



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 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di dunia telah maju sedemikian pesatnya. Peralatan seperti komputer (*notebook* dan PC), telepon genggam, *smartphone*, atau pun peralatan canggih lainnya sudah bukan merupakan barang baru di masyarakat. Hampir setiap hari kita hidup dengan berhubungan dengan peralatan tersebut, setidaknya telepon genggam. Penetrasi penggunaan telepon seluler di dalam negeri tumbuh sangat pesat. Data yang diterbitkan oleh *International Telecommunication Union* (ITU) menyebutkan bahwa rata-rata pertumbuhan pengguna di Indonesia tiap tahun sebesar 47,6%. Indonesia menempati peringkat ketiga dalam peringkat peningkatan pengguna telepon seluler di kalangan negara Indonesia.¹

Komputer merupakan salah satu teknologi yang telah cukup lama ditemukan dan telah berkembang sedemikian pesatnya sehingga hampir seluruh kalangan masyarakat membutuhkan komputer untuk meningkatkan taraf hidupnya. Sekolah dasar dan taman kanak-kanak bahkan telah memasukkan ketrampilan komputer (piranti lunak tertentu) dalam kurikulumnya untuk membantu mengenalkan komputer sejak usia dini. Hampir seluruh perusahaan menggunakan komputer untuk meningkatkan efisiensi bisnisnya, baik hanya untuk pembuatan dokumen, pengarsipan, *data center*, sampai memanfaatkan

¹ ITU, *Information Society Statistical Profiles 2009: Asia and the Pasific*

komputer sebagai sumber utama bisnis mereka. Hal ini tentu saja menandakan pentingnya ketrampilan komputer di dunia kerja.

Di sisi lain, keadaan edukasi di Indonesia yang tidak merata membawa dampak buruk pada kesiapan SDM (Sumber Daya Manusia) di Indonesia. Beberapa kota besar seperti Jakarta, Bandung, Semarang, atau pun Jogjakarta, mungkin tidak merasakan masalah yang pelik ini. Beberapa kota besar seperti yang telah disebutkan di atas mendapatkan edukasi yang baik dan memiliki SDM yang mencukupi untuk memenuhi kebutuhan pasar nasional maupun internasional. Namun, berkebalikan dengan kota tersebut, daerah yang terpencil di pedalaman Kalimantan ataupun Papua tidaklah mendapatkan pendidikan yang layak. Jangan mengenal komputer, bahkan masih ada daerah yang memiliki kesulitan dalam mendapatkan listrik yang cukup sekedar untuk penerangan.

Pemerintah sebagai lembaga yang memiliki tujuan untuk mencerdaskan masyarakat memang telah berusaha melakukan langkah nyata. Pemerintah telah membagikan komputer ke sekolah dan lembaga di berbagai daerah agar masyarakat bisa memiliki pengalaman dan ketrampilan dalam menggunakan komputer. Contohnya, pada tahun 2008 pemerintah menyediakan anggaran sebesar Rp 1 triliun untuk pengadaan komputer murah bagi sekolah. Tender pembuatan unit komputer dengan plafon harga US\$ 200 tersebut akan dibuka bagi pabrikan lokal yang ada di Indonesia.¹ Akan Tetapi, komputer yang diberikan akhirnya tersia-siakan karena kurangnya sumber daya manusia yang trampil untuk mengajarkan masyarakat khususnya di daerah yang terpencil.

¹ Luhur Hertanto, *Pemerintah Siapkan Rp 1 Triliun untuk Komputer Sekolah* (Jakarta: Detiknet, 2008)

Menjawab masalah tersebut, Kandel Multimedia, sebuah perusahaan bisnis yang menempatkan edukasi berbasis multimedia sebagai media bisnis utamanya, bekerja sama dengan Surya Research, mengadakan sebuah program pelatihan bagi guru dan anak dari Papua. Program ini bertujuan untuk memberi bekal pengetahuan dan ketrampilan yang cukup bagi mereka sehingga para guru dapat menyebarkan kembali ketrampilan mereka di daerahnya dan anak mendapatkan ketrampilan yang berharga untuk masa depannya. Dengan program ini diharapkan baik para guru dan anak dapat menjadi pelopor di daerahnya masing-masing.

Pelatihan yang diadakan oleh Kandel Multimedia bekerja sama dengan Surya Research merupakan pelatihan yang berhubungan dengan pengenalan komputer kepada peserta. Pada kenyataannya, sangat sulit untuk mengajarkan hal yang sama sekali baru kepada guru yang sama sekali belum pernah menggunakan komputer. Dalam hal ini, Kandel Multimedia berusaha untuk memulai dengan mengajarkan cara penggunaan *mouse* kepada guru tersebut.

Langkanya aplikasi yang dikhususkan untuk melatih cara penggunaan *mouse* di pasaran membuat Kandel Multimedia memutuskan untuk membuat sebuah program yang cocok untuk pelatihan ini. Berdasarkan latar belakang inilah diputuskan pembuatan aplikasi dan penulisan laporan kerja magang berjudul “**Aplikasi Interaktif Tutorial Mouse**”.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan kerja magang di Kandel Multimedia adalah menciptakan sebuah aplikasi interaktif tutorial *mouse* untuk digunakan pada pelatihan guru Papua yang diselenggarakan oleh Kandel Multimedia bekerja sama dengan Surya Research.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilakukan sejak tanggal 1 September 2010 sampai dengan 29 Oktober 2010 dan tanggal 1 Desember 2010 sampai dengan 30 Desember 2010 di Divisi Multimedia, Kandel Multimedia. Jam kerja magang selama periode kerja magang berlangsung setiap hari Senin sampai hari Rabu, pukul 08.30-17.30 dan hari Jumat pukul 13.00-17.30.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan di bawah bimbingan Bapak Budi Chang selaku direktur Kandel Multimedia dan Bapak Kristianto Lie selaku manajer IT Kandel Multimedia. Selama kerja magang tugas diberikan secara bergantian oleh Bapak Budi dan Kristianto.

Kerja magang diawali dengan terlebih dahulu mempelajari cara kerja dan sistem yang telah berjalan di perusahaan. Penulis berbaur dengan karyawan Kandel Multimedia untuk dapat memahami bagaimana

lingkungan kerja di Kandel Multimedia dan bagaimana alur pekerjaan berjalan.

Setiap pekerjaan yang telah selesai dilaporkan hasilnya untuk di diperiksa dan diuji sehingga bila terjadi kesalahan atau terdapat *bug*, maka perbaikan dapat segera dilakukan. Apabila pekerjaan sudah benar, maka tugas selanjutnya akan diberikan.

Rapat mengenai proyek yang dikerjakan Kandel Multimedia juga banyak diikuti sehingga kebutuhan atas proyek dapat diketahui dan pendapat dapat diberikan untuk memecahkan masalah yang ada. Penilaian terhadap kerja magang dilakukan dengan mengevaluasi langsung melalui pekerjaan yang telah dilakukan dan disiplin dalam bekerja.

UMMN