

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kerja praktek adalah salah satu bentuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan di luar lingkungan kampus untuk memberikan pengalaman kerja nyata kepada mahasiswa. Kegiatan ini bertujuan agar mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu dan keterampilan yang telah dipelajari selama masa perkuliahan ke dalam dunia industri secara langsung, sekaligus membentuk sikap profesional, tanggung jawab, serta pemahaman terhadap etika kerja. Kerja praktek juga menjadi jembatan antara teori akademik dengan praktik di lapangan, sehingga mahasiswa lebih siap menghadapi dunia kerja setelah lulus.

PT. Whello Indonesia Prima merupakan perusahaan yang bergerak di bidang digital marketing dan pengembangan teknologi. Perusahaan ini menyediakan berbagai layanan seperti *Search Engine Optimization* (SEO), pembuatan website, periklanan digital, hingga strategi remarketing. Dengan tim yang profesional dan lingkungan kerja yang dinamis, PT. Whello Indonesia Prima menjadi tempat yang tepat bagi mahasiswa untuk belajar langsung mengenai penerapan teknologi informasi dalam dunia bisnis modern.

Atas dasar tersebut, penulis memilih PT. Whello Indonesia Prima sebagai lokasi kerja praktek karena kesesuaian bidang perusahaan dengan latar belakang pendidikan yang ditempuh, yaitu Rekayasa Perangkat Lunak. Selain itu, perusahaan ini juga memiliki reputasi baik dalam menerapkan teknologi digital secara strategis dan inovatif, sehingga diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang relevan, menambah wawasan, serta memperkuat keterampilan teknis dan non-teknis mahasiswa.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pelaksanaan kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui langsung suasana dan realitas dunia kerja, serta belajar untuk beradaptasi dengan lingkungan profesional yang sesungguhnya.
2. Mengasah keterampilan praktis dan mempersiapkan diri menghadapi persaingan di dunia kerja yang semakin kompetitif.
3. Memperluas wawasan dan memperoleh pengalaman baru yang tidak diperoleh selama proses pembelajaran di bangku kuliah.
4. Mengaplikasikan serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari selama masa studi.
5. Menjadi salah satu syarat akademik yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan program pendidikan sarjana terapan di bidang Rekayasa Perangkat Lunak di Politeknik Negeri Bengkalis.

Adapun manfaat dari pelaksanaan kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

1. Menambah wawasan, keterampilan, dan pengalaman mahasiswa melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas kerja di dunia industri.
2. Menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik kerja nyata sesuai dengan bidang keilmuan.
3. Mengetahui penggunaan perangkat lunak profesional yang digunakan perusahaan dalam menjalankan operasionalnya.
4. Memberikan ruang bagi mahasiswa untuk menganalisis permasalahan kerja sekaligus memberikan masukan konstruktif bagi pengembangan proses pembelajaran dan kurikulum program studi.

1.3 Luaran Proyek Kerja Praktek

Luaran dari pelaksanaan Kerja Praktek di PT. Whello Indonesia Prima adalah desain UI/UX untuk website manajemen proyek internal perusahaan. Desain ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan pengguna dan arahan dari *Project Manager*, dengan mengutamakan prinsip kemudahan penggunaan, efisiensi, dan konsistensi tampilan. Hasil desain ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam proses pengembangan sistem lebih lanjut oleh tim pengembang, serta mendukung terciptanya pengalaman pengguna yang optimal dalam penggunaan sistem manajemen proyek di lingkungan perusahaan.