



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.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

CV. Dreambox Creative Multitalenta merupakan sebuah perusahaan *startup* yang dibentuk pada tahun 2012. Dreambox berawal dari sebuah tim yang beranggotakan lima orang mahasiswa dengan latar belakang fakultas yang berbeda-beda dalam rangka mengikuti kompetisi *Business Plan* bertema “Technopreneurship” yang diselenggarakan di Universitas Multimedia Nusantara (UMN), kampus tempat kelima anggota Dreambox berkuliah.

Proposal aplikasi Android Dreamhouse yang diajukan oleh Dreambox berhasil keluar sebagai juara pertama dan masuk sebagai salah satu inkubator bisnis UMN. Setelah itu, Dreambox langsung berfokus untuk melanjutkan aplikasi Android Dreamhouse. Akan tetapi, melihat kondisi dan situasi yang ada, pengembangan aplikasi Android Dreamhouse menemui banyak permasalahan sehingga sulit untuk direalisasikan dan dikembangkan lebih lanjut. Hal tersebut menyebabkan tim Dreambox sempat vakum bekerja. Namun motivasi dan kepercayaan yang dimiliki oleh tim membuat Dreambox berpikir keras untuk mencari alternatif usaha lain yang masih termasuk dalam ranah *technopreneurship*.

Melihat besarnya peluang di bidang *website*, perubahan *core* bisnis pun dilakukan. Dari sebuah perusahaan yang berfokus pada pembuatan aplikasi berubah menjadi perusahaan pembuatan *website*. Pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa masih terdapat banyak perusahaan kecil maupun besar yang kurang memerhatikan tampilan *website* yang dimiliki. Bahkan masih banyak pula

perusahaan belum mempunyai *website*. Padahal, di era teknologi seperti sekarang *website* merupakan salah satu media yang dapat menampilkan profil dari perusahaan terkait.

Dreambox saat ini tengah fokus dalam bidang pembuatan *web* dan *desktop application* mulai dari proses *design*, penyusunan konten, dan *coding*.



Gambar 2.1 Logo CV Dreambox Creative Multitalenta

Sampai saat ini, CV Dreambox Creative Multitalenta telah mengerjakan proyek-proyek untuk beberapa perusahaan ternama yaitu,

1. PT Menara Cipta Label Profilindo
2. PT Petromitra Pacific Internusa
3. PT Setia Dharma Metanoia
4. Yayasan Universitas Multimedia Nusantara

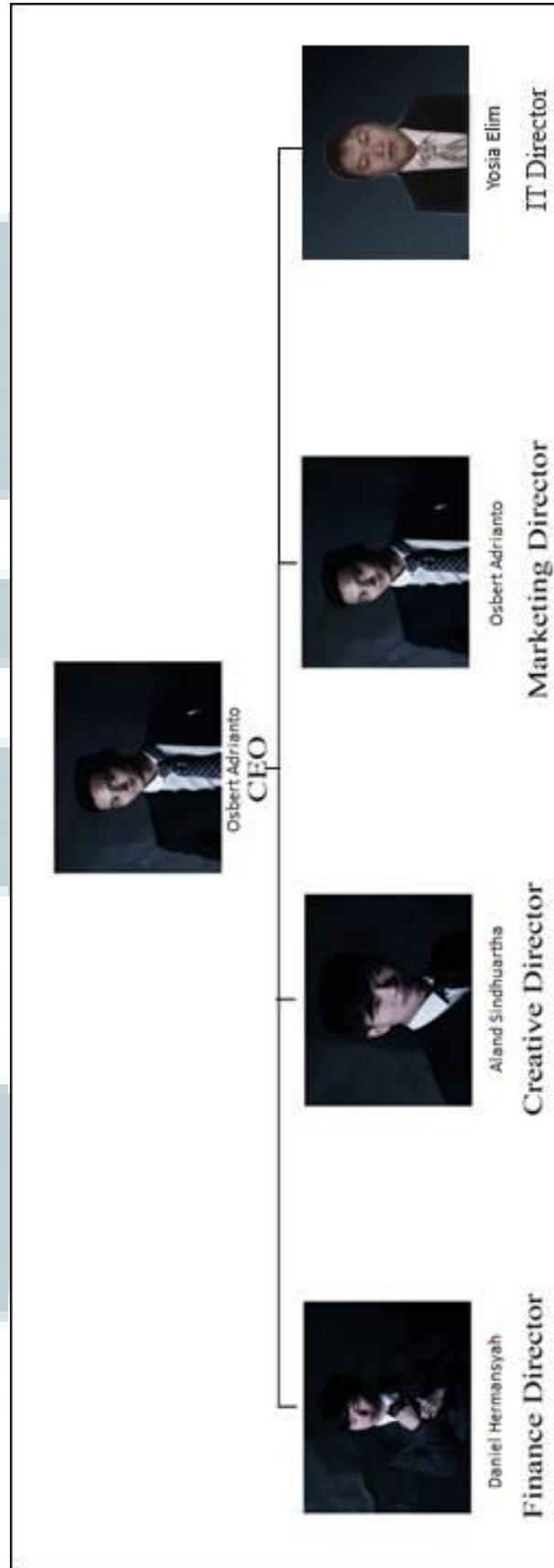
5. Koperasi Abdi Kerta Rajasa
6. PT Pos Logistik Indonesia
7. PT Bank Negara Indonesia
8. PT Sumber Indah Lestari
9. PT Bital Asia
10. PT SIL (DAN+DAN)
11. PT Vorla Tannos Gunardi

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut ini merupakan gambar dari hierarki struktur organisasi dari CV Dreambox Multitalenta secara keseluruhan (Gambar 2.2). Jabatan CEO dipegang oleh Osbert Adrianto yang merangkap sebagai Marketing Director. Daniel Hermansyah yang menjabat sebagai Financial Director serta Aland Sindhuarta sebagai Creative Director. Gambar ini merupakan hierarki struktur organisasi dari CV Dreambox pada tahun 2014.

U
M
M
N

STRUKTUR ORGANISASI CV DREAMBOX



Gambar 2.2 Struktur Organisasi CV Dreambox Multitalenta

Berikut ini adalah tugas yang dilakukan oleh setiap bagian dari perusahaan.

1. CEO

CEO merupakan bagian yang bertindak sebagai pemimpin serta mengatur dan mengawasi segala proses pekerjaan di dalam perusahaan.

2. *Finance Director*

Finance Director merupakan bagian yang bertugas melakukan perhitungan keuangan perusahaan dan mengatur kas perusahaan. Bagian merangkap juga sebagai *Human Resource Manager*. Bagian ini akan melakukan perekrutan baik karyawan biasa maupun pekerja magang. Penggajian juga diatur oleh bagian ini.

3. *Creative Director*

Bagian ini bertugas untuk membuat dan menyusun desain dari proyek yang akan dibuat sesuai dengan visi, misi dan persetujuan *client*. Desain yang dirancang tidak hanya berupa *interface* aplikasi atau *website*, namun juga rancangan logo, brosur, *banner* serta media-media promosi lain.

4. *Marketing Director*

Bagian ini bertugas untuk berhubungan langsung dengan *client* baik itu dalam mengurus tender, membuat proposal, pembayaran dari *client*, *meeting* dan lain sebagainya.

5. *IT Director*

Bagian ini bertanggung jawab untuk merealisasikan aplikasi dan website yang sesuai dengan desain yang dibuat oleh *Creative Director*. Pengembangan aplikasi maupun *website* dibantu oleh karyawan dan pekerja magang.