

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mahasiswa merupakan generasi penerus yang pada gilirannya akan memiliki tanggung jawab guna mengsucceskan pembangunan nasional dan memajukan bangsa dan negara. Mahasiswa dituntut untuk mampu meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM), antara lain dengan meningkatkan intelektualitas, keterampilan (skill) dan pengabdian mahasiswa melalui disiplin ilmu sebagai implementasi terhadap ilmu pengetahuan yang diterima di bangku kuliah agar mahasiswa dapat menjawab tantangan perkembangan zaman yang semakin pesat.

Peran teknologi dan informasi melalui komputer disegala bidang membutuhkan pengamanan yang akurat, teliti dan mendetail yang menjadikan sebagai tuntutan dari perkembangan kebutuhan akan informasi itu sendiri. Untuk itu selain mendapatkan berbagai teori di bangku pendidikan formal, di perlukan juga adanya pengalaman kerja di lapangan.

Salah satu cara untuk menambah pengalaman kerja tersebut adalah dengan mengadakan Kerja Praktek di industri-industri yang berkaitan dengan bidang studi yang dipelajari di bangku kuliah.

Kerja Praktek (KP) merupakan salah satu tugas wajib bagi seluruh Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis. Kerja Praktek (KP) ini sebagai salah satu syarat wajib yang ditempuh di sebuah Perguruan Tinggi (PT) baik untuk tingkat sarjana maupun diploma. Program Kerja Praktek (KP) dilaksanakan untuk menggali potensi ilmu yang diperoleh di institusi pendidikan sesuai dengan latar belakang studi setiap Mahasiswa dengan kenyataan di dunia kerja.

Kerja Praktek dilaksanakan mulai dari tanggal 03 juli hingga akhir 31 Agustus 2023 di *MeetUp Coworking & Office Space*. Setelah melaksanakan Kerja Praktek maka penulis mengajukan judul **“PERANCANGAN DESAIN WEBSITE MEETUP COFFEE MENGGUNAKAN HTML DAN CSS”** dalam hal ini akan dijadikan sebagai Laporan Kerja Praktek.

1.2 Tujuan dan Manfaat Kerja Praktek

Kerja praktek ini juga bertujuan sebagai berikut :

1. Memberikan gambaran dunia kerja yang sebenarnya kepada mahasiswa sebagai bekal untuk kemudian hari.
2. Untuk menambah pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang tidak didapat langsung dalam perkuliahan.
3. Memperoleh pengalaman, pengamatan dan pengenalan visual secara langsung mengenai kondisi yang ada di lapangan.
4. Sebagai sarana pelatihan dalam penyusunan laporan untuk suatu penugasan.
5. Untuk menyiapkan tenaga kerja yang ahli dan siap pakai dalam Masyarakat.

Adapun manfaat diadakannya kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

1. Mahasiswa dapat memperoleh kesempatan untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dalam perkuliahan untuk diterapkan dalam lapangan kerja.
2. Mahasiswa dapat mengenal pelaksanaan dan proses desain yang sebenarnya.
3. Mahasiswa dapat membandingkan antara teori yang dikerjakan di kampus dengan praktik kerja di lapangan.
4. Mahasiswa dapat memperdalam wawasan terhadap system kerja interdisiplin secara profesional.
5. Mahasiswa dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan serta pengalaman dalam pengerjaan desain interior di masyarakat.
6. Sedangkan bagi perusahaan tempat kerja praktek, analisis dalam karya tulis ini dapat berguna dan bermanfaat bagi evaluasi kerja, sehingga dapat mempertahankan hal-hal yang baik dan mengurangi semua kesalahan di kemudian hari.