

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemikiran KP

Kerja Praktek (KP) merupakan kegiatan yang dilakukan sesuai dengan pemahaman dan konsep ilmu pengetahuan dalam pekerjaan sesuai profesi bidang studi. Kerja praktek dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan, dan keahlian mahasiswa. Mahasiswa harus memiliki pengalaman sebelumnya untuk memasuki dunia kerja setelah kuliah. Pengetahuan ilmu teori yang diperoleh selama kuliah belum tentu sama dengan praktek nyata dilapangan. Melalui kerja praktek, mahasiswa dapat menjalin koneksi dengan dunia industri dan berbagai institusi, serta memadukan pengetahuan teori dengan pengalaman praktis.

Program studi Rekayasa Perangkat Lunak adalah salah satu program akademik yang tersedia di Politeknik Negeri Bengkalis. Program ini fokus pada pembelajaran teknologi dan perancangan, meliputi berbagai aspek aplikasi untuk pengembangan dan perancangan sistem secara terstruktur. Program studi Rekayasa Perangkat Lunak mewajibkan mahasiswanya untuk melaksanakan kerja praktek guna memperdalam pemahaman mereka mengenai teknologi, pemrograman, dan desain sistem, sehingga menghasilkan lulusan yang berkualitas dan memiliki pengalaman kerja. Kerja praktek yang dilaksanakan di PT. Akses Jaringan Indonesia merupakan salah satu tempat pelaksanaan kerja praktek sesuai dengan bidang studi Rekayasa Perangkat Lunak.

PT. Akses Jaringan Indonesia adalah perusahaan yang menyediakan layanan Internet Service Provider (ISP), pemasangan dan pemeliharaan jaringan internet, instalasi CCTV, layanan programming, serta pengembangan website. Selain itu, PT. Akses Jaringan Indonesia juga memberikan layanan konsultasi di bidang teknologi informasi. Perusahaan ini juga membuka peluang kepada mahasiswa untuk melaksanakan kerja praktek guna menambah wawasan, pengalaman kerja, dan

keterampilan yang sesuai dengan bidang studi. Dalam pelaksanaan kerja praktek di PT. Akses Jaringan Indonesia, mahasiswa diberikan tugas yang relevan dengan kompetensinya di bidang Rekayasa Perangkat Lunak. Selama pelaksanaan kerja praktek di PT Akses Jaringan Indonesia, penulis mendapat tanggung jawab untuk melakukan pengembangan design ulang pada aplikasi management kemitraan yang dimiliki oleh perusahaan. Pengembangan ulang ini dilakukan karena perusahaan mengalami permasalahan terkait tampilan interface yang monoton dan kurang menarik secara visual. Oleh karena itu, penulis mengembangkan ulang tampilan aplikasi dengan menambahkan elemen warna dan perbaikan visual yang membuat interface lebih menarik

1.2 Tujuan dan Manfaat KP

Tujuan dari pengembangan design ulang platform management kemitraan ini adalah untuk memperbaiki tampilan interface yang sebelumnya monoton menjadi lebih berwarna dan menarik, sehingga memberikan kenyamanan visual yang lebih baik bagi pengguna dan menciptakan kesan yang lebih modern serta profesional.

Sedangkan manfaat yang didapatkan dari sistem ini adalah memperbaiki tampilan platform menjadi lebih menarik dan tidak monoton dengan menambahkan warna pada interface yang sebelumnya. Penambahan warna membuat tampilan lebih nyaman dilihat dan mengurangi kebosanan pengguna saat mengoperasikan sistem. Tampilan yang lebih berwarna juga membuat platform terlihat lebih modern dan profesional dibandingkan dengan tampilan sebelumnya.

1.3 Luaran Proyek Kerja Praktek Kerja Praktek

Selama melakukan proyek yang diberikan pada saat kerja praktek adapun *output* yang akan diimplementasikan pada PT. Akses Jaringan Indonesia yaitu berupa Design Ulang Platform Management Kemitraan PT. Akses Jaringan Indonesia untuk memperbaiki tampilan interface yang sebelumnya monoton menjadi lebih berwarna dan menarik.