



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.

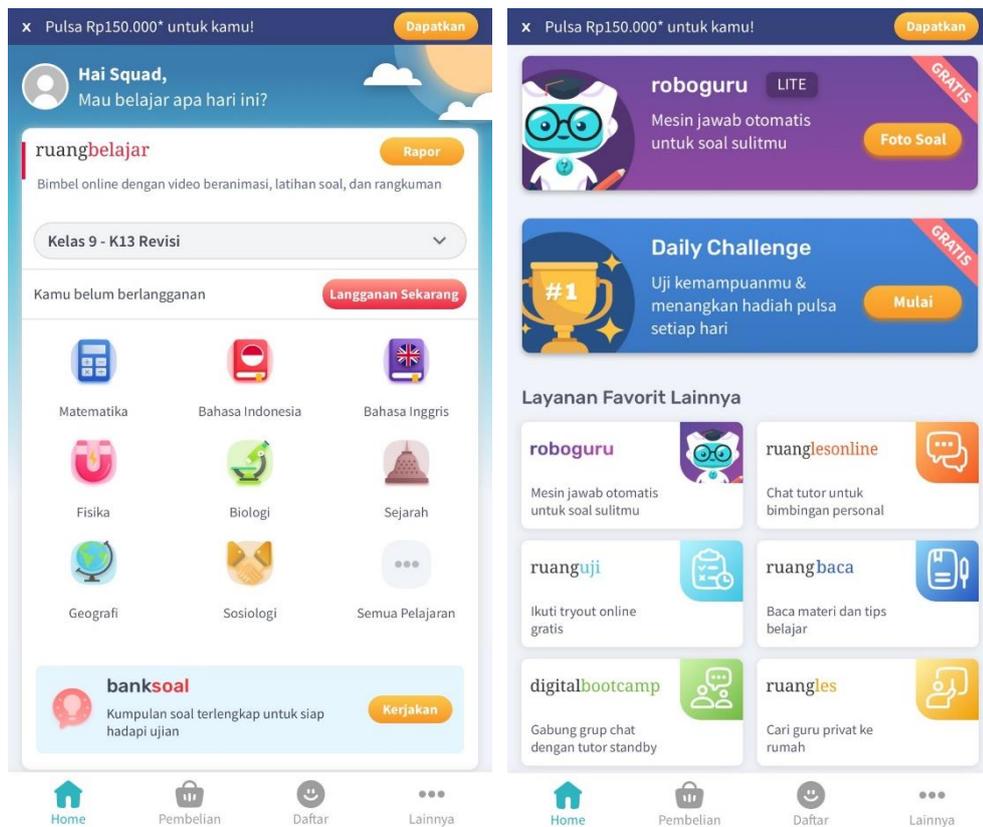
BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Deskripsi Perusahaan

PT. Ruang Raya Indonesia atau yang biasa disebut Ruangguru merupakan perusahaan *startup* yang didirikan oleh Adamas Belva Syah Devara dan Muhammad Iman Usman pada tahun 2014 di Jakarta Selatan. Ruangguru merupakan platform pendidikan terbesar di Indonesia berbasis teknologi dengan 15 juta pengguna aplikasi, 4 juta siswa, 300.000 guru privat, dan lebih dari 3500 karyawan. Beberapa penghargaan yang telah diberikan untuk Ruangguru yaitu UNICEF *Youth Innovation Forum* 2015, Google *Launchpad Accelerator* 2016, *the Atlassian Foundation*, MIT *Solve*, dan *Bubu Awards* 2016.

Aplikasi Ruangguru menyediakan layanan pendidikan berkualitas melalui Sistem Manajemen Belajar untuk SD, SMP, dan SMA yang dibuat oleh *Master Teacher* terunggul di Ruangguru. Beberapa produk dari Ruangguru adalah ruangbelajar, ruanglesonline, *digitalbootcamp*, ruanguji, ruang les, dan ruangkelas. Layanan yang diberikan Ruangguru berupa latihan soal, video animasi untuk pembelajaran dan pembahasan soal, sesi tanya jawab dengan guru privat, dan ringkasan materi berdasarkan Kurikulum Nasional. Ruangguru memiliki *Instagram*, *Facebook*, *Twitter*, *Youtube*, *Line*, dan dapat diakses melalui situs web www.ruangguru.com .



Gambar 2.1. Aplikasi Ruangguru

PT. Ruang Raya Indonesia memiliki 7 *brand ambassador* yang disebut Ruangguru *Squad*, yaitu Iqbaal Dhiafakhri Ramadhan, Misellia Ikwan, Nashwa Zahira, Anneth Delliecia, Naura Ayu, Gita Savitri, dan Tobias Justin (Jess No Limit). *Brand ambassador* yang dipilih mempunyai latar belakang yang berbeda-beda. Pemilihan *brand ambassador* berdasarkan prestasi dan kontribusi mereka di Indonesia. Selain mempromosikan produk-produk Ruangguru, misi mereka adalah meyakinkan anak-anak Indonesia bahwa belajar tetap mudah walaupun sibuk dengan kegiatan di dalam maupun di luar sekolah.



Gambar 2.2. *Brand Ambassador Ruangguru*

Pada bulan Juni 2019, Ruangguru menghadirkan *Brain Academy*, yaitu sebuah bimbingan belajar *offline* dan *online*. *Brain Academy* menyatukan system belajar secara digital untuk membantu dan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Saat ini, media promosi yang digunakan *Brain Academy* adalah *Instagram, Facebook, Twitter*, dan *website* www.brainacademy.id. Setiap siswa yang telah mendaftar untuk mengikuti *Brain Academy* akan diberikan akses ruangbelajar tanpa biaya selama satu tahun untuk mendukung siswa. *Brain Academy* bertujuan untuk membantu siswa yang merasa bimbingan belajar *online* belum efektif dan ingin berhadapan langsung dengan pengajar. Siswa tidak hanya belajar mengenai materi di sekolah, tetapi juga meningkatkan *soft skills* seperti *critical thinking, leadership, teamwork, dan communications*. Fasilitas di *Brain Academy* didukung dengan teknologi terbaru dan internet untuk bimbingan belajar *online*.



Gambar 2.3. Website Brain Academy

2.1.1. Visi dan Misi Perusahaan:

Visi dari PT. Ruang Raya Indonesia memberikan akses pendidikan berkualitas dan menghasilkan data untuk membantu pemerintah, sekolah, guru, orang tua, dan murid agar mereka dapat mengambil keputusan dalam bidang pendidikan. Misinya adalah menjadi platform untuk membantu sistem pendidikan formal dan sistem pendidikan komplementer.

2.1.2. Logo Perusahaan

Logo dari PT. Ruang Raya Indonesia atau Ruangguru merupakan *logotype* nama dari aplikasi ruangguru dengan menggunakan *font droid serif*. Berdasarkan hasil dari wawancara terhadap *Graphic Designer Lead*, font tersebut digunakan agar mendapat kesan dinamis dari sebuah platform

pendidikan. Warna logo Ruangguru adalah biru dengan kode warna #2eb5c0 yang berdasarkan hasil wawancara terhadap *Graphic Designer Lead* mempunyai makna pengetahuan, kebijaksanaan, dan kesegaran.



Gambar 2.4. Logo Ruangguru

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Posisi tertinggi di PT. Ruang Raya Indonesia dipegang oleh *Chief Executive Officer* dan *Chief Product Officer*. Berikut ini informasi mengenai pekerjaan yang dilakukan:

1. *Chief Executive Officer*

Adamas Belva Syah Devara adalah pendiri dan *Chief Executive Officer* (CEO) Ruangguru. Tugasnya adalah bertanggung jawab atas seluruh karyawan, keputusan rekrutmen, pengelolaan anggaran pemasukan dan pengeluaran uang, guru dan siswa Ruangguru, dan departemen lainnya yaitu produk, teknologi, *marketing*, *content*, *government relations*, *public relations*, *sales*, operasi bisnis, *finance*, dan lainnya.

2. *Chief Product Officer*

Muhammad Iman Usman adalah *Chief Product Officer* Ruangguru. Tugasnya adalah mengendalikan keberlanjutan Ruangguru dengan perencanaan strategi bisnis dalam jangka waktu panjang dan tetap mempertahankan visi dan misi Ruangguru.

3. *Vice President of Sales & Marketing*

Adilla Inda Diningsih adalah *Vice President of Sales & Marketing* Ruangguru. Tugasnya adalah mengontrol penjualan dan pemasaran produk-produk Ruangguru agar tetap mencapai target secara efektif dan efisien beserta membuat perencanaan strategi pemasaran sesuai kebutuhan pasar.

4. *Creative Manager*

Saat penulis kerja magang di Ruangguru, tidak ada yang memegang posisi *Creative Manager*. Tugasnya adalah memberikan arahan dan solusi kepada *Graphic Designer Lead* mengenai desain dan mengajukannya kepada atasannya.

5. *Graphic Designer Lead*

Bhaskoro Ajie adalah *Graphic Designer Lead* Ruangguru. Selama tidak ada *Creative Manager*, pengajuan desain langsung kepada *Chief Product Officer*. Tugasnya adalah memberikan solusi dan mengajukan ide dan inovasi pada sebuah karya desain agar efektif dan komunikatif. *Graphic Designer Lead* juga memberikan arahan untuk *Graphic Designer* dan *Graphic Designer Intern* dalam menjalankan tugasnya.

6. *Video Specialist Lead*

Saat penulis kerja magang di Ruangguru, tidak ada yang memegang posisi *Video Specialist Lead*. Tugasnya adalah mengendalikan pemilihan foto dan video sesuai dengan *shooting report* dan bertanggung jawab atas kesalahan pada foto dan video untuk Ruangguru.

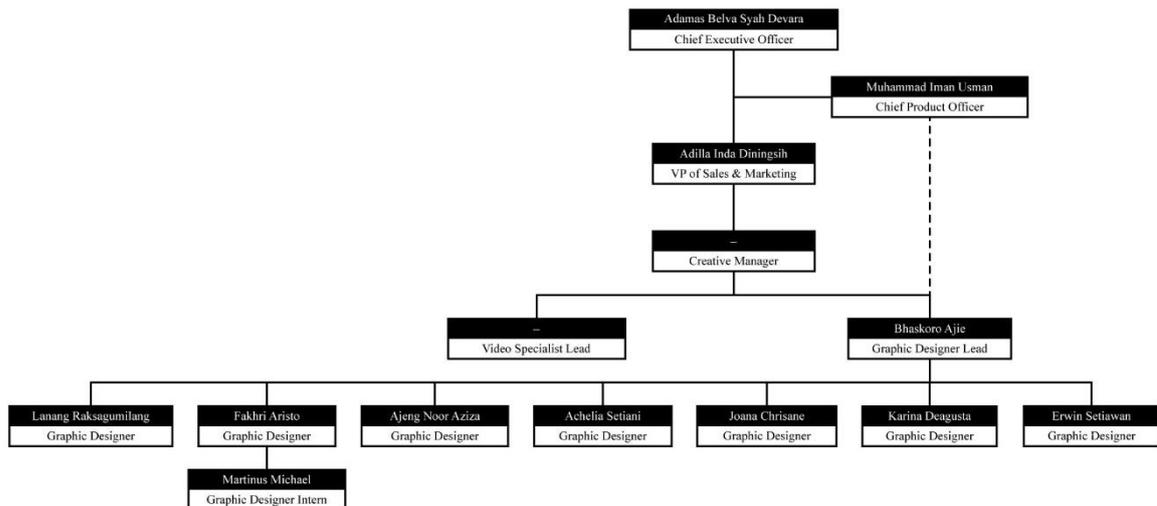
7. *Graphic Designer*

Salah satu *Graphic Designer* Ruangguru adalah Fakhri Aristo yang membimbing penulis saat kerja magang. Tugasnya adalah membuat desain iklan, konten, promosi, *key visual*, dan aset untuk keperluan video atau animasi yang diajukan oleh atasan. *Graphic Designer* diperbolehkan untuk mempekerjakan *Graphic Designer Intern* untuk membantu dalam pekerjaannya.

8. *Graphic Designer Intern*

Penulis diposisikan sebagai *Graphic Designer Intern* Ruangguru.

Tugasnya adalah membantu pekerjaan yang diberikan oleh *Graphic Designer Lead* dan *Graphic Designer*.



Gambar 2.5. Bagan Struktur Organisasi Ruangguru