

BAB II

GAMBARAN PERUSAHAAN

2.1. Gambaran Umum Perusahaan



Gambar 2.1. Logo Perusahaan PT. Frisidea Tech Indonesia

Sumber : (Indonesia, 2021)

Gambar 2.1. merupakan logo perusahaan dari PT. Frisidea Tech Indonesia, dimana PT. Frisidea Tech Indonesia merupakan sebuah perusahaan *start up* yang telah berdiri sejak tahun 2015, yang bergerak dalam bidang pengembangan aplikasi (*Software Development House*) berbasis *website*, *mobile*, dan *desktop* yang dilakukan dengan melakukan pendekatan berorientasi layanan (PT. Frisidea Tech Indonesia, 2021). PT. Frisidea Tech Indonesia berfokus pada pengembangan solusi berupa *platform* bisnis berbasis *online* yang dibutuhkan oleh berbagai perusahaan lain dari beragam industri. PT. Frisidea Tech Indonesia juga bekerjasama dengan mitra bisnis lainnya dalam pengembangan teknis.

Perusahaan melakukan beberapa pendekatan dalam menjalankan proses bisnisnya (PT. Frisidea Tech Indonesia, 2021), yaitu :

1. Memahami produk yang dimiliki dan akan dikembangkan oleh *partner* perusahaan.
2. Melakukan manajemen proyek yang dikembangkan secara *agile* / dikelola dengan *tool* manajemen waktu yang baik.
3. Mampu berkomunikasi dengan baik untuk memenuhi kebutuhan *partner*.
4. Memiliki metode kerja yang lebih rapi sehingga proyek yang sedang dikembangkan dapat dikelola dengan lebih mudah.
5. Tetap melakukan perbaikan dan pengembangan atas proyek yang telah berhasil diluncurkan ke pasaran.

2.2. Visi dan Misi Perusahaan

PT. Frisidea Tech Indonesia memiliki visi dan misi sebagai berikut :

2.2.1. Visi Perusahaan

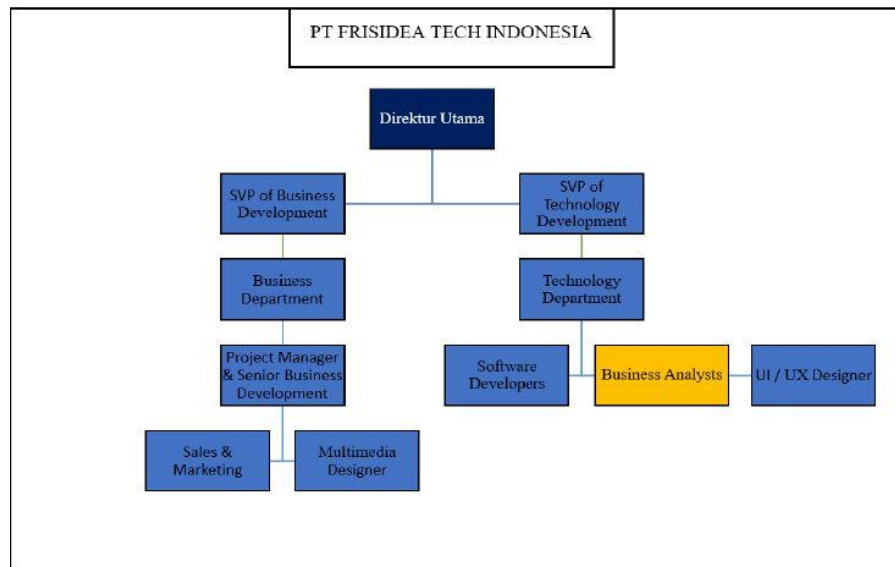
PT. Frisidea Tech Indonesia berusaha untuk menjadi *provider* perangkat lunak *global* dan perusahaan internet, yang bersemangat dalam membantu bisnis melalui teknologi inovatif untuk mencapai dan memaksimalkan tujuan bisnis pelanggan.

2.2.2. Misi Perusahaan

Melalui semangat dan komitmen terhadap klien, PT. Frisidea Tech Indonesia mengembangkan perangkat lunak untuk menghadapi tantangan dunia nyata, sebagai cinta dan dedikasi terhadap apa yang dilakukan agar

kami menjadi perusahaan yang lebih baik untuk diri kami sendiri, untuk klien kami, komunitas, dan dunia.

2.3. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Sumber : Dokumen Pribadi Perusahaan

Gambar 2.2. merupakan gambar struktur organisasi pada PT. Frisidea Tech Indonesia yang memiliki peran dan tugas kerjanya masing-masing. PT. Frisidea Tech Indonesia dikepalai oleh seorang direktur utama, yang membawahi dua departemen utama, yaitu departemen *Business* dan departemen *Technology*. Departemen *Business* dikepalai oleh seorang *SVP of Business Development*, yang membawahi *Project Manager & Senior Business Development*. *Project Manager* bertugas untuk membimbing tim *Sales & Marketing* dan *Multimedia Designer*. Departemen *Technology* dikepalai oleh seorang *SVP of Technology Department* yang membawahi langsung tim *Software Developers* yang terdiri dari *Web Developer* dan *Mobile Developer*, tim *UI/UX Designer*, dan tim *Business Analyst*.

Berikut merupakan tugas-tugas yang dilakukan oleh masing-masing jabatan di PT. Frisidea Tech Indonesia :

2.3.1. Direktur Utama

Direktur utama PT. Frisidea Tech Indonesia bertugas untuk memimpin seluruh proyek yang sedang dijalankan di perusahaan, dan bertanggung jawab untuk memutuskan kebijakan-kebijakan yang mendukung proses bisnis perusahaan.

2.3.2. *SPV Business Development*

SPV Business Development bertugas untuk mengarahkan *staff* pada divisi *Business* untuk mencapai cara untuk meningkatkan kepuasan klien, *partner*, dan pengguna *platform* dengan melakukan perancangan/perencanaan proses bisnis.

2.3.3. *SPV Technology Development*

SPV Technology Development bertugas untuk mengarahkan *staff* pada divisi *Technology* untuk mencapai implementasi proyek yang sedang dikembangkan oleh PT. Frisidea Tech Indonesia, serta mengarahkan kemajuan teknologi yang dimiliki dalam mengembangkan proyek-proyek yang ada.

2.3.4. *Project Manager & Senior Business Development*

Project Manager sekaligus *Senior Business Development* berperan dalam menangani manajemen proyek-proyek yang sedang berlangsung dari

awal hingga selesai, serta memberikan rekomendasi pengembangan bisnis dan memberikan rekomendasi keputusan bisnis yang tepat.

2.3.5. *Sales & Marketing*

Sales & Marketing berperan dalam mencari *partner* maupun pelanggan dalam produk / *platform* yang telah dikembangkan oleh PT. Frisidea Tech Indonesia. *Sales & Marketing* juga bertanggung jawab dalam penyusunan strategi penjualan untuk produk / *platform* yang telah dikembangkan oleh PT. Frisidea Tech Indonesia, serta membantu menjawab berbagai pertanyaan dari *partner* maupun pelanggan terkait produk / *platform* yang telah dikembangkan oleh PT. Frisidea Tech Indonesia.

2.3.6. *Multimedia Designer*

Multimedia Designer berperan dalam pembuatan desain yang akan dipublikasikan kepada publik terkait konten-konten pemasaran produk/*platform* yang telah dikembangkan oleh PT. Frisidea Tech Indonesia.

2.3.7. *Software Developer*

Software Developer berperan dalam melakukan pengembangan sebuah proyek berdasarkan analisa proses bisnis yang telah dirancang oleh tim *Business Analyst* menjadi sebuah *platform* yang dapat memenuhi kebutuhan *client* dan pengguna, serta mampu memenuhi kebutuhan pasar dan bisnis perusahaan. Tim *Software Developer* dibagi menjadi tim *Website Developer* yang mengembangkan perangkat lunak dan *Front-end* pada *platform* berbasis website, *Mobile Developer* yang berperan dalam

pengembangan *platform* berbasis Android dan iOS, serta *Back End Developer* yang berperan dalam mengembangkan *database* pendukung *platform* yang dikembangkan.

2.3.8. *Business Analyst*

Business Analyst bertugas untuk menterjemahkan kebutuhan bisnis *partner* maupun *stakeholder* menjadi sebuah *platform* yang dapat dimanfaatkan secara luas. *Business Analyst* berperan dalam melakukan perancangan dan analisa proses bisnis, merancang ketentuan proses bisnis, merancang *flow* proses bisnis, berkoordinasi dengan *Software Developer* dalam pengembangan proyek, serta melakukan pengujian kualitas hasil kerja *Software Developer* sebelum *platform* dirilis ke publik.

2.3.9. *UI / UX Designer*

UI/UX Designer bertugas untuk menterjemahkan hasil analisa rancangan proses bisnis yang telah dibuat oleh *Business Analyst* menjadi sebuah perancangan antarmuka pengguna (*User Interface*) dan perancangan pengalaman pengguna (*User Experience*) pada proyek yang sedang dikembangkan maupun yang sedang berjalan.

2.4. Produk Perusahaan

2.4.1. Career Support



Gambar 2.3. Platform Career Support

Sumber : (Support, 2021)

Gambar 2.3 merupakan logo dari salah satu *platform* terintegrasi berbasis *website* dan *mobile* yang dikembangkan oleh PT. Frisidea Tech Indonesia yang bernama Career Support, yang membantu pencari kerja (*Candidate*) dalam mencari pekerjaan idamannya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki, membantu perusahaan (*Company*) untuk mencari calon karyawan yang memenuhi kualifikasi dan *skill* kerja yang sesuai dengan lowongan yang dibuka, serta membantu sekolah (*School*) untuk melakukan pelacakan pekerjaan yang dilakukan oleh peserta didik maupun alumni yang pernah bersekolah di institusi pendidikan tersebut.

2.4.2. Kenalan

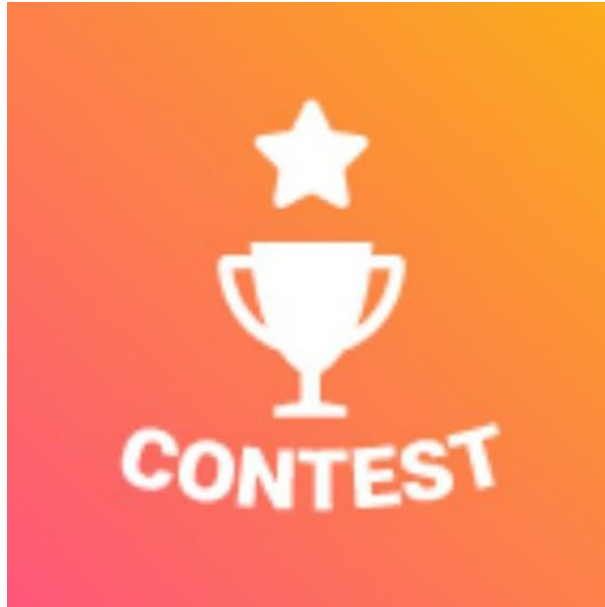


Gambar 2.4. Platform Kenalan

Sumber : PT. Frisidea Tech Indonesia

Gambar 2.4. merupakan logo dari aplikasi Kenalan, yang merupakan sebuah aplikasi *mobile* berbasis Android dan iOS yang dikembangkan oleh PT. Frisidea Tech Indonesia. Aplikasi ini digunakan untuk membantu orang dalam mencari teman maupun calon pasangan secara daring. Setelah pengguna mendaftarkan diri pada aplikasi ini, akan muncul daftar orang-orang terdekat dengan jenis kelamin yang berbeda dan menampilkan *interest* masing-masing. Jika sesuai, pengguna dapat menyukai dan mulai menghubungi orang tersebut melalui fitur *chat* yang tersedia di dalam aplikasi.

2.4.3. Contest



Gambar 2.5. *Platform Contest*

Sumber : PT. Frisidea Tech Indonesia

Gambar 2.4. merupakan logo dari *Platform Contest* yang saat ini sedang dalam tahap pengembangan oleh tim *Software Developer* PT. Frisidea Tech Indonesia. *Platform Contest* merupakan salah satu aplikasi berbasis *mobile* (Android dan iOS) yang sedang dikembangkan secara *internal*, yang membantu *Host* (pihak penyelenggara acara) dalam membuat dan melakukan pelacakan terhadap suatu *giveaway* yang diadakan untuk meningkatkan *customer awareness*. Dalam memanfaatkan *platform Contest*, *Host* juga dapat melibatkan *Sponsor* sebagai pihak yang memberikan bantuan pada kontes berupa dana/barang, dan *Followers* yang berperan sebagai peserta acara yang diadakan oleh *Host*.