

BAB III. LANDASAN TEORI

3.1. Merdeka Belajar Kampus Merdeka

Merdeka Belajar Kampus Merdeka merupakan suatu kebijakan yang dibentuk oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Bapak Nadiem Anwar Makarim mencetuskan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka guna mempersiapkan mahasiswa dalam menghadapi dunia pekerjaan yang akan datang. Pada dasarnya Merdeka Belajar Kampus Merdeka ini menerapkan sistem pembelajaran yang berpusatkan pada mahasiswa (*student centered learning*). Dapat dikatakan bahwa Merdeka Belajar Kampus Merdeka sendiri merupakan perwujudan dari sistem pembelajaran pada perguruan tinggi yang otonom dan juga fleksibel sehingga tercipta kultur belajar yang inovatif, tidak mengekang, dan sesuai dengan kebutuhan para mahasiswa [4].

Adapun beberapa bentuk kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan pada program kampus mengajar ini antara lain:

1. Pertukaran Pelajar

Secara garis besar, pertukaran pelajar yang dilakukan pada program Merdeka Belajar Kampus Merdeka ini dilaksanakan dengan melakukan pertukaran pelajar dengan perguruan tinggi yang terletak di dalam negeri. Hal ini dilakukan karena pada praktiknya, pertukaran pelajar yang melibatkan perguruan tinggi di luar negeri jumlahnya lebih banyak dari pada pertukaran pelajar di dalam negeri.

2. Magang / Praktik Kerja

Secara garis besar, kegiatan magang/praktik kerja merupakan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman dari mahasiswa ketika berhadapan dengan dunia kerja yang sesungguhnya. Selama melaksanakan kegiatan magang, mahasiswa diharapkan akan mendapatkan baik itu *hardskill* ataupun *softskill* dari perusahaan di mana mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan ini. Adapula tujuan lain dari kegiatan ini adalah agar ketika suatu perusahaan memiliki kecocokan dengan talenta ataupun kemampuan yang dimiliki oleh

mahasiswa yang menjalani kegiatan magang dapat langsung dilakukan *recruitment*, yang pada akhirnya diharapkan dapat mengurangi biaya untuk *recruitment* dan pelatihan awal.

3. Asisten Mengajar di Satuan Pendidikan

Kegiatan ini dilakukan dengan cara mengirimkan mahasiswa untuk melakukan pengajaran baik itu pada satuan pendidikan seperti sekolah dasar, menengah, ataupun atas baik itu yang terletak pada daerah kota maupun daerah terpencil. Adapun tujuan dari program ini adalah untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa yang memiliki ketertarikan pada bidang pendidikan agar dapat ikut serta membagikan pengetahuan yang telah didapatkan dan juga memperdalam ilmunya dengan cara menjadi pengajar pada satuan pendidikan. Tidak hanya itu, program ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia agar pendidikan dapat tersebar merata.

4. Penelitian / Riset

Kegiatan ini ditujukan kepada seluruh mahasiswa yang merasa memiliki minat atau ketertarikan untuk menjadi peneliti ataupun melakukan penelitian. Kegiatan merdeka belajar yang diimpikan pada program Merdeka Belajar Kampus Merdeka dapat terwujud dalam bentuk kegiatan penelitian pada sebuah lembaga riset ataupun pusat studi. Diharapkan melalui kegiatan ini, mahasiswa dapat meningkatkan cara berfikir yang kritis yang ke depannya akan sangat membantu mahasiswa dalam melakukan pekerjaan yang akan dihadapi.

5. Proyek Kemanusiaan

Kegiatan ini dibentuk karena melihat banyaknya bencana alam yang terjadi di Indonesia. Bantuan yang diberikan oleh perguruan tinggi memang sudah tergolong banyak, akan tetapi seluruh kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa hanya bersifat sukarela dan dilakukan dalam jangka waktu yang tergolong pendek. Tujuan adanya kegiatan

ini, agar terciptanya mahasiswa yang unggul dan menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan setiap tugas yang dijalankan. Di samping itu, mahasiswa juga akan dibentuk supaya memiliki kepekaan sosial agar dapat ikut serta dalam memberikan terhadap permasalahan yang terjadi di lingkungan sosial.

6. Kegiatan Wirausaha

Kegiatan ini bertujuan untuk mendorong perkembangan minat wirausaha yang dimiliki oleh mahasiswa. Menurut *Global Entrepreneurship Index* (GEI) pada tahun 2018, Indonesia hanya mendapatkan skor 21% yang terdiri dari berbagai bidang pekerjaan. Pada akhirnya, tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pengetahuan dan pengalaman lebih dini untuk mahasiswa yang berminat untuk melakukan pengembangan usahanya sendiri agar lebih terbimbing.

7. Studi / Proyek Independen

Kegiatan ini dicetuskan karena banyaknya mahasiswa yang dinilai memiliki minat untuk mewujudkan karya yang besar untuk diikuti sertakan dalam lomba di tingkat internasional. Kegiatan ini dijalankan guna menjadi pelengkap pada kurikulum yang sudah diambil oleh mahasiswa. Hasil akhir yang hendak dicapai dari kegiatan ini utamanya adalah mewujudkan mahasiswa yang memiliki gagasan dalam pengembangan produk yang inovatif.

8. Membangun Desa / Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik

Kegiatan ini merupakan suatu bentuk pendidikan dengan cara memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk dapat hidup di tengah masyarakat di luar lingkungannya sendiri. Tidak hanya itu, kegiatan ini juga akan membentuk mahasiswa yang dapat langsung terlibat dalam kegiatan masyarakat dan dapat mengidentifikasi masalah serta bagaimana cara menyelesaikan masalah yang terjadi pada lingkungan mahasiswa tersebut ditempatkan.

3.2. Sistem Informasi

Sistem Informasi (SI) merupakan gabungan dari berbagai teknologi informasi yang di antaranya komputer, perangkat lunak, basis data, sistem komunikasi, internet, perangkat seluler dan masih banyak lagi teknologi informasi yang termasuk pada sistem informasi. Tiap komponen pada SI ini memiliki tugas dan peran tersendiri, berinteraksi dan memberikan informasi kepada berbagai aktor. Sistem informasi sendiri memiliki tujuan untuk menghasilkan informasi dari data yang telah diolah agar dapat dimanfaatkan oleh para pengguna. Sistem informasi sendiri memiliki tiga pilar agar dapat berguna antara lain adalah tepat sasaran, tepat waktu, dan akurat. Sistem informasi diharapkan dapat meningkatkan kemudahan pengguna dalam mengakses suatu data [15].

3.3. Website

Website dapat dikatakan sebagai sekumpulan dari beberapa halaman *web* yang di dalamnya terdapat berbagai informasi yang dituangkan dalam bentuk teks, gambar, suara, ataupun video. *Website* sendiri dapat diakses melalui aplikasi yang disebut dengan *browser*. Biasanya, *website* yang disuguhkan kepada pengguna dibentuk menggunakan format *HyperText Markup Language* (HTML). Sudah banyak bidang yang saat ini memanfaatkan *website* sebagai salah satu media yang digunakan untuk melakukan pertukaran informasinya [16][17]. Secara garis besar beberapa fungsi yang dimiliki oleh *website* sendiri antara lain media pendidikan, promosi, pemasaran, informasi, dan komunikasi.

3.4. Laravel

Laravel merupakan sebuah *framework* PHP yang diciptakan oleh Taylor Otwell yang digunakan untuk pengembangan aplikasi berbasis *website*. Konsep dasar pada pengembangan aplikasi menggunakan *framework* ini adalah *Model, View, Controller* (MVC) [18]. Secara garis besar *Model* merupakan penghubung antara *Controller* dengan basis data yang dimiliki oleh pengguna, guna mengambil ataupun menyimpan data. *View* adalah tempat di mana pengguna akan melihat hasil dari pengolahan basis data pada *Model* dan *Controller*. Sedangkan *Controller* merupakan tempat di mana data yang diberikan akan diolah dan diproses untuk nantinya dimasukkan ke dalam basis data.

3.5. VueJs

VueJs merupakan sebuah *framework* javascript yang berguna untuk membuat tampilan yang nantinya akan disuguhkan kepada pengguna. VueJs dapat menjadi solusi ketika *developer* hendak membuat suatu tampilan yang menarik dengan beban pengerjaan yang lebih ringan dibandingkan beberapa *framework* lainnya. Agar dapat mengikuti alur dari pembuatan tampilan menggunakan *framework* ini, setidaknya *developer* dituntut untuk memahami terlebih dahulu pemrograman menggunakan javascript. VueJs merupakan *framework* yang *reactive* karena hasil akan langsung tertampil ketika masih dalam tahap proses [19].

