

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Pemikiran Magang**

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat menuntut mahasiswa tidak hanya memahami teori yang diperoleh selama perkuliahan, tetapi juga mampu menerapkannya secara langsung di dunia kerja. Oleh karena itu, Kerja Praktik menjadi salah satu program yang penting untuk memberikan pengalaman nyata kepada mahasiswa dalam menghadapi lingkungan kerja profesional serta meningkatkan kompetensi sesuai dengan kebutuhan industri.

Politeknik Negeri Bengkalis sebagai perguruan tinggi vokasi mewajibkan seluruh mahasiswa mengikuti program Kerja Praktik sebagai bagian dari proses pendidikan. Bagi mahasiswa Program Studi Sarjana Terapan Rekayasa Perangkat Lunak, kegiatan ini menjadi sarana untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari, khususnya dalam bidang analisis, perancangan, pengembangan, pengujian, dan pemeliharaan perangkat lunak, sekaligus mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama tim, disiplin, tanggung jawab, dan penyelesaian masalah.

Penulis mengajukan permohonan Kerja Praktik di PT. Pelindo Jasa Maritim Sungai Pakning yang beralamat di Jl. Yos Sudarso No. 2, Sungai Pakning, Kecamatan Bukit Batu, Kabupaten Bengkalis, Provinsi Riau. Permohonan tersebut mendapat tanggapan yang baik sehingga penulis diberikan kesempatan untuk melaksanakan Kerja Praktik selama empat bulan, terhitung mulai 2 Maret 2026 hingga 3 Juli 2026.

Selama pelaksanaan Kerja Praktik, penulis memperoleh kesempatan untuk mengenal lebih dekat aktivitas operasional perusahaan serta penerapan teknologi informasi dalam mendukung proses bisnis. Penulis juga terlibat dalam kegiatan pengembangan sistem informasi berbasis web sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Melalui pengalaman tersebut, penulis tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai penerapan ilmu Rekayasa Perangkat Lunak di dunia industri, tetapi juga mendapatkan pengalaman kerja yang bermanfaat sebagai bekal dalam memasuki dunia profesional.

## **1.2. Tujuan dan Manfaat Kerja Praktek**

Secara umum, tujuan dari Kerja Praktek merupakan salah kegiatan bagi mahasiswa Politeknik Negeri Bengkalis untuk memenuhi dan menyelesaikan studinya. Adapun tujuan dan manfaat diadakan Kerja Praktek tersebut yaitu;

### **1.2.1. Tujuan Kerja Praktek (KP)**

Adapun tujuan dari Kerja Praktek Politeknik Negeri Bengkalis sebagai berikut:

1. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam dunia kerja secara nyata.
2. Menambah wawasan dan pengalaman mahasiswa mengenai lingkungan kerja professional serta budaya kerja di industri.
3. Mengembangkan kemampuan teknis dan non teknis, seperti komunikasi, kerja sama tim, disiplin, tanggung jawab dan manajemen waktu.
4. Memahami proses bisnis, sistem kerja, serta pemanfaatan teknologi informasi yang diterapkan diperusahaan atau instansi tempat kerja praktek dilaksanakan.

### **1.2.2. Manfaat Kerja Praktek (KP)**

1. Memperoleh pengalaman kerja secara langsung dilingkungan industry atau instansi.
2. Meningkatkan kemampuan dalam mengaplikasikan teori yang telah dipelajari selama perkuliahan.
3. Menambah keterampilan teknis dan professional yang dibutuhkan dalam dunia kerja.
4. Membangun sikap kerja yang disiplin, tanggung jawab, dan mampu bekerja sama dalam tim
5. Menjadi bekal dan referensi dalam mempersiapkan diri memasuki dunia kerja.

### 1.3. Luaran Kerja Praktek

Luaran yang dihasilkan dari kegiatan magang ini berupa desain antarmuka (UI/UX) untuk Sistem Absensi Magang Berbasis Website yang dirancang sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Desain yang dihasilkan bertujuan untuk memberikan gambaran tampilan dan alur penggunaan sistem sehingga dapat dijadikan acuan dalam proses pengembangan aplikasi pada tahap selanjutnya. Adapun luaran yang akan diserahkan kepada perusahaan meliputi:

1. Desain *User Interface* (UI) Sistem Absensi Magang Berbasis Website.
2. *Prototype* interaktif yang menggambarkan alur penggunaan sistem absensi magang.
3. *Wireframe* sebagai rancangan awal tampilan sistem.
4. *User Flow* yang menjelaskan alur interaksi pengguna dengan sistem.
5. Dokumentasi kebutuhan pengguna dan kebutuhan sistem yang diperoleh dari hasil analisis.
6. Dokumen perancangan UI/UX sebagai referensi pengembangan sistem dimasa mendatang.
7. Laporan kegiatan magang yang berisi proses analisis kebutuhan, perancangan, dan hasil desain sistem.