



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam lingkungan kerja seperti perkantoran, penyimpanan dan pengelolaan data atau informasi merupakan salah satu hal penting. Hal ini dikarenakan data tersebut bisa saja berisi informasi yang sangat penting dan dibutuhkan di kantor tersebut seperti data pegawai, daftar gaji, dan sebagainya.

Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga (Dikpora) merupakan salah satu instansi pemerintah dalam mengolah dan menata hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan di Kabupaten Minahasa Tenggara. Penyimpanan dan pengelolaan data seperti data-data pegawai sebagian masih berbentuk kertas atau *hardcopy*. Jika terjadi penambahan dan perubahan data pegawai atau sekolah seperti jumlah guru, siswa dan status pegawai (PNS / *Non* PNS) maka akan memakan biaya lebih dalam penggunaan kertas dan tempat dalam penyimpanan data.

Diperlukan suatu aplikasi yang dapat menyimpan data atau informasi dari sekolah-sekolah yang ada di Kabupaten Minahasa Tenggara sehingga staf atau operator dengan mudah mengelola informasi yang ada. Aplikasi Lembar Informasi Data Individual (LIDI) Sekolah dibuat menggunakan bahasa pemrograman C# dan untuk penyimpanan data menggunakan *Ms. Access*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan kerja magang ini adalah :

Maksud : Kerja magang dilaksanakan dengan tujuan umum agar penulis memiliki kemampuan secara profesional untuk:

- a. menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi di dunia kerja dengan bekal ilmu yang diperoleh di universitas,
- b. mengembangkan pengetahuan dan kemampuan mahasiswa melalui pengaplikasian ilmu,
- c. memberi pelatihan dan pengalaman kerja bagi mahasiswa, dan
- d. *link and match* pengetahuan yang telah dipelajari di kampus dengan dunia industri.

Tujuan : Kerja magang dilaksanakan dengan tujuan untuk membangun aplikasi yang dapat memudahkan pengelolaan dan penyimpanan data atau informasi terkait dengan sekolah yang berada di Kabupaten Minahasa Tenggara.

1.3 Waktu dan Prosedur Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan

Kerja Magang dilaksanakan sejak tanggal 1 Juli 2014 sampai dengan 5 September 2014. Hari kerja dimulai dari hari Senin sampai dengan hari Jumat, dengan jam kerja pukul 08.00 WITA sampai 16.30 WITA untuk hari Senin sampai dengan hari Kamis dan jam kerja pukul 08.00 WITA sampai 14.00 WITA untuk hari Jumat di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga kabupaten Minahasa Tenggara.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan

Prosedur pelaksanaan kerja magang dilakukan dalam jangka waktu dua bulan. Kegiatan pelaksanaan kerja magang yaitu pengenalan ruang lingkup, menganalisa kebutuhan, perancangan tampilan aplikasi, pengkodean program, dan testing. Dimana dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. 1 Waktu Pelaksanaan Magang

Kegiatan	Juli				Agustus				September
	1	2	3	4	1	2	3	4	1
Pengenalan ruang lingkup	■								
Menganalisa kebutuhan serta data yang berkaitan dengan program yang akan dibuat		■	■						
Perancangan User Interface pada aplikasi			■	■	■				
Pengkodean program			■	■	■	■	■	■	
Test dan implementasi								■	■

UMMN