

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pelaksanaan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)

2.1.1 Penjelasan Program MBKM

Merdeka Belajar – Kampus Merdeka merupakan salah satu kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makarim. Salah satu program dari kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka adalah Hak Belajar Tiga Semester di Luar Program Studi. Program tersebut merupakan amanah dari berbagai regulasi/landasan hukum pendidikan tinggi dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran dan lulusan pendidikan tinggi [3]. Landasan hukum pelaksanaan program kebijakan Hak Belajar Tiga Semester di Luar Program Studi diantaranya, sebagai berikut:

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
3. Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014, tentang Desa.
4. Peraturan Pemerintah Nomor 04 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.
5. Peraturan Presiden nomor 8 tahun 2012, tentang KKNI.
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
7. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 11 Tahun 2019, tentang Prioritas Penggunaan Dana Desa Tahun 2020.
8. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 16 Tahun 2019, tentang Musyawarah Desa.
9. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 17 Tahun 2019, tentang Pedoman Umum Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat Desa.
10. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 18 Tahun 2019, tentang Pedoman Umum Pendampingan Masyarakat Desa.

2.1.2 Tujuan Pelaksanaan MBKM

Tujuan kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka, program “hak belajar tiga semester di luar program studi” adalah untuk meningkatkan kompetensi lulusan, baik soft skills maupun hard skills, agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman, menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul dan berkepribadian. Program-program experiential learning dengan jalur yang fleksibel diharapkan akan dapat memfasilitasi mahasiswa mengembangkan potensinya sesuai dengan passion dan bakatnya [3].

2.2.3 Manfaat dari Program MBKM

Program magang 1-2 semester, memberikan pengalaman yang cukup kepada mahasiswa, pembelajaran langsung di tempat kerja (experiential learning). Selama magang mahasiswa akan mendapatkan hardskills (keterampilan, complex problem solving, analytical skills, dsb.), maupun soft skills (etika profesi/kerja, komunikasi, kerjasama, dsb.). Sementara industri mendapatkan talenta yang bila cocok nantinya bisa langsung di-recruit, sehingga mengurangi biaya recruitment dan training awal/ induksi. Mahasiswa yang sudah mengenal tempat kerja tersebut akan lebih mantab dalam memasuki dunia kerja dan karirnya. Melalui kegiatan ini, permasalahan industri akan mengalir ke perguruan tinggi sehingga meng-update bahan ajar dan pembelajaran dosen serta topik-topik riset di perguruan tinggi akan makin relevan [3].

2.2 Agenda Kegiatan

Kegiatan MBKM KKN-T berlangsung selama 5 bulan, terhitung dari bulan Mei hingga Agustus 2022. Adapun rincian kegiatan KKN-T sebagai berikut :

Tabel 2.1. Agenda Kegiatan

Kegiatan	Durasi	n
Mempersiapkan desain halaman website yang akan di implementasikan	1,5 Jam	6 Mahasiswa
Pembuatan desain prototype <i>website</i>	2 Jam	1 Mahasiswa
Penilaian desain <i>prototype website</i>	2 Jam	6 Mahasiswa

2.3 Dasar Teori

2.3.1 Teknologi Informasi



Gambar 2.1 Teknologi Informasi

Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan[4].

2.3.2 Website



Gambar 2.2 Website

Website adalah kumpulan informasi/kumpulan halaman yang biasa diakses lewat jalur *internet*. Setiap orang diberbagai tempat dan segala waktu bisa menggunakannya selama terhubung secara *online* di jaringan *internet*. Secara teknis, *website* adalah kumpulan dari *page*, yang tergabung kedalam suatu domain atau sub domain tertentu [5].

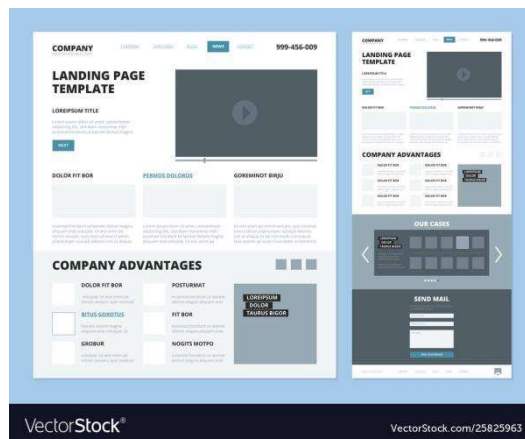
2.3.3 Figma



Gambar 2.3 Figma

Figma adalah aplikasi desain berbasis cloud dan alat prototyping untuk proyek digital. Figma dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja [6].

2.3.4 Desain Website



Gambar 2.4 Desain Website

Web desain adalah istilah umum yang digunakan untuk mencakup bagaimana isi web atau konten yang akan ditampilkan. Web design sangat penting untuk menunjang konsumen atau pengunjung mengakses fitur agar berlama-lama melihat web dengan menyediakan fitur dan kualitas penyajian design yang tidak membosankan dan lebih menarik [7].