

Bab I

Pendahuluan

I.1 Latar belakang

Pengembangan kompetensi di era digital pada dunia kerja saat ini, menyebabkan mahasiswa perlu memiliki kemampuan untuk mencari dan mengolah informasi sesuai dengan kebutuhan. Keberagaman program studi di Kampus Merdeka, sehingga mahasiswa perlu memiliki kemampuan untuk memilih dan mengembangkan bidang studi yang sesuai dengan minat dan kebutuhan pribadi. Ketersediaan fasilitas pendukung studi independen di Kampus Merdeka, seperti perpustakaan, laboratorium, dan fasilitas teknologi informasi yang memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan mandiri dalam mencari, mengolah, dan menganalisis informasi. Dukungan dari komunitas akademik di Kampus Merdeka, seperti dosen, tenaga kependidikan, dan mahasiswa lain yang dapat membantu mahasiswa dalam mengembangkan kemampuan mandiri dalam studi independen.

Program Kampus Merdeka salah satunya adalah Program Studi Independen. Pada Program Studi Independen banyak perusahaan yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan, namun tetap diakui sebagai bagian dari perkuliahan. Salah satunya adalah PT.Kinema Systrans Multimedia tepatnya pada Infinite Learning, yang merupakan sebuah divisi dari PT Kinema Systrans multimedia (anak perusahaan dari Infinite Studios), yang berpusat pada pengembangan kursus pelatihan kejuruan yang relevan dengan aktivitas Infinite Studios dan meningkatnya permintaan bakat terampil dalam ekosistem Nongsa Digital Park. Program ini mempersiapkan siswa untuk menjadi profesional di salah satu dari dua bidang, seperti *Mobile Application*, dan *Web Development*. Program ini pertama kali dilaksanakan pada tahun 2020 melalui Program pada Kampus Merdeka hingga saat ini.

Bidang ketrampilan pada Program Studi Independen Infinite Learning yang diambil penulis adalah pemrograman Android (*Mobile Application*). Aplikasi

mobile atau bahasa Inggrisnya Mobile Application adalah perangkat lunak yang berjalan di perangkat mobile yang digunakan untuk layanan bergerak. Pada kesempatan kali ini, project yang dikerjakan penulis adalah membuat sebuah Aplikasi sederhana yang nantinya akan di *upload* ke playstore. Selain itu, terdapat tiga *challenge* dalam project studi independen ini dimanasetiap *challenge* nya memiliki timeline-nya masing-masing. Tiga *challenge* tersebut adalah *Micro*, *Macro*, dan *Massive*. Dengan adanya rangkaian proses pembelajaran di Infinite Learning yang mendukung, diharapkan dapat membuka peluang kepada penulis untuk menjadi sumber daya manusia yang berkompeten dan professional dalam bidang IT.

I.2 Lingkup

Mobile Application diselenggarakan oleh Infinite Learning untuk penyiapan karir sebagai seorang developer profesional. Program ini diselenggarakan dari 5 September 2022 sampai dengan 31 Januari 2023. Infinite Learning (PT Kinema Systran Multimedia) beralamatkan di Nongsa Digital Park Kawasan Ekonomi Khusus Nongsa, Batam, Kepulauan Riau.

Studi Independen di Infinite Learning memberikan tiga jenis project *challenge* yaitu *Micro*, *Macro*, dan *Massive* dengan cara bekerja sama dengan tim. Dimana setiap peserta studi independen di Infinite Learning akan dibentuk tim yang setiap anggotanya bisa berjumlah 4-5 orang yang memiliki role sebagai hustler, hacker, maupun hipster. Selain itu pada program ini belajar mengenai Advance Android Features, Dasar Bahasa pemrograman Android, Pemrograman Java, User Experience (UX) & User Interface (UI), Dasar Ilmu Pemasaran Digital, *Project Management*, *Cloud Computing*, Manajemen Kepemimpinan- Dasar Manajemen Leadership, Keterampilan Mengajar, dan Keterampilan Berkomunikasi.

I.3 Tujuan

Adapun tujuan mengikuti Program Studi Independen di Infinite Learning adalah sebagai berikut:

1. Memiliki skills dan kompetensi pada industri Mobile Application.

2. Memiliki pengalaman dalam pengembangan produk dan menghasilkan portfolio.
3. Meningkatkan *softskill* (rasa percaya diri, *public speaking*, manajemen waktu, berpikir kritis, dll).
4. Meningkatkan *hard skills* (pemrograman java, desain ui/ux, serta *research*).
5. Mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari dari kampus dan berlatih terjun langsung di dunia profesional.
6. Memperluas koneksi maupun relasi.
7. Melatih kemampuan kerja sama serta problem solving dalam sebuah tim.