

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemikiran Kerja Praktek

Kegiatan kerja praktik (KP) merupakan mata kuliah wajib non akademik yang harus ditempuh mahasiswa program studi D4 Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Negeri Bengkalis. Kerja praktek menjadi kegiatan yang sangat penting bagi mahasiswa, karena mahasiswa dapat memperoleh pengalaman di dunia kerja yang sebenarnya. Selain itu kegiatan ini dapat meningkatkan proses pemahaman mahasiswa selama di bangku kuliah menjadi lebih baik, mahasiswa juga mendapatkan banyak pengetahuan yang tidak di dapat selama di bangku kuliah (pengalaman baru), serta wawasan lebih luas tentang dunia kerja sehingga di harapkan mampu menghasilkan lulusan-lulusan yang terampil, professional, dan siap untuk terjun dalam dunia kerja. baik menjadi pengembang perangkat lunak, maupun sebagai tenaga ahli perusahaan atau industri yang bergerak di bidang teknologi informasi.

Berdasarkan UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa Kerja Praktek (KP) merupakan salah satu muatan kurikulum suatu lembaga pendidikan. Dalam hal ini lembaga pendidikan yang dimaksud adalah lembaga pendidikan kejuruan. Kerja Praktek tersebut bertujuan untuk memberikan wawancara praktis berdasarkan teori-teori yang dipelajari di lembaga pendidikan kejuruan.

Bagi penulis sendiri latar belakang dilakukannya praktek kerja ini diantaranya yaitu penulis dapat memperoleh ilmu pengetahuan dalam dunia kerja secara langsung serta mendapatkan pengalaman dan juga sebagai salah satu syarat untuk dapat menyelesaikan pendidikan pada program studi D4-Rekayasa Perangkat Lunak.

CV.Quantum Solutions berdiri pada bulan April tahun 2015,dengan berkantor pusat di Kota Dumai, Provinsi Riau. Quantum Solutions bergerak di bidang Software Engineering, IT Consultant, dan IT Training dengan fokus menciptakan produk-produk dengan teknologi terbaru.

Dalam pelaksanaan kerja praktek di CV. Quantum Solutions penulis mendapatkan tugas untuk membuat Rancang Bangun *Backend* Aplikasi Team Board Berbasis *Website*. Sistem yang di bangun menggunakan Bahasa pemograman *PHP* dengan *Framework Laravel* serta menggunakan database MySQL. Metode pengembangan yang digunakan menggunakan *Extreme Programming*. Sedangkan rancangan website ini ada 1 aktor, yaitu Admin yang mengelola data atau di bagian *back-end*.

1.2 Tujuan dan Manfaat Kerja Praktek

Tujuan dari pelaksanaan Kerja Praktek adalah sebagai berikut:

1. Agar dapat mendalami ilmu Rekayasa Perangkat Lunak dan juga menambahkan wawasan atau pengetahuan kepada mahasiswa terkait ilmu Rekayasa Perangkat Lunak.
2. Agar dapat mengimplementasikan ilmu yang didapat dari bangku perkuliahan.
3. Melatih mahasiswa/i dalam menghadapi masalah yang terjadi pada tempat tersebut serta meningkatkan *Soft Skill* dan *Hard Skill* yang di miliki.
4. Menciptakan dan melahirkan sikap bertanggung jawab, disiplin, jujur, serta etika yang baik bersosialisasi dengan lingkungan sekitar

Manfaat dari pelaksanaan Kerja Praktek adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa dapat menerapkan ilmu pengetahuan dalam dunia kerja dengan secara nyata.

2. Mahasiswa dapat memahami lebih dalam tentang dunia kerja dengan segala permasalahan yang dihadapi.
3. Menambah wawasan pada mahasiswa kerja praktek tentang bagaimana proses dalam sebuah perusahaan dan pengetahuan pekerjaan apa saja yang dilakukan dalam sebuah perusahaan.
4. Meningkatkan kerja sama antara pihak perusahaan dengan lembaga pendidikan khususnya Program Studi D4 Rekayasa Perangkat Lunak

1.3 Luaran Proyek Kerja Praktek

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilakukan selama proses kerja praktek berlangsung selama kurang lebih 4 bulan mulai dari 27 Februari 2023 sampai dengan 01 Juli 2023, maka target luaran yang diharapkan setelah pelaksanaan program kerja praktek adalah membuat aplikasi *back-end* Team Board untuk diimplementasikan ke *Website Front-end*.