

BAB II GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL

II. 1. Sejarah Perusahaan/Instansi

Zenius merupakan platform belajar berbasis teknologi yang telah berdiri sejak tahun 2004 yang berfokuskan pada pemahaman konsep dan penalaran ilmiah dengan tujuan dapat memberikan social impact yang mampu mentransformasi masa depan bangsa. Zenius percaya bahwa pendidikan yang lebih baik merupakan salah satu hak utama setiap orang, terutama di Indonesia, di manapun mereka berada. Oleh sebab itu, dalam visinya Zenius berupaya untuk menumbuhkan masyarakat Indonesia yang cerdas, cerah dan asyik serta misi “to spark the love of learning in everyone, everywhere, to question everything”. Zenius percaya bahwa pendidikan yang lebih baik merupakan salah satu hak utama setiap orang, terutama di Indonesia, di manapun mereka berada.

Tidak hanya untuk siswa, sebagai perusahaan yang bergerak di bidang EdTech (Education Technology), kami terus melakukan inovasi untuk dapat menciptakan ekosistem belajar yang mudah dan menyenangkan, khususnya bagi para Guru dalam mendukung kegiatan belajar mengajar bersama para siswa. Selaras dengan tujuan tersebut, Zenius telah mengembangkan sistem tata kelola pembelajaran Zenius untuk Guru (“ZenRu”) yang menyediakan layanan pendidikan gratis untuk guru. Untuk semakin mengembangkan ekosistem dunia pendidikan melalui teknologi, pada tahun 2022 Zenius berkolaborasi dengan bimbingan belajar Primagama untuk menghadirkan hybrid learning di Indonesia.

Saat ini, Zenius juga mulai mengembangkan produk yang ditujukan kepada para masyarakat umum dan pekerja, baik dalam sektor formal maupun informal, perusahaan dan perguruan tinggi, yakni Zenius for Professional (ZenPro). Salah satu tujuan dari pengembangan ZenPro adalah untuk menjembatani kesenjangan keterampilan antara kebutuhan industri dan kesediaannya yang dihadirkan dengan mengedepankan pemikiran ilmiah, dan pembelajaran berdasarkan pertanyaan dan kebutuhan praktis. Melalui ZenPro, juga akan diberikan pembelajaran berbasis hasil yang bertujuan untuk

menciptakan ekosistem belajar yang menyenangkan. Sejak 7 pertengahan tahun 2020, Zenius melalui ZenPro telah membuat 24 (dua puluh empat) pelatihan digital dan telah menjangkau lebih dari 260.000 pengguna melalui program kartu Prakerja. Perkembangan Zenius sebagai perusahaan ed-tech di Indonesia semakin terlihat dengan terus bertambahnya produk yang ditawarkan kepada masyarakat, di mana Zenius tidak hanya berfokus pada siswa sebagai pengguna utama produk Zenius namun juga menjalin kerjasama dengan komunitas-komunitas guru di Indonesia untuk mendukung pengembangan guru pada era belajar online dengan produk Zenius Untuk Guru. Zenius juga telah bekerjasama dengan Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi untuk memberikan kesetaraan pendidikan dan teknologi bagi masyarakat yang tinggal di daerah yang kurang menguntungkan. Selain itu, Zenius hadir untuk memberikan pelatihan informal untuk pengembangan soft skills atau kecakapan profesional melalui ZenPro (Zenius for Professionals) melalui aplikasi online.

II. 2. Struktur Organisasi



Gambar 2.I. Struktur Organisasi

Pada Sturktur Organisasi Zenius :

1. CEO Zenius dijabat oleh Sabda PS
2. Bussines & Strategy di jabat oleh Rea Candra Oktoviara di bawahnya terdapat lima bidang yaitu Partnership, Bussines Strategy, Strategy Planning, Academic, dan Customer Service.

3. Academic yang di jabat oleh Wisnu Oktobrie PS, yang bertanggung jawab untuk mengelola tindakan keuangan perusahaan dan bertugas untuk melacak arus kas serta perencanaan keuangan dengan menganalisis kekuatan dan kelemahan keuangan perusahaan lalu mengusulkan tindakan yang korektif bagi perusahaan.
4. Goverment Relations yang di jabat oleh M. Nurreza Rachman, bertugas untuk mengedukasi regulator mengenai info eksklusif
5. HRGAIT di jabat oleh Kartika Ersa Savitri dan ada bidang dibawahnya yaitu HR Operation, Talent Acquisition, Workplace Experience, dan IT Suport
6. Marketing yang di jabat oleh Daniel Rahmad Hidayat, bertugas sebagai pemimpin unit perusahaan pada sektor metode pembelajaran yang akan di tawarkan
7. Product yang di jabat oleh karlina Oktavia, yang bertugas sebagai Bussiness Intelegence, Product Management, dan Product Design
8. Engineering yang di jabat oleh Harsha Bargav, yang bertugas di bidang Software Enginering, DevOps, dan Data Enginering
9. Online-Merge-Offline (OMO) yang di jabat oleh Elizabeth M. Siburian, bertugas untuk mengintegrasikan data online dan offline untuk bisa mendapatkan pandangan yang lebih komperhensif tentang tindakan pelanggan yang bertujuan untuk pemasaran

II. 3. Bidang Usaha

Zenius education merupakan Zenius Education (PT Zona Edukasi Nusantara) Adalah Perusahaan Yang Bergerak Pada Bidang Pendidikan Di Indonesia Yang Telah Memulai Aktivitas Bisnisnya Sejak Tahun 2004 Dan Terdaftar Sebagai Perusahaan (PT) Resmi Pada Tahun 2007. *Business Model* Dari Zenius Education Adalah Dengan Menjual Akses Pengajaran Untuk Seluruh Mata Pelajaran Dari Tingkat Sekolah Dasar (SD) Hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) Dalam Format Video Berbahasa Indonesia Yang Disajikan Secara Online Melalui Aplikasi Zenius Yang Bisa Diunduh

Di App Store (IOS) Dan Google Play (Android) Dan Juga Website (Zenius.Net). Sampai Dengan Tahun 2021, Zenius Telah Berhasil Mendokumentasikan Lebih Dari 90.000 Video Materi Pelajaran Untuk 15 Mata Pelajaran Dari Tingkat SD – SMA. Zenius Juga Menyediakan Ratusan Ribu Latihan Soal Yang Bisa Kamu Download Secara Gratis. Termasuk Pembahasan Soal Ujian Nasional / UN Untuk Tingkat SD, SMP, SMA.

II. 4. Lingkup Kegiatan

Pada Program Zenius ini , mahasiswa mempelajari tentang keterampilan UI/UX dan di didik menjadi talenta yang paham mengenai teknis dan keadaan iklim. Yang di pelajari di zenius adalah sebagai berikut :

1. Konsep dasar UI/UX Design dan penerapan Design Thinking
2. Keterampilan riset terhadap kebutuhan pengguna
3. Pembuatan user persona, Customer Journey Map, Research Portfolio d. Penulisan UI sesuai kaidah UX Writing
4. Penggunaan Figma, Miro/FigJam, Canva, Google Suite dalam perancangan desain UI/UX
5. Pembuatan Wireframe, Design System, Product Mockup, Product Prototype, Usability Testing
6. Pemahaman dasar terhadap isu perubahan iklim dan pembangunan berkelanjutan
7. Keterampilan berpikir kritis dan pengambilan keputusan