

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Deskripsi Perusahaan

PT Ruang Raya Indonesia atau yang lebih dikenal dengan Ruangguru merupakan perusahaan rintisan yang telah berdiri sejak tahun 2014. Perusahaan ini dipimpin oleh seorang CEO (*Chief Executive Officer*) ditemani oleh seorang CPO (*Chief Product & Partnership Officer*). Ruangguru menjadi perusahaan rintisan terbaik di Indonesia dalam aspek teknologi pendidikan. Perusahaan ini menyediakan layanan belajar dengan mengikuti perkembangan zaman yaitu menggunakan teknologi. Layanan belajar yang ditawarkan oleh Ruangguru dapat diakses secara daring menggunakan ponsel maupun laptop. (Ruangguru, n.d.)



Gambar 2. 1 Logo Perusahaan

Pengguna dapat menggunakan layanan Ruangguru baik melalui *website* maupun aplikasi. Meskipun layanan tersedia secara daring, bahan pelajaran yang disediakan oleh Ruangguru mengikuti standar kurikulum Nasional. Ruangguru memiliki kantor pusat yang berlokasi di Jl. Dr. Saharjo No. 161, Manggarai Selatan, Tebet, Jakarta Selatan. Selain itu, kantor lain Ruangguru berlokasi di beberapa daerah di Indonesia. Ruangguru juga meluaskan perusahaan hingga ke luar negeri yaitu Vietnam dan Thailand.

2.1.1 Sejarah Ruangguru

Ruangguru didirikan oleh Adamas Belva Syah Devara (CEO Ruangguru) dan Muhammad Iman Usman (CPO Ruangguru) pada April 2014. Menurut *website* Ruangguru (2021) dalam rubrik *blog* Ruangguru, hingga saat ini pengguna layanan Ruangguru telah mencapai 22 juta orang dan terus meningkat seiring berjalannya waktu. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan jumlah pengguna sebanyak 7 juta pengguna dari tahun 2019. Ruangguru juga telah menaungi 300 ribu guru yang menawarkan jasanya pada lebih dari 100 bidang pembelajaran yang berbeda.

Dalam Kompas.com, Ulya (2020) menulis bahwa kepedulian Belva Devara (CEO Ruangguru) terhadap mutu pendidikan di Indonesia menjadi alasan berdirinya Ruangguru. Pengalaman pribadi dari CEO dan CPO Ruangguru juga menjadi awal mula munculnya ide untuk mendirikan Ruangguru. Dilansir dari Boombastis oleh Deny (2019), Belva dan Iman sulit menemukan guru privat secara daring saat mereka perlu mempersiapkan tes untuk melanjutkan pendidikan pasca sarjana. Dari kisah tersebut, berdirilah Ruangguru yang memudahkan siswa untuk mendapatkan akses belajar yang bermutu.



Gambar 2. 2 CEO dan CPO Ruangguru

Ruangguru telah memperoleh berbagai penghargaan baik di dalam maupun luar negeri. Hal tersebut membuat Ruangguru menjadi perusahaan rintisan di bidang teknologi pendidikan nomor satu di Indonesia. Dilansir dari *website Company Credentials* Ruangguru (Ruangguru, n.d.), perusahaan ini terus berkembang hingga ke luar negeri. Sejak tahun 2019 Ruangguru telah memiliki cabang perusahaan di Vietnam dengan nama Kien Guru dan pada tahun 2020 dengan nama StartDee di Thailand.



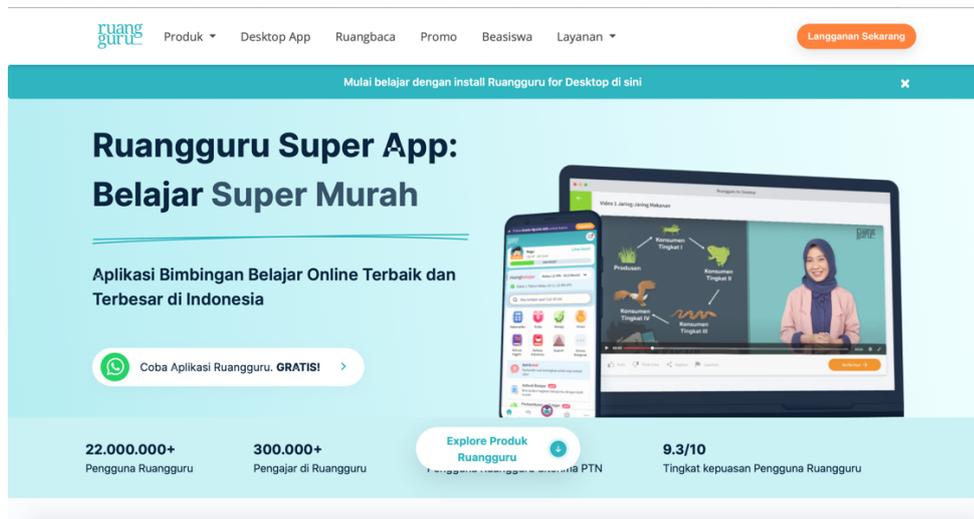
Gambar 2. 3 Kien Guru - Cabang Ruangguru berlokasi di Vietnam



Gambar 2. 4 Startdee - Cabang Ruangguru berlokasi di Thailand

2.1.2 Visi & Misi Ruangguru

Ruangguru memiliki misi untuk memudahkan pelajar mendapatkan pendidikan yang bermutu dengan memanfaatkan teknologi tidak soal di mana pun mereka tinggal. Ruangguru juga memiliki visi untuk memberikan layanan belajar bermutu dengan harga terjangkau, memaksimalkan mutu dan mewujudkan lapangan kerja bagi tenaga pendidik, serta memudahkan pelajar, tenaga pendidik, maupun orang tua dalam kegiatannya melalui teknologi pendidikan Ruangguru. (Ruangguru, n.d.)



Gambar 2. 5 Website Ruangguru

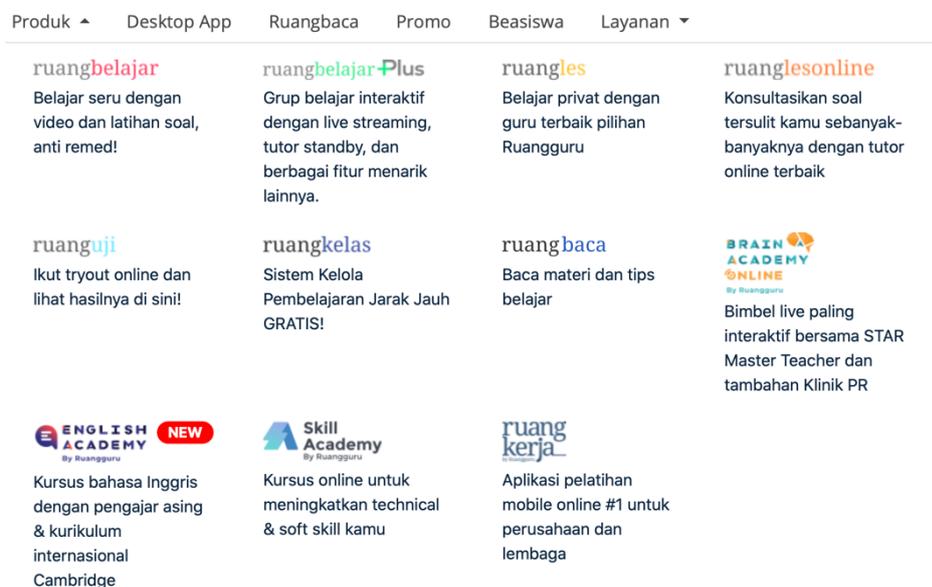
Menurut *website* Karier Ruangguru (n.d), ada nilai-nilai yang perlu diterapkan oleh seluruh karyawan di Ruangguru. Nilai-nilai tersebut terdiri dari *collaborative*, *human-centric*, *introspective*, *entrepreneurial*, dan *fun*. Kelima nilai perusahaan ini lebih dikenal dengan istilah *C.H.I.E.F culture* di Ruangguru.

1. *Collaborative*, artinya pertumbuhan Ruangguru merupakan hasil dari kerja sama tim yang baik. Kerja sama tim tidak hanya dibangun dalam satu departemen saja. Nilai ini dapat dicapai dengan kerja sama secara keseluruhan antar departemen di Ruangguru.
2. *Human-centric*, artinya Ruangguru berfokus pada kebutuhan penggunanya. Mendengar serta memperhatikan apa yang menjadi kebutuhan masyarakat merupakan langkah awal bagi Ruangguru sebelum memberikan solusinya.

3. *Introspective*, artinya Ruangguru terus meninjau ulang pekerjaan maupun pencapaian yang didapat. Oleh karena itu, setiap karyawan juga perlu merefleksikan diri dan tidak malu mengakui kegagalan tapi menjadikannya pelajaran untuk terus maju.
4. *Entrepreneurial*, artinya setiap karyawan Ruangguru tidak perlu ragu untuk menyampaikan ide yang mereka pikirkan.
5. *Fun*, artinya setiap karyawan juga perlu menciptakan lingkungan kerja yang bersahabat dan menyenangkan.

2.1.3 Produk Ruangguru

Menurut *website* Ruangguru (n.d.) dengan rubrik Produk, hingga saat ini Ruangguru telah mengembangkan 14 produk dan layanan bagi penggunanya. Ruangguru tidak hanya tersedia bagi pelajar sekolah saja karena telah tersedia pula produk dan layanan bagi masyarakat umum hingga pelatihan bagi perusahaan.



Gambar 2. 6 Produk Ruangguru

Produk-produk tersebut diantaranya adalah Ruangbelajar, Ruangbelajar Plus, Ruangles, Ruanglesonline, Ruanguji, Ruangkelas, Ruangbaca, Brain Academy, English Academy, Skill Academy, Ruangkerja, Roboguru, Ruangpengajar, dan Ruangpeduli. Berikut ini penjelasan singkat mengenai produk dan layanan yang disediakan oleh Ruangguru.

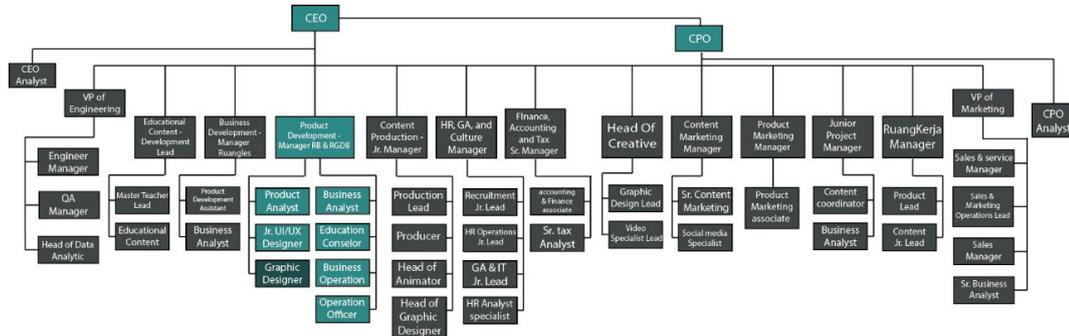
1. Ruangbelajar, produk ini dapat digunakan melalui laptop maupun ponsel. Pada produk Ruangbelajar disediakan puluhan ribu video belajar dengan animasi, pembahasan soal, dan rangkuman belajar bagi tingkat SD, SMP, dan SMA.

2. Ruangbelajar Plus, produk ini menyediakan layanan yang sama dengan Ruangbelajar. Kelebihannya adalah para siswa tergabung dalam kelompok belajar yang menyenangkan dan dapat berdiskusi secara langsung dengan pengajar
3. Ruangles, produk ini menyediakan layanan belajar secara privat antara satu pengajar dan satu siswa saja. Siswa dapat memilih lokasi maupun jadwal belajar sesuai kebutuhan mereka.
4. Ruanglesonline, produk ini menyediakan layanan tanya jawab selama 30 menit via *live chat* Ruangguru. Siswa yang kesulitan menyelesaikan soal dapat berkonsultasi di Ruanglesonline.
5. Ruanguji, produk ini menyediakan layanan *tryout* secara daring untuk persiapan ujian para siswa.
6. Ruangkelas, merupakan platform yang memungkinkan kegiatan belajar jarak jauh antara guru dan para murid. Pada produk ini, guru dapat mengadakan kelas secara *online*, menyediakan materi belajar dan berdiskusi seperti yang dilakukan di sekolah.
7. Ruangbaca, produk ini menyediakan materi, tips belajar, maupun informasi dan pengetahuan umum lainnya yang dapat menambah wawasan pembaca.
8. Brain Academy, produk ini merupakan layanan bimbingan belajar interaktif dengan tenaga pengajar profesional. Brain Academy dapat diakses secara daring maupun *offline*.
9. English Academy, merupakan produk dengan layanan kursus bahasa Inggris dengan tenaga pengajar asing secara langsung. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum internasional Cambridge.
10. Skill Academy, merupakan layanan kursus secara daring untuk meningkatkan keterampilan teknis, sosialisasi, maupun komunikasi dalam dunia kerja.
11. Ruangkerja, produk ini menyediakan platform pelatihan pegawai bagi perusahaan maupun lembaga.
12. Roboguru, merupakan platform diskusi yang dapat digunakan oleh siswa untuk menuliskan pertanyaan soal yang tidak dimengerti dan dapat dijawab oleh siswa lainnya maupun tenaga pengajar.
13. Ruangpengajar, produk ini merupakan platform khusus bagi para tenaga pendidik yang ingin bergabung menjadi tutor di Ruangguru.
14. Ruangpeduli, merupakan platform donasi bagi kepentingan pendidikan di Indonesia. Bantuan yang diterima akan digunakan

dalam memberikan dukungan sarana belajar, bantuan akses, dan materi belajar bermutu bagi pihak yang membutuhkan.

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Perusahaan ini dipimpin oleh seorang CEO (*Chief Executive Officer*) ditemani oleh seorang CPO (*Chief Product & Partnership Officer*). Seluruh departemen akan bertanggung jawab untuk melaporkan pekerjaan pada CEO dan CPO Ruangguru.



Gambar 2. 7 Struktur Organisasi Ruangguru

CEO dan CPO bertanggung jawab terhadap departemen yang berbeda. Departemen yang dibawah oleh CEO diantaranya adalah *educational content*, *business development*, *product development*, *content production*, *human resource*, *hingga finance*. Oleh karena itu, CEO memiliki wewenang dalam membuat keputusan terhadap produksi konten belajar, perekrutan karyawan, hingga pengelolaan keuangan di perusahaan. Sedangkan CPO berfokus pada *head of creative*, *content marketing*, *product marketing*, dan *project manager*. Maka hal-hal yang berkaitan dengan strategi pemasaran merupakan tanggung jawab dari CPO.