



### **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 Profil Perusahaan

PT Ruang Raya Indonesia (Ruangguru) adalah perusahaan yang bergerak di bidang pendidikan nonformal. Ruangguru didirikan oleh Belva Devara dan Iman Usman sejak tahun 2014. Ruangguru merupakan sebuah perusahaan teknologi terbesar yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan dan kini telah memiliki lebih dari 22.000.000 pengguna serta mengelola 300.000 guru yang menawarkan jasa di lebih dari 100 bidang pelajaran.



**Gambar 2. 1 Logo Perusahaan**

(Sumber: [www.ruangguru.com](http://www.ruangguru.com))

Belva Devara masuk dalam Forbes Asia 30 Under 30 pada tahun 2017 dan penerima Penghargaan Alumni Harvard Kennedy School of Government 2020 dalam Inovasi Digital. Beliau menyelesaikan Magister Administrasi Publik dan Magister Administrasi Bisnis dari Harvard dan Stanford University, masing-masing, dan menerima gelar sarjana Bisnis dan Ilmu Komputer di Nanyang Technological University, Singapura. Belva Devara menyelesaikan semua gelarnya dengan beasiswa berdasarkan prestasi (Ruangguru, n.d.).



**Gambar 2. 2 Iman Usman (CPO) dan Belva Devara (CEO)**

(Sumber: [www.medium.com](http://www.medium.com))

Iman Usman masuk dalam Forbes Asia 30 Under 30 pada tahun 2017 dan advokat global pemuda dan pendidikan. Iman Usman menerima gelar sarjana dalam Hubungan Internasional dari Universitas Indonesia dan Magister Seni dalam Pengembangan Pendidikan Internasional dari Universitas Columbia di New York, Iman Usman selesaikan semua pendidikannya dengan beasiswa berdasarkan prestasi (Ruangguru, n.d.).

Kantor pusat Ruangguru berlokasi di Jl. Dr. Saharjo No. 161, Manggarai Selatan, Tebet, Jakarta Selatan. Selain berlokasi di beberapa daerah di Indonesia, Ruangguru juga meluaskan bisnis perusahaannya hingga luar negeri yaitu Vietnam dan Thailand. Ruangguru juga memiliki prestasi seperti memenangkan beberapa penghargaan di dalam dan luar negeri, termasuk *Solver of MIT*, *Atlassian Prize*, *UNICEF Innovation to Watch*, *Google Launchpad Accelerator*, dan *ITU Global Industry Award*.



**Gambar 2. 3 Kiến Guru - Cabang Vietnam**

(Sumber: [www.kienguru.vn](http://www.kienguru.vn))

Kiến Guru (2019) di Vietnam dan StartDee (2020) di Thailand adalah perpanjangan dari tujuan Ruangguru untuk memberikan akses yang sama ke pendidikan berkualitas melalui teknologi. Melalui aplikasi seluler masing-masing, siswa di Vietnam dan Thailand memiliki kesempatan belajar yang dipersonalisasi melalui video pembelajaran animasi yang diajarkan oleh guru dan pakar terbaik negara tersebut. Kiến Guru saat ini telah terhubung dengan 1 juta siswa dan StartDee telah berhasil menjadi aplikasi pendidikan Top 3 di App Store dan Play Store dalam minggu pertama peluncurannya (Ruangguru, n.d.).



**Gambar 2. 4 Startdee – Cabang Thailand**

(Sumber: [www.techinasia.com](http://www.techinasia.com))

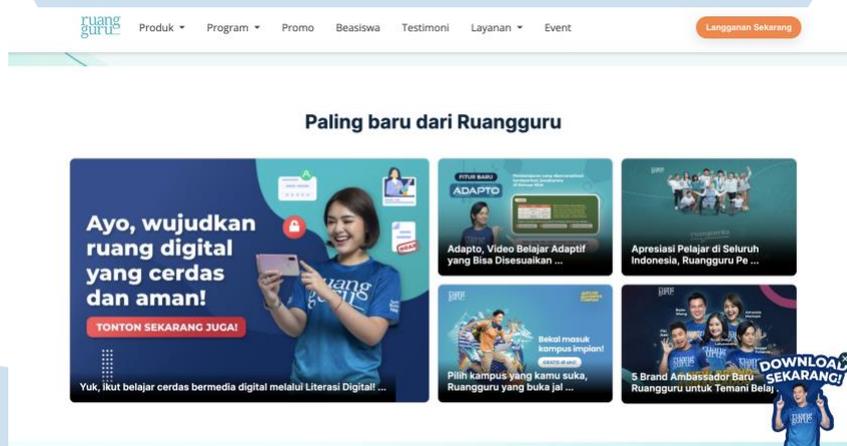
Masyarakat terutama para pelajar dapat menikmati beberapa layanan belajarnya seperti layanan kelas *virtual*, *platform* ujian *online*, video belajar berlangganan, dan konten kreatif dan canggih lainnya yang berbasis digital dan dapat diakses melalui website ataupun aplikasi Ruangguru. Meskipun layanan yang tersedia yaitu secara *online*, bahan pelajaran yang telah disediakan oleh Ruangguru sudah mengikuti standar kurikulum Nasional.

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



**Gambar 2. 5 Tampilan Aplikasi Ruangguru**

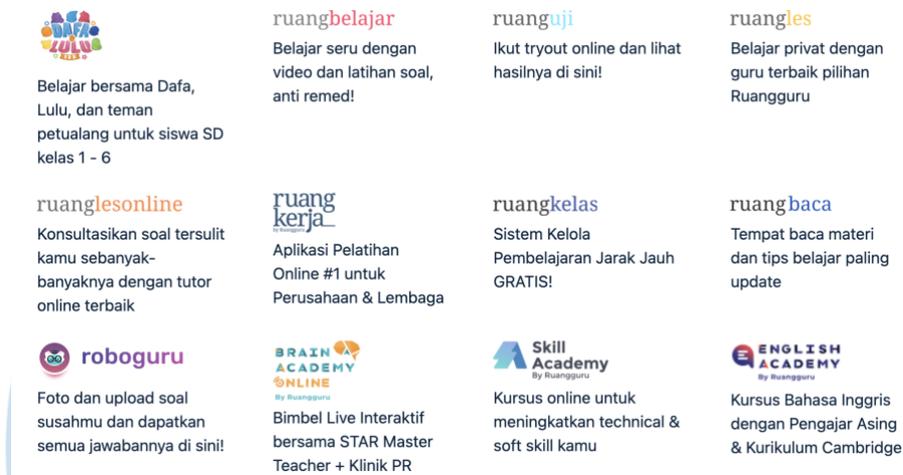
(Sumber: [www.itworks.id](http://www.itworks.id))



**Gambar 2. 6 Website Resmi Ruangguru**

(Sumber: [www.ruangguru.com](http://www.ruangguru.com))

Hingga saat ini, Ruangguru telah mengembangkan empat belas produk dan layanan untuk para penggunanya. Selain untuk pelajar, Ruangguru juga menyediakan produk dan layanan bagi masyarakat umum hingga pelatihan untuk perusahaan. Produk-produk tersebut di antaranya adalah Ruangbelajar, Ruangbelajar Plus, Ruangles, Ruanglesonline, Ruangkerja, Ruangkerja, Ruangkerja, Roboguru, Ruangkelas dan Ruangbaca.



**Gambar 2. 7 Produk dari Ruangguru**

(Sumber: [www.ruangguru.com](http://www.ruangguru.com))

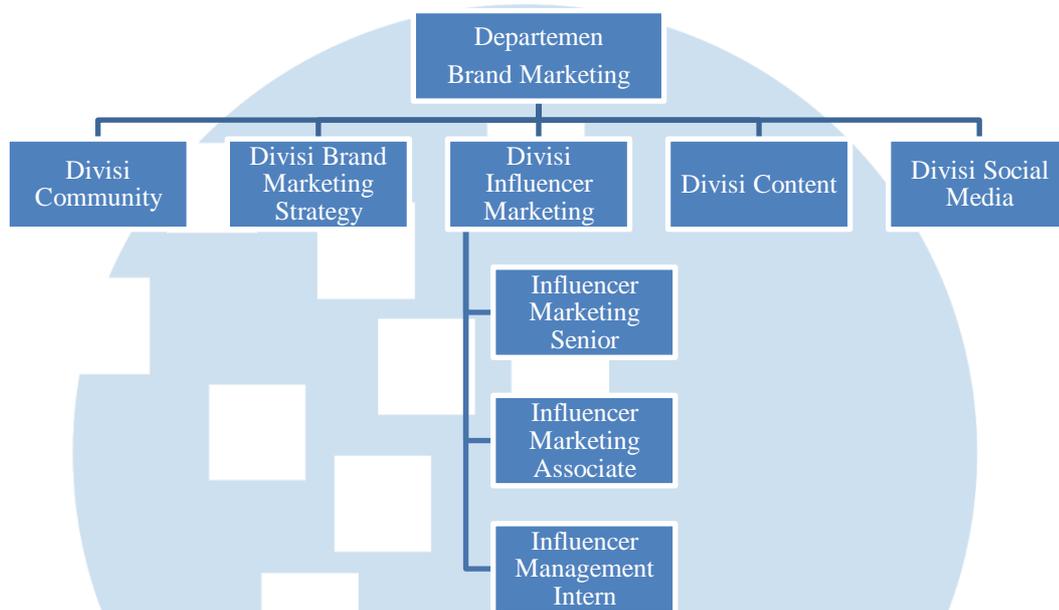
## 2.2 Visi dan Misi Perusahaan

Ruangguru memiliki misi untuk memperluas akses terhadap pendidikan berkualitas dengan menggunakan teknologi canggih yang dapat memudahkan para pelajar untuk belajar kapan saja dan di mana saja tanpa batas. Ruangguru juga ingin memudahkan bagi para orangtua dan siswa untuk beraktivitas secara efektif dan efisien dengan menggunakan Ruangguru. Ruangguru memberikan layanan pendidikan dan materi pembelajaran dari guru-guru terpilih dan tentunya terbaik di Indonesia, dan dapat diakses oleh siapapun di manapun dengan biaya yang sangat terjangkau agar seluruh pelajar dapat menikmati layanan tersebut.

Ruangguru mempercayai bahwa dengan meningkatnya kualitas seorang guru, maka mutu pendidikan di Indonesia juga akan menjadi lebih baik. Maka dari itu Ruangguru ingin memperluas lapangan kerja bagi para guru dan menjadikan sarana uang tambahan mereka di sini agar tetap selalu memberikan kualitas terbaik kepada masyarakat.

## 2.3 Ruang Lingkup Kerja Ruangguru

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**Gambar 2. 8 Struktur Organisasi Departemen Brand Marketing Ruangguru**

Berdasarkan struktur organisasi perusahaan Ruangguru, Influencer Management Intern berada langsung di bawah Divisi Influencer Marketing yang dikepalai oleh Departemen Brand Marketing. *Intern* bertugas untuk membantu segala kegiatan Team Influencer Marketing dimulai dari proses perencanaan hingga eksekusi serta turut bekerja sama dengan divisi lain yang ada dalam Departemen Brand Marketing, yaitu:

**1. Divisi Community**

Divisi ini bertugas untuk memastikan komunitasnya mendapatkan info terbaru dari *campaign* yang sedang berjalan, komunitas yang dimaksud yaitu pelajar, alumni, orangtua, sekolahan, hingga *buzzer* untuk meramaikan media sosial Ruangguru. Kerja sama antara *intern* dengan Divisi Community yaitu setelah konten *campaign* telah diunggah oleh *influencer*, *intern* akan memberikan info kepada divisi ini bahwa konten telah naik dan meminta mereka untuk meramaikan *postingan* tersebut dengan mengajak komunitas yang dimiliki oleh Ruangguru untuk *comment* dan *like postingan* tersebut.

**2. Divisi Brand Marketing Strategy**

Divisi ini bertugas melakukan analisa *marketing* dalam perencanaan sebuah *campaign* dan memilih produk yang tepat untuk target dari *campaign* tersebut. Kerja sama antara *intern* dengan Divisi BMS yaitu *team* mereka akan memberikan info perihal produk mana yang sekiranya sesuai dalam *campaign* yang akan jalan, atau merekomendasikan produk yang sesuai dengan kriteria *influencer* tersebut yang sedang bekerja sama dengan Ruangguru.

### 3. **Divisi Content**

Divisi ini bertugas dalam memproduksi konten foto untuk media sosial dan konten video *marketing* Ruangguru seperti *live quiz*, *live teaching*, *pre-event* dan *post-event live events*, juga webinar. Kerja sama antara *intern* dengan Divisi Content yaitu *team* mereka akan meminta *intern* untuk mencari nama-nama *talent* atau *influencer* yang dapat diajak kerja sama untuk masuk ke dalam konten media sosial Ruangguru.

### 4. **Divisi Influencer Marketing**

Divisi ini bertugas untuk mencari *talent* atau *influencer* yang tepat dalam suatu *campaign* agar *campaign* tersebut dapat menarik para target audiens, juga memberikan ide konten foto maupun video dan *caption* yang sesuai untuk *influencer* tersebut lakukan dan unggah. Dalam divisi ini, *intern* dan *team* bertugas dalam mengumpulkan nama, *rate card* serta menghitung *engagement* dari banyak akun *influencer* di Indonesia untuk masuk ke dalam *database* sehingga ketika suatu *campaign* tertentu akan jalan, *intern* dan *team* akan menghubungi nama-nama tersebut yang tepat dan sesuai dengan *campaign* nya. Selain itu, divisi ini bertugas untuk memberikan konten *brief* yang berisikan arahan seperti *pose*, *caption*, *dresscode* dan *detail campaign* untuk *influencer* pelajari dan ikuti. Setelah *influencer* mengunggah kontennya ke media sosial, divisi ini akan membuat *report* seperti jumlah *engagement* yang didapatkan dari *postingan* tersebut, apakah efektif atau tidak dalam memilih *influencer* tersebut.

### 5. **Divisi Social Media**

Divisi ini bertugas untuk mengunggah konten yang akan naik ke media sosial Ruangguru, membalas seluruh komentar dan pesan, juga mengikuti *trend* yang sedang digemari oleh pengguna dan calon pengguna untuk dijadikan konten lainnya. Kerja sama antara *intern* dan divisi ini yaitu mereka akan mengunggah hasil konten yang telah dibuatkan oleh *influencer* dari hasil *brief* Divisi Influencer Marketing di media sosial Ruangguru.

Seluruh pekerjaan *intern* akan dipantau dan diarahkan oleh rekan *associate* dan *senior* dalam Divisi Influencer Marketing. Head of Brand Marketing yang dipimpin oleh Kevin Kristian, bertanggung jawab penuh atas seluruh kegiatan Divisi Influencer Marketing dan seluruh divisi dalam Brand Marketing yang diadakan untuk perusahaan. Seluruh perencanaan kegiatan yang akan dilakukan oleh Divisi Influencer Marketing perlu mendapatkan persetujuan dan arahan dari Head of Brand Marketing dan akan diteruskan kepada CPO Ruangguru yaitu Iman Usman.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA