

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, kemitraan antara Perguruan Tinggi dan Dunia Usaha/Industri menjadi semakin penting untuk memajukan sektor pendidikan dan ekonomi suatu negara. Pendidikan yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan industri dapat memberikan lulusan yang siap menghadapi tantangan dunia kerja modern. Sejalan dengan hal ini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan merancang sebuah inisiatif terobosan yang dikenal dengan nama "Kedaireka."

Kedaireka merupakan sebuah platform resmi yang dirancang oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dengan tujuan utama membangun kemitraan yang erat antara Perguruan Tinggi dan Dunia Usaha/Industri. Kemitraan ini dirancang agar terbentuk sebelum langkah pengajuan hibah matching fund, yang akan melibatkan kolaborasi antara kedua belah pihak. Melalui kemitraan ini, diharapkan terjadi pertukaran pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman mengenai kebutuhan industri serta perkembangan ilmu pengetahuan.

Dalam kerangka kemitraan ini, industri memiliki peran penting dalam menawarkan masalah bisnis atau business case yang tengah dihadapi. Hal ini memberikan kesempatan bagi civitas akademik, termasuk pimpinan perguruan tinggi, dosen, dan mahasiswa, untuk terlibat dalam pemecahan masalah nyata yang relevan dengan dunia industri. Dengan demikian, terjalinlah sinergi antara pendidikan tinggi dan sektor industri dalam rangka menciptakan solusi inovatif yang dapat mendorong pertumbuhan ekonomi.

Salah satu hasil nyata dari kolaborasi ini adalah aplikasi android yang diberi nama TernaKu. Aplikasi TernaKu merupakan sebuah platform investasi ternak yang mewakili integrasi teknologi di berbagai lapisan. Aplikasi ini tidak hanya terbatas pada platform mobile, melainkan juga dapat

diakses melalui platform web, serta didukung oleh perangkat IoT (Internet of Things). Hal ini memungkinkan para pelaku industri dan akademisi untuk saling terhubung dan berkolaborasi secara efisien dalam mengembangkan investasi dan inovasi di sektor peternakan.

Dengan demikian, latar belakang inisiatif Kedaireka dan pengembangan aplikasi TernaKu menggambarkan upaya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam mengakselerasi kemitraan yang berkelanjutan antara Perguruan Tinggi dan Dunia Usaha/Industri demi mencapai tujuan pembangunan nasional yang inklusif dan berkelanjutan.

1.2. Lingkup

Lingkun yang penulis ambil pada program magang ini adalah sebagai *Mobile App UI/UX Designer*.

1.3. Tujuan

- Berkontribusi pada rekan satu tim.
- Memahami hal-hal teknis terkait pengembangan aplikasi *mobile*.
- Memahami lebih lanjut tentang prinsip desain UI dan UX yang baik.
- Melatih *soft skill* berkomunikasi dan kerja sama antar tim.