

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemikiran Kerja Praktek

Kerja Praktek merupakan salah satu mata kuliah wajib yang ditempuh di sebuah Perguruan Tinggi (PT) baik untuk tingkat sarjana maupun diploma. Di bangku perkuliahan telah diajarkan teori-teori keilmuan yang sudah menjurus ke bidang industri tertentu. Banyak sekali hal yang menjadi hambatan bagi seseorang yang belum mempunyai pengalaman kerja untuk terjun ke dunia pekerjaan, teori yang diperoleh belum tentu sama dengan praktik kerja di lapangan, dan keterbatasan waktu dan ruang yang mengakibatkan ilmu pengetahuan yang diperoleh, masih terbatas. Namun, untuk memperbanyak pengalaman kerja secara langsung, maka dilakukan kerja praktek sebagai langkah yang tepat untuk mendapatkan pengalaman pekerjaan. Dalam pelaksanaan kerja praktek, mahasiswa juga mendapatkan ilmu di luar dari teori yang didapatkan diperkuliahan.

Dikarenakan hal tersebut, maka Politeknik Negeri Bengkalis menetapkan kerja praktek agar para mahasiswa memperoleh ilmu pengetahuan yang tidak diberikan oleh kampus. Sehingga kerja praktek dapat menambah wawasan, pengetahuan dan skill mahasiswa, serta mampu menyelesaikan persoalan-persoalan ilmu pengetahuan sesuai dengan teori yang di peroleh di bangku kuliah. Strategi ini memadukan proses belajar-mengajar dalam kelas dengan pembelajaran dilapangan melalui kerja nyata pada suatu perusahaan atau lembaga pengelola usaha. (Panduan Kerja Praktek 2017).

Soodu.id merupakan kantor yang bergerak untuk membantu UMKM daerah yang mana bekerja sama dengan UMKM daerah yang ada di Riau. Soodu.id merupakan *marketplace* yang disediakan sebagai wadah pemasaran produk UMKM dalam upaya meningkatkan dan mengenalkan

produk UMKM ke pasar yang lebih luas sehingga produk lokal mampu menjaga eksistensinya. Dalam era globalisasi saat ini, sosial media tidak dipungkiri memiliki kaitan erat dengan kehidupan manusia setiap harinya. Sosial media dapat mempermudah pekerjaan manusia serta memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi. Untuk mempermudah perusahaan Soodu.id untuk mengenalkan aplikasinya maka penulis mengajukan judul “**PEMBUATAN *DESAIN UI (USER INTERFACE)* WEBSITE SOODU PEDIA MENGGUNAKAN FIGMA**” dalam hal ini akan dijadikan sebagai Laporan Kerja Praktek.

1.2 Tujuan dan Manfaat Kerja Praktek

1.2.1 Tujuan Kerja Praktek

1. Memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk memperoleh pengalaman praktis sesuai dengan pengetahuan dan keterampilan program studinya.
2. Memberi mahasiswa kesempatan untuk mengaplikasikan teori/konsep ilmu pengetahuan sesuai dengan program studinya yang telah dipelajari pada suatu organisasi/perusahaan.
3. Meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai praktek dalam dunia kerja sehingga dapat memberikan bekal kepada mahasiswa untuk terjun langsung ke lapangan.
4. Menguji kemampuan mahasiswa dalam pengetahuan, keterampilan dan kemampuan dalam penerapan pengetahuan dan attitude/perilaku mahasiswa dalam bekerja.

1.2.2 Manfaat Kerja Praktek

1. Mahasiswa mendapat kesempatan untuk menerapkan ilmu pengetahuan teori/konsep dalam dunia pekerjaan secara nyata.
2. Mahasiswa akan memperoleh pengalaman-pengalaman praktis dalam menerapkan ilmu pengetahuan teori/konsep sesuai dengan program studinya.
3. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk dapat menganalisa masalah yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan yang diterapkan dalam pekerjaan sesuai dengan program studinya.
4. Mahasiswa mendapatkan ilmu pengetahuan baru tentang teori/konsep diluar dari program studinya.
5. Politeknik Negeri Bengkalis memperoleh umpan balik dari dunia pekerjaan guna pengemban kurikulum dan proses pembelajaran.
6. Politeknik Negeri Bengkalis memperoleh umpan balik dari organisasi atau perusahaan terhadap kemampuan mahasiswa yang mengikuti KP didunia pekerjaannya.