



### **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 Sejarah Singkat Perusahaan

Perkembangan zaman di seluruh belahan dunia terutama dalam bidang teknologi sudah tidak dapat dipungkiri lagi kemajuannya. Teknologi merupakan salah satu bidang kehidupan yang sangat menjanjikan yang akan terus berkembang maju di kemudian hari. Kesempatan dan kekuatan teknologi ini tidak dilewatkan begitu saja sehingga Compro terbentuk.

Compro yang merupakan perusahaan berbasis teknologi berdiri pada tahun 2015. Pada awal terbentuknya, Compro adalah sebuah perusahaan *start-up* yang terus berkembang hingga saat ini menjadi sebuah perseroan terbatas (PT). Compro bergerak di bidang teknologi karena melihat bahwa teknologi merupakan kesempatan emas yang akan terus maju di kemudian hari, tidak hanya di Indonesia namun di seluruh belahan dunia.

Compro menciptakan sebuah layanan yang sudah sukses di pasaran, yaitu COMPRO INDONESIA. Compro Indonesia merupakan sebuah layanan yang memberikan suatu *platform* pembuatan aplikasi *mobile* dengan sangat mudah tanpa memerlukan bahasa pemrograman sedikitpun. Platform ini menawarkan siapapun, kapanpun, dimanapun untuk membuat aplikasi *mobile* perusahaan atau aplikasi *mobile* pribadinya dengan sangat mudah dan waktu yang singkat.

Aplikasi *mobile* sendiri merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi di dunia. Aplikasi yang dulunya hanya untuk perangkat komputer, sekarang ini sudah ada aplikasi untuk perangkat genggam seperti PDA atau telepon

selular. Aplikasi *mobile* sangat mudah untuk didapatkan melalui *Play Store* dari berbagai *platform* (iOS, Android, BlackBerry, atau *Windows Phone*). Manfaat yang didapatkan dari memiliki sebuah aplikasi *mobile* yaitu, meningkatkan kualitas hidup manusia, memudahkan komunikasi, dan juga untuk meningkatkan dan memudahkan proses bisnis yang ada. Dan pada zaman yang hampir seluruh manusia memiliki *smartphone* ini akan memudahkan untuk mengunggah sebuah aplikasi *mobile*. Dari yang tidak dipungut biaya, sampai adanya pungutan biaya.

Compro Indonesia juga sangat memperhatikan para *customernya* dengan baik. Dengan mengadakan *training* atau pelatihan-pelatihan pembuatan *mobile apps* yang telah dijadwalkan, memiliki beberapa media sosial (Facebook, Twitter, Instagram, Youtube Channel dan *Blog/ Website*) yang memudahkan pemberian informasi, dan membuat sebuah aplikasi (Compro Support Apps) untuk dapat *live chat* atau bertanya kepada Compro Indonesia dengan mudah.



Gambar 2.1 Logo PT Kotak Pratama Solusindo (Compro Indonesia, 2015)

## 2.2 Visi Perusahaan

Visi dalam perusahaan adalah menjadi perusahaan terbaik untuk memberdayakan manusia dan bisnis melalui teknologi.

## 2.3 Misi Perusahaan

Misi perusahaan adalah sebagai berikut.

1. Memberikan peluang kepada setiap orang untuk meningkatkan kualitas hidup dan usaha mereka melalui pemanfaatan teknologi digital
2. Membantu perusahaan/organisasi untuk berinteraksi lebih baik dan lebih personal dengan pelanggan mereka melalui mobile apps.
3. Ikut berperan aktif dalam mengembangkan para *start ups* (wiraswasta baru) di bidang teknologi.

## 2.4 Filosofi Perusahaan

PT Kotak Pratama Solusindo mengusung filosofi melalui nilai-nilai yang diwujudkan sebagai berikut.

### 1. Integritas

Compro memegang teguh prinsip dan etika bisnis dalam segala tindakannya

### 2. Fokus dan Komitmen pada Pelanggan

Compro sangat menghargai para pelanggan dan berkomitmen untuk memberikan layanan dan hasil yang terbaik bagi mereka.

### 3. Bisa Dipercaya dan Diandalkan

Compro bekerja dengan hati sehingga semua mitra bisnis bisa bekerja sama dengan nyaman dan tenang dengan Compro

#### 4. Kreativitas dan Inovasi

Kreativitas dan Inovasi menjadi mesin penggerak kemajuan Compro untuk mengikuti lanskap bisnis yang terus berubah

#### 5. Kerja Tim

Compro sangat menyadari bahwa keberhasilan Compro sangat tergantung pada kerjasama di antara anggota tim

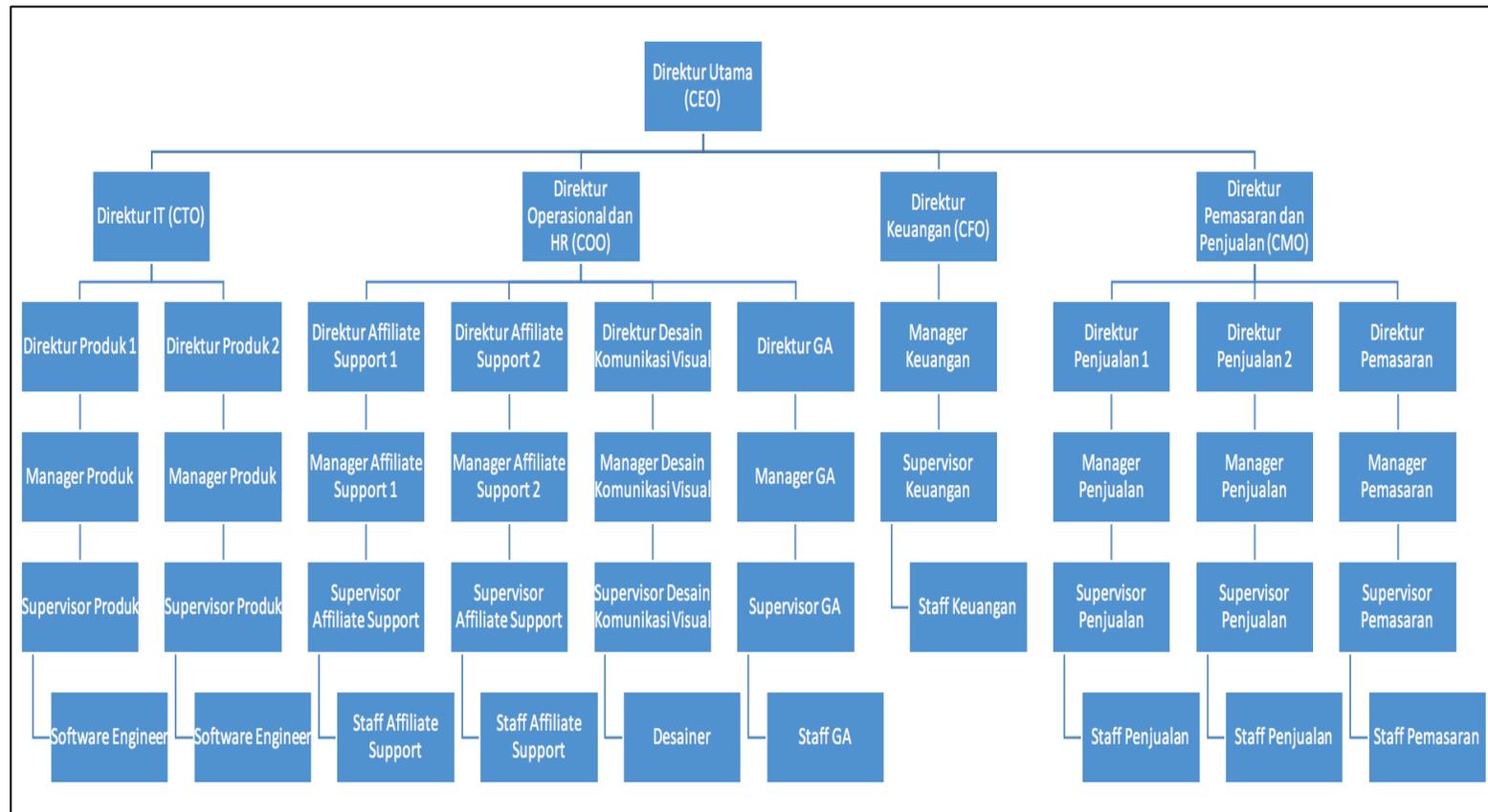
### 2.5 Produk Perusahaan

PT Kotak Pratama Solusindo memiliki produk yang dijual dan berbasis pada *mobile apps* yaitu *Basic Product*, *Advanced Product*, dan *Professional Product*.

Compro juga baru mengeluarkan produk berupa *Compro Mall*, *Compro Learning Suite* dan *Compro Alfa Indonesia*. Produk yang sedang dikembangkan oleh PT Kotak Pratama Solusindo diantaranya *Supermall* dan *99 Virtual Race*.



## 2.6 Struktur Organisasi Perusahaan



NUSANTARA  
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Compro

Struktur organisasi yang dimiliki PT Kotak Pratama Solusindo (Compro) dapat dilihat pada gambar 2.2. Perusahaan dipimpin oleh seorang direktur utama (CEO) yang mengatur segala hal-hal penting dalam perusahaan. Seorang direktur utama mengepalai beberapa direktur sebagai berikut.

1. Direktur IT (CTO) bertugas mengatur jalannya suatu produk dari awal hingga akhir. Direktur IT mengepalai beberapa direktur produk yang mengatur masing-masing produk yang dikembangkan oleh perusahaan
2. Direktur Operasional dan HR (COO) bertugas mengatur hal-hal yang berkaitan dengan produk seperti *support customer*, desain logo, dan lain-lain. COO mengepalai beberapa direktur yang untuk masing-masing tugas dalam perusahaan
3. Direktur Keuangan (CFO) bertugas mengatur pemasukan dan pengeluaran perusahaan dan mengepalai *manager* keuangan
4. Direktur Pemasaran dan Penjualan (CMO) bertugas mengembangkan strategi pemasaran dan penjualan produk perusahaan dan mengepalai beberapa direktur dalam bidang pemasaran dan penjualan di berbagai daerah

U M N  
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