

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

PT. Digikidz merupakan sebuah perusahaan *learning center* kepada anak-anak berusia 8 hingga 15 tahun yang bergerak dibidang kreatif dan sudah berdiri sejak tahun 2001 dan mulai lisensi sejak tahun 2009. PT. Digikidz Indonesia telah membuat dua belas cabang di Indonesia dan lebih dari lima puluh sekolah di Indonesia yang terdiri dari BSD, Taman Modern Cakung, Gading Serpong tepatnya di Strart Space, Pondok Indah, Alam Sutera terletak di LEC St. Laurensia, Lampung, Medan, Palembang, Neo Soho di Kovee VR Theme Park, Solo, dan Malang. PT. Digikidz Indonesia mempunyai tujuan untuk meningkatkan intelektual dan soft skill anak melalui teknologi.

PT. Digikidz Indonesia mempunyai visi untuk memberikan wawasan sebuah pembelajaran “Belajar Berbasis Teknologi Multimedia dan Kreatifitas” bagi generasi muda Indonesia, dengan misi menyediakan Multimedia Computer, Robotic, Ipad, Learning Center for Children yang menyenangkan bagi anak dan remaja usia 3-18 tahun. PT. Digikidz Indonesia. PT. Digikidz Indonesia juga mempunyai misi untuk mengembangkan anak-anak menjadi Creator dan Innovator, dengan tujuan untuk membangun generasi yang berkualitas melibatkan menjadi The Maker atau pembentuk bukanlah konsumen.



Gambar 2.1 Logo PT. Digikidz Indonesia

Program produk yang dibentuk oleh Digikidz terdiri dari Digikidz, Robotkidz, ArtFactory, DigiPreneur untuk mengembangkan. Digikidz merupakan kumpulan kursus pembelajaran yang disediakan untuk pembelajaran animasi, coding, web design, video editing, game development, 3D pen, dan Virtual Reality kepada para anak-anak yang berusia 5 hingga 18 tahun dengan memusatkan dalam bidang teknologi dan kreatifitas. Selain itu, Robotkidz adalah program yang mempelajari lebih dalam dengan robot untuk anak-anak yang berusia 5 hingga 18 tahun dan menerapkan pelatihan Spatial Intelligence, *Problem Solving*, dan logika dalam berfikir. Program tersebut membantu meringankan anak-anak dalam pelajaran studi sekolah seperti tematik sains, teknologi, mesin, dan matematika. Pada program ArtFactory, Digikidz mengajarkan anak-anak untuk merealisasikan ide gambar seni yang ada menjadi sebuah barang seperti mug, sarung bantal, tas, kalender. DigiPreneur yang merupakan salah satu program Digikidz memberikan sebuah pelatihan mengenai bidang kewirausahaan pada industri kreatif dan digital, untuk memberikan kesiapan pada calon pengusaha muda atau para *the maker* siap menghadapi revolusi industri 4.0 ekonomi kreatif di Indonesia.



2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2 Contoh Struktur Perusahaan

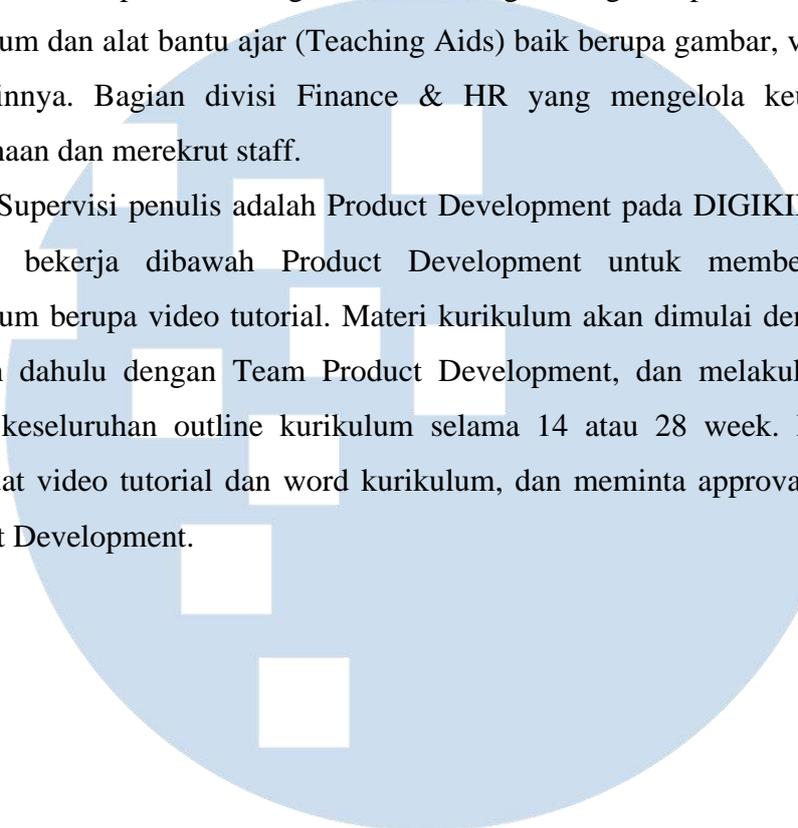
CEO (Chief Executive Officer) dari PT. Digikidz Indonesia yaitu bertanggung jawab terhadap kelancaran jalannya setiap tim divisi lainnya. Tim beberapa divisi yang berada di bawah naungan CEO yaitu Center, DIGI School, dan Franchise. Ketiga divisi tersebut dibantu dengan bidang Marketing dan Academic. Terdapat Product Development, dan Finance atau HR yang juga merupakan divisi dibawah naungan CEO.

Divisi bagian *Center* yang bertanggung jawab terhadap kelancaran pencapaian target di seluruh cabang PT. Digikidz Indonesia yang dibantu dengan Marketing dan Academic. Marketing melakukan kerjasama secara langsung dengan pihak konsumen dan sales service. Academic memastikan ketersediaan dan berkoordinasi dengan training Coach yang akan mengajar secara langsung membawakan materi kurikulum.

Bagian DIGI School yang akan mengajar dan bekerja sama secara langsung dengan Sekolah. Divisi Franchise yaitu membantu memperluas kerja sama usaha cabang PT. Digikidz Indonesia dengan beberapa sekolah atau wilayah usaha lainnya yang dibantu dengan bidang marketing dan academic. Selain itu,

Product Development bertugas untuk mengembangkan produk baru seperti kurikulum dan alat bantu ajar (Teaching Aids) baik berupa gambar, video tutorial, dan lainnya. Bagian divisi Finance & HR yang mengelola keuangan pada perusahaan dan merekrut staff.

Supervisi penulis adalah Product Development pada DIGIKIDZ BSD dan penulis bekerja dibawah Product Development untuk membentuk materi kurikulum berupa video tutorial. Materi kurikulum akan dimulai dengan briefing terlebih dahulu dengan Team Product Development, dan melakukan approval secara keseluruhan outline kurikulum selama 14 atau 28 week. Penulis akan membuat video tutorial dan word kurikulum, dan meminta approval kepada tim Product Development.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape with a vertical bar in the center, resembling a graduation cap or a similar symbol.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA