BAB II
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Dojobox merupakan perusahaan yang bergerak di bidang teknologi yakni pelatihan *Quality Assurance*. Didirikan oleh Indra Haryadi pada tahun 2013 yang lalu. Pada masa awal perintisan, Dojobox merupakan sebuah jasa pengembang *platform* digital, dan kini berfokus pada menciptakan *Quality Assurance* yang kompeten dan profesional. Pelatihan tidak hanya diberikan kepada orang dengan latar belakang *IT (information technology)*, namun juga *non-IT*. Kini Dojobox sudah memiliki cabang di Kota Bogor dengan kantor pusat di Jogjakarta (*Dojobox Family Home,* 2015).

Gambar 2.1 Logo Dojobox
(Sumber: *Google Drive* perusahaan, 2021)

Seperti perusahaan pada umumnya, Dojobox juga memiliki logo. Logo tersebut terdiri dari dua kotak yang saling bertumpuk. Dua kotak tersebut terbagi menjadi 3 makna yakni, Dojobox sebagai tempat pelatihan (akademi), *agency*, dan *outsourcer*. Sebagai tempat pelatihan (akademi), kotak yang bertumpuk itu dimaknai sebagai kotak imajinasi yakni orang yang belum memiliki kemampuan setelah menjadi bagian dari Dojobox kemudian orang tersebut menjadi ahli. Makna selanjutnya Dojobox sebagai *agency*, dua kotak yang bertumpuk menyimbolkan sebuah tombol ajaib yang mampu mengabulkan keinginan (produk digital). Selanjutnya yang ketiga, dua kotak yang bertumpuk bermakna bahwa Dojobox sebagai *outsourcer* mampu mengirimkan pekerja (*talent*) terbaiknya kepada klien terutama yang membutuhkan jasa *QA* (*Quality Assurance*).

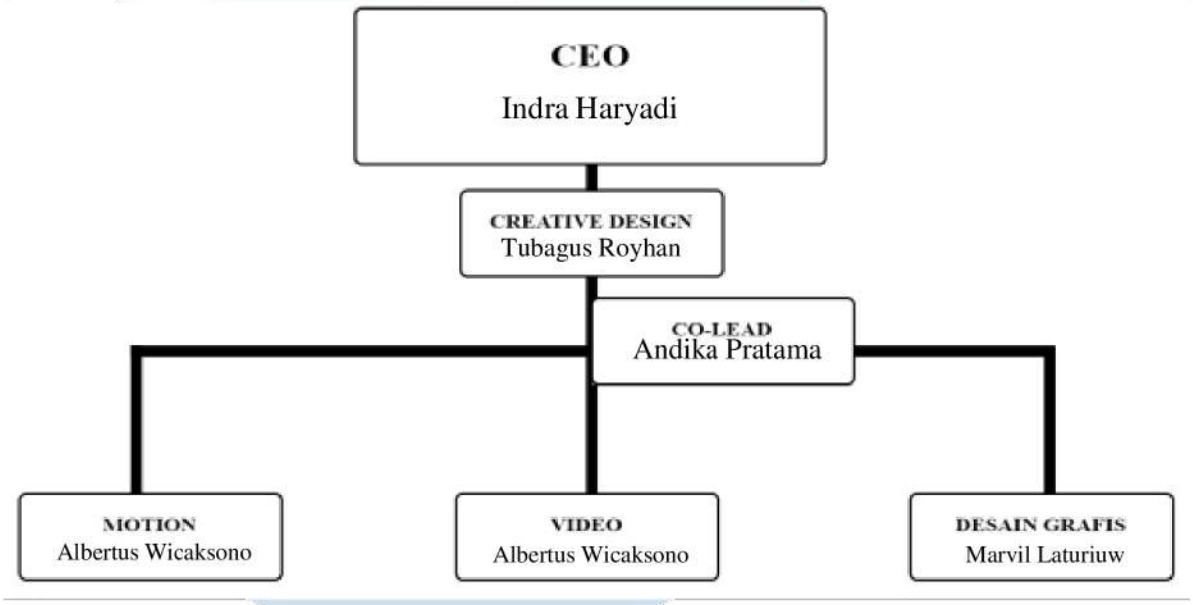
Gambar 2.2 Maskot Dojobox
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Selain logo, Dojobox juga memiliki maskot yang diberi nama Ninjo. Kepala maskot yang berbentuk kotak mewakili dari logo Dojobox itu sendiri. Kemudian Ninjo merupakan kependekan dari Ninja Pembelajar Dojobox yang memiliki keinginan kuat untuk terus belajar dan mengembangkan diri. Warna dasar dari maskot adalah jingga dan biru donker. Warna jingga melambangkan semangat, optimisme, dan kepercayaan diri. Sementara warna biru donker merupakan warna yang umumnya disukai oleh para *programmer*.

2.1.1 Visi dan Misi Perusahaan

Sebagai tempat akademisi pelatihan *Quality Assurance*, Dojobox kedepannya akan menjadi penggerak transformasi industri digital yang memiliki pengaruh besar di dunia. Sebagai perwujudan dari visi tersebut, maka Dojobox memiliki misi yakni menggerakkan industri kearah digitalisasi, menciptakan tenaga kerja (*Quality Assurance Engineer*) yang kompeten, serta penyediaan produk digital berkualitas (Tentang Kami, Dojobox.id, 2015).

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Bagan 2.1 Struktur Tim Kreatif dan Desain

(Sumber : Presentasi *daily meet*, 2021)

Secara struktural divisi konten terdiri dari divisi *creative content*, *creative event*, dan *creative design*. Penulis hanya memasukkan bagan *creative design* karena penulis termasuk ke dalam tim tersebut. Secara garis besar tim *creative design* dikepalai oleh seorang *lead* yakni Tubagus Royhan (desainer grafis) dan seorang *co-lead* yakni Andika Pratama (desainer grafis). Di bawahnya terbagi menjadi 3 bagian yakni divisi *motion*, dan *video* yakni Albertus Wicaksono (penulis sebagai *motion graphic artist* beserta *editor*), dan divisi desain grafis yakni Marvil Laturiuw (desainer grafis).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA