

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 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.

1.2 Rumusan Masalah

1. Membuat sebuah *website* yang mudah dan cepat untuk diakses.
2. Membuat sebuah *website* menggunakan Bahasa GO.
3. Membuat sebuah *website* yang dapat membantu para mahasiswa ataupun siswa saat belajar
4. Membuat sebuah *website* yang dapat membantu para mahasiswa dan siswa dalam menyelesaikan problem masalahnya dalam dunia Pendidikan.

1.3 Tujuan Kegiatan

Tujuan pembelajaran adalah dapat membangun komponen *Back-End website* dan aplikasi berbasis website yang handal dengan teknologi terbaru. Lulusan program ini dapat bekerja di bidang pengembangan *web*, dan pengembangan perangkat lunak, dengan peran khusus *sebagai Back-End Developer, Back-End Engineer, dan Software Engineer.*

Target tingkat keterampilan: Mampu menerapkan proses software development

1. Mampu menggunakan *software project management*
2. Mampu melakukan *rapid software development* dan *software testing*
3. Mampu mengembangkan *software* dengan VSCode
4. Mampu menjalankan program dengan terminal
5. Mampu menggunakan *version control*
6. Mampu menjalankan *Basic Git commands*
7. Mampu menyelesaikan konflik dengan Git
8. Melakukan *Merge Request* pada GitHub/GitLab
9. Melakukan review code dan menyelesaikannya
10. Mampu menerapkan metode *project management*
11. Mampu menggunakan *tools project management.*
12. Mampu melakukan pemrograman Golang
13. Mampu menerapkan *Algorithm Revisi*

14. Mampu menerapkan *Concurrency*
15. Mampu menerapkan prinsip *clean code*
16. Mampu menerapkan *design patterns*.
17. Mampu menerapkan prinsip *database*
18. Mampu menggunakan MySQL sesuai *best practices*
19. Menggunakan Redis dalam pembuatan *database*
20. Mampu melakukan presentasi dengan efektif
21. Mampu berkomunikasi dengan baik dan efektif
22. Mampu memahami dasar-dasar pengelolaan proyek
23. Memiliki kemampuan memimpin suatu proyek
24. Memahami dasar pemahaman berpikir sebagai salah satu insting dasar manusia
25. Mampu memahami dasar keterampilan berpikir sebagai salah satu pengembangan diri
26. Membangun komponen *backend website* yang fungsional Melakukan kolaborasi dengan *Front-end Developer* untuk membuat *website* dan dengan *Android Developer* untuk membuat aplikasi android.

1.4 Manfaat Kegiatan

Manfaat dari program ini adalah diharapkan mahasiswa dapat menguasai :

1. Mampu menggunakan *software project management*
2. Mampu melakukan *rapid software development* dan *software testing*
3. Mampu mengembangkan *software* dengan VSCode
4. Mampu menjalankan program dengan terminal
5. Mampu menggunakan *version control*
6. Mampu menjalankan *Basic Git commands*
7. Mampu menyelesaikan konflik dengan Git
8. Melakukan *Merge Request* pada GitHub/GitLab
9. Melakukan review code dan menyelesaikannya
10. Mampu menerapkan metode *project management*
11. Mampu menggunakan *tools project management*.
12. Mampu melakukan pemrograman Golang
13. Mampu menerapkan *Algorithm Revisi*

14. Mampu menerapkan *Concurrency*
15. Mampu menerapkan prinsip *clean code*
16. Mampu menerapkan *design patterns*.
17. Mampu menerapkan prinsip *database*
18. Mampu menggunakan MySQL sesuai *best practices*
19. Menggunakan Redis dalam pembuatan *database*
20. Mampu melakukan presentasi dengan efektif
21. Mampu berkomunikasi dengan baik dan efektif
22. Mampu memahami dasar-dasar pengelolaan proyek
23. Memiliki kemampuan memimpin suatu proyek
24. Memahami dasar pemahaman berpikir sebagai salah satu insting dasar manusia
25. Mampu memahami dasar keterampilan berpikir sebagai salah satu pengembangan diri
26. Membangun komponen *backend website* yang fungsional Melakukan kolaborasi dengan *Front-end Developer* untuk membuat *website* dan dengan *Android Developer* untuk membuat aplikasi android.