BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi yang sangat cepat membuat berbagai perusahaan swasta maupun instansi-instansi pemerintahan harus mengikuti perkembangan teknologi tersebut mengingat demi tercapainya pelayanan yang maksimal.

Perkembangan Teknologi yang diikuti dengan perkembangan ICT kini sudah merambah ke instansi-instansi pemerintahan karena semakin banyaknya tuntutan agar proses-proses untuk mencapai suatu tujuan di instansi dapat dilakukan dengan cepat dan efisien.

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banjar sebagai pusat informasi data-data siswa dari berbagai tingkatan di Kota Banjar tentu dituntut untuk bergerak cepat dalam hal pelayanan yang menyangkut siswa-siswi dari sekolah-sekolah yang ada di Kota Banjar.

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banjar memiliki tugas untuk tiap bulannya yakni membuat laporan bulanan data kesiswaan. Pengerjaan tugas tersebut ternyata masih menggunakan proses manual, sehingga prosesnya lama dan tidak efisien.

Maka dari itu perlu adanya pelayanan yang cepat, akurat dan fleksible dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banjar , yaitu berupa aplikasi untuk

pengolahan data kesiswaan agar nantinya dapat memudahkan dan mempercepat pengerjaan laporan bulanan data kesiswaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil penelitian di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banjar, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banjar harus mengikuti perkembangan teknologi tersebut mengingat demi tercapainya pelayanan yang maksimal.
2. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banjar membutuhkan suatu aplikasi yang memudahkan dalam pengerjaan dan pengolahan laporan bulanan data kesiswaan.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud dari Kerja Praktek

Maksud dari Kerja Praktek ini yaitu membangun aplikasi pengolahan data kesiswaan untuk Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banjar.

1.3.2 Tujuan dari Kerja Praktek

Adapun tujuan dari kerja praktek ini adalah memudahkan dan mempercepat pengerjaan dan pengolahan data kesiswaaan di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banjar agar lebih efisien.

1.4 Batasan Masalah

Berkaitan dengan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka diperlukan batasan masalah ataupun ruang lingkup kajian yang meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Target dari dibuatnya aplikasi ini adalah pegawai Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banjar yang bertugas mengerjakan laporan bulanan data kesiswaan.
2. Adapun software-software yang terlibat dalam pembuatan aplikasi ini yaitu *Dreamweaver, Mysql, Microsoft Office* dan kebutuhan lain yang mencangkup *browser* dan *search engine.*

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur.

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi.

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. Interview.

Melakukan wawancara langsung dengan bpk. Agus Tono Herdhianto, A.Md (Staf Subbag Perencanaan dan Evaluasi).

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB 11 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang profil tempat kerja praktek, Sejarah Instansi, Logo Instansi, Strukutur Organisasi berikut Job Descriptionnya, dan Landasan Teori.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang seluruh kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan Kerja Praktek.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Menjelaskan tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil kerja praktek selama bekerja di instansi tersebut, serta saran-saran untuk pengembangan aplikasi ini selanjutnya.