

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tidak dipungkiri bahwa Indonesia membutuhkan banyak talenta digital untuk mengimbangi tingginya kebutuhan dari industri agar perusahaan-perusahaan dapat berinovasi melalui teknologi. Namun, permasalahan yang terjadi bukanlah kekurangannya program yang memberikan pelatihan kompetensi, tetapi minimnya talenta muda yang memiliki passion dan keberanian untuk belajar ilmu teknologi/*coding*. Mungkin bagi beberapa pihak menganggap *coding* terkesan sulit, dan terlalu teknis. Maka dari itu, seiring dengan perkembangan teknologi, sistem pendidikan Indonesia mulai menyesuaikan dan turut menerapkan teknologi untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih modern dan mudah diakses meskipun terbatas dalam hal ruang dan waktu.

Di era revolusi industri 4.0 ini, kaum muda khususnya mahasiswa dituntut untuk dapat menguasai *skills* di bidang teknologi agar tidak ketinggalan oleh perkembangan dan pembaharuan yang terus terjadi kedepannya. Salah satu bidang ilmu yang bisa dipelajari dimasa sekarang guna memperdalam pengetahuan teknologi informasi, komunikasi dan komputer adalah *coding*. Melalui berbagai materi dari para mentor berpengalaman, praktikum, dan kegiatan projects, akan tumbuh passion dan kegemaran mahasiswa terhadap *coding* karena pada dasarnya, *coding* dipelajari untuk membuat suatu produk atau solusi untuk memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi oleh seorang *user*, perusahaan, negara, bahkan dunia.

Pembelajaran pada program Generasi GIGIH ini juga pada dasarnya dibentuk khusus bagi mahasiswa tanpa latar belakang digital/*coding* agar dapat memahami konsep teknologi, serta *soft skills* dan *hard skills* apa yang diminati oleh perusahaan-perusahaan, dan mempraktekkan secara langsung melalui pembelajaran *coding* dan kegiatan proyek kelompok dan individu.

MKBM atau Merdeka Belajar Kampus Merdeka merupakan salah satu kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dimana program ini menjadi sebuah terobosan terbaru dalam dunia pendidikan di Indonesia guna memberikan kesempatan bagi mahasiswa di seluruh Indonesia dalam hal pendidikan agar lebih fleksibel untuk mempelajari berbagai bidang ilmu. Hal ini juga ditujukan sebagai salah satu program yang dapat untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman serta memberikan bekal kepada para mahasiswa sebelum memasuki dunia kerja.

Mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa memiliki tanggung jawab yang besar salah satunya dalam memajukan negara. Oleh sebab itu melalui program ini mahasiswa dapat meningkatkan wawasan dan keahliannya sebagai bentuk persiapan dalam meneruskan perkembangan di masa yang akan datang dapat mempersiapkan *soft skills* dan pelatihan secara technical agar bisa bersaing di industri global dan dengan memecahkan masalah dalam proses pembuatan project yang dapat membantu dalam berpikir kritis dan bisa mencoba untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

B. Tujuan

Adapun tujuan dari mengikuti kegiatan MBM ini adalah:

1. Meningkatkan pengetahuan secara teori dan praktik tentang bahasa pemrograman dari dasar hingga tahap yang lebih mendalam khususnya menggunakan library JavaScript front-end yaitu React JS dalam membangun antarmuka sebuah aplikasi website.
2. Menambah pengalaman secara praktik dalam menyelesaikan studi kasus.
3. Memahami dan melatih soft skills sebagai persiapan masuk ke dalam dunia kerja.
4. Menggali ilmu dan pengetahuan mengenai *coding* dari para mentor yang sudah berpengalaman dan berkompeten di bidangnya.

6. Untuk memenuhi kewajiban mengonversi mata kuliah pada program studi Teknik Informatika sebagai salah satu syarat kelulusan.

C. Ruang Lingkup

Dalam laporan ini penulis memberikan batasan cakupan materi yang akan dibahas yaitu proses pelaksanaan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka serta pengerjaan proyek implementasi React JS pada app Spotify playlist dan peringatan dini bencana alam berbasis Web di bawah bimbingan program Generasi Gigih 2.0 oleh Yayasan Anak Bangsa Bisa & GoTo yang merupakan salah satu mitra Kampus Merdeka.

D. Aspek Umum dan Kelembagaan

Sebagai salah satu mitra Studi Independen – Kampus Merdeka, Yayasan Anak Bangsa menjadi sebuah lembaga yang memberikan ruang bagi mahasiswa di seluruh Indonesia yang ingin menambah pengetahuan dan kemampuan dalam *coding* khususnya dalam pengembangan web dasar dan juga dalam meningkatkan kualitas soft skills. Perusahaan dalam program ini tidak hanya memberikan materi mengenai teori tetapi juga disertai praktik secara langsung yang diselingi dengan tugas-tugas yang wajib diselesaikan berupa proyek.



Gambar 1. 1 Logo Yayasan Anak Bangsa Bisa

1. Profil Perusahaan:

Nama Perusahaan : Yayasan Anak Bangsa Bisa (YABB) & GoTo

Didirikan : 8 April 2015

Founded by: Gojek

Misi : Enable Changemakers. Leverage on Tech. Innovate to Break Barriers.

Collaborate for Sustainable Impact

Lokasi : Jalan Sultan Iskandarsyah, Melawai Kel., Kebayoran Baru

2. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi Yayasan Anak Bangsa Bisa bersifat rahasia / confidential.

E. Metode Penulisan Laporan

Dalam penyusunan laporan ini penulis menggunakan 2 (dua) metode sumber data yaitu sumber data primer dimana penulis mendapatkan data dari hasil kegiatan wawancara secara langsung melalui *virtual meeting* (Zoom Meeting, Youtube Live, Google Meet) dengan pihak Yayasan Anak Bangsa Bisa dan para mentor pendamping sebagai informan. Selain itu, penulis juga menggunakan sumber data sekunder hasil pengumpulan informasi dari dokumentasi dan publikasi pihak perusahaan misalnya dalam bentuk catatan atau uraian. Pada laporan ini sumber data sekunder diperoleh dari

Merdeka Belajar Kampus Merdeka

BAB 1

beberapa referensi yang tersedia secara umum. Data sekunder yang didapatkan diantaranya:

1. Deskripsi Program Perusahaan
2. Profil Perusahaan
3. Misi perusahaan

F. Sistematika Penulisan Laporan

Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan ini antara lain:

BAB I : PENDAHULUAN

Bagian ini berisi latar belakang yang menjelaskan alasan dan perumusan masalah dari topik yang diambil. Selain itu juga menjabarkan tujuan penyusunan laporan, ruang lingkup atau batasan pembahasan laporan, aspek umum dan kelembagaan serta metode penulisan laporan dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi teori-teori yang menjadi pendukung dalam penyusunan laporan ini.

BAB III : ANALISA DAN PEMBAHASAN

Berisi penjelasan dari proyek yang dikerjakan serta uraian analisis hasil pekerjaan proyek tersebut.

BAB IV : PENUTUP

Merdeka Belajar Kampus Merdeka

BAB 1

Berisi kesimpulan dari pembahasan mengenai kegiatan dan proyek yang telah dilakukan serta berisi saran yang dijadikan sebagai bahan perbaikan.