

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Deskripsi Perusahaan

Dilansir dari situs resmi milik UMN, Universitas Multimedia Nusantara (UMN) adalah sebuah perguruan tinggi swasta dengan basis ICT (teknologi informasi dan komunikasi) yang berada di bawah naungan Yayasan Multimedia Nusantara, didirikan oleh Kompas Gramedia Group (*KG Group*) dan beroperasi sejak November 2005. Universitas Multimedia Nusantara memiliki visi untuk menjadi perguruan tinggi unggul dalam bidang ICT yang menghasilkan lulusan berbudi pekerti dengan wawasan dan kompetensi tinggi pada bidangnya serta berjiwa wirausaha. Ikut serta dalam mencerdaskan dan memajukan kesejahteraan bangsa lewat penyelenggaraan pendidikan tinggi yang akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas menjadi misi daripada Universitas Multimedia Nusantara.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 2.1 Logo UMN (Universitas Multimedia Nusantara)
Sumber: umn.ac.id

Dibentuk oleh divisi akademik Universitas Multimedia Nusantara, Biro Pengembangan Pembelajaran (BPP) menyediakan sumber materi pembelajaran elektronik, menyediakan akses pembelajaran jarak jauh yang berbasis ICT. BPP terdiri dari dua divisi; Divisi Pengembangan Konten dan Divisi Teknis. Divisi Pengembangan Konten memiliki tugas untuk melakukan pengembangan dan produksi akan konten yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, sedangkan Divisi Teknis bertugas untuk mengembangkan Salah satu layanan yang paling umum digunakan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara

adalah *e-learning*. Layanan *e-learning* yang dikelola oleh BPP menjadi salah satu wadah pembelajaran bagi mahasiswa UMN terutama ketika pandemi COVID-19 melanda dan semua kegiatan tatap muka ditiadakan. Perubahan kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan secara daring pun dijumpai dengan hadirnya *e-learning* yang memberikan kemudahan bagi mahasiswa/i UMN dan dosen yang mengajar.



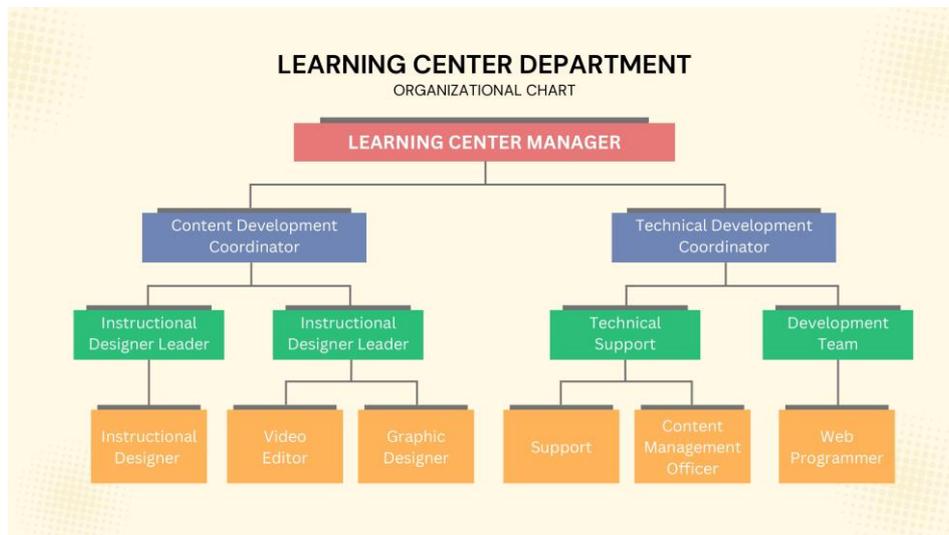
Gambar 2.2 Logo BPP (Biro Pengembangan Pembelajaran)
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Kemudahan yang diberikan tidak hanya sekedar menjadi wadah selama perkuliahan daring dilakukan, *e-learning* juga menyediakan konten berupa video hasil rekaman dengan dosen prodi terkait yang dilengkapi dengan visualisasi materi untuk membantu jalannya perkuliahan daring bagi para mahasiswa.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

BPP merupakan salah satu divisi yang berada di bawah naungan divisi akademik Universitas Multimedia Nusantara. BPP dibagi ke dalam dua divisi; Divisi Pengembangan Konten dan Divisi Teknis. BPP dipimpin oleh Riatun selaku *Learning Center Manager* dan dibawah manager terdapat dua koordinator untuk masing-masing divisi yang dimiliki BPP. Divisi Pengembangan Konten dikoordinasi oleh Marcella Afra Henza, sementara Divisi Teknis dikoordinasi oleh Diana Megawati.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.3 Bagan Struktur Organisasi *Learning Center Department* / BPP
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2023)

Di bawah koordinator pengembangan konten terdapat dua *Instructional Designer Leader*, satu menaungi *Instructional Designer*, dan yang lainnya menaungi *Video Editor* dan *Graphic Designer*. Antar seluruh jabatan memiliki keterkaitan di dalam Divisi Pengembangan Konten, seperti *Video Editor* akan meminta *Asset* visual kepada *Graphic Designer* dan setelah *Asset* selesai dibuat, *Video Editor* akan membuat video pembelajaran sesuai kebutuhan. Demikian pula dengan divisi teknis, di bawah koordinator teknis terdapat *Technical Support* yang menaungi *Support* dan *Content Management Officer*, serta *Development Team* yang menaungi *Web Programmer*.

2.3 Portfolio Perusahaan

Untuk kebutuhan kegiatan belajar asinkron, BPP berperan dalam mengambil video serta mengolah materi yang sudah dosen berikan untuk mata kuliah terkait. Pada tampilan di *E-Learning*, mahasiswa akan disambut dengan *web banner* berisi topik materi yang akan dipelajari. Di bawah *web banner* terdapat ragam tautan yang akan mengarahkan mahasiswa pada video dan salindia. Dalam video penjelasan dosen, umumnya akan muncul beberapa kuis pilihan ganda setelah

dosen memberikan penjelasan terkait Berikut adalah salah satu contoh tampilan materi asinkron dari mata kuliah Etika Rekayasa pada *E-Learning*.



Gambar 2.4 Implementasi materi asinkron untuk mata kuliah Etika Rekayasa pada *E-Learning* oleh BPP UMN
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Selain menyiapkan materi asinkron untuk kebutuhan pembelajaran, BPP ikut ambil andil dalam sebuah kerjasama yang dilakukan oleh Universitas Multimedia Nusantara dengan Desa Kemuning di SDN Kemuning berupa pembuatan materi pembelajaran daring yang dapat diakses lewat *Learning Management System (LMS)*.



Gambar 2.5 Implementasi LMS oleh BPP UMN untuk SDN Kemuning
Sumber: Riatun, R., Dewi, H. L. C., Stephani, N. ., Alvin, S., & Mujiono, M. (2023). Towards Smart School: Implementation of Learning Management System in Kemuning Village Primary School . *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*

BPP berperan dalam mengambil dan mengolah video pembelajaran serta mengelola situs *e-learning* yang akan digunakan oleh pihak SDN Kemuning. Kegiatan ini dilakukan untuk kontribusi pengabdian Universitas Multimedia Nusantara terhadap masyarakat. BPP berperan besar dalam memfasilitasi pembelajaran asinkron jarak jauh yang lebih menarik untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara maupun untuk penerima sumbangsih pengabdian masyarakat (SDN Kemuning).