

BAB 2

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Blibli merupakan *e-commerce* buatan Indonesia dengan model bisnis yang berfokus pada *B2B*, *B2C* dan *B2B2C*. Blibli merupakan produk pertama dari PT Global Digital Niaga, anak perusahaan dari PT Djarum. Blibli pertama kali diluncurkan pada 15 Agustus 2011 dan telah menjalin kerja sama dengan penyedia jasa teknologi, mitra logistik, perbankan serta mitra dagang dengan standar tertentu untuk menciptakan sistem *back-end* yang diharap dapat memenuhi kebutuhan pengguna blibli. Pada tahun 2021, Blibli telah dinyatakan sebagai sebuah perusahaan *unicorn*, yaitu perusahaan dengan penilaian \$ 1 miliar



Gambar 2.1. Logo Blibli
sumber: www.blibli.com

Blibli didirikan oleh Kusumo Martanto, Martin Hartono, Lisa Widodo, Hendry dan Lay Ridwan Gautama sebagai jawaban terhadap peluang perkembangan industri ritel dengan mengimplementasikan teknologi. Motivasi para pendiri dalam mendirikan blibli adalah untuk menghadirkan solusi terhadap tantangan logistik yang menjadi isu penting bagi pelaku usaha untuk dapat menjangkau pasar yang lebih luas lagi. Nama BliBli merupakan kependekan dari kata "beli-beli", dimana kata tersebut dinilai menarik, mudah diingat, dan mudah diketik dalam *search engine*. Blibli menawarkan berbagai macam produk berkualitas tinggi dan telah berkolaborasi dengan lebih dari 100.000 mitra bisnis. Blibli juga menawarkan pengiriman cepat melalui *Blibli Express Service*, serta 15 mitra logistik lainnya, 20 gudang, dan 32 HUB pada kota-kota besar di Indonesia.

2.2 Visi dan Misi Perusahaan

Blibli memiliki visi untuk dapat menjadi *e-commerce* nomor 1 di Indonesia dengan pelanggan yang paling loyal. Misi dari Blibli adalah untuk memberikan pengalaman berbelanja online yang aman, nyaman, dan membebaskan dengan prinsip ;

1. Bring a **Better life** :

- *Safe and secure Shopping*
Bekerja sama dengan mitra perbankan terpercaya dan menjamin keamanan setiap transaksi
- *Original Products*
Menghadirkan produk yang original dan resmi
- *Enrichment from Experts*
Menghadirkan artikel informatif dan bermanfaat dari para ahli

2. Keep it **Simple** :

- *Intuitive Design*
Desain tampilan yang rapi dan efisien
- *Quick Check Out*
Proses transaksi yang mudah, yakni memasukan barang ke keranjang, memilih metode pembayaran dan pengiriman, menyelesaikan transaksi

3. Create a **Fun Experience** :

- *Fun Deals*
Tawaran menarik setiap minggunya dan adanya sistem *reward* dan kupon belanja khusus untuk mendapatkan potongan harga
- *Personalized Shopping and Sharing Experience*
Kemudahan dalam personalisasi dan membagikan pengalaman berbelanja.

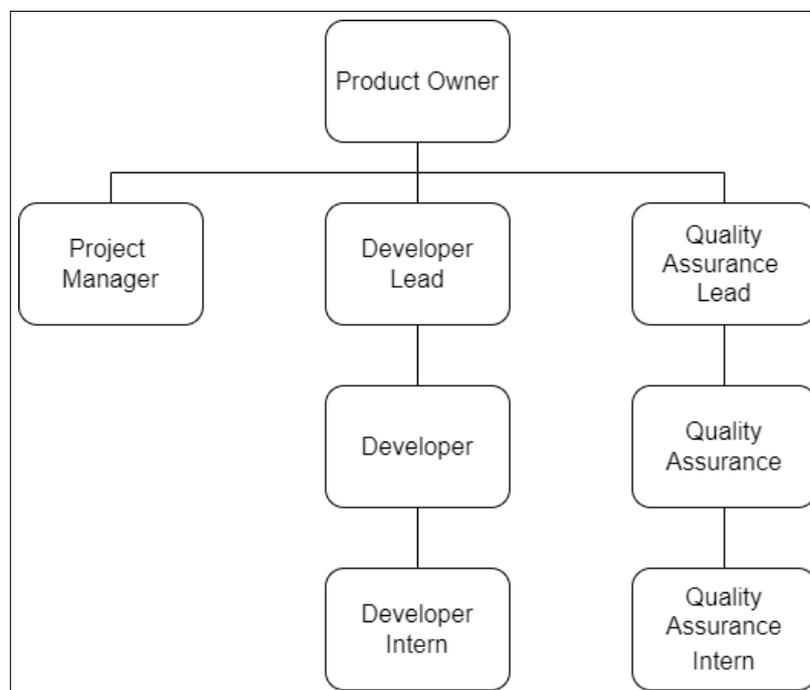
4. Set You **Free** :

- *Anytime Anywhere Shopping*
Blibli memungkinkan pengguna untuk berbelanja di mana saja, kapan saja dan dengan media yang sesuai dengan kebutuhan dan situasi pengguna

- *Flexible Payment Method*
Terdapat berbagai metode pembayaran, mulai dari credit card master hingga visa
- *Full Service Customer Center*
Semua pertanyaan, feedback, usulan, hingga proses retur akan dilayani dengan profesional dan berdedikasi.

2.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Dalam proses pengembangannya, tim *developer* blibli dipecah menjadi grup-grup yang berbeda yang disebut sebagai *squad*. Setiap *squad* memiliki tanggung jawab tersendiri atas bagian tertentu dalam sistem blibli. Salah satu *squad* tersebut, adalah divisi *enticement*. Divisi *Enticement* bertanggung jawab dalam mengembangkan serta mengelola fitur yang bertujuan untuk meningkatkan daya tarik masyarakat untuk menggunakan dan melakukan transaksi pada aplikasi blibli. Divisi ini bertanggung jawab dalam mengembangkan dan mengelola fitur *reward* dan *quest*, serta menangani isu yang mungkin dialami pengguna selama menggunakan aplikasi, seperti masalah dalam penukaran voucher ataupun poin. Berikut merupakan struktur organisasi dari divisi *enticement*.



Gambar 2.2. Struktur Organisasi Enticement Squad