

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini kita tengah menghadapi perkembangan teknologi yang sangat pesat mengakibatkan semuanya menjadi serba digital. Seluruh aspek kehidupan manusia telah dibantu oleh hadirnya teknologi. Salah satu yang berperan penting dalam kehidupan yang serba digital ini adalah para pengembang aplikasi. Sumber daya manusia ini sangat dibutuhkan untuk mengakselerasi Indonesia menuju dunia digital.

Generasi GIGIH 2.0 bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran dengan skill yang dibutuhkan untuk masing – masing learning path seperti data analyst, frontend engineering dan backend engineering dengan kurikulum yang dibuat dengan menyeluruh sesuai kebutuhan perkembangan teknologi saat ini. Generasi GIGIH 2.0 juga memfasilitasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris dengan bantuan kelas Cakap. Materi yang diberikan akan dipilih sesuai dengan kebutuhan teknologi saat ini untuk memastikan bahwa nantinya materi yang diberikan akan selalu bersifat up to date.

Setiap materi akan diberikan secara asynchronous dan akan dilakukan pertemuan secara daring menggunakan bantuan Zoom Meeting, nantinya pada pertemuan tersebut akan dilakukan pembahasan dan praktik dari materi yang sudah diberikan. Dilanjutkan dengan sesi tanya jawab untuk memudahkan peserta memahami lebih lanjut tentang materi yang sudah diberikam.

Kegiatan harian akan diakhiri dengan pemberian homework untuk menguji pemahaman masing – masing peserta mengenai materi yang bersangkutan.

Harapannya dengan kegiatan Studi Independen Bersertifikat dengan nama Generasi GIGIH 2.0 by Yayasan Anak Bangsa Bisa dapat membantu mengembangkan kalangan developer muda yang ingin mempelajari tentang

teknologi terbaru dan dapat bersama – sama berpartisipasi dalam perkembangan teknologi yang sangat pesat di Indonesia..

B. Tujuan

Tujuan mengikuti program Studi Independen Bersertifikat di Generasi GIGIH 2.0 *by* Yayasan Anak Bangsa Bisa adalah karena sesuai dengan program studi yang diambil yaitu Teknik Informatika sehingga dengan ikut serta dalam program ini penulis dapat mengembangkan minat pada bidang teknologi.

C. Ruang Lingkup

Aktivitas studi independen pada Generasi GIGIH 2.0 *by* Yayasan Anak Bangsa Bisa bersifat individu dan pada kegiatan tertentu akan terlaksana dalam bentuk tim. Setiap kegiatan akan dilakukan secara *asynchronous* dimana peserta akan diberikan sebuah materi dan nantinya akan didiskusikan dengan mentor atau *class instructor* dan *class assistant*.

D. Aspek Umum Kelembagaan

Yayasan Anak Bangsa Bisa adalah organisasi *non-profit* yang didirikan oleh GoTo Group. Yayasan Anak Bangsa Bisa didirikan dengan tujuan memfasilitasi *changemaker* yang berkomitmen untuk melakukan suatu pemecahan masalah tradisional yang dapat membantu semua orang untuk maju.

Merangkul perkembangan teknologi dan inovasi dengan mengemban gotong royong dan mengubah paradigma mengubah *mindset* yang ada. Yayasan Anak Bangsa Bisa bertujuan membuat dampak nyata pada kasus kesetaraan pendidikan, kebersihan air dan pengembangan teknologi.

E. Metode Penulisan Laporan

Dalam menyusun laporan kerja praktik ini, penulis menggunakan beberapa sumber untuk pengumpulan data, yaitu *Zoom Meeting*, *Playbook GIGIH* dan beberapa modul yang diberikan oleh pihak Yayasan Anak Bangsa Bisa.

F. Sistematika Penulisan Laporan

Laporan kerja praktik ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

a. BAB I

BAB I membahas tentang latar belakang, tujuan, ruang lingkup, aspek umum dan kelembagaan, metode penulisan laporan dan sistematika penulisan laporan.

b. BAB II

BAB II memuat tentang dasar-dasar teori yang berhubungan dengan hal teknis pekerjaan yang dilaksanakan di unit-unit kerja yang dimasuki.

c. BAB III

BAB III membahas apa saja yang sudah penulis lakukan pada kegiatan kerja praktik di *Generasi Gigih 2.0* by Yayasan Anak Bangsa Bisa.

d. BAB IV

BAB IV membahas tentang penutup dan kesimpulan dari apa saja yang didapatkan saat melakukan kegiatan kerja praktik di *Generasi Gigih 2.0* by Yayasan Anak Bangsa Bisa.