



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan jaman membuat pendidikan di Indonesia menjadi mudah diakses dimanapun dan kapan pun. Setiap orang menjadi mudah mempelajari hal yang baru hanya dengan mengakses internet. Akan menjadi lebih mudah apabila telah disediakan *platform* untuk dijadikan akses bagi setiap orang yang ingin belajar. Belajar tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, namun bisa dimanapun dan kapan pun. Belajar juga tidak dibatasi oleh buku fisik ataupun guru yang mengajar di papan tulis. Kemudahan belajar sekarang membuat banyak peminatnya untuk semakin mau belajar dari *platform* mana pun. Hal ini juga menjadi hal yang sangat penting untuk sebagian masyarakat Indonesia dengan alasan-alasan tertentu, salah satunya ialah sibuk mengurus rumah tangga. Namun masih banyak sebagian masyarakat yang tidak melihat kemudahan ini menjadi sebuah keuntungan, maka dari itu tim kreatif berusaha untuk membuat pembelajaran ini menjadi menarik agar banyak diminati.

Dalam mencari tempat untuk melaksanakan magang, penulis tidak langsung berencana untuk melamar pada perusahaan yang bergerak dibidang edukasi. Penulis sempat melamar pada perusahaan-perusahaan lainnya. Namun penulis melihat BootUP sebagai *platform* startup yang baik dalam bidang edukasi, terutama *coding*. Selama pelaksanaan magang penulis tidak hanya menjalankan tugas sebagai *videographer* dan *editor*, tetapi penulis juga belajar bagaimana menjalin komunikasi yang baik antar anggota. Hal ini tentu menjadi sebuah tantangan dimana video-video yang telah di ambil kemudian di edit dijadikan sebagai materi pembelajaran.

BootUP merupakan merupakan platform pendidikan global terkemuka, perusahaan startup dan memiliki kantor pusat yang lokasinya berada di Silicon Valley, Amerika Serikat. BootUP juga mementingkan *feeds Instagram* untuk

kepentingan *marketing* dalam mempromosikan BootUP yang masih tergolong *startup*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kegiatan magang ini dilakukan sebagai syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, kegiatan kerja magang ini juga dilakukan untuk menambah pengetahuan dan pengalaman penulis dalam tahap kehidupan setelah tamat perkuliahan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melamar kepada perusahaan melalui *platform* Kalibr pada tanggal 10 Januari 2020. Sebelum melamar, penulis menyiapkan CV dan portofolio lalu mengunggahnya pada Kalibr. Pada tanggal 12 Januari 2020, penulis mendapat kiriman pesan oleh Windy Anindya, selaku *Vice President of Marketing and Product*, melalui aplikasi *Whatsapp* menanyakan mengenai luang waktu untuk melakukan tahapan selanjutnya ialah tahapan *interview*. Proses *interview* dilakukan oleh Amir Mirzaei, selaku *Vice President of Marketing and Sales*, dan Windy Anindya pada tanggal 14 Januari 2020. Pelaksanaan *interview* dilakukan dengan menggunakan bahasa inggris dan penulis diminta untuk menunjukkan portofolio. Pada tanggal 16 Januari 2020 penulis mendapat kabar dari BootUP bahwa penulis diterima untuk melakukan kegiatan magang pada bulan Februari.

Kegiatan kerja magang dilakukan selama periode 3 bulan. Terhitung mulai dari 3 Februari 2020 hingga 30 April 2020. Waktu kerja dimulai dari pukul 10.00 hingga 18.00 WIB. Penulis tidak bekerja pada hari Sabtu dan Minggu.