

# I. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi di Indonesia saat ini telah berada pada kondisi pengkolaborasian *Cyber-Physical* dengan teknologi otomatisasi atau yang sering disebut sebagai *Industry 4.0*. Dalam menghadapi *Industry 4.0*, beberapa perusahaan tentu memerlukan karyawan dengan bakat dan kemampuan teknologi yang relevan untuk bergabung dengan tim mereka (Biantong & Krisnadi, 2022). Jika tidak mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berlangsung dapat beresiko tertinggal dalam kompetisi global. Untuk mengatasi masalah tersebut maka didirikanlah IT *Bootcamp*.

IT *Bootcamp* adalah tempat yang memfasilitasi proses belajar programming dari berbagai latar belakang, seperti mahasiswa IT yang ingin meningkatkan skill maupun karyawan non IT yang ingin mencari perubahan karir dan mendalami *hardskill* dibidang IT (Biantong & Krisnadi, 2022). Tujuan dari IT *Bootcamp* sendiri adalah menghasilkan orang-orang yang siap bekerja sebagai *Software Engineer, Developer*, dan sebagainya. Salah satu contoh IT *Bootcamp* yang cukup populer yaitu Enigma Camp.

Enigma Camp menawarkan program pelatihan intensif dalam berbagai bidang IT yang dilaksanakan secara *offline* maupun online dalam kurun waktu kurang lebih 3 bulan. Dengan materi *backend* yaitu *Java Springboot* yang merupakan *framework open source*, serta memiliki banyak modul yang bisa digunakan untuk pengembangan aplikasi dan dapat dikombinasikan dengan bahasa pemrograman lain untuk pembuatan aplikasi berbasis *resfull web Service* (Chrisna et al., 2021). Sedangkan untuk materi *frontend* menggunakan *framework Angular*, *framework Angular* memanipulasi *DOM* dengan *Typescript*. *Typescript* merupakan *superset* dari *javascript*. *DOM* merupakan komponen dari peramban yang menampilkan antarmuka ke pemakai. Dengan menggunakan *framework Angular*, maka *DOM* akan dapat dimanipulasi dengan mudah (Wijaya, 2023). Dan pada akhir pembelajaran terdapat *final project* yang menjadi tolak ukur untuk kelulusan peserta *Bootcamp*.

*Final Project* menjadi salah satu agenda wajib yang ada didalam pelatihan IT *Bootcamp* Enigma Camp, dengan diberikannya kebebasan untuk memilih tema, tim penulis memilih tema untuk mengembangkan *system reservasi* peminjaman fasilitas yang ada dikampus. Dimana pada *reservasi* tersebut terdapat kesepakatan mencakup perjanjian peminjaman fasilitas tertentu untuk periode waktu tertentu (Alda et all., n.d., 2024). Alasan memilih topik ini bertujuan untuk memudahkan mahasiswa dalam peminjaman fasilitas yang ada dikampus seperti ruangan, alat - alat, maupun kendaraan yang menjadi fasilitas kampus. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan konsep *clean architecture* sehingga dapat memudahkan pemeliharaan dan pengembangan aplikasi (Rama et all., 2024). Dalam tim pengerjaan *final project* ini dibagi menjadi 2 yaitu tim *backend* dan tim *frontend* dengan menerapkan keterampilan yang telah diajari selama masa *bootcamp*.

## **1.2 Tujuan**

Penulisan ini memiliki tujuan utama yaitu mendeskripsikan bagian *frontend website University Facilities Reservation* (Uniresv). Aplikasi tersebut akan digunakan pada kampus yang bekerja sama dengan Enigma Camp, sekaligus merupakan *final project* dari program IT *Bootcamp* Enigma Camp.

## II. GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

### 2.1 Profil Perusahaan

Enigma Camp adalah perusahaan IT *Bootcamp* dan IT *Talent Management* yang didirikan pada tahun 2017 sebagai bagian dari PT. Square Techno Indonesia. Kemudian, perusahaan ini berkembang menjadi PT. Enigma Cipta Humanika pada Agustus 2019. Enigma Camp memiliki dua program utama: “*Talent as a Service*” dan “*Training as a Service*”.



Gambar 1. Logo Perusahaan Enigma Camp

Gambar 2. Logo Perusahaan Enigma Camp  
(Sumber: Company Profile Enigma Camp)

Program IT *Bootcamp*, yang berlangsung selama tiga bulan, memberikan pelatihan gratis dan mencakup fasilitas seperti laptop, akomodasi, dan tiga kali makan sehari. Lulusan dari Enigma Camp dijanjikan kesempatan penempatan dengan perusahaan yang telah bekerja sama dengan mereka.

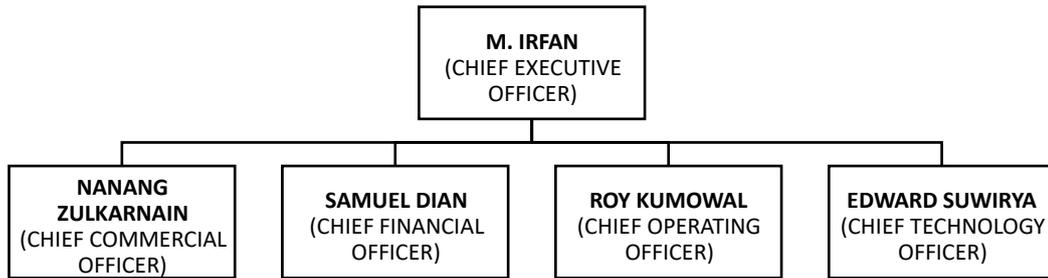
Fokus utama tujuan Enigma Camp adalah mengurangi kesenjangan keterampilan antara lulusan lembaga pendidikan dengan kebutuhan industri, tanpa memandang latar belakang individu.

### 2.2 Visi dan Misi Perusahaan

Enigmacamp memiliki visi dan misi sebagai berikut :

- Visi : “*Providing positive impact through information technology and education.*”, dari kalimat tersebut memiliki arti menciptakan dampak positif melalui teknologi informasi dan pendidikan.
- Misi : “*Minimizing the gap between education institutions graduates with the industries.*”, dari misi tersebut memiliki arti yaitu untuk mengurangi kesenjangan antara lulusan Lembaga Pendidikan dengan industry.

### 2.3 Struktur Perusahaan



Gambar 3. Struktur Perusahaan  
(Sumber: *Company Profile Enigma Camp*)

### 2.4 Proses Bisnis

Layanan yang disediakan oleh Enigma Camp meliputi:

- a) *Talent as a Service*: Enigma Camp menyediakan layanan perekrutan yang mencakup seluruh proses, mulai dari penerimaan hingga pelatihan dan pengembangan bakat. Program *Passthrough* memastikan bahwa bakat yang direkrut sesuai dengan kebutuhan perusahaan klien. *Bootcamp* intensif selama tiga bulan dirancang untuk melatih bakat dalam keterampilan teknis dan *soft skills*.
- b) *Training as a Service*: Enigma Camp menawarkan *bootcamp* internal, baik secara *offline* maupun *online*, serta pelatihan khusus yang disesuaikan dengan kebutuhan klien korporat. Program ini meliputi pengembangan dalam bidang IT dan pelatihan untuk *Management Trainee*, ditujukan khusus untuk klien perusahaan.
- c) *Software Development Services*: Program ini berfokus pada proyek dan menghubungkan bakat dari *bootcamp* serta perekrutan profesional dengan mitra perekrutan, memfasilitasi pengembangan perangkat lunak bersama.
- d) *CTO as a Service*: Layanan ini menyediakan CTO sementara atau paruh waktu untuk perusahaan yang membutuhkan bimbingan teknis tanpa terikat komitmen jangka panjang.
- e) *Coaching and Mentoring*: Enigma Camp memberikan dukungan dalam pengembangan diri melalui pelatihan dan mentoring, membantu klien untuk mengatasi keyakinan yang membatasi dan mendorong mereka untuk mencapai potensi terbaik mereka.