BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemikiran KP

Salah satu kebutuhan yang sangat besar akan teknologi informasi sekarang ini adalah kebutuhan akan sistem informasi. Berkembangnya teknologi informasi dan sistem informasi yang demikian pesat di era sekarang ini telah membuat hampir semua aspek kehidupan tidak dapat terhindar dari penggunaan perangkat komputer.

Kerja praktek (KP) atau On Job Training (OJT) merupakan mata kuliah yang wajib diambil oleh mahasiswa prodi Rekayasa Perangkat Lunak, Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Negeri Bengkalis pada semester 8. Kerja praktek adalah bentuk dari implementasi penguasaan keahlian yang didapatkan dalam bangku kuliah untuk diterapkan dalam dunia kerja untuk mencapai keahlian tertentu. Dalam kerja praktek ini, mahasiswa akan mendapatkan kesempatan untuk melihat dan mempelajari apa saja yang ada didalam dunia kerja dan kondisi-kondisi yang ada. Mahasiswa yang melakukan Kerja praktek juga bisa memberikan ide dan gagasan misalnya sebuah project magang terhadap tempat dilaksanakannya kerja praktek, mulai dari tahap awal yaitu perencaanan, pembangunan, hingga ke tahap akhir dari pengerjaan project.

Berhubungan dengan hal diatas, maka penulis melaksanakan kerja praktek disebuah startup yang berasal dari Bengkalis yaitu SOODU.ID. Waktu kerja praktek yang dilaksanaakan berlangsung selama 4 bulan pada startup ini. SOODU.ID merupakan start up yang berdiri dibawah asuhan CV. Resam Solusi Tekno yang juga berasal dari bengkalis. SOODU.ID merupakan Startup yang bergerak dibidang Marketplace yang memberikan jasa pemasaran dan promosi produk UMKM daerah khususnya pada kabupaten bengkalis dan Kota pekanbaru. Oleh sebab itu penulis memilih tempat kerja praktik di start up SOODU.ID karena pekerjaannya yang sesuai juga dengan program studi penulis yaitu D4 Rekayasa Perangkat Lunak.

Selama 4 bulan melakukan kerja praktik di startup SOODU.ID (CV. Resam Solusi Tekno) penulis menemukan permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat atau para pelaku UMKM daerah yang dimana para pelaku UMKM masih belum banyak yang belum memahami cara mempromosikan produk mereka secara digital. Solusi dari pemasalahan yan g bisa dilakukan oleh yakni melakukan pengembangan aplikasi dari SOODU.ID yaitu SOODUPEDIA yang dimana aplikasi ini nantinya terdapat fitur untuk menampilkan artikel atau informasi yang dapat memberikan ide-ide kreatif mengenai digital marketing sehingga para pelaku UMKM daerah bisa lebih memahami tentang mempromosikan produk mereka secara digital.

1.2 Tujuan dan Manfaat KP

Tujuan dilakukannya dari kegiatan kerja praktik antara lain **:**

1. Mengenal dunia pekerjaan yang sesungguhnya dan menyesuaikan diri dalam menghadapi permasalahan.
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapatkan selama masa kuliah kemudian diterapkan didunia pekerjaan.
3. Membuat perancangan aplikasi media artikel dengan nama Soodupedia
4. Sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Rekayasa Perangkat Lunak di Politeknik Negeri Bengkalis.

Manfaat yang didapatkan dari kegiatan kerja praktik antara lain:

1. Mendapatkan perbandingan antara teori dan metode di perkuliahan dan kenyataan operasional di dunia kerja.
2. Memberikan usulan dan solusi untuk menangani masalah yang yang terjadi di Soodu.id
3. Meningkatkan kerja sama antara pihak perusahaan dengan lembaga Pendidikan khususnya Program studi D4 Rekayasa Perangkat Lunak.
4. Mendapat ilmu baru yang sesuai dengan dunia industri.

1.3 Luaran Proyek Kerja Praktek

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilakukan selama proses kerja praktek berlangsung selama 4 bulan yang dimulai dari 24 Januari 2022 sampai dengan 24 Mei 2022 maka target luaran yang diharapkan setelah melaksanakan program kerja praktek pada tabel 1. Selain itu juga hasil dari kegiatan ini juga akan digunakan untuk menyusun laporan dari kerja praktek.

Tabel 1. Luaran Proyek Kerja Praktek

No	Kegiatan	Target Luaran yang Diharapkan
1	Pengembangan Aplikasi Frontend Soodupedia Untuk Media Artikel Digital Marketing	Memudahkan para pelaku UMKM nantinya dalam mencari informasi mengenai cara mempromosikan produk yang menarik secara digital.