

BAB 2

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Kompas Gramedia merupakan perusahaan yang telah distribusikan produk-produk informatif dan edukatif sejak tahun 1963 dengan logo yang terlampirkan pada Gambar 2.1. Selain itu, Kompas Gramedia berupa multi-industri dengan delapan pilar utama yang telah dikembangkan oleh Kompas Gramedia. Ini mencakup KG media, KG ritel dan penerbitan, KG perhotelan, KG manufaktur, KG penyelenggaraan acara, KG pendidikan, KG properti, serta KG digital [16].



Gambar 2.1. Logo Kompas Gramedia

Berawal dari Majalah Intisari pada 17 Agustus 1963, P.K. Ojong dan Jakob Oetama merupakan tokoh-tokoh yang mendirikan perusahaan tersebut. Ini bertujuan untuk mengadakan sebuah media yang membahas topik ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi untuk menambahkan wawasan serta memperluas pemikiran masyarakat Indonesia. Namun, dengan produk yang cuman sebuah majalah, kebutuhan untuk menghadirkan sesuatu yang lebih luas untuk mewujudkan visi tersebut, terutama dalam pembahasan politik dan nilai-nilai kemanusiaan. Walau Kompas Gramedia terkenal dengan meluncurkan surat kabar, awalnya ide tersebut tidak disetujui. Dalam sebuah edisi koran yang terbit pada 2 Juni 1980 telah dinyatakan oleh Jakob Oetama bahwa kurang dukungnya situasi infrastruktur, ekonomi, dan politik pada masa itu. Pada akhirnya penerbitan surat kabar telah disetujui dengan ketentuan bahwa koran tidak akan menjadi corong partai politik, berdiri di atas semua golongan, bersifat umum, dan mencerminkan keberagaman Indonesia, sepakat dengan usulan Ahmad Yani. Awalnya koran tersebut bernama Yayasan Bentara Rakyat, terinspirasi dari majalah Bentara atau dari penulis bernama Kansi Pari yang pada majalah tersebut sering menulis karyanya. Pada akhirnya dengan saran Prersiden Soekarno surat kabar diberi nama Kompas yang memiliki arti yaitu pemberi arah dan jalan dalam mengarungi lautan dan hutan rimba. Dengan Jakob dan Ojong menyetujui nama tersebut, wartawan Edward

Linggar menjadi toko yang buat logo Kompas. Pada 28 Juni 1965, Kompas resmi diterbitkan sebagai surat kabar. Ini dengan menganut nilai-nilai kemanusiaan dan tinggi etika jurnalistik. Setelah itu, banyak hal yang telah dikembangkan dalam perusahaan Kompas Gramedia. Tahun 1970 dikenal sebagai tahun yang Gramedia telah didirikan. Setahun kemudian, percetakan Gramedia mulai beroperasi. Radio Sonora lahir pada 1972, diikuti pada 1974 berdirinya Gramedia Pustaka Utama. pemerintah Orde Baru sempat secara paksa menghentikan penerbitan Kompas, tetapi dengan pimpinan Jakob Oetama Kompas kembali diterbitkan pada tahun 1980 [17].

Kompas Gramedia terus bertumbuh seiring waktu dengan mendirikan universitas, hotel, dan bisnis lainnya. Ini dibantu oleh delapan pilar utama yang telah menjadi fondasi Kompas Gramedia yang dijelaskan sebagai berikut:

1. KG Media

KG Media adalah salah satu pilar yang memiliki tugas untuk memberikan informasi yang lengkap dan akurat yang disediakan pada media digital, cetak, dan siaran. Berita dan hiburan yang diliputi pada konten KG media dengan skala nasional maupun internasional. Terdapat lebih dari 150 merek yang berada di KG Media yang dirancang sesuai dengan demografis masing-masing. Logo dari KG Media dapat dilihat pada Gambar 2.2 [18].



Gambar 2.2. Logo KG Media

2. KG Hospitality

KG Hospitality adalah pilar yang beranjak pada sektor perhotelan. Merek-merek yang berada di KG Hospitality mencakup The Kayana, Kampi Hotel, Hotel Santika, Amaris Hotel, The Anaya Beach Resort, dan The Samaya. 115 jaringan hotel sudah didirikan di seluruh Indonesia dengan merek-merek yang disebutkan. Logo dari KG Hospitality dapat dilihat pada Gambar 2.3 [19].

3. KG Education

KG Education adalah pilar yang berfokus pada sektor pendidikan dengan



Gambar 2.3. Logo KG Hospitality

tujuan membangun generasi muda Indonesia. Program edukasi dalam KG Education telah mencakup pengajaran tingkat sekolah, sarjana, dan pelatihan untuk para profesional. KG Education sudah mendirikan satu sekolah, satu universitas, satu perguruan tinggi vokasi, dan delapan lembaga pelatihan. Logo dari KG Education dapat dilihat pada Gambar 2.4 [20].



Gambar 2.4. Logo KG Education

4. KG Retail & Publishing

KG Retail & Publishing salah satu pilar yang bertujuan untuk menerbitkan produk literasi yang berkualitas bagi masyarakat Indonesia. 120 toko buku telah didirikan untuk menyebarkan secara luas literasi-literasi dan memudahkan akses terhadap literasi tersebut. Ini juga dibantu oleh tujuh penerbit yang telah menerbitkan buku cerita, buku pelajaran, komik, dan berbagai produk lainnya. Logo dari KG Retail & Publishing dapat dilihat pada Gambar 2.5 [21].



Gambar 2.5. Logo KG Retail & Publishing

5. KG Manufacture

KG Manufacture adalah salah satu pilar yang menyediakan jasa produksi dan percetakan kemasan yang dipake oleh Kompas Gramedia dan pihak eksternal. Jasa ini mencetak sesuai kebutuhan, seperti produk ritel, bahan promo, dan berbagai media lainnya. Pilar ini juga memiliki layanan pengemasan yang

disrtribusi melewati jasa kurir. Logo dari KG Manufacture dapat dilihat pada Gambar 2.6 [22].



Gambar 2.6. Logo KG Manufacture

6. KG Event & Venue

KG Event & Venue adalah pilar yang memberikan pelayanan profesional dalam mengadakan acara dan manajemen lokasi acara. Jasa yang dilakukan mencakup perencanaan acara, penyewaan perlengkapan, serta penyediaan tempat. Logo dari KG Event & Venue dapat dilihat pada Gambar 2.7 [23].



Gambar 2.7. Logo KG Event & Venue

7. KG Property

KG Property adalah pilar yang mengembangkan dan mengatur properti strategis yang menguntungkan bagi masyarakat Indonesia. Kesibukan yang diperoleh KG Property mencakup pengembangan proyek, manajemen konstruksi, serta sewa properti. Logo dari KG Property dapat dilihat pada Gambar 2.8 [24].



Gambar 2.8. Logo KG Property

8. KG Digital

KG Digital adalah pilar yang menyediakan solusi digital inovatif. Jasanya terdiri dari pengembangan sistem keanggotaan digital, platform inkubasi startup, dan *e-commerce* dengan tujuan mengembangkan potensi bisnis melalui teknologi. Logo dari KG Digital dapat dilihat pada Gambar 2.9 [25].



Gambar 2.9. Logo KG Digital

Setelah mengetahui asal mula Kompas Gramedia bisa dilanjutkan dengan latar belakang PT Gramedia Asri Media. PT Gramedia Asri Media, yang berada di bawah Grup Retail & Publishing, berawal dari sebuah toko buku kecil yang berdiri pada tahun 1970 di Jalan Gajah Mada dengan luas 252 kaki persegi. Pendirian toko ini merupakan wujud dari mimpi P.K. Ojong untuk membantu masyarakat Indonesia dalam belajar dan berkembang. Impian tersebut diwujudkan dengan menyediakan buku, alat tulis, serta berbagai produk yang menunjang pengetahuan. Meskipun dimulai dari toko ritel sederhana, Gramedia terus tumbuh dan berinovasi untuk mencapai cita-cita pendirinya. Berikut adalah perkembangan yang telah dilakukan secara kronologis setiap tahunnya untuk mewujudkan mimpi tersebut [26]:

1. Gramedia Pustaka Utama (1974)

Berdiri sebagai bagian dari Gramedia yang berfokus pada penerbitan buku dan menjadi penerbit buku pertama. Hingga kini, Gramedia Pustaka Utama telah menerbitkan lebih dari 30,000 judul buku dan bekerja sama dengan lebih dari 200 penerbit asing terkemuka. Logo dari Gramedia Pustaka Utama dapat dilihat pada Gambar 2.10.



Gambar 2.10. Logo Gramedia Pustaka Utama

2. English Language Training International (1984)

Pada tahun 1984, lahirlah English Language Training International (ELTI) sebagai lembaga pendidikan bahasa Inggris unggulan di Indonesia. Pada tahun 2023, ELTI bertransformasi menjadi Education & Language Training,

yang memperluas layanan ke bahasa lain, pendidikan bermutu, dan penyelenggaraan berbagai kegiatan edukatif. Logo dari English Language Training International dapat dilihat pada Gambar 2.11.



Gambar 2.11. Logo English Language Training International

3. Elex Media Komputindo (1985)

Didirikan sebagai perusahaan penerbit buku dan multimedia yang menjadi bagian dari kelompok media terbesar di Indonesia. Penerbit ini berfokus pada berbagai kategori seperti anak-anak, komik, novel, bisnis, pengembangan diri, komputer, dan spiritualitas. Logo dari Elex Media Komputindo dapat dilihat pada Gambar 2.12.



Gambar 2.12. Logo Elex Media Komputindo

4. Diginusa (1989)

Pada tahun 1989, dibentuk Diginusa sebagai penyedia kurikulum pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk sekolah dari jenjang TK hingga SMA/K. Diginusa juga menyediakan layanan pembelajaran digital, ePerpus, laboratorium bahasa, sistem administrasi sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, serta dukungan perangkat keras dan teknis. Logo dari Diginusa dapat dilihat pada Gambar 2.13.

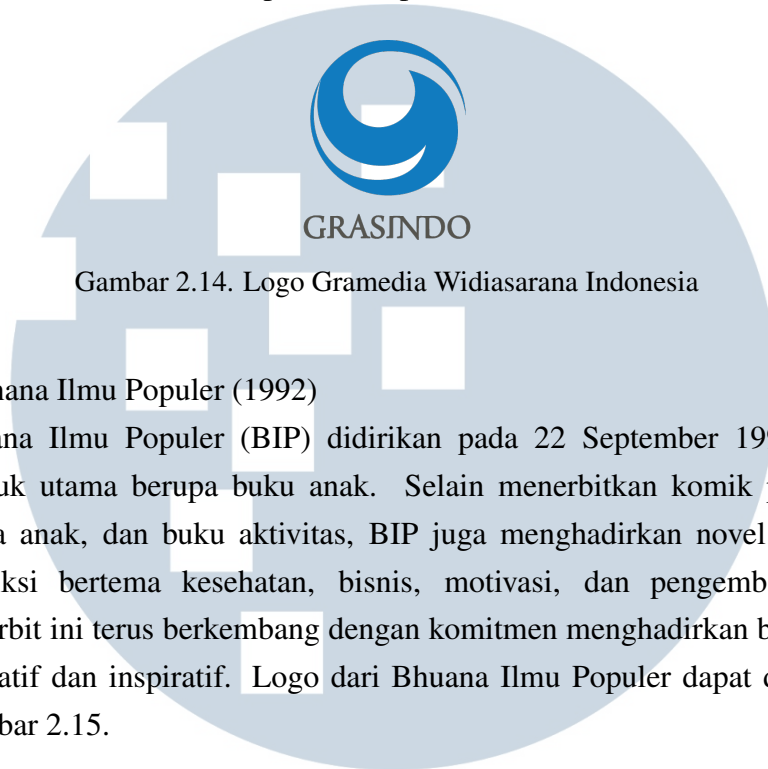


Gambar 2.13. Logo Diginusa

5. Gramedia Widiasarana Indonesia (1990)

Gramedia Widiasarana Indonesia (Grasindo) menjadi salah satu penerbit yang telah didirikan pada 1990. Berdiri dengan penerbitan awal berupa buku

pelajaran untuk TK, SD, SMA, hingga perguruan tinggi. Logo dari Gramedia Widiasarana Indonesia dapat dilihat pada Gambar 2.14.



Gambar 2.14. Logo Gramedia Widiasarana Indonesia

6. Bhunana Ilmu Populer (1992)

Bhuana Ilmu Populer (BIP) didirikan pada 22 September 1992, dengan produk utama berupa buku anak. Selain menerbitkan komik pendidikan, cerita anak, dan buku aktivitas, BIP juga menghadirkan novel serta buku nonfiksi bertema kesehatan, bisnis, motivasi, dan pengembangan diri. Penerbit ini terus berkembang dengan komitmen menghadirkan bacaan yang edukatif dan inspiratif. Logo dari Bhuana Ilmu Populer dapat dilihat pada Gambar 2.15.



Gambar 2.15. Logo Bhuana Ilmu Populer

7. Kepustakaan Populer Gramedia (1996)

Berdiri di bawah naungan Kelompok Kompas Gramedia dengan misi memadukan kegiatan bisnis dan sosial. Kepustakaan Populer Gramedia (KPG) berupaya meningkatkan literasi sains dan keterbukaan pemikiran melalui penerbitan buku sains serta humaniora, baik lokal maupun terjemahan. Beberapa penerbit yang dibawa KPG, yaitu Kiddo untuk anak-anak, GAIA untuk ibu muda, POP dan IceCube untuk remaja, dan Muara untuk pembaca Muslim. Selain itu, KPG juga menginisiasi proyek kreatif Comma Books untuk mendukung karya penulis muda Indonesia. Logo dari Kepustakaan Populer Gramedia dapat dilihat pada Gambar 2.16.



Gambar 2.16. Logo Kepustakaan Populer Gramedia

8. Penerbit M&C! (2003)

M&C! menerbitkan berbagai jenis buku seperti komik, buku anak, novel, dan buku nonfiksi hasil kerja sama dengan penerbit global. Selain itu, M&C! Comics juga mengembangkan lini bisnis merchandise berdasarkan karakter komik yang diterbitkannya. Mengikuti perkembangan teknologi, M&C! kini juga menyiapkan versi komik digital sebagai bentuk inovasi ke depan. Logo dari Penerbit M&C! dapat dilihat pada Gambar 2.17.



Gambar 2.17. Logo Penerbit M&C!

9. Gramedia.com (2009)

Gramedia.com adalah toko buku daring bagi penduduk Indonesia. Ini dengan menjual buku, alat tulis, serta perlengkapan kantor. Gramedia.com didirikan dengan misi, yaitu melalui teknologi digital, penduduk Indonesia bisa meningkatkan literasi dengan akses terhadap pengetahuan yang mudah ditemukan. Saat ini, Gramedia.com telah terintegrasi dengan lebih dari 100 cabang toko fisik Gramedia di seluruh Indonesia. Logo dari Gramedia.com dapat dilihat pada Gambar 2.18.



Gambar 2.18. Logo Gramedia.com

10. Eversac (2014)

Merek lokal yang berfokus pada produk tas dan aksesoris bergaya streetwear serta daily wear. Eversac merupakan bagian dari PT Gramedia Asri Media dan telah memiliki 118 gerai di seluruh Indonesia. Hingga kini, Eversac telah memproduksi lebih dari 400 jenis produk berkualitas tinggi untuk konsumen lokal. Logo dari Eversac dapat dilihat pada Gambar 2.19.



Gambar 2.19. Logo Eversac

11. Estudee (2015)

Pada tahun 2015, Gramedia meluncurkan Estudee. Merek tersebut mendistribusikan alat tulis yang menargetkan segmen anak-anak hingga dewasa dengan berbagai produk kreatif. Logo dari Estudee dapat dilihat pada Gambar 2.20.



Gambar 2.20. Logo Estudee

12. Pos Mobile di CashlezOne, Rekata Studio dan PT Globalintas Karya Utama (2019)

Pada tahun 2019 Gramedia memperkenalkan layanan Pos Mobile di CashlezOne, Rekata Studio dan PT Globalintas Karya Utama. Setiap staf Gramedia telah dilengkapi dengan CashlezOne yang memiliki layanan Pos Mobile. Melalui layanan ini, pelanggan dapat melakukan proses pembayaran secara langsung dengan staf Gramedia tanpa harus mencari lokasi kasir, mengantre, atau menunggu dalam waktu lama. Gramedia juga mendirikan Rekata Studio yang berfokus pada media dan hiburan digital. Selain itu, PT Globalintas Karya Utama (GLKU) dibentuk sebagai importir dan distributor produk kreatif dari Asia Timur, termasuk alat tulis, mainan edukatif, serta perlengkapan sekolah dan kantor. Logo dari CashlezOne, Rekata Studio dan PT Globalintas Karya Utama dapat dilihat pada Gambar 2.21.



Gambar 2.21. Logo CashlezOne, Rekata Studio, dan PT Globalintas Karya Utama

13. Layanan Pesan, Bayar, Antar (2021)

Diluncurkan selama masa PPKM untuk mendukung pelanggan yang ingin berbelanja tanpa keluar rumah. Layanan ini memberikan alternatif pembelian yang lebih cepat, efisien, dan aman di tengah pembatasan aktivitas

masyarakat. Logo dari Layanan Pesan, Bayar, Antar dapat dilihat pada Gambar 2.22.



Gambar 2.22. Logo Layanan Pesan, Bayar, Antar

14. Phoenix Gramedia Indonesia dan PT Gramedia Edukasi Nusantara (2022)

Pada tahun 2022, Gramedia menghadirkan dua entitas baru, yaitu PT Gramedia Edukasi Nusantara dan Phoenix Gramedia Indonesia (PGI). Gramedia Edukasi berfokus pada produk pendidikan berkualitas, sedangkan PGI, hasil kolaborasi dengan Kadokawa, memperkaya dunia penerbitan Indonesia dengan komik dan *light novel* berbasis Jepang. Logo dari Phoenix Gramedia Indonesia dan PT Gramedia Edukasi Nusantara dapat dilihat pada Gambar 2.23.



Gambar 2.23. Logo Phoenix Gramedia Indonesia dan PT Gramedia Edukasi Nusantara

15. Pay & Go (2023)

Pada tahun 2023, Gramedia kembali berinovasi dengan menghadirkan layanan Pay & Go, yaitu sistem pembayaran mandiri. Layanan ini memperkuat transformasi digital Gramedia sekaligus meningkatkan efisiensi pelayanan pelanggan. Logo dari Pay & Go dapat dilihat pada Gambar 2.24.



Gambar 2.24. Logo Pay & Go

16. Sekolah Murid Merdeka dan SmartLib (2024)

Gramedia mendirikan Sekolah Murid Merdeka dan SmartLib pada tahun 2024. Sekolah Murid Merdeka merupakan sekolah berbasis *Blended Learning* pertama di Indonesia dengan kurikulum kompetensi masa depan yang terintegrasi digital. Sekolah ini menanamkan profil pelajar yang merdeka belajar, merdeka berkolaborasi, dan merdeka berkarya. Pendekatan ini memberikan pembelajaran yang fleksibel dan interaktif. Sedangkan SmartLib diluncurkan sebagai perpustakaan digital yang menyediakan lebih dari 600 koleksi buku dari berbagai penerbit internal maupun eksternal. Logo dari Sekolah Murid Merdeka dan SmartLib dapat dilihat pada Gambar 2.25.



Gambar 2.25. Logo Sekolah Murid Merdeka dan SmartLib

2.2 Visi dan Misi Perusahaan

Dari awal mulanya Majalah Intisari, visi dan misi Kompas Gramedia tetaplah sama. Khusus untuk PT Gramedia Asri Media tujuan tersebut memiliki kemiripan dengan Kompas Gramedia, dengan tambahan kepentingan terhadap ritel-ritel Gramedia. Berikut visi dan misi Kompas Gramedia dan PT Gramedia Asri Media:

1. Visi dan misi Kompas Gramedia

Menjadi perusahaan yang terbesar, terbaik, terpadu, dan tersebar di Asia Tenggara melalui usaha berbasis pengetahuan yang menciptakan masyarakat terdidik, tercerahkan, menghargai kebhinekaan, dan adil sejahtera.

2. Visi dan misi PT Gramedia Asri Media

Menjadi perusahaan jaringan ritel dan penerbitan terbesar, tersebar dan terpadu di Asia Tenggara melalui penyediaan produk berorientasi pasar, layanan unggul, inovatif & perilaku bisnis yang beretika.

2.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Group of Retail & publishing memiliki 5 bagian dari berkas struktur organisasi, yaitu [27]:

1. Corporate Support Directorate

Bagian yang melakukan perancangan dan pembuatan sebuah strategi yang bersifat jangka panjang dengan tujuan menumbuhkan bisnis perusahaan. Ini dengan syarat bahwa target bisa tercapaikan dengan tata kelola yang baik.

2. Operation Directorate

Bagian yang memiliki kewajiban untuk menciptakan, menerapkan dan memeriksa kembali strategi jangka panjang pemasaran dan penjualan produk serta merekomendasikan peluang bisnis. Ini dilakukan untuk toko yang dikelola sendiri dan yang tidak dikelola sendiri.

3. Publishing & Education Directorate

Bagian yang memiliki kewajiban untuk menciptakan, menerapkan, dan memeriksa kembali strategi jangka panjang pada produksi buku dan program pendidikan. Ini untuk memaksimalkan penerbitan buku, yaitu buku cetak dan *e-book*, terutama buku terlaris dan program pendidikan. *Intellectual Property* yang dimiliki wajib dikembangkan dan dimaksimalkan potensi keuntungannya.

4. Finance & Asset Management Directorate

Bagian yang menciptakan strategi jangka panjang untuk memaksimalkan penggunaan sumber daya yang ada di perusahaan dengan syarat mengembangkan produk dan bisnis berbasis digital, pengelolaan sistem

informasi, pengelolaan keuangan, dan pengelolaan SDM. Ini disertakan fasilitas dan aset yang disediakan untuk mendukung pengembangan bisnis.

5. Digital, Marketing, & Merchandising Directorate

Bagian yang menciptakan sebuah strategi jangka panjang berhubungan pemasaran, produk *pricing strategy*, dan *digital marketing* yang melalui toko-toko yang diatur sendiri dan saluran penjualan lain, persediaan barang dan pengelolaan distribusi, serta pengelolaan pelanggan.

Gambar struktur dari Grup Retail & Publishing yang diperoleh dari berkas struktur organisasi dapat dilihat pada Gambar 2.26.



Gambar 2.26. Struktur dari Grup Retail dan Publishing

Kerja magang dilakukan di bagian System & IT division yang berada di Finance & Asset Managment Directorate. Divisi ini bertujuan untuk melaksanakan perancangan serta menerapkan kebijakan strategis yang berhubungan dengan sistem dan IT, prosedur operasi serta untuk sistem manajemen meraih kualitas dan produktivitas, dan dana operasional yang sesuai target. Disini ada tiga bagian, yaitu:

1. IT System & Development Department

Bagian yang menyusunkan solusi, melaksanakan pengembangan dan perawatan sistem serta perangkat lunak untuk kebutuhan perusahaan. Ini bisa dalam bentuk desain sistem, pengerjaan perangkat lunak, dan analisis biaya.

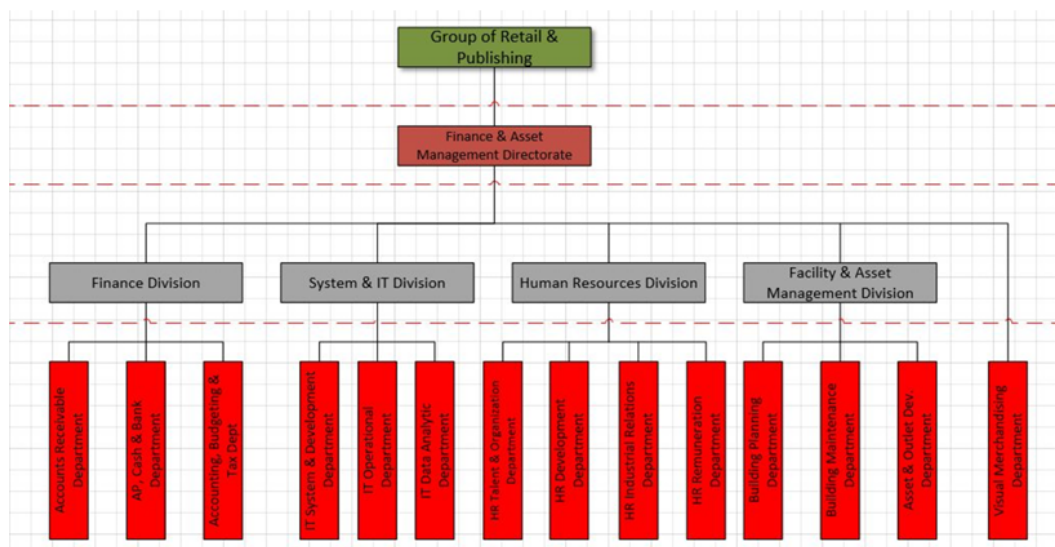
2. IT Operational Department

Bagain yang melaksanakan perencanaan serta menjamin sistem yang sudah diimplementasikan berjalan dengan baik, dan perawatan server, *database*, jaringan, serta perangkat keras supaya bisa mendukung bisnis secara optimal.

3. IT Data Analytics Department

Bagian yang melaksanakan analisis, indentifikasi, pengolahan, pengumpulan, dan pengembangan data digital dengan alasan memberi saran untuk menciptakan atau mengembangkan bisnis baru demi laba perusahaan bisa mencapai target.

Gambar struktur dari Finance dan Management Directorate yang diperoleh dari berkas struktur organisasi dapat dilihat pada Gambar 2.27.



Gambar 2.27. Struktur dari Finance & Management Directorate

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA