

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam rangka Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM), Binar Academy menggelar sebuah program Studi Independen yang bertujuan untuk menemukan, menciptakan, dan menghubungkan individu - individu berbakat sebagai seorang *Android Developer* yang mahir.

Dalam program Studi Independen, terdapat berbagai pembelajaran yang dapat membantu proses individu menjadi seorang *Android Developer* yang mahir diantaranya seperti : bahasa pemrograman, fundamental untuk menjadi seorang *Android Developer*, dan kolaborasi antar individu untuk menyelesaikan sebuah masalah yang diberikan.

Pada zaman sekarang perkembangan teknologi telah meningkat dalam berbagai sektor seperti ilmu pengetahuan, ekonomi, kesehatan, termasuk kehidupan sosial. Film merupakan perkembangan dari teknologi audio dan visual [1]. Teknologi film sebagian besar muncul dari perkembangan dan pencapaian di bidang proyeksi, lensa, fotografi, dan optik [2]. Menurut Effendi (1986 ; 239) film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik.

Industri film sedang berada di puncak kejayaan, dengan *box-office* global mencapai rekor tertinggi pada 2019 sebesar 42,5 miliar dolar AS. Pendapatan box office dunia di luar AS mencapai 31,1 miliar dolar AS, yang juga adalah rekor tertinggi sepanjang masa. AS sendiri telah melebihi batas 11 miliar dolar selama 5 tahun berturut-turut. Mari kita fokuskan keseluruhan energi ke bidang kreatif, untuk memacu ekonomi bagi semua pihak” tutur HB Naveen selaku Ketua Bidang Promosi dan Peredaran APFI.

Judul film internasional di dunia ini sebesar 10.057.100 [3] dan jumlah tersebut akan terus bertambah. Dengan jumlah film yang banyak, proses pencarian film akan membutuhkan waktu. Sehingga dibutuhkan aplikasi daftar film untuk membantu pengguna dalam memilih film yang akan ditonton. Rancang Bangun Aplikasi Daftar Film ini dibuat menggunakan Android Studio dengan bahasa pemrograman Kotlin sesuai dengan yang diajarkan di program Studi Independen.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari mengikuti program Studi Independen adalah untuk meningkatkan kemampuan bahasa pemrograman mobile dan dapat menambah pengalaman bekerja sama dalam satu tim, dan untuk membantu pengguna dapat mengetahui daftar film sebagai pilihan untuk memilih film yang ingin ditonton.

Tujuan kerja magang yaitu merancang dan membangun aplikasi daftar film menggunakan Android Studio.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan Studi Independen ini dilakukan dari tanggal 14 Februari 2022 sampai dengan 22 Juli 2022 sebagai *Android Developer*. Pembelajaran pada program ini dilakukan dari jam 09.00 WIB sampai dengan 19.00 WIB belajar mandiri. Kemudian dilanjutkan dengan belajar dikelas dari jam 19.00 WIB sampai dengan 22.00 WIB. Pengerjaan Aplikasi *Search n Know* dimulai dari tanggal 8 April 2022 dilakukan dari jam 09.00 WIB sampai dengan 17.00 WIB.

Pada kegiatan Studi independen ini, selama 5 bulan pembelajaran dibagi menjadi 3 kategori diantaranya adalah :

1. *Level Silver*

Prinsip *experiential learning* diterapkan dengan peserta belajar mandiri (asynchronous) dan juga bersama para mentor yang ahli di bidangnya. Materi digital learning didesain untuk membuat tujuan pembelajaran tercapai dan tetap engaging untuk peserta, yaitu dengan memberikan case study, contoh dari dunia nyata, storytelling, menggunakan bahasa sehari-hari yang mudah dicerna, analogi, dan lengkap dengan kuis interaktif beserta feedback.

2. *Level Gold*

Flipped learning dan digital learning (asynchronous) dimana sebelum masuk kelas, peserta harus melakukan eksplorasi secara mandiri dari materi yang sudah disiapkan Individual project based learning dimana dalam setiap chapter, peserta sejak awal sudah diberikan challenge yang menggambarkan praktik di kehidupan nyata untuk diselesaikan.

3. *Level Platinum*

Flipped learning & digital learning (asynchronous) Collaborative learning dan project based learning dimana peserta diinstruksikan untuk mengaplikasikan ilmunya untuk membuat hasil karya secara berkelompok. Dalam proses ini, tidak hanya peserta mendapatkan simulasi kehidupan nyata tapi juga dapat belajar untuk saling memberikan *feedback* satu sama lain.

Selama program berlangsung, saya dibimbing oleh salah satu mentor yaitu Claurensia Sinaga selaku fasilitator *Android Developer* yang bertugas untuk membantu saya untuk memahami materi yang diberikan. Program dilakukan secara *work from home* (WFH) yang disebabkan oleh pandemi COVID-19 yang masih melanda di Indonesia.

