

BAB II

TINJAUAN UMUM TEMPAT MBKM MSIB

2.1 Sejarah Perusahaan

Skilvul dibentuk pada tahun 2017 sebagai *coding bootcamp*, yang telah menghasilkan lulusan pengembangan perangkat lunak untuk *Startup* dan perusahaan teknologi, kini telah berkembang menjadi solusi pembelajaran campuran melalui platform online kami Skilvul.com.



Gambar 2. 1 Logo Skilvul

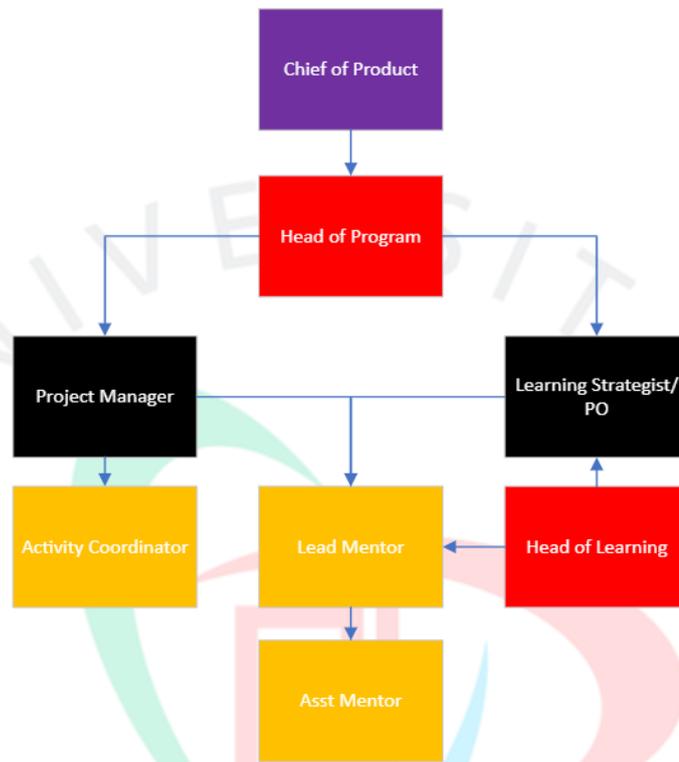
Gambar 2.1 merupakan logo dari perusahaan Skilvul dan menjadi logo kebanggaan dari Skilvul. Skilvul menawarkan solusi pembelajaran yang difasilitasi oleh MBKM MSIB dengan simulasi pengalaman belajar virtual dengan menyelesaikan modul proyek di platform Skilvul. Dengan program ini, peserta mendapatkan pengalaman mengerjakan proyek akhir real *backlog* dari perusahaan rekanan Skilvul, mendapatkan keterampilan *hard skill* sebagai *UI/UX Designer*, mendapatkan keterampilan *soft skill* abad 21 yang wajib dimiliki generasi muda.

Metodologi yang dimiliki Skilvul dalam pembelajarannya ialah membangun inovasi sosial melalui pengembangan keterampilan digital, keterampilan kewirausahaan, dan keterampilan abad 21. Ada 12 keterampilan inti yang akan dilatih, keterampilan ini berdasarkan dari UNICEF yaitu: *creativity, critical thinking, problem solving, cooperation, negotiation, decision making, self-management, resilience, communication, respect for diversity, empathy, dan participation.*

2.2 Struktur Organisasi

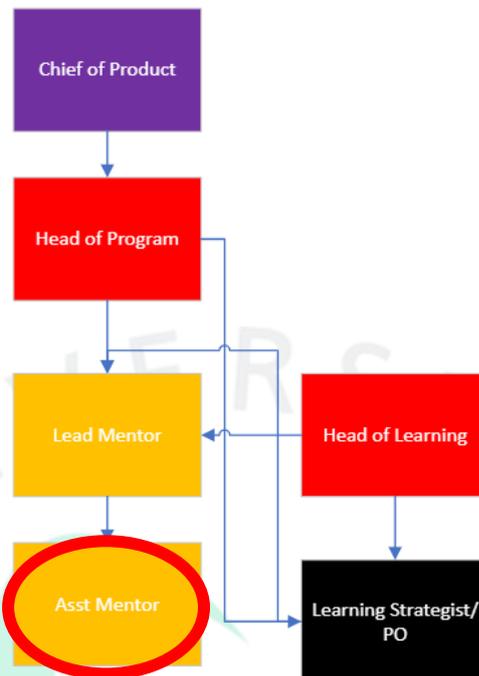
Sebagai salah satu *Startup* digital yang terdaftar di Indonesia pastinya memiliki struktur organisasi yang merupakan sebagai gambaran pembagian

tanggung jawab, fungsi dan alur koordinasi. Skilvul memiliki 3 bagian teratas seperti *Chief Of Business*, *Chief Of Product*, dan *Chief Of Tech*. Dari ketiga ini pastinya memiliki struktur di bawahnya seperti ini jika divisualkan.



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi

Pada gambar 2.2 merupakan gambaran jelas dari bagian-bagian yang berada di bawah 3 bagian *Chief*. Terdapat beberapa divisi dan subdivisi dari divisi *Marketing*, *OPS*, *Program*, dan *Learning*.



Gambar 2. 3 Struktur Bagian Pendidikan

Praktikan sebagai peserta atau yang pada program ini disebut dengan *mentee*. *Mentee* ini berada pada di bawah Asst Mentor yang terlihat pada gambar 2.2 dan mendapatkan pelatihan secara langsung dengan Asst Mentor.

2.3 Kegiatan Umum Perusahaan

Skilvul adalah sebuah *platform* pendidikan teknologi yang menyediakan konten pelajaran digital *skills* dengan metode "*blended-learning*" dalam bentuk daring maupun luring. Dalam kegiatan kesehariannya Skilvul memiliki visi dan misi. Visi dari Skilvul ialah untuk menghasilkan sejuta digital talent untuk Indonesia melalui pendidikan vokasi digital. Tentunya visi ini dijalankan oleh beberapa misi yang telah ditentukan. Misi yang ditentukan berbunyi seperti "*To train, certify, and connect youth to jobs*". Dengan proses pembelajaran yang menarik dan efektif, siapapun dapat belajar digital skills, mendapatkan sertifikasi, dan tentunya siap kerja!