

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemikiran KP

Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah salah satu bentuk implementasi secara sistematis dan sinkron antara program pendidikan di sekolah/kampus dengan program penguasaan keahlian yang diperoleh melalui kegiatan kerja secara langsung didunia kerja untuk mencapai tingkat keahlian tertentu. Selain itu PKL merupakan salah satu kegiatan akademik yang wajib diikuti oleh seluruh siswa/mahasiswa pada program studi tertentu. Tempat PKL adalah perusahaan atau instansi yang bekerjasama dengan sekolah/kampus. Perusahaan maupun tempat magang hanya dapat menerima peserta magang paling banyak 30% dari jumlah karyawan, pada penelitian ini penulis menganalisa dan merancang sistem informasi tempat PKL mulai dari proses pendaftaran, pelaksanaan dan pelaporan dan penilaian PKL, penelitian ini bertujuan mengorganisasi kegiatan PKL secara rapi antara peserta dan perusahaan/intansi tempat magang sehingga semua pihak dapat merasakan manfaat dari kegiatan PKL (Arifin, 2014).

Perkembangan ilmu pengetahuan memungkinkan segala sesuatu menjadi semakin canggih. Hal ini mendorong dunia kerja untuk mendapatkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan yang unggul dengan memenuhi semua kebutuhan yang ada dalam dunia kerja. Kebutuhan untuk mendapatkan sumber daya manusia yang handal juga menjadikan perusahaan menjadi lebih efektif dalam penerimaan tenaga kerja. Hal tersebut merupakan hal yang wajar mengingat bahwa perusahaan harus mendapatkan tenaga kerja yang mempunyai kemampuan untuk membangun perusahaannya. Hal ini memicu mahasiswa harus mempersiapkan dirinya sebaik mungkin dengan meningkatkan Hard Skill dan juga Soft Skill ketika berada di perkuliahan guna menghadapi persaingan yang ada di dalam dunia kerja.

Oleh karena itu untuk memperdayakan sumber daya manusia di Indonesia, Politeknik Negeri Bengkalis sebagai salah satu Perguruan Tinggi Negeri di Provinsi Riau diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas sehingga mampu bersaing dalam dunia kerja. Untuk memenuhi harapan tersebut maka Politeknik Negeri Bengkalis menciptakan suatu program yang dapat membantu lulusannya menjadi lulusan yang berkualitas yaitu dengan program Kerja Praktek (KP). Dengan mengikuti Kerja Praktek Mahasiswa akan mendapatkan pengalaman tugas langsung ke dalam dunia pekerjaan yang nyata dengan mempraktekkan teori-teori yang sudah dipelajari.

Kerja Praktek adalah suatu proses pembelajaran dengan cara mengenal langsung ruang lingkup dunia pekerjaan yang sesungguhnya. Setiap Mahasiswa diwajibkan untuk turun langsung ke dunia pekerjaan yang menjadi bidangnya masing- masing dengan begitu setiap Mahasiswa diharapkan bisa menerapkan secara langsung ilmu-ilmu yang telah dipelajari sebelumnya ke dalam dunia kerja. Selain itu dengan Kerja Praktek Mahasiswa bisa menambah pengetahuan, keterampilan, dan pengalamannya dalam bekerja yang nantinya bisa diterapkan didalam dunia pekerjaan yang sesungguhnya. Untuk melakukan Kerja Praktek, mahasiswa harus menyelesaikan perkuliahannya hingga delapan semester dan lulus pada semester tersebut.

Adapun kerja praktek yang dilaksanakan selama 4 bulan di Diskominfo Kota Batam adalah membantu menyiapkan segala sesuatu perlengkapan serta menajadi operator pada video conference, memperbaiki jaringan yang mengalami masalah, kemudian menjadi kameramen pada kegiatan video conference. Alasan penulis memilih Diskominfo Kota Batam adalah karena ingin mencari pengalaman baru ditempat yang baru di Diskominfo Kota Batam. Selain itu karena Diskominfo ini adalah salah satu dari beberapa dinas yang boleh dilaksanakannya magang sesuai dengan program studi yang telah didalami.

Adapun masalah yang terjadi pada sekarang ini adalah pada pendataan hasil rapat tenaga ahli dikarenakan kurang terstruktur. Hal ini membuat tenaga ahli Diskominfo Kota Batam menjadikesulitan melakukan pendataan hasil rapat setiap harinya. Hal ini harus diatasi agar tenaga ahli dapat lebih mudah mendata hasil

rapat setiap harinya.. Maka disini penulis melakukan **Desain UI/UX Sistem Pendataan Hasil Rapat Di Diskominfo Kota Batam**

1.2 Tujuan dan manfaat KP

Tujuan dilakukannya dari kegiatan kerja praktik antara lain :

1. Mengetahui dunia pekerjaan yang sesungguhnya dan menyesuaikan diri dalam menghadapi permasalahan
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapatkan selama masa kuliah kemudian diterapkan di dunia pekerjaan.
3. Melakukan perancangan UI/UX Sistem Pendataan Hasil Rapat Diskominfo Kota Batam
4. Sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Rekayasa Perangkat Lunak di Politeknik Negeri Bengkalis.

Manfaat yang didapatkan dari kegiatan kerja praktik antara lain:

1. Mendapatkan perbandingan antara teori dan metode di perkuliahan dan kenyataan operasional di dunia kerja.
2. Memberikan usulan dan solusi untuk menangani masalah yang terjadi di Diskominfo Kota Batam.
3. Meningkatkan kerja sama antara pihak perusahaan dengan lembaga Pendidikan khususnya Program studi D4 Rekayasa Perangkat Lunak.
4. Mendapat ilmu baru yang sesuai dengan dunia industri.

1.3 Luaran Proyek Kerja Praktek

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilakukan selama proses kerja praktek berlangsung selama 4 bulan yang dimulai dari 13 Maret 2023 sampai dengan 15 Juli 2023 maka target luaran yang diharapkan setelah melaksanakan program kerja praktek pada tabel 1. Selain itu juga hasil dari kegiatan ini juga akan digunakan untuk menyusun laporan dari kerja praktek.

Tabel 1. 1 Luaran Proyek Kerja Praktek

No	Kegiatan	Target Luaran yang Diharapkan
1	Perancangan desain ui/ux sistem Pendataan Hasil Rapat Diskominfo Kota Batam .	Menciptakan pengalaman pengguna yang baik dan memudahkan pendataan hasil rapat tenaga ahli.