BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemikiran Kerja Praktek

Kerja Praktek merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus ditempuh di sebuah Perguruan Tinggi (PT) baik untuk tingkat sarjana maupun diploma. Dalam penerapannya, Kerja Praktek menjadi sebuah kunci mahasiswa untuk dapat berinteraksi dan mengetahui dunia kerja di bidang pendidikan yang ditempuh. Di dalam perkuliahan kampus, mahasiswa diajarkan berdasarkan teori dan praktek mata kuliah di bidang jurusan. Namun, hal itu belum tentu dapat memenuhi kebutuhan dan bekal nanti setelah lulus kuliah dan bekerja. Dari kenyataannya bahwa dunia kerja berbeda dengan apa yang dipelajari di kampus, maka dari itu Kerja Praktek menjadi hal yang wajib dilakukan mahasiswa sebagai penambah ilmu dan wawasan mengenai bidang pendidikan di dunia kerja.

Membangun *hardskill* mahasiswa dalam peningkatan kemampuan dan pemahaman berdasarkan studi ilmunya memang harus dilakukan pada program kampus, tapi dengan mengandalkan *hardskill* saja masih belum cukup untuk menjadi bekal mahasiswa, untuk itu Kerja Praktek yang dilaksanakan di perusahaan atau instansi mengajarkan mahasiswa dalam pengembangan *softskill* mereka. Tentu *softskill* menjadi hal yang terpenting saat terjun dalam dunia kerja karena penilaian seseorang yang paling utama berdasarkan *softskill* mereka.

PT Shifthink Digital Creative merupakan perusahaan *start-up* yang bergerak di bidang jasa pembuatan sistem, *website*, dan aplikasi. Ini dapat dijadikan sebagai salah satu tempat mahasiswa khususnya mahasiswa jurusan teknik infomatika dan komputer untuk melakukan Kerja Praktek. Topik yang akan diangkat dalam laporan Kerja Praktek ini adalah *"PERANCANGAN WEBSITE DESA SEBAGAI UPAYA PENGINFORMASIAN DATA"*.

1.2 Tujuan Kerja Praktek

Sebagai sarana pembelajaran, Kerja Praktek bertujuan ;

1. Pengeksploran terhadap ilmu pengetahuan yang dimiliki mahasiswa baik secara umum maupun khusus di bidangnya
2. Meningkatkan kemampuan pemahaman mahasiswa mengenai praktek di dunia kerja yang lebih rumit dan berbeda dari apa yang ada dan diajarkan secara teori di kampus
3. Memberikan peluang kepada mahasiswa untuk dapat membuat *personal branding* dan portofolio dari pengalaman di tempat Kerja Praktek.
4. Mengetahui hal-hal yang harus dipersiapkan setelah selesai dan lulus menempuh pendidikan.

1.3 Manfaat Kerja Praktek

Selain memiliki tujuan, manfaat Kerja Praktek yaitu ;

1. Mahasiswa mendapatkan ilmu pengetahuan baru tentang teori maupun praktek baik dalam bidang studi yang ditempuh maupun ilmu umum terkait dunia kerja
2. Mahasiswa menerima portofolio berdasarkan pengalaman yang diberikan di tempat Kerja Praktek
3. Mahasiswa dapat menerapkan dan mengaplikasikan ilmu yang didapat setelah lulus dan mendapatkan pekerjaan
4. Mahasiswa mengetahui cara untuk mengetahui dan menganalisa masalah yang sering terjadi serta mampu memecahkan masalah tersebut
5. Politeknik Negeri Bengkalis memperoleh umpan balik dari perusahaan atau instansi dalam pengembangan kurikulum kampus dan proses pembelajaran

6. Politeknik Negeri Bengkalis menerima tanggapan baik kritik, saran, atau penilaian terhadap mahasiswa yang mengikuti Kerja Praktek di perusahaan atau instansi tersebut.