



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. Deskripsi Perusahaan

Pada bab ini penulis akan menjabarkan tentang sejarah, visi, misi, logo, dan portfolio dari Biro Pusat Pembelajaran dari Universitas Multimedia Nusantara, yang adalah tempat dimana penulis melaksanakan kerja magang.

2.1.1. Sejarah Perusahaan

Pada tanggal 25 November 2005 Universitas Multimedia Nusantara mendapatkan izin dari Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. Universitas Multimedia Nusantara berdiri dibawah naungan Yayasan Multimedia Nusantara yang didirikan oleh Kompas Gramedia. Universitas Multimedia Nusantara diumumkan telah resmi beroperasi pada tanggal 20 November 2006 oleh Dr.Ir. Dodi Nandika ,Sekretaris Jendral Kementerian Pendidikan Nasional.

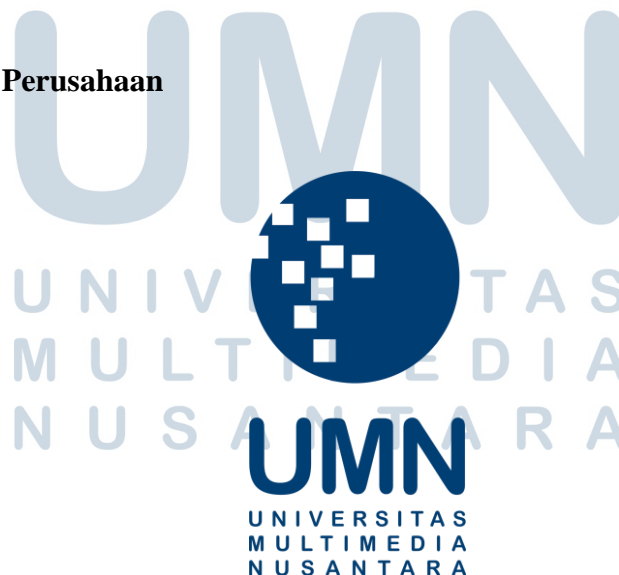
Kuliah perdana dengan tema “Pengembangan Sumber Daya Menyongsong era ICT” dilaksanakan pada tanggal 3 September 2007, dengan mengundang beberapa dosen tamu. Dua gedung UMN yang terletak di Scientia Garden diresmikan pada tahun 2009 oleh Menteri pendidikan Nasional saat itu, Prof.Dr.Ir. Mohammad Nuh, DEA. Gedung ketiga UMN yang meraih juara pertama Energy Efficient Building kategori Tropical Building pada ASEAN Energy Award 2014 dan Juara 1 kategori Gedung baru hemat energy penghargaan efisiensi energy nasional atau PEEN 2013 karena memiliki konsep hemat energi ini, mulai dibangun pada tahun 2011 dan diresmikan tanggal 28 September 2012. Pada tanggal 12 Desember 2013 lahir incubator bisnis UMN, skystar ventures. Diharapkan skystar ventures dapat membantu UMN dalam mencapai visi untuk melahirkan technopreneur. Di tahun 2016, empat Program Studi Baru mulai beroperasi. Empat program studi tersebut adalah Program Studi teknik elektro dan teknik fisika yang berada di bawah fakultas teknik informatika, program studi arsitektur di bawah fakultas seni dan desain, serta peminatan Sinematografi dan Animasi yang sebelumnya berada di program studi desain komunikasi visual, menjadi program studi tersendiri yaitu

program studi Film dan Animasi. Pada Tahun 2016, Skystar Venture dinobatkan sebagai incubator bisnis terbaik dalam ajang Indonesia Innovations & Inventions Expo (I3E) 2016. Di tahun yang sama, dibangun 1 gedung baru dengan konsep hemat energi, dan dilakukan topping off untuk tower 3 UMN di tanggal 27 Januari 2017. Di Tahun 2017 pula, UMN menambah kembali 2 Program studi baru yaitu D3 Perhotelan dan Multimedia Journalism yang dulunya adalah peminatan di program studi Ilmu Komunikasi.

2.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Universitas Multimedia Nusantara memiliki Visi untuk menghasilkan lulusan yang berwawasan internasional, memiliki budi pekerti luhur serta berkompetensi di bidangnya. Serta menjadikan Universitas Multimedia Nusantara, perguruan tinggi yang unggul di bidang ICT dalam tingkatan nasional maupun internasional. Universitas Multimedia Nusantara juga memiliki Misi meningkatkan sumber daya manusia di Indonesia yang berkualitas, dengan melaksanakan Tridarma Perguruan Tinggi yaitu pendidikan, penelitian, serta pengabdian masyarakat agar dapat mencerdaskan dan mensejahterakan kehidupan bangsa.

2.1.3. Logo Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Universitas Multimedia Nusantara

(Sumber: <http://www.umn.ac.id/lambang-umn/>)

Universitas Multimedia Nusantara memiliki artian logo yang jika dijabarkan, gambar kotak-kotak putih yang terdapat pada logo UMN tersebut, melambangkan teknologi dan komunikasi yang berkembang, berperan dalam segala bidang dalam kehidupan yang makin terkoneksi dan canggih. Serta menyatukan komunitas yang beragam agar dapat terhubung dengan komunikasi yang baik sehingga tercipta keharmonisan antar komunitas dunia. Di dalam logo, terdapat lingkaran biru atau bola dunia yang melambangkan eksistensi UMN di dunia. Serta menjadikan UMN memiliki kredibilitas tingkat internasional. Menjadikan perguruan tinggi yang tidak berorientasi pada golongan, agama, ideologi, atau kelompok sehingga menjadikan UMN sebagai Universitas global. Maka dari itu, UMN memiliki peserta didik yang memiliki latar belakang berbeda. Arti kotak putih yang terbuka pada logo, melambangkan bahwa ide dari setiap manusia dan aspek kehidupannya memiliki kemampuan berkembang serta keterbukaan dan selalu melampaui kemampuan dan cita cita sehingga tidak terbatas di luar sana, dan menjadikan ICT sebagai media pengembangannya. Universitas Multimedia Nusantara memilih warna biru untuk logonya, dikarenakan warna biru melambangkan ICT atau teknologi informasi dan komunikasi.

2.1.4. Biro Pusat Pembelajaran



Gambar 2.2 Logo Biro Pusat Pembelajaran

(Sumber: Biro Pusat Pembelajaran)

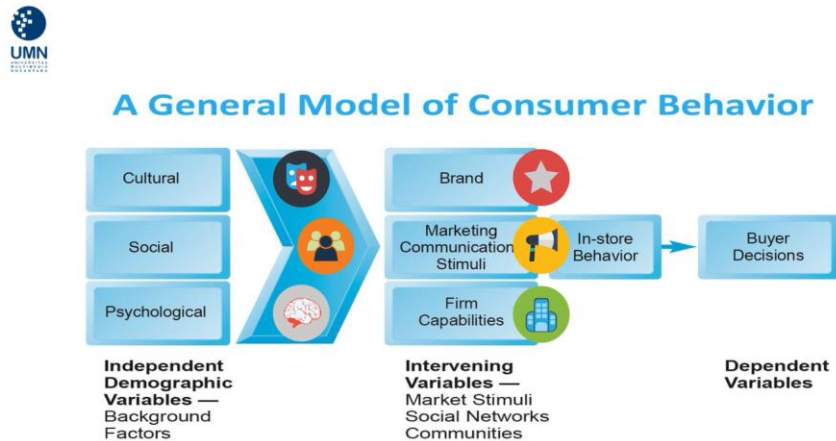
Dalam rangka melaksanakan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012, Pasal 41 ayat 1 dan ayat 3, yang membahas tentang sumber belajar, sarana dan prasarana untuk keperluan pendidikan di Perguruan Tinggi, Universitas Multimedia Nusantara mengembangkan divisi akademiknya dengan membuat Biro Pusat Pembelajaran (BPP) dengan alasan, UMN berkomitmen untuk mengembangkan kualitas layanan akademik. Dikarenakan UMN memiliki kelemahan dalam bidang akademik yang tercantum pada Rencana Induk Pengembangan 2011-2030, bahwa UMN masih menggunakan sistem pembelajaran tatap muka antar dosen dan mahasiswa, sebagai Perguruan Tinggi Swasta yang memiliki akreditasi institusi dengan nilai unggul, UMN berkomitmen untuk mengembangkan kualitas layanan akademik, dengan adanya Biro Pusat Pembelajaran ini.

Biro Pusat Pembelajaran UMN yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, memiliki lingkup kerja yang mendalami tentang penyediaan dan penyelenggaraan sumber belajar elektronik, penyedia akses pendidikan jarak jauh, serta pengembangan sistem pengelolaan dan pembelajaran berbasis ICT, yang sesuai dengan Pembukaan UUD 1945 alinea ke 4 tentang mencerdaskan kehidupan bangsa, UU Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Pasal 31 tentang Pendidikan Jarak Jauh, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 109 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Perguruan Tinggi, dan Pasal 41 tentang Sumber Belajar, Sarana dan Prasarana.

2.1.5. Portfolio Biro Pusat Pembelajaran

Biro Pusat Pembelajaran Universitas Multimedia Nusantara mempunyai 2 jenis video pembelajaran. Video yang menampilkan dosen, dan video yang hanya menampilkan penjelasan dari dosen tersebut. Biro Pusat Pembelajaran UMN juga telah membuat beberapa video pembelajaran bersama dengan dosen Fakultas Film dan Televisi, dan dosen Fakultas Teknologi dan Informatika. Video tersebut telah di pada situs YouTube dan hanya dapat di akses oleh mahasiswa yang memiliki link. Berikut adalah gambar screenshot video yang pernah Biro Pusat

Pembelajaran UMN buat sebelumnya yaitu matakuliah E-Business oleh ibu Friska Natalia, Ph.D.



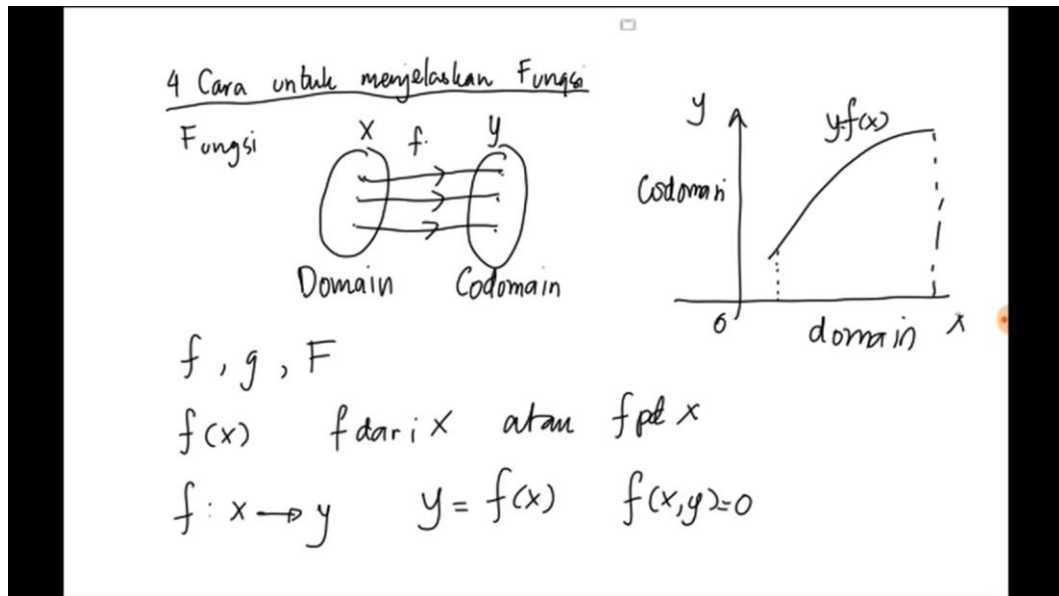
Gambar 2.3 Screenshot video pembelajaran *E-learning* oleh ibu Friska Natalia, Ph.D.

Video lain yang pernah Biro Pusat Pembelajaran produksi adalah video matakuliah Introduction to Moving Image Production oleh bapak Perdana Kartawiyudha, M.Sn. berikut screenshot video pembelajaran tersebut



Gambar 2.4 Screenshot Video pembelajaran *E-learning* oleh bapak Perdana Kartawiyudha, M.Sn.

Selain video yang menampilkan dosen, ada video lain yang hanya menampilkan penjelasan dan memperdengarkan suara dosen, seperti pada gambar di bawah ini.

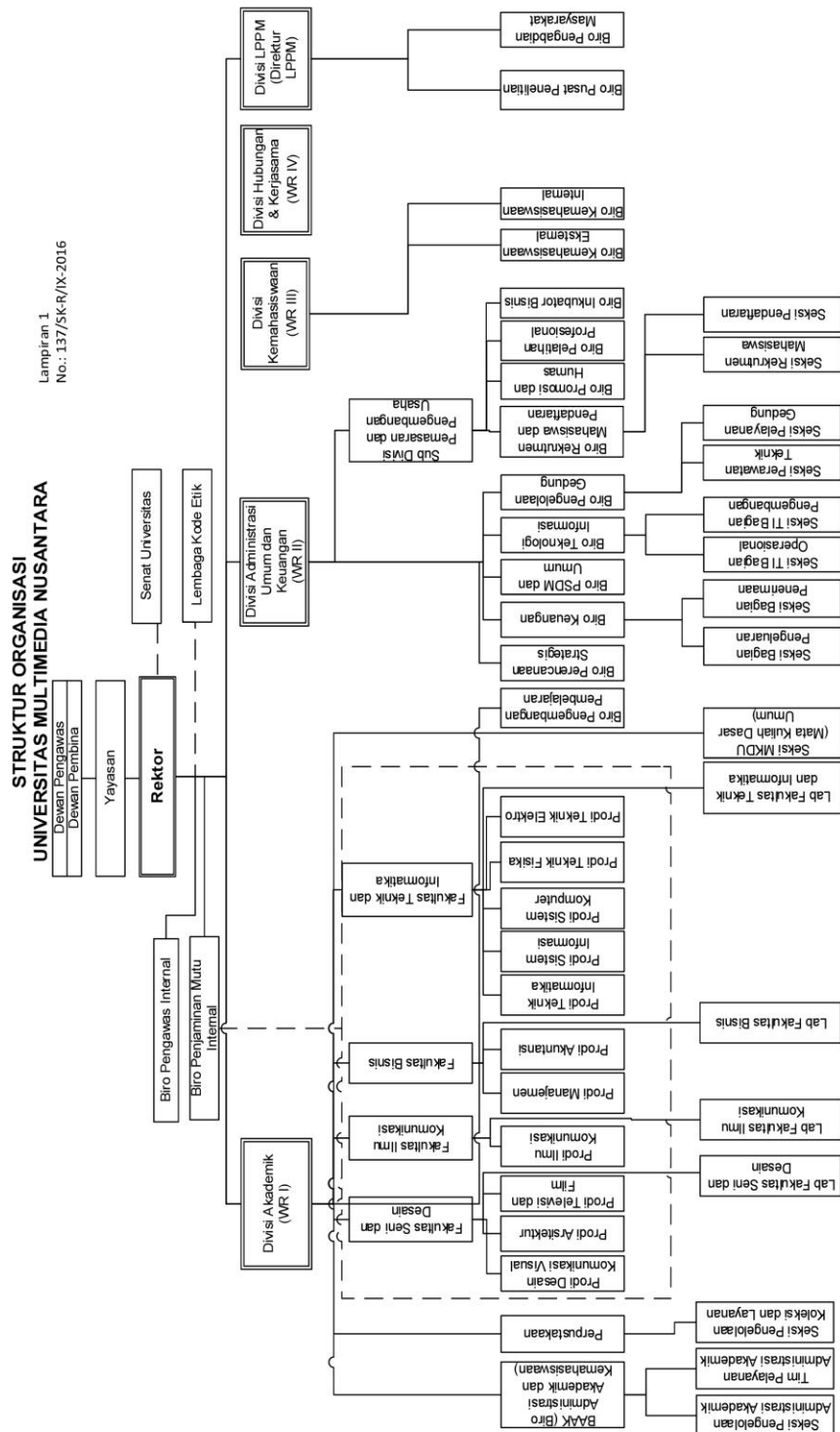


Gambar 2.5 Screenshot Video pembelajaran *E-learning* oleh ibu Hira Meidia, Ph.D.

Video tersebut adalah video matakuliah kalkulus yang dibawakan oleh ibu Hira Meidia, Ph.D.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.6 Bagan Struktur Organisasi Universitas Multimedia Nusantara

(Sumber: Biro Pusat Pembelajaran)