

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kerja Praktek (KP) merupakan kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa untuk mempraktikkan dan menerapkan ilmu yang sudah diperoleh untuk terjun ke instansi, perusahaan atau masyarakat bertujuan untuk melihat dunia kerja dan mendapatkan umpan balik dari perkembangan ilmu pengetahuan mengenai kemampuan mahasiswa dan kebutuhan dunia kerja dari masyarakat maupun jalur pengembangan diri dengan mendalami bidang ilmu tertentu.

Kerja Praktek dapat menambah wacana, pengetahuan dan skill mahasiswa, serta mampu menyelesaikan persoalan-persoalan ilmu pengetahuan sesuai dengan teori yang mereka peroleh di bangku kuliah. Kerja Praktek dilaksanakan agar mahasiswa dapat memahami dan menerapkan secara baik tentang bidang ilmu yang dipelajari. Teori yang diperoleh tentu saja sangat berbeda dengan penerapan praktik kerja dilapangan, mahasiswa juga bisa mendapatkan ilmu diluar dari yang didapatkan di perkuliahan. Dengan adanya Kerja Praktek mahasiswa mempunyai pengalaman kerja sebagai bekal untuk bekerja nantinya, serta dapat mengetahui atmosfir pekerjaan yang sesuai dengan bidang studinya.

Kerja Praktek dilaksanakan kurang lebih selama 4 Bulan sesuai dengan panduan Kerja Praktek di Politeknik Negeri Bengkalis, mahasiswa akan memilih topic serta Judul Kerja Praktek yang didapatkan dari kegiatan selama berada di lokasi perusahaan swasta, Lembaga-lembaga daerah maupun non pemerintah. PT. Pelindo Multi Terminal Branch Dumai menjadi tempat kegiatan Kerja Praktek penulis, yang bergerak dibidang pelayanan logistic dan pelabuhan dan penulis ditempatkan di Divisi Perencanaan dan Pengendalian Operasi. Maka dari uraian diatas penulis membuat laporan Kerja Praktek dengan Judul ***“PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI COMPANY PROFIL SUBHOLDING PT PELINDO JASA MARITIM UNIT PEKANBARU-SUNGAI PAKNING”***.

1.2 Tujuan

Kegiatan KP bertujuan sebagai berikut:

- a. Memberikan kesempatan melihat dunia kerja serta mempraktikkan ilmu dan teori yang telah diperoleh dibangku kuliah.
- b. Memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menganalisis, mengkaji teori/konsep dengan kenyataan kegiatan penerapan ilmu pengetahuan dan keterampilan di suatu organisasi / perusahaan.
- c. Untuk mendapatkan pengalaman dan pengetahuan didunia kerja yang tidak didapatkan dibangku kuliah.
- d. Melaksanakan program kuliah wajib yakni Kerja Praktek dan menggunakan hasil serta data data yang akan dikembangkan menjadi Tugas Akhir

1.3 Manfaat

Manfaat KP bertujuan sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kedisiplinan dan kemandirian mahasiswa melalui pemahaman akan budaya kerja professional yang menuntut kerjasama, ketepatan waktu, kepemimpinan, dan tanggung jawab.
- b. Melatih kematangan Softskill dan Hardskill sebagai sarana peningkatan kemampuan di samping pengetahuan teori.
- c. Mahasiswa dapat mengetahui dunia kerja yang sesungguhnya.
- d. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk dapat menganalisis masalah yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan yang diterapkan dalam pekerjaan sesuai dengan program studinya.