

BAB 2

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

FXMedia didirikan pada tahun 1994. Pada tahun 1995, FXMedia mulai melakukan *Apple Development*. FXMedia resmi menjadi FXMedia Singapore Pte Ltd dua tahun kemudian. Pada tahun 2000, FXMedia memperluas pelayanannya hingga mencakup *e-commerce* dan pengembangan *web app for multi-devices*. Pada tahun 2006, FXMedia menyelenggarakan acara multimedia untuk peluncuran regional mobil *Bayerische Motoren Werke* (BMW). FXMedia berganti nama menjadi FXMedia Internet Pte Ltd pada tahun 2008 dan mulai menyediakan layanan *online marketing*. Pada tahun 2009, FXMedia menyediakan *Content Management System* (CMS) untuk perusahaan regional. Mulai tahun 2022 dan seterusnya, FXMedia telah menyediakan layanan pengembangan *Metaverse*, *Virtual Reality* (VR), *Augmented Reality* (AR), *Mixed Reality* (MR), *Internet of Things* (IOT), *Mobile Web Application*, dan *Artificial Intelligence* [4].

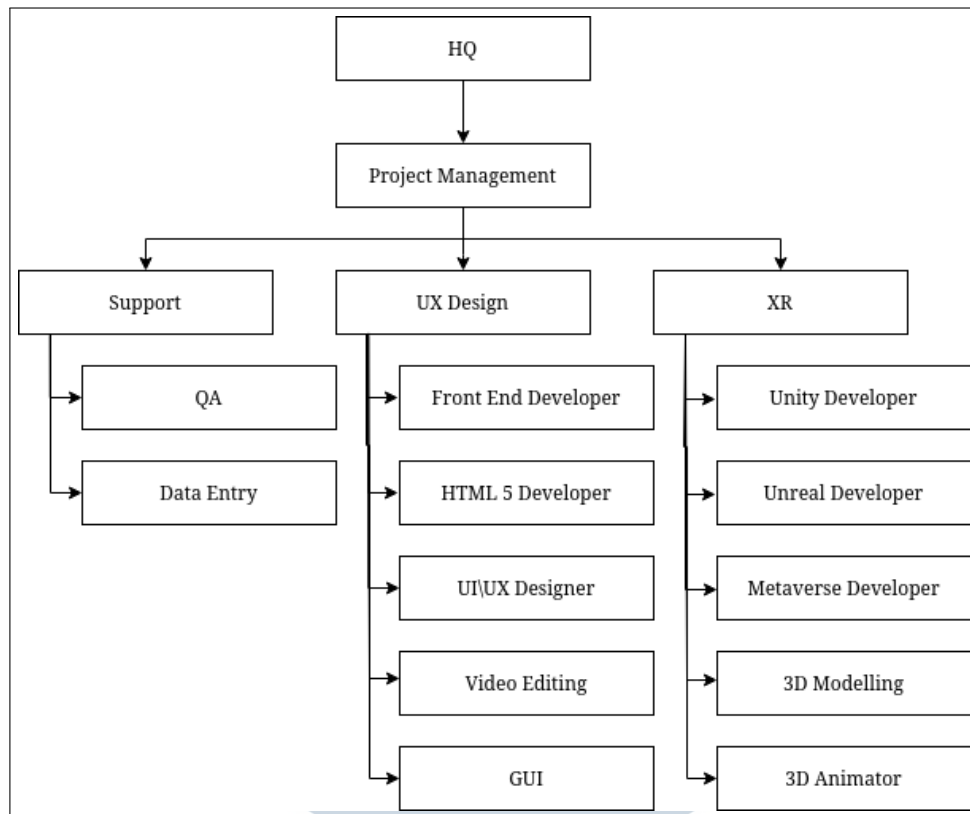
2.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi FXMedia adalah *"To be Leading Digital Solutions Provider through innovations"*. Misi FXMedia adalah *"Provide the best solutions for our clients with efficiency, diligence, and honesty"*.

2.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi perusahaan FXMedia dapat dilihat pada Gambar 2.1.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.1. Struktur organisasi perusahaan FXMedia

Alur kerja dalam perusahaan FXMedia dapat dijelaskan sebagai berikut. *Headquarter* (HQ) mendapatkan proyek yang diminta langsung dari *client*. HQ berkonsultasi dengan *Project Management* untuk bentuk umum proyek yang akan dikembangkan. *Project Management* menentukan bagian yang dapat dipakai ulang dari proyek lain, dan bagian yang harus dibuat dari awal. Hasil konsultasi antara HQ dan *Project Management* dilaporkan kembali kepada *client*. Jika telah disetujui oleh *client*, proyek ditetapkan sebagai proyek aktif dan *Project Management* mulai membagi tugas ke masing-masing divisi, melalui manager divisi tersebut. Manager divisi lalu menetapkan peserta tim yang mendapatkan tugas dari proyek tersebut. Hasil kerja dari peserta tim diuji kelayakannya oleh manager divisi, lalu *Project Management*, hingga *client*.