



### **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 tahun 2005, Universitas Multimedia Nusantara (UMN) telah mendapat izin Menteri Pendidikan Nasional RI untuk mulai beroperasi pada tanggal 25 November 2005. Universitas ini didirikan oleh Kompas Gramedia yang kemudian diresmikan oleh Dr. Ir Dodi Nandika, Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan Nasional, di Hotel Santika. Universitas Multimedia Nusantara berlokasi di Jl. Scientia Boulevard, Gading Serpong, Tangerang, Banten. Peminatan baru bernama Interactive Media Design yang lebih fokus dalam dunia *game* mulai aktif pada tahun 2015. UMN terdiri berbagai fakultas, yaitu Fakultas Teknologi Informasi, Fakultas Bisnis, Fakultas Ilmu Komunikasi, dan Fakultas Seni dan Desain.

#### **2.1.1. Visi dan Misi Perusahaan**

Fakultas Teknik Informatika Universitas Multimedia Nusantara menetapkan visi dan misi sejak perusahaan didirikan. Visi dari perusahaan tersebut yakni menjadi Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi unggulan yang menghasilkan lulusan berwawasan internasional, yang kompeten di bidang Teknik Informatika, Sistem Informasi, dan Sistem Komputer, berjiwa wirausaha dan berbudi pekerti luhur.

Misi dari Fakultas Teknik Informatika Universitas Multimedia Nusantara ialah:

1. Menyelenggarakan pembelajaran dengan teknologi dan kurikulum yang berkualitas serta mendapat dukungan dari tenaga pengajar yang sudah profesional dalam bidangnya.
2. Melaksanakan aktivitas penelitian dalam bidang Teknik Informatika demi menjunjung tinggi ilmu dan Teknologi Informatika.
3. Melaksanakan kegiatan pengabdian untuk masyarakat terutama masyarakat berbasis ilmu dan Teknologi Informatika dalam rangka menjunjung ilmu dan Teknologi Informatika.

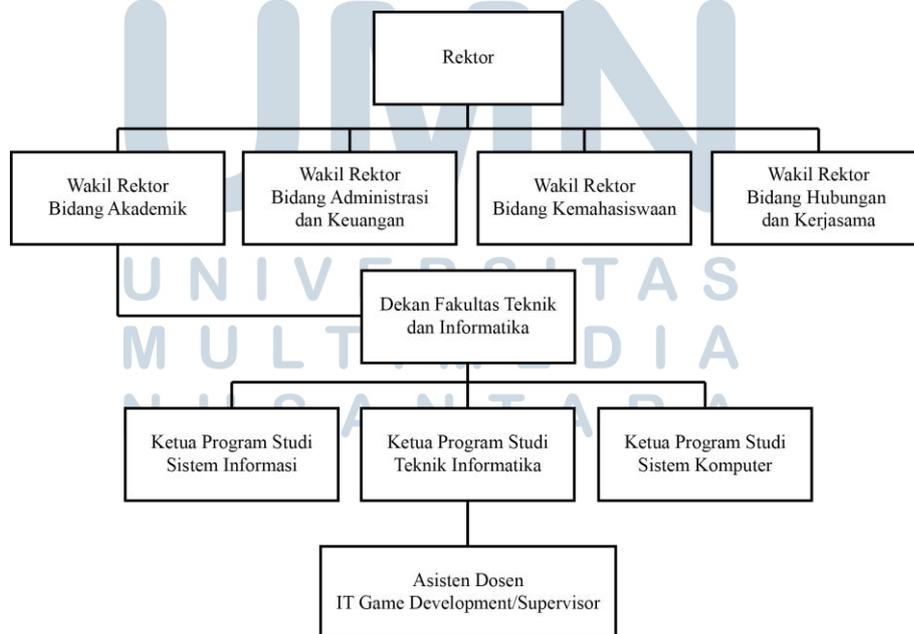
### 2.1.2. Logo Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Universitas Multimedia Nusantara  
(<http://www.umn.ac.id/lambang-umn/>)

### 2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Bagian ini berisi bagan struktur organisasi perusahaan. Bagan harus diberikan *caption* judul di bagian bawah bagan tersebut. Contoh seperti di bawah ini:



Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan