

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

PT Digikidz Indonesia adalah pusat pembelajaran kreatif anak-anak. Dengan visi mencetak pemimpin masa depan, Digikidz menawarkan berbagai program seperti coding, animasi, dan robotik, yang disampaikan dengan metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Berkat inovasi dan perluasan jaringan cabangnya, Digikidz telah menjadi pionir dalam pendidikan kreatif anak-anak di Indonesia.



Gambar 2.1 Logo Digikidz

2.1.1 Profil Perusahaan

PT Digikidz Indonesia adalah sebuah pusat pembelajaran kreatif atau *children creative learning center* yang telah berdiri sejak tahun 2001. Perusahaan ini berfokus pada pengembangan kreativitas anak-anak usia 5 hingga 18 tahun melalui berbagai program pembelajaran yang menggabungkan teknologi dan seni. Dengan visi untuk membesarkan anak-anak Indonesia sebagai The Maker dalam bidang teknologi dan kreativitas, sehingga mereka menjadi mandiri dan percaya diri. (Digikidz. t.t.) Digikidz menawarkan beragam kelas seperti *coding*, *game development*, animasi, desain grafis, robotik, dan masih banyak lagi.

Melalui pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, Digikidz tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan minat

anak pada dunia teknologi dan mendorong mereka untuk berpikir kreatif serta inovatif. Dengan jaringan cabang yang tersebar di berbagai kota di Indonesia, Digikidz telah menjadi pilihan utama bagi para orang tua yang ingin memberikan anak-anak mereka pengalaman belajar yang seru dan bermakna.

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Didirikan pada tahun 2001 oleh Hanny Agustine dengan visi untuk menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi anak-anak untuk mempelajari Teknologi Multimedia dan mengeksplorasi Kreativitas sejak usia dini. Sekarang Digikidz memiliki 13 pusat dan menjalin kemitraan dengan Sekolah Plus Internasional dan Nasional dalam program ekstra & intra kurikuler Komputer Multimedia, Robot dan Elektronik Modern. (Digikidz. T.t.).

Awalnya, Digikidz fokus pada pengembangan kelas-kelas yang menggabungkan teknologi dan seni, seperti animasi dan desain grafis, untuk anak-anak usia 5 hingga 18 tahun. Seiring berjalannya waktu, Digikidz terus berinovasi dan memperluas program pembelajarannya. Mereka melihat potensi besar dalam bidang pemrograman (*coding*) dan robotik, sehingga kemudian meluncurkan kelas-kelas yang mengajarkan keterampilan-keterampilan tersebut.

Dengan metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, Digikidz berhasil menarik minat banyak anak-anak untuk belajar tentang teknologi sejak usia dini. Impian Digikidz adalah anak-anak Indonesia memiliki rasa percaya diri yang tinggi karena mereka menguasai teknologi sejak dini dan kemudian bekerja di salah satu kafe di Serpong atau Solo, namun pekerjaannya datang dari seluruh dunia dan dibayar dengan dollar. (Digikidz. T.t.).

Berkat kesuksesannya, Digikidz kemudian mengembangkan sistem franchise dan membuka banyak cabang di berbagai kota di Indonesia. Hal ini memungkinkan lebih banyak anak-anak untuk mengakses program-program berkualitas yang ditawarkan oleh Digikidz. Selain itu, Digikidz juga aktif dalam berbagai kegiatan edukasi dan kompetisi teknologi untuk anak-anak, semakin

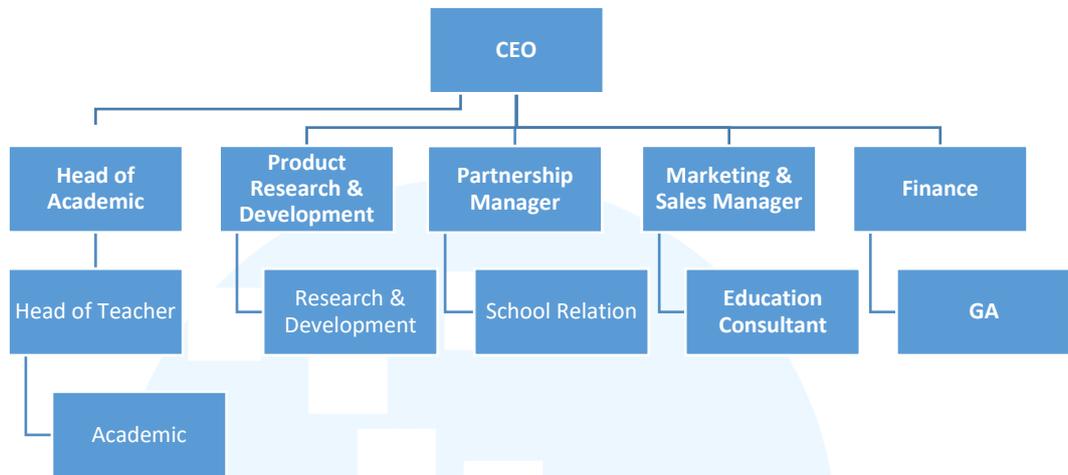
mengukuhkan posisinya sebagai pemimpin dalam bidang pendidikan kreatif di Indonesia.

PT Digikidz Indonesia juga mulai memperluas pasar dengan menjual produk mainan edukatif robotik yang dapat diprogram atau dikoding oleh anak-anak bernama *Maker Toys*. Produk ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam berpikir logis dan memecahkan masalah, sekaligus memberikan pemahaman dasar tentang pemrograman. Melalui pendekatan ini, PT Digikidz Indonesia terus berkomitmen untuk mendukung perkembangan anak-anak dalam menghadapi tantangan di era digital.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Digikidz, sebagai pelopor dalam dunia pendidikan kreatif berbasis teknologi, memiliki struktur organisasi yang dinamis dan adaptif. Struktur ini dirancang untuk mendukung visi perusahaan dalam menginspirasi generasi muda menjadi inovator digital masa depan. Dengan menggabungkan keahlian dalam bidang teknologi, pendidikan, dan kreativitas, Digikidz terus berkembang dan memperluas jangkauannya untuk memenuhi kebutuhan yang terus berubah dalam dunia pendidikan.

Struktur organisasi PT Digikidz Indonesia disusun secara strategis untuk mencapai misi perusahaan dalam memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif bagi anak-anak. Melalui berbagai divisi yang saling terintegrasi, Digikidz berupaya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi anak-anak untuk mengembangkan minat dan bakat mereka di bidang teknologi. Struktur organisasi ini juga dirancang untuk memastikan kualitas pengajaran yang tinggi dan pelayanan yang prima kepada seluruh pelanggan.



Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan
Sumber: PT Digikidz Indonesia (2024)

2.3 Portofolio Perusahaan

Digikidz memiliki visi untuk menciptakan generasi muda yang kreatif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan masa depan. Melalui berbagai program pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, kami membekali anak-anak dengan keterampilan abad ke-21 yang relevan. Portofolio ini akan memberikan gambaran menyeluruh tentang komitmen kami dalam mewujudkan visi tersebut, serta berbagai inovasi yang telah kami kembangkan untuk mencapai misi perusahaan.

Pada tanggal 10 September 2022, Digikidz bekerja sama dengan *Start Space* menggelar acara seminar dan *free class "Engineering Day"* acara memiliki dua kategori, yaitu *Robotic* dan *Game Making Coding*. Acara seminar dan *free class "Engineering Day"* memiliki elemen “promosi” berupa “post Instagram” dan “poster”.

Pada tanggal 20 Mei 2023, Digikidz bekerja sama dengan *Techmind Academy*, ruang tumbuh, dan *the little caliphs* menggelar kompetisi "National Competition". Acara memiliki tiga kategori, yaitu *Coding*, *Robotic*, dan *Art*. Acara kompetisi "National Competition" memiliki elemen “promosi” berupa “post Instagram” dan “poster”.

Pada tanggal 20 Januari 2024, Digikidz bekerja sama dengan Sky House BSD menggelar kompetisi "*Funtastic Competition*". Acara memiliki dua kategori, yaitu Coding dan Speed Building. Acara kompetisi "*Funtastic Competition*" memiliki elemen "promosi" berupa "flyer", "post Instagram", dan "poster".

Pada tanggal 24 Agustus 2024, Digikidz bekerja sama dengan Citra Garden Serpong menggelar kompetisi "*Coding & Robotic Olympics Competition*". Acara memiliki empat kategori, yaitu *Speed Building*, *sport coding games*, *construction*, *competition*, dan *maze race*. Acara kompetisi "*Coding & Robotic Olympics Competition*" memiliki elemen "promosi" berupa "flyer", "post Instagram", dan "poster".

Pada tanggal 5 Oktober 2024, Digikidz bersama Springhill Royale Suites sukses menggelar kompetisi "*Smart Capital City Competition*". Acara yang berlangsung meriah ini diikuti oleh puluhan siswa-siswi dari berbagai sekolah di Jakarta dan Tangerang. Peserta beradu kreativitas dalam tiga kategori utama, yaitu *Robotic*, *Coding*, dan *Animasi*. Acara kompetisi "*Smart Capital City Competition*" memiliki elemen "promosi" berupa "flyer", "post Instagram", dan "poster".

