**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan menengah kejuruan (PMK) memegang peranan penting dalam melatih sumber daya manusia yang siap berkontribusi di dunia kerja, terutama pada bidang yang memerlukan keterampilan khusus seperti rekayasa perangkat lunak. Pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), siswa mempunyai kesempatan untuk mempelajari rekayasa perangkat lunak yang merupakan bidang yang sangat cocok di era teknologi informasi dan digital saat ini.

Rekayasa perangkat lunak adalah bidang studi yang terus berkembang, dan kebutuhan akan tenaga kerja terampil di bidang ini meningkat seiring dengan berkembangnya teknologi. Oleh karena itu, studi lapangan (PKL) di sekolah kejuruan khususnya jurusan rekayasa perangkat lunak mempunyai peranan yang sangat penting dalam mempersiapkan siswa memasuki dunia kerja atau melanjutkan studi praktek ke jenjang yang lebih tinggi.

Melalui PKL, siswa mempunyai kesempatan untuk menerapkan ilmu dan keterampilan yang dipelajari di sekolah ke dalam lingkungan kerja nyata. Mereka dapat merasakan proses pengembangan perangkat lunak dari awal hingga akhir, berinteraksi dengan para ahli di bidangnya, dan belajar tentang praktik terbaik terkini dalam industri teknologi informasi.

Selain itu, PKL memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai harapan dan kebutuhan dunia kerja nyata. Hal ini membantu siswa mengidentifikasi potensi karir masa depan mereka dan membuat keputusan yang lebih tepat mengenai langkah selanjutnya dalam studi atau pekerjaan.

Oleh karena itu, laporan mengenai praktik penelitian lapangan pada jurusan rekayasa perangkat lunak pada tingkat sekolah profesi menjadi sangat penting. Laporan ini akan membahas pengalaman, prestasi, dan pencapaian mahasiswa dalam PKL di bidang ini. Selain itu, laporan ini juga akan mengkaji tantangan dan peluang yang dihadapi siswa dalam mempersiapkan karir di dunia rekayasa perangkat lunak yang dinamis.

1. **Identifikasi masalah**

Dalam keadaan dimana PT. Chikal Jaya Makmur belum memiliki *website* sehingga bagian pemasaran perusahaan perlu mencari solusi yang lebih efektif untuk menyampaikan informasi kepada pelanggan saat ini atau calon pelanggan. Oleh karena itu, penulis mengusulkan untuk membuat produk berbasis web yang mampermudah proses periklanan dan akses informasi profil perusahaan.

Produk ini akan memungkinkan pelanggan saat ini atau calon pelanggan mengakses informasi perusahaan secara online dari berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan ponsel. Hal ini menghilangkan kerumitan dalam menyebarkan file *company profile* kepada masing masing pelanggan yang mungkin tidak dapat diakses oleh semua perangkat karena dibutuhkannya suatu *software* khusus seperti Microsoft Office. Situs web ini akan menjadi alat yang efektif.

Selain itu diperlukannya suatu sistem untuk mempermudah pendataan *input & output* barang pada tiap tiap line yang ada di PT. Chikal Jaya Makmur.

1. **Tujuan**

Untuk mempermudah client dalam melihat *company profile* sebelum melakukan pemesanan maka diperlukan sebuah website yang diperuntukan untuk menampilkan *company profile* secara online agar client mudah untuk mengakses *company profile* perusahaan agar menarik perhatian client untuk berinteraksi lebih lanjut dengan perusahaan, Dan untuk mempermudah para pekerja di PT. Chikal Jaya Makmur dalam menghitung *input & output* barang yang ada, Berdasarkan hal tersebut maka laporan Praktek Kerja Industri ini mengambil judul “**PEMBUATAN BLOG COMPANY PROFILE & SISTEM PENDATAAN OUTPUT BARANG BERBASIS WEBSITE**”

Ada beberapa tujuan dari kegiatan prakerin ini, diantaranya :

1. Menciptakan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama belajar di sekolah ke dalam lingkungan kerja nyata di bidang teknologi perangkat lunak.
2. Memperkenalkan siswa pada dunia kerja di bidang teknologi informasi dan rekayasa perangkat lunak. Memanfaatkan PKL sebagai cara untuk memahami proses kerja, etos kerja, dan budaya kerja di industri.
3. Membantu siswa mengembangkan keterampilan praktis yang diperlukan untuk pengembangan perangkat lunak, seperti pemrograman, pengujian perangkat lunak, manajemen proyek, dan pemecahan masalah teknis.
4. Memberikan pengalaman menghadapi tantangan dunia nyata yang tidak dapat dipelajari di lingkungan sekolah. Siswa akan belajar bagaimana memecahkan permasalahan teknis dan situasi kehidupan nyata yang muncul dalam PKL.
5. Membantu mahasiswa mengembangkan kemampuan beradaptasi terhadap perubahan dan perkembangan pesat di bidang teknologi informasi. Hal ini juga mencakup pemahaman tentang perkembangan terkini dalam teknologi perangkat lunak.
6. **Manfaat**

Berikut beberapa manfaat dari prakerin ini,yaitu :

1. Memberikan siswa pengalaman kerja langsung di lingkungan dunia nyata, sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari di kelas ke dalam situasi kerja kehidupan nyata.
2. Memperkenalkan mahasiswa pada dunia rekayasa perangkat lunak, termasuk struktur organisasi, budaya kerja, dan persyaratan pekerjaan di lapangan.
3. Membantu siswa mengembangkan keterampilan teknis yang relevan, seperti pemrograman, analisis perangkat lunak, pengujian, dan manajemen proyek.
4. Memberikan siswa kesempatan untuk bekerja dalam kelompok, berkolaborasi dengan rekan kerja dan mengembangkan keterampilan komunikasi yang efektif.
5. Meningkatkan soft skill seperti pemecahan masalah, kreativitas, berpikir kritis dan kemampuan beradaptasi, yang penting dalam dunia kerja.