# BAB I

# PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Praktek Kerja Lapangan merupakan kegiatan akademik yang berorientasi pada bentuk pembelajaran mahasiswa untuk mengembangkan dan meningkatkan tenaga kerja yang berkualitas. Dengan mengikuti Praktek Kerja Lapangan diharapkan dapat menambah pengetahuan, keterampilan dan pengalaman mahasiswa dalam mempersiapkan diri memasuki dunia kerja yang sebenarnya.  
 Selain itu Praktek Kerja Lapangan mampu mengembangkan kemampuan mahasiswa khususnya mahasiswa Teknik Informatika di Universitas Stikubank Semarang sekaligus pembahasan materi yang dimilikinya. Dimana para mahasiswa akan menadapatkan pengalaman di dunia usaha. Selain untuk memenuhi kewajiban Akademik, diharapkan kegiatan tersebut dapat menjadi penghubung antara dunia industri dengan dunia pendidikan serta dapat menambah pengetahuan tentang dunia industri sehingga mahasiswa akan mampu mengatasi persaingan di dunia kerja.

Pada dasarnya permasalannya dalam dunia usaha sangatlah luas sehingga perlu adanya pengulangan. Dan mengingat mutu pendidikan telah menjadi sorotan di mata dunia pendidikan baik dari dalam maupun luar negeri demi terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas yang mampu membuat dunia menjadi maju dan dan menjadikan kehidupan yang lebih baik.

Praktek Kerja Lapangan merupakan wujud aplikasi terpadu antara sikap, kemampuan dan keterampilan yang diperoleh mahasiswa dibangku kuliah. Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan diberbagai perusahaan dan instansi akan sangat berguna bagi mahasiswa untuk dapat menimba ilmu pengetahuaan, keterampilan dan pengalaman. Praktek Kerja Lapangan merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1 Teknik Informatika Univesitas Stikubank Semarang melalui Praktek Kerja Lapangan ini mahasiswa akan mendapat kesempatan untuk mengembangkan cara berpikir, menambah ide-ide yang berguna dan dapat menambah pengetahuaan mahasiswa sehingga dapat menumbuhkan rasa disiplin dan tanggung jawab mahasiswa terhadap apa yang ditugaskannya.  
 Oleh karena itu semua teori-teori yang dipelajari dari berbagai mata kuliah dibangku kuliah dapat secara  langsung dipraktekkan di instansi perusahan yang berhubungan dengan komputer. Dalam hal ini dapat diketahui bahwa teori yang dipelajari sama dengan yang ditemui didalam  prakteknya sehingga teori tersebut dapat dilaksanakan dengan baik.

Sebagaimana diketahui bahwa teori merupakan suatu  ilmu pengetahuan dasar bagi perwujudan praktek. Oleh karena itu untuk memperoleh pengalaman dan perbandingan antara teori dan praktek, maka mahasiswa diharuskan menjalani praktek kerja lapangan di instansi perusahaan pemerintah ataupun swasta sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi sebelum menyelesaikan studinya.  
  Mengingat sulitnya untuk menghasilkan tenaga kerja yang terampil dan berkualitas maka banyak perguruan tinggi berusaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan cara meningkatkan mutu pendidikan dan menyediakan sarana-sarana pendukung agar dihasilkan lulusan yang handal.

## Ruang Lingkup

## Pada praktek kerja lapangan (PKL) ini mahasiswa magang ikut andil melakukan kegiatan membuat visual film pendek animasi dua dimensi berdasarkan ide permintaan dari client.

Hal-hal yang akan dilakukan pada penulisan laporan kerja praktek ini dibatasi pada masalah yang akan dibahas, yaitu :

1. Langkah-langkah membuat visual film animasi dua dimensi.
2. Software dan hardware yang digunakan.

## Tujuan Dan Manfaat

* + 1. Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Tujuan pelaksanaan PKL sebagai berikut :

1. Memperkenalkan kepada mahasiswa tentang keadaan yang sebenarnya yang ada di dunia industri.
2. Menambah kreatifitas mahasiswa agar dapat mengembangkan bakat yang terdapat dalam dirinya.
3. Mengasah dan mengembangkan potensi ilmu pengetahuan pada masing-masing mahasiswa.
4. Memperluas disiplin ilmu dan pengetahuan tentang penerapan ilmu informatika dan teknologi yang terdapat pada dunia industri.
   * 1. Manfaat Praktek Kerja Lapangan

Manfaat yang didapat pada PKL ini antara lain sebagai berikut :

1. Menambah wawasan pada mahsiswa.
2. Memiliki pengalaman perkenalan dunia industri kerja.
3. Membina hubungan kerja sama yang baik antara pihak Universitas dengan perusahaan dan instansi lainya. Mendapat pengalaman untuk bekal pada saat bekerja nantinya.

## Metodologi Praktek Kerja Lapangan

Metodologi pengumpulan data yang digunakan penulis dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini antara lain sebagai berikut

* + 1. Metode Frame By Frame

Metode Frame by frame adalah metode yang digunakan membuat film animasi dua dimensi yang berdasarkan urutan frame yang ada pada timeline. Metode seperti ini memberikan kebebasan pada anda untuk mengatur perubahan pada obyek, tanpa mempengaruhi obyek lain.

* + 1. Praktek Lapangan

Praktek yang dilakukan dengan berperan langsung dalam mengerjakan secara langsung sistem pekerjaan yang ada di lapangan dengan bimbingan dari instansi Universitas Stikubank Semarang.

## Sistematika Penulisan Laporan

Dalam penyusunan laporan Praktek Kerja Lapangan penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

**BAB III STRUKTUR ORGANISASI**

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**