

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kerja Praktek (KP) adalah serangkaian kegiatan yang meliputi pemahaman teori/konsep ilmu pengetahuan yang diaplikasikan dalam pekerjaan sesuai dengan profesi dan bidang studi. KP dapat menambah wacana, pengetahuan, dan skill mahasiswa serta mampu menyelesaikan persoalan-persoalan ilmu pengetahuan sesuai dengan teori dan praktek yang didapatkan di bangku kuliah (Razali dkk, 2017).

Perusahaan merupakan salah satu tempat dilaksanakannya KP. Perusahaan adalah suatu badan usaha yang melakukan kegiatan ekonomi, bertujuan menghasilkan barang/jasa, terletak di suatu bangunan fisik pada lokasi tertentu, dan mempunyai catatan administrasi tersendiri mengenai produksi dan struktur biaya serta ada seorang atau lebih yang bertanggung jawab atas risiko bisnis/usaha. Badan usaha perusahaan konstruksi dapat berbentuk Perseroan Terbatas (PT), perseroan komanditer atau Commanditaire Vennootschap (CV), Firma, Perusahaan Umum atau Perusahaan Jawatan.

KP ini dilaksanakan pada perusahaan dengan nama FLASHCOM yang beralamat di Jl. Wonosari Tengah Bengkalis. Flashcom memberikan kesempatan bagi mahasiswa yang ingin melakukan KP atau internship untuk mengaplikasikan ilmu di bangku perkuliahan dan menambah pengetahuan serta wawasan. Dalam pelaksanaan KP mahasiswa diberikan beberapa tugas seperti membuat design banner untuk diterapkan pada website desa-desa yang ada di kabupaten Bengkalis dan juga menjalankan projek kecil dengan membuat sebuah website kecil yang akan digunakan pada perusahaan, sehingga setelah melaksanakan KP mahasiswa memiliki pemahaman ilmu lain di bidang teknologi dan mampu menjadi sosok yang siap untuk memenuhi kebutuhan perusahaan serta siap dalam menghadapi dunia kerja.

1.2 Ruang Lingkup

Proyek pembuatan website Smartphone dan Aksesoris yang dirancang memiliki ruang lingkup pengerjaan sebagai berikut :

- Menganalisis dan meneliti kebutuhan data pada website smartphone dan aksesoris
- Merancang design antarmuka website
- Merancang database beserta tabel-tabel data yang dibutuhkan
- Menganalisa teknologi yang diterapkan pada website, seperti bahasa pemrograman, database, serta teknologi lainnya yang berguna untuk mendukung pembuatan website
- Mengkontruksi kan website smartphone dan aksesoris
- Menerapkan dan melakukan pengujian pada website

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat dari pelaksanaan KP sebagai berikut :

1. Melatih mahasiswa dalam menghadapi dan mengatasi permasalahan didunia pekerjaan dengan menerapkan teori dan ilmu dalam perkuliahaan.
2. Membentuk karakter mahasiswa didalam dunia kerja yang nyata.
3. Menambah dan menggali potensi mahasiswa untuk bekal pengalaman kerja mahasiswa.
4. Melatih mahasiswa yang berkualitas dibidangnya melalui kerja praktek.

Manfaat dari pelaksanaan KP :

1. Mengetahui dan mempelajari strategi promosi yang digunakan perusahaan.
2. Mengembangkan kualitas diri mahasiswa pada dunia kerja

1.4 Luaran Proyek Kerja Praktek

Output yang akan dihasilkan selama proses pelaksanaan KP adalah membuat project website E-Commerce sederhana untuk Smartphone dan Aksessorisnya pada perusahaan Flashcom.

E-commerce (Elektronik Commerce) atau dalam bahasa indonesia Perdagangan Secara Elektronik adalah aktivitas penyebaran, penjualan, pembelian, pemasaran produk (barang dan jasa), dengan memanfaatkan jaringan telekomunikasi seperti internet, televisi, atau jaringan komputer lainnya. Secara sederhana e-commerce adalah proses pembelian maupun penjualan produk secara elektronik.

Projek Website Smartphone dan Aksesoris ini diberikan sebagai tugas untuk dijadikan bahan oleh Acuan oleh PT Flascom untuk membuat projek E-commerce yang berskala besar.

