

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemikiran Kerja Praktik

Kerja Praktik merupakan salah satu kegiatan yang wajib diikuti oleh mahasiswa sebagai bentuk penerapan ilmu yang sudah dipelajari selama perkuliahan ke dalam dunia kerja yang sebenarnya. Melalui kegiatan ini, mahasiswa bisa memahami bagaimana teori yang didapat di kelas diterapkan langsung di lapangan. Hal ini penting karena tidak semua yang dipelajari di bangku kuliah sama dengan kondisi yang ada di dunia kerja.

Dengan mengikuti kerja praktik, mahasiswa juga dapat berinteraksi dan belajar langsung dari lingkungan kerja yang sesungguhnya, baik di instansi pemerintahan maupun industri. Kegiatan ini membantu mahasiswa agar lebih siap menghadapi dunia kerja setelah lulus nanti, karena mereka sudah memiliki pengalaman nyata.

Program Studi D-III Teknik Informatika di Politeknik Negeri Bengkalis adalah salah satu program yang fokus pada bidang teknologi informasi, seperti pengembangan perangkat lunak, perancangan sistem, hingga penerapan teknologi di berbagai bidang. Oleh karena itu, pengalaman kerja di lapangan sangat dibutuhkan agar mahasiswa bisa bersaing di dunia industri yang terus berkembang.

Kerja praktik ini dilaksanakan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Bengkalis selama dua bulan, yaitu mulai dari 1 Juli 2025 sampai 30 Agustus 2025. Jam kerja mengikuti aturan instansi, yakni Senin–Rabu pukul 07.30–16.00 WIB dan Kamis–Jumat pukul 07.30–16.30 WIB, sedangkan Sabtu dan Minggu merupakan hari libur.

1.2 Tujuan dan Manfaat Kerja Praktek

Adapun tujuan dan manfaat pelaksanaan kerja praktek oleh mahasiswa yang dilakukan di Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kabupaten Bengkalis sebagai berikut :

1.2.1 Tujuan

1. Menerapkan ilmu dan teori yang telah dipelajari di kampus ke dalam dunia kerja secara langsung.
2. Memberikan pengalaman nyata di lingkungan kerja sesuai bidang Teknik Informatika.
3. Mengasah kemampuan teknis seperti pemrograman, perancangan sistem, dan pengelolaan basis data.
4. Melatih soft skill seperti kemampuan komunikasi, kerja sama tim, dan pemecahan masalah.
5. Meningkatkan kesiapan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja setelah lulus nanti.

1.2.2 Manfaat

1. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang teknologi informasi.
2. Mendapat pengalaman langsung yang sesuai dengan bidang yang dipelajari.
3. Memahami perbedaan antara teori yang didapat di kampus dengan kondisi sebenarnya di lapangan.
4. Memperluas jaringan dan relasi profesional dengan pihak instansi.
5. Menumbuhkan rasa percaya diri serta membentuk etos kerja yang baik.