

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Pemikiran Kerja Praktek

Kerja Praktek (KP) merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran yang menghubungkan antara teori yang dipelajari di bangku kuliah dengan praktik di lapangan. KP dirancang untuk melibatkan mahasiswa dalam kegiatan kerja nyata sesuai dengan disiplin ilmu yang mereka tekuni, memungkinkan mereka untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka peroleh selama masa studi. Tujuan utama dari KP adalah untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang bidang ilmu yang mereka pelajari, memperdalam wawasan profesional, dan mempersiapkan mereka dalam menghadapi tantangan serta dinamika di tempat kerja. Melalui KP, mahasiswa diharapkan dapat mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah berdasarkan teori yang relevan, serta mengadaptasi diri dalam lingkungan profesional sesuai dengan bidang studi mereka.

Di Politeknik Negeri Bengkalis, KP tidak hanya bertujuan untuk pengembangan kemampuan akademik dan profesional mahasiswa, tetapi juga sebagai sarana untuk mendapatkan masukan dari dunia usaha yang berharga untuk peningkatan kurikulum dan proses pembelajaran. Kegiatan ini juga menjadi kesempatan bagi lembaga pendidikan untuk menilai efektivitas materi ajar dalam konteks aplikatif nyata.

Dalam konteks ini, Kerja Praktek yang dilaksanakan di PT. Kilang Pertamina Internasional RU II Sungai Pakning merupakan kesempatan berharga untuk menerapkan konsep-konsep IT dalam proyek nyata. Penempatan di Kantor IT Pertamina memungkinkan pelaksanaan proyek pengembangan aplikasi buku telepon berbasis Android. Proyek ini bertujuan untuk mengembangkan sistem buku telepon berbasis web yang sebelumnya digunakan, karena masih terdapat keterbatasan dalam kemudahan akses. Dengan adanya aplikasi telepon berbasis Android ini, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan aksesibilitas bagi

pengguna. Ini tidak hanya memenuhi kebutuhan organisasi akan solusi yang lebih modern dan mudah diakses, tetapi juga memperluas pengalaman praktis bagi mahasiswa. Kegiatan ini meliputi pengembangan aplikasi mobile, pengujian software, dan pemeliharaan sistem informasi. Melalui proyek ini, mahasiswa dapat mengaplikasikan pengetahuan teknis yang telah dipelajari dan memperoleh pengalaman langsung dalam menghadapi serta menyelesaikan tantangan teknologi informasi di dunia kerja yang sebenarnya.

1.2. Tujuan dan Manfaat Kerja Praktek

Adapun tujuan dari pelaksanaan Kerja Praktek ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengaplikasikan teori/konsep Rekayasa Perangkat Lunak yang telah dipelajari ke dalam lingkungan industri.
- b. Meningkatkan keterampilan teknis, seperti pemrograman, analisis sistem, dan manajemen proyek.
- c. Memahami kebutuhan industri perangkat lunak serta dinamika kerja yang berlaku di lapangan.
- d. Memberi kesempatan untuk berkontribusi dalam pengembangan solusi inovatif atas masalah-masalah teknis yang ada.

Adapun manfaat dari pelaksanaan Kerja Praktek ini adalah sebagai berikut:

- a. Mendapatkan pengalaman langsung yang relevan dengan keahlian dan pengetahuan dalam bidang rekayasa perangkat lunak.
- b. Mendapat peluang untuk menganalisis isu-isu yang terkait dengan penerapan ilmu yang dipelajari di tempat kerja.
- c. Membangun sikap kerja yang disiplin, bertanggung jawab, dan menjunjung tinggi etika profesional.

1.3. Luaran Proyek Kerja Praktek

Berdasarkan rencana kegiatan yang telah ditetapkan, luaran yang diharapkan dari pelaksanaan Kerja Praktek di PT. Kilang Pertamina Internasional RU II Sungai Pakning adalah pengembangan Aplikasi Buku Telepon Pertamina. Aplikasi ini

dirancang untuk mempermudah akses dan pengelolaan informasi kontak secara internal di perusahaan.

Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk menghasilkan sebuah seminar yang akan menyajikan hasil dari Kerja Praktek tersebut. Seminar ini akan menjadi kesempatan untuk mendiskusikan proses pengembangan aplikasi, tantangan yang dihadapi, solusi yang diimplementasikan, serta penerimaan dan umpan balik dari pengguna aplikasi. Hal ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berguna untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut dari aplikasi yang telah dibuat.