

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

ALFA and Friends adalah perusahaan penyedia termuka yang berfokus pada pengembangan program *STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics)* untuk anak usia dini. Perusahaan ini berdiri sejak tahun 2002 di Malaysia oleh Miss Ho dan Mr Cheng dan terus berkembang hingga ke Tingkat Internasional. Pada tahun 2018, ALFA and Friends membuka cabang di Indonesia untuk mendukung program pembelajaran STEAM yang lebih berkualitas dan menyenangkan bagi anak-anak di Indonesia. Saat ini, ALFA and Friends sudah beroperasi di beberapa negara seperti Malaysia, Indonesia dan Filipina serta mempunyai kantor di Singapura. Kini, ALFA and Friends sudah melayani lebih dari 850 pra-sekolah dengan total siswa melebihi 55.000 anak.



Gambar 2. 1 Logo PT ALFA and Friends

Sumber: Website Perusahaan (2025)

ALFA and Friends menyediakan berbagai program yang dirancang melalui berbagai riset yang mendalam yaitu *Little Scientist, Euler Maths, Toodler, Little Bot* dan *STEM Camp* yang bertujuan untuk membantu sekolah-sekolah untuk menyajikan pembelajaran STEAM yang menyenangkan, berkualitas dan bermakna.

Melalui program yang disediakan oleh ALFA and Friends, para guru tidak akan kesulitan untuk memikirkan metode pembelajaran, membuat buku untuk siswa, menyusun materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran, membuat alat dan bahan interaktif (*material hands on*). Semuanya sudah ada pada program ALFA and Friends.

Seluruh karyawan, program dan layanan ALFA and Friends berorientasi pada klien yang mengedepankan empat pilar organisasi meliputi:

- Pendidikan.

ALFA and Friends merupakan bisnis yang berfokus pada bidang pendidikan yang berfokus pada anak usia dini. Kerangka kinerja pendidikan mereka berfokus pada integrasi dan inovasi dalam kurikulum dan praktik pengajaran yang diperlukan untuk memimpin pembelajaran di abad ke-21 di samping kemitraan mendasar antara peserta didik, orang tua dan keluarga, dan sekolah. Kerangka kerja pembelajaran mereka yaitu STEAM yang nantinya anak-anak akan berlatih untuk berpikir kritis, berpikir kreatif, berkolaborasi, membangun karakter yang baik, dan pendidikan kewarganegaraan.

- Akademi.

ALFA and Friends menyatukan komunitas pembelajaran profesional dan secara mendukung menyediakan akses ke pengembangan profesional berkelanjutan dan peluang untuk mengikuti kursus singkat dan kualifikasi yang diakui secara internasional. Program pengembangan profesional ini beroperasi secara paralel dengan siklus adopsi untuk program Little Scientists dan Euler Maths. Guru akan memulai pada tingkat pengantar pembelajaran profesional dan maju melalui 6 siklus pengembangan profesional berturut-turut seperti yang diilustrasikan. Keterampilan dan kompetensi guru dibangun secara progresif saat mereka terlibat dalam praktik pembelajaran berdasarkan pengalaman, bekerja dengan materi dan

rekan-rekan mereka selama lokakarya tatap muka dan masukan reflektif mereka membentuk dasar untuk struktur pendampingan kolaboratif.

- Wawasan.

ALFA and Friends melakukan riset untuk melakukan praktiknya yaitu membuat program-program belajar. Sebelum memberikan layanan langsung kepada pelajar, orang tua dan sekolah. Mereka melihat masalah di suatu wilayah atau negara dan melakukan program penelitian. Setelah itu, ALFA and Friends memberikan program dan upaya pembelajaran berdasarkan penelitian yang terkait dengan klien mereka seperti pelajar, orang tua, dan komunitas sekolah.

- Yayasan.

ALFA and Friends menawarkan program pendidikan dan hiburan berbasis STEM dan praktik langsung bagi anak Anda untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku mereka guna mempersiapkan mereka menghadapi abad ke-21.

ALFA and Friends memastikan bahwa seluruh program yang ditawarkan oleh ALFA and Friends sudah selaras dengan Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di Indonesia. Selain itu, ALFA and Friends juga sudah terakreditasi oleh *London Examinations Board* yaitu sebuah lembaga di Inggris yang menawarkan program pendidikan dan sertifikasi yang diakui secara internasional. Sekolah-sekolah yang menggunakan program pembelajaran dengan ALFA and Friends akan diberikan pelatihan kepada guru. Pelatihan ini membahas tentang bagaimana guru akan meng-implementasikan penggunaan alat dan bahan kepada siswa/I di kelas. Kemudian, mempelajari bagaimana memaparkan materi dari bahan pembelajaran. Seluruh sekolah yang menggunakan program dari ALFA and Friends diberikan

*Teaching aids, Lesson plans, E-learning platform and tools, Consultation and services, Marketing support, dan Teacher training.*



Gambar 2. 2 Dokumentasi Pelatihan Guru

Sumber : Data Perusahaan (2025)

Program ALFA and Friends:

- Little Scientists

ALFA and Friends Little Scientists merupakan program sains untuk anak usia dini yang berbasis pada eksplorasi dan bermain. Fokus pada *exploration* dan *play-based science program*: anak-anak belajar dengan 90 *experiential* fun-filled lessons untuk menambah *knowledge*, mengembangkan keterampilan dan mendapatkan nilai positif dan sikap yang positif.



Gambar 2. 3 Contoh produk program Little Scientists

Sumber: Data Perusahaan (2025)

- Euler Maths

Euler Maths merupakan program tiga tahunan berbasis *hands-on* dan bermain yang melibatkan anak. Belajar 270 materi untuk konsep matematika dan angka buat anak. Dari *basic math* sampai yang *advance math concepts*. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum *Singapore maths*.



Gambar 2. 4 Contoh produk program Euler Maths

Sumber: Data Perusahaan (2025)

- Toddler

Program Toddler ini mengadopsi pendekatan belajar campuran antara IPA dan Matematika dan menggabungkan pembelajaran langsung dan online. Pembelajaran ini akan dibantu dengan 2 *boxes of sample kit*, dan *toddler apps* untuk menonton video pembelajaran.



Gambar 2. 5 Contoh produk program Toddler

Sumber: Data Perusahaan (2025)

- LittleBot

LittleBot adalah program inovatif yang dirancang untuk memperkenalkan kepada anak-anak mengenai *coding* dan robotika melalui pendekatan bermain yang menyenangkan. Untuk memperkenalkan robot ke anak-anak 5-6 tahun, ALFA and Friends meluncurkan kit robotika bernama Mica sebagai alat bantu pembelajaran. Untuk sisi pemrograman, menggunakan *unplugged coding* (pemrograman tanpa koneksi) yang memberikan konsep pemrograman tanpa menggunakan perangkat elektronik. Pemrograman untuk anak-anak yaitu belajar untuk menulis baris-baris kode.



Gambar 2. 6 Contoh produk program LittleBot

Sumber: Data Perusahaan (2025)

- STEAM CAMP

Program yang dilakukan oleh anak-anak ketika masa libur telah tiba. Aktivitas yang dilakukan seperti *camping* yang dirancang khusus untuk meningkatkan

kegiatan kreatifitas anak, eksplorasi, bermain, membangun rasa ingin tahu tentang alam dan menyenangkan.

### **2.1.1 Visi Misi**

Dalam dunia yang sudah berkembang ini, pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk membentuk generasi masa depan bangsa. ALFA and Friends membawa program belajar yang menyenangkan, menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Dengan begitu, ALFA and Friends memiliki visi dan misi sebagai berikut, yaitu:

#### **1. Visi Perusahaan**

ALFA and Friends memiliki visi “*Inspire and empower every child to love learning.*” yaitu menginspirasi dan mendorong setiap anak untuk mencintai belajar.

#### **2. Misi Perusahaan**

ALFA and Friends memiliki misi untuk mewujudkan visinya yaitu dengan:

- Mengembangkan keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai yang dibutuhkan anak-anak untuk menjadi pemimpin global yang bertanggung jawab melalui pendekatan yang inovatif, praktis, dan menyenangkan yang selaras dengan pedagogi abad ke-21.
  
- Memberdayakan dan memotivasi para guru untuk menjadi pendidik yang bersemangat dan efektif.

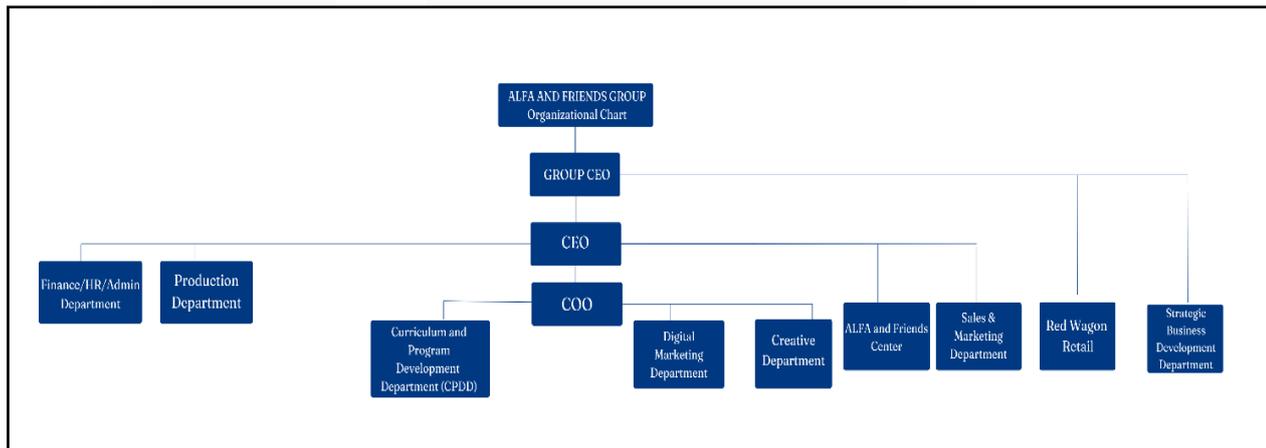
### 2.1.2 Konsep Model Bisnis Perusahaan

ALFA and Friends mempunyai dua konsep model perusahaan yaitu B2B dan B2C. Menurut Sandhausen (2008), *Business to Business (B2B)* adalah perdagangan bisnis antara pelaku dengan pelaku bisnis lainnya yang berupa kesepakatan bisnis untuk melancarkan bisnis mereka. Sedangkan pengertian *Business to Consumer (B2C)* adalah kegiatan bisnis berupa penjualan barang atau jasa yang dilakukan produsen kepada konsumen secara langsung. Berikut penjelasan terkait model bisnis ALFA and Friends yang mencakup B2B dan B2C.

- Dalam pendekatan B2B, ALFA and Friends bekerja sama dengan beberapa sekolah untuk mengembangkan program-program STEAM di sekolah. Seluruh program ALFA and Friends yang diberikan untuk sekolah sudah meliputi *material hands on*, metode pembelajaran yang menyenangkan, buku untuk siswa dan guru. Sekolah yang bermitra dengan ALFA and Friends akan didukung dengan *teaching training* agar para guru dapat mengimplementasikan metode pembelajaran dengan tepat, efektif dan menyenangkan di dalam kelas. Selain *teacher training* juga ada *observation & consultation* untuk melihat bagaimana para guru membawakan program. Dari sana, ALFA and Friends memberi masukan untuk pengembangan guru. Program yang diberikan ALFA and Friends untuk sekolah adalah *Little Scientists, Euler Math, Toddler, STEM Camp*. dan *LittleBot*.
- Dalam pendekatan B2C, ALFA and Friends menawarkan program les untuk memperdalam anak-anak diluar sana dalam hal keterampilan, pengetahuan, sikap dan perilaku. Program ini diberikan untuk anak usia 4-12 tahun. Program ini meliputi *ALFA and Friends Maths, LittleBot, Digital Art, Coding & Robotics, English with Science, Reading*, dan *Calistung*. Dengan program les ini, ALFA and Friends tidak hanya mendukung pendidikan formal saja, akan tetapi juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk

mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kreatif di luar kurikulum sekolah.

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2. 7 Struktur Organisasi Perusahaan ALFA AND FRIENDS

Sumber: Internal Perusahaan (2025)

Pada gambar tersebut, dapat dilihat struktur organisasi dari ALFA and Friends, Group CEO merupakan pimpinan tertinggi di perusahaan dan bertanggung jawab atas keseluruhan strategi dan arah perusahaan. *Group CEO* juga bertanggung jawab dan mengawasi berbagai departemen yaitu ***Red Wagon Retail Department*** yang bertanggung jawab atas produk *retail* atau *merchandise* edukasi untuk anak-anak dan ***Strategic Business Development Department*** yang bertanggung jawab dalam menjalin kerja sama, mencari strategi, mengembangkan pasar B2B dengan sekolah/lembaga pendidikan, serta mencari peluang ekspansi bisnis baru.

Dibawah *Group CEO* terdapat *CEO* yang mengawasi dan bertanggung jawab atas *Finance/HR/Admin Department*, *Production Department*, ALFA and Friends Center, dan *Sales & Marketing Department*. Pada ***Finance/HR/Admin Department*** bertanggung jawab untuk mengelola keuangan, perekrutan, pengembangan SDM, serta kebutuhan administrasi perusahaan. Selain itu, ***Production Department***

bertanggung jawab atas proses pembuatan buku pelatihan, alat dan bahan menunjang pembelajaran, modul dan materi edukasi lainnya mulai dari perencanaan isi, desain, hingga produksi fisik. Lalu, **ALFA and Friends Center** yaitu *Center/* tempat yang mengelola pusat pembelajaran anak-anak berusia 4-12 tahun, termasuk manajemen guru, jadwal kelas anak, pengajaran STEAM, pengalaman belajar anak, pertemuan guru dengan orang tua serta evaluasi belajar anak. Untuk ***Sales & Marketing Department*** bertanggung jawab untuk merencanakan, melaksanakan dan mengendalikan seluruh kegiatan penjualan baik untuk B2C dan B2B dan kegiatan pemasaran produk perusahaan termasuk penyusunan promo, komunikasi dengan klien, dan pencapaian target penjualan.

Dibawah *CEO* terdapat *COO* yang bertanggung jawab dan mengawasi beberapa departemen yaitu *Curriculum and Program Development Department (CPDD)*, *Digital Marketing Department*, dan *Creative Department*. Untuk ***Curriculum and Program Development Department (CPDD)*** bertanggung jawab untuk menyusun kurikulum STEAM untuk anak-anak yang selaras dengan kurikulum merdeka serta program pelatihan guru yang sesuai dengan standar pendidikan. Lalu, ***Digital Marketing Department*** bertanggung jawab untuk mengelola sosial media ALFA and Friends, *website*, kampanye digital secara organik dan berbayar (*ads*), dan *email marketing* untuk meningkatkan *brand awareness*, *engagement*, dan mempromosikan produk perusahaan secara digital. Terakhir, ***Creative Department*** yang bertanggung jawab untuk desain visual atas ilustrasi buku, dan video animasi.