



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

2.1.1. Gambaran Umum

PT Mirai Internasional Indonesia didirikan pada 24 Juni 2014 oleh *founder* Bapak William Sjahrial. Perusahaan Mirai bergerak pada *Software Design & Development*. Mirai juga merupakan salah satu bisnis *start-up* yang bekerja sama dengan Skystar Ventures yang berlokasi di New Media Tower Lt. 12 di gedung Universitas Multimedia Nusantara dengan alamat Jl. Scientia Boulevard Gading Serpong, Tangerang, Indonesia. Jasa yang dilayani Mirai merupakan pengembangan aplikasi Ios dan Android.

2.1.2. Logo Perusahaan



Gambar 2. 1. Logo Perusahaan Mirai Technology

(<http://mirai-apps.com/>)

2.1.3. Visi Misi

Mirai memiliki visi dan misi untuk menjadi perusahaan aplikasi berbasis *mobile* dengan perkembangan tercepat di Indonesia serta menjadi mitra pilihan pertama bagi klien.

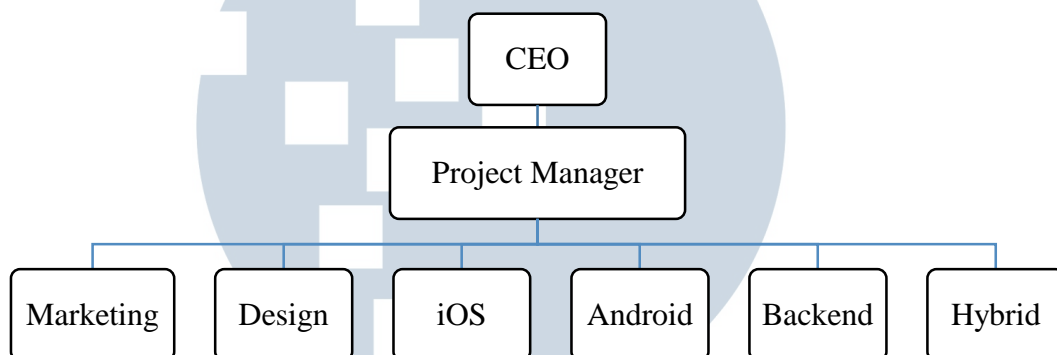
Misi Perusahaan PT Mirai Internasional Indonesia:

1. Memperkuat portfolio produk di setiap aplikasi yang dibuat.

2. Menyediakan aplikasi bermutu dengan biaya rendah.
3. Menyediakan beragam aplikasi yang berbasis iOS/Android.
4. Pengembangan SDM dengan kultur positif yang kuat berbasis kooperasi.

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi perusahaan Mirai Technology dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2. 2. Bagan Struktur Perusahaan Mirai Technology

A. *Chief Executive Officer* (CEO)

Pendiri Mirai adalah William Sjahrial, yang menangani dan mengawasi pekerjaan yang dilakukan karyawan dalam perusahaan. Beliau juga membuat keputusan utama di perusahaan. Sebagai *founder*, Ia juga bertemu dengan klien dan berdiskusi mengenai proyek yang akan dilanjutkan.

B. *Marketing*

Bagian *marketing* bertanggung jawab atas pencarian klien dengan mempresentasikan ide bisnis terhadap calon klien.

C. *Design*

Desain merupakan bagian yang merancang UI untuk aplikasi. Bagian desain juga menangani konten-konten untuk media sosial dan desain untuk promosi perusahaan.

D. *iOS*

Merupakan bagian yang mengembangkan aplikasi untuk sistem operasi iOS.

E. *Android.*

Merupakan bagian yang mengembangkan aplikasi untuk sistem operasi iOS.

F. *Backend*

Merupakan pihak yang mengerjakan programming untuk server suatu aplikasi supaya aplikasi interaktif dan tidak statis.

G. *Hybrid*

Merupakan programmer yang tidak spesialis dengan satu sistem operasi. Programmer mengerjakan berbagai program dari berbagai sistem operasi.

2.3. Lingkup Perusahaan

Perusahaan Mirai Technology sudah mengerjakan berbagai proyek aplikasi yang didapatkan dari klien – klien seperti: PT. Indonesia Convention Exhibition, Pekan Raya Indonesia, Cikang Resto, Kang Hsuan Educational Publishing. Di bawah ini adalah gambaran proyek yang dikerjakan oleh Mirai.

1. Aplikasi Indonesia Convention Exhibition (ICE)

ICE merupakan salah satu exhibition center terbesar di Indonesia. Aplikasi ini dibuat dengan tujuan untuk memberitahu pengunjung tentang event, konser, acara, dan berbagai promosi yang dilakukan ICE.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2. 3. Aplikasi “ICE”
(<http://mirai-apps.com/>)

2. Pekan Raya Indonesia 2016

Pekan Raya Indonesia merupakan sebuah pesta Rakyat Indonesia yang menyajikan kekayaan Bangsa Indonesia. Aplikasi dibuat dengan tujuan mempromosikan tiket, acara, peta, dan memberitahu berbagai informasi yang terkait dengan Pekan Raya Indonesia.



Gambar 2. 4. Aplikasi “Indonesia Pekan Raya 2016”
(<http://mirai-apps.com/>)

3. Cikang Resto

Merupakan aplikasi untuk restoran yang pertama kali dibuat oleh Mirai. Aplikasi ini berisi menu yang terdapat di restoran tersebut.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2. 5. Aplikasi “Cikang”
(<http://mirai-apps.com/>)

4. Remembering The Kanji

Merupakan aplikasi dari buku Remembering the Kanji. Aplikasi dibuat dengan tujuan untuk membantu pengguna untuk mengingat bentuk kanji.



Gambar 2. 6. Aplikasi “Remembering The Kanji”
(<http://mirai-apps.com/>)

5. Hello Huayu

Proyek ini dibuat untuk Kang Hsuan Educational Publishing dari Taiwan. Aplikasi ini bertujuan untuk memudahkan anak-anak belajar bahasa Mandarin.



Gambar 2. 7. Aplikasi “Hello Huayu”
(<http://mirai-apps.com/>)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA