Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

CV Dreambox berawal dari lima orang mahasiswa yang mengikuti kompetisi *Business Plan* bertema "Technopreneurship" yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara (UMN) pada tahun 2012. CV Dreambox berhasil memenangkan kompetisi tersebut dengan keluar sebagai juara satu menggunakan proposal aplikasi Android Dreamhouse dan masuk sebagai salah satu inkubator bisnis.

Dreambox sempat vakum bekerja setelah berusaha untuk membuat aplikasi Android Dreamhouse yang pada akhirnya tidak membuahkan hasil. Namun, berlandaskan kerja sama dan kepercayaan akan sesama anggota tim, maka CV Dreambox mencari alternatif usaha lain yang masih termasuk dalam *technopreneurship*. CV Dreambox beralih menjadi pembuat aplikasi berbasis *website*. CV Dreambox melakukan analisis lapangan terhadap kebutuhan pasar dan hal apa yang memunculkan peluang dalam mengembangkan bisnis mereka. CV Dreambox berhasil melihat adanya peluang dan banyaknya *demand* yang membutuhkan pembuatan aplikasi berbasis *website*. Banyak perusahaan kecil dan besar mulai memperhatikan pengembangan *website* dalam mendukung bisnisnya. Hal tersebut membuat CV Dreambox mangambil peluang di bidang *website*.

Setelah melewati beberapa pengalaman, CV Dreambox beralih menjadi sebuah *creative agency* yang berfokus di bidang *website* dan media promosi. CV Dreambox sedang aktif dalam hal *re-branding*, *website development*, penyusunan konten, dan pembuatan *desktop application*.

Rancang bangun...., Albert Julian, FTI UMN, 2015

Gambar 2.1 Logo CV Dreambox

Beberapa perusahaan besar yang pernah bekerja sama dengan CV Dreambox adalah sebagai berikut.

1. PT Menara Cipta Label Profilindo
2. PT Petromitra Pacific Internusa
3. PT Setia Dharma Metanoia
4. Yayasan Universitas Multimedia Nusantara
5. Koperasi Abdi Kerta Rajasa
6. PT Pos Logistik Indonesia
7. PT Bank Negara Indonesia
8. PT Sumber Indah Lestari
9. PT SIL (Dan + Dan)
10. PT Vorla Tannos Gunardi
11. PT Bital Asia

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Gambar 2.2 merupakan gambar dari hierarki struktur organisasi dari CV Dreambox secara keseluruhan dimana jabatan CEO dipegang oleh Osbert Adrianto, Finance Director diduduki oleh Daniel Hermansyah, Creative Director dipimpin oleh Alan Sindhuartha, dan IT Director oleh Yosia Elim. Berikut ini

Rancang bangun...., Albert Julian, FTI UMN, 2015

merupakan hierarki struktur organisasi dan peran serta tiap bagian dari CV Dreambox serta gambarnya pada tahun 2014.

1. CEO

   CEO merupakan bagian yang memimpin seluruh anggota dari sebuah perusahaan dimana bertanggung jawab dalam segala hal yang berkaitan dengan pekerjaan dan mengatur serta mengelola perusahaan tersebut.

2. Finance Director

   Finance Director merupakan bagian yang mengatur akan kas dan keuangan dari perusahaan, juga bertanggung jawab dalam memperhitungkan pemasukan, pengeluaran, serta gaji karyawan. Finance Director pada CV Dreambox juga bertindak sebagai Human Resource Manager.

3. Creative Director

   Creative Director merupakan bagian yang bertugas untuk merancang, menyusun, dan membuat sebuah desain kreatif dengan ide-ide yang baru untuk kelangsungan pekerjaan perusahaan.

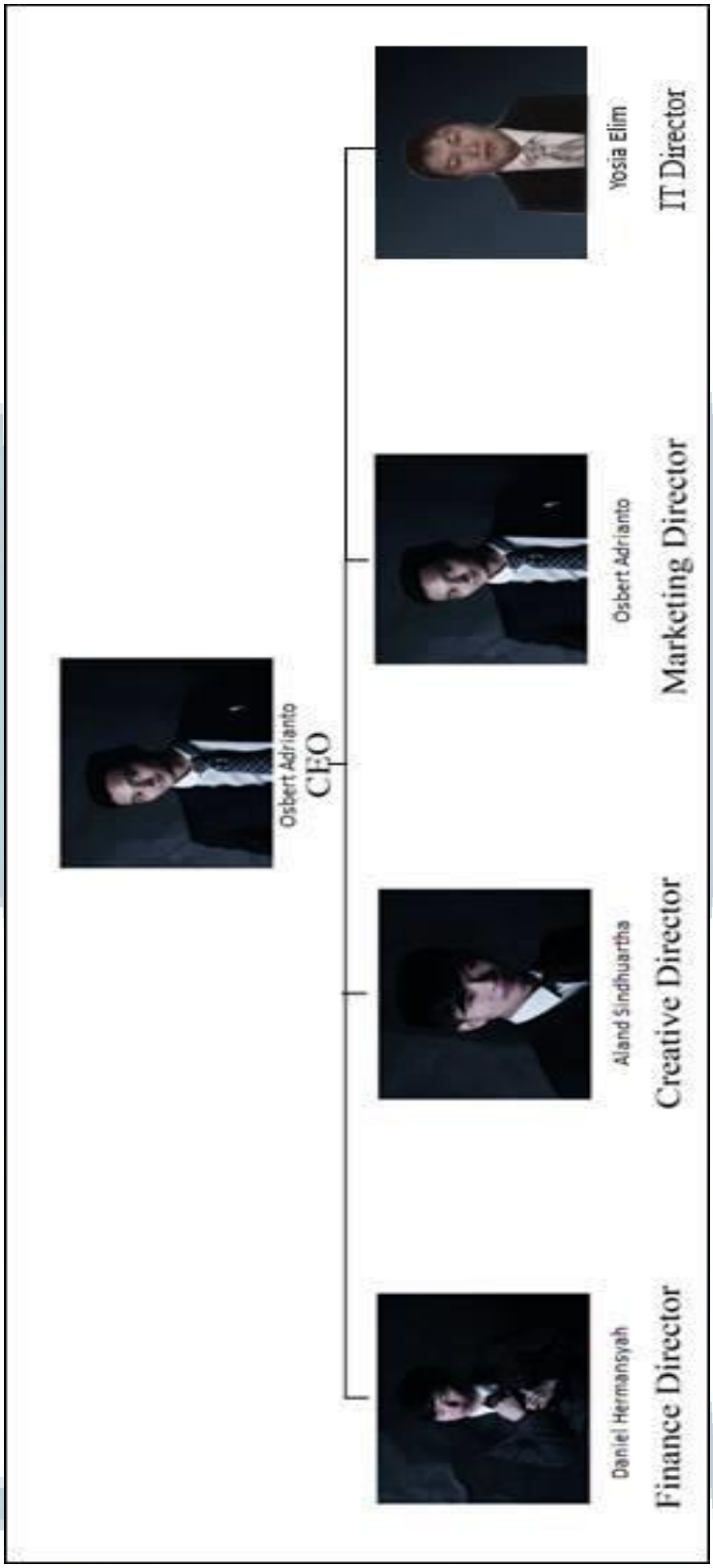
4. Marketing Director

   Marketing Director merupakan bagian yang berhubungan dengan *client* dari perusahaan tersebut baik dalam hal mengikuti *tender* atau lelang, membuat proposal pekerjaan, *deal* atau kontrak dengan *client*, serta *meeting*.

5. IT Director

   IT Director merupakan bagian yang bertanggung jawab dalam mengembangkan sistem dan aplikasi yang dibutuhkan atau diminta, baik untuk kepentingan *client* ataupun kepentingan perusahaan itu sendiri.

Rancang bangun...., Albert Julian, FTI UMN, 2015



Gambar 2.2 Struktur Organisasi CV Dreambox (Sumber: CV Dreambox)