

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Kerja Praktik (KP) merupakan salah satu matakuliah wajib yang harus ditempuh oleh setiap mahasiswa di Politeknik Negeri Bengkalis dan mahasiswa diwajibkan mengikuti Kerja Praktik ini sebagai salah satu syarat penting untuk lulus.

Kerja Praktik adalah penempatan seseorang pada suatu lingkungan pekerjaan yang sebenarnya untuk meningkatkan keterampilan, etika pekerjaan, disiplin dan tanggung jawab yang merupakan suatu kesempatan untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki, yang ada hubungannya dengan latar belakang seseorang yang melaksanakan Kerja Praktik tersebut.

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. 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 teknis, *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.

Selama pelaksanaan kerja praktek di PT. Aditama Netmedia Solusindo penulis mendapatkan tugas membangun sebuah *website* Mengelola Data Pelanggan *wifi*. Rancangan *website* mengelola data pelanggan *wifi* adalah rancangan *website* untuk melihat informasi data pelanggan yang diperuntukkan khusus ketua pengurus 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 data pelanggan *wifi* oleh PT. Aditama Netmedia Solusindo. Rancangan sistem ini menampilkan halaman awal berupa data pelanggan yang sudah atau belum melakukan pembayaran, dan menyediakan menu *login* untuk *admin* dalam mengelola data pelanggan dan membuat tagihan serta melihat pelanggan yang sudah atau belum melakukan transaksi.

## **1.2 Ruang Lingkup**

Adapun ruang lingkup dalam pembuatan laporan ini adalah melakukan pembuatan *website* data pelanggan *wifi* menggunakan *framework react.js*, *website* menampilkan data pelanggan pada halaman utama, terdapat menu *login admin* yang terbagi dalam sub menu data pelanggan.

## **1.3 Tujuan dan Manfaat KP**

Kegiatan KP bertujuan sebagai berikut:

1. Memperoleh wawasan sehingga dapat mengembangkan disiplin ilmu yang dimiliki dengan kebutuhan di dunia kerja nanti.
2. Kemampuan untuk bersosialisasi atau beradaptasi dengan situasi kerja yang sebenarnya.
3. Membandingkan ilmu yang diperoleh di bangku kuliah dengan yang ada di lapangan.

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)
6. Sebagai bahan perlindungan bagi mahasiswa untuk melihat secara nyata lingkungan pekerjaan dan kaitannya dengan teori dan praktik yang telah dilakukan di perkuliahan.

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* data pelanggan *wifi* menggunakan *framework react.js*.