

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Glints didirikan pada tahun 2013 di *Singapore* oleh *Ying Cong*, *Oswald*, dan *Qin En*, dengan memulai menghubungkan teman-temannya dengan sebuah kesempatan untuk dapat melakukan magang pada *startup* yang menarik dan sesuai. *Glints* membantu dalam mewujudkan sebuah potensi dari diri manusia dan sebuah organisasi. *Glints* merupakan salah satu platform terbesar di ASEAN dalam hal pengembangan sebuah karir dan rekrutmen. Sesuai dengan program Kampus Merdeka, *Glints* mempunyai visi yang sesuai dengan yang diharapkan oleh pemerintah mengenai persiapan karir talenta muda dengan memberikan kesempatan bagi para mahasiswa untuk dapat melakukan pengenalan dengan sebuah perusahaan melalui kegiatan *Internship* dan Studi Independen.

Dengan adanya hal tersebut, salah satu bagian dari *Glints* yang membantu dalam pengembangan *skill*, khususnya dalam bidang teknologi adalah *Glints Academy*. *Glints Academy* membantu pengembangan dalam bidang programming untuk mempersiapkan karir siap terjun kedalam dunia kerja. Di sini kita dapat belajar mengenai bagaimana mempersiapkan diri untuk menjadi seorang *back-end web engineer*, *front-end web engineer*, dan *react native*. *Glints Academy* memfasilitasi sebuah pertemuan dengan para ahli di dunia industri dalam bidang teknis maupun non teknis[1].

1.2 Lingkup

Industry Project Exploration (IPE) merupakan kegiatan yang dilakukan untuk pengembangan *skill* dalam bidang programming dengan bekerja secara kolaboratif dalam sebuah tim atau kelompok. Lingkup

kegiatan ini adalah melakukan pengembangan aplikasi berbasis *web* dan *mobile* dengan jumlah tim sebanyak empat sampai enam orang dalam setiap tim. Dalam sebuah tim dapat terbagi kedalam berbagai *stack* sesuai dengan kebutuhan tim. Dalam hal ini, tim dari penulis mengerjakan *web* dengan *stack* dalam sebuah tim terdiri dari *back-end engineer* dan *front-end engineer* [2].

Dalam kegiatan ini, terdapat *project* yang harus diselesaikan dengan tenggat waktu yang sudah ditentukan. Pengembangan aplikasi ini menerapkan metode *Kanban* untuk membantu dalam proses manajemennya. Semua kegiatan yang sudah dikerjakan akan dipantau langsung oleh *project manager* dalam sebuah aplikasi yang membantu dalam manajemen proyeknya pada Notion dan Trello.

Dalam laporan ini, penulis akan lebih memfokuskan pada final *project*. Final *project* ini adalah *Lingo Parent App* yang mana aplikasi ini membantu orang tua untuk melakukan pemantauan atau *tracking* terhadap progres belajar dari anak-anaknya. Aplikasi ini difokuskan untuk *parent* untuk melihat perkembangan belajar dari *student*.

1.3 Tujuan

Tujuan dari kegiatan ini adalah mempersiapkan mahasiswa dalam dunia industri dengan memiliki banyak potensi serta kemampuan dalam bidang programming dan non programming. Setelah mengikuti kegiatan ini penulis memiliki beberapa pembelajaran yang dapat diambil antara lain :

1. Membangun aplikasi berbasis *web* untuk membantu melakukan *upgrading* pada portofolio sebagai proyek mahasiswa.
2. Mendapat pengalaman dan pemahaman kembali mengenai pemanfaatan *kanban* dalam manajemen proyek dalam melakukan kolaborasi dan kerjasama tim.
3. Lebih mengenal mengenai *JavaScript* dan *NodeJs* untuk pengembangan aplikasi berbasis *web*.

4. Dapat belajar mengenai *deployment* menggunakan *platform Digital Ocean*.
5. Belajar mengenai penggunaan aplikasi *postman* yang digunakan untuk melakukan dokumentasi API.
6. Mampu menilai kemampuan diri sendiri, melakukan kolaborasi antar tim, menerima setiap kritik dan saran, serta mampu berfikir secara positif dan kolaboratif.