

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Jaya Makmur Indonesia

Sumber: jmimportirtrading.com

PT. Jaya Makmur Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak pada industri mainan anak-anak sejak tahun 2014 dengan dasar “Demi anak-anak bangsa Indonesia yang cerdas dan kreatif serta bisa belajar mandiri sejak dini.” PT. Jaya Makmur Indonesia ingin menciptakan generasi bangsa yang lebih baik sejak dini melalui mainan. PT. Jaya Makmur Indonesia berfokus pada mainan anak yaitu boneka dengan kualitas yang baik tetapi memiliki harga yang terjangkau sehingga seluruh anak bangsa dapat menggunakan mainan tersebut sebagai sumber edukasi dan kreatifitas. PT. Jaya Makmur Indonesia selalu mengutamakan kualitas setiap produknya untuk sesuai dengan SNI yang ditetapkan oleh pemerintah sehingga anak-anak dapat melatih kreatifitas dan pendidikan secara baik. Perusahaan menciptakan mainan yang memiliki standar sesuai dengan unsur K3L yaitu keselamatan, keamanan, kesehatan, dan lingkungan.

PT. Jaya Makmur Indonesia selalu menjalin hubungan kerja sama bisnis yang baik dari dalam negeri maupun luar negeri sehingga produk perusahaan dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas. PT. Jaya Makmur Indonesia menjalin hubungan kerja diantara negara-negara Asia Pasifik untuk dapat berkolaborasi secara nasional maupun

internasional sehingga baik perusahaan maupun negara dapat terus maju dan berkembang melalui industri mainan anak-anak.

PT. Jaya Makmur Indonesia memiliki produk mainan anak-anak yang beragam yaitu boneka, puzzle, hingga robot yang menjadi sarana edukasi anak melalui mainan. Produk-produk tersebut memiliki harga yang terjangkau sehingga konsumen dapat membelinya sebagai salah satu cara untuk mengedukasi anak bangsa sejak dini dan menghasilkan anak bangsa dengan kualitas yang baik.

Terdapat beberapa produk yang dimiliki oleh PT. Jaya Makmur Indonesia berdasarkan pada usia yang sesuai untuk anak-anak dan terus melakukan *update* setiap tahunnya dengan menciptakan produk berkualitas sesuai dengan SOP yang perusahaan terapkan. Berikut beberapa produk yang dimiliki perusahaan berdasarkan fungsinya:

1. Boneka Busana



Gambar 2.2 Produk Mainan Busana Boneka

Contoh produk pertama yang dipasarkan oleh PT. Jaya Makmur Indonesia adalah permainan busana boneka dengan permainan yang diciptakan untuk anak berusia 5 tahun ke atas. Permainan ini memiliki fungsi untuk membantu anak yang memiliki hobi pada bidang busana dengan berbagai macam pilihan pakaian untuk digunakan pada boneka yang tersedia sehingga terlahirnya penerus bangsa yang paham akan selera busana masing-masing.

2. Permainan Kreativitas



Gambar 2.3 Produk Mainan Busana Boneka

Contoh permainan selanjutnya yang diproduksi oleh perusahaan adalah permainan ketangkasan yang berguna untuk anak-anak pada usia 3 tahun keatas untuk belajar dalam memahami seperti permainan dokter, berbagai macam makanan, kendaraan, hingga permainan lainnya yang bertujuan untuk

meningkatkan kreativitas anak sejak usia dini sehingga mainan dapat membantu orang tua dalam mendidik anak mengetahui hal melalui mainan.

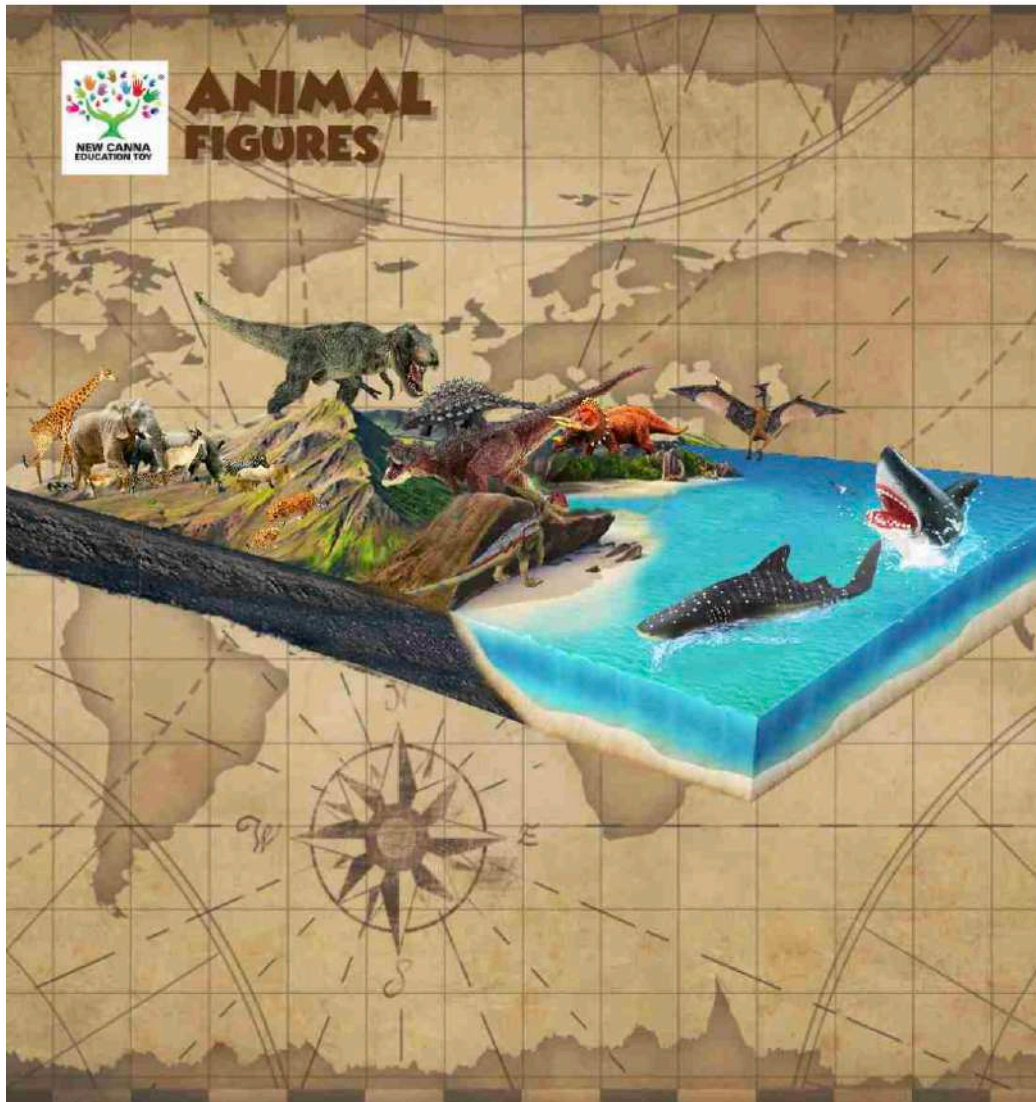
3. Permainan Bayi



Gambar 2.4 Produk Mainan Bayi

Contoh produk mainan selanjutnya yang dimiliki oleh perusahaan adalah mainan untuk bayi dengan usia diatas 1 tahun. permainan ini memiliki fungsi untuk melatih motorik dan pengetahuan anak pada usia bayi sehingga tingkat kreativitas dan ketangkasan dapat diasah sedari usia belia.

4. Figura Binatang



Gambar 2.5 Produk Figura Binatang

Contoh produk selanjutnya yang dimiliki oleh perusahaan adalah mainan figura binatang. Mainan ini memiliki fungsi untuk memperkenalkan anak terkait binatang yang ada di dunia baik binatang yang masih hidup pada jaman ini dan binatang pra sejarah yang telah diketahui. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak pada usia 1 tahun ke atas sehingga anak-anak dapat mengetahui binatang yang akan diketemui kedepannya.

5. Permainan Ketangkasan



Gambar 2.6 Produk Permainan Ketangkasan

Contoh permainan lainnya yang dipasarkan oleh perusahaan adalah permainan ketangkasan yang terdiri dari *puzzle* dan *blocks*. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak berusia 5 tahun keatas dengan membantu anak dalam melatih kemampuan mengingat dan ketangkasan dalam menyambungkan mainan satu sama lain sehingga menjadi satu bentuk mainan yang utuh.

MULTIMEDIA
NUSANTARA

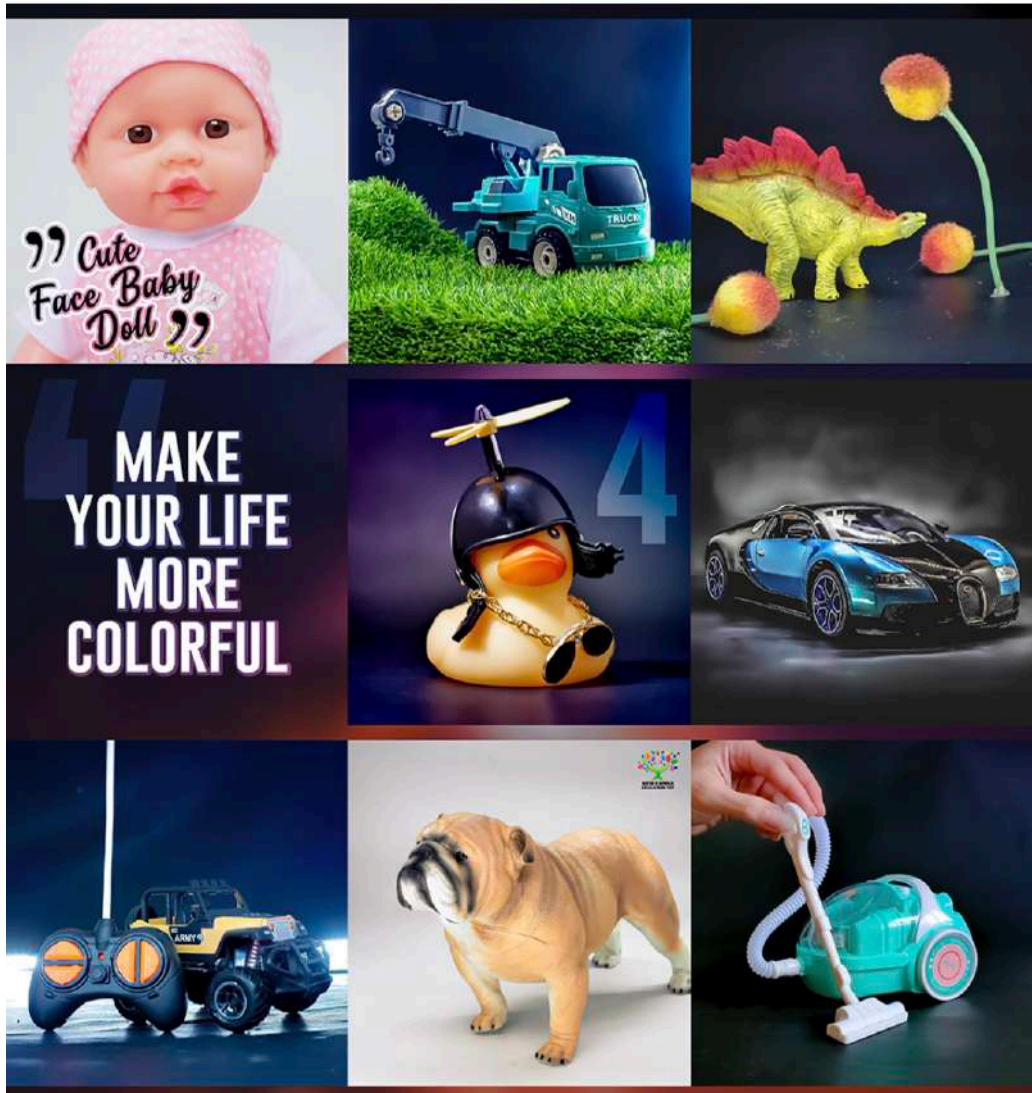
6. Permainan Aksi



Gambar 2.7 Produk Permainan Aksi

Contoh permainan selanjutnya yang dijual oleh perusahaan untuk membantu keberanian anak adalah produk aksi yang merupakan produk mobil yang dapat dijalankan menggunakan remot control sehingga anak dapat memiliki keberanian untuk berada pada situasi tersebut dan tidak takut akan kendaraan.

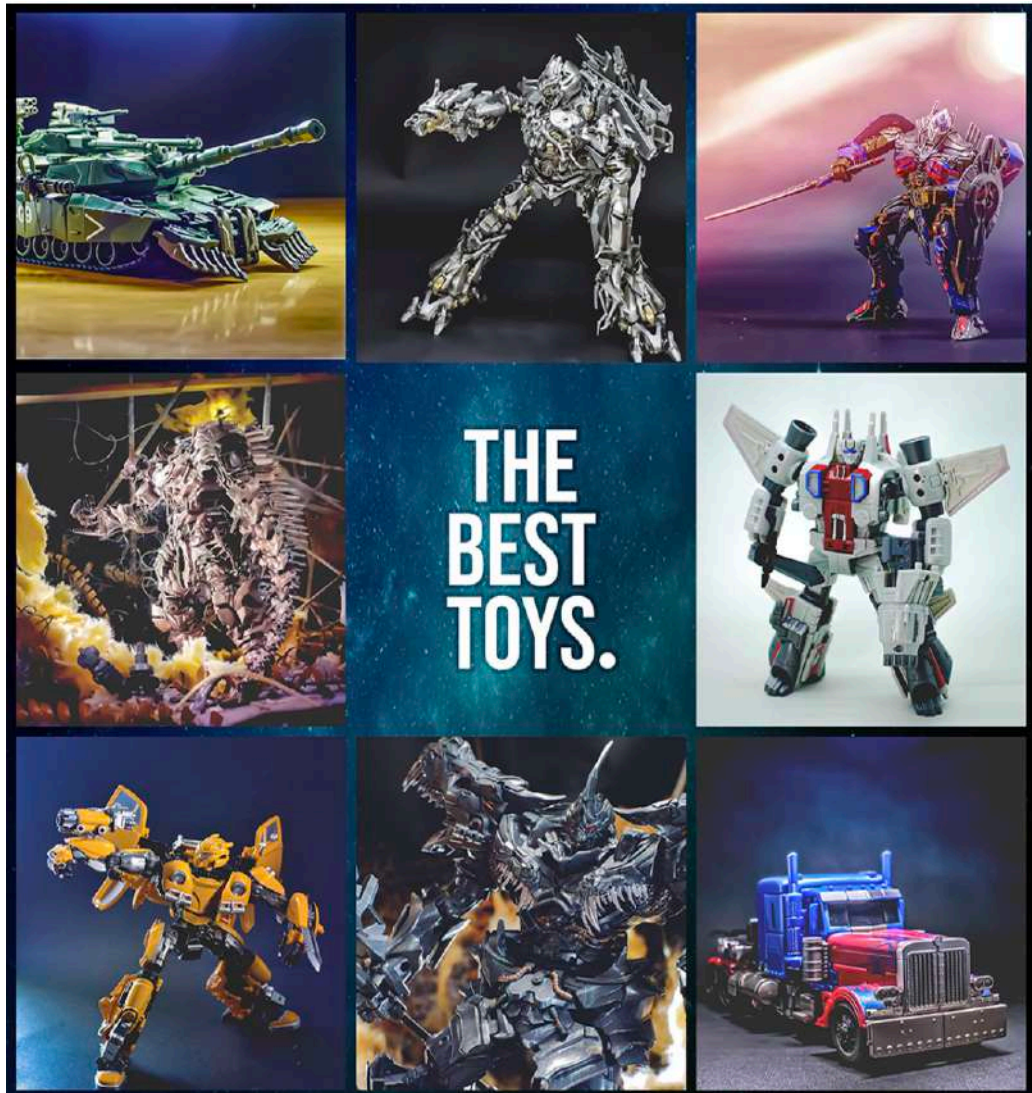
7. Permainan Figura



Gambar 2.8 Produk Mainan Figura

Contoh produk mainan berikutnya yang dimiliki oleh perusahaan adalah mainan figura untuk anak-anak yang sudah berusia lebih dari 5 tahun. permainan figura ini dapat melatih anak untuk mengetahui dunia luas akan benda-benda yang ada seperti kendaraan, permainan imajinatif, dan peralatan rumah yang membantu anak untuk mengetahui benda tersebut.

8. Permainan Robot



Gambar 2.9 Produk Mainan Robot

Contoh permainan selanjutnya yang dimiliki oleh perusahaan adalah permainan futuristik yaitu robot dimana anak-anak dapat belajar untuk berimajinasi secara futuristik dan visual sehingga menciptakan imajinatif yang berguna untuk tumbuh kembang. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak di atas 7 tahun.

Selain mainan yang sudah dijabarkan, perusahaan tentunya juga memiliki ratusan produk lainnya yang membantu orang tua dalam membesarkan generasi penerus bangsa yang aktif dan kreatif.

2.1.1 Visi Misi

Setiap perusahaan memiliki visi dan misi sebagai pedoman keberlangsungan perusahaan dan tujuan yang ingin dicapai oleh perusahaan. PT. Jaya Makmur Indonesia memiliki visi dan misi yaitu:

1. Visi

Visi PT. Jaya Makmur Indonesia adalah:

- a. Menyediakan produk mainan import maupun lokal beserta komponennya.
- b. Membangun industri mainan di Indonesia dan mendukung departemen perindustrian Indonesia terutama di sektor mainan anak-anak untuk mencapai *making* Indonesia 4.0 dengan menggunakan teknologi terkini berupa *internet of things*, *artificial intelligence*, *human machine interface*, teknologi robotik dan sensor, serta teknologi *3d printing*.

2. Misi

Misi PT. Jaya Makmur Indonesia adalah:

- a. Mendidik anak-anak belajar mandiri sejak dini melalui variasi mainan interaktif dan edukatif.
- b. Membantu para pengusaha di Indonesia untuk mengimport maupun memproduksi mainan anak-anak sesuai dengan Standar Nasional Indonesia (SNI) dalam saling mendukung komponen maupun bahan baku, bertujuan untuk menekan biaya produksi.

Selain itu, dalam menjalankan tujuan PT. Jaya Makmur Indonesia memiliki nilai-nilai yang terkandung sebagai pedoman dalam menjalankan bisnis, yaitu:

1. *Imagination*

PT. Jaya Makmur Indonesia selalu memberikan kesempatan kepada siapa pun baik pihak internal maupun pihak eksternal dalam berimajinasi dalam menciptakan produk dan membimbing perusahaan menuju tujuan yang dicita-citakan.

2. *Concept or Design*

PT. Jaya Makmur Indonesia selalu mengedepankan konsep yang matang dengan design yang sesuai dengan permintaan.

3. *Production & Quality Control*

PT. Jaya Makmur Indonesia selalu memperhatikan setiap langkah produksi sehingga kualitas dari setiap produk tetap sesuai dan sempurna.

4. *Certification*

PT. Jaya Makmur Indonesia selalu mengedepankan sertifikasi yang sesuai dengan peraturan yang berlaku sehingga memudahkan setiap pihak yang terlibat.

5. *Delivery*

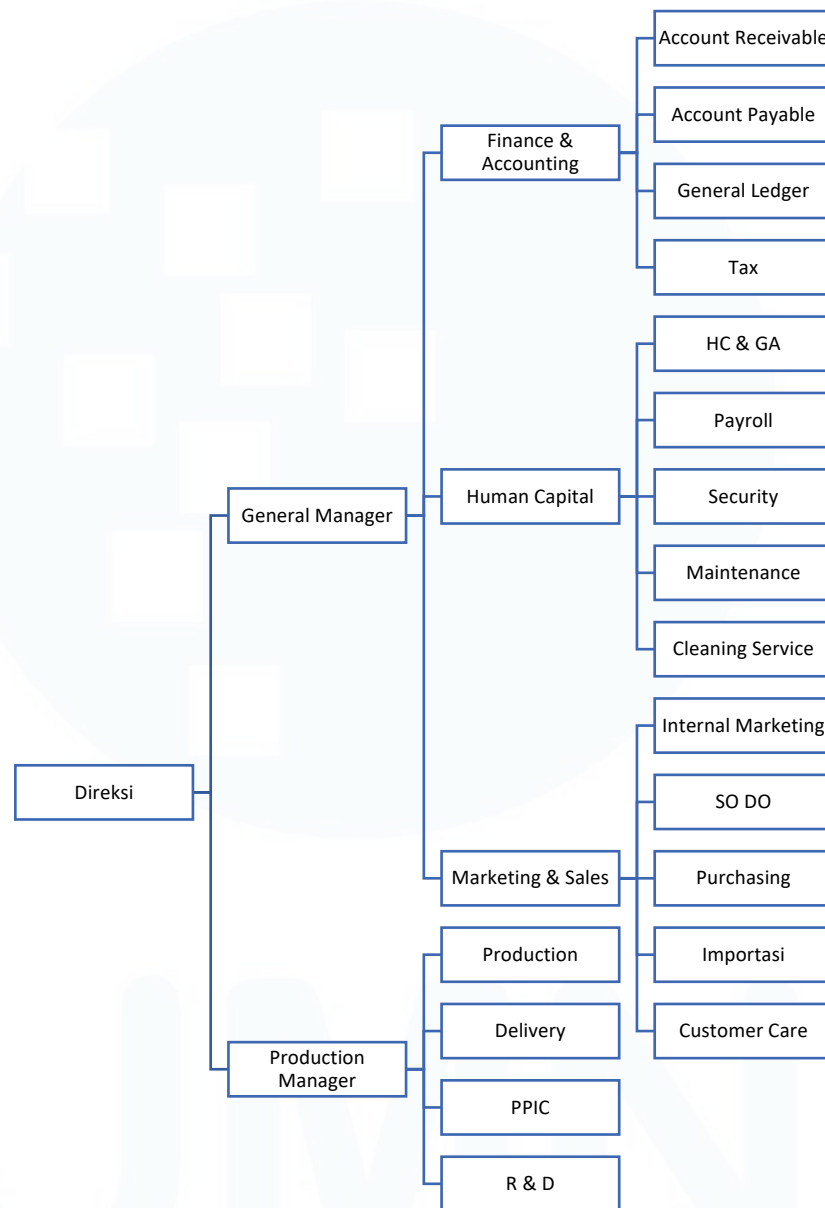
PT. Jaya Makmur Indonesia selalu mengantarkan setiap produk sesuai dengan arah yang dituju dan memberikan keseriusan dalam memberikannya.

6. *Happiness*

PT. Jaya Makmur Indonesia selalu mengutamakan kebahagiaan dari semua pihak dalam menjalankan bisnis.



2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.10 Struktur Organisasi PT. Jaya Makmur Indonesia

Sumber: Data Internal Perusahaan

Struktur PT. Jaya Makmur Indonesia terdiri dari 7 departemen yang dipegang oleh 2 manajer yaitu *finance & accounting*, *human capital*, *marketing & sales*, *production*, *delivery*, PPIC, dan R & D. setiap departemen yang ada dalam perusahaan memiliki tugas dan fungsi masing-masing untuk keberlangsungan perusahaan. Setiap departemen dipimpin oleh manajer masing-masing yaitu *general manager* yang diduduki oleh Pak Oktafianus dan *production manager* yang diduduki oleh Pak Joni. Perusahaan dipimpin oleh direksi yaitu Ibu Merichah.