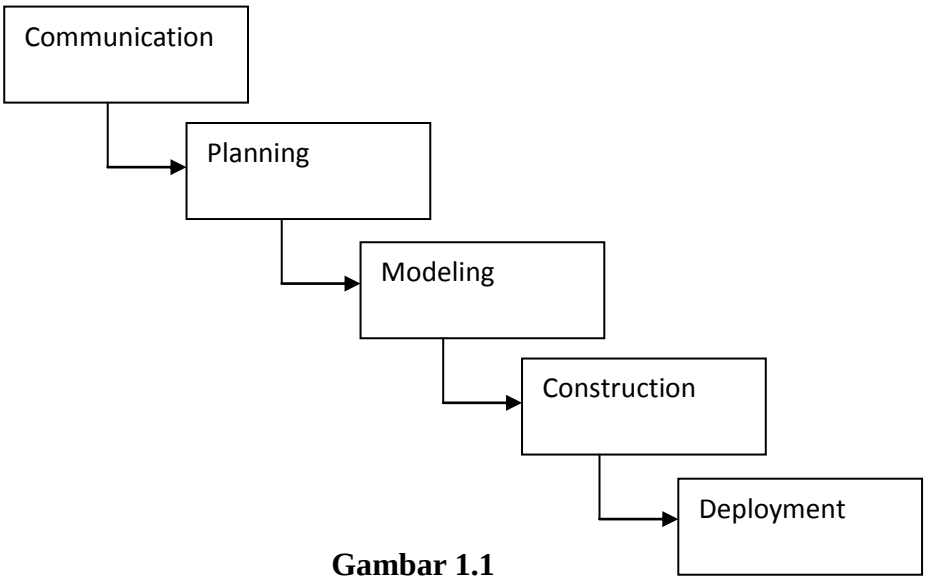
Teknik-teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah:

a. Studi pustaka atau studi literatur, Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.
b. Kerja praktek, mengadakan pengamatan langsung terhadap kegiatan operasional harian perusahaan.
c. Wawancara, Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

1.5.2 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak yang dibangun ini menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall,* sepeti *communication, planning,modeling,construction, dan deployment.*

Tahap-tahap pengembangan perangkat lunak metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar:



Gambar 1.1
Metode The Classic Life Cycle / Waterfall

a. *Communication* adalah tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembuatan perangkat lunak agar sesuai dengan kebutuhan.
b. *Planning* adalah proses yang menterjemahkan syaratatau kebutuhan ke dalam sebuah representasi *software* yang dapat diperkirakan demi kualitas sebelum dimulai pemunculan kode sehingga dapat dimenegerti oleh *user*.
c. *Modeling* adalah tahap menterjemahkan data yang telah dirancang kedalam bahasa pemograman tertentu.
d. *Construction* adalah proses pengujian berfokus pada logika internal *software*, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan pada eksternal fungsional, yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan – kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasi akan memberikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil kebutuhan
e. *Deployment* adalah Tahap dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan permintaan *user*.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Laporan ini, penulis menyusun beberapa bab sesuai dengan pokokpikiran yang terkandung dalam tiap-tiap bab dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini diuraikan mengenai Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan Laporan Penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tinjauan perusahaan yang berisi sejarah, visi dan misi perusahaan, tempat dan kedudukan serta divisi/bidang pekerjaan perusahaan. Selain itu ada landasan teori yang berisi keterkaiatan sistem informasi, basis data serta teori mengenai perangkat lunak yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan sistem, membahas mengenai analisis masalah, analisis prosedur yang digambarkan dengan analisis basis data yang digambarkan dengan ERD, analisis kebutuhan non fungsional (perangkat lunak, perangkat keras, pengguna (*user*) dan jaringan), analisis kebutuhan fungsional yang menggambarkan alur sistem dengan menggunakan tools *Data Flow Diagram* (DFD) dan membahas mengenai perancangan data, perancangan menu, perancangan antarmuka dan perancangan prosedural.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang merupakan ringkasan bab-bab sebelumnya dan saran-saran berisi tentang tindak lanjut atau pengembangan yang dapat dilakukan terhadap program yang telah dibuat.

1.7 Lokasi Dan Waktu Kerja Praktek

Adapun Kerja Praktek Lapangan dilaksanakan penulis yang ditempatkan dibagian Koordinator IT dilaksanakan pada tanggal 21 Juni 2011 sampai dengan 30 Juli 2011. Kerja Praktik Lapangan di laksanakan setiap hari Senin sampai dengan hari Jumat pukul 08.00 wib – 15.00 wib. Bertempat di Balai Bahasa Universitas Pendidikan Indonesia Jl. Dr.Setiabudi No.229 Bandung, Jawa Barat, Indonesia.

1.8 Jadwal Kegiatan Kerja Praktek

Adapun jadwal Kegiatan Kerja Prakteknya adalah:

Tabel 1.1
Jadwal kegiatan kerja praktek

No.	Aktivitas	Minggu			
		1	2	3	4
1	Pengarahan tugas	■			
2	Wawancara dengan bagian IT		■		
3	Perancangan Website			■	
4	Pembuatan laporan				■