

BAB II

GAMBARAN UMUM GRAMEDIA MITRA EDUKASI INDONESIA

2.1 Profil dan Sejarah Singkat Perusahaan

Gamedia Mitra Edukasi Indonesia merupakan bagian dari Kompas Gamedia, didirikan pada 2016 yang berfokus terhadap pemenuhan kebutuhan sekolah, seperti buku, perangkat multimedia pembelajaran, mesin absensi *fingerprint* dan kebutuhan sekolah lainnya, yang sudah mendapat kepercayaan dan direkomendasikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. berawal dari ide-ide inspiratif dalam setiap kegiatan usahanya atau biasa disebut dengan Inspirasi Nusantara.

Gambar 2.1 Logo Gamedia Mitra Edukasi Indonesia



Sumber: Gamedia Mitra Edukasi, 2018

2.1.1 Visi dan Misi Perusahaan

a. Visi

Menjadi perusahaan terbesar dan terbaik di Indonesia dalam pelayanan menyeluruh atas kebutuhan produk-produk edukasi dan pelayanan lainnya yang terkait.

b. Misi

Membantu pelanggan terutama sekolah-sekolah di Indonesia dalam memperbaiki performanya di Indonesia dalam memperbaiki performanya melalui pelayanan terbaik dan berkualitas secara tepat waktu dan jumlah.

2.1.2 Profil Digital Project Kawan Muamua

Gambar 2.2 Logo Kawan Muamua



Sumber: Gramedia Mitra Edukasi, 2018

Kawan Muamua adalah *platform* dalam bidang pendidikan di Indonesia yang dibangun sejak tahun 2019 oleh Kompas Gramedia dan merupakan wujud komitmen untuk memajukan pendidikan di Indonesia. Kawan Muamua merupakan salah satu dari banyaknya *Learning Management System* yang ada di Indonesia.

2.1.3 Produk Kawan Muamua

Terdapat tiga produk yang dimiliki oleh Kawan Muamua dan tiap produk tersebut memiliki perbedaan dalam bidang pendidikan, di antaranya ialah:

1. Kawan Eksploo

Gambar 2.3 Kawan Eksploo



Sumber: Kompas Gramedia Mitra Edukasi, 2018

Kawan Eksploo menyediakan kebutuhan sekolah berupa bank soal dan pembahasannya yang dapat dikelola secara mandiri, selain itu juga menyediakan kebutuhan untuk penilaian secara *online*.

2. Kawan Pedia

Gambar 2.4 Logo Kawan Pedia



Sumber: Kompas Gramedia Mitra Edukasi, 2018

Pada Kawan Pedia, siswa/i dapat memahami dengan mudah seluruh materi pelajaran. Terdapat banyak video-video pelajaran yang menarik dan banyak latihan soal yang bisa membantu para siswa/i lebih cepat menguasai pelajaran.

3. Kawan Vokasi

Gambar 2.5 Logo Kawan Vokasi

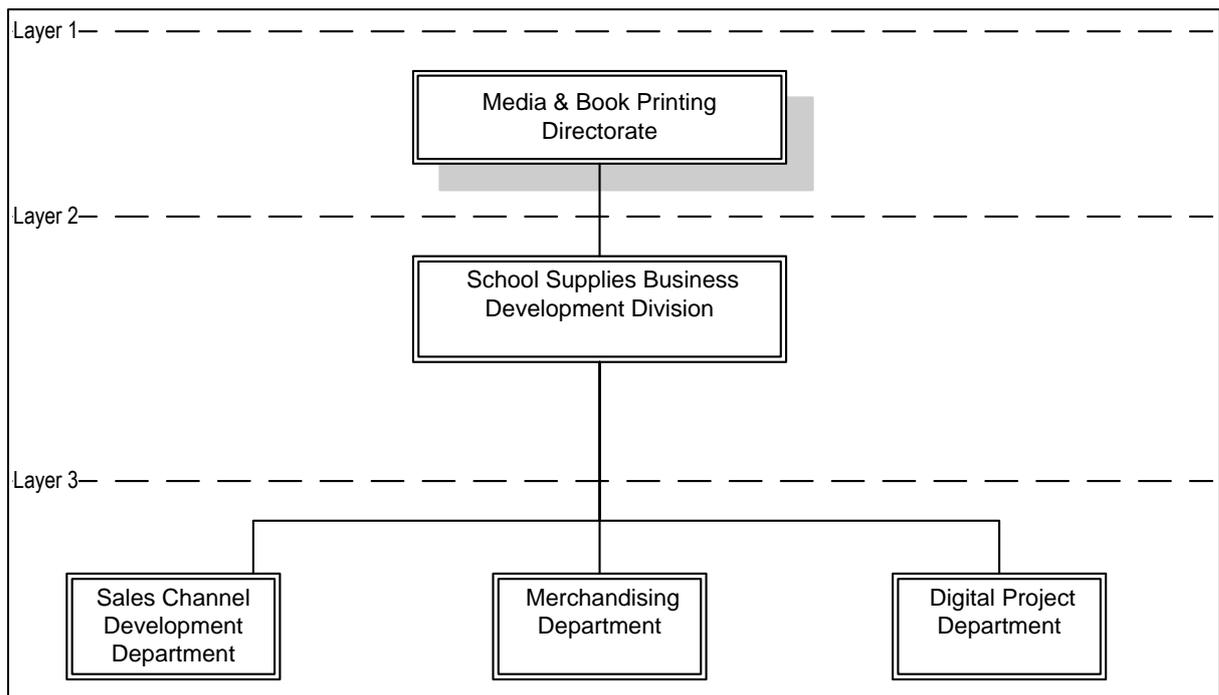


Sumber: Kompas Gramedia Mitra Edukasi, 2018

Materi peminatan dan vokasi hadir di Kawan Vokasi, materi tersebut hadir untuk mendukung dan mengembangkan minat dan bakat yang kamu miliki.

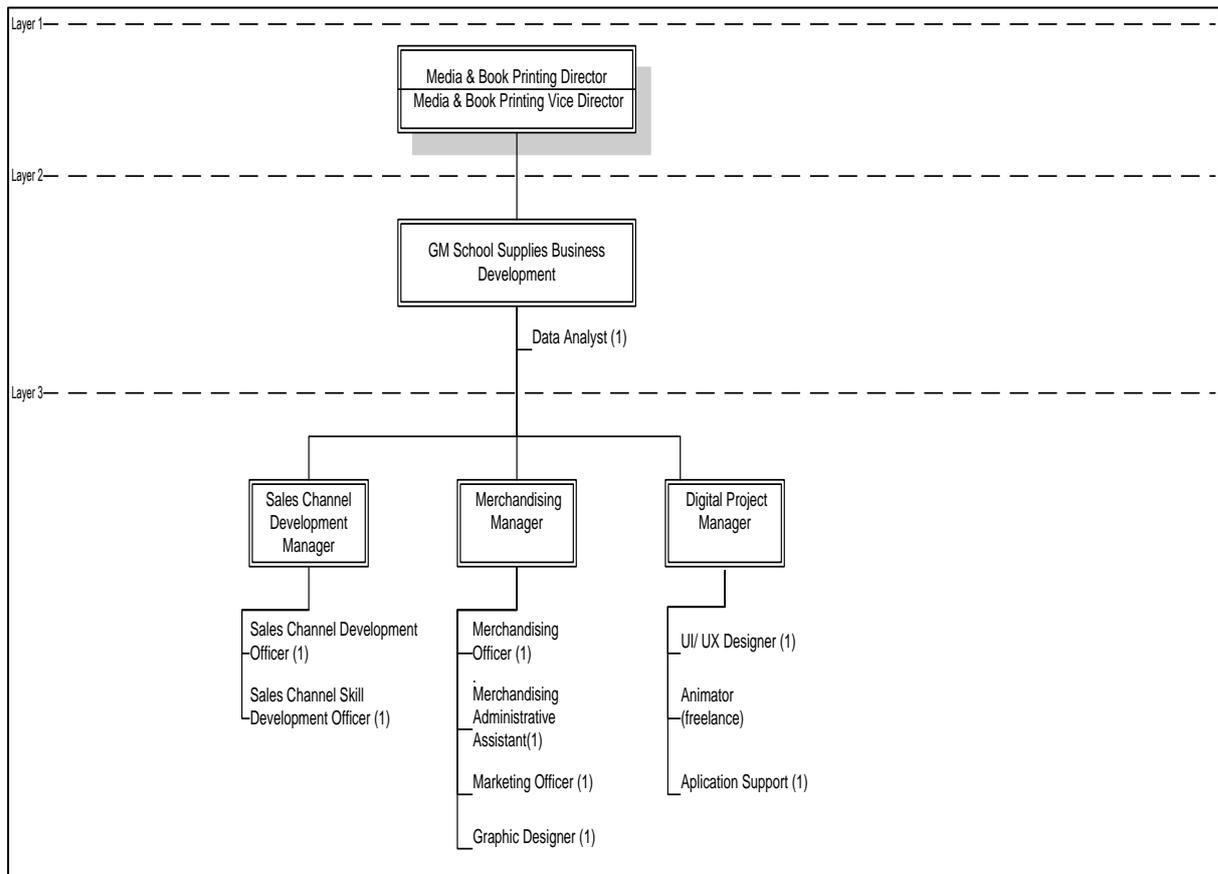
2.2 Struktur Organisasi Gramedia Mitra Edukasi Indonesia

Gambar 2.6 Struktur Organisasi per 1 Oktober 2020



Sumber: Gramedia Mitra Edukasi, 2020

Gambar 2.7 Reporting Structure per 1 Oktober 2020



Sumber: Gramedia Mitra Edukasi, 2020

2.2.1 Ruang Lingkup Kerja Divisi Terkait

a. Sales Channel Development Department

- Bertanggung jawab membuat strategi pengembangan *sales channel*,
- Membangun kompetensi
- Memelihara mitra dan mitra utama

b. Merchandising Department

- Bertanggung jawab menyediakan daftar kebutuhan sekolah
- Memastikan harga beli yang kompetitif
- Memastikan barang sesuai petunjuk teknis
- Menemukan peluang dari regulasi yang ada
- Memelihara hubungan dengan vendor

c. Digital Project Department

Bertanggung jawab menjalankan pengembangan proyek-proyek baru digital yang dapat meningkatkan percepatan bisnis.