



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 II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

PT. Digikidz Indonesia merupakan perusahaan yang didirikan pada tahun 2001 sebagai *children creative learning center* yang menyediakan kelas pembelajaran *animasi, coding, web design, game development, robotic*, dan *entrepreneur* untuk anak - anak usia 5 - 18 tahun dengan menggabungkan teknologi dan kreatifitas dalam suasana *fun learning*. Bekerja sama dengan dengan pengajar atau biasa disebut *coach* yang ahli dibidangnya, hingga saat ini Digikidz memiliki 13 pusat dan bermitra dengan sekolah nasional dan internasional dalam program extra dan intrakurikuler seperti *digital art, multimedia computer, robot, dan modern electronic*. Pada tahun 2007, Digikidz berhasil mengembangkan sistem *franchise* dan memperluas perusahaan menjadi bisnis *franchise* Digikidz di Jakarta, Bogor, Tangerang, Bandung, Solo dan Bali.

Digikidz Indonesia percaya bahwa setiap anak adalah pencipta dan inovator yang hebat, sehingga meningkatkan kualitas hidup generasi berikutnya adalah dengan membimbing mereka untuk menjadi *the maker* dan bukan sebagai pemakai atau konsumen saja. Teknologi merupakan alat yang akan bermakna untuk menciptakan anak – anak yang kreatif. Oleh karena itu, Digikidz Indonesia mempunyai memberikan wawasan belajar berbasis teknologi multimedia dan kreatifitas bagi generasi muda Indonesia untuk membentuk kemandirian dan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi sejak dini. Diperkuat dengan misi menyediakan *children creative cearning center* untuk *multimedia computer, robotic , iPad, electronic* yang menyenangkan bagi anak usia 5-18 tahun.



(Sumber Perusahaan Digikidz Indonesia, 2021)

Gambar 2.1. Logo PT Digikidz Indonesia

Proses pencapaian aktivitas operasional perusahaan, Digikidz Indonesia didukung dengan menempatkan nilai – nilai dan budaya dalam perusahaan. Nilai – nilai budaya yang ada dalam PT Digikidz Indonesia diantaranya :

1. *Trust & Respect*

Menjunjung kejujuran sehingga dapat dipercaya dan mempercayai orang lain serta dihargai dan menghargai orang lain.

2. *Good Teamwork*

kerjasama team yang baik dengan saling tolong menolong antar sesama dalam tim. Tim dijalankan secara bersama dapat mencapai tujuan dengan baik dan berguna bagi seluruh anggota tim

3. *Do The Best*

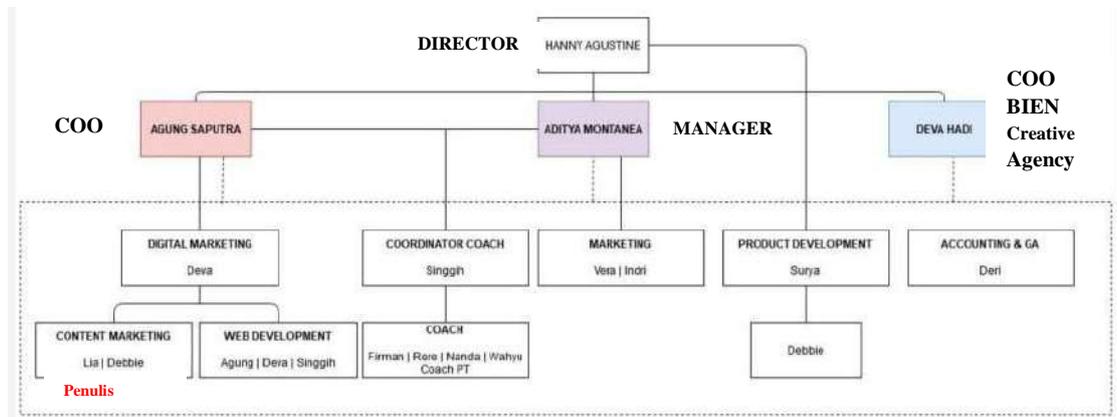
Selalu melakukan yang terbaik dalam bekerja. Kata baik dan lebih baik masih belum cukup karena kita harus menjadi yang terbaik, sehingga dapat menjadi andalan.

4. *Goal Oriented*

Kemajuan dan keberhasilan dalam kegiatan operasional perusahaan harus mempunyai target setiap tahunnya.

2.2 Ruang Lingkup Kerja Divisi Terkait

Struktur Organisasi menunjukkan jalur komando dan wewenang serta tanggung jawab masing-masing *team* dalam suatu perusahaan.



(Sumber PT. Digikidz Indonesia, 2021)

Gambar 2.2 Struktur Organisasi PT. Digikidz Indonesia

Melalui struktur organisasi PT Digikidz Indonesia yang ada di atas, berikut penjelasan mengenai tugas dan tanggung jawab dalam ketiga divisi yang berkaitan dengan kegiatan magang dalam PT Digikidz Indonesia :

1. *Chief Officer Operations* bertanggung jawab dalam melihat detail operasional berdasarkan target *revenue*, *profit* dan biaya – biaya dari semua divisi, sehingga menggerakkan semua tim untuk menuju target tersebut. Berkaitan dengan keuangan juga memonitoring biaya bulanan bersama *accounting*. Kedua, memimpin divisi *digital marketing* untuk melakukan cara – cara baru dalam mencapai target perusahaan dan membuat strategi *content* dan memonitor *team content*. Ketiga, memberikan *training* kepada semua *team* Digikidz yang baru dan lama. Keempat, melakukan *networking* keluar yang mempunyai dampak positif kepada perusahaan dan perubahan atau pembaruan sistem diperusahaan. Serta memastikan laporan keuangan dapat dilaporkan setiap awal bulannya.
2. *Digital Marketing* bertanggung jawab dalam mengelola, mengembangkan dan melakukan optimalisasi seluruh website Digikidz, serta bertanggung jawab dalam seluruh perencanaan

konten website dan media sosial perusahaan. Kedua, menganalisa seluruh media sosial perusahaan dan membuat *press release* sebagai media PR perusahaan. Ketiga, menjalin hubungan baik dengan media baik *offline* maupun *online* dan mencari blogger dan media *influencer* yang bisa mengangkat Instagram Digikidz. Keempat koordinasi menyeluruh dengan semua tim internal terkait suksesnya membangun dan mengembangkan strategi *digital marketing* perusahaan. Kelima, membuat *report* aktivitas kerja dan melakukan *training* kepada semua tim Digikidz terkait ilmu – ilmu baru di bidang *digital marketing*

3. *Content marketing* bertanggung jawab dalam mengkomunikasikan *brand image* Digikidz melalui *design*, *editing* materi video, *copywriting* dan memberikan ide – ide kreatif terkait konten yang menarik bagi promosi perusahaan pada media digital.

Pelaksanaan kerja magang yang dilakukan oleh penulis dalam PT. Digikidz Indonesia penulis berada dalam divisi *digital marketing*. Divisi ini terdiri dari dua tim yaitu *content marketing* dan *web development*. Penulis berposisi sebagai *content marketing* dalam salah satu program kewirausahaan yaitu 1 Juta Pengusaha Cilik yang baru berjalan kurang lebih setahun dan Digiprenuer yang baru berjalan saat penulis kerja magang. Tim *content marketing* sendiri terbagi menjadi dua diantaranya yaitu yang bertanggung jawab dalam *graphic design* (desain gambar, teks atau warna) dan *videography* (*video editing*). Penulis dibimbing oleh COO Digikidz Indonesia yaitu Pak Agung Saputra. Tugas utama penulis sebagai *content marketing* yaitu merencanakan ide konten bulanan yang akan diproduksi dan dipublikasikan dalam media sosial Instagram untuk meningkatkan *awareness* dan tertarik dalam penggunaan layanan. Kemudian, menganalisis konten media sosial Instagram Digikidz Indonesia terkait program yang dilaksanakan. Bekerja sama dengan tim *content marketing* lainnya baik dalam desain maupun yang terkait konten video.