**PROPOSAL KERJA PRAKTEK**

**PADA CV. DIGITAL CREATIVE PALEMBANG**

*Diajukan Untuk Melaksanakan Kerja Praktek di CV. Digital Creative Palembang*



|  |  |
| --- | --- |
|  | Oleh: |

Zora Cahya Ardiya Prameswari 09021281823056

Cindy Wijaya 09021281823059

Ihtiar Alfath Raden Pangestu 09021381823093

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2020**

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL KERJA PRAKTEK

PROPOSAL KERJA PRAKTEK (KP)

PADA CV. DIGITAL CREATIVE PALEMBANG

|  |  |
| --- | --- |
|  | Oleh: |

Zora Cahya Ardiya Prameswari 09021281823056

Cindy Wijaya 09021281823059

Ihtiar Alfath Raden Pangestu 09021381823093

Palembang, 18 Maret 2020

Dosen Pembimbing, Ketua Kelompok

Dian Palupi Rini, M.Kom., Ph.D. Ihtiar Alfath Raden Pangestu

NIP. 197802232006042002 NIM. 09021381823093

Mengetahui, a.n Ketua Jurusan Sekretaris Jurusan

Alvi Syahrini Utami, M.Kom.

NIP. 197812222006042003

i

**DAFTAR ISI**

Halaman

HALAMAN PENGESAHAN i

DAFTAR ISI ii

1. Latar Belakang 1

2. Tujuan 2

3. Manfaat 3

4. Nama Kegiatan 4

5. Waktu dan tempat pelaksanaan 4

6. Peserta……………………………..................................................4

7. Jadwal kegiatan 5

8. Penutup 6

LAMPIRAN

ii

# Latar Belakang

Sehubungan dengan perkembangan industri di Indonesia yang dewasa ini cukup pesat. Universitas / Perguruan Tinggi sebagai tempat untuk menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkepribadian mandiri, berkualitas, dan memiliki kemampuan intelektual yang baik merasa terpanggil untuk semakin meningkatkan mutu lulusannya, baik itu dari segi kuantitasnya lebih lebih dari segi kualitasnya. Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya menyadari akan keterkaitan yang besar antara dunia kampus dan dunia usaha yang merupakan suatu tali rantai yang saling terkait. Pelaksanaan kuliah kerja praktek ini merupakan salah satu model untuk mendekatkan keterkaitan dan kesepadanan *(link and match)* antara pengetahuan di perkuliahan dengan kebutuhan lapangan pekerjaan.

Kuliah Kerja Praktek merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya jenjang S1 (Strata 1) sebelum membuat tugas akhir (TA). Dimana kerja praktek ini adalah salah satu mata kuliah yang wajib dengan bobot 2 sks di jurusan teknik informatika Universitas Sriwijaya yang harus dilaksanakan oleh mahasiswa sebagai salah satu syarat penyelesaian kurikulum. Melalui kerja praktek ini mahasiswa diharapkan dapat langsung mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh untuk diterapkan dalam perusahaan dan industri. Serta melalui pengalaman ini diharapkan dapat menambah wawasan mahasiswa dalam pemahaman tentang pemrograman yang lebih baik, sehingga selanjutnya mahasiswa dapat membuat sebuah perancanaan serta mengaplikasikannya dari ilmu yang telah didapat pada

1

Fakultas Ilmu Komputer dengan mencari solusi masalah di lapangan dan mampu memberikan penyelesaian dari kekurangan yang ada di lapangan.

Digital Creative merupakan Perusahaan IT & Multimedia. Saat ini sedang berfokus pada Education & Training di bidang IT dengan nama Warung Belajar. CV. Digital Creative Palembang tentunya tidak terlepas dari teknologi. Oleh karena itu CV. Digital Creative, Palembang dipandang sebagai tempat kerja praktek yang sangat relevan bagi mahasiswa Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Untuk itulah kami meminta izin kepada pihak perusahaan, dalam hal ini CV. Digital Creative, Palembang untuk memberikan kami, mahasiswa Teknik Informatika Universitas Sriwijaya, kesempatan melaksanakan Kerja Praktek pada perusahaan ini. Agar semuanya dapat berjalan lancar, sangat diperlukan kerja sama yang erat antara perguruan tinggi dengan kalangan instansi perusahaan. Kerja sama tersebut diwujudkan guna menghasilkan mahasiswa yang berkualitas dan handal saat memasuki dunia kerja nanti.

# Tujuan

Tujuan kerja praktek :

* 1. Menambah dan meningkatkan keterampilan serta keahlian mahasiswa dibidang praktek, Melatih mahasiswa untuk dapat memahami dan menerapkan ilmu yang telah didapatkan ke dalam dunia kerja sesungguhnya dan melakukan analisis kegiatan selama Kerja Praktek berlangsung.
  2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
  3. Untuk memperoleh pengetahuan dari Perusahaan tempat Kerja Praktek.
  4. Mengetahui dan memahami secara umum kegiatan-kegiatan yang ada di perusahaan dan turut serta dalam proses.

# Manfaat

Manfaat kerja praktek :

* 1. Bagi Universitas/Perguruan Tinggi

Universitas/Perguruan Tinggi dapat meningkatkan kualitas lulusannya melalui pengalaman kerja praktek, Universitas akan lebih dikenal di dunia industri. serta mampu menghasilkan sarjana-sarjana yang handal dan memiliki pengalaman di bidangnya dan dapat membina kerjasama yang baik antara lingkungan akademis dengan lingkungan kerja.

* 1. Bagi Perusahaan

Dapat meningkatkan produktivitas secara keseluruhan. Adanya kerjasama/hubungan baik antara Universitas dengan Perusahaan sehingga perusahaan tersebut dikenal oleh kalangan akademis dan dunia pendidikan. Dan juga Hasil analisa dan penelitian yang dilakukan selama kerja praktek dapat menjadi bahan masukan bagi pihak perusahaan untuk menentukan kebijaksanaan perusahaan di masa yang akan datang khususnya di bidang Teknologi Informasi.

* 1. Bagi Mahasiswa
     + Menambah wawasan setiap mahasiswa mengenai dunia kerja dan memiliki pengalaman terlibat langsung dalam aktivitas dunia kerja.
     + Mahasiswa dapat mengembangkan dan mengaplikasikan pengalaman di kerja lapangan untuk sebagai bahan pertimbangan Tugas Akhir.
     + Mahasiswa dapat mengenalkan dan membiasakan diri terhadap suasana kerja sebenarnya sehingga dapat membangun etos kerja yang baik, serta sebagai upaya untuk memperluas cakrawala wawasan kerja.

# Nama kegiatan

Kegiatan ini diberi nama **Kerja Praktek Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya pada CV. Digital Creative, Palembang.**

* 1. **Waktu dan Tempat pelaksanaan**

Pelaksanaan KP dilaksanakan pada:

Waktu : Tanggal 15 Juni – 10 Juli 2020. Besar harapan saya, Kerja Praktek dapat terlaksana pada tanggal tersebut.

Tempat : CV. Digital Creative, Palembang

Alamat : Jl. Lunjuk Jaya, Lorok Pakjo, Kec. Ilir Barat I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30137

No.Telpon/Fax : 08117199210

# Peserta

Peserta adalaha mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Jumlah peserta kerja praktek di CV. Digital Creative Palembang terdiri dari tiga orang orang , yaitu :

1. Zora Cahya Ardiya Prameswari 09021281823056
2. Cindy Wijaya 09021281823059
3. Ihtiar Alfath Raden Pangestu 09021381823093

# Jadwal Kegiatan

Tahap Pelaksanaan Kerja Praktek

1. Pelaksaan Kerja Praktek akan dibagi menjadi beberapa kegiatan yaitu :
   1. Pembuatan Proposal Kerja Praktek yang dikonsultasikan dengan dosen Pembimbing.
   2. Pelaksanaan kegiatan Kerja Praktek di lapangan.
   3. Pembuatan Laporan Kerja Praktek beserta bimbingan Laporan.
   4. Penyerahan laporan Kerja Praktek pada pihak CV. Digital Creative, Palembang pada proses pelaksanaan Kerja Praktek dilapangan.
2. Pada proses pelaksanaan Kerja Praktek di lapangan, pihak perusahaan/instansi mempunyai wewenang penuh terhadap proses pendidikan mahasiswa, terutama penyerapan pengetahuan aplikatif di CV. Digital Creative, Palembang. Setelah Praktek di lapangan selesai mahasiswa wajib membuat laporan Kerja Praktek yang dibimbing oleh dosen pembimbing Kerja Praktek.
3. Penilaian Kerja Praktek terdiri dari dua unsur yaitu penilaian dari pihak perusahaan/instans tempat Kerja Praktek dilaksanakan dan pihak jurusan Teknik Informatika Universitas Sriwijaya yang dilakukan oleh dosen penguji.

Setelah mempertimbangkan tahap pelaksanaan yang telah ditetapkan, berikut ini tabel perencanaan Jadwal Pelaksaaan Kerja Praktek sebagai pertimbangan untuk pelaksaan kerja praktek di CV. Digital Creative, Palembang. Adapun rencana jadwal Pelaksaan kerja praktek adalah sebagai berikut :

# Tabel Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Kerja Praktek

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Jenis Kegiatan** | **Minggu** | | | |
| **I** | **II** | **III** | **IV** |
| Orientasi Lingkungan Kerja |  |  |  |  |
| Pengumpulan data, pemahaman  cara kerja sistem, dan peralatan |  |  |  |  |
| Analisis Kebutuhan Sistem |  |  |  |  |
| Penyelesaian Masalah dan  Kesimpulan |  |  |  |  |
| Pembuatan Laporan |  |  |  |  |

: Waktu Pelaksanaan

Semua jadwal perencanaan yang dibuat hanya berupa usulan dan masih bersifat sementara. Semua keputusan kami serahkan kepada kebijakan dari pihak CV. Digital Creative, Palembang. Namun besar harapan kami apabila usulan jadwal ini dapat dipertimbangkan.

# Penutup

Demikian proposal ini kami buat sebenar-benarnya dengan harapan dapat memberikan gambaran singkat dan jelas tentang maksud dan tujuan diadakankerja

praktek di perusahaan tempat Bapak/Ibu pimpinan, besar harapan kami untuk dapat melaksanakan Kerja Praktek di perusahaan / instansi ini.

Kerja Praktik yang diadakan Universitas Sriwijaya  merupakan salah satu program yang bertujuan untuk mahasiswa agar mengamalkan teori-teori yang telah didapat di bangku perkuliahan, dan melalui kerja praktek ini diharapkan mahasiswa Universitas Sriwijaya  dapat membentuk karakter dan kompetesinya sesuai kebutuhan teknologi informasi saat ini.

Kami menyadari bahwa pada saat pelaksanaan Kerja Praktek akan sedikit mengganggu kegiatan perusahaan dan untuk itu sebelumnya kami mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu melimpahkan rahmat dan petunjuk-Nya kepada kita semua.

Demikian atas bantuan dan kerja sama semua pihak yang terkait saya ucapkan terima kasih

Palembang, 5 Juni 2020 Hormat Saya,

Ketua Kelompok

Ihtiar Alfath Raden Pangestu

NIM. 09021381823093