Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB II
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Deskripsi Perusahaan

Ruangguru merupakan sebuah anak perusahaan dari PT Ruang Raya Indonesia yang bergerak di layanan berbasis pendidikan (non-formal). Kantor Ruangguru terletak di Jl. Dr. Saharjo no. 161, Manggarai Selatan, Tebet, Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12860. Didirikan pada tahun 2014 oleh Belva Devara dan Iman Usman, Ruangguru telah mempunyai pengguna lebih dari 6.000.000 orang, bekerja dengan 150.000 guru Indonesia dengan lebih dari 100 bidang pelajaran yang ditawarkan. Saat ini pun, Ruangguru bekerjasama dengan lebih dari 326 pemerintah daerah di 32 provinsi Indonesia. Oleh sebab itu, Ruangguru telah menerima berbagai penghargaan sebagai perusahaan *startup* digital terbaik di Indonesia dalam bidang pendidikan (Ruangguru, t.thn.).

Gambar 2.1. Logo Ruangguru

(Sumber: ruangguru.com)

Bergerak di bidang pendidikan, Ruangguru mempunyai misi dalam:

a. Menciptakan lapangan kerja bagi guru dan orang ahli dalam bidangnya, sehingga mereka juga bisa mendapatkan penghasilan tambahan
b. Berkolaborasi dengan berbagai pihak termasuk pemerintah untuk menyediakan berbagai layanan di bidang pendidikan dan memperluas akses terhadap pendidikan itu sendiri bagi masyarakat Indonesia, terutama generasi muda, kapan pun dan di mana pun.

Dengan begitu, Ruangguru dapat mencapai visinya untuk (Ruangguru, t.thn.):

a. meningkatkan kualitas guru atau pengajar
b. menyediakan layanan pendidikan, berbasis teknologi, yang berkualitas untuk setiap anak bangsa

Dalam memberikan layanan di bidang pendidikan, Ruangguru membuat produknya berbasis *online*. Dengan demikian, layanan tersebut dapat diakses melalui aplikasi di android atau *smartphone* maupun laptop/komputer. Beberapa produk yang dihasilkan oleh Ruangguru antara lain (Ruangguru, t.thn.), (Ruangguru Skill Academy, t.thn.), (Ruangkerja, t.thn.):

a. Ruangles

   Ruangles merupakan sebuah media untuk mencari dan memanggil seorang guru privat ke rumah.
b. Ruanglesonline

   Ruanglesonline merupakan tempat untuk membahas soal dan pertanyaan yang menyangkut materi pembelajaran melalui *chat* yang langsung terhubung dengan guru atau tutornya.
c. Ruangbelajar

   Ruangbelajar adalah media belajar *online* dengan konten berupa video pembelajaran, latihan soal beserta pembahasannya, dan rangkuman materi.
d. Digitalbootcamp

   Digitalbootcamp merupakan suatu grup belajar yang interaktif dengan berbagai fitur di dalamnya, seperti: simulasi ujian, *live-chat* untuk berdiskusi langsung dengan guru dan murid lainnya, konseling mengenai minat dan pendidikan, dan sebagainya.
e. Ruanguji

   Melalui Ruanguji, akan disediakan berbagai macam soal *tryout* seperti layaknya UNBK.
f. Ruangkelas

Ruangkelas menjadi sarana virtual bagi guru dan murid, di mana guru dapat memberi soal dan melihat perkembangan belajar murid. Soal yang diberikan melalui Ruangkelas dapat dibuat sendiri maupun diambil dari *bank* soal milik Ruangguru.

g. Ruangkerja

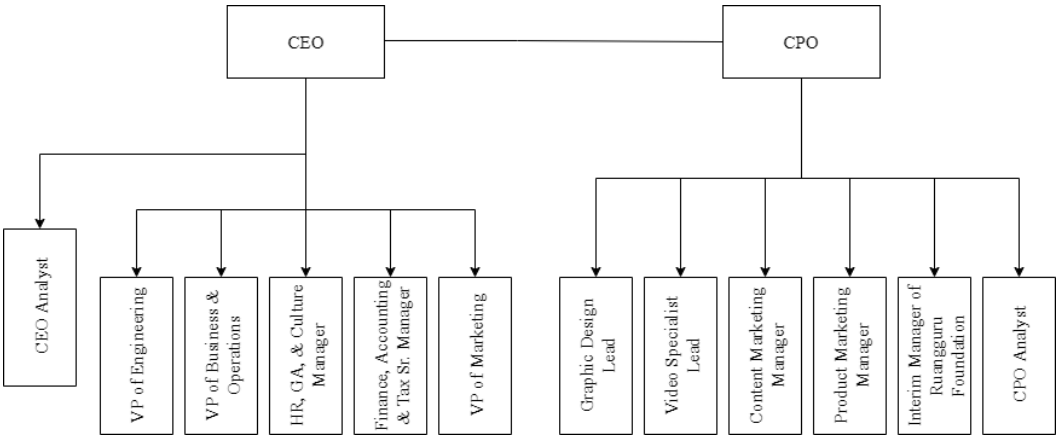
   Ruangguru, melalui Ruangkerja, menyediakan layanan pembelajaran bagi perusahaan dalam pelatihan karyawannya; berupa video.

h. Skill Academy

   Skill Academy merupakan salah satu inovasi lainnya dari Ruangguru untuk menyediakan video pembelajaran bagi mahasiswa, pekerja professional, dan umum untuk meningkatkan *hard skill* dan *soft skill*.

Dari semua layanan atau produk Ruangguru di atas, jika dilihat dari produksi videonya, maka produk Ruangguru dapat dikelompokkan menjadi 3 kelompok proyek, yaitu: Ruangbelajar, Ruangkerja, dan Skill Academy (Permatasari, wawancara pribadi, 22 November 2019). Tiap kelompok tersebut berfokus pada bidang yang berbeda. Ruangbelajar berisikan materi untuk sekolah. Ruangkerja untuk pelatihan karyawan perusahaan (*corporate learning*). Sementara itu, Skill Academy fokus pada materi *hard skill* dan *soft skill*.

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2. Struktur Organisasi Ruangguru (secara garis besar)

(Ninis, wawancara pribadi, 23 Oktober 2019)