

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

2.1.1 Sejarah Perusahaan

Awal mula berdirinya Partner Event adalah karena ketertarikan dari CEO Ibu Marta terhadap dunia industri ekonomi kreatif. Partner Event merupakan *event management* yang berdomisili di Jakarta dan pertama kali didirikan pada tahun 2008 yang dimana awalnya Ibu Marta pernah mengikuti *event organizer* di salah satu perusahaan dan beliau merasa tertarik untuk mempunyai perusahaan *EO* sendiri. Dikarenakan sudah beberapa kali mengikuti *event*, beliau mempunyai bekal yang lumayan cukup untuk dipakai. Pada akhirnya dibentuknya Partner Event di tahun 2008. Partner Event merupakan entitas bisnis yang menyediakan layanan dalam merencanakan, mengorganisir, mengelola, dan melaksanakan acara sesuai dengan keinginan klien.

Partner Event adalah perusahaan *event management* untuk perusahaan, sekolah, dan berbagai instansi lainnya dengan menyediakan pelayanan yang unggul. Partner Event melayani beragam kebutuhan acara dengan beragam tujuan yang dapat di sesuaikan. Peran sumber daya manusia sangat vital dalam menentukan masa depan suatu bangsa dan negara, sehingga mendukung pertumbuhan dan perkembangan sumber daya manusia menuju arah yang lebih baik menjadi sangat penting. Alasan inilah yang membuat Partner Event berusaha untuk senantiasa melakukan pelatihan dan pengembangan.

Dengan pengalaman dalam mendirikan serta mengelola sebuah lembaga penyelenggara acara dan sebagai inisiatif program perusahaan dan sekolah sejak tahun 2008, Partner Event memiliki pemahaman yang mendalam mengenai kebutuhan sumber daya manusia saat ini. Ini memungkinkan Partner Event untuk menyediakan solusi yang sesuai dan relevan. Lebih dari 12 tahun Partner Event

melayani berbagai entitas perusahaan maupun organisasi. Kini Partner Event menghadirkan program dengan konsep dan *value* yang diperlukan sesuai kebutuhan serta dikemas secara unik dan juga *special* sehingga menimbulkan pengalaman baru bagi entitas tersebut.

Pada perusahaan kami juga mempunyai *best service* yaitu meliputi

- *Game and Tools*

Team-building games adalah media yang digunakan untuk meningkatkan hubungan antarpribadi antar rekan. Tujuan dari adanya permainan adalah memberi ruang istirahat sejenak dari aktivitas kerja, dan dapat meningkatkan suasana ide-ide baru di tempat kerja. Banyak permainan membangun tim perusahaan melibatkan tugas kolaboratif untuk meningkatkan keterampilan kerja tim di tempat kerja. Permainan membangun tim perusahaan juga membantu meningkatkan kinerja organisasi. Mereka meningkatkan kepositifan dan kerjasama dalam tim individu dan dalam organisasi secara keseluruhan.

- *Concepts, Designs & Innovation*

Tim tidak terjadi begitu saja, karena mereka perlu dibangun. Divisi *Program & Development* akan merancang, memodifikasi, dan mendesain program sehingga menghasilkan program acara yang menarik sehingga sesuai dengan kebutuhan. Dan kami percaya konsep program yang kuat dapat menerangi perubahan positif dan kesejahteraan untuk setiap klien dan bagi kami tentunya.

- *Research & Evaluation*

Sebuah program adalah unik karena ini bukan operasi rutin tetapi operasi spesifik yang dirancang untuk mencapai tujuan tunggal. Kami berusaha memberikan yang terbaik. Divisi *Research & Evaluation* akan memberikan rekomendasi sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan keputusan atas program yang dilaksanakan. Dan setelah acara selesai kami akan memberikan fasilitas *report* pasca kegiatan kepada pihak klien.

Beberapa klien yang pernah Partner Event handle:

- Yamaha
- OJK
- Djarum
- Erafone
- Samsung
- DJI (Drone)
- Pertamina
- Bank Mega
- Singapore School
- IPEKA Puri
- Summarecon
- PT. Wijaya Karya
- SMAK 5 Penabur
- Prodia
- Ichtus School
- Bunda Mulia Internasional School
- PT Arista Pratama Jaya
- Borromeus Hospitals
- Bank BTPN
- Bank Victoria
- PT Axis Telkom Indonesia
- Bank Citibank
- Pahoa School
- Matahari
- PT Dimas Utama
- CTBC Bank

2.1.2 LOGO



Gambar 1.2 Logo Partner Event

Berikut adalah logo dari Partner Event, dilambangkan sebagai bintang yang terbagi menjadi 4 bagian. Di dalamnya terdapat masing-masing nilai yang ingin difokuskan untuk menunjukkan nilai serta arti dari logo tersebut. Pada logo Partner Event juga mencantumkan *tagline* perusahaan yaitu *Partnership Makes Performance*. Dengan begitu logo perusahaan lebih mudah dikenal dari pada perusahaan lain.

2.1.3 Budaya Perusahaan



Gambar 1.3 Logo Bintang

Disinilah Perusahaan percaya bahwa setiap program yang Partner Event buat tidak hanya sekedar sebuah permainan, namun akan selalu ada nilai tambah yang akan dibawa pulang oleh masing-masing peserta. Pada logo Bintang ini juga menjadikan sebuah budaya bagi Perusahaan yang dimana kita tahu bahwa kepercayaan (*trust*) perlu didapatkan.

Maka dalam mengerjakan sesuatu harus berusaha memberikan kualitas yang terbaik (*excellent*) sehingga kami dapat selalu diandalkan (*reliable*). Seiring

dengan perkembangan jaman, Partner Event juga selalu memperbarui konsep program agar senantiasa sesuai dengan kebutuhan Perusahaan dan sekolah (*innovative*).

2.1.4 Visi Misi

VISI

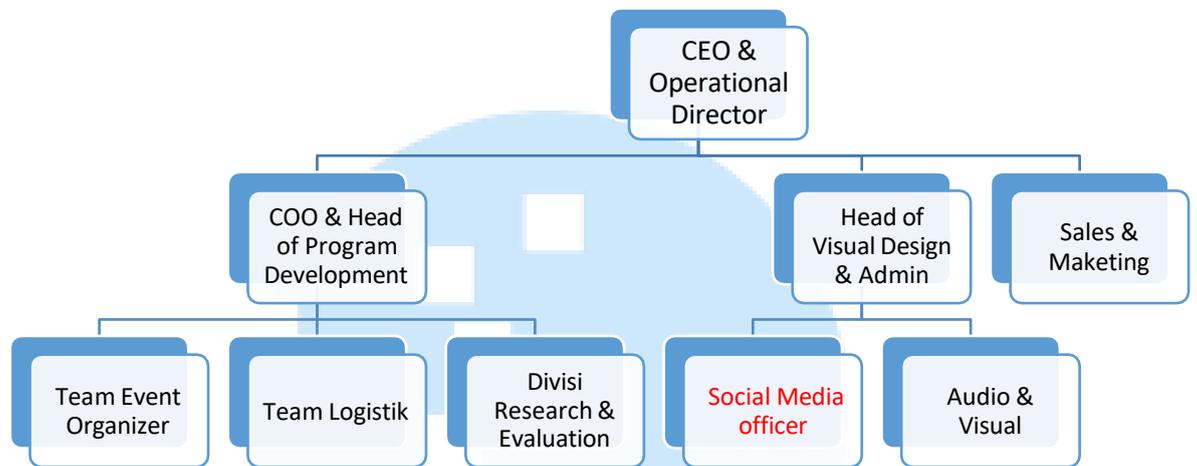
Menjadi perusahaan *event management* yang dapat diandalkan dan sebagai partner yang memberikan dukungan terbaik dalam setiap acara yang di selenggarakan.

MISI

Memaksimalkan setiap potensi untuk menciptakan dampak terbaik dalam setiap produksi yang dihasilkan.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan





Gambar 1.4 Struktur Organisasi

Partner Event mempunyai beberapa divisi didalamnya, berikut merupakan divisi beserta ruang lingkup pekerjaannya :

- a) *CEO & Operational Director*, bertugas menetapkan dan mengesahkan dokumen perusahaan, merencanakan arah kebijakan sebagai upaya pencapaian perusahaan, sekaligus eksekutor, koordinator dan memimpin perusahaan serta memantau berjalannya acara.
- b) *COO & Head of Program Development*, bertugas sebagai orang yang bertanggung jawab terhadap fungsi administrasi dan operasional perusahaan, serta melengkapi peran CEO pada kondisi tertentu.
- c) *Head of Visual Design & Admin*, bertugas sebagai orang yang bisa mewujudkan komunikasi dalam bentuk verbal, menjadi visual agar klien dapat memahami suatu hal. Serta merancang semua mulai dari penawaran/proposal untuk menjelaskan strategi kampanye dan solusi dari permasalahan serta memberikan masukan kepada tim kreatif.

- d) *Sales Marketing*, bertugas untuk meningkatkan *branding* perusahaan serta menawarkan jasa *event management*. Serta melakukan pengembangan, perencanaan dan pelaksanaan informasi mengenai suatu produk atau jasa perusahaan.
- e) *Team Event*, bertugas sebagai membantu rangkaian acara mulai dari persiapan untuk acara serta sampai acara selesai.
- f) *Team Logistik*, bertugas untuk membina dan menyelenggarakan manajemen logistik yang meliputi pengadaan, pemeliharaan dan perawatan, persediaan barang, perbekalan umum, peralatan, fasilitas dan konstruksi.
- g) *Divisi Researh & Evaluation*, bertugas sebagai divisi yang mencari tahu tempat-tempat outing dan juga yang dibutuhkan klien agar bisa menjadi pertimbangan dalam membuat keputusan atas program yang dilaksanakan.
- h) *Social Media Officer*, bertugas sebagai membuat *content planning* serta mencari ide-ide menarik untuk *postingan* Instagram perusahaan agar bisa menjual dalam bentuk konten. Selain membuat *content planning*, ia juga bertugas membuat konten-konten yang dibungkus sedemikian rupa agar *audience* bisa tertarik dengan konten yang perusahaan *upload*.
- i) *Audio & Visual*, bertugas untuk mengatur semua keperluan seperti *speaker* dan proyektor untuk digunakan pada saat acara berjalan serta mengurus *sound system*.