

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Profil Perusahaan**

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) merupakan salah satu Perguruan Tinggi Negeri Swasta yang berjalan dibawah naungan Kompas Gramedia yang berada di daerah Gading Serpong. Universitas ini didirikan dan dipimpin oleh Dr (HC) Jakob Oetama dengan mendapatkan izin dari Menteri Pendidikan Nasional RI untuk mulai beroperasi pada 25 November 2005 dan secara resmi dikelola oleh Yayasan Multimedia Nusantara. Fokus dasar pendidikannya adalah dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT).

Pada tahun 2006, UMN keberadaannya diumumkan secara resmi kepada publik di Hotel Santika yang dihadiri oleh Dr. Ir Dodi Nandika, Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan Nasional. Selanjutnya di tahun 2011, UMN melakukan pembangunan gedung ketiganya yang diberi nama *New Media Tower* dengan konsep gedung hemat energi. Peresmian gedung tersebut dilakukan pada tanggal 28 September 2012.

Dikutip dari Kompas.com Sejak tahun 2013, UMN telah bekerja sama dengan *Skystar Ventures*, yaitu *co-working space* atau program yang siap melahirkan serta menghasilkan pebisnis perusahaan yang sukses berbasis Teknologi dan Informasi. *Skystar Ventures* tidak hanya membina bisnis *startup* yang berasal dari UMN saja tetapi dari luar UMN juga banyak yang ikut untuk bergabung. Di tahun 2016, *Skystar Ventures* diberikan kepercayaan sebagai inkubator bisnis terbaik pada kategori pendampingan dan pembinaan terhadap *Tenant* dari Kemenristekdikti dalam ajang Indonesia *Innovations & Innovators Expo (I3E)*.

Pada tahun yang sama, tiga program studi baru di UMN dibuka, antara lain yaitu Program studi Teknik Elektro dan Teknik Fisika, Program studi Arsitektur, dan Program studi Film dan Animasi. UMN juga melakukan pembukaan pada program studi baru pada 27 Januari 2017, yaitu Perhotelan (D3) dan Jurnalistik.

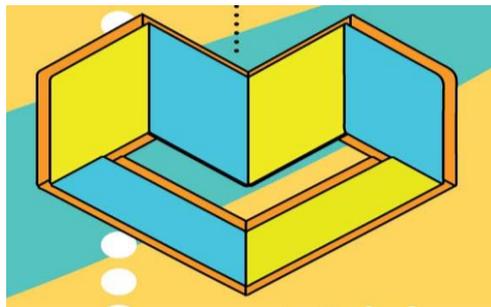
Universitas Multimedia Nusantara (UMN) juga menerapkan nilai-nilai 5C dari Kompas Gramedia yang menjadi dasar pondasi atau landasan dalam

perumusan suatu prosedur, kebijakan, sistem, maupun perilaku seluruh mahasiswa UMN. Nilai-nilai 5C tersebut sebagai berikut, yaitu:

### 1. *Caring*

Sikap peduli terhadap sesama mahasiswa, dosen dan staf, lingkungan sekitar kampus dan masyarakat sekitar.

**Gambar 2.1.** *Caring*

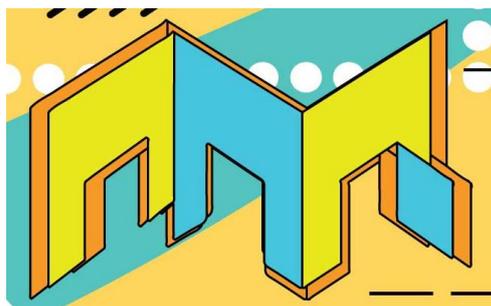


**Sumber:** *Mentoring UMN 2019*

### 2. *Credible*

Sikap dapat dipercaya dan diandalkan melalui integritas dalam melaksanakan tugas, aktif berorganisasi maupun dalam kegiatan kampus.

**Gambar 2.2.** *Credible*

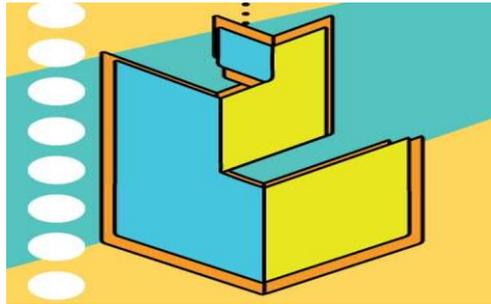


**Sumber:** *Mentoring UMN 2019*

### 3. *Competent*

Aktif berpartisipasi dalam kegiatan perkuliahan yang ditujukan untuk mengasah *soft skill* atau keterampilan dan menambah pengetahuan dengan mencari melalui berbagai referensi dari berbagai sumber.

**Gambar 2.3.** *Competent*

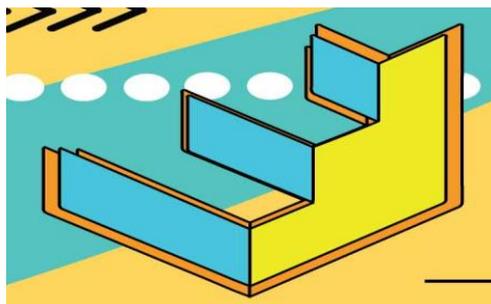


**Sumber:** *Mentoring UMN 2019*

### 4. *Competitive*

Nilai yang ditanamkan dan didapatkan melalui berbagai kompetisi dengan bersaing satu sama lain yang memacu seseorang untuk berani mengubah ancaman menjadi peluang.

**Gambar 2.4.** *Competitive*



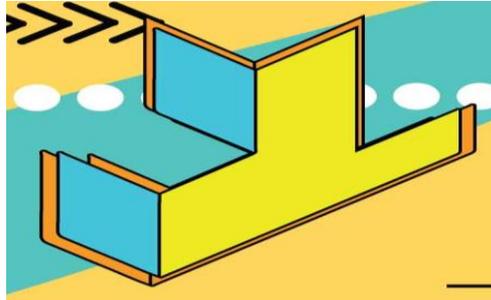
**Sumber:** *Mentoring UMN 2019*

### 5. *Customer Delight*

Nilai atau sikap yang memiliki prinsip untuk mengutamakan dan memenangkan hati pelanggannya dengan memberikan pelayanan terbaik

seperti menunjukkan perilaku yang pantas dan sopan di lingkungan sekitar.

**Gambar 2.5.** *Customer Delight*



**Sumber:** *Mentoring UMN 2019*

### **2.1.1 Visi dan Misi Universitas Multimedia Nusantara**

#### **Visi**

Universitas Multimedia Nusantara menjadi perguruan tinggi unggulan di bidang ICT, baik di tingkat nasional maupun internasional, yang menghasilkan lulusan berwawasan internasional dan berkompentensi tinggi di bidangnya (berkeahlian) yang disertai jiwa wirausaha serta berbudi pekerti luhur.

#### **Misi**

Turut serta mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan kesejahteraan bangsa melalui upaya penyelenggaraan pendidikan tinggi dengan melaksanakan Tridharma Perguruan Tinggi (Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat), untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia.

### 2.1.2 Logo Universitas Multimedia Nusantara

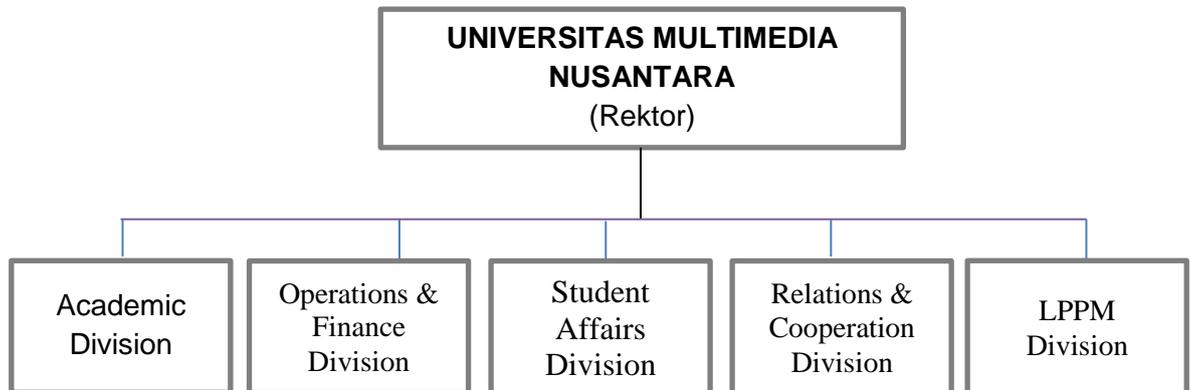
Gambar 2.6. Logo UMN



Sumber: UMN, 2019

- **Bola Dunia** melambangkan UMN adalah Universitas global, yang tidak berorientasi pada golongan, agama, ideologi atau kelompok tertentu.
- **Kotak-kotak putih** melambangkan Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi dalam berbagai bidang kehidupan di dunia. Dengan menyatukan beragam komunitas yang saling terhubung melalui komunikasi.
- **Kotak putih terbuka** melambangkan bahwa UMN, setiap manusia dan semua aspek kehidupan, memiliki keterbukaan untuk terus mengembangkan idenya menuju cita-cita yang tak terbatas.
- **Warna biru** melambangkan Teknologi, khususnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT).

### 2.1.3 Struktur Organisasi UMN



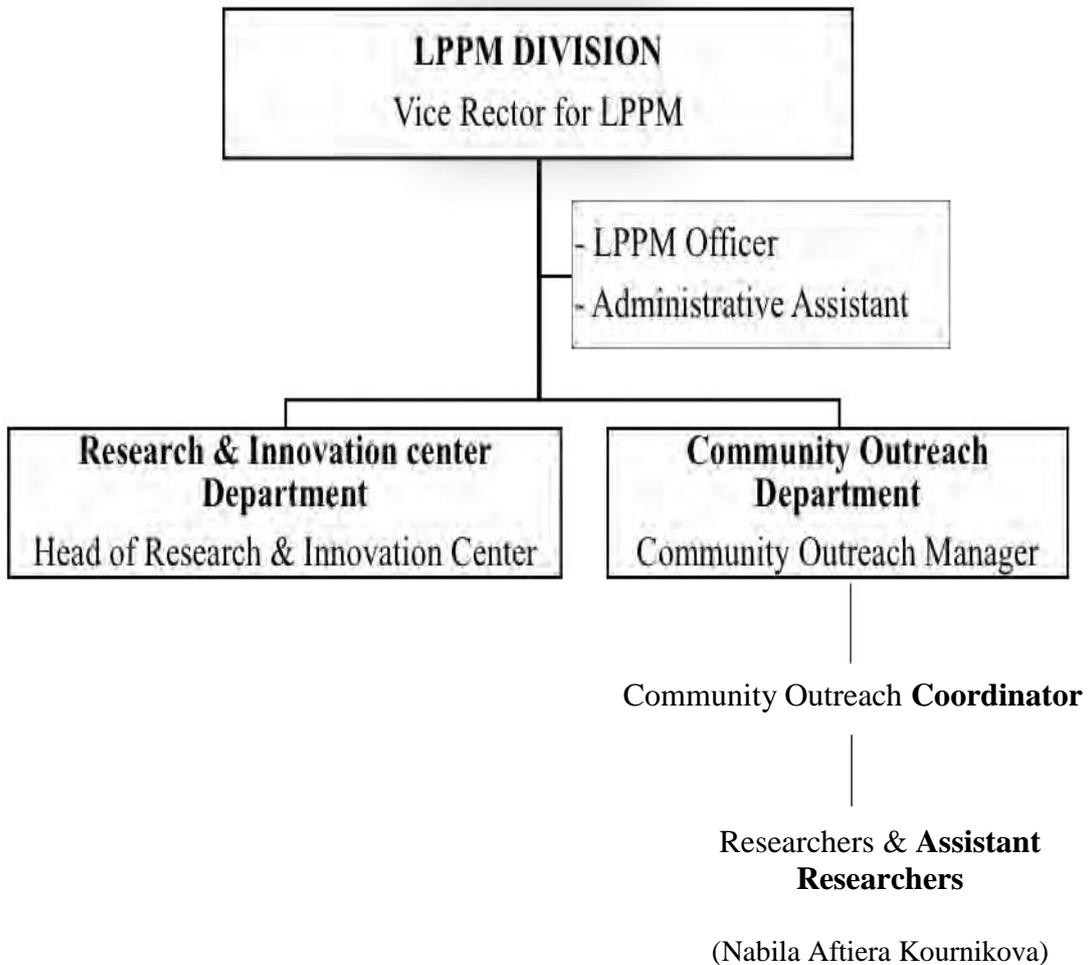
**Bagan 2.1** Struktur UMN, 2019

### 2.2 Ruang Lingkup Kerja Divisi Terkait

Peneliti secara khusus diberikan posisi sebagai Asisten Peneliti dimana ditugaskan untuk membantu Ketua penelitian yang juga merupakan *Community Outreach Coordinator* pada Struktur Organisasi LPPM-UMN dalam menganalisis sebuah film yang nantinya akan dijadikan sebuah jurnal penelitian. Peneliti secara khusus diberikan posisi sebagai Asisten peneliti dan peneliti pada Proyek magang independen yang dilaksanakan oleh LPPM-UMN.

## 2.2.1 Struktur Organisasi LPPM

### STRUKTUR ORGANISASI DAN STRUKTUR PELAPORAN LPPM DIVISION UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA (UMN)



*Bagan 2.2 Struktur LPPM UMN*

## **LPPM DIVISION**

1. ***Vice Rector for LPPM*** : Bertanggung jawab dalam pengawasan pelaksanaan pemenuhan kewajiban Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam bidang penelitian dan pengabdian masyarakat serta publikasi ilmiah.
2. ***Head of Research & Innovation Center*** : Menyusun kebijakan, perencanaan, dan program yang berkaitan dengan kegiatan inovasi & penelitian yang ada dalam lingkup universitas.
3. ***Community Outreach Manager*** : Menyusun kebijakan, perencanaan, dan program yang berkaitan dengan kegiatan pengabdian masyarakat yang ada dalam lingkup universitas.
4. ***Community Outreach Coordinator*** : Merencanakan, melaksanakan, monitoring, dan mengevaluasi program kegiatan pengabdian masyarakat UMN sehingga UMN bermanfaat bagi masyarakat.
5. ***LPPM Officer*** : Mendorong, memfasilitasi dosen UMN untuk melaksanakan kegiatan penelitian dan pengabdian masyarakat serta berkomunikasi terhadap pihak internal ataupun eksternal untuk terselenggaranya kegiatan penelitian dan pengabdian masyarakat.
6. ***Administrative Assistant*** : Memberikan pelayanan administratif LPPM yang prima kepada dosen, mahasiswa, dan pihak terkait, sehingga kebutuhan yang ada dapat terpenuhi dengan baik.

### **2.2.2 Divisi Research & Development**

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) memiliki sebuah Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) yang memiliki visi menjadi lembaga terkemuka dimana berfokus pada bidang penelitian dan pengembangan ilmu, teknologi dan seni yang berprinsip pada bidang *New Media* dan penerapannya dalam pengabdian kepada masyarakat dalam rangka turut serta menciptakan masyarakat dan ekonomi yang berbasis ilmu pengetahuan. LPPM juga memiliki misi, yaitu:

- (1) Melaksanakan penelitian dan pengembangan ilmu, teknologi dan seni di bidang ICT, Bisnis, Komunikasi dan Seni/Desain yang berfokus pada bidang New Media.
- (2) Menjalin kerjasama penelitian dan pengabdian masyarakat dengan pemerintah (pusat maupun daerah), sesama perguruan tinggi, maupun industri.
- (3) Melaksanakan kegiatan ilmiah berupa penerbitan ilmiah dan konferensi/seminar/*workshop* ilmiah baik dalam skala Nasional maupun Internasional.
- (4) Melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan, pemberdayaan masyarakat, penyuluhan, konsultasi, kegiatan sosial.
- (5) Mendapatkan paten industri bagi karya penelitian para dosen.
- (6) Mengembangkan inkubator bisnis dalam rangka menumbuhkan kewirausahaan bagi mahasiswa dan masyarakat umum. (LPPM UMN, 2019)

LPPM juga mempunyai beberapa program terkait, yaitu:

- (1) **Penelitian.** Penelitian di bidang ICT, Bisnis, Komunikasi dan Seni dan Desain untuk mengembangkan ilmu, teknologi dan seni yang bermanfaat bagi masyarakat. Baik yang didukung dan disponsori oleh pihak UMN, pihak industri, pemerintah dan institusi luar negeri serta penelitian skripsi mahasiswa.
- (2) **Jasa Konsultasi.** Melakukan konsultasi dalam bidang ICT, Bisnis, Komunikasi, Seni dan Desain yang terkait studi, *survey*, perencanaan dan perancangan, pelaksanaan fisik dan jasa. Serta manajemen dan manajemen proyek.
- (3) **Pengabdian.** Mengembangkan *partnership* dengan kalangan pemerintah, industri, lembaga pendidikan dan luar negeri untuk mencapai program pengabdian masyarakat agar menyalurkan kepakaran para dosen UMN. Dalam program ini ada penyuluhan pemilihan perguruan tinggi bagi SMA, program *One Teacher On Netbook (Proton)*, program *business incubator*

untuk UKM, program pemberdayaan masyarakat dan program sumbangan sosial.

- (4) **Manajemen Haki.** Memberikan layanan pengelolaan aset intelektual. Secara spesifik mendaftarkan hak cipta dan hak paten dari dosen atau peneliti. Bidang ini memiliki program pendaftaran paten penelitian, *database* penelitian dan *knowledge management*.
- (5) **Pelatihan.** Melakukan pelatihan di berbagai bidang untuk meningkatkan *skill* anggota masyarakat dan mahasiswa dengan tujuan membangun SDA yang berkualitas. Dalam program ini memiliki fokus untuk sertifikasi pelatihan ICT, sertifikasi pelatihan akuntansi dan sertifikasi manajemen. Seminar, konferensi dan pameran ICT serta pameran karya mahasiswa.
- (6) **Publikasi Ilmiah.** Menerbitkan jurnal ilmiah dari setiap program studi dan melakukan distribusi pada pihak yang terkait. Dalam bidang ini terdapat fokus program penerbitan jurnal *UtilArt*, *UltimaComm*, *Ultima SysInfo*, *Ultimatics*, *Ultima Computer*, *Ultima Accounting* dan *Ultima Management*. Penerbitan *abstract* penelitian serta penerbitan buku dosen.

Jika dilihat lebih jauh, LPPM tidak hanya memiliki dan menyajikan program-program penelitian, tetapi terdapat juga fasilitas yang dimiliki oleh LPPM-UMN, antara lain sebagai berikut:

- (1) Pusat penelitian New Media
- (2) Pusat Studi Teknologi New Media
- (3) Pusat Studi Business Incubator
- (4) Pusat Studi Komunikasi New Media UMN
- (5) Pusat Studi Seni dan Desain New Media UMN

Kegiatan yang telah dilaksanakan LPPM-UMN adalah;

#### 1. Penelitian

- a. Penelitian Perancangan Blue Print Pengembangan Sistem Teknologi Informasi dan Komunikasi Kabupaten Halmahera Utara Provinsi Maluku Utara pada tahun 2007 oleh fakultas ICT.

b. Pengaruh Tayangan Sinetron terhadap Perilaku Konsumerisme Remaja pada tahun 2008 oleh fakultas Ilmu Komunikasi.

2. Penyuluhan SMA
3. Pelatihan ICT Guru Biologi Jakarta Pusat
4. Pelatihan ICT Guru Bimbingan dan Konseling
5. Pelatihan ICT untuk Program *Management Trainee* Kompas-Gramedia
6. Seminar Peranan Guru BK di ERA ICT
7. Seminar Pengembangan Pembelajaran Berbasis ICT
8. Seminar Industri Kreatif
9. Seminar *Business Incubator*
10. Sumbangan Komputer bagi SD
11. Sumbangan Bencana Situ Gintung oleh Mahasiswa dan Dosen UMN
12. Sumbangan Bencana Merapi dan Mentawai
13. Pelatihan Wirausaha Muda UMN