

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kerja Praktek (KP) merupakan serangkaian kegiatan yang meliputi pemahaman teori dan konsep ilmu pengetahuan yang diaplikasikan dalam pekerjaan sesuai profesi bidang studi. Kerja praktek dilaksanakan guna menambah wacana, pengetahuan dan skill mahasiswa. Untuk dapat terjun langsung ke dunia kerja setelah kuliah, maka setiap mahasiswa harus memiliki pengalaman. Pada dasarnya ilmu teori yang di dapat dari bangku perkuliahan belum tentu sama dengan praktek kerja di lapangan. Kerja praktek merupakan wadah bagi mahasiswa untuk berinteraksi secara langsung dengan dunia industri maupun instansi untuk menyelaraskan antara ilmu teori dan praktek. (Buku Panduan Kerja Praktek Politeknik Negeri Bengkalis 2017)

Program studi Rekayasa Perangkat Lunak merupakan salah satu dari program studi yang ada di Politeknik Negeri Bengkalis. Program studi Rekayasa Perangkat Lunak bergerak di bidang studi yang luas mencakup beberapa aktivitas di luar pengembangan perangkat lunak biasa. Bidang ini mencakup berbagai aplikasi untuk pengembangan dan desain hingga pendekatan sistematis, sehingga membutuhkan pengalaman kerja di bidang teknologi maupun desain. Setiap mahasiswa yang mengambil program studi Rekayasa Perangkat Lunak ini melaksanakan kerja praktek guna meningkatkan pengetahuan dibidang teknologi, pemrograman dan desain sehingga menghasilkan lulusan yang berkualitas dan memiliki pengalaman kerja. (Mira Fauzia Komunikasi et al. 2021)

Adapun Kerja Praktek yang di laksanakan selama 4 bulan di PT.Imbang Tata Alam dan di tempatkan pada divisi ICT Kurau Camp yang bertanggung jawab terhadap pemeliharaan jaringan telepon, Internet, CCTV serta

pemeliharaan pada perangkat keras computer(Hardware), Setelah beberapa waktu penulis melaksanakan Kerja Praktek di PT.Imbang Tata Alam, Penulis menemukan sebuah permasalahan perusahaan yang bisa di selesaikan dengan sebuah perangkat lunak.

Dimana mahasiswa yang melakukan kerja praktek mengerjakan tugas secara *offline*. Mahasiswa akan diberikan project yang waktu pengerjaannya sudah ditentukan diawal kontrak magang. Project yang diberikan perusahaan untuk penulis adalah membuat Sistem Informasi Inventory barang. Berawal dari proses input data barang yang masih dilakukan secara tertulis dan tidak efisien, maka akan di ubah digital. Sistem ini akan digunakan karyawan untuk mengelola data barang sehingga akan memudahkan karyawan untuk memperoleh Informasi data barang yang akurat dan melihat laporan barang secara keseluruhan.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pelaksanaan Kerja Praktek ini adalah:

- a. Memperoleh kesempatan untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dalam perkuliahan untuk diterapkan dalam lapangan kerja.
- b. Melahirkan sikap bertanggung jawab, disiplin, sikap mental, etika yang baik serta dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Memperoleh pengalaman sesuai dengan pengetahuan dan keterampilan program studi.

- a. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Rekayasa Perangkat Lunak di Politeknik Negeri Bengkalis

Manfaat dari pelaksanaan Kerja Praktek adalah:

- a. Memperoleh kesempatan dalam menganalisis masalah yang ada.
- b. Menerapkan ilmu pengetahuan dalam dunia kerja.
- c. Menambah wawasan pada mahasiswa Kerja Praktek tentang bagaimana proses dalam sebuah perusahaan dan mengetahui pekerjaan apa saja yang dilakukan dalam sebuah perusahaan.
- d. Meningkatkan kerja sama antara pihak perusahaan dengan lembaga pendidikan khususnya Program Studi D4 Rekayasa Perangkat Lunak.

1.2 Luaran Proyek Kerja Praktek

Output yang dihasilkan dari project yang dikerjakan selama Kerja Pratek di PT. Imbang Tata Alam adalah membuat Sistem Informasi Inventory barang. Sistem ini dibuat untuk menginput data barang secara digital. Aplikasi ini berbasis web sehingga para karyawan bisa dengan mudah mengaksesnya.

