

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Profil Perusahaan

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Multimedia Nusantara (LPPM UMN) merupakan lembaga UMN di bidang penelitian dan pengembangan ilmu, teknologi dan seni. LPPM UMN berfokus pada bidang New Media, serta penerapannya dalam pengabdian kepada masyarakat, dalam rangka ikut serta menciptakan masyarakat dan ekonomi berbasis pengetahuan.

Sedangkan, Universitas Multimedia Nusantara (UMN) adalah kampus yang didirikan oleh Kompas Gramedia sebagai bentuk kontribusi dalam memajukan dunia pendidikan Indonesia. Menurut Rektor Universitas Multimedia Nusantara, Ninok Leksono, Jakob Oetama memiliki pandangan visioner lalu pada tahun 2006 juga digital sudah mulai merambah beberapa bisnis. UMN dan Yayasan Multimedia Nusantara didirikan oleh Jakob Oetama setelah mendapatkan izin dari Menteri Pendidikan Nasional pada tanggal 25 November 2005. Pada tahun 2006, lokasi UMN diumumkan oleh Kementerian Pendidikan Nasional di Hotel Santika (Adit, 2020).

Pada 3 September 2007, UMN melaksanakan kuliah perdana dengan mendatangkan beberapa pembicara yang bergerak pada bidang yang terkait. Pada tahun 2009, UMN mendirikan dua gedung. Kemudian, pada tahun 2011, UMN kembali mendirikan gedung baru, yang diberi nama *New Media Tower* dengan mengusung konsep hemat energi. UMN diberi penghargaan di kancah internasional maupun nasional (UMN, 2019), dan juga Gedung Hemat Energi dalam perhelatan Penghargaan Efisiensi Energi Nasional (PEEN) 2013. (Wahyono, 2013)

Universitas UMN memiliki 13 jurusan, yaitu: Teknik Elektro, Sistem Informasi, Informatika, Teknik Komputer, Manajemen, Akuntansi, Perhotelan, Komunikasi Strategis, *Multimedia Journalism*, Teknik Fisika, Arsitektur, Desain Komunikasi Visual, dan Film. Universitas Multimedia Nusantara bekerja sama dengan Universitas mancanegara seperti salah satunya *Swinburne University Of Technology*

yang berlokasi di Melbourne Australia untuk program *Information*. (Rizka, Inilah Keunggulan UMN, Kampus Unik di Tangerang yang Punya Jurusan Kekinian, 2019)

UMN memiliki nilai keutamaan yang wajib diimplementasikan untuk semua pihak yang terkait dengan UMN (UMN, 2018). Nilai tersebut ada 5 C, yaitu:

Gambar 2.1 *Caring*



1. *Caring*, berdasarkan filosofi Humanisme Transendental, yang berarti berdasarkan keyakinan akan Tuhan dan berperilaku kemanusiaan.

Gambar 2.2 *Credible*



2. *Credible*, berdasarkan filosofi manusia yang harus bekerja secara multidimensi sosial, menuntun feedback dengan lingkungan sekitar. Dengan bertanggung jawab secara tulus, disiplin, konsisten dan profesional.

Gambar 2.3 *Competent*



3. *Competent*, berlandaskan filosofi manusia yang harus terus berkembang dan mengembangkan dirinya untuk member hasil konkrit bagi diri dan lingkungannya.

Gambar 2.4 *Competitive*



4. *Competitive*, berdasarkan pada filosofi bahwa zaman ini yang selalu memiliki unsur ketidakpastian membutuhkan mental yang berani menghadapi rintangan. Berani unjuk gigi secara cerdas mental demi mengubah ancaman sebagai peluang dan memiliki daya saing.

Gambar 2.5 *Customer Delight*



5. *Customer Delight*, berdasarkan dan memiliki prinsip memenangkan dan mengutamakan hati pelanggan. Nilai ini dicapai dengan memberikan pelayanan yang melebihi dari yang diharapkan pelanggan.

2.1.1. Visi dan Misi Perusahaan

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 dan berbudi pekerti luhur.

Misi :

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

2.1.2. Logo Perusahaan

Gambar 2.6. Logo UMN



Sumber : www.umn.ac.id

Berikut makna – makna dalam logo Universitas Multimedia Nusantara

:

1. **Bola dunia** melambangkan Universitas Multimedia Nusantara sebagai universitas global yang tidak menggolongkan suku, ras, agama, dan warna kulit. Sehingga UMN mencerminkan sebagai perguruan tinggi yang menerima segala perbedaan yang ada dan latar belakang.
2. **Kotak putih terbuka** berarti menunjukkan bahwa UMN menerima keterbukaan inovasi dan ide untuk mewujudkan cita – cita yang ingin dicapai.
3. **Kotak – kotak putih** melambangkan kemajuan teknologi dan informasi yang berkembang secara pesat serta menghubungkan satu sama lain sehingga menjadi harmonis.
4. **Warna biru** sebagai lambang sebuah teknologi dan informasi terutama di bidang ICT yang sedang berkembang.

2.2. Ruang Kerja Divisi Terkait

Dalam Proyek Magang Independen ini, tugas yang diminta adalah untuk membantu ketua penelitian dalam penyelesaian proses menganalisa sebuah film atau iklan (diminta untuk memilih salah satu) dengan menggunakan konsep semiotika. Penulisan ini menggunakan konsep semiotika Roland Barthes yang menggunakan makna petanda dan penanda sebagai teknik analisisnya.

Posisi dalam magang di proyek independen magang yang diselenggarakan oleh LPPM UMN ini adalah sebagai asisten peneliti, bagian dari divisi pusat penelitian dan inovasi. Sebagai asisten peneliti, bertugas membuat jurnal bersama dengan ketua penelitian jurnal Indiwana Seto Wahjuwibowo. Selain merupakan ketua program proyek independen ini, Indiwana Seto Wahjuwibowo juga merupakan *Community Outreach Coordinator* LPPM UMN.

2.2.1. Struktur Organisasi

Gambar 2.7. Struktur LPPM UMN



1. WAKIL REKTOR LPPM

Bertanggung jawab dalam pengawasan pelaksanaan kewajiban Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam bidang penelitian dan pengabdian masyarakat serta publikasi ilmiah.

2. KEPALA PUSAT PENELITIAN & INOVASI

Menyusun kebijakan, perencanaan, dan program yang berkaitan dengan kegiatan inovasi & penelitian yang ada dalam lingkup universitas.

3. MANAJER PENGUMUMAN KOMUNITAS

Merumuskan kebijakan, rencana, dan program yang memiliki kaitan dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di lingkungan universitas.

4. KOORDINATOR PENDUDUK MASYARAKAT

Merencanakan, melaksanakan, memantau, dan melaksanakan program kegiatan pengabdian masyarakat UMN sehingga UMN masyarakat.

5. PEJABAT LPPM

Mendorong, memfasilitasi dosen UMN untuk melaksanakan kegiatan dan pengabdian masyarakat serta berkomunikasi terhadap pihak internal maupun eksternal untuk terselenggaranya kegiatan penelitian dan pengabdian masyarakat.

6. ASISTEN ADMINISTRATIF

Memberikan pelayanan administratif LPPM yang prima kepada dosen, mahasiswa, dan pihak yang terkait, sehingga kebutuhan yang ada dapat terpenuhi dengan baik.

2.2.2.Divisi Research and Development

LPPM UMN merupakan lembaga di Universitas Multimedia Nusantara yang berfokus pada bidang penelitian dan pengembangan ilmu, teknologi dan seni yang berprinsip pada New Media. Mengimplementasikan dalam ruang lingkup pengabdian masyarakat. LPPM-UMN memiliki objektif; 1) Untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan ilmu teknologi dan seni di bidang ICT, bisnis, komunikasi dan seni. 2) Membuat hubungan kerja sama penelitian dan pengabdian masyarakat dengan pemerintah, antar perguruan tinggi dan industri. 3) Melakukan kegiatan ilmiah seperti penerbitan, konferensi, seminar, dan workshop secara nasional maupun internasional. 4) Melakukan kegiatan pengabdian masyarakat seperti pelatihan, pengembangan SDM, penyuluhan, konsultasi dan kegiatan sosial. 5) Mendapatkan paten industri untuk karya penelitian para dosen dan 6) Mengembangkan inkubator bisnis guna menumbuhkan karakter dan jiwa entrepreneurship untuk mahasiswa dan masyarakat. LPPM-UMN memiliki berbagai program, yaitu;

1. Penelitian. Penelitian di bidang ICT, Bisnis, Komunikasi dan Seni dan Desain untuk mengembangkan ilmu, teknologi dan seni yang berguna untuk masyarakat. Baik yang didukung dan disponsori oleh pihak UMN, 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. Mengelaborasi 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.

Adapun fasilitas yang dimiliki LPPM-UMN diantaranya;

- 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

Adapun kegiatan yang sudah dilakukan oleh LPPM-UMN yaitu;

1. Penelitian

1. Penelitian Perancangan Blue Print Pengembangan Sistem Teknologi Informasi dan Komunikasi Kabupaten Halmahera Utara Provinsi Maluku Utara pada tahun 2007 oleh fakultas ICT.
2. Pengaruh Tayangan Sinetron terhadap Perilaku Konsumerisme Remaja pada tahun 2008 oleh fakultas Ilmu Komunikasi.

2. Penyuluhan SMA

3. Beberapa pelatihan ICT (untuk Guru Biologi Jakarta Pusat, Guru Bimbingan dan Konseling, dan Program Management Trainee Kompas-Gramedia)
4. Beberapa seminar (Peranan Guru BK di ERA ICT, Pengembangan Pembelajaran Berbasis ICT, Industri Kreatif, Business Incubator)
5. Sumbangan (Komputer bagi SD, Bencana Situ Gintung oleh Mahasiswa dan Dosen UMN, Bencana Merapi dan Mentawai)
6. Pelatihan Wirausaha Muda UMN