

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Geniora merupakan perusahaan pengembang *startup* berbasis teknologi dalam bidang pendidikan. Perusahaan geniora didirikan pada tahun 2016 bersama dengan PT.Multitech Infomedia. Perusahaan Geniora sebagai salah satu produk layanan *startup* berbasis teknologi yang berupa informasi pembelajaran dalam bidang pendidikan yang sesuai dengan kurikulum sekolah dasar dan memberikan wawasan ilmu pengetahuan dengan gambaran menarik agar dapat memudahkan anak-anak dalam memahami pelajaran dengan baik. Perusahaan Geniora terletak di jalan Raya H. Abdullah, Pakulonan Bar. No 40, Gading Serpong, Kabupaten Tangerang, Banten.



Gambar 2.1 Logo Geniora dan PT.Multitech Infomedia

(Dokumen Perusahaan)

Sejarah Geniora berawal dari Fredy Candra kepemimpinan Geniora (CEO) yang memiliki ketertarikan yang berfokus pada bidang pendidikan dan mengajak dengan teman-teman untuk bekerja sama dalam satu visi dan misi yang ada terkait pendidikan bagi anak-anak untuk berperan bersama-sama dan membangun perusahaan tersebut yang bernama Geniora. Menurut Peybel saat bercerita pada rapat bersama, ia menyatakan awal bermula terbentuknya perusahaan geniora, dimulai dengan menciptakan sebuah *platform* media berupa aplikasi pendidikan yang bernama Geniora 456, di mana memiliki target konsumen aplikasi tersebut dikhususkan untuk anak-anak SD (Sekolah Dasar) kelas 4, 5 dan 6. Perancangan aplikasi Geniora 456 dibuat oleh Fredy Candra bersama dengan lima teman

lainnya yaitu Peybel, Indri, Eka, Fery dan Lieli yang memulai proses perancangan hingga mengembangkan aplikasi Pendidikan tersebut. Beberapa proyek yang sudah dikembangkan oleh Geniora adalah aplikasi Geniora Sayabisa yang merupakan gabungan dari materi Geniora 456 dan Geniora 123 untuk materi pembelajaran anak SD dan saat ini sedang dikembangkan materi SMP (*up progress*), produk *smartphone* geniora, geniora *junior* atau HeiJun, dan Geniora animasi Numotion.

Produk yang dikembangkan oleh Geniora pertama kali adalah Geniora *mobile* yang berfungsi sebagai alat bantu anak-anak dalam belajar dan memiliki fitur pengawas orang tua yang dapat sebagai mengawasi dan mendampingi anak di mana pun dan kapan pun.



Gambar 2.2 Smartphone Geniora
(Dokumen Perusahaan)

Smartphone dapat menciptakan kebiasaan digital yang sehat bersama orang tua dengan anak. Produk ini sudah tersedia di *marketplace ecommerce* baik Tokopedia, Shoppe, dan Blibli.com.

Numotion merupakan layanan jasa yang terlibat dalam membuat video media promosi iklan akan produk *klien* hingga memasarkan ke media promosi digital dengan kualitas citra yang menarik.



Gambat 2.3 Logo geniora Numotion (Dokumen Perusahaan)

Proses animasi Numotion melalui tim kreatif sudah bekerja sama dengan beberapa brand lokal, klien korporat dan organisasi pendidikan melalui tahap *briefing* dengan klien, *pre production*, *production*, *post production*, hingga *final production* sehingga menghasilkan animasi yang dapat menarik konsumen diantaranya brand *belfood*, *ivenet*, *buds organics*, belajar dari rumah (kementerian pendidikan dan budaya indonesia) dan lain sebagainya.



Gambar 2.4 Hasil animasi Numotion

(Dokumen Perusahaan)

Geniora junior atau Hei Jun merupakan sebuah cerita pendek dalam bentuk videointeraktif yang memiliki karakter gambar yang lucu, dan menarik untuk anak anak kelas balita dan TK. Produk yang dipasarkan berupa buku cerita pendek bergambar dan dipasarkan melalui media sosial dan toko buku terdekat.



Gambar 2.5 Logo HeiJun dan produk yang dikembangkan

(Dokumen Perusahaan)

Geniora SayaBisa adalah sebuah aplikasi digital pembelajaran pendidikan yang berdasarkan kurikulum nasional bertujuan untuk memperluas ilmu pengetahuan dengan pembelajaran dengan *content* dan fitur yang menarik, aplikasi ini didedikasikan untuk anak – anak sekolah dasar kelas 1- 6 SD. Aplikasi SayaBisa memiliki *content* di antaranya audio visual (video), buku rangkuman (*e-book*), latihan soal (kuis,dan ujian), audio, dan flashcard, selain itu aplikasi Saya Bisa memiliki fitur di antaranya kartu belajar, jadwal belajar, koleksi, *referral code*, *filter*, *daily games* dan *geniora cast*.



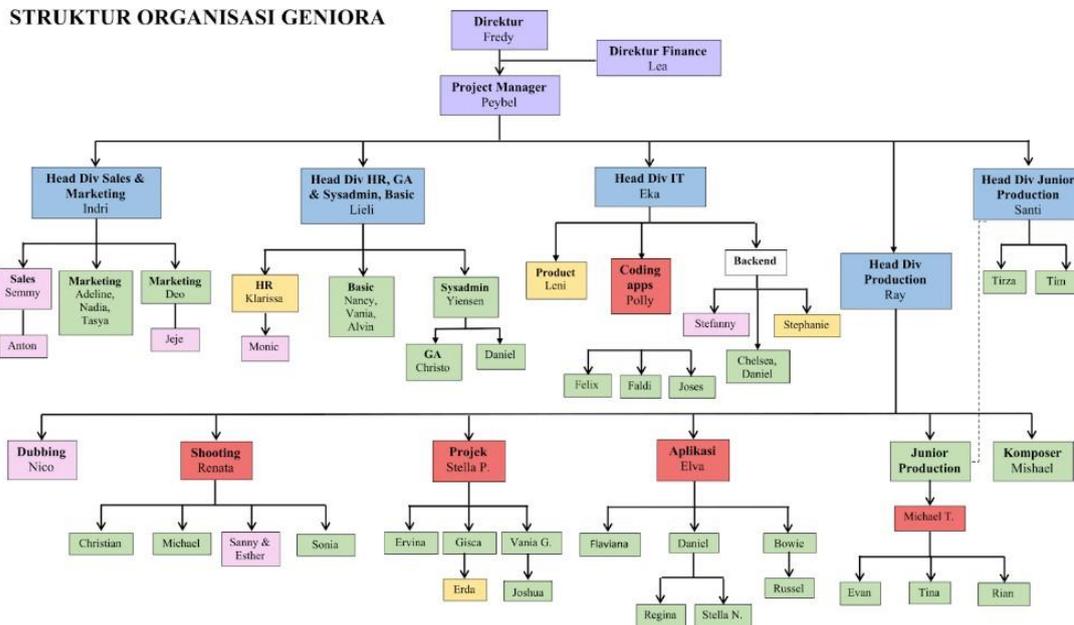
Gambar 2.6 Logo SayaBisa dan tampilan aplikasi SayaBisa
(Dokumen Perusahaan)

2.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi Perusahaan Geniora adalah menyediakan kegiatan pembelajaran informasi pendidikan pada anak dengan *content* menarik dan kreatif untuk meningkatkan pengalaman belajar anak dimana saja dan kapan saja bersama dengan orang tua dan guru.

Misi Perusahaan Geniora adalah sebagai memfasilitasi proses pendidikan anak dengan tetap menjaga hubungan sehat antara anak dan orang tua melalui produk berbasis teknologi.

2.3 Struktur Organisasi



Bagan 2.1 Stuktur organisasi Geniora
(Dokumen Perusahaan)

Perusahaan Geniora memiliki organisasi yang selalu bersama dalam perkembangan produk Geniora. Geniora dipimpin oleh Fredy Candra selaku pemegang *Chief Executive Officer* (CEO) Geniora, dibawah CEO terdapat *Chief Financial Officer* (CFO) yang dipimpin oleh Lea Christina dan dibawahnya CFO terdapat *Project manager* yang dipimpin oleh Peybel Sherly. Dalam *Project Manager* inilah memiliki divisi pengembangan *startup* Geniora diantaranya divisi bagian *Head of Sales and Marketing* yang dipimpin oleh . Dibawahnya memiliki bagian-bagian divisi baik divisi *Sales* dijalankan oleh Semmy dan Anton, divisi *Marketing* aplikasi Geniora (SayaBisa) dijalankan oleh Deo dan Jeje, divisi *Marketing* Geniora dijalankan oleh Adeline, Nadia dan Tasya. Disamping divisi *Sales* terdapat divisi bagian *Head of Human Resource Development* (HRD) yang dipimpin oleh Lieli Novelia yang memiliki bagian divisi HR dijalankan oleh Klarissa dan Monic, divisi *Basic* dijalankan oleh Nancy, Vania, dan Alvin, dan divisi Sysadmin (admin SayaBisa, danNotion) dijalankan oleh/ ditugaskan oleh

Yiensen, Christo (GA), dan Daniel. Disamping divisi HRD terdapat divisi bagian *Head of IT* yang dipimpin oleh Ekawati Pranowo yang memiliki divisi *Product* ditugaskan oleh Leni, divisi *Coding Apps* SayaBisa ditugaskan oleh Polly Markulin, Faldi, Joses, Felix, dan Faldi, dan divisi *Backend* ditugaskan oleh Chelsea, Daniel Prakoso, Stephanny Grace dan penulis. Disamping divisi IT terdapat bagian divisi *Head of production* yang dipimpin oleh Ray memiliki divisi bagian *Dubbing* ditugaskan oleh Nico, *Shooting* ditugaskan oleh Renata, Christian Michael Sanny dan Esther Sonia, divisi bagian Projek ditugaskan oleh Stella P, Ervina, Gisca, Erda, Vania G, dan Joshua, divisi bagian Aplikasi SayaBisa ditugaskan oleh Elva, Flaviana, Daniel, Regina, Stella N, Bowie, dan Russel, divisi *Junior Production* ditugaskan oleh Michael T, Evan, Tina, dan Rian dan divisi *Komposer* ditugaskan oleh Mishael. Disamping divisi *Production* terdapat divisi *Head of Junior Production* yang ditugaskan oleh Santi, Tirza, dan Tim.