

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Untuk memperkuat komitmen Ruangguru dalam mewujudkan pemerataan pendidikan ke seluruh Indonesia, Ruangguru berkolaborasi dengan Kampus Merdeka dalam mencetak talenta-talenta digital dari Sabang sampai Merauke. Guna membekali dan menyiapkan para pemuda dan pemudi negeri menjadi talenta digital, Ruangguru menyediakan proses pembelajaran yang mendalam berdasarkan kurikulum yang berbasis kompetensi yang diperlukan di dunia bisnis digital saat ini, serta mentor terbaik yang berpengalaman dalam menangani proyek bisnis yang nyata.

Sebagai organisasi yang bergerak di dunia pendidikan, sejak awal, Ruangguru dipercaya pentingnya investasi pada pengembangan sumber daya manusia. Ruangguru mencoba menghidupkan nilai tersebut melalui berbagai program dan inisiatif yang dilakukan (baik dalam operasi bisnis maupun kegiatan non-komersial organisasi), termasuk membuat produk pembelajaran bagi para profesional di Indonesia dan termasuk bagi para mahasiswa.

Ruangguru berkomitmen untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan menyiapkan mahasiswa agar siap untuk bersaing di dunia kerja. Melalui program Studi Independen, Ruangguru menyediakan kesempatan bagi mahasiswa untuk meningkatkan kompetensi melalui proses pembelajaran yang praktis dan mendalam. Mahasiswa akan dibekali oleh pelatihan online berbasis kompetensi yang difasilitasi oleh Ruangguru agar menjembatani pengetahuan pada industri kerja yang tidak termasuk dalam kurikulum pada perguruan tinggi. Tidak hanya itu, Ruangguru juga memberikan akses gratis pada mahasiswa peserta Studi Independen di Ruangguru untuk belajar dan memilih pelatihan yang dibutuhkan untuk persiapan masuk di dunia era digital sesuai dengan aspirasi berkarir masing-masing individu.

Pada program Studi Independen Ruangguru bersama Kampus Merdeka, materi ajar yang akan diberikan kepada mahasiswa akan disusun oleh tim ahli pengembangan konten dari Ruangguru bersama para instruktur berpengalaman dan didukung oleh teknologi canggih untuk mempermudah proses pembelajaran.

B. Tujuan

Tujuan pembelajaran diharapkan peserta dapat membangun aplikasi website yang responsif & interaktif dengan menggunakan teknologi terbaru yang banyak digunakan di industri. Lulusan program ini dapat bekerja di bidang

pengembangan web, dan pengembangan perangkat lunak, dengan peran khusus sebagai *Front-End Developer dan Front-End Engineer*.

Target tingkat keterampilan :

1. Mampu menerapkan proses *software development*;
2. Mampu memahami *System Development Live Cycle (SDLC)*;
3. Mampu menggunakan *software* project management;
4. Mampu melakukan *software development* dan *software testing*;
5. Mampu mengembangkan *software* dengan VSCode;
6. Mampu menjalankan program dengan terminal;
7. Mampu menggunakan version control;
8. Mampu menjalankan *Basic Git commands*;
9. Mampu menyelesaikan *Basic Git commands*;
10. Melakukan *Merge Reqwest* pada GitHub/GitLab;
11. Melakukan *review code* dan menyelesaikannya;
12. Mampu menerapkan metode metode *project management*;
13. Mampu menggunakan *tools project management*;
14. Mampu menggunakan HTML, CSS, Javascript, NPM/Yarn, Typescript, Webpack, dan Algorithm Revisit;
15. Mampu membuat website interaktif dengan HTML, Typescript/Javascript, dan melakukan *styling* dengan CSS dan Preprocessor-ny;
16. Mampu menerapkan dasar-dasar pemrograman React;
17. Mampu melakukan Component Programming dengan React;
18. Mampu menggunakan Next.js Fremwork;
19. Mampu menggunakan Chakra-UI;
20. Melakukan state management dengan Zeustand;
21. Mampu membuat API;
22. Menggunakan Postman;
23. Melakukan consume API.

C. Ruang Lingkup

Frontend Engineering memiliki peran untuk menciptakan situs web berkualitas tinggi dan aplikasi yang dinamis untuk memberikan pengalaman pengguna terbaik sangat penting untuk meningkatkan daya saing sebuah produk atau layanan.

D. Aspek Umum dan Kelembagaan

1. Sejarah, Visi, dan Misi

Ruangguru merupakan perusahaan digital yang berasal dari Indonesia yang bergerak dibidang pendidikan nonformal. Perusahaan ini didirikan oleh Belva Devara dan Iman Usman pada tahun 2014, dengan tujuan untuk membantu anak bangsa dan para pelajar dalam memperoleh pendidikan .

Berikut visi dan misi Ruangguru :

- a. Mempermudah pelajar untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas dengan memanfaatkan teknologi internet yang dapat mempermudah pelajra untuk mendapatkan akses belajar secara online.
- b. Memberikan layanan pembelajaran yang bermutu dengan harga terjangkau dan menciptakan lapangan kerja.

2. Logo PT. Ruang Raya Indonesia



Gambar 1 .1. Logo PT. Ruang Raya Indonesia

3. Produk dan Layanan

Ruangguru menawarkan produk dan layanan pendidikan atau kursus yang dilakukan secara online yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun, untuk mempermudah proses pembelajaran. Produk dan layanan yang ditawarkan

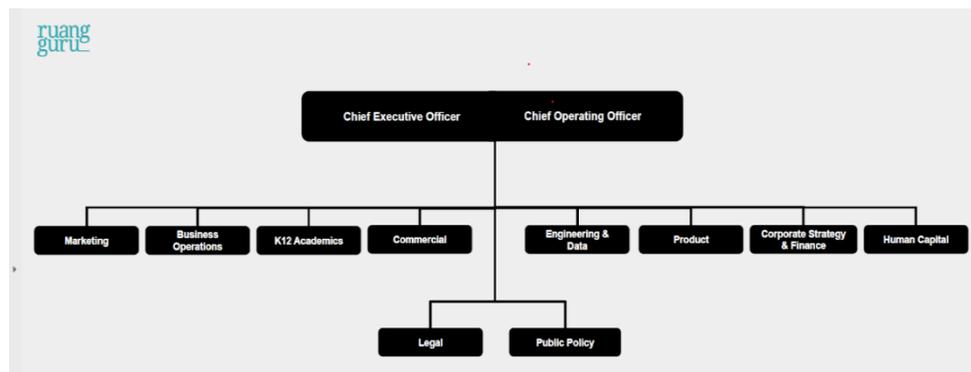
oleh Ruangguru berupa pembelajaran elektronik berupa video pembelajaran interaktif yang dapat diakses dengan menggunakan ponsel maupun dengan komputer.

Berikut beberapa produk dan layanan yang diberikan oleh Ruangguru :

Ruangbelajar, ruangbelajarplus, ruangles, ruanglesonline, ruanguji, ruangkelas, ruangbaca, *Brain Academy*, *English Academy*, *Skill Academy*, ruangkerja.

4. Struktur Organisasi

PT. Ruang Raya Indonesia (Ruangguru) dipimpin oleh seorang CEO (*Chief Executive Officer*) dan CPO (*Chief Product & Partnership Officer*). Seluruh departemen bertanggung jawab untuk melaporkan pekerjaan kepada CEO dan CPO PT. Ruang Raya Indonesia (Ruangguru). CEO dan CPO memiliki tanggung jawab terhadap departemen yang berbeda. CEO membawahi beberapa departemen seperti *educational content*, *business development*, *product development*, *content production*, *human resource*, *hingga finance*. CPO memiliki tanggung jawab terhadap strategi pemasaran . Program Studi Independen berada dibawah divisi *Business Operations* dari Ruangguru



Gambar 1 .2. Struktur Organisasi

E. Metode Penulisan Laporan

Metode penulisan laporan yang dilakukan dalam penulisan laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Wawancara

Metode ini dilakukan penulis dengan tim pembimbing Studi Independen Ruangguru, guna mendapatkan informasi untuk analisis dan mencari solusi permasalahan yang terjadi.

2. Metode Diskusi

Metode ini dilakukan dengan anggota belajar atau kelompok kelas Studi Independen Ruangguru untuk menyelesaikan proses pembuatan *website* PesBuk (Pesan Buku) serta berkolaborasi dengan tim *Backend* untuk menyelesaikan pembuatan *website*.

3. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan mempelajari konsep yang sudah diterapkan, metode ini dilakukan dengan melakukan studi pustaka mengenai teori-teori ilmiah yang didapatkan dari buku-buku, jurnal, atau makalah dan media internet sebagai acuan dalam penyusunan laporan.

F. Sistematika Penulisan Laporan

Laporan ini disusun dengan sistematika sebagai berikut :

- **Pendahuluan**

Pada bagian pendahuluan berisi gambaran umum dari latar belakang kegiatan yang dilakukan penulis selama melaksanakan Kerja Praktik.

- **Dasar Teori**

Berisi teori-teori yang berkaitan dengan pembahasan laporan yang bertujuan sebagai sumber acuan dalam penulisan laporan.

- **Analisa dan pembahasan**

Pada bagian ini dilakukan analisis pembahasan permasalahan yang terjadi, yaitu dalam membuat *website* “PesBuk” (Pesan Buku) yang dilakukan secara sistematis.

- **Penutup**

Pada bagian ini akan dibahas kesimpulan dari permasalahan yang terjadi serta saran yang diperoleh dari proses melakukan Kerja Praktik.
