

BAB I

PENDAHULUAN

I.I Latar Belakang

Yayasan Dicoding Indonesia membuka program Bangkit Academy sebagai kesiapan karir yang bertujuan untuk menghasilkan talenta teknis berkaliber tinggi bagi perusahaan teknologi dan startup Indonesia kelas dunia, yang didukung penuh oleh Google, GoTo, dan Traveloka. Selama mengikuti Bangkit, setelah menyelesaikan mengikuti semua sesi pertemuan secara online dan mengerjakan tugas yang diberikan. Tibalah disaat akhir program Bangkit dimana waktu untuk pengembangan sebuah proyek akhir yang bernama capstone project.

Capstone project adalah proyek aplikasi terstruktur yang mengimplementasikan tiga jalur pembelajaran yakni Machine Learning, Android Developer dan Cloud Computing. Kelompok capstone project terdiri dari 6 sampai 7 orang per kelompok. Capstone Project terbagi menjadi dua, yaitu product capstone project dan company capstone project. Penulis membuat product capstone project yang diberi nama Eat Up You adalah sebuah aplikasi mobile berbasis Android yang memiliki fitur utama, yaitu menampilkan rekomendasi resep makanan sesuai dengan bahan yang diminta oleh pengguna. Aplikasi mobile berbasis Android ini berfokus dalam bidang makanan yang termasuk dalam tema (Food Accessibility, Agribusiness, and Food Security) sesuai dengan tema yang diberikan pihak Bangkit Academy.

I.II Rumusan Masalah

Bagaimana cara mengembangkan aplikasi Eat Up You menggunakan metode Agile?

Bagaimana cara mengimplementasikan metode Agile dalam mengembangkan suatu aplikasi?

I.III Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Adapun tujuan dari pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan yang dilakukan di Yayasan Dicoding Indonesia, yaitu:

I.III.I Tujuan Umum

1. Praktek Kerja Lapangan berfungsi sebagai saluran antara pengetahuan teoretis dan aplikasi praktis, memungkinkan mahasiswa untuk menerjemahkan teori yang ada dengan lancar menjadi hasil yang nyata. Dengan terlibat dalam Praktek Kerja Lapangan, mahasiswa diberi kesempatan unik untuk mengamati, mengalami, dan mewujudkan prinsip-prinsip yang telah mereka pelajari, mendorong pengembangan repertoar pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang komprehensif yang penting untuk profesi pilihan mereka.
2. Memberikan mahasiswa peluang untuk menjelajahi dan memahami lingkungan kerja, budaya perusahaan, serta berbagai peran dan tanggung jawab di dalamnya. Hal ini dapat membantu mahasiswa memutuskan arah karir yang sesuai dengan minat dan keahlian mereka.
3. Memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk melakukan penelitian atau proyek praktis yang relevan dengan kebutuhan perusahaan atau organisasi yang dapat memberikan manfaat konkret.

I.III.II Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari Praktek Kerja Lapangan ini adalah dapat mengembangkan sebuah aplikasi dengan metode pengembangan agile serta dapat menjadikan

aplikasi Eat Up You sebagai aplikasi yang bermanfaat bagi pengguna yang kebingungan untuk mencari rekomendasi resep makanan.

I.IV Manfaat Praktek Kerja Lapangan

Adapun manfaat dari pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan yang dilakukan pada Yayasan Dicoding Indonesia, yaitu:

I.IV.I Mahasiswa

1. Memenuhi kurikulum wajib yang telah ditetapkan oleh Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Memberikan pemahaman tentang bagaimana mengimplementasikan kotlin pada aplikasi dengan permasalahan yang dialami.

I.IV.II Instansi

1. Sebagai sarana untuk mengetahui kualitas pendidikan di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Memanfaatkan sumber daya manusia yang berpotensi.