

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kerja Praktek (KP) adalah serangkaian aktivitas yang mencakup pemahaman teori dan konsep ilmu yang diterapkan dalam pekerjaan sesuai dengan bidang studi. Kegiatan ini dilaksanakan untuk meningkatkan wawasan, pengetahuan, dan keterampilan mahasiswa agar dapat terjun ke dunia kerja setelah menyelesaikan kuliah. Setiap mahasiswa perlu memiliki pengalaman, secara umum ilmu teori yang diperoleh di bangku kuliah tidak selalu sejalan dengan praktek kerja di lapangan. Kerja praktek menjadi sarana bagi mahasiswa untuk berinteraksi langsung dengan industri atau instansi, sehingga bisa menyelaraskan antara teori dan praktek. (Buku Panduan Kerja Praktek Politeknik Negeri Bengkalis 2017)

Jurusan Teknik Informatika dengan program studi Rekayasa Perangkat Lunak adalah salah satu program studi yang tersedia di Politeknik Negeri Bengkalis. Program studi ini berfokus pada bidang yang luas, mencakup berbagai aktivitas di luar pengembangan perangkat lunak konvensional. Bidang ini melibatkan berbagai aplikasi untuk pengembangan dan desain, serta pendekatan sistematis, sehingga memerlukan pengalaman kerja di bidang teknologi dan desain. Setiap mahasiswa yang memilih program studi Rekayasa Perangkat Lunak ini melakukan kerja praktek untuk meningkatkan pengetahuan mereka dalam teknologi, pemrograman, dan desain, sehingga menghasilkan lulusan yang berkualitas dan berpengalaman. (Mira Fauzia Komunikasi et al. 2021)

Kerja praktek dilaksanakan selama 4 bulan di PT. Imbang Tata Alam, ditempatkan di divisi ICT Kurau Camp, yang bertanggung jawab atas

pemeliharaan jaringan telepon, internet, CCTV, serta perangkat keras (hardware) komputer. Setelah beberapa waktu menjalani kerja praktek di PT.

Imbang Tata Alam, penulis menemukan sebuah masalah perusahaan yang dapat diatasi dengan menggunakan perangkat lunak.

Mahasiswa yang menjalani kerja praktek akan mengerjakan tugas secara offline dan diberikan project dengan waktu penyelesaian yang telah ditentukan di awal kontrak magang. Project yang diberikan oleh perusahaan kepada penulis adalah perancangan sistem food store berbasis website untuk bagian messhall PT. Imbang Tata Alam. Sistem ini dirancang untuk menghitung jumlah barang yang masuk dan keluar, serta memungkinkan pencetakan laporan bulanan melalui sistem website Food Store.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pelaksanaan Kerja Praktek ini adalah:

- a. Meningkatkan kemampuan dalam perancangan sistem yang berbasis android dan website, serta komunikasi data.
- b. Memberikan kesempatan untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari di perkuliahan ke dalam praktek di lapangan.
- c. Mengembangkan sikap bertanggung jawab, disiplin, mental yang baik, etika yang positif, serta kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.
- d. Mendapatkan pengalaman yang relevan dengan pengetahuan dan keterampilan dari program studi.
- e. Memperoleh pengalaman sesuai dengan pengetahuan dan keterampilan program studi.
- d. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Rekayasa Perangkat Lunak di Politeknik Negeri Bengkalis.

Manfaat dari pelaksanaan Kerja Praktek adalah:

- a. Meningkatkan kemampuan dalam merancang sistem berbasis android dan website dan komunikasi data.
- b. Memberikan peluang untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari di perkuliahan ke dalam praktek di lapangan.
- c. Mengembangkan sikap tanggung jawab, disiplin, mental yang baik, etika

positif, serta kemampuan untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

- d. Mendapatkan pengalaman yang sesuai dengan pengetahuan dan keterampilan dari program studi.

1.3 Luaran Proyek Kerja Praktek

Ouput yang dihasilkan dari project yang dikerjakan selama Kerja Praktek di PT. Imbang Tata Alam adalah membuat sistem Food Store untuk bagian Messhall berbasis Website.