

## BAB 2

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

PT. DIGIKIDZ INDONESIA didirikan pada tahun 2001 sebagai sebuah pusat pembelajaran kreatif yang ditujukan untuk anak-anak. Perusahaan ini menyediakan beragam kelas, termasuk animasi, pemrograman, desain *web*, pembuatan *game*, serta robotika. PT. DIGIKIDZ INDONESIA menargetkan anak-anak berusia antara 5 hingga 18 tahun. Dengan menggabungkan teknologi dan unsur kreativitas, PT. DIGIKIDZ INDONESIA menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi para siswanya.

Perusahaan ini didirikan oleh Ir.Hanny Augustine, seorang profesional di bidang pendidikan dan teknologi yang memiliki visi untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi era digital. Dengan latar belakang pengalaman bertahun-tahun di industri teknologi serta dedikasi terhadap pengembangan potensi anak-anak, Ir.Hanny Augustine berhasil menciptakan metode pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan zaman.



Gambar 2.1. Logo Perusahaan PT. DIGIKIDZ INDONESIA [7]

Selama 23 tahun perjalanannya, PT. DIGIKIDZ INDONESIA telah sukses membangun kemitraan dengan berbagai sekolah nasional maupun internasional guna mendukung kegiatan ekstrakurikuler. Saat ini, perusahaan memiliki 14 cabang yang tersebar di kota-kota besar seperti Jakarta, Tangerang, Bogor, Bandung, Solo,

dan Bali. Sejak tahun 2007, PT. DIGIKIDZ INDONESIA mulai menerapkan sistem waralaba untuk memperluas layanan pendidikan teknologi ke lebih banyak daerah.

DigiKidz memiliki keyakinan bahwa setiap anak memiliki potensi untuk menjadi inovator sejak usia dini. Karena itu, pendekatan pembelajarannya difokuskan pada pengembangan siswa sebagai pencipta aktif (*makers*), bukan hanya sebagai pengguna teknologi. Misi utamanya adalah menyediakan pusat pembelajaran kreatif yang menggabungkan teknologi dan kesenangan dalam proses belajar. Dalam kegiatan pembelajarannya, digunakan berbagai media seperti komputer, robot NXT dan perangkat elektronik lainnya.

Selama kegiatan magang di PT. DIGIKIDZ INDONESIA, diamati bahwa perusahaan memiliki budaya kerja yang berlandaskan pada nilai-nilai inti yang kuat. Nilai-nilai tersebut meliputi *Trust & Respect Individuals*, yang diwujudkan melalui sikap saling menghormati dan menjunjung tinggi integritas, serta *Promote Great Teamwork*, yang tercermin dari kerja sama yang solid antara *coach* dan staf dalam mencapai tujuan bersama.

Selain itu, perusahaan juga menerapkan nilai *Continually Do The Best*, dengan mendorong setiap individu untuk selalu memberikan hasil terbaik dalam setiap tugas. Nilai *Provide The Best Service to Our Customers* juga menjadi fokus utama dalam menjaga kualitas pelayanan. Budaya kerja ini membentuk lingkungan profesional yang mendukung produktivitas serta pengembangan diri seluruh tim, termasuk peserta magang.

## 2.2 Visi dan Misi Perusahaan

Maker Education Group memiliki visi untuk memberdayakan anak-anak Indonesia agar menjadi “The Maker”, yaitu generasi yang mampu menciptakan dan berinovasi melalui teknologi dan kreativitas. Visi ini menjadi dasar utama dalam pengembangan program dan layanan yang ditawarkan oleh perusahaan, termasuk di dalamnya *DigiKidz*, *RoBotKidz*, *DIGISchool*, *Kinari Art*, dan *Maker Toys*.

Misi perusahaan difokuskan pada dua hal utama, yaitu menjadi penyedia pendidikan terbaik dalam bidang teknologi dan kreativitas, serta menjadi perusahaan yang adaptif dengan menekankan pelayanan, sumber daya manusia, dan kepuasan pelanggan. Seluruh kegiatan operasional dan budaya kerja yang dijalankan mencerminkan komitmen perusahaan terhadap pencapaian visi dan misi tersebut.

### 2.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi PT. DIGIKIDZ INDONESIA yang dapat dilihat pada Gambar 2.2 mencakup beberapa divisi utama yang mendukung kelangsungan operasional perusahaan. Divisi-divisi tersebut meliputi:

- **Wellness Division:** Bertanggung jawab atas kesehatan dan kualitas para pengajar, termasuk kesejahteraan fisik dan mental mereka, serta mengawasi program kesejahteraan yang mendukung produktivitas dan kinerja yang berkelanjutan.
- **Academic Division:** Memiliki tugas dalam mengawasi dan memastikan kualitas kurikulum serta pelaksanaan kegiatan pembelajaran agar sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.
- **Research & Development Division:** Berperan dalam mengembangkan produk-produk pendidikan serta merancang metode pengajaran yang inovatif dan relevan.
- **Partnership Division:** Bertugas menjalin serta menjaga hubungan kerja sama strategis dengan berbagai mitra, termasuk institusi pendidikan seperti sekolah.
- **Marketing & Sales Division:** Bertanggung jawab dalam merancang strategi pemasaran yang efektif serta meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap brand perusahaan.
- **Finance Division:** Melaksanakan pengelolaan laporan keuangan perusahaan serta menjamin transparansi dan akuntabilitas dalam setiap kegiatan finansial.

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



Gambar 2.2. Struktur Perusahaan PT. DIGIKIDZ INDONESIA [7]

Sumber: Dokumen Internal PT. DIGIKIDZ INDONESIA, 2025