



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. Deskripsi Perusahaan

Diginusa atau PT. Bangun Satya Wacana sudah berdiri sejak tahun 1989. Diginusa merupakan anak perusahaan Kompas Gramedia. Lokasi kantor berada di Jalan Palmerah Barat No. 29-37, Jakarta. Merupakan penyedia kurikulum pendidikan *information and thecnology communication* (ICT) dari jenjang TK, SD, SMP, dan SMA. Diginusa sampai saat ini ikut membantu mengembangkan pendidikan di lebih dari 300 sekolah-sekolah yang telah tersebar di seluruh Indonesia seperti Bengkulu, Medan, Riau, Palembang, Lampung, Jabodetabek, Jawa Tengah, Jawa Timur, Banjarmasin, Balikpapan, Manado, Ambon, dan Manokwari.

Diginusa sebagai perusahaan yang berfokus pada pengelolaan teknologi digital. Jasa yang disediakan antara lain menyediakan jasa kurikulum pendidikan komputer yang dikembangkan untuk menjawab kebutuhan sekolah pada jenjang TK sampai SMA. Demi menunjang pendidikan yang baik Diginusa juga menyediakan jasa pengembangan infrastruktur sekolah. Dengan membuat sistem yang membantu sekolah merancang, dan mengorganisir laboratorium komputer/bahasa. Diginusa menyediakan paket pendidikan yang ditujukan untuk membekali siswa tingkat SMP, SMA, dan SMK dengan keterampilan kewirausahaan pada tiga pilar yaitu: *Graphic Design, Programming, dan Online Business* melalui program ITPreneur. Diginusa juga menyediakan sebuah sistem yang tidak hanya dapat membantu mempermudah siswa tetapi juga dapat membantu guru-guru dalam mengajar melalui sebuah pelatihan. Terdapat sebuah Produk juga yang dapat membantu sekolah dalam menyederhanakan administratif. Produk yang ditawarkan oleh Diginusa juga dapat membantu yayasan dalam mengelola beragam database unit sekolah yang dikelolanya.

Diginusa memiliki Visi untuk mencerdaskan anak bangsa melalui pembelajaran berbasis digital. Visi ini ingin dicapai melalui misinya yaitu, menyediakan sumber belajar digital dalam bentuk software, maupun dardware.

Membentuk kreatifitas para siswa melalui proses pembelajaran berbasis digitalbaik secara teori maupun praktik. Diginusa juga memiliki misi untuk mendukung transformasi digital di sekolah-sekolah dengan menyediakan produk serta layanan digital.

2.1.1. Logo Perusahaan

Nama Diginusa diambil dari singkatan dari Digital Nusantara. Makna dari penamaan Diginusa pada perusahaan adalah sebagai perusahaan yang mencerdaskan anakr bangsa memlalui pembelajaran berbasis digital yang inovatif, efektif dan bermutu untuk memajukan nusantara di era digital.

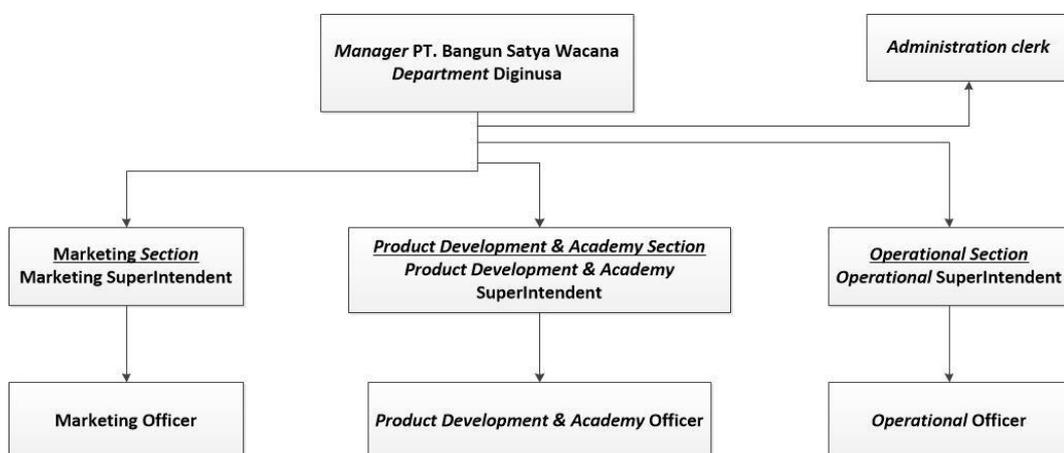


Gambar 2.1. Logo DIGINUSA

Logo PT. Bangun Satya Wacana (Diginusa) berupa *pictorial marks*. Logo terdiri dari bentuk orang yang sedang membaca buku apa bila dilihat dari atas, dan terdapat tulisan DIGINUSA dalam huruf sans serif berwarna biru.

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur Diginusa yang didapati melalui wawancara dengan penanggung jawab sebagai berikut.



Gambar 2.2. Bagan Struktur Organisasi Perusahaan DIGINUSA

2.3. Jasa Perusahaan Diginusa

Diginusa merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa penyedia kurikulum (*Information, Communication, and Technology*) ICT, penyedia tenaga pengajar profesional, pembangunan lab computer, maintenance, hingga pelatihan dan pengembangan pengajar di sekolah. Terdapat beberapa layanan produk dari Diginusa, diantaranya:

1. Smartprogram

Smart program adalah paket kurikulum pendidikan komputer yang dikembangkan untuk menjawab kebutuhan sekolah pada jenjang TK sampai SD.

2. Smart Kids

Merupakan jasa penyedia pendidikan komputer melalui basis online dalam bahasa inggris untuk siswa TK.

3. Smart Explorer

Sebuah paket Pendidikan yang membantu siswa TK dan SD untuk menguasai teknologi komputer.

4. ITPreneur

Adalah paket pendidikan yang ditujukan untuk membekali siswa tingkat SMP, SMA, dan SMK dengan keterampilan kewirausahaan pada tiga pilar yaitu: *Graphic Design, Programming, dan Online Business*.

5. FuturePro

Paket pendidikan untuk siswa SMP, SMA, dan SMK yang memadukan kurikulum Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, dengan kurikulum Badan Nasional Sertifikasi Profesi, dan Lembaga Sertifikasi Profesi.

6. Digital Learning

Merupakan sebuah platform yang mempermudah guru dan siswa untuk menunjang belajar online.

7. Nusaschool

Nusaschool dapat membantu sekolah dalam menyehderhanakan administratif, memberi fasilitas komunikasi intensif, meningkatkan

aksesibilitas informasi, dan menyediakan visibilitas data untuk seluruh kebutuhan sekolah.

8. Smart DM

Smart DM adalah sebuah system untuk membantu sekolah dalam merancang, dan mengorganisir laboratorium komputer/bahasa.

9. Senayasa

Merupakan sebuah system yang membantu yayasan dalam mengelola beragam database unit sekolah yang dikelolanya.