

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Deskripsi Perusahaan



(Sumber Perusahaan Digikidz Indonesia)

Gambar 2.1 Logo perusahaan DigiKidz

PT. DigiKidz didirikan pada tahun 2001 sebagai salah satu pusat pembelajaran kreatif bagi anak - anak. DigiKidz ini menawarkan berbagai macam kelas seperti animasi, coding, web desain, *game development*, robotik, dan kewirausahaan. DigiKidz ini memiliki sasaran usia anak - anak yang berusia 5 hingga 18 tahun. Mereka dapat mengintegrasikan teknologi dan kreativitas untuk menciptakan pembelajaran yang *fun* atau menyenangkan bagi anak - anak. DigiKidz ini sudah bekerja sama dengan instruktur yang ahli dalam bidangnya atau seringkali disebut sebagai pelatih atau "*coach*", dan pada saat ini DigiKidz sudah berhasil bermitra dengan sekolah - sekolah nasional dan internasional dalam program ekstrakurikuler. Selain itu DigiKidz sudah dapat beroperasi dengan 13 cabang selama 22 tahun berdiri.

Pada tahun 2007, DigiKidz sudah dapat mengembangkan model bisnis waralaba dan merambah ke berbagai macam wilayah seperti Jakarta, Tangerang, Bogor, Bandung, Solo, dan Bali. DigiKidz meyakini bahwa setiap anak memiliki potensi menjadi inovator sejak dini. Oleh karena itu, fokus daripada perusahaan ini adalah untuk membimbing anak - anak untuk menjadi *the maker* atau pembuat yang aktif bukan hanya sebagai pengguna teknologi. DigiKidz memiliki komitmen

untuk menyediakan sarana pusat pembelajaran kreatif bagi anak - anak di Indonesia atau generasi muda Indonesia. Misi perusahaan adalah sebagai pusat penyedia sarana dalam pembelajaran kreatif. Media yang digunakan adalah komputer, robot NXT, iPad, dan juga alat elektronik lainnya. Penggunaan media - media tersebut diharapkan bisa mendekatkan anak - anak dengan teknologi tanpa takut sang anak menjadi bosan dalam belajar.

Proses pelaksanaan aktivitas operasional di DigiKidz Indonesia dengan penerapan nilai - nilai budaya perusahaan. Berikut adalah nilai kebudayaan yang ditekankan dalam PT DigiKidz Indonesia:

**1. Kepercayaan & Rasa Hormat (*Trust & Respect*)**

Mendorong kejujuran dan integritas sehingga orang dapat menghormati dan mempercayai satu sama lain.

**2. Kerjasama Tim (*Good Teamwork*)**

Lingkungan kerja dengan tim yang saling mendukung demi tercapainya tujuan bersama dan memberikan manfaat yang positif bagi semua anggota team baik coach ataupun orang kantor DigiKidz.

**3. Memberikan yang terbaik (*Do the Best*)**

Mendorong untuk saling memberikan yang terbaik dalam bekerja. Di DigiKidz tujuan “baik” itu bukan tujuan akhir mereka melainkan, usaha untuk selalu menjadi yang terbaik dan selalu menjadi pilihan utama dalam bidang mereka.

**4. Berorientasi pada tujuan (*Goal Oriented*)**

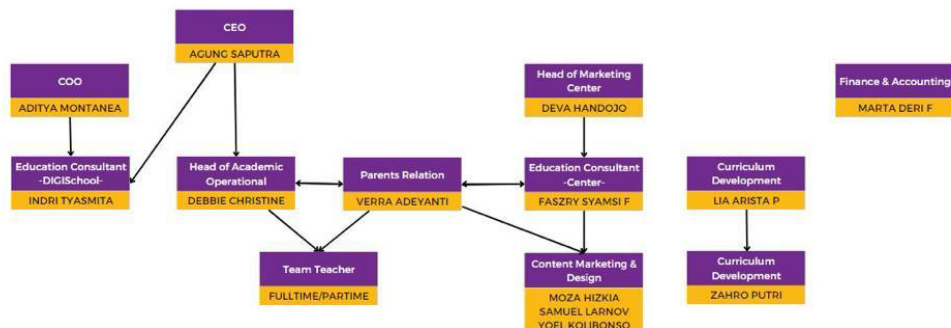
Kesuksesan dan kemajuan operasi perusahaan harus memiliki target yang jelas setiap tahunnya. Dengan menetapkan tujuan yang terstruktur, perusahaan dapat mengarahkan upaya mereka untuk pencapaian yang terbaik.

## Visi dan Misi

DigiKidz memiliki visi untuk menggerakkan anak - anak di Indonesia agar bisa menjadi *The Maker* dalam bidang teknologi karena, kebanyakan anak hanya menjadi *consumer* dalam bidang teknologi. Dengan memiliki visi seperti dapat membuat anak menjadi seseorang yang kreatif dan berjiwa pemimpin atau lebih percaya diri. Sedangkan untuk misi DigiKidz sendiri adalah terus menjadikan anak - anak sebagai pioner dalam pendidikan teknologi. Sebagaimana sudah dijelaskan dalam panduan desain standar rebranding DigiKidz pada tahun 2020.

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut ini adalah struktur organisasi PT. DigiKidz yang terdiri dari beberapa divisi yang mencakup:



(Sumber Perusahaan DigiKidz Indonesia)

Gambar 2.2 Struktur organisasi PT DigiKidz Indonesia

1. *Chief Executive Officer* (CEO). CEO memiliki tanggung jawab yaitu mencapai tujuan perusahaan dan mengawasi cara kerja atau kelancaran operasi semua divisi.
2. *Chief Operating Officer* merupakan anggota yang bertanggung jawab dalam menjalani operasinya di cabang - cabang DigiKidz. Center tentunya juga memastikan lancarnya operasional yang sedang berjalan dan memastikan apakah akan mencapai target yang sudah ditentukan.

3. *Education Consultant DigiSchool* yang berfokus pada kerjasama DigiKidz dengan sekolah - sekolah. DigiSchool juga bertanggung jawab atas pencapaian target kerjasama sekolah dan kelancaran operasional di sekolah yang bekerja sama.
4. *Education Consultant Center* bertanggung jawab akan sistem dan performa pengajaran yang diberikan *coach* pada saat mengajar di *center* atau kantor pusat. *Education Consultant Center* ini memiliki pencapaian target kelancaran operasional pada kantor pusat.
5. *Curriculum Development* bertanggung jawab dalam pengembangan produk baru serta kurikulum baru. Produk yang dimaksud adalah alat bantu pengajaran seperti video pembelajaran, gambar, *worksheet*, perangkat mengajar dan pembelajaran. Mereka juga bertanggung jawab akan eksplorasi perangkat lunak atau *software* untuk pembelajaran.
6. *Finance & HR* bertanggung jawab dalam pengelolaan keuangan dan juga rekrutmen staf dalam DigiKidz.
7. *Head of Marketing Center* yang bertanggung jawab dalam penjualan jasa DigiKidz kepada konsumen. Selain itu marketing juga menjalankan kemitraan dengan pihak ketiga atau *franchise*. Marketing bertanggung jawab akan kegiatan bazar, telemarketing, penyebaran brosur, purna jual.
8. *Content Marketing & Design* menangani kegiatan pemasaran secara digital seperti: Iklan digital yang termasuk dalam *Instagram* dan *Facebook*. Selain itu Digital Marketing bertanggung jawab terhadap pengelolaan aset digital seperti situs web, akun sosial media, dan tim dokumentasi DigiKidz.
9. *Head of Academic Operational* yang mengatur dan memastikan kelancaran dalam pengajaran yang dilakukan oleh *Coach*. Academic yang memastikan kehadiran pelatih, jam operasional pengajaran, prosedur pengajaran, dan pelatihan terhadap para *coach*.
10. *Parents Relation* yang bertanggung jawab akan relasi *Coach* dengan murid - murid yang diajarnya. *Parents Relation* berhak memberikan info terkait progress murid kepada orang tua murid.

11. *Team Teacher* yang bertanggung jawab terhadap pengajaran kepada para murid pada saat di *center* ataupun pada saat pengajaran di sekolah yang bekerjasama dengan kantor DigiKidz.

### 2.3 Portofolio Perusahaan

Berikut ini adalah sejumlah *portofolio* yang sudah pernah diraih oleh PT DigiKidz Indonesia.

1. Roblox Holiday Camp dengan kerja sama Kovee Vr Theme (2022)

Pada 25 Juni 2022 dalam rangka menggabungkan edukasi dan juga *entertainment* DigiKidz menandatangani kesepakatan kerja sama (MoU) bersama PT KOVEE JAYA INDONESIA, sebuah perusahaan Korea Selatan yang mengkhususkan diri dalam bidang dunia Virtual Reality. Menurut Agung Saputra, selaku CEO DigiKidz, menyertakan bahwa ini adalah langkah awal yang diambil oleh kedua belah pihak yang dirancang khusus untuk memberikan pengalaman belajar yang mengasyikkan kepada anak - anak dan merupakan sebagai bukti bahwa *edutainment* dapat membuat generasi muda Indonesia dapat terus belajar dan bisa memiliki kemampuan berpikir secara kreatif.

