



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. Deskripsi Perusahaan

Ruangguru – PT Ruang Raya Indonesia adalah perusahaan teknologi terbesar di Indonesia yang dibangun tahun 2014 oleh Adamas Belva Syah Devara dan Muhammad Iman Usman. Ruangguru bergerak di bidang pendidikan non formal yang menawarkan *platform* tutor *online* kepada para siswa Indonesia. Ruangguru telah mendapatkan 15 juta pengguna dengan 300.000 guru yang bergabung di seluruh Indonesia. Tidak sedikit prestasi atau penghargaan di dalam dan luar negeri yang telah diraih Ruangguru. Beberapa penghargaan yang didapatkan yaitu seperti UNICEF *Youth Innovation Forum* 2015, Bubu Awards 2016, Google *Launchpad Accelerator* 2016, KINSES 2016, MIT *Solve*, Google Play *User’s Choice Award* peringkat ke-3 tahun 2018, dsb (“Tentang ruangguru”, n.d.).



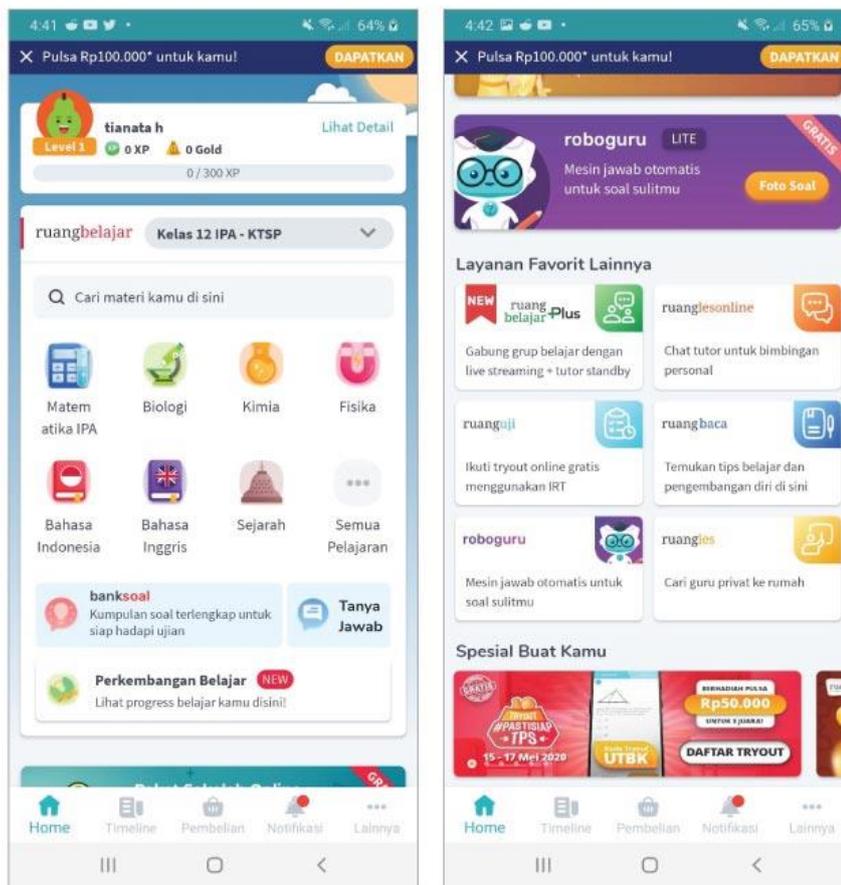
Gambar 2.1. Logo Ruangguru

Ruangguru menyediakan berbagai macam layanan belajar berbasis digital seperti layanan kelas virtual, *platform* ujian *online*, video belajar, les privat, ringkasan materi dan konten lainnya melalui *website* Ruangguru dan juga melalui aplikasinya. Ruangguru menawarkan berbagai pendidikan berkualitas untuk siswa-siswi di jenjang pendidikan SD, SMP, dan SMA. Ruangguru memiliki beberapa produk seperti Ruangbelajar, Ruangbelajar Plus, Ruangles, Ruanglesonline, Ruanguji, Ruangkelas, Brain Academy, dan Skill Academy (“Produk kami”, n.d.). Melalui berbagai *platform online*, Ruangguru dan produk-produknya memakai dan menyebarluaskan kontennya (entah promosi atau tidak)

menggunakan *website* bimbel.ruangguru.com dan aplikasi seperti Youtube, Instagram, Facebook, Twitter, Line, Workplace, dsb.



Website Ruangguru



Aplikasi Ruangguru

Gambar 2.2. Website dan Aplikasi Ruangguru

2.1.1. Visi dan Misi Perusahaan

Ruangguru sebagai perusahaan mempercayai bahwa pendidikan merupakan salah satu hak manusia yang sangat penting dan menjadi kunci untuk mengubah masa depan menjadi lebih baik. Oleh karena itu, Ruangguru memiliki visi dan misi untuk menyediakan pendidikan berkualitas dari guru-guru terbaik Indonesia menggunakan teknologi ke seluruh pelosok Indonesia. Pendidikan tersebut dapat dengan mudah diakses oleh para siswa-siswi kapan pun dan di mana pun. Dengan teknologi, Ruangguru juga percaya bahwa teknologi dapat membantu para siswa, guru-guru, dan juga para orang tua untuk menjalankan aktivitas dengan lebih efisien dan efektif. Ruangguru juga memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas guru dengan membangun lapangan kerja dan membuat penghasilan tambahan bagi para guru Indonesia. Ruangguru bertekad untuk menjadi *platform* yang terus berkembang dalam menyediakan layanan pendidikan yang lebih baik.

2.1.2. Produk Perusahaan

Dengan menggunakan perkembangan teknologi, Ruangguru melalui aplikasinya menawarkan produk-produk sebagai berikut ini (“Press kit”, n.d.):

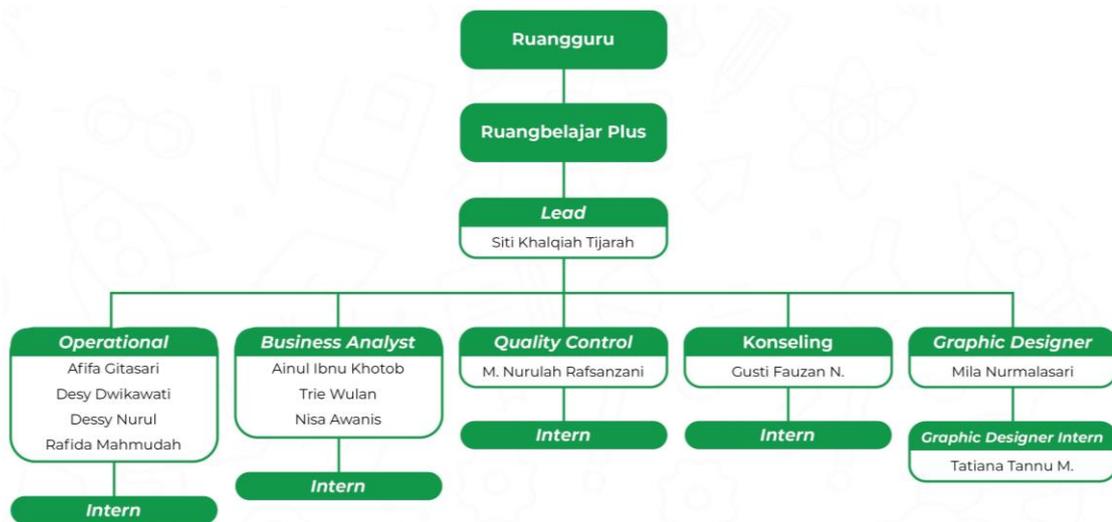
- Ruangbelajar
Produk ini menawarkan pendidikan non formal yang diajarkan oleh tutor-tutor terbaik dalam bentuk bimbingan belajar *online*. Pada produk ini para siswa-siswi juga ditawarkan video belajar beranimasi dengan durasi 10-15 menit, latihan soal dan pembahasannya, serta rangkuman-rangkuman modul bimbingan belajar yang dilengkapi visual yang menarik.
- Ruangbelajar Plus
Produk yang sebelumnya bernama Digitalbootcamp ini menawarkan pendidikan non formal dengan bentuk program pementapan materi. Produk ini juga disertai latihan soal dan pembahasannya, video belajar *online*, modul-modul, kuis seru, rangkuman, *tips&trick*, grup belajar interaktif dengan *live streaming*, tutor *standby*, *tryout* eksklusif berkala, bimbingan konseling, serta grup atau klub minat bakat.

- **Ruangles**
Produk ini menawarkan jasa les privat secara tatap muka langsung (*offline*) dengan guru-guru berpengalaman dan professional yang telah diseleksi oleh Ruangguru. Dengan produk ini para murid akan dipasangkan dengan guru-guru yang cocok, serta murid dapat les privat dimana saja dan kapan saja sesuai agenda belajar masing-masing.
- **Ruanglesonline**
Produk ini menawarkan les *online* dengan guru-guru berpengalaman yang telah diseleksi oleh Ruangguru. Tutor akan siap 24 jam dalam membantu murid belajar dan memecahkan soal melalui *live chat* berdurasi 30 menit.
- **Ruanguji**
Produk ini menawarkan *tryout-tryout online* yang rutin dengan tampilan UNBK, dilengkapi pembahasan dan analisis yang lengkap.
- **Ruangbaca**
Produk ini menyediakan materi untuk dibaca, tips belajar, pengembangan diri, persiapan siap kuliah, Informasi-informasi, dsb.
- **Brain Academy**
Produk ini merupakan kombinasi bimbel *offline* dan *online* diajarkan oleh guru-guru terbaik. Produk ini didukung oleh aplikasi tambahan khusus *diagnostics test* dan pendalaman materi. Brain Academy juga menawarkan kelas tambahan untuk *soft skills* serta fasilitas kelas yang modern.
- **Skill Academy**
Produk ini menawarkan kursus *online* untuk mengembangkan berbagai *technical* dan *soft skill* dalam bentuk materi yang disampaikan oleh para ahli di bidangnya. Produk ini ditujukan bagi para mahasiswa, profesional, dan juga orang umum yang membutuhkannya.

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Setiap departemen dalam Ruangguru bertanggung jawab kepada pemegang posisi tertinggi dalam perusahaan yaitu *Chief Executive Officer* yang dipegang oleh Adamas Belva Syah Devara, dan *Chief Product Officer* yang dipegang oleh

Muhammad Iman Usman. Melihat banyaknya produk Ruangguru, maka penulis hanya menyertakan bagan struktur dimana penulis aktif bekerja magang. Oleh karena itu, berikut bagan struktur dalam Ruangbelajar Plus.



Gambar 2.3. Bagan Struktur Ruangbelajar Plus

Setiap posisi atau divisi dalam Ruangbelajar Plus memiliki pekerjaan masing-masing. Berikut pekerjaan yang dilakukan tiap divisi:

1. *Operational*

Divisi ini bertanggung jawab atas mengatur *daily basis* seperti kehadiran siswa, *push notification*, menjalankan *campaign* di Instagram serta dan Workplace, memberikan info-info kepada siswa melalui Whatsapp, melayani komplain dari para siswa, dsb.

2. *Business Analyst*

Divisi ini bertanggung jawab sebagai tutor *information center*, melayani komplain dan proses belajar harian, membuat *campaign*, administrasi tutor, mengatur *weekly plotting* seperti jadwal mengajar tutor, dsb.

3. *Quality Control*

Divisi ini bertanggung jawab atas memantau kualitas tutor dan cara mengajar tutor tersebut, memberikan kritik dan saran kepada tutor, dsb.

4. **Konseling**

Divisi ini bertanggung jawab atas melakukan *chat* konseling dengan siswa-siswa, membuat konten mingguan poster dan *e-book*, menyusun *event* konseling bulanan seperti webinar, kompetisi, dsb.

5. *Graphic Designer*

Divisi ini bertanggung jawab atas membuat semua kebutuhan visual *campaign* atau semua aktivitas promosi Ruangbelajar Plus.

6. *Graphic Designer Intern*

Posisi ini bertanggung jawab dalam membantu pekerjaan mendesain yang diberikan *lead graphic designer* Ruangbelajar Plus dan PIC (*business operation, business analyst, konseling*).