



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 Sejarah Singkat Perusahaan

Universitas Multimedia Nusantara didirikan atas prakarsa Dr. (HC) Jakob Oetama, perintis Kompas Gramedia. Prakarsa tersebut selanjutnya direalisasikan oleh jajaran pimpinan Kompas Gramedia, yaitu: Agung Adiprasetyo (CEO Kompas Gramedia), Teddy Suriyanto (Business Development), jajaran Board of Directors Kompas Gramedia dan panitia pendiri yang dipimpin oleh Dr. Ir. P.M. Winarno (Ketua) dan Ir. Budi Susantio, M.M. (Wakil Ketua). Pada 25 November 2005 Universitas Multimedia Nusantara (UMN) mendapat izin Menteri Pendidikan Nasional RI untuk beroperasi. Selanjutnya pada 20 November 2006 keberadaan UMN diumumkan (resmi) di Hotel Santika Oleh Dr. Ir. Dodi Nandika, Sekretaris Jendral Kementerian Pendidikan Nasional.(www.umn.ac.id, 2017)

Pada tahun 2009 dua gedung UMN di Scientia Garden diresmikan oleh Prof. Dr. Ir. Mohammad Nuh, DEA selaku Menteri Pendidikan Nasional. Di tahun 2011, UMN mulai membangun gedung ketiganya. Gedung bernama New Media Tower ini diresmikan pada tanggal 28 September 2012 dengan konsep hemat energi.(www.umn.ac.id, 2017)

Pada tahun 2010 penjurusan *Game and Development* dibuka di Universitas Multimedia Nusantara dengan tujuan untuk mengembangkan *game*. (www.umn.ac.id, 2017)



Gambar 2.1 Logo Universitas Multimedia Nusantara

2.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi Universitas Multimedia Nusantara adalah menjadi perguruan tinggi unggulan di bidang *Information Communication Technology* (ICT), baik di tingkat nasional maupun internasional, yang menghasilkan lulusan berwawasan internasional dan berkompetensi tinggi di bidangnya (berkeahlian) yang disertai jiwa wirausaha serta berbudi pekerti luhur.

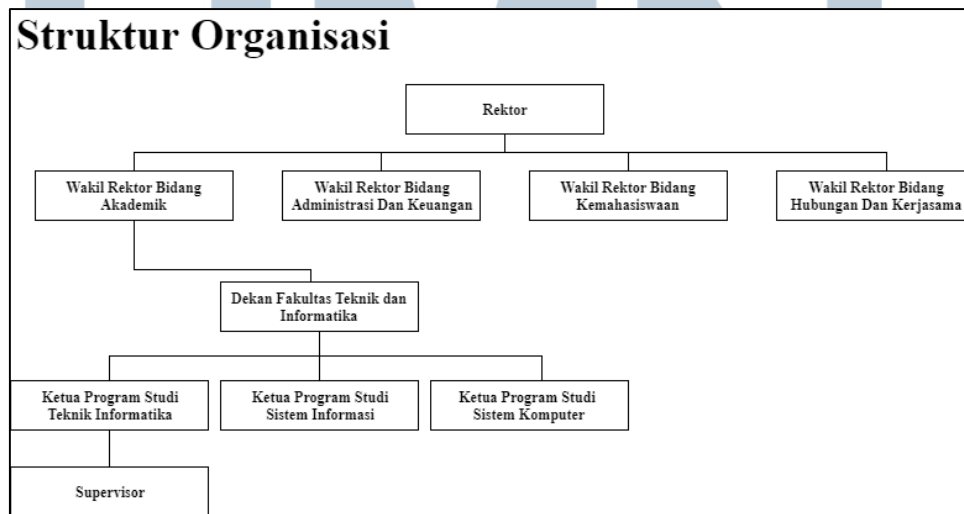
Misi Universitas Multimedia Nusantara adalah turut serta mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan kesejahteraan bangsa melalui upaya

penyelenggaraan pendidikan tinggi dengan melaksanakan tridarma perguruan tinggi (pendidikan, penelitian dan pengabdian pada masyarakat), untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia.

2.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi Bagian FTI pada Universitas Multimedia Nusantara adalah sebagai berikut. Jabatan tertinggi di Universitas Multimedia Nusantara merupakan rektor. Rektor memiliki tugas utama, yaitu mengawasi kebijakan wakil rektor bidang akademik, wakil rektor bidang administrasi dan keuangan, wakil rektor bidang kemahasiswaan, dan wakil rektor bidang hubungan dan kerjasama.

Fakultas FTI terdiri dari beberapa bagian yaitu Ketua Program studi Teknik Informatika, Ketua Program studi Sistem Informasi, Ketua Program Studi Sistem Komputer yang bertugas untuk mengatur dan bertanggung jawab atas segala sesuatu yang terjadi di dalam prodi tersebut. Ketua program studi berada di bawah dekan FTI.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Fakultas Teknik dan Informatika