

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kampus Merdeka adalah kebijakan Merdeka Belajar yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi dengan memberikan hak kepada Mahasiswa untuk mengambil mata kuliah di luar program studi selama 1 semester dan berkegiatan di luar perguruan tinggi selama 2 semester dengan diberikan kebebasan untuk memilih kegiatan Kampus Merdeka yang sesuai dengan bidang dan kebutuhan yang diminati oleh para mahasiswa. Terdapat banyak jenis kegiatan yang tersedia di program Kampus Merdeka, salah satunya yaitu kegiatan Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB). Studi Independen Bersertifikat adalah bagian dari program Kampus Merdeka yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan, namun tetap diakui sebagai bagian dari perkuliahan. Program ini diperuntukan bagi mahasiswa yang ingin memperlengkapi dirinya dengan menguasai kompetensi spesifik dan praktis yang juga dicari oleh dunia usaha dunia industri. Berlangsung selama kurang lebih 20 hingga 24 minggu dan kegiatannya dapat dikonversikan hingga 20 Satuan Kredit Semester (SKS).

Pada saat ini Program Kampus Merdeka telah menggandeng berbagai institusi dan perusahaan, salah satunya ialah Yayasan Dicoding Indonesia. Yayasan Dicoding Indonesia menyediakan program Studi Independen Bersertifikat dengan nama kegiatan Bangkit Academy. Bangkit Academy adalah program pembelajaran IT serta persiapan karir yang dipimpin oleh Google dengan dukungan GoTo, Traveloka, dan DeepTech Foundation. Bangkit menawarkan tempat belajar bagi para mahasiswa yang ingin menjelajahi dan berkembang di dunia informasi dan teknologi dengan menyediakan tiga alur belajar multidisiplin yaitu *Machine Learning*, *Cloud Computing*, serta *Mobile Development* (Android). Sehingga hasil akhir dari kegiatan studi independen ini akan menghasilkan sebuah

aplikasi dari sebuah proyek final “Capstone Project” yang dikerjakan dari kelompok yang terdiri dari gabungan ketiga alur pembelajaran yang berbeda dengan mengimplementasikan setiap aspek alur belajarnya ke dalam aplikasi tersebut.

Penulis mendapatkan kesempatan untuk mendaftarkan diri dan mengikuti program Studi Independen Bersertifikat di Bangkit Academy 2023 Batch 2 yang diselenggarakan oleh Yayasan Dicoding sebagai salah satu peserta dari *Mobile Development (Android) Learning Path*. Dalam posisi ini, penulis mempelajari mengenai pengembangan aplikasi Android menggunakan bahasa pemrograman Kotlin. Dan untuk ide dari proyek final “Capstone Project”, penulis bersama dengan tim yang berasal dari Institut Teknologi Surabaya dan Universitas Palangka Raya membuat sebuah aplikasi Android dengan bahasa pemrograman Kotlin yang mengatasi permasalahan turis maupun warga lokal kota Surabaya dalam menentukan rencana liburan di Kota Surabaya serta mendapat informasi-informasi mengenai tempat wisata apa saja yang terdapat di Kota Surabaya.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam pengembangan aplikasi untuk mengatasi permasalahan dalam menentukan rencana liburan di Surabaya seperti yang telah dijabarkan pada bagian latar belakang tersebut ditemukan beberapa permasalahan. Berikut ini adalah rumusan masalahnya.

1. Bagaimana menyelesaikan permasalahan dan mengembangkan aplikasi rekomendasi wisata Surabaya dengan menggunakan bahasa pemrograman Kotlin?
2. Hal apa saja yang diperlukan aplikasi agar dapat membantu para turis ketika merencanakan liburan di Surabaya?

1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Adapun pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini bertujuan sebagai berikut :

A. Tujuan Umum

1. Peserta dapat mempelajari modul-modul yang diberikan serta mengimplementasikannya secara langsung di *Capstone Project*.

2. Mengasah kemampuan hard skills maupun soft skills para peserta.
3. Memperluas pengetahuan serta wawasan peserta mengenai jalur pembelajaran yang dipilih.
4. Memberikan pengalaman kerjasama dalam tim.

B. Tujuan Khusus

1. Memperkuat serta meningkatkan ketrampilan peserta yakni mahasiswa dapat mengembangkan ketrampilan teknis, ketrampilan komunikasi, ketrampilan pemecahan masalah, serta ketrampilan kerjasama dalam tim yang dibutuhkan untuk perpindahan dari akademis ke dunia kerja.

1.4 Manfaat / Kegunaan

1. Mencari alternatif solusi untuk permasalahan yang sedang terjadi di kehidupan nyata yang diangkat menjadi ide *Capstone Project*.
2. Meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan atau mengemukakan pendapat serta pikirannya dan mampu menuangkannya dalam bentuk tulisan yang sistematis, logis, dan menggunakan bahasa Indonesia yang benar.
3. Sebagai pertanggungjawaban mahasiswa yang telah menyelesaikan kegiatan Praktek Kerja Lapangan dan sebagai bentuk bukti bahwa mahasiswa yang bersangkutan telah menyelesaikan kegiatan dengan baik.