

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Menurut [pddikti.kemendikbud.go.id](http://pddikti.kemendikbud.go.id) (2021), jumlah mahasiswa di Indonesia adalah 8.956.184, dengan total 2.239.046 mahasiswa tingkat akhir. Itu berarti lebih dari 2 juta siswa sedang mengerjakan tugas akhir (penelitian). Dilansir dari jurnal Amira A (2020) setelah melakukan penelitian terhadap 93 mahasiswa, kesimpulannya ada lima kategori kesulitan yang dihadapi mahasiswa dalam menyelesaikan penelitian tugas akhir mereka [1].

- Kesulitan dalam memilih judul penelitian,
- Kesulitan dalam proses bimbingan,
- Kesulitan dalam pengumpulan dan pengolahan data,
- Kesulitan dalam proses pemeriksaan,
- Kesulitan dalam memperbaiki/merevisi.

Berdasarkan penelitian Rosdiana Putri Arsaningtias dari Universitas Airlangga terhadap 221 mahasiswa, diketahui bahwa mereka mengalami stres dengan berbagai tingkatan saat mengerjakan skripsi. Sebagian besar siswa mengalami stres berat (25,8%) sedangkan sisanya mengalami stres normal (23,1%), stres ringan (12,7%), stres sedang (15,8%), dan stres sangat berat (22,6%) [2].

Menurut penelitian Kresna Dwi Aryawan (2017), munculnya stres bisa karena penyebab internal dan eksternal. Seperti motivasi diri yang rendah, kesulitan mencari dan memahami literatur, karakter supervisor yang sulit dipahami, serta dukungan keluarga [3].

Berdasarkan permasalahan dan informasi yang telah dijelaskan, maka dibutuhkan dapat disimpulkan bahwa belum adanya sebuah platform yang secara khusus fokus membantu mahasiswa menyelesaikan penelitian. Untuk itu dirancanglah sebuah produk aplikasi Skripzzy. Sesuai namanya, Aplikasi Skripzzy adalah platform edutech yang berfokus membantu siswa memecahkan masalah penelitian. Di platform ini juga akan berkolaborasi dengan pakar riset dengan berbagai latar belakang untuk menyediakan beberapa layanan premium seperti konsultasi riset dan simulasi sidang. Skripzzy tersedia di seluler dan web. dan diharapkan siap mendampingi mahasiswa dalam proses menyelesaikan penelitiannya dimanapun dan kapanpun, kami juga menjamin pengguna (*data security*), dan kemudahan pembayaran (*instant payment*) sehingga pengguna dapat melakukan transaksi dengan cepat, mudah, dan nyaman. Melalui aplikasi ini pengguna dapat dengan mudah memilih atau membeli produk edukasi secara tepat, dan sesuai dengan kebutuhan, sehingga diharapkan nantinya dengan adanya aplikasi ini dapat mengatasi permasalahan yang dialami masyarakat Indonesia terkhususnya mahasiswa akhir terkait penelitian seperti kurang paham tentang penelitian, sulitnya mencari sumber, dan sulit untuk berdiskusi masalah penelitian. Selain itu, aplikasi ini diharapkan dapat mengurangi stigma mahasiswa terkait susahnya skripsi, sehingga mengurangi angka stress dan memudahkan mahasiswa untuk menyelesaikan studinya dan mendapatkan hasil yang maksimal.

## **B. TUJUAN**

### **1. Tujuan Kegiatan Kerja Praktik**

Kegiatan kerja praktik skema MBKM di PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy) *course Product Management* memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Memahami Pengantar Dunia Pemrograman.
- b. Mengetahui dunia start up dan dasar Product Management.
- c. Mengetahui dunia business, technology, data dan kaitannya dengan Product Management.
- d. Memahami proses membuat user centric product.
- e. Mampu melakukan sintesa terhadap problem dan melakukan prioritization menggunakan Framework.
- f. Memahami implementasi SDLC dalam Organisasi.
- g. Mampu membuat deliverable document sebagai PM.
- h. Memahami cara menghitung product economics dan melakukan presentasi product.
- i. Memahami cara membangun karir sebagai PM.
- j. Melakukan kolaborasi menggunakan collaboration tools dalam mensintesa hasil riset, evaluasi, pengembangan, dan mempresentasikan produk digital kepada para stakeholder (internal dan eksternal).

## 2. Tujuan Perancangan Desain Aplikasi

Perancangan desain aplikasi *eduTech* produk ini dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh pengguna yang berkaitan dengan Skripsi, seperti kesulitan menentukan judul skripsi, latar belakang, penelitian, kesulitan berkomunikasi dengan dosen pembimbing, dan lain-lain.

## 3. Tujuan Pembuatan Laporan

- a. Sebagai dokumentasi untuk hasil kegiatan kerja praktik skema MBKM yang telah dilakukan.
- b. Sebagai syarat dan bukti bahwa telah mengikuti dan melaksanakan program kerja praktik skema MBKM.

## C. RUANG LINGKUP

Kegiatan kerja praktik skema MBKM di PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy) pembelajaran *Product Management* meliputi tiga level yaitu *level silver*, *level gold*, dan *level platinum*. Berikut adalah rincian dari masing – masing level yang ada pada pembelajaran di Binar Academy:

### 1. Level Silver

Peserta melakukan belajar mandiri (asinkronus) dan bersama mentor yang ahli di bidangnya guna menerapkan prinsip *experiential learning* yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan belajar secara mandiri. Materi *digital learning* dirancang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan tetap menarik bagi peserta, yaitu dengan memberikan studi kasus dalam kehidupan keseharian, contoh dari dunia nyata, bahasa yang mudah dipahami, analogi, dan kuis beserta *feedback*.

### 2. Level Gold

Pada level *gold*, dilakukan *Flipped learning & digital learning* (asinkronus) dimana sebelum masuk kelas, peserta harus melakukan

pembelajaran secara mandiri dari materi yang telah diberikan sebelumnya. Pada fase ini peserta juga diberikan tantangan atau tugas berdasarkan praktik di kehidupan nyata untuk diselesaikan. Kelas diskusi dan pemberian *feedback* oleh fasilitator (sinkronus), yang dimana peserta melakukan pembelajaran dengan proses diskusi, berinteraksi secara dua arah, dan menerima saran atau *feedback* untuk tantangan atau tugas yang telah diselesaikan oleh fasilitator.

### 3. *Level Platinum*

Pada level ini, dilakukan pembelajaran secara kolaboratif dan melaksanakan proyek akhir yang dimana peserta diminta untuk menerapkan ilmu dan materi yang telah didapatkan untuk membuat suatu karya secara tim atau kelompok. Dalam proses ini, peserta tidak hanya mendapatkan simulasi dari kehidupan nyata, namun juga dapat memberikan *feedback* satu sama lain atau antar anggota kelompok. Pada level ini, juga diadakan diskusi dan pemberian *feedback* bersama fasilitator yang ahli di bidangnya.

Peserta diwajibkan untuk mengikuti program MBKM bersama PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy) sesuai topik pembelajaran yang diikuti selama 5 bulan yang terdiri dari 110 sesi, mengikuti kelas selama program berlangsung, dan menyelesaikan program dengan mengerjakan tugas atau tantangan, serta proyek akhir kelompok sesuai arahan dari Binar Academy dan Fasilitator.

## **D. ASPEK UMUM DAN KELEMBAGAAN**

### **Sejarah PT. Lentera Bangsa Benderang**



Gambar 1. 2 Logo PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy)

Binar Academy merupakan suatu lembaga pendidikan non-formal yang berdiri di tahun 2016 di Jakarta yang bertujuan untuk menciptakan talenta – talenta digital yang memiliki kompetensi. Pendiri lembaga ini yaitu Alamanda Shantika, Dita Aisyah dan Seto Loreno. Sampai saat ini, Binar Academy telah meluas di beberapa kota di Indonesia yaitu Jakarta, Batam, Kupang, Ambon, Yogyakarta dan Tangerang.

**Visi:**

**Untuk Saling Menginspirasi dan Menyemangati**

Ketika talenta potensial bersatu membentuk cahaya pembaruan dalam bidang digital, hasil dan kolaborasi mereka harus bisa menghidupkan serta menginspirasi banyak orang.

**Misi:**

**1. Untuk Saling Menemukan**

Binar Academy mengajak untuk terus mencari esensi, bukan hanya untuk meraih forma atau output yang terlihat baik. Forma dan substansi harus berjalan beriringan.

**2. Untuk Saling Berproses**

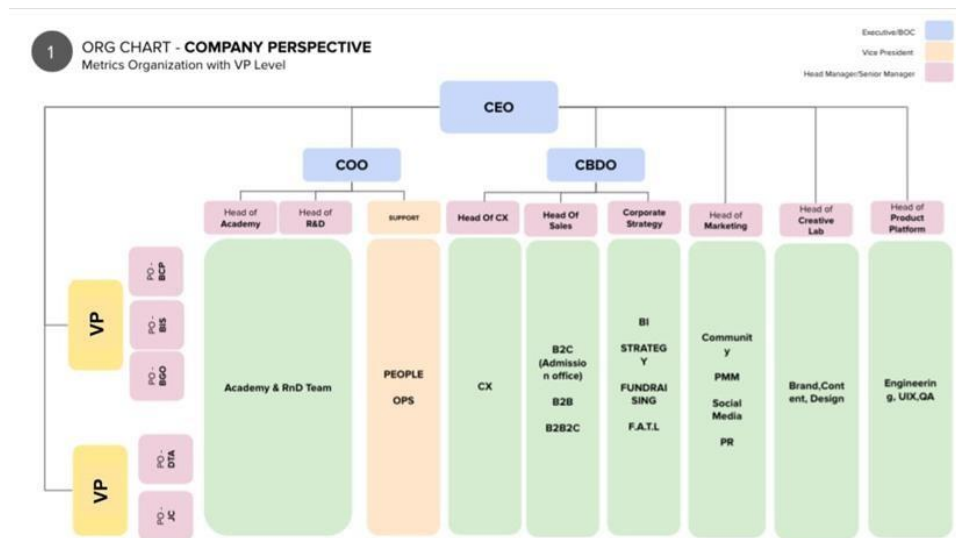
Binar Academy mendorong untuk tidak hanya mempelajari wawasan dan teori tapi juga dapat meneladani proses untuk menjadi landasan dalam membuat inovasi yang dapat membangun bangsa.

**3. Untuk Saling Terkoneksi**

Ilmu dan pelatihan yang menjadi bagian dari ekosistem Binar Academy dirancang untuk menghubungkan talenta dengan pakar atau talenta dengan talenta. Dengan demikian, terciptalah potensi dan kesempatan. Hubungan ini merupakan sebuah simbiosis yang dilandaskan pada daya saing di era digital.

**Struktur Organisasi PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy)**

Berikut adalah struktur organisasi yang ada di dalam Binar Academy:



Gambar 1. 3 Struktur Organisasi PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy)

## E. METODE PENULISAN LAPORAN

Dalam penyusunan laporan ini digunakan beberapa metode penulisan, antara lain:

### 1. Metode Praktikum

Metode praktikum dilakukan dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran/praktikum/*challenge* selama program berlangsung bersama dengan fasilitator di Binar Academy.

### 2. Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan bertanya kepada AAO tentang hal yang berkaitan dengan teknis dan administrasi selama program berlangsung.

### 3. Metode Diskusi

Metode diskusi dilakukan untuk memecahkan masalah, diskusi dilakukan saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran maupun pelaksanaan proyek akhir, dan dilakukan bersama anggota tim kelompok dan juga fasilitator.

## **F. SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN**

Untuk mempermudah pembacaan, laporan kerja praktik ini terbagi menjadi beberapa bagian, antara lain:

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Berisikan gambaran secara umum mengenai latar belakang, tujuan, aspek umum kelembagaan, metode penulisan dan sistematika penulisan laporan.

### **BAB II           LANDASAN TEORI**

Berisikan dasar-dasar teori untuk mendukung penulisan.

### **BAB III          ANALISA DAN PEMBAHASAN**

Berisikan kegiatan atau pekerjaan yang dilakukan selama mengikuti kegiatan kerja praktik skema MBKM, penjelasan mengenai proyek yang dibuat dan gambaran hasil pekerjaan selama mengikuti kegiatan kerja praktik skema MBKM.

### **BAB IV          PENUTUP**

Berisikan kesimpulan dan saran dari hasil Praktik Kerja Lapangan skema MBKM.