

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemikiran KP

Di era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, kebutuhan akan sumber daya manusia yang terampil dan kompeten menjadi sangat penting. Pendidikan tinggi, khususnya di lembaga pendidikan kejuruan, memiliki peran strategis dalam mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi tantangan di dunia kerja. Salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui kegiatan Kerja Praktek (KP), yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menerapkan teori yang telah dipelajari dalam situasi nyata.

Kerja Praktek merupakan bagian integral dari kurikulum yang dirancang untuk memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa. Melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya memperoleh wawasan mengenai dunia industri, tetapi juga meningkatkan keterampilan dan kemampuan problem-solving yang diperlukan dalam lingkungan kerja. Dalam konteks ini, penulis melaksanakan Kerja Praktek di Dinas Komunikasi Informasi dan Statistik (Diskominfo) Bengkalis.

Salah satu Permasalahan yang terjadi pada gudang penyimpanan barang jaringan adalah ketidakakuratan data akibat barang yang tidak dicatat saat dipakai, yang dapat menyebabkan kehilangan barang, kesulitan dalam pelacakan, ketidakpastian stok, dan laporan yang tidak akurat. Sehingga penulis merancang dan membangun backend aplikasi inventaris barang berbasis web. Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan inventaris di instansi tersebut serta memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan sistem informasi yang lebih baik. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan pencatatan, pengelolaan, dan pelaporan inventaris barang, sehingga meminimalisir kesalahan dan mempercepat proses administrasi. Dengan demikian, diharapkan aplikasi ini dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan mengatasi permasalahan yang ada dalam pengelolaan inventaris.

1.2 Tujuan dan Manfaat KP

Pelaksanaan Kerja Praktek (KP) memiliki beberapa tujuan dan manfaat penting, antara lain:

1. **Mengembangkan Keterampilan:** Melatih mahasiswa untuk menghadapi berbagai masalah yang muncul di tempat kerja, serta meningkatkan keterampilan soft skill dan hard skill yang dimiliki.
2. **Wawasan Industri:** Memberikan mahasiswa wawasan langsung mengenai cara kerja di industri atau bidang tertentu, sehingga mereka dapat memahami dinamika dan proses yang terjadi.
3. **Pengalaman Kerja Nyata:** Menyediakan pengalaman kerja yang nyata bagi mahasiswa, yang membantu mereka memahami lingkungan kerja sesungguhnya, tuntutan pekerjaan, dan harapan profesionalisme yang berlaku di bidang yang dipilih.

1.3 Luaran Proyek Kerja Praktek

Selama pelaksanaan proyek yang diberikan selama Kerja Praktek, output yang akan diimplementasikan di Dinas Komunikasi Informasi dan Statistik adalah berupa desain aplikasi berbasis web. Aplikasi ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengelolaan inventaris barang, dengan fokus pada efisiensi dan kemudahan akses informasi.

Desain yang dihasilkan akan mencakup antarmuka pengguna yang intuitif, fitur-fitur yang relevan untuk pengelolaan data inventaris, serta integrasi dengan database MySQL untuk memastikan penyimpanan dan pengambilan data yang efektif. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan Dinas Komunikasi Informasi dan Statistik dapat meningkatkan produktivitas dan akurasi dalam pengelolaan inventarisnya.