

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Pemikiran KP**

Kerja Praktek (KP) merupakan kegiatan yang dilakukan sesuai dengan pemahaman dan konsep ilmu pengetahuan diaplikasikan dalam pekerjaan sesuai profesi bidang studi. Kerja praktek dilakukan untuk meningkatkan ilmu sosial, pengetahuan, dan keahlian mahasiswa. Untuk memasuki dunia kerja setelah kuliah, mahasiswa harus memiliki pengalaman sebelumnya. Pengetahuan ilmu teori yang diperoleh selama kuliah belum tentu sama dengan praktek nyata dilapangan. Kerja praktek memungkinkan mahasiswa untuk terhubung dengan dunia industri dan instansi, mengintegrasikan pengetahuan akademis dengan pengalaman praktis (Radiman, 2021).

Program studi Rekayasa Perangkat Lunak merupakan salah satu dari program studi yang ada di Politeknik Negeri Bengkalis. Program studi ini mempelajari di bidang teknologi dan desain, karena mencakup berbagai aplikasi untuk pengembangan dan desain sistematis. Program studi Rekayasa Perangkat Lunak ini mengharuskan mahasiswa menyelesaikan kerja praktek untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang teknologi, pemrograman, dan desain, sehingga menghasilkan lulusan yang berkualitas dan memiliki pengalaman kerja (Rachmad, 2023). Kerja praktek yang dilaksanakan di PT. Aditama Netmedia Solusindo merupakan salah satu tempat pelaksanaan kerja praktek sesuai dengan bidang studi Rekayasa Perangkat Lunak.

PT. Aditama Netmedia Solusindo merupakan salah satu perusahaan yang menyediakan layanan *ISP (Internet Service Provider)*. Tugas yang meliputi bidang teknisi, *maintenance* dan pengelolaan *software*. PT. Aditama Netmedia Solusindo juga memberikan kesempatan untuk siswa dan mahasiswa Kerja Praktek (KP), guna meningkatkan kualitas dan wawasan yang dimiliki. Disamping itu selain melaksanakan Kerja Praktek (KP) pada perusahaan, PT. Aditama Netmedia

Solusindo juga memberikan tugas sesuai dengan profesi bidang studi siswa dan mahasiswa yang melaksanakan kerja praktek (PT. Aditama, 2024).

Selama pelaksanaan kerja praktek di PT. Aditama Netmedia Solusindo penulis mendapatkan tugas membangun sebuah *website* informasi tagihan pelanggan *wifi* yang meliputi data pelanggan dan data transaksi. Rancangan *website* informasi tagihan pelanggan *wifi* adalah rancangan *website* untuk melihat informasi tagihan pelanggan yang terbagi menjadi dua sesi masyarakat dan *admin* PT. Aditama Netmedia Solusindo, sehingga mempermudah untuk mendapatkan informasi. Alasan penulis memilih topik ini adalah dikarenakan rancangan sistem ini dapat dengan mudah dibangun dan dimengerti dalam mendapatkan informasi tagihan pelanggan *wifi* oleh PT. Aditama Netmedia Solusindo. Rancangan sistem ini menampilkan halaman *landing page* dan terdapat halaman informasi tagihan yang sudah atau belum melakukan pembayaran, dan menyediakan halaman *login* untuk *admin* dalam mengelola data pelanggan dan membuat tagihan serta melihat pelanggan yang sudah atau belum melakukan pembayaran.

## **1.2 Ruang Lingkup**

Adapun ruang lingkup dalam pembuatan laporan ini adalah melakukan pembuatan *website* informasi tagihan pelanggan *wifi* menggunakan *framework react.js*, *website* menampilkan halaman *landing page* dan terdapat halaman informasi tagihan, terdapat halaman *login admin* yang terbagi dalam sub menu data pelanggan dan data transaksi.

## **1.3 Tujuan dan Manfaat KP**

Kegiatan KP bertujuan sebagai berikut:

1. Memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan sesuai program studinya yang telah dipelajari selama kuliah pada suatu organisasi/perusahaan.
2. Memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman praktek sesuai dengan ilmu dari program studinya.

3. Memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menganalisis, mengkaji dengan kenyataan kegiatan penerapan ilmu di suatu organisasi/perusahaan.
4. Menguji kemampuan mahasiswa Politeknik Bengkalis (sesuai program studi terkait) dalam pengetahuan, keterampilan dan kemampuan dalam penerapan pengetahuan dan *attitude*/perilaku mahasiswa dalam bekerja.
5. Mendapat umpan balik dari dunia usaha mengenai kemampuan mahasiswa dan kebutuhan dunia usaha guna pengembangan kurikulum 2 dan proses pembelajaran bagi Politeknik Negeri Bengkalis (sesuai dengan program studi terkait)

Sedangkan manfaat kegiatan KP bagi mahasiswa dan Politeknik Negeri Bengkalis yaitu:

1. Mahasiswa dapat menerapkan ilmu pengetahuan teori/konsep dalam dunia pekerjaan secara nyata.
2. Mahasiswa memperoleh pengalaman praktek dalam menerapkan ilmu pengetahuan teori/konsep sesuai dengan program studinya.
3. Mahasiswa dapat menganalisis masalah yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan yang diterapkan dalam pekerjaan sesuai program studinya.
4. Politeknik Negeri Bengkalis mendapatkan umpan balik dari organisasi/perusahaan terhadap kemampuan mahasiswa yang mengikuti KP di dunia pekerjaannya.
5. Politeknik Negeri Bengkalis memperoleh umpan balik dari dunia pekerjaan guna pengembangan kurikulum dan proses pembelajaran.

#### **1.4 Luaran Proyek Kerja Praktek**

Selama melakukan proyek yang diberikan pada saat kerja praktek adapun *output* yang akan diimplementasikan pada PT. Aditama Netmedia Solusindo yaitu berupa *website* informasi tagihan pelanggan *wifi* menggunakan *framework react.js*.