

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 (ruangguru.com, n.d.).

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.com, n.d.).

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 (ruangguru.com, n.d.).

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 (ruangguru.com, n.d.). Pada akhir program Studi Independent Mahasiswa juga dituntut untuk mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari kedalam sebuah project akhir, untuk mengeluarkan ide – ide yang inovasi untuk menyelesaikan masalah yang sedang terjadi ke dalam sebuah aplikasi atau website. Dalam Project ini mahasiswa juga dituntut untuk melakukan kolaborasi antara divisi frontend dan backend.

Masalah yang diambil, juga tidak jauh dari kondisi yang dihasilkan dari hadirnya pandemic Covid-19 yang melanda Indonesia, membawa berbagai dampak buruk di berbagai sektor, termasuk Pendidikan. Berdasarkan website resmi Kemdikbud (kemdikbud.go.id, 2021) terdapat tiga potensi dampak sosial negatif berkepanjangan yang mengancam peserta didik akibat efek pandemi COVID-19. Ketiga dampak tersebut seperti putus sekolah, penurunan capaian belajar, serta kekerasan pada anak dan risiko eksternal.

Dampak yang diakibatkan dari pandemic Covid-19 ini juga mempengaruhi perusahaan – Perusahaan dari berbagai sektor melakukan terjadinya pemutusan hubungan kerja (PHK) terhadap karyawan di tengah peningkatan kasus pandemic covid-19 (cnnindonesia.com, 2021). Berdasarkan Kementerian Ketenagakerjaan (Kemenaker) mencatat sebanyak 72.983 karyawan telah menjadi korban Pemutusan Hubungan Kerja (PHK) akibat pandemi Covid-19, Hasil survei juga menemukan bahwa terdapat 4.156 perusahaan telah melakukan PHK terhadap karyawannya. Ini dilakukan karena kondisi keuangan perusahaan tertekan akibat dampak dari pandemi Covid-19 (Liputan6.com, 2021).

Berdasarkan masalah diatas yang telah melanda Indonesia dan tentunya juga mengguncang perekonomian di Indonesia. Dimana banyak para pekerja yang masih sangat berpotensi diberhentikan paksa oleh perusahaan tertentu, sehingga mereka kehilangan sumber mata pencarian. Selain itu para pekerja, siswa -siswa juga mendapatkan dampaknya dimana mereka mengalami kesulitan mengikuti pelajaran secara online hingga berdampak pada

menurunnya kualitas pendidikan, sehingga mereka membutuhkan pembelajaran tambahan, contohnya dengan mengikuti les. Dari permasalahan yang diambil, solusi yang diberikan adalah berupa website bernama Guruku. Guruku merupakan aplikasi yang menjadi media untuk melamar pekerjaan sebagai pengajar les private, sebagai media untuk siswa mendapatkan guru les private secara online, yang tentunya dengan harga terjangkau dan guru yang ahli di bidangnya. Aplikasi Guruku terinspirasi dari aplikasi seperti www.fiverr.com, ataupun seperti www.upwork.com.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah yang diangkat dalam Praktek Kerja Lapangan ini yaitu bagaimana merancang bagian *Interface* dan Integrasi API Website Les Private (GURUKU) menggunakan *React JS*.

1.3 Batasan Masalah

Pada praktek kerja lapangan yang telah dilaksanakan, maka pembahasan laporan akan dibatasi seputar bagian *Frontend* yang dibuat yaitu *Interface* dari Website Les Private (GURUKU) yang sedang dirancang, serta melakukan pengintegrasian API pada interface dengan *Backend* website yang dibuat oleh tim *Backend*. Praktek kerja lapangan ini tidak membahas detail pada bagian *Banckend* atau hanya berfokus pada *Frontend* dari website yang sedang dirancang.

1.4 Tujuan Praktik Kerja Lapangan

Pelaksanaan praktek kerja lapangan ini bertujuan untuk membuat atau perancangan *Interface* dan Integrasi API Website Les Private (GURUKU) menggunakan *React JS*.

1.5 Manfaat Praktek Kerja Lapangan

Pada pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan ini memiliki beberapa manfaat bagi mahasiswa, yaitu:

- 1) Ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan dapat diimplementasikan.
- 2) Bertambahnya wawasan dan pengalaman kerja sebagai bekal kerja.
- 3) Meningkatnya pemahaman mahasiswa mengenai praktik bekerja.
- 4) Terpenuhinya syarat mata kuliah Praktek Kerja Lapangan

1.6 Sistematis Penulisan

Dalam laporan Praktek Kerja Lapangan ini, pembahasan disajikan dalam lima bab dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan praktek kerja lapangan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan Perancangan *Interface* Website Les Private (GURUKU) dan membahas teori yang mendukung perakitan laporan ini, yaitu pengertian website, *front-end* website, *Application Programming Interface* (API), react JS, use case.

BAB III GAMBARAN UMUM ORGANISASI

Bab ini berisi gambaran umum organisasi yang menjadi tempat pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan. Menjelaskan profil dari perusahaan, Sejarah, visi dan misi, serta struktur organisasi perusahaan.

BAB IV PELAKSANAAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Bab ini berisi tentang metodologi yang digunakan dalam melakukan penelitian seperti pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan, metode

pelaksanaan serta jadwal pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan Perancangan *Interface* dan Integrasi API Website *Les Private* (GURUKU) menggunakan *React JS*

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan isi dari laporan dan Praktek Kerja Lapangan serta saran untuk pengembangan sistem yang ada demi kesempurnaan sistem yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan tentang sumber-sumber literatur yang digunakan dalam pembuatan laporan ini.

LAMPIRAN

Bab ini berisi tentang dokumentasi kegiatan selama Praktek Kerja Lapangan berlangsung.