

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemikiran KP

Program Kerja Praktik/Magang merupakan sarana untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan pengalaman langsung di dunia industri guna mengembangkan *soft skills* dan *hard skills* yang profesional (Suharyanti, C., Murtini, W., Susilowati 2021). Kerja praktik merupakan salah satu bentuk kuliah kerja lapangan bagi mahasiswa. Kerja praktik ini memberikan manfaat yang sangat besar bagi mahasiswa karna program yang dilaksanakan pada dunia usaha atau dunia industri dapat memberikan bekaln pengalaman yang dapat membentuk pribadi mahasiswa yang mempunyai keahlian yang profesional, berkualitas yang mampu dikembangkan menurut bidang kerjanya. Kerja praktek (KP) adalah salah satu bentuk kegiatan akademik yang diikuti mahasiswa sebagai bagian dari kurikulum Pendidikan tinggi, kegiatan ini memiliki peran penting dalam memberi pengalaman kepada mahasiswa dan memberi padangan antara teori yang telah didapat selama perkuliahan dengan praktik langsung di dunia kerja, dalam proses perkuliahan, setiap mahasiswa harus bisa mempersiapkan diri untuk mendapatkan pekerjaan, dengan itu kerja praktek bisa memberi gambaran dan membentuk mental dari mahasiwa tentang bagaimana dunia kerja.

Penulis melakukan kerja praktek di software house QIF MEDIA dipekanbaru, QIF MEDIA adalah perusahaan yang beralamat dipekanbaru JL, Suka karya, kecamatan tuah madani, kota pekanbaru, riau, Indonesia, perusahaan ini menangani pembuatan website namun juga menerima client yang ingin membuat logo, pembuatan aplikasi, desain brosur, desain kemasan, feed Instagram, iklan meta ads, iklan google ads, video iklan, dan jasa pendaftaran merek. Penulis melakukan kerja praktek selama 4 bulan (16 minggu) terhitung tanggal 02 maret 2026 – 25 juni 2026. Penulis melakukan kerja praktek di bagian *Quality Assurance* (QA) dan pengujian sistem berbasis web. Selama kerja praktek, penulis bertugas menguji fitur, menemukan dan mencatat bug, memvalidasi fungsi sistem, serta memberikan

saran kepada tim pengembang untuk meningkatkan kualitas sistem sebelum digunakan oleh pengguna akhir.

1.2 Tujuan dan Manfaat KP

Adapun tujuan dari pelaksanaan Kerja Praktek ini adalah:

1. Mendapatkan pengalaman di bidang rekayasa perangkat lunak
2. Mengimplementasikan ilmu dan teori yang diperoleh selama perkuliahan
3. Mempelajari proses pengujian sistem, identifikasi bug, dan validasi fitur pada aplikasi berbasis web.
4. Mengembangkan kemampuan teknis, komunikasi, serta kerja sama tim dalam lingkungan kerja.
5. Sebagai salah satu syarat dalam melaksanakan Pendidikan sarjana terapan rekayasa perangkat lunak.

Adapun manfaat dari pelaksanaan kerja praktek ini adalah:

1. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan ilmu dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam dunia kerja, khususnya para bidang pengujian perangkat lunak dan sistem informasi berbasis web.
2. Menambah pengalaman, wawasan, serta kemampuan mahasiswa dalam melakukan pengujian sistem, identifikasi bug, dan validasi fitur sesuai dengan kebutuhan pengguna pada lingkungan kerja.
3. Membantu perusahaan dalam proses pengujian dan evaluasi sistem.

1.3 Luaran Proyek Magang

Luaran proyek yang dihasilkan selama Kerja Praktik adalah pengembangan Modul Kasir (Point of Sale/POS) pada Sistem ERPOSIN berbasis web. Pengembangan yang dilakukan meliputi penambahan fitur Split Bill pada menu kasir serta optimalisasi fitur Report agar laporan dapat diakses langsung oleh pengguna tanpa melalui proses validasi admin.