

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Zorin OS adalah sistem operasional multifungsional untuk desktop yang dirancang khusus untuk pengguna *Windows* yang ingin memiliki akses yang mudah dalam mempelajari *Linux*. Hal ini didasarkan pada *Ubuntu* yang merupakan sistem operasi yang paling populer di dunia *Linux*. Seperti biasa jika distro *Ubuntu* telah rilis baru maka otomatis distro-distro turunannya akan segera menyusul, termasuk *Zorin OS 6* yang basenya *Ubuntu 12.04 LTS (Precise Pangolin)*.

Zorin OS juga merupakan suatu program yang diciptakan unik, hal ini terlihat dari mudahnya mengubah antar muka pengguna dengan satu sentuhan tombol. Program - program unik lainnya ialah *Splash Manajer Layer*, *Manajer Internet Browser* dan Latar belakang yang menarik. *Zorin OS* juga memberikan fitur yang lebih fleksibel bagi penggunaannya, antara lain dapat menggunakan *Zorin OS* bersama sistem operasi yang anda miliki saat ini dan menjalankan program - program *Microsoft Windows* dengan bantuan *Wine* dan *PlayOnLinux*.

Tujuan utama dari *Zorin OS* adalah untuk memberikan pengguna *Windows* memiliki akses mudah untuk migrasi ke *Linux*. Itulah sebabnya *Zorin OS* memiliki antarmuka yang dapat dirubah - rubah sesuai kebiasaan anda, hal ini secara dramatis mengurangi kurva belajar dari sistem ini, sementara masih mengalami keuntungan utama dari *Linux*. Pengguna juga dapat memanfaatkan desktop dengan antar muka

lainnya. Ini adalah berkat *Changer* yang memungkinkan pengguna mengubah desktop untuk melihat dan bertindak seperti layaknya anda menggunakan *Windows 7*, *Windows XP* atau *GNOME 2* (dalam versi gratis dari *Zorin OS*). Untuk versi Premium juga mencakup *Windows 2000*, *Unity* dan *Mac OS X*.

Zorin OS dikemas dengan berbagai perangkat lunak siap pakai, mulai dari *LibreOffice* sebagai editor dan fitur *OpenShot video*. *Zorin OS* juga difasilitasi perangkat lunak untuk kebutuhan sehari-hari seperti *browsing web*, pembuatan dokumen, jejaring sosial, pembuat video, chatting dan sebagainya, semua tanpa harus menginstal apapun.

Yang akan dibahas pada kerja praktek dalam laporan ini yaitu mengenai *user interface Zorin OS* untuk pembuatan buku tentang pengenalan *Zorin OS* yang akan di gunakan untuk *Boardband Learning Center (BLC) Dinas Komunikasi dan Informatika Surabaya*

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas perlu dirumuskan suatu masalah.

Perumusan masalah tersebut dijabarkan di bawah ini:

1. Apa perbedaan *user interface Zorin OS* dengan *Windows* ?
2. Apa perbedaan *Zorin OS* dengan *Ubuntu*?

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah pada :

1. Pembahasan *Zorin OS* hanya *user interface*
2. Perbedaan *Zorin OS* dengan *Ubuntu* dijelaskan secara *global*

1.4 Tujuan Kerja Praktek

Tujuan Kerja Praktek di Dinas Komunikasi dan Informatika Surabaya adalah sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

- a. Untuk memenuhi syarat mata kuliah kerja praktek
- b. Untuk mengembangkan dan mempraktekan ilmu-ilmu yang diperoleh di bangku kuliah
- c. Untuk menambah wawasan dan ilmu yang belum diperoleh di bangku kuliah
- d. Belajar tepat waktu dan disiplin serta belajar untuk bisa merasakan bagaimana lingkungan kerja yang sesungguhnya

2. Tujuan Khusus

- a. Menenal dan memahami tentang *Zorin OS*
- b. Memahami perbedaan *Zorin OS* dengan *Ubuntu*

1.5 Waktu dan Lama Kerja Praktek

Adapun waktu dan lama Kerja Praktek di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Surabaya dilaksanakan selama 4 minggu yang dimulai pada tanggal 1 Juli 2014 – 31 Juli 2014.

1.6 Ruang Lingkup Kerja Praktek

Sasaran kerja praktek adalah agar mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar melalui pembelajaran *Zorin OS* secara individu yang dapat dimanfaatkan untuk masyarakat umum

1.7 Sistematika Penulisan

Berikut ini adalah sistematika penulisan laporan hasil Kerja Praktek di Dinas Komunikasi dan Informatika Surabaya

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan masalah, Tujuan, Kontribusi serta Sistematika Penulisan di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Surabaya

2. BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini membahas tentang gambaran umum Dinas Komunikasi dan Informatika kota Surabaya, sejarah, struktur organisasi, visi, dan misi.

3. BAB III TEORI PENUNJANG

Teori penunjang ini berisi tentang penjabaran yang akan dijadikan sebagai acuan analisa dan pemecahan permasalahan yang dibahas, sehingga memudahkan penulis dalam menyelesaikan masalah.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Bagian ini memuat uraian tentang pembahasan laporan selama kerja praktek mengenai analisa user interface dan server pada Zorin OS

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan serta saran sehubungan dengan adanya kemungkinan pengembangan sistem pada masa yang akan datang.

