

BAB 2 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) merupakan lembaga di bawah naungan Universitas Multimedia Nusantara (UMN) yang berfokus di bidang penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Sedangkan, Universitas Multimedia Nusantara merupakan kampus yang didirikan oleh Kompas Gramedia Group pada tanggal 25 November 2005. LPPM UMN memiliki 6 portofolio program yang dijalankan, yaitu:

1. **Penelitian:** Melakukan penelitian di bidang ICT, Bisnis, Komunikasi, dan Seni/Desain dalam pengembangan ilmu, teknologi dan seni yang berguna bagi masyarakat; baik yang disponsori oleh UMN sendiri, pihak industri, pihak pemerintah, dan institusi luar negeri.
2. **Pengabdian:** Membangun kemitraan dengan pemerintah, industri, lembaga pendidikan lain, luar negeri dan kalangan lain melalui program pengabdian masyarakat untuk meningkatkan keahlian guru UMN.
3. **Pelatihan:** Memberikan pelatihan di berbagai bidang (ICT, bisnis, komunikasi, seni dan desain) dalam meningkatkan keterampilan masyarakat dan mengembangkan sumber daya manusia berkualitas yang memenuhi kebutuhan dalam pengembangan masyarakat.
4. **Konsultasi:** Melaksanakan konsultasi di bidang ICT, bisnis, komunikasi dan seni atau desain, termasuk penelitian, survei, perencanaan dan desain/perancangan, pelaksanaan fisik dan jasa, manajemen dan manajemen proyek.
5. **Manajemen Haki:** Memberikan jasa pengelolaan kekayaan intelektual untuk pendaftaran hak cipta/paten dari para peneliti atau dosen dan database penelitian UMN.
6. **Publikasi Ilmiah:** Menerbitkan jurnal ilmiah untuk setiap program studi dan mendistribusikannya ke pihak terkait.

2.2 Visi dan Misi Perusahaan

VISI:

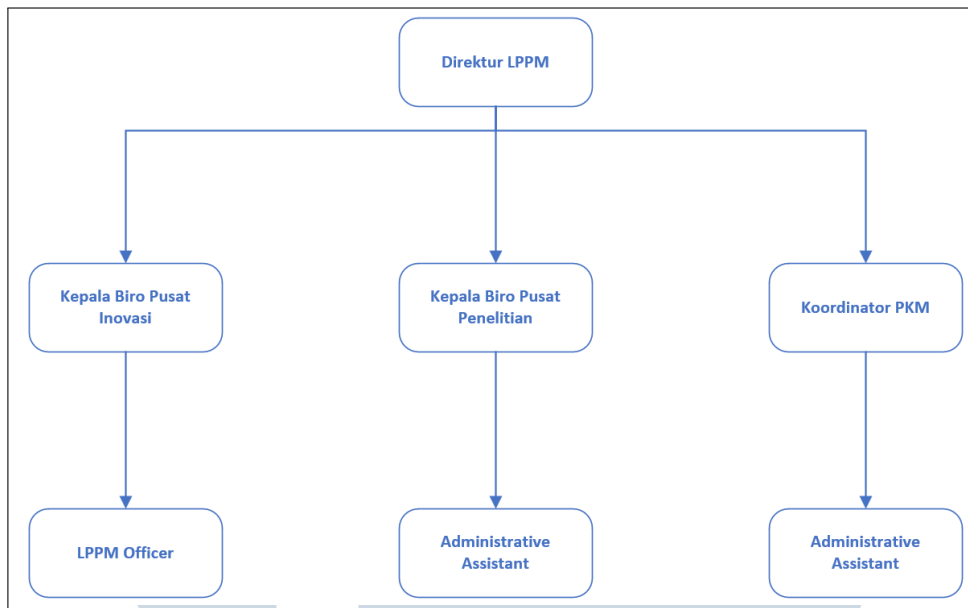
LPPM-UMN menjadi lembaga terkemuka dalam bidang penelitian dan pengembangan ilmu, teknologi dan seni, yang berfokus pada bidang New Media, serta penerapannya dalam pengabdian kepada masyarakat, dalam rangka turut serta menciptakan masyarakat dan ekonomi berbasis pengetahuan [1].

MISI:

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.

2.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur Organisasi Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1. Struktur organisasi lppm umn

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA