

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Ruangguru yang dinaungi oleh PT. Ruang Raya Indonesia, merupakan sebuah perusahaan *startup* teknologi yang berfokus pada layanan pendidikan terbesar se Asia Tenggara. Didirikan pada tahun 2014 oleh Belva Devara dan Iman Usman, Ruangguru dibuat dengan tujuan untuk membantu para siswa agar dapat menemukan pembimbing belajar melalui dunia maya, sebuah hal yang datang dari permasalahan pribadi mereka saat kuliah. Ruangguru menyediakan akses kepada siswa untuk mendapatkan materi pelajaran yang berkualitas melalui platform digital yang berupa aplikasi *mobile* sehingga tersedia kapanpun dan dimanapun bagi siswa penggunaannya. Layanan yang dikembangkan Ruangguru tidak hanya sebatas tempat bimbel online, melainkan terdapat layanan video belajar berlangganan, platform pelatihan ujian daring, kelas virtual, serta layanan-layanan edukasi lainnya yang dapat diakses melalui web dan aplikasi. Untuk saat ini, Ruangguru telah menyediakan lebih dari 100 subjek pelajaran dan telah memiliki lebih dari 22 juta pengguna.



Gambar 2.1 Logo Ruangguru
(Sumber: ruangguru.com/press 2021)

Ruangguru didirikan dengan motivasi untuk memperbaiki kualitas dan standar pendidikan di Indonesia, baik dari segi siswa maupun guru. Kedua founder dari Ruangguru menyadari bahwa siswa di Indonesia terjebak dalam sistem pendidikan

yang besar namun tidak cukup berkualitas. Oleh karena itu, Ruangguru bergerak dengan misi untuk menyediakan dan memperluas akses terhadap pendidikan berkualitas melalui teknologi untuk semua siswa, kapan saja dan dimana saja. Ruangguru juga memiliki visi untuk memberikan akses terhadap pendidikan berkualitas dan juga sekaligus menghasilkan data yang akan membantu baik pemerintah, sekolah, guru maupun orang tua dan murid dalam menuntun mereka untuk mengambil keputusan dalam bidang pendidikan. (Ruangguru, 2021)

Ruangguru menyediakan berbagai produk yang bukan hanya untuk siswa sekolah, namun juga untuk mahasiswa dan profesional yang ingin menambah ilmu. Berikut jenis produk yang disediakan:

1) Ruangbelajar

Berisikan puluhan ribu video pelajaran, baik dengan animasi ataupun pre-recorded, soal latihan serta pembahasannya dan catatan rangkuman belajar untuk tingkat SD, SMP dan SMA.

2) ruangbelajar *Plus*

Layanan yang diberikan sama dengan ruangbelajar, namun dengan layanan Plus ini siswa dapat bergabung dengan kelompok belajar dan dapat berinteraksi langsung dengan tutor.

3) ruangles

Layanan ini menghubungkan siswa yang membutuhkan layanan guru privat, dimana siswa dapat menentukan tempat dan waktu untuk bimbingan belajar. Namun layanan ini hanya berlaku untuk satu murid dan satu guru saja.

4) ruangles *online*

Layanan yang menghubungkan siswa dengan pengajar untuk melakukan sesi tanya jawab atau konsultasi mengenai pelajaran via chat selama durasi waktu tertentu.

5) Ruanguji

Menyediakan latihan *tryout* secara daring untuk persiapan ujian.

6) Ruangkelas

Menyediakan layanan belajar daring layaknya kelas antar guru dan murid. Melalui ruangkelas, guru dapat memantau kemajuan belajar murid dan juga dapat mengambil soal baik dari bank soal milik Ruangguru atau soal yang dibuat sendiri.

7) Ruangbaca

Menyediakan materi untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan siswa.

8) *Brain Academy (online)*

Layanan kursus yang bisa diakses baik secara daring atau bertemu tatap muka antar pengajar dengan siswa. Materi disampaikan dengan menggunakan *blended learning method*.

9) *English Academy*

Kelas bahasa Inggris secara daring dimana siswa akan dibina langsung oleh *native speaker*. Kelas ini tidak terbatas untuk siswa sekolah saja, namun juga bisa digunakan oleh orang dewasa dan profesional.

10) *Skill Academy*

Platform untuk menambah keterampilan baik dari segi *softskill* maupun *hardskill* yang berisikan ribuan kursus online.

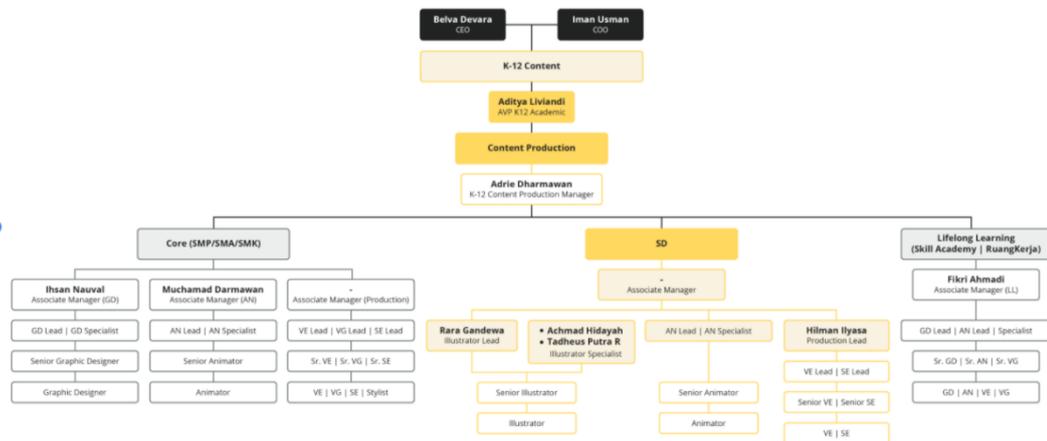
11) Ruangkerja

Menyediakan media pelatihan karyawan bagi perusahaan.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

PT. Ruang Raya Indonesia dipimpin langsung oleh kedua *foundernya*, yakni Belva Devara yang menjabat sebagai *CEO (Chief Executive Officer)* dan Iman Usman yang menjabat sebagai *COO (Chief Operating Officer)*. Keduanya bertanggung jawab langsung atas divisi *K-12 Content Production* seperti yang diperlihatkan bagan berikut ini:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



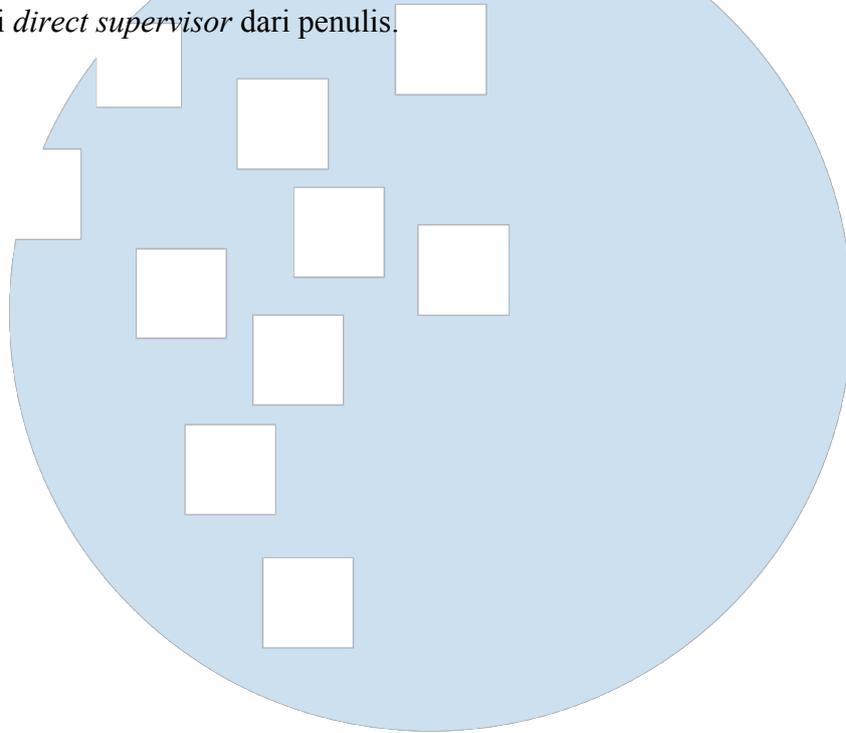
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Divisi K-12 Content
(Sumber: Ruanguru, 2021)

Divisi *K-12 Content Production* dipimpin oleh Adrie Dharmawan, seorang *Production Manager* yang bertanggung jawab atas 3 divisi besar yang dibagi berdasarkan jenis materi yang disediakan oleh masing-masing divisi, yakni: divisi *Core Learning* (SMP/SMA/SMK), divisi SD, dan divisi *Lifelong Learning*. Masing-masing divisi tersebut dikepalai oleh seorang *Associate Manager* yang bertugas sebagai penghubung antara kepala divisi atau *Lead* dengan *Production Manager*.

Untuk divisi SD, khususnya bagian *Illustrator* atau yang lebih dikenal sebagai *Graphic Designer* untuk kalangan internal, terdapat dua posisi yang memantau pekerjaan dari masing-masing tim *Graphic Designer*, yakni *Lead Illustrator* dan *Illustrator Specialist*. Dalam melakukan pekerjaan, masing-masing tim yang dibagi berdasarkan tingkatan kelas sekolah dasar akan dibimbing oleh seorang *Specialist* yang bertugas untuk memperlancar laju kerja tim dan juga menyediakan konsep atau ide-ide kreatif dalam pengerjaan aset. Sedangkan untuk pengecekan hasil final dari aset-aset yang siap diberikan kepada *animator* dilakukan oleh Rara Gandewa, *Lead Illustrator* untuk tim 456 sekaligus supervisor penulis.

Di dalam masing-masing tim yang kemudian dipecah berdasarkan mata pelajaran, penulis yang ditempatkan di tim Matematika SD atau MSD sebagai seorang

illustrator mendapatkan tugas dan melalui proses *Quality Control* atau *QC* untuk aset yang dikerjakan oleh beberapa orang *PIC* yang memimpin tim MSD, salah satunya adalah Windy Ayu Permana yang merupakan *lead PIC* dan dapat dikatakan sebagai *direct supervisor* dari penulis.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA