



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

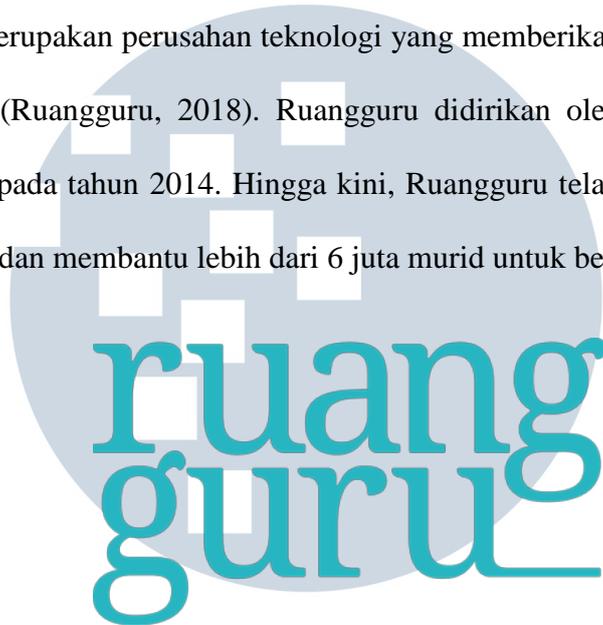
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Deskripsi Perusahaan

Ruangguru merupakan perusahaan teknologi yang memberikan layanan pendidikan di Indonesia (Ruangguru, 2018). Ruangguru didirikan oleh Belva Devara dan Iman Usman pada tahun 2014. Hingga kini, Ruangguru telah memiliki lebih dari 150.000 guru dan membantu lebih dari 6 juta murid untuk belajar.



Gambar 2.1 Logo Ruangguru

(<https://ruangguruuji.imgix.net/svg/rg-logo-blue.svg?auto=format%2Ccompress&>)

Ruangguru memiliki visi dan misi untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia dengan cara meningkatkan kualitas guru, menciptakan lapangan pekerjaan serta tambahan penghasilan bagi guru di Indonesia. Dengan menggunakan teknologi, Ruangguru menghadirkan kegiatan belajar mengajar yang membantu guru, orangtua, serta murid agar lebih efektif dan efisien.

Ruangguru menghadirkan 6 produk layanan untuk membantu kegiatan belajar dan mengajar yang lebih mudah dan bermanfaat. Keenam produk tersebut, yaitu:

1. RuangBelajar

RuangBelajar merupakan salah satu layanan di aplikasi Ruangguru yang berisi video belajar, latihan soal, dan rangkuman untuk berbagai mata pelajaran dari jenjang SD hingga SMA.

2. Ruangguru Digitalbootcamp

Ruangguru Digitalbootcamp merupakan layanan *group chat* online eksklusif untuk 20 murid. Di dalamnya terdapat *Master Teacher* pilihan Ruangguru yang mengajar sebagai tutor, berbagai latihan soal, serta modul belajar tingkat 6 SD hingga 12 SMA dan SBMPTN.

3. RuangLes

RuangLes yaitu layanan bagi murid untuk mencari dan memesan guru privat secara *online*. Layanan ini tersedia bagi kemampuan akademik maupun non-akademik.

4. RuangLesOnline

RuangLesOnline yaitu layanan dalam aplikasi Ruangguru untuk bertanya jawab melalui *live chat* antara murid dan guru mengenai soal yang tidak dimengerti. Di dalam RuangLesOnline, murid dan guru dapat mengirimkan foto ataupun *voice note* untuk mempermudah penjelasan soal.

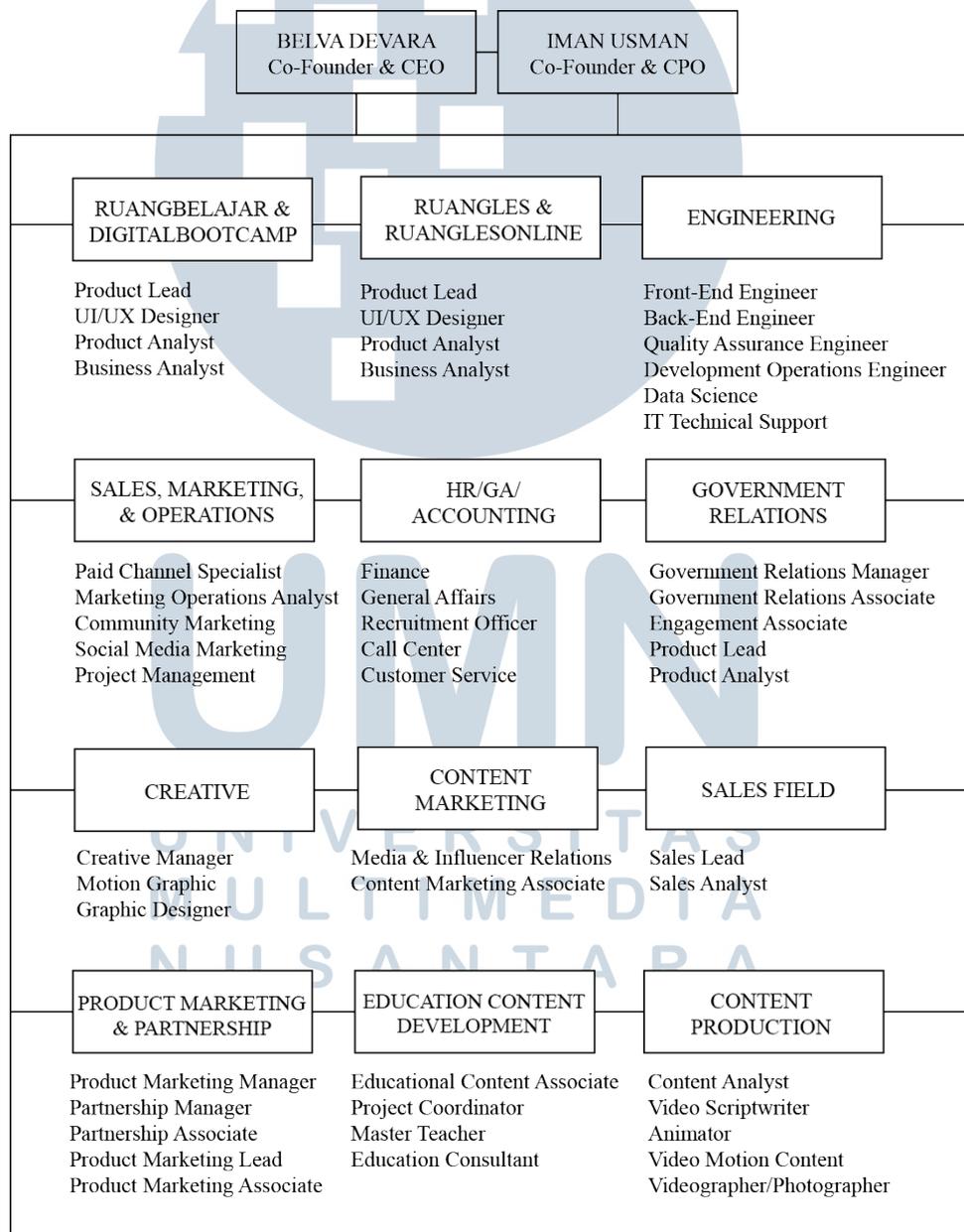
5. RuangUji

RuangUji merupakan layanan *tryout online* yang disediakan dalam aplikasi Ruangguru. Murid dapat mengerjakan *tryout* UN, Ujian Semester, UAS, SBMPTN, UKG, serta ujian lainnya secara *digital* menggunakan telepon genggam mereka.

6. RuangKelas

RuangKelas yaitu layanan *Learning Management System* di mana guru dapat memberikan tugas dan ujian kepada murid kemudian memonitor hasilnya secara *online*.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Ruangguru

Ruangguru dipimpin oleh Belva Devara dan Iman Usman selaku pendiri Ruangguru. Di bawahnya, terdapat berbagai departemen yang dibagi menurut bidang pekerjaannya maupun berdasarkan produk yang dikerjakan.

Setiap departemen pengembangan produk memiliki *Product Lead*, *Product Analyst*, *UI/UX Designer*, dan *Business Analyst* tersendiri. Namun pekerjaan seperti ilustrasi, konten, dan *engineering* dipegang oleh departemen khusus agar konsistensi dalam desain dan *coding* tetap terjaga.

