

# BAB I

## PENDAHULUAN

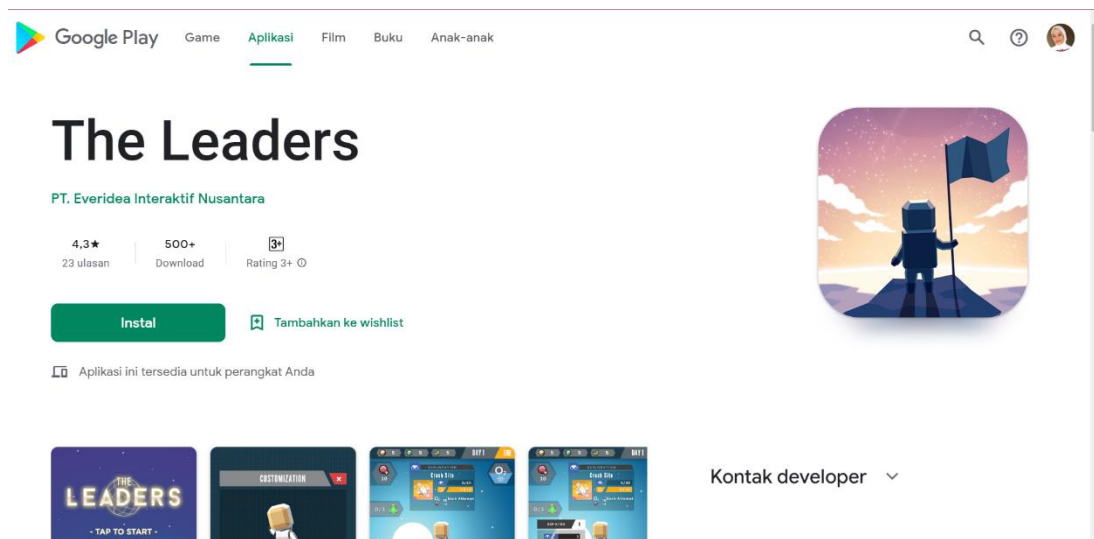
### 1.1 Latar Belakang

Perusahaan rintisan atau *Startup* menjadi sebuah organisasi yang berkembang di masa sekarang ini, pertumbuhan organisasi bisnis rintisan ini mengalami kenaikan yang signifikan di Indonesia, dalam hal ini berkaitan dengan unsur terpenting dalam sebuah organisasi yaitu sumber daya manusia sebagai penggerak suatu organisasi. Menurut Panjaitan (2018: 27-33) mengenai manajemen sumber daya manusia, bahwa keberhasilan dalam suatu organisasi dilihat dari kualitas orang yang didalamnya. Diartikan bahwa SDM yang berada dalam suatu organisasi merupakan orang yang berkompeten dan komunikasi berperan penting dalam sebuah organisasi. Menurut Gibson (2012:23) mengatakan ketika informasi mengintegrasikan aktivitas dalam sebuah organisasi menghasilkan komunikasi yang dibangun menjadi jelas dan terarah. Ketika informasi mengenai tanggung jawab kerja yang diberikan kepada karyawan dipahami maka semakin termotivasi untuk terus terlibat dalam mencapai tujuan organisasi. Dalam hal tersebut adanya koordinasi, Menurut Handoko (2016: 193) koordinasi merupakan proses integrasi tujuan, kegiatan pada suatu kesatuan terpisah yang artinya terbagi di setiap divisi setiap bidang sesuai fungsinya agar organisasi tersebut mencapai tujuan secara efisien.

Adapun bentuk – bentuk koordinasi yang terbagi menjadi 2 yaitu koordinasi vertikal dan horizontal, Menurut Handayani (2011:137), vertikal dikoordinasikan secara struktural dari atas ke bawah dimana pengarahan dari atasan kepada unit kegiatan untuk bawahan yang berwenang dan menjadi penanggung jawab. Selanjutnya adalah koordinasi horizontal yaitu fungsional karena mempunyai kedudukan setara dan mempunyai koordinasi yang saling berkaitan satu sama lain, koordinasi horizontal terbagi menjadi dua yaitu interdisiplin lebih mengarah ke tindakan disiplin antara unit internal maupun eksternal. Selanjutnya interrelated atau saling berhubungan koordinasi antar divisi walaupun unitnya berbeda tetapi selevel, yang artinya dalam sebuah struktur organisasi tersebut setara tetapi hanya tugas atau pekerjaannya yang berbeda – berbeda untuk mencapai tujuan yang sama. Dalam koordinasi interrelated atau saling berhubungan ini dapat dijumpai dalam sebuah organisasi atau komunitas yang baru saja merintis sehingga menjadi sebuah perusahaan yang disebut *startup*. Dalam CNBC

Indonesia, Fenomena startup atau perusahaan rintisan berbasis teknologi mulai tren dan digandrungi milenial sejak lima tahun belakangan ini. Tetapi belakangan ini startup identik dengan teknologi. Startup yang berbasis digital sudah bermunculan sejak 2010 kemudian terus bertumbuh dan berkembang menjadi perusahaan besar dan menginspirasi milenial lain mencoba bisnis yang serupa, maraknya startup dimulai dari tahun 2010–2011. Dengan tujuan menciptakan sesuatu yang keren dan menjadi solusi untuk berbagai masalah dalam masyarakat. Salah satunya dibidang pendidikan dikarenakan pandemi semua aktivitas belajar serba online sehingga pembelajaran jarak jauh membuat sebuah start-up didirikan untuk membantu masyarakat indonesia yaitu Everidea Education yang berasal dari Bandung, Jawa Barat. Organisasi everidea education merupakan organisasi *non-profit* yang berfokus pada pengembangan pembelajaran dengan konten kreatif dan inovatif untuk menciptakan dampak baik bagi masyarakat.

Everidea Education merupakan salah satu unit bisnis dari PT. Everidea Interaktif Nusantara yang merupakan salah satu bagian dari sebuah perusahaan di bidang kosmetik terbesar di indonesia yaitu PT. Paragon *technology & Innovation*. Everidea Interaktif didirikan pada Mei 2018, berawal dari sebuah studio game sekarang dan terbagi menjadi perusahaan interaktif digital yang menawarkan layanan lintas solusi interaktif digital kreatif dan juga memiliki kepedulian yang kuat untuk memberikan dampak bagi masyarakat dan pendidikan. Everidea Education sendiri mulai ada pada tahun 2020 hingga saat ini. Hal yang membedakan Everidea Education dengan startup lain, sebagai alat bagi komunitas di bidang pendidikan atau tenaga pengajar yaitu dengan menyediakan konten kreatif dan inovatif di tiap platform komunitas tersebut. Berikut adalah produk yang diciptakan oleh Everidea education.

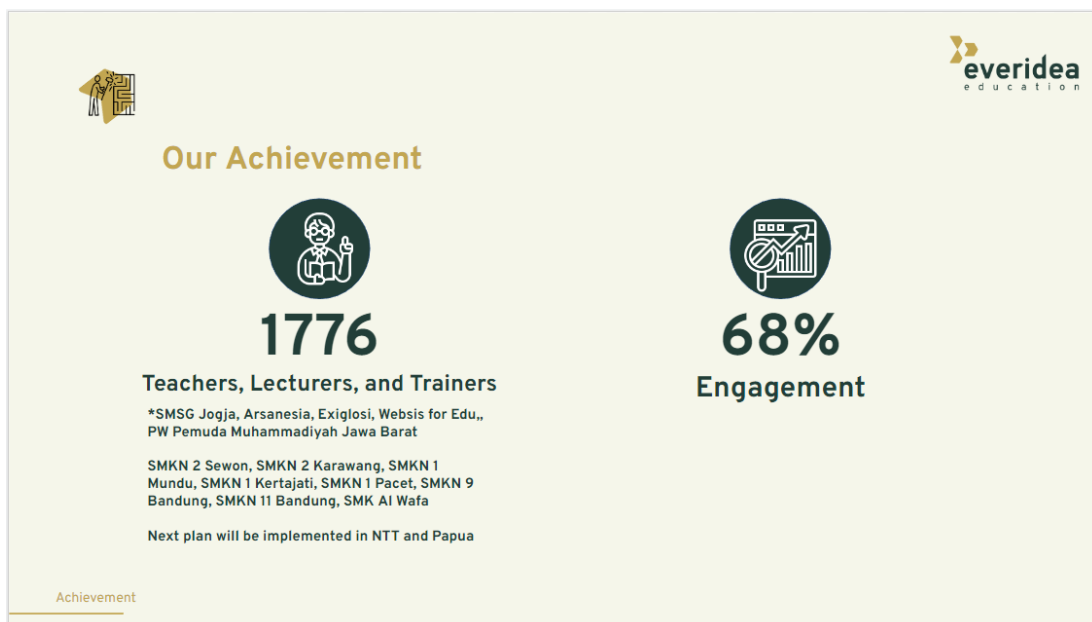


*Gambar 1.1 Gambar Aplikasi Leaders*

*Sumber : google play ( diakses pada tanggal 14/06/2022)*

The leaders adalah gamification dalam pembelajaran, dimana permainan tersebut menggunakan elemen berbasis kepemimpinan untuk mengembangkan diri kepemimpinan individu tersebut. Dan adapun produk lainnya seperti interaktif *assesment tools* untuk mengetahui kompetensi seseorang berdasarkan pertanyaan dan menghasilkan analisis sesuai jawaban.

Kelas online digunakan sebagai solusi untuk menjaga agar pendidikan dan pelatihan tetap berjalan. sehingga para komunitas atau tenaga pengajar dan komunitas di bidang pendidikan dituntut untuk kreatif agar efektif pembelajarannya dan juga tersampaikan dengan baik kepada murid ataupun target market komunitas tersebut. Prestasi yang didapatkan untuk startup yang tergolong baru yaitu bekerja sama dengan 1776 tenaga pengajar dan menghubungkan komunitas kreatif dan pendidikan, berdasarkan profil perusahaan everidea education mereka telah bekerja sama dengan SMSG ( semua murid, semua guru ) jogja, asonesia, exiglosi, websis for edu dan beberapa SMKN di jawa barat.



Gambar 1.2 gambar achievement

Sumber : (Profil perusahaan Everidea education)

Everidea Education berkolaborasi diantaranya dengan perusahaan berskala besar, kementerian, Universitas Unggul dan komunitas pendidikan



Gambar 1.3 Gambar partnership

Sumber : (Profil perusahaan Everidea education)

Melihat perkembangan dari Everidea Education yang awalnya hanya dikelola empat orang yang terdiri dari Zenza rahman, Hedarsyah aditya, Sharmilla Alexandri dan Rizky Aditya sebagai Karyawan tetap bersama dua orang pekerja paruh waktu/ *part-time* yaitu Ayes Saufa dan Rizky Noerachman. Hingga saat ini masih berkembang dengan SDM yang minim tetapi diharuskan *multitasking* merupakan suatu hal menarik dalam startup itu sendiri. Everidea Education bukan lah platform berbayar tetapi mengerjakan project terkait interaktif dengan cara kerjasama dengan kemitraan. Dan yang membedakannya yaitu start up sejenis itu di indonesia berbayar perbulan. Di simpulkan penyajian penelitian diatas bahwa bagaimana pola koordinasi alur kerja pada Everidea Education dalam menghadapi pekerjaan yang banyak namun mempunyai pekerja yang minim. Dan urgensi dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui koordinasi dibalik banyaknya pekerjaan dari setiap kemitraan yang diajak kerjasama dan koordinasi antar pegawai dengan beda jobdesk di mitra yang berbeda dengan bersamaan.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka penulis pada penelitian ini memfokuskan untuk mengetahui pola koordinasi alur kerja yang dimiliki startup Everidea Education, dalam mengatur *job desk* bersama aturan kerja dengan tenaga kerja yang minim, sehingga dapat bekerja sama. Penelitian ini menggunakan indikator dari teori hasibuan antara lain Kesatuan Tindakan, Komunikasi, Pembagian kerja dan disiplin sebagai alat bedah dalam meneliti Everidea Education. Judul pada penelitian ini adalah Analisis Koordinasi Dalam Pelaksanaan Kerja Pada Startup Everidea Education.

## **1.2 Tujuan Penelitian**

Dalam latar belakang diatas, penelitian ini berfokus pada analisis komunikasi dalam pelaksanaan kerja pada startup Everidea Education yang mempunyai minim tenaga kerja

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan penjelasan yang sudah dipaparkan maka peneliti menarik identifikasi masalah :

1. Bagaimana aliran komunikasi Organisasi pada Everidea Education?

## **1.4 Manfaat Penelitian**

a. Manfaat Teoritis (akademisi):

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk mengembangkan penelitian yang dilakukan selanjutnya yang berhubungan dengan masalah yang sama dengan penelitian ini.

b. Manfaat Praktis (guna laksana):

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran bagi perusahaan atau organisasi dalam pola koordinasi tenaga kerja dengan pekerjaan yang diberikan. Bagi penulis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman penulis dan bisa dijadikan referensi untuk penelitian berikutnya.

### 1.5 Waktu & Lokasi Penelitian

Berikut adalah tabel waktu dan periode penelitian :

*Tabel 1.1 Waktu & Periode Penelitian*

NO	Kegiatan	2022								
		JAN	FEB	MAR	APR	MEI	JUN	JUL	AGT	SEP
1	Pengajuan Pembimbing dan Judul	■								
2	Bimbingan Judul	■								
3	Menulis Bab 1 & 2	■								
4	Bimbingan Bab 1 & 2	■	■							
5	Revisi dan Menulis Bab 3		■							
6	Bimbingan Proposal Penelitian dan Revisi		■							
7	Pendaftaran <i>Desk Evaluation</i>				■					
8	Pencarian data ke lapangan (wawancara)					■				
9	Pengelolaan data dan penyajian data (menulis bab 4 &5)						■			
10	Bimbingan serta revisi bab 4 & 5							■		
11	Sidang skripsi								■	

Penelitian ini dilakukan penulis di kator Everidea di Jl. Karang Tinggal No.31, Cipedes, Kec. Sukajadi, Kota Bandung, Jawa Barat 40162



*Gambar 1.4 Letak kantor Everidea*