

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemikiran KP

Kerja Praktek (KP) merupakan salah satu kegiatan akademik yang bertujuan memberikan pengalaman kerja nyata kepada mahasiswa. Melalui kegiatan ini, mahasiswa dapat menerapkan teori dan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam dunia kerja sesuai dengan bidang studinya. Selain itu, kerja praktek juga menjadi sarana bagi mahasiswa untuk meningkatkan kompetensi, keterampilan, serta memahami lingkungan kerja profesional sebagai bekal memasuki dunia kerja [1].

Program Studi Sarjana Terapan Rekayasa Perangkat Lunak merupakan salah satu program studi yang berada di Politeknik Negeri Bengkalis. Program studi ini berfokus pada pengembangan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi dalam bidang rekayasa perangkat lunak, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, pengujian, hingga pemeliharaan sistem perangkat lunak. Melalui proses pembelajaran yang menggabungkan teori dan praktik, mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan solusi teknologi informasi yang efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan industri.

Sebagai bagian dari kurikulum pendidikan, mahasiswa Program Studi Sarjana Terapan Rekayasa Perangkat Lunak diwajibkan melaksanakan Kerja Praktek (KP). Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman kerja secara langsung sehingga mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan, memahami budaya kerja profesional, serta meningkatkan kompetensi teknis maupun nonteknis yang dibutuhkan di dunia industri.

Salah satu instansi yang menjadi tempat pelaksanaan Kerja Praktek adalah PT Perkebunan Nusantara IV Regional III Pekanbaru. Perusahaan ini merupakan bagian dari PT Perkebunan Nusantara IV PalmCo yang bergerak di bidang agroindustri kelapa sawit dan karet. PT Perkebunan Nusantara IV Regional III terbentuk sebagai hasil transformasi dan integrasi beberapa Perusahaan

perkebunan negara dalam rangka meningkatkan efektivitas pengelolaan usaha. Sebagai perusahaan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam mendukung proses bisnisnya, PT Perkebunan Nusantara IV Regional III menjadi tempat yang relevan bagi mahasiswa Rekayasa Perangkat Lunak untuk memperoleh pengalaman kerja dan memahami penerapan teknologi di lingkungan industry.

1.2 Tujuan Dan Manfaat KP

1. Memperoleh pengalaman dalam menganalisis serta menyelesaikan permasalahan yang dihadapi di lingkungan kerja.
2. Menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman kerja melalui penerapan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan.
3. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan beradaptasi dengan lingkungan kerja profesional.

1.3 Luaran Proyek Kerja Praktek

Selama pelaksanaan Kerja Praktik, luaran yang dihasilkan berupa rancangan *User Interface* (UI) Dashboard Monitoring Divisi Tanaman yang dikembangkan menggunakan metode Design Thinking. Rancangan antarmuka tersebut dibuat menggunakan aplikasi Figma dan menghasilkan *wireframe*, *mockup*, serta *prototype* yang dapat dijadikan sebagai pedoman dalam proses pengembangan dan implementasi Dashboard Monitoring Divisi Tanaman di PT. Perkebunan Nusantara IV Regional III pada tahap berikutnya.