



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

2.1.1. VISI

LPPM-UMN menjadi lembaga terkemuka dalam bidang penelitian dan pengembangan ilmu, teknologi dan seni, yang berfokus pada bidang New Media, serta penerapannya dalam pengabdian kepada masyarakat, dalam rangka turut serta menciptakan masyarakat dan ekonomi berbasis pengetahuan.

2.1.2. MISI

LPPM-UMN mengemban misi :

1. Melaksanakan penelitian dan pengembangan ilmu, teknologi dan seni di bidang ICT, Bisnis, Komunikasi dan Seni/Desain yang berfokus pada bidang New Media.
2. Menjalinkan kerjasama penelitian dan pengabdian masyarakat dengan pemerintah (pusat maupun daerah), sesama perguruan tinggi, maupun industri.
3. melaksanakan kegiatan ilmiah berupa penerbitan ilmiah dan konferensi/seminar/workshop ilmiah, baik dalam skala nasional maupun internasional.
4. Melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan, pemberdayaan masyarakat, penyuluhan, konsultasi, kegiatan sosial.
5. Mendapatkan paten industri bagi karya penelitian para dosen.
6. Mengembangkan inkubator bisnis dalam rangka menumbuhkan kewirausahaan bagi mahasiswa dan masyarakat umum.

2.1.3. PORTOFOLIO PROGRAM

2.1.3.1. Penelitian

Melakukan penelitian - penelitian di bidang ICT, Bisnis, Komunikasi, dan Seni/Desain untuk mengembangkan ilmu, teknologi dan seni yang

bermanfaat bagi masyarakat, baik yang disponsori oleh UMN sendiri, pihak industri, pihak pemerintah, dan institusi luar negeri.

2.1.3.2. Pengabdian

Mengembangkan kemitraan dengan berbagai kalangan seperti pemerintah, industri, lembaga pendidikan lain, dan luar negeri, dalam rangka program pengabdian masyarakat guna menyalurkan kepakaran para dosen UMN.

2.1.3.3. Pelatihan

Melakukan pelatihan di berbagai bidang (ICT, Bisnis, Komunikasi, Seni/Desain) untuk meningkatkan keahlian anggota masyarakat dalam rangka membangun sumberdaya manusia yang berkualitas untuk memenuhi kebutuhan pembangunan masyarakat.

2.1.3.4. Jasa Konsultasi

Melakukan kegiatan – kegiatan konsultasi yang di bidang ICT, Bisnis, Komunikasi, dan Seni/Desain yang meliputi studi, survei, perencanaan dan perancangan/desain, pelaksanaan fisik dan jasa, manajemen dan manajemen proyek.

2.1.3.5. Manajemen HAKI

Memberikan layanan pengelolaan asset intelektual, khususnya pendaftaran hak cipta/hak paten dari para dosen/peneliti, serta database penelitian UMN.

2.1.3.6. Publikasi Ilmiah

Menerbitkan jurnal – jurnal ilmiah setiap program studi, dan mendistribusikan kepada pihak – pihak terkait.

2.1.4. FASILITAS LPPM-UMN

Fasilitas yang tersedia pada LPPM-UMN yakni :

1. Pusat Penelitian New Media
2. Pusat Studi Teknologi New Media/ICT UMN
3. Pusat Studi Bisnis New Media UMN (Business Incubator)
4. Pusat Studi Komunikasi New Media UMN
5. Pusat Studi Seni dan Desain New Media UMN

2.1.5. PROGRAM KERJA LPPM-UMN

1. Bidang Penelitian
 - a. Penelitian Disponsori UMN
 - b. Penelitian Disponsori Industri
 - c. Penelitian Disponsori Pemerintah (Penelitian Hibah)
 - d. Penelitian Skripsi Mahasiswa
2. Bidang Pengabdian Masyarakat
 - a. Penyuluhan Memilih Perguruan Tinggi bagi SMA
 - b. Program One Teacher On Netbook (PROTON)
 - c. Program Bisnis Incubator untuk UKM
 - d. Program Pemberdayaan Masyarakat
 - e. Program sumbangan Komputer bagi SD
 - f. Program Sumbangan Sosial
3. Bidang Pelatihan/Workshop/Seminar/Konferensi/Exhibition (MICE)
 - a. Pelatihan ICT (Sertifikat)
 - b. Pelatihan Akuntansi (Sertifikat)
 - c. Pelatihan Manajemen (Sertifikat)
 - d. Seminar
 - e. Konferensi ICT
 - f. Pameran ICT-Multimedia
 - g. Pameran karya mahasiswa
4. Bidang Konsultasi
 - a. Konsultasi Perpajakan/Akuntansi
 - b. Konsultasi Bisnis
 - c. Konsultasi ICT
 - d. Konsultasi Media Komunikasi
 - e. Konsultasi Grafis/Animasi/Sinematografi
5. Bidang Manajemen HAKI
 - a. Pendaftaran Paten Penelitian
 - b. Database Penelitian
 - c. Knowledge Management

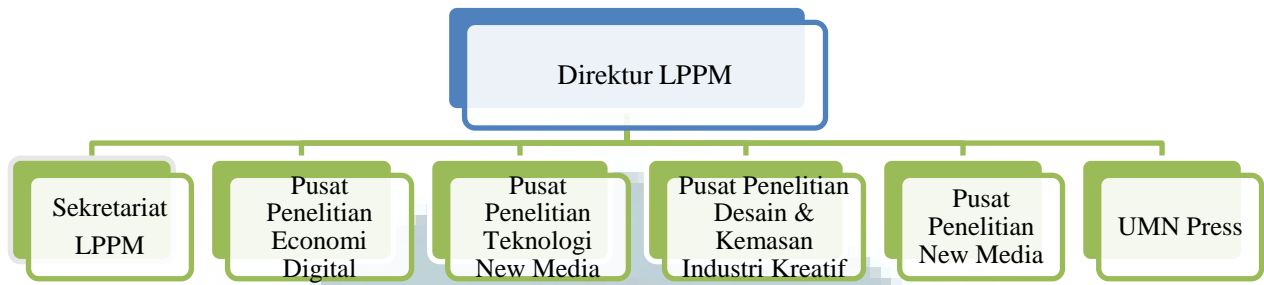
6. Bidang Publikasi Ilmiah (Penerbitan Jurnal)
 - a. Penerbitan Jurnal UltimArt, UltimaComm, Ultima SysInfo, Ultimatics, Ultima Computer, Ultima Accounting, Ultima Management.
 - b. Penerbitan Abstract Penelitian
 - c. Penerbitan Buku Dosen

2.1.6. KEGIATAN YANG TELAH DILAKSANAKAN

1. Penelitian
 - a. Penelitian Perancangan Blue Print Pengembangan Sistem Teknologi Informasi dan Komunikasi Kabupaten Halmahera Utara – Provinsi Maluku Utara (2007: Fak. ICT)
 - b. Pengaruh Tayangan Sinetron terhadap Perilaku Konsumerisme Remaja (2008: Ilmu Komunikasi)
2. Penyuluhan SMA
3. Pelatihan ICT Guru Biologi Jakarta Pusat
4. Pelatihan ICT Guru Bimbingan dan Konseling
5. Pelatihan ICT untuk Program Management Trainee Kompas-Gramedia
6. Seminar Peranan Guru BK di Era ICT (Jakarta Timur, Jakarta Selatan, Jakarta Barat)
7. Seminar Pengembangan Pembelajaran Berbasis ICT (bekerja sama dengan UKI)
8. Seminar Industri Kreatif
9. Seminar Business Incubator
10. Sumbangan Komputer bagi SD
11. Sumbangan Bencana Situ Gintung oleh Mahasiswa dan Dosen UMN
12. Sumbangan Bencana Merapi dan Mentawai
13. Pelatihan Wirausaha Muda UMN

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur LPPM-UMN secara garis besar dapat digambarkan seperti berikut :



Gambar 2.1 Struktur Organisasi LPPM

UMMN