

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Kawan Lama Group

Gambar 2.1 Logo Kawan Lama Group

Sumber: *Website* Kawan Lama Group (2022)

Kawan Lama Group merupakan identitas dari sekelompok unit bisnis multisektor yang bergerak dalam beberapa pilar bisnis, yaitu *Industrial & Commercial*, *Consumer Retail*, *Food & Beverage*, *Property & Hospitality*, *Commercial Technology*, dan juga *Manufacturing & Engineering*. Berdirinya Kawan Lama Group awalnya dimulai dari toko perkakas pada tahun 1955 di daerah Glodok, Jakarta Barat. Pendiri Kawan Lama, yaitu Bapak Wong Jin, mencetuskan nama Kawan Lama ketika sedang mengobrol santai di toko perkakas miliknya. Nama tersebut dipilih karena Bapak Wong Jin percaya bahwa hubungan antar manusia perlu didasari dengan kejujuran karena akan menghasilkan kepercayaan.



Gambar 2.2 Logo *Brand* dari Kawan Lama Group

Sumber: *Website* Kawan Lama Group (2022)

Akhirnya pada tahun 1980, Kawan Lama bertransformasi menjadi PT Kawan Lama Sejahtera dan mendirikan cabang dan pusat distribusi di beberapa kota di Indonesia. Kantor Kawan Lama pun sudah berpindah ke sebuah gedung dengan empat lantai di Glodok Jaya. Pada tahun 1995, Kawan Lama mendirikan PT ACE Hardware Indonesia (ACE) dan membuka toko pertamanya di Karawaci pada tahun 1996. Sejak saat itu, Kawan Lama terus melebarkan sayapnya di beberapa sektor bisnis dengan membuka Krisbow, INFORMA, Toys Kingdom, Chatime, dan lain sebagainya.



Gambar 2.3 Logo PT Omni Digitama Internusa

Sumber: Dokumen resmi perusahaan (2024)

Salah satu ekspansi bisnis yang dilakukan oleh Kawan Lama adalah dengan meluncurkan ruparupa sebagai *omnichannel* dari Kawan Lama Group. Di bawah PT Omni Digitama Internusa, ruparupa diluncurkan pada bulan April tahun 2016 lalu. ruparupa menjadi solusi *omnichannel* dari Kawan Lama Group dengan cara mengintegrasikan unit bisnis Kawan Lama dalam satu atap, yaitu ruparupa. Konsumen bisa melakukan pembelian, baik *offline* maupun *online*, dari berbagai *brand* di bawah Kawan Lama. Contohnya seperti ACE, INFORMA, INFORMA Electronics, Krisbow, Toys Kingdom, Pet Kingdom, SELMA, ATARU, Pendopo, dan lain sebagainya.



Gambar 2.4 Logo ruparupa

Sumber: Dokumen resmi perusahaan (2024)

Logo ruparupa mengambil inspirasi dari lingkaran dan daun. Kedua hal tersebut mewakili hubungan yang ingin dibangun dengan pelanggan. Melalui ekosistem produk beserta layanannya, ruparupa ingin membantu pelanggannya dalam menjalani kehidupan yang lebih baik. Huruf “a” dalam logo berasal dari kombinasi alpha (awal) dan omega (akhir) dalam abjad Yunani. Sedangkan simbol “infinity eye” bertujuan memperkuat visi ruparupa yang selalu fokus pada pelanggan dan ingin membangun hubungan harmonis, berkelanjutan, bisa diandalkan, dan selalu hadir dalam setiap momen.

ruparupa menawarkan kemudahan dalam berbelanja berbagai produk dari unit bisnis Kawan Lama. Konsumen bisa membeli produk secara *online* dan mengambil produk secara langsung di lebih dari 600 toko *Business Unit* Kawan Lama yang tersebar di seluruh Indonesia. Selain itu, ruparupa juga memberikan garansi 7 hari, gratis ongkos kirim, cicilan 0%, berbagai promo lain dari bank-bank ternama.

2.1.1 Visi Misi dan Nilai Perusahaan

Tentunya ruparupa memiliki visi misi yang dijadikan sebagai pedoman dalam mencapai tujuannya. Berikut adalah visi misi dari ruparupa (ruparupa, 2023) :

- **Visi**

Menjadi pilihan utama untuk kebutuhan rumah yang selalu dapat diandalkan dan hadir di setiap momen.

- **Misi**

Memberikan **pengalaman belanja *online-offline* yang mulus** dengan membangun **portofolio yang relevan** untuk produk rumah tangga, gaya hidup, dan hobi yang dapat **menjawab dan menginspirasi** kebutuhan konsumen kami sehari-hari.

Selain memiliki visi misi, rupa-rupa juga memiliki nilai-nilai yang menjadi acuan karyawannya dalam bekerja. Nilai rupa-rupa adalah “*we CARE*” yang terdiri dari :

- (C) *Care and Delight*

rupa-rupa selalu mencari cara baru dalam memberikan pelayanan yang menyenangkan. rupa-rupa juga selalu mendengarkan pelanggannya guna perkembangan yang berkelanjutan.

- (A) *Awesome Teamwork*

Seluruh karyawan rupa-rupa adalah keluarga besar yang saling membantu dalam mewujudkan mimpi dan memberikan perhatian yang sama kepada pelanggan. rupa-rupa selalu membantu serta menginspirasi agar pelanggan dapat meningkatkan kualitas hidup dan mencapai potensi maksimal mereka.

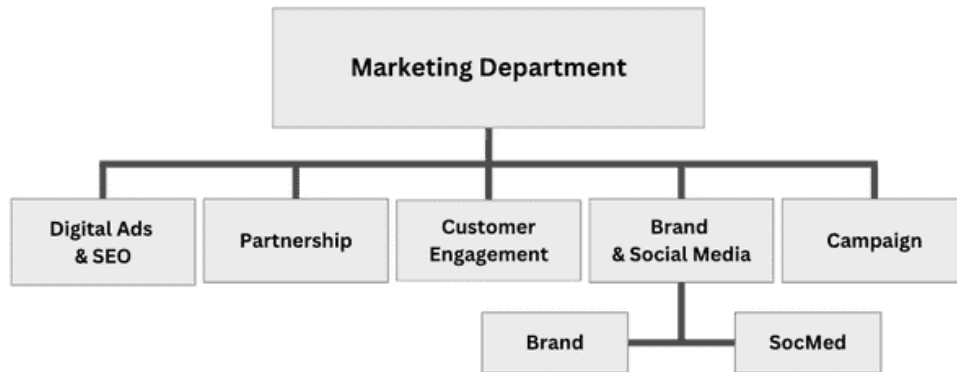
- (R) *Reliable*

rupa-rupa terpercaya dan andal dalam menghadirkan produk berkualitas dan harga yang sesuai dengan memahami kebutuhan pelanggan melalui pengalaman *omnichannel* yang terintegrasi.

- (E) *Excellence*

rupa-rupa selalu berusaha untuk menjadi lebih baik dari hari kemarin dalam segala hal. rupa-rupa berharap dapat menjalani hidup yang berdampak.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.5 Struktur Organisasi ruparupa

Sumber: Dokumen resmi perusahaan (2023)

Departemen Marketing dari ruparupa dikepalai oleh Budiono Darmawan dengan jabatan sebagai Chief of Marketing. Terdapat beberapa *team* di bawah Departemen Marketing, yaitu Tim Digital Ads & SEO, Tim Partnership, Tim Customer Engagement, Tim Campaign, dan Tim Brand & Social Media. Setiap tim memiliki fungsi yang berbeda-beda.



Gambar 2.6 Struktur Tim Brand & Social Media

Sumber: Dokumen resmi perusahaan (2023)

Jabatan magang yang dijalani penulis ada di bawah Departemen Marketing yang dipimpin oleh Budiono Darmawan. Salah satu divisi dari Departemen Marketing adalah divisi Brand & Social Media dengan Lena Sabrina sebagai Head of Brand & Social Media. Sesuai namanya, divisi Brand & Social Media terbagi menjadi 2, yaitu Tim Brand dan Tim Social Media. Tim Brand memiliki Brand Strategist dan Brand Strategist Intern. Sedangkan Tim Social Media memiliki Social Media Strategist dan Social Media Intern.

Divisi Brand & Social Media bertugas untuk membangun dan melakukan manajemen *brand* rupa-rupa dalam segala bentuk komunikasi pemasaran, baik dalam kampanye, periklanan, dan lain sebagainya. Selain itu, divisi ini juga bertugas untuk membuat konten harian di sosial media seperti Instagram (*feeds*, *story*, dan *reels*) maupun Tiktok (video).