



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 dikenal sebagai Ruangguru.com merupakan layanan edukasi yang bergerak dibidang pendidikan non-formal berbasis *online* dan telah memiliki perizinan Pendirian Satuan Pendidikan Non Formal dan Izin Operasional Lembaga Kursus Pelatihan. Ruangguru didirikan oleh Adamas Belva Syah Devara dan Muhammad Iman Usman pada tahun 2014 dan telah melayani sebanyak 15 juta pengguna di Indonesia dengan total skor penilaian Google Playstore sebanyak 4.7 bintang dari kurang lebih 360.000 ulasan. Ruangguru sendiri sudah memiliki lebih dari 300.000 guru yang menawarkan jasa pada lebih dari 100 bidang pelajaran. Perusahaan mempunyai visi mendemonstrasikan akses menuju pendidikan yang berkualitas dan mendukung program "*Lifelong Learning*" atau bisa disebut pembelajaran sepanjang hayat yang membuat semua orang dapat bebas belajar tanpa adanya batasan waktu.

PT Ruang Raya Indonesia sudah bekerja sama dengan 32 dari 34 pemerintah provinsi dan 326 pemerintahan kota di Indonesia. Ruangguru sudah mendapatkan beberapa piagam penghargaan nasional dan internasional. Sebagai *startup* teknologi dan pendidikan terbesar di Indonesia, PT Ruang Raya Indonesia mendapatkan piagam: *Google Launchpad Accelerator 2016 – Awardee*, *UNICEF Youth Innovation Forum 2015 – Innovation to Watch*, *Bubu Awards 2016 – Indonesia’s Best Education Web*, *MIT Solve – Solver of MIT*, *The Atlassian Foundation – Atlassian Prize*, *Department of Foreign Affairs and Trade – DFAT Indo – Pacific Development Prize*, *Kaizen*, *INSEAD & NYU Stern Education Symposium (KINSES 2016) – Honorable Mention*, *Rice Bowl Startup Awards 2016 – Best Social Entrepreneur for Tech Startup*, dan masih banyak lainnya. Adamas Belva dan Iman Usman juga masuk kedalam pengusaha sukses dibawah 30 tahun (*Forbes 30 under 30* untuk kategori teknologi konsumen di Asia). Berikut Logo perusahaan PT Ruang Raya Indonesia:



Gambar 2.1. Logo PT Ruang Raya Indonesia

(Sumber: PT Ruang Raya Indonesia, 2019)

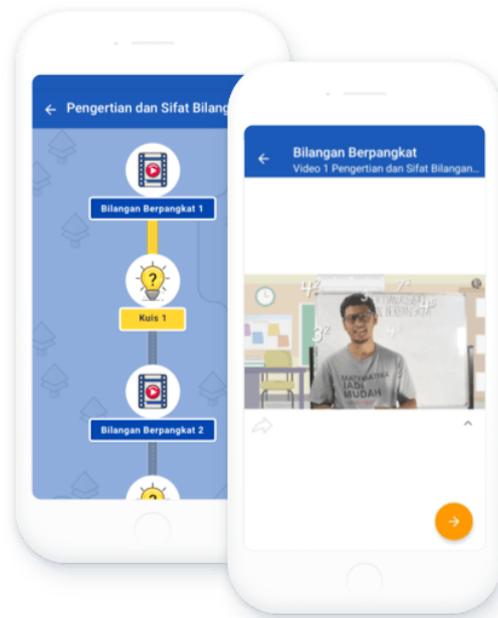
Ruangguru mempunyai sembilan (9) produk utama yaitu: RuangBelajar, DigitalBootCamp, RoboGuru, RuangUji, RuangLes, RuangLesOnline, RuangBaca. PT Ruang Raya Indonesia juga meluncurkan beberapa produk baru seperti Ruang Kerja dan Skill Academy. Belum lama ini, PT Ruang Raya Indonesia resmi membuka cabang di Vietnam dengan nama Kien Guru. Aplikasi Ruangguru, RuangKerja, Skill Academy, Brain Academy, dan Kien Guru dapat diunduh pada Google Playstore dan App Store IOS.



Gambar 2.2. Aplikasi Cabang Ruangguru

(Sumber: PT Ruang Raya Indonesia, 2019)

Ruang Belajar adalah salah satu produk utama dari Ruangguru yang menyediakan ribuan video belajar, latihan soal, dan rangkuman untuk semua jenjang kelas SD, SMP, dan SMA. Ruang Belajar dapat meningkatkan nilai ulang harian, ulangan tengah semester (UTS), ulangan akhir semester (UAS), dan SBMPTN. Ruang Belajar dapat diakses melalui aplikasi Ruangguru pada *smartphone* atau desktop. Berikut contoh penggunaan aplikasi Ruang Belajar pada *smartphone*.



Gambar 2.3. Ruang Belajar pada aplikasi Ruangguru

(Sumber: PT Ruang Raya Indonesia, 2019)

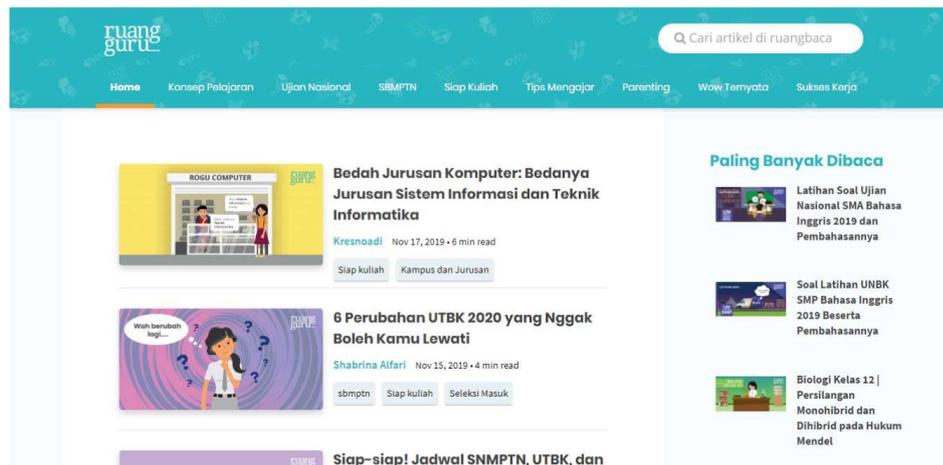
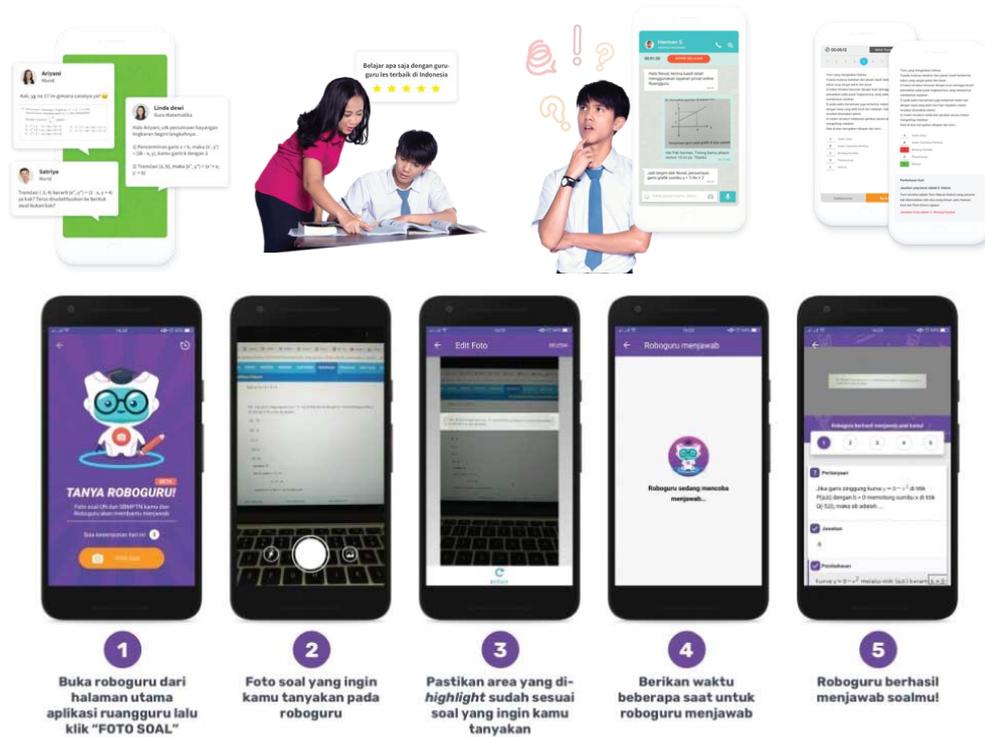
Produk selanjutnya yaitu DigitalBootCamp menyediakan grup *chat* belajar bersama dengan murid dari berbagai daerah di Indonesia dengan tutor *standby*, ribuan latihan soal dan modul belajar yang berilustrasi untuk UN, SBMPTN, dan pembelajaran sehari-hari. Produk ini hanya tersedia bagi jenjang akhir SD sampai SBMPTN. Selanjutnya RuangLes menyediakan layanan guru privat yang berpengalaman dan proses pembelajaran dilakukan di tempat yang sudah ditentukan. RuangLesOnline merupakan produk yang sama dengan ruangles, tetapi via aplikasi *live chat*. Ruanguji sebagai sarana Tryout Ujian *Online* berbasis online yang menyediakan persiapan untuk ujian negara (UN), UTS, UAS, SBMPTN, UKG, dan ujian lainnya. RoboGuru adalah fitur baru pada Ruangguru yang memudahkan pengguna dalam mengerjakan soal. RoboGuru merupakan robot otomatis yang dapat menjawab pertanyaan dengan memotret soal, dan RoboGuru akan menampilkan jawaban dari soal tersebut. RuangBaca merupakan sebuah *blogspot* versi Ruangguru yang dapat diakses semua orang dengan konten – konten seputar dunia edukasi dan terdapat latihan soal gratis. Berikut foto produk – produk dari Ruangguru:

digitalbootcamp

ruangles

ruanglesonline

ruanguji

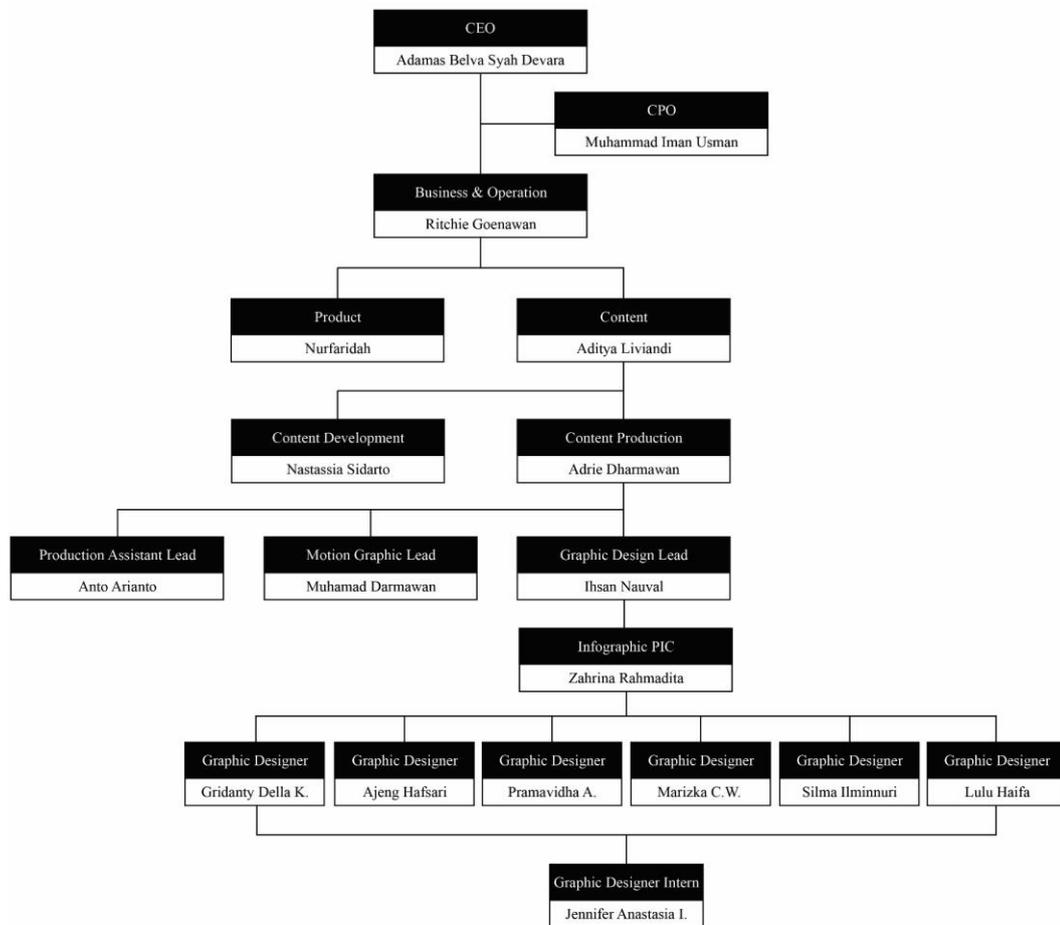


Gambar 2.4. Produk pada aplikasi Ruangguru

(Sumber: PT Ruang Raya Indonesia, 2019)

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut ini adalah bagan dari struktur organisasi Ruangguru pada bagian *Content Production*:



Gambar 2.5. Bagan Struktur Organisasi PT Ruang Raya Indonesia

(Sumber: PT Ruang Raya Indonesia, 2019)

Penulis menemui Fikrie selaku *Master Teacher Curriculum Lead* dan Zahrina Rahmadita selaku pembimbing lapangan untuk berdiskusi lebih lanjut mengenai struktur organisasi perusahaan.

Pada bagian paling atas terdapat CEO atau *Chief Executive Officer* yang dikepalai oleh Adamas Belva Syah Devara dan CPO atau biasa disebut *Chief Performance Officer* oleh Muhammad Iman Usman. Business & Operation yang dikepalai oleh Ritchie Goenawan berhubungan langsung dengan CEO dan CPO.

Ritchie Goenawan bertanggung jawab atas divisi *Product* dan *Content*. Divisi *Product* dikepalai oleh Nurfaridah, divisi *Content* oleh Aditya Liviandi. Divisi *Content* mempunyai 2 bagian yaitu bagian *Content Development* dan *Content Production*. *Content Development* dikepalai oleh Nastassia Sidarto dan *Content Production* dikepalai oleh Adrie Dharmawan.

Adrie Dharmawan mempunyai tanggung jawab atas 3 divisi lainnya yaitu: *Production Assistant Lead* dikepalai oleh Anto Arianto, *Motion Graphic Lead* yang dikepalai oleh Muhamad Darmawan, dan *Graphic Design Lead* dikepalai oleh Ihsan Nauval. Ihsan Nauval bertanggung jawab atas semua graphic designer dan khusus divisi infografis, Zahrina Rahmadita menjabat sebagai PIC atau *Person in Charge*. Tim infografis beranggotakan Gridanty Della K., Ajeng Hafsari, Pramavidha A., Marizka C.W., Silma Ilminnuri, Lulu Haifanisya selaku Graphic designer dan penulis sebagai staf magang.