



ruang guru

#Istimewa Bersama Ruangguru Yogyakarta

A Corporate Social Responsibility Strategy
by Ruangguru Yogyakarta

ruang guru

**Corporate Social
Responsibility Activity**

Chapter 1

Fact Finding

Executive Summary

Sebagai Perusahaan yang bergerak di bidang Pendidikan tentunya Ruangguru memiliki peran besar untuk memperbaiki sistem pendidikan yang ada di Indonesia terlebih dalam pengembangan Ilmu Pengetahuan Anak-Anak, remaja hingga dewasa sekalipun. Selaras dengan Misi dari Ruangguru yaitu Ruangguru memiliki misi untuk memudahkan pelajar mendapatkan pendidikan yang bermutu dengan memanfaatkan teknologi tidak soal di mana pun mereka tinggal, maka Ruangguru memberikan sebuah inovasi baru untuk mengoptimalkan Misi dan memperbaiki permasalahan pendidikan khususnya di daerah Yogyakarta yang menunjukkan bahwa Kualitas Pelajar Daerah Istimewa Yogyakarta turun hingga 35%.

Dilansir dari SoloPos.com bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga (Disdikpora) Daerah Istimewa Yogyakarta atau DIY menyebut pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang digelar secara daring atau online membuat kualitas pelajar di wilayah mengalami penurunan hingga 35%.

Hal ini pun membuat Disdikpora DIY berupaya tetap melakukan pembelajaran tatap muka atau PTM, walau secara terbatas, meskipun kasus Covid-19 di wilayahnya mengalami lonjakan dalam beberapa pekan terakhir. Kepala Disdikpora DIY, Didik Wardaya, mengaku pihaknya telah melakukan survei pelaksanaan PJJ yang berlangsung selama 16 bulan akibat pandemi Covid-19. Dari hasil survei itu diketahui jika ada penurunan kualitas dari pelajar DIY hingga 35%. Selain itu, hasil Asesmen Standarisasi Pendidikan Daerah (ASPD) turut menjadi indikator bahwa kualitas pelajar di DIY terutama jenjang SMA/SMK mengalami penurunan kualitas yang signifikan. "Kalau kemarin kan kita [Disdikpora DIY] dari berbagai survei menurunnya sampai di angka 65 persen [terjadi penurunan 35 persen] dari misalnya capainya bisa nilai 100 tetapi saat ini di angka 65. Maka kami sedang berupaya keras bagaimana mengembalikan itu," kata Didik, Rabu (2/3/2022).

Selain itu, PJJ juga menimbulkan kesenjangan signifikan antara pelajar dari kalangan keluarga mampu yang memiliki peralatan gawai lengkap dengan pelajar yang memiliki gawai pas-pasan. Dalam berbagai PJJ, pelajar yang memiliki peralatan teknologi yang lengkap, memungkinkan dia mengakses pelajaran dengan baik. Akan tetapi menjadi kendala tersendiri bagi pelajar yang tidak didukung dengan peralatan memadai.

"Kami berusaha menekan kalau PJJ terus itu gap antara siswa latar belakang ekonomi tinggi dengan gadget dan keperluan TIK mumpuni tidak ada masalah. Tetapi siswa dengan gadget pas-pasan, akan timbul persoalan, bagaimana menekan tidak terjadi gap learning. Itu kita upayakan dihindari," ujarnya. Satu-satunya solusi jangka pendek untuk perlahan memperbaiki kualitas tersebut adalah dengan PTM terbatas yang digelar sejak 3 Januari 2022. Sayangnya, DIY kembali mendapatkan cobaan dengan meningkatnya kasus Covid-19. Didik bahkan memerinci sampai saat ini sudah ada 1.200 pelajar SMA/SMK di DIY yang terpapar Covid-19 di lebih dari 60 sekolah. Akibatnya beberapa sekolah yang terjadi klaster pun ada yang ditutup secara penuh. Namun demi mempertahankan masih adanya PTM, PJJ hanya diberlakukan per kelas yang terkena tracing kasus positif Covid-19.

Oleh Karena itu Kami Praktisi *Public Relation* Delegasi 1 dari Ruangguru Yogyakarta ingin membuat sebuah Rangkaian Program *Corporate Social Responsibility* agar memberikan dampak yang baik bagi lingkungan perusahaan Ruangguru sendiri dan mendapatkan reputasi baik dari Masyarakat. Adapun ide ini muncul dikarenakan melihat dari berbagai aspek tentu ini dapat membantu sistem pendidikan yang ada di Indonesia termasuk Yogyakarta sendiri sehingga harapan pelaku yang melakukan pendidikan dapat berkembang dan terus belajar sehingga ini dapat menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki ilmu dan wawasan yang luas di karenakan ide dan gagasan yang salah satunya dilakukan oleh pihak ruangguru. Sarana dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkat dan dapat membantu seluruh pihak yang ingin melakukan proses belajar mengajar tanpa ada hambatan sekalipun dan sedikitpun hingga segala kondisi apapun tidak ada yang dapat menghalang dalam menimba ilmu.



About Us

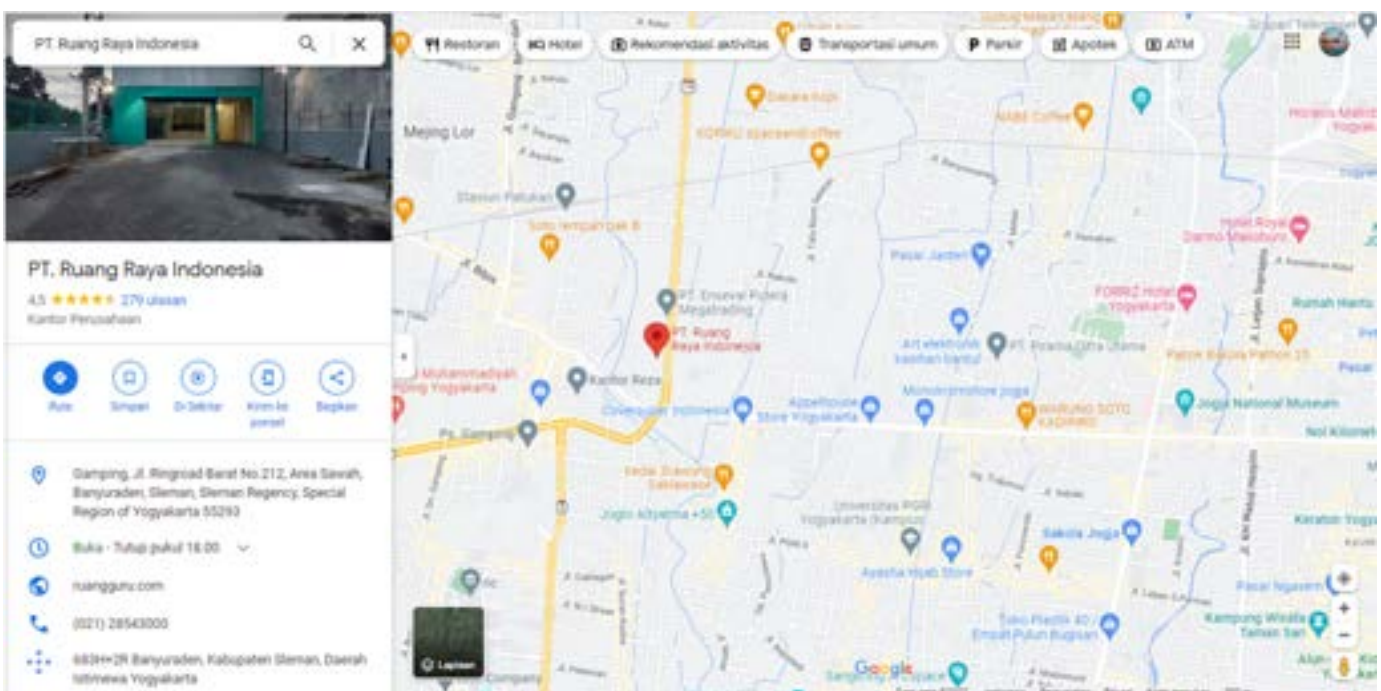
PT Ruang Raya Indonesia atau yang lebih dikenal dengan Ruangguru merupakan perusahaan rintisan yang telah berdiri sejak tahun 2014. Perusahaan ini dipimpin oleh seorang CEO (Chief Executive Officer) ditemani oleh seorang CPO (Chief Product & Partnership Officer). Ruangguru menjadi perusahaan rintisan terbaik di Indonesia dalam aspek teknologi pendidikan. Perusahaan ini menyediakan layanan belajar dengan mengikuti perkembangan zaman yaitu menggunakan teknologi. Layanan belajar yang ditawarkan oleh Ruangguru dapat diakses secara daring menggunakan ponsel maupun laptop.

Ruangguru telah memperoleh berbagai penghargaan baik di dalam maupun luar negeri. Hal tersebut membuat Ruangguru menjadi perusahaan rintisan di bidang teknologi pendidikan nomor satu di Indonesia. Dilansir dari website Company Credentials Ruangguru (Ruangguru, n.d.), perusahaan ini terus berkembang hingga ke luar negeri. Sejak tahun 2019 Ruangguru telah memiliki cabang perusahaan di Vietnam dengan nama Kien Guru dan pada tahun 2020 dengan nama StartDee di Thailand.



About Us

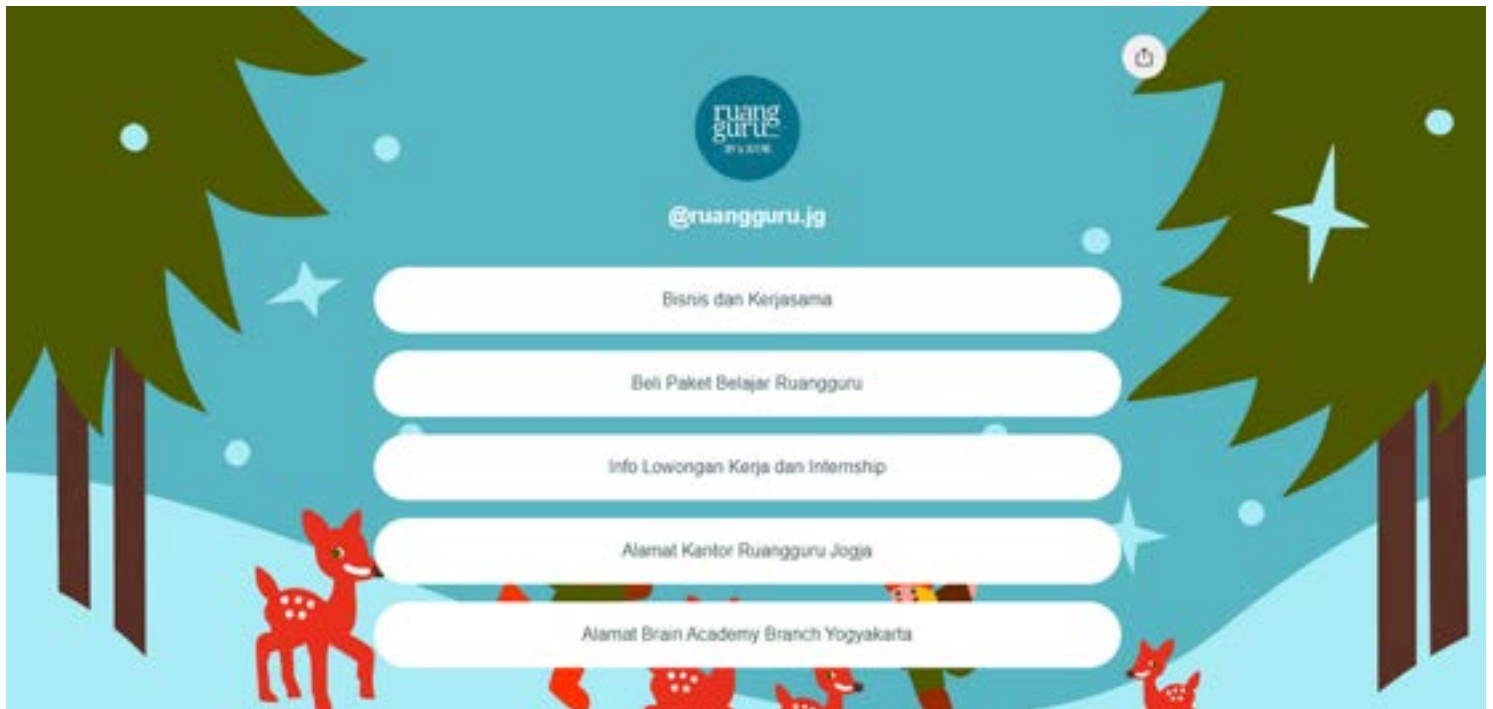
Ruangguru juga terdapat cabang yang berada di Yogyakarta, dengan ini kami berharap bahwa penyebaran instansi secara menyeluruh termasuk di Yogyakarta sendiri dapat membantu memperbaiki kualitas pendidikan yang ada di Indonesia termasuk di Daerah Istimewa Yogyakarta. adapun sosial media kami di instagram adalah @ruangguru.yk. Disini kami mengunggah informasi yang yang berkualitas dan membantu mahasiswa untuk dapat terus produktif.



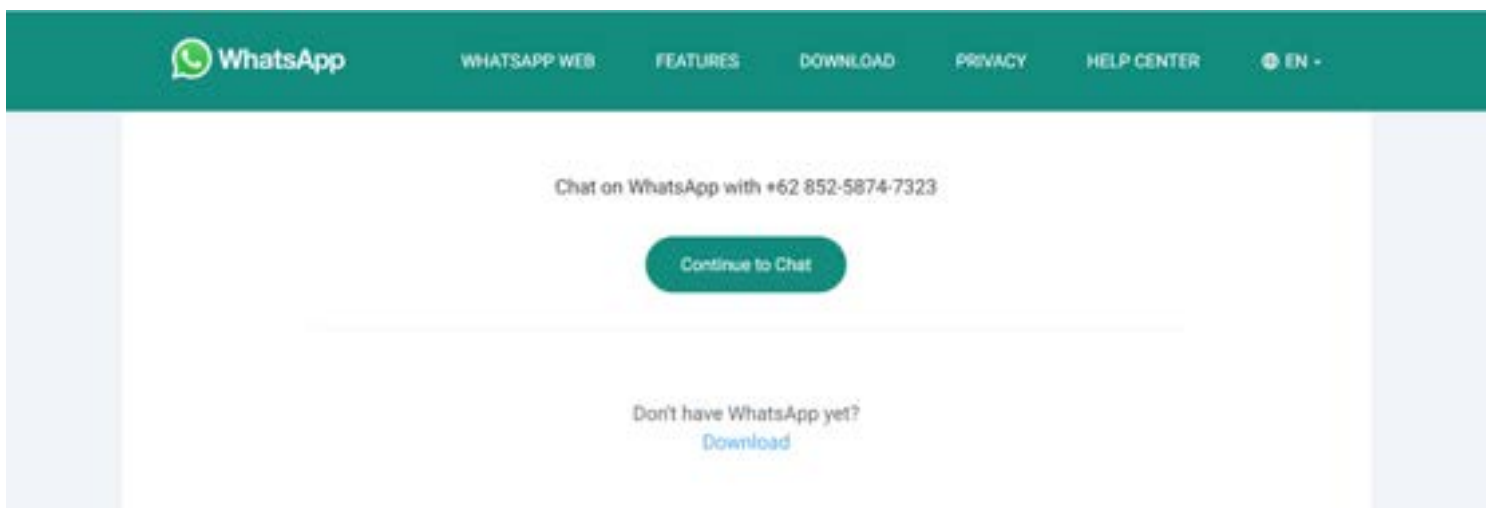
Gambar 1.1 Letak Geografis Ruangguru Yogyakarta



Gambar 1.2 Akun Instagram Ruangguru Yogyakarta



Gambar 1.3 Portal Resmi Website Ruangguru.yk



Gambar 1.4 Layanan Bisnis dan Kerjasama dengan Ruangguru.yk

About Us

Vision and Mission

Visi

Ruangguru memiliki visi untuk memberikan layanan belajar bermutu dengan harga terjangkau, memaksimalkan mutu dan mewujudkan lapangan kerja bagi tenaga pendidik, serta memudahkan pelajar, tenaga pendidik, maupun orang tua dalam kegiatannya melalui teknologi pendidikan Ruangguru.

Misi

Ruangguru memiliki misi untuk memudahkan pelajar mendapatkan pendidikan yang bermutu dengan memanfaatkan teknologi tidak soal di mana pun mereka tinggal.



Situation Analysis

Strenghts

- Terdapat ribuan video pembelajaran
- Terdapat latihan soal dan pembahasan
- Harga yang lebih terjangkau dibanding bimbingan belajar
- Terdapat fitur ruang less online
- Terdapat fitur ruang uji
- Video pembelajaran dibuat dengan animasi sehingga lebih menarik
- Tersedia untuk semua jenjang pendidikan
- Friendly user
- Guru/pengajar sudah professional
- Ruang guru menjadi platform yang lebih dikenal dalam pembelajaran secara online
- Ruang guru mempunyai banyak tenaga pendidik yang berbakat dan berpengalaman
- Ruang guru menghasilkan banyak sekali alumni yang berprestasi
- Website yang mudah untuk di pahami

Opportunity

- Platform online lebih efektif di saat pandemi
- Banyak siswa/siswi yang melakukan homeschooling
- Siswa/siswi sering mencari bimbingan belajar
- Siswa/siswi mencari kursus online sebelum tes/ujian



Situation Analysis

Threats

- Kompetitor aplikasi belajar online
- Belum tersebar ke daerah minim teknologi
- Masyarakat yang belum terjamah teknologi
- Gangguan dalam pembelajaran online lebih besar
- Harga kuota internet semakin mahal

Weaknesses

- Video materi yang tidak bisa didownload
- Penggunaan kuota yang besar
- Ukuran aplikasi yang terlalu besar sehingga perangkat tidak semuanya dapat di instalasi program.
- Biaya berlangganan tergolong mahal



ruang guru

**Corporate Social
Responsibility Activity**

Chapter 2

Program and Planning

Tujuan

Tujuan diadakannya Program *Corporate Social Responsibility* (CSR) agar Pendidikan yang ada di Daerah Yogyakarta yang mengalami penurunan sekitar 35% kembali pulih dan membaik seutuhnya, serta memberikan reputasi positif Ruangguru kepada Masyarakat sekitar



Spesific

- Mengurangi penurunan Pendidikan yang ada di Yogyakarta
- Menciptakan citra positif bahwa Ruangguru adalah tempat belajar yang efektif dan mudah diakses
- Mengurangi pelajar keluyuran tidak jelas karena lewat Ruangguru bisa belajar dari rumah tidak perlu keluar

Measureable

- Meningkatkan persentase Pendidikan di Yogyakarta dari 35% ke 80% ke atas Kembali pulih dan membaik seutuhnya
- Meningkatkan prestasi di akademik dan non akademik

Achieveable

- Masyarakat dapat memahami dan menerapkan tata cara belajar yang efektif dari rumah di Ruangguru

Relevant

- Memberikan pemahaman kepada pelajar/ masyarakat di Yogyakarta akan pentingnya Pendidikan bagi kehidupan sehari-hari
- Menumbuhkan persepsi positif masyarakat dengan merealisasikan beberapa aspek pada aktivitas Ruangguru seperti aktivitas Pendidikan berkarakter ruangguru untuk masyarakat.

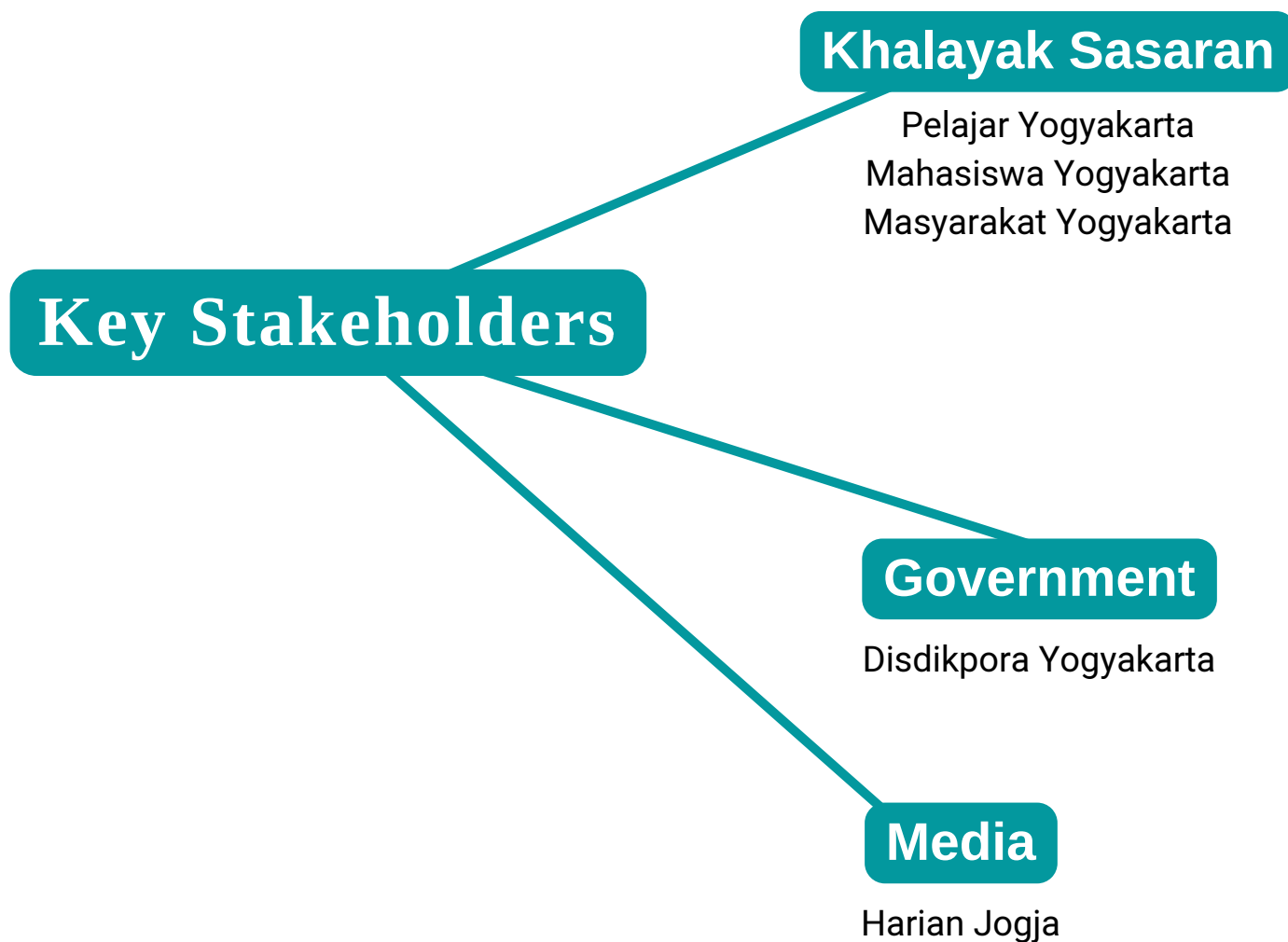
Timebound

- Program akan dilaksanakan selama 6 bulan
- Evaluasi *Formative* akan dilakukan setiap 1 bulan untuk memastikan tujuan dapat memberikan hasil sesuai perencanaan.
- Evaluasi *Summative* dilakukan di bulan terakhir pelaksanaan program untuk menilai apakah program telah berhasil sesuai dengan rencana

Target Audiens

	Primer	Sekunder
Geografi	Mahasiswa/Pelajar yang tinggal di daerah Yogyakarta	Seluruh Masyarakat Yogyakarta
Demografi	Laki-Laki dan Perempuan 18 - 23 Tahun berstatus Aktif Mahasiswa atau Pelajar	Laki-Laki dan Perempuan 18 - 23 Tahun berstatus Aktif Mahasiswa atau Pelajar
Behavioral	Mahasiswa/Pelajar yang aktif belajar serta ikut untuk membantu pendidikan yang ada di daerah Yogyakarta	Masyarakat ikut serta untuk membantu pendidikan yang ada di daerah Yogyakarta
Psikografi	Seluruh Pelajar/Mahasiswa yang ada di Yogyakarta	Seluruh Masyarakat yang ada di Yogyakarta

Stakeholders Mapping



Stakeholders

Stakeholders adalah semua pihak dalam masyarakat, termasuk individu atau kelompok yang memiliki kepentingan atau peran dalam suatu perusahaan atau organisasi yang saling berhubungan dan terikat. Stakeholders juga merupakan bagian dari Perusahaan/Organisasi yang dapat menentukan arah dan kesuksesan suatu bisnis. Jika hubungan antar Stakeholder baik, maka besar bisnis juga akan berjalan dengan baik dan lancar.

Customers (Masyarakat, Pelajar, Mahasiswa)

Masyarakat menjadi kunci utama dalam pelaksanaan kegiatan dan program untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas pendidikan yang turun. Pelajar dan Mahasiswa sebagai kunci utama mempunyai kekuatan untuk dapat membawa perubahan yang lebih baik dan menjadi tokoh yang paling aktif serta dapat memberikan contoh kepada yang lain. Masyarakat juga tidak kalah penting dalam membantu meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di daerah Yogyakarta, entah dari segi psikologis, materi dan lain-lain

Government (Pemerintah Yogyakarta)

Pemerintah mempunyai andil yang sangat besar dalam meningkatkan dan mengembangkan pendidikan, secara Pemerintah mempunyai kekuasaan tertinggi dalam mengatur sesuatu daerah ke pemerintahannya termasuk dalam melengkapi dan memperbaiki apa yang sekiranya masih belum sempurna sehingga tidak menjadi penghambat suatu daerah berkembang dan maju.

Dinas Pendidikan (Disdikpora Yogyakarta)

Kerjasama dengan Disdikpora merupakan hal yang sinergi. Ruangguru dengan Disdikpora dapat membuahkan hasil yang maksimal sehingga tujuan dari disdikpora dapat terfasilitasi dengan baik dan Ruangguru dapat membantu pendidikan Indonesia termasuk Daerah Istimewa Yogyakarta sendiri menjadi baik dan sempurna

Media (Influencer)

Kerjasama dengan beberapa mediaa sudah menjadi hal sangat penting di era zaman kini, dikarenakan dalam meningkatkan sebuah reputasi sangat dibutuhkan *awareness* yang tinggi. Oleh karena itu, kegunaan sebuah media dan influencer dapat membantu meminimalisir pengeluaran *cost* yang tinggi dan dapat membantu mengefisienkan waktu publikasi dan pelaksanaan program.

ruang guru

Corporate Social Responsibility Activity

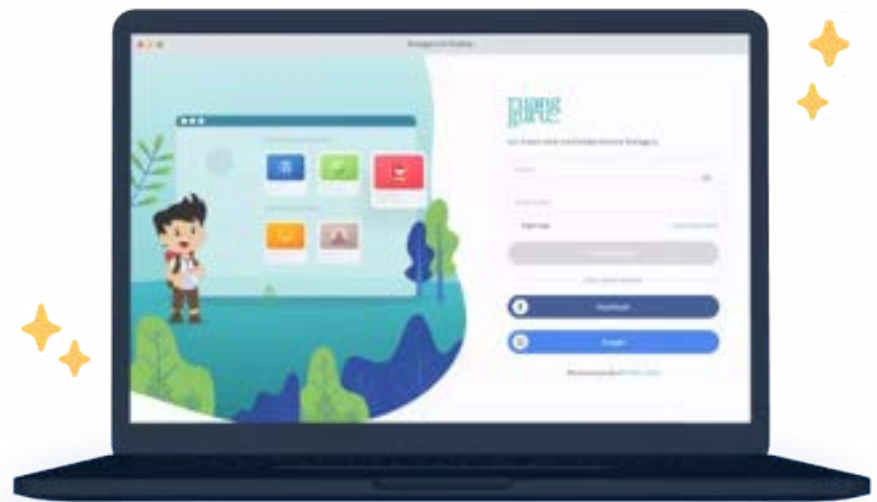
Chapter 3

Action and Implementation

#ISTIMEWABERSAMA
RUANGGURU.YK

Strategy Community Relations

Community Relations dinilai menjadi suatu hal yang wajib dilakukan bagi sebuah perusahaan dalam melaksanakan Program Corporate Social Responsibility, alasannya ialah terdapat Hak masyarakat terlebih mahasiswa/pelajar menjadi bagian yang ada di masyarakat dan Perusahaan bertanggung jawab akan sejahteranya masyarakat.



1

#BelajarHematBersamaRuangguru

- **Program :**

Dengan program ini diharapkan pelajar/mahasiswa dapat memaksimalkan kualitas belajar sebelum, saat, dan sesudah kegiatan belajar mengajar secara online.

- **Tujuan :**

Memberikan akses gratis untuk melihat video pembelajaran agar pengguna baru merasakan video pembelajaran yang mudah dimengerti, dipahami, dan soal soal pembelajaran yang bermutu.

- **Target :**

Peningkatan Kualitas belajar sebesar 50% dilihat dari nilai tes umum yang diselenggarakan setelah kegiatan belajar mengajar melalui dari daring

- **Sasaran :**

Pelajar/Mahasiswa Aktif Ruangguru

- **Waktu :**

2 bulan setelah menjadi pengguna baru

- **Media :**

Aplikasi ruang guru



2 Perpustakaan Keliling

- **Program :**

Dengan diadakannya Program ini diharapkan masyarakat termasuk pelajar dan mahasiswa dapat tergerak untuk tetap menambah wawasannya dikala pandemi maupun setelah pelonggaran pandemi. dengan kiat ini Ruangguru ingin memberikan buku sederhana yang berisi tips and trik bagaimana cara untuk dapat belajar efektif pada saat pandemi dengan diiringi soft selling dari Ruangguru. penggunaan armada sebanyak 7 armada mobil Perpustakaan Keliling di titik-titik tertentu dari 4 wilayah

- **Tujuan :**

Meningkatkan wawasan dan literasi mahasiswa/pelajar dan masyarakat disekitar Yogyakarta

- **Target :**

Perpustakaan Keliling sudah menyusuri 3 wilayah yang ada di Yogyakarta yaitu;

- Sleman
- Kota Yogya
- Godean

Serta mengubah perilaku yang dulunya masyarakat atau mahasiswa/pelaajr masih minim minat membaca menjadi gemar membaca dan memahami

- **Sasaran :**

Pelajar, Mahasiswa, Masyarakat

- **Waktu :**

2 Bulan (setiap minggu Armada ke titik lokasi setiap 3x)

- **Tempat :**

Mobil Armada Perpustakaan

Sleman : Jogja National Museum

Kota Yogya : Maliboro

Godean : Nabe Coffee



3

Lomba Video Kreatif #PendidikanBerkarakterRuangguru

- **Program :**

Untuk membentuk siswa yang latar belakang ekonomi nya kurang mampu agar bisa juga belajar Bersama ruangguru secara gratis dengan cara membuat video yang bertema #PendidikanBerkarakterRuangguru dan di upload di reels Instagram dan mentions Instagram @Ruangguru.yk . bagi 10 orang pertama membuat video kreatif mendapatkan langganan gratis selama 6 bulan dari Ruangguru.

- **Tujuan :**

Untuk meningkatkan pengembangan ilmu anak-anak, remaja, hingga dewasa sekalipun. Dan untuk mengoptimalkan misi dan memperbaiki permasalahan Pendidikan khususnya di daerah Yogyakarta. Dan untuk meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap ruangguru melalu video campaign yang dibuat oleh masyarakat.

- **Target :**

Dalam 1 minggu mengadakan 1 kali video campaign, Kegiatan dilakukan selama 1 bulan yang dimana akan ada lomba pada setiap minggu (4 minggu = 1 bulan)

- **Sasaran :**

Pelajar/Mahasiswa Yogyakarta

- **Media :**

Media Sosial (Instagram) Reels

#ISTIMEWABERSAMA
RUANGGURU.YK

Strategy Media Relations

+ Government Relations

Media Relations menjadi sangat penting dikarenakan tujuan utama melakukan kegiatan Corporate Social Responsibility yaitu mendapatkan dan meningkatkan reputasi perusahaan, oleh karena itu diadakannya media relations karena dapat membantu perusahaan mendapatkan awareness dan mendapatkan keuntungan pada perusahaan.



4

Press Release

- **Program :**

Dengan program ini diharapkan kerjasama antara media publisitas seperti Harian Jogja dapat membantu meningkatkan reputasi dari Ruangguru itu sendiri

- **Tujuan :**

Meningkatkan reputasi dan Awareness dari Perusahaan Ruangguru Yogyakarta

- **Target :**

Press Release yang diunggah di Harian Jogja mendapatkan 300 lebih pengunjung

- **Sasaran :**

Pengguna aktif internet

- **Waktu :**

1 Bulan (waktu tayang)

- **Media :**

Website harian Jogja

<https://www.harianjogja.com/>



5

Press Tour

- **Program :**

Dengan program ini diharapkan kerjasama antara media publisitas yang diundang pada Acara ini yang bekerjasama dengan Disdikpora Yogyakarta dapat membantu meningkatkan reputasi dari Ruangguru dan Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga

- **Tujuan :**

Meningkatkan reputasi dan Awareness dari Perusahaan Ruangguru Yogyakarta dan Disdikpora

- **Target :**

Warwatan membuat berita tentang kegiatan Ruangguru

- **Sasaran :**

Pengguna aktif internet

- **Waktu :**

2 Hari

- **Tempat :**

Taman Budaya Yogyakarta

ruang guru

Corporate Social Responsibility Activity

Chapter 4

Evaluation



Community Relations

1. #BelajarHematBersamaRuangguru

Indikator Keberhasilan Program

- Mengurangi penurunan Pendidikan yang ada di Yogyakarta
- Menciptakan citra positif bahwa Ruangguru adalah tempat belajar yang efektif dan mudah diakses
- Mengurangi pelajar keluyuran tidak jelas karena lewat Ruangguru bisa belajar dari rumah tidak perlu keluar
- Sebagian pelajar/mahasiswa sudah memahami tentang pembelajaran online oleh Ruangguru dan dampaknya adalah peningkatan kualitas belajar bagi pelajar/mahasiswa.

Input

- Menyediakan ahli dalam komunikasi visual dan video editor agar video pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh pelajar/mahasiswa.
- Pelajar/mahasiswa mau untuk belajar dan mengakses video-video pembelajaran yang disediakan ruangguru untuk menunjang kualitas belajar mereka.

Output

- Dalam sehari pelajar/mahasiswa mengakses video pembelajaran minimal 2 jam ditandai dengan meningkatnya minat akses Ruangguru

Outcome

- Kualitas pendidikan meningkat 25% dalam satu bulan pertama, kemudian akan menjadi 50% peningkatan kualitas pembelajaran di bulan ke dua



Community Relations

2. Perpustakaan Keliling

Indikator Keberhasilan Program

- Minat Baca pelajar/mahasiswa meningkat dengan adanya bantuan 7 armada mobil perpustakaan keliling dari Ruangguru dan banyak tergerak untuk ikut andil dalam mendonasikan buku-buku mereka
- Literasi pelajar/mahasiswa meningkat selama diadakannya program perpustakaan keliling

Input

- Ruangguru bekerja sama dengan warga yang mau menyumbangkan buku mereka untuk menambah jumlah buku di perpustakaan keliling. Menyediakan konsep yang menarik dalam perpustakaan keliling sehingga menarik perhatian masyarakat terutama kalangan remaja/mahasiswa.

Output

- Banyak yang tertarik untuk mengunjungi perpustakaan keliling dan menjadi perbincangan baru di kalangan pelajar/mahasiswa.

Outcome

- Literasi Pelajar/Mahasiswa terutama di 4 titik target perpustakaan keliling meningkat disetiap minggunya, ditandai dengan banyaknya masyarakat yang mengerumuni perpustakaan keliling untuk membaca buku.



Community Relations

3. Lomba Video Kreatif

Indikator Keberhasilan Program

- Para pelajar yang kurang mampu untuk mendapatkan fasilitas belajar mendapatkan keringanan dari Ruangguru. Keringanan tersebut berupa kesempatan berlangganan gratis Ruangguru selama 6 bulan. Lomba ini menjadi trending di kalangan instagram dan meningkatnya hastag #PendidikanBerkarakterRuangguru.

Input

- Mengajak ahli pengelola media sosial terutama Instagram untuk membuat konsep yang akan dilombakan sehingga lomba dapat menjadi trending di Instagram. Menyeleksi calon pemenang agar tepat sasaran kepada yang membutuhkan.

Output

- Hastag #PendidikanBerkarakterRuangguru di Instagram meningkat dan menjadi trending dalam waktu 1 bulan. Para peserta lomba antusias dalam membuat video kreatif yang diselenggarakan oleh Ruangguru.

Outcome

- Pelajar yang kurang mampu mendapat bimbingan pembelajaran gratis dari Ruangguru selama 6 bulan. Sehingga meringankan beban orang tuanya dalam memberikan anggaran pembelajaran.



Media Relations

4. Press Release

Indikator Keberhasilan Program

- Berita yang diunggah di Harian Jogja di lihat lebih dari 200 lebih orang
- Harian Jogja menjadi sumber informasi utama untuk mencari informasi tentang kegiatan dan informasi program yang dilaksanakan ruangguru.yk

Input

- Ruangguru.yk bekerjasama dengan harian jogja untuk meningkatkan informasi tentang pendidikan yang ada di yogyakarta.

Output

- Ruangguru yogyakarta mendapatkan review baik dari pengunjung website di harian jogja

Outcome

- Masyarakat yogyakarta menjadi lebih sadar akan pendidikan yang ada di yogyakarta, sebagai kota pelajar yang identik dengan pendidikan maka dengan adanya Ruangguru yang bekerjasama dengan harian jogja



Media Relations

4. Press Tour

Indikator Keberhasilan Program

- Ruangguru menjalin kerjasama yang baik dengan disdikpora sebagai sinergitas untuk memajukan pendidikan yang ada di Yogyakarta untuk memperbaiki angka penurunan kualitas pelajar yogya

Input

- dengan adanya kegiatan Ruangguru yogyakarta bekerjasama dengan disdikpora dapat membantu memperbaiki angka kualitas pelajar yang ada di yogyakarta

Output

- Ruangguru mendapatkan image branding yang positive
- Masyarakat menganggap bahwa Ruangguru Yogyakarta dan Disdikpora merupakan kunci perubahan pendidikan Yogyakarta

Outcome

- Pelajar sudah lebih sadar akan pentingnya pendidikan dan harus melakukan perubahan perilaku. mulai dari kebiasaan belajar dan motivasi belajar

Scheduling

No	Nama Program	Timeline																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Januari & Februari																															
1.	#BelajarHematBersamaRuangguru																														
	Akasi Grefis melihat video Pembelajaran																														
Februari & Maret																															
2.	Perpustakaan Keliling																														
	Lokasi (Sieman) : Joga Nasional Museum																														
	Lokasi (Rina Sabak) : Maloboro																														
	Lokasi (Godean) : Nabe Cafe																														
April																															
3.	Lomba Video Kreatif																														
	Video Campaign																														
Mei																															
4.	Press Release																														
	Mempublish Press Release ke Harian Joga																														
Juni																															
5.	Press Tour																														
	Membuat acara vlog bekerjasama dengan Diskopra Yogyakarta mengundang beberapa wartawan dan jurnalis																														

Budgeting

No	Nama Program	Rincian Program	Kuantitas	Anggaran	Total	
1.	#BelajarHematBersamaRuangguru	Persiapan Program	1	Rp. 9.500.000,-	Rp. 9.500.000,-	
		Menghubungi Ahli Ilmu Teknologi	4	Rp. 5.000.000,-	Rp. 20.000.000,-	
		Membuat Pamflet dan Poster	5	Rp. 3.200.000,-	Rp. 16.000.000,-	
		Pengumpulan Kualitas Video Pembelajaran	1	Rp. 5.000.000,-	Rp. 5.000.000,-	
		Pengumpulan Kualitas Video Animasi dan Tutor dalam menjelaskan materi	1	Rp. 5.000.000,-	Rp. 5.000.000,-	
		Mempersiapkan User Interface dari Aplikasi Ruangguru	1	Rp. 5.000.000,-	Rp. 5.000.000,-	
		Membuat ucapan awal untuk pengguna baru	1	Rp. 2.750.000,-	Rp. 2.750.000,-	
		Evaluasi Program	1	Rp. 4.200.000,-	Rp. 4.200.000,-	
2.	Perpustakaan Keliling	Persiapan Program	1	Rp. 7.500.000,-	Rp. 7.500.000,-	
		Pembelian Armada	3	Rp. 3.000.000.000,-	Rp. 9.000.000.000	
		Isi Tematik	3	Rp. 450.000,-	Rp. 1.350.000	
		Biaya Sesi dan Transportasi	3	Rp. 5.000.000,-	Rp. 15.000.000	
		Driver	3	Rp. 2.500.000,-	Rp. 7.500.000	
		Buku-Buku	10.000	Rp. 150.000,-	Rp. 1.500.000.000,-	
		Maintenance Kendaraan	3	Rp. 15.000.000,-	Rp. 45.000.000,-	
		Makan dan Minum Driver	3	Rp. 4.500.000,-	Rp. 1.350.000,-	
3.	Lomba Kreatif Video	Evaluasi Program	1	Rp. 5.000.000,-	Rp. 5.000.000,-	
		Persiapan Program	1	Rp. 5.000.000,-	Rp. 5.000.000,-	
		Promosi Lomba di Social Media Platform	1	Rp. 2.400.000,-	Rp. 2.400.000,-	
		Persiapan Lomba dalam Pengumpulan Formulir	1	Rp. 3.600.000,-	Rp. 3.600.000,-	
		Pengumuman Peremiting	1	Rp. 7.600.000,-	Rp. 7.600.000,-	
		Media	1	Rp. 5.600.000,-	Rp. 5.600.000,-	
		Evaluasi Program	1	Rp. 4.300.000,-	Rp. 4.300.000,-	
		Persiapan Program	1	Rp. 3.200.000,-	Rp. 3.200.000,-	
4.	Press Release	Kontak Harian Joga	1	Rp. 5.400.000,-	Rp. 5.400.000,-	
		Publikasi Release dan Berita	1	Rp. 2.400.000,-	Rp. 2.400.000,-	
		Pembuatan Berita	1	Rp. 4.200.000,-	Rp. 4.200.000,-	
		Evaluasi Program	1	Rp. 9.400.900,-	Rp. 9.400.900,-	
		Persiapan Program	1	Rp. 3.200.000,-	Rp. 3.200.000,-	
		Kontak Diskopra	1	Rp. 5.500.000,-	Rp. 5.500.000,-	
5.	Press Tour	Booking tempat	1	Rp. 2.300.000,-	Rp. 2.300.000,-	
		Kontak Jurnalis dan Wartawan	1	Rp. 4.300.000,-	Rp. 4.300.000,-	
		Makan dan Minum Acara	1	Rp. 1.500.000,-	Rp. 1.500.000,-	
		Evaluasi Program	1	Rp. 4.500.000,-	Rp. 4.500.000,-	
		TOTAL			TOTAL	Rp. 10.718.550.900,-

Our Practicion | Delegation 1

Tim yang dipercaya dalam pelaksanaan program ini terdiri dari 5 orang hebat yang akan membawa perubahan besar terhadap besar, adapun biodatanya;



Alya Syafira Arnada



Helmalia Aura Putri



M. Raikhan Natsir I.



Mazza Rois Amrulloh



**Handhika Surya
Gemilang P.**