

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Pemikiran Kerja Praktek

Politeknik Negeri Bengkalis merupakan sebuah Perguruan Tinggi Negeri yang menghasilkan mahasiswa dengan skill setingkat ahli madya Diploma III (D3) dan Diploma IV (D4) yang terdiri dari delapan jurusan dan delapan belas program studi. Salah satu jurusan yang ada di Politeknik Negeri Bengkalis berupa jurusan Teknik Informatika yang mempunyai empat program studi diantaranya Administrasi Jaringan Komputer (D2), Teknik Informatika (D3), Keamanan Sistem Informasi (D4), dan Rekayasa Perangkat Lunak (D4). Mahasiswa yang ada di setiap jurusan juga diharapkan dapat berorientasi pada tuntutan tenaga kerja siap pakai setelah lulus kuliah.

Kerja Praktek merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi setiap mahasiswa sebelum menyusun Tugas Akhir di Politeknik Negeri Bengkalis. Dalam pelaksanaan Kerja Praktek pada sebuah perusahaan ini, mahasiswa diharapkan dapat menerapkan ilmu yang diperoleh semasa belajar di perkuliahan dan mampu menganalisa serta memecahkan masalah yang terjadi di lapangan kerja. Karena tidak tertutup kemungkinan bahwa teori yang diterima dari perguruan tinggi akan berbeda dengan masalah yang dihadapi dilapangan nantinya. Kerja Praktek bertujuan untuk memenuhi kebutuhan tenaga kerja profesional tersebut, dimana Mahasiswa yang melaksanakan Kerja Praktek tersebut diharapkan dapat menerapkan ilmu yang didapat dan sekaligus mempelajari dunia industri. Tanpa diadakan Kerja Praktek ini kita tidak dapat langsung terjun ke dunia industri karena kita belum mengetahui situasi dan kondisi lingkungan kerja.

Dari hal-hal di atas maka penulis melakukan kerja praktik di PT. Xtend Integrasi Indonesia dengan latar belakang yang sesuai dengan program studi Teknik Informatika. Pada PT. Xtend Integrasi Indonesia tepatnya di bagian sisi

programmer terdapat 4 bagian tim programmer, di antaranya: *Back-End Developer*, *Front-End Developer*, *Network Engineer*, dan *Mobile Developer*. Bidang yang penulis alami yaitu sebagai *Mobile Developer*.

Mobile Development merupakan bagian dari profesi dibidang IT yang memiliki peran dalam melakukan pengembangan aplikasi mobile seperti Android dan iOS. Melalui aplikasi Mobile, pengguna dapat berinteraksi dengan Perusahaan dapat lebih efektif, dikarenakan perangkat Mobile saat ini telah dipergunakan oleh berbagai kalangan.

1.2. Tujuan dan Manfaat Kerja Praktek

1.2.1. Tujuan

Adapun tujuan dari pelaksanaan Kerja Praktek adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan skill dan ilmu pengetahuan yang diperoleh di perkuliahan ke dalam pekerjaan lapangan terkait perancangan dan pengembangan aplikasi Mobile.
2. Menambah pengalaman serta pengetahuan tentang Software Development selama Kerja Praktek.
3. Mengembangkan kemampuan berinteraksi dan bekerja sama dengan tim di dunia industri.
4. Menguasai Mobile Development untuk berbagai kebutuhan industri dan masyarakat.

1.2.2. Manfaat

Adapun manfaat dari pelaksanaan Kerja Praktek adalah sebagai berikut:

1. Mendapatkan kesempatan untuk menerapkan ilmu perkuliahan terkait Mobile App dan Flutter secara langsung di lapangan.
2. Mengetahui cara berinteraksi dan bekerja secara profesional dalam lingkungan kerja.

3. Menambah pengalaman di luar kampus mengenai Mobile Developer dan Software Development.
4. Meningkatkan kedisiplinan dan rasa tanggung jawab dalam melaksanakan Kerja Praktek.