

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Fantech pada awalnya berdiri pada tahun 2008 di kota Medan, Sumatera Utara. Fantech dibentuk oleh 3 saudara yaitu Fandy Pinaryd, Firsandy Pinaryd dan Ferdi Pinaryd, perusahaan ini didirikan dari kedua orang tua mereka yang membuka toko fotokopi dan percetakan. Perkembangan dunia era digital sangat pesat, sehingga mereka ingin memanfaatkan kesempatan ini. Tahun 2009 mereka mulai membuat produk atau memasukkan stok produk seperti *mouse* dan *keyboard* standard rumahan atau kantor. Fantech memiliki dua kantor di Indonesia dan China.

Tahun 2015, tren bermain gim mulai berkembang dengan munculnya beberapa *game* FPS seperti *Point Blank* dan *Counter Strike*. *Game First Person Shooter* (FPS) adalah gim yang menggunakan sudut pandang orang pertama untuk membunuh musuh, dalam permainan kita tidak dapat melihat bentuk karakter hanya tangan dan senjata saja (Praja Irwandi et al., 2016). Munculnya tren ini membuat fantech berpikir bahwa sayang sekali bahwa indonesia menggunakan produk *gaming* dari luar negeri dari itu mereka berpikir untuk membuat *gear gaming* lokal yang dapat memenuhi kebutuhan warga indonesia untuk bermain gim. Mereka melakukan riset untuk membuat *gear gaming*. Pada tahun 2015, China sedang memiliki tren untuk menciptakan *gear gaming*. Mereka langsung membeli dari china untuk dijual Kembali di Indonesia, tetapi kualitas produk china tidak bisa memenuhi kebutuhan warga Indonesia.

Maka dari itu Fantech ini melakukan *rebranding* terhadap produk mereka sendiri menjadi yang kita kenal sekarang. Mereka mulai melengkapi produk dan melakukan riset kembali untuk mendapatkan kualitas yang mereka inginkan sehingga terciptalah tim produksi sendiri dan mempunyai *Stock Keeping Unit* (SKU) khusus sendiri yang berbeda dengan produk lainnya. dimana perubahan ini membuat Fantech dapat bersaing ketat dengan produk lainnya. Banyaknya perubahan yang terjadi membuat Fantech menjadi lebih kuat dari segi kualitas

produk dan persaingan di pasar *gear gaming*. Berkembang pesatnya Fantech Gaming, membuat Fantech ingin menciptakan produk baru yaitu Fantech Smart Life yang dibentuk pada tahun 2021.

Social Media Specialist Fantech mengatakan bahwa Fantech Smart Life dibentuk karena munculnya tren *smart home* yang sedang digunakan oleh banyak masyarakat, untuk produk ini belum banyak dikenal oleh banyak masyarakat Indonesia sehingga memerlukan waktu untuk mencapai prestasi yang dimiliki oleh Fantech Gaming. Semua Penjelasan diatas penulis mendapatkan dari hasil wawancara yang dilakukan oleh Sonora FM bersama CEO Fantech Indonesia yaitu Firsandy Pirnandy dan file berupa timeline perjalanan karir dari Fantech Indonesia,

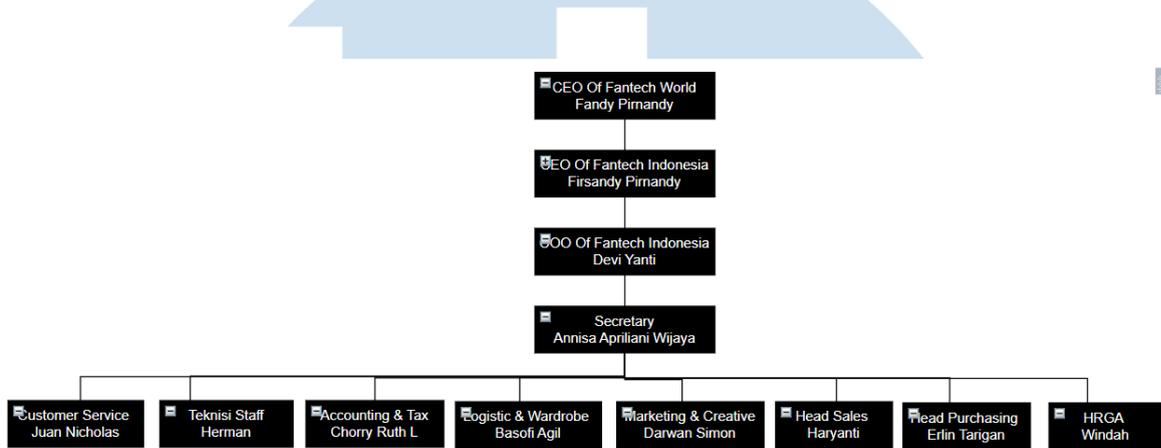


Gambar 2.1. Sejarah Perusahaan

Sumber : Dokumen Perusahaan

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Top Level Management yang ada di Fantech Indonesia terdiri dari Fandy Pinaryd yang memiliki jabatan sebagai CEO di Fantech World, Firsandy Pinaryd yang memiliki jabatan sebagai CEO di Fantech Indonesia. Defi Yanti sebagai Chief Executive Office (COO) dan Annisa Apriliani Wijaya sebagai sekretaris. Semua nama di atas merupakan Top Level Management yang mengawasi pekerjaan atau kinerja dari semua departemen dari Fantech Indonesia. Semua keputusan tetap berada di tangan CEO.

Department of Marketing and Creative merupakan departemen yang mengatur semua penjualan atau memberikan jangkauan luas untuk marketing secara online atau offline yang direncanakan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Manager of Marketing and Creative yang dijabat oleh Darwan Simon memiliki tugas untuk menciptakan program untuk menjalankan marketing dari Fantech yang telah ditentukan oleh CEO. Marketing Coordinator of Fantech Indonesia yang dijabat oleh Ivan Farreldino Way Kanan yang memiliki tugas untuk mengkoordinasikan semua tim marketing dan creative untuk menjalankan program program yang telah dibuat olehnya. Marketing Coordinator of Fantech World yang dijabat oleh Vincentius Geraldi yang memiliki tugas yang tidak jauh beda dengan Farel.

Untuk *Sales* dipimpin oleh Haryanti, dimana urusan penjualan *offline*, maka Bu Haryanti yang mengurus semua *customer offline*. Untuk mengurus soal *purchasing* dijabat oleh Erlin Tarigan. Ia mengurus semua masalah pembayaran yang ada di Fantech Indonesia. *HRGA* dijabat oleh Windah, dimana ia merupakan HR dari CV Golden Technology Indo.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA