



### **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. TENTANG DREAMBOX**

DREAMBOX adalah sebuah grup jasa dimana merupakan bagian bisnis inkubator dari UMN yang telah berprestasi mengerjakan berbagai project baik badan pemerintah atau swasta. DREAMBOX berlokasi pada jln scientia gading serpong dikampus UMN pada media tower lantai 12.

Dreambox merupakan merupakan salah satu tenant Sky Star Ventures dimana memiliki tujuan untuk membimbing start-up baru yang dapat berkompetisi di dunia bisnis modern. Dreambox terbentuk pada 2012 namun baru aktif pada tahun 2013 karena anggotanya pada saat itu masih menjalani kuliah.

#### **2.2. SEJARAH SINGKAT PERUSAHAAN**

Dreambox berawal dari sebuah tim yang beranggotakan lima orang mahasiswa dengan latar belakang fakultas yang berbeda-beda dan dibentuk pada tahun 2012 dalam rangka mengikuti kompetisi *Business Plan* bertema “Technopreneurship” yang diselenggarakan di kampus tempat kelima anggota Dreambox berkuliah, yaitu Universitas Multimedia Nusantara (UMN).

Proposal aplikasi Android Dreamhouse yang diajukan oleh Dreambox berhasil keluar sebagai juara pertama dan masuk sebagai salah satu inkubator bisnis UMN. Akan tetapi, melihat kondisi dan situasi yang ada, aplikasi

Android Dreamhouse menemui banyak kendala untuk direalisasikan. Hal tersebut menyebabkan tim Dreambox sempat vakum bekerja setelah semua usaha untuk membuat aplikasi Android Dreamhouse menemui jalan buntu. Namun dilandasi motivasi dan kepercayaan pada kemampuan tim, Dreambox berusaha mencari alternatif usaha lain yang masih termasuk dalam ranah *technopreneurship*.

Pivot pun dilakukan dari pembuatan aplikasi menjadi pembuatan *web* karena melihat adanya peluang di bidang tersebut dan hasil pengamatan di lapangan bahwa banyak perusahaan baik kecil maupun besar yang kurang memerhatikan tampilan *website* mereka, atau bahkan belum mempunyai *website*. Padahal, di era teknologi.

Seperti sekarang *website* merupakan salah satu media yang diandalkan oleh *customer* ataupun calon *customer* untuk memperoleh informasi mengenai perusahaan atau produk tertentu. Dreambox saat ini tengah fokus dalam bidang pembuatan *web* dan *desktop application* mulai dari proses *design*, penyusunan konten, dan *coding*.

U M N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 2.3. ARTI LAMBANG DREAMBOX



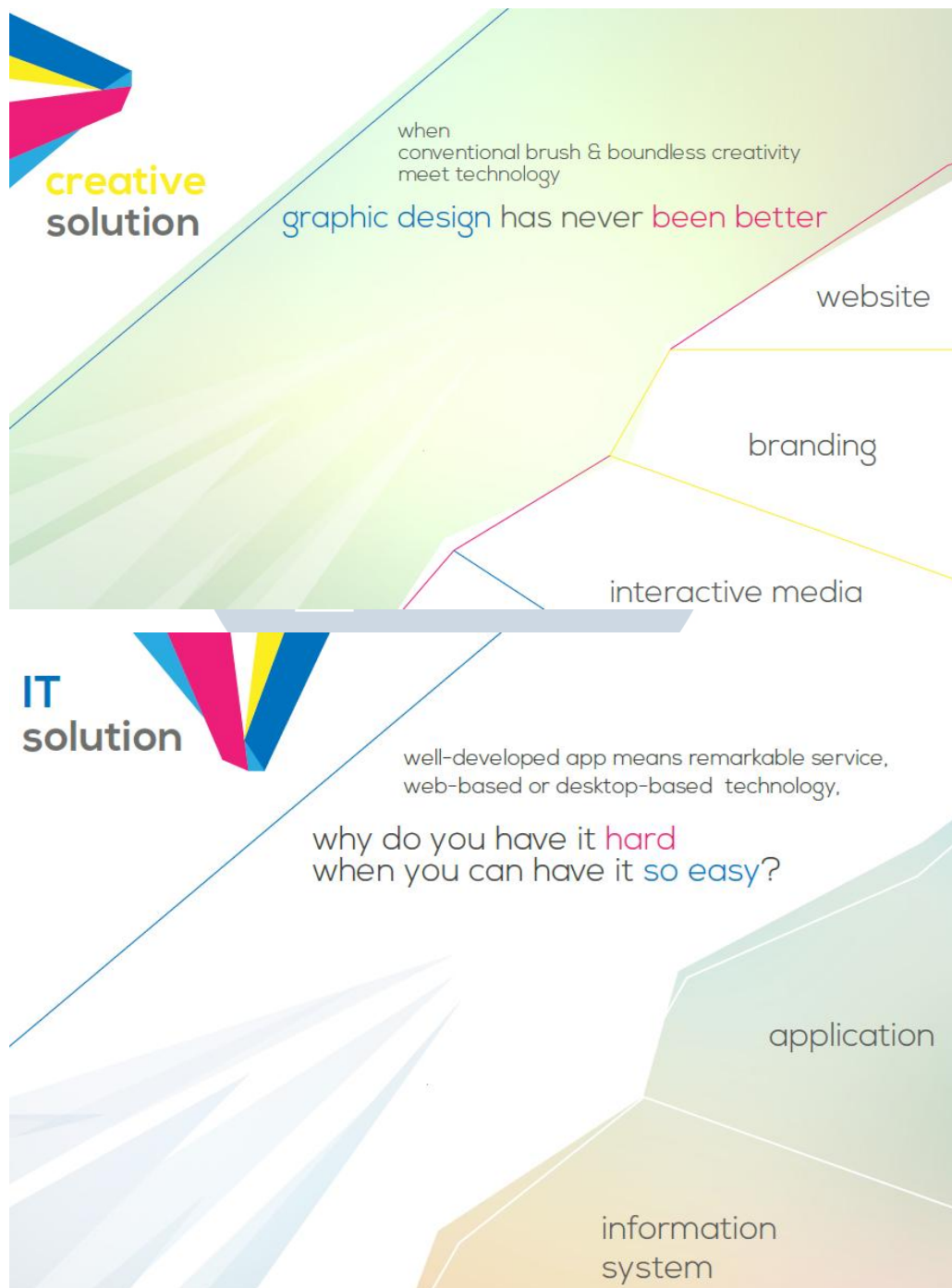
Gambar 2.1 Logo Dreambox

Dari kesatuan garis yang dapat dilihat digambar, bisa dilihat garis itu terkurung dalam kotak imajinasi.

Dimana garis itu melambangkan mimpi kita dimana seperti mimpi dimana mereka itu gemerlap dan indah, tetapi susah untuk kita ketahui oleh diri kita sendiri.

Dreambox hadir untuk menolong kita melepaskan semua mimpi-mimpi yang terkurung dalam kotak untuk bebas melukiskan semua mimpi dalam kehidupan nyata.

U M N N  
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



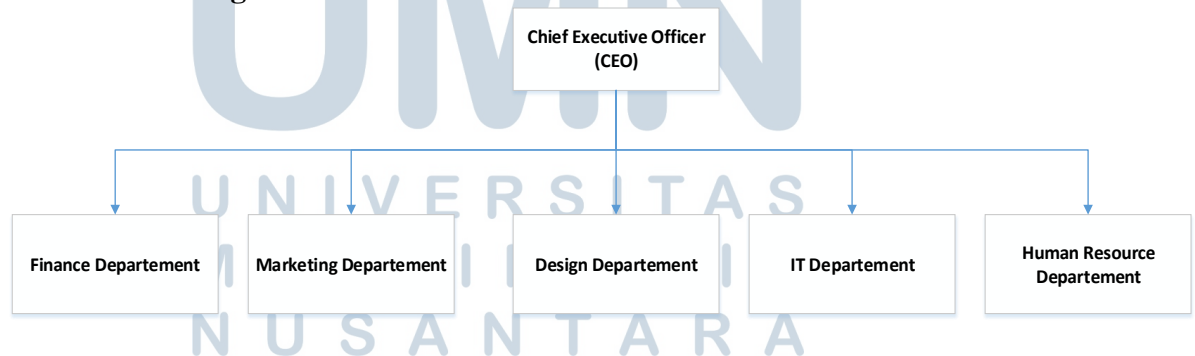
Gambar 2.2 Sample Pengenalan Dreambox

### 2.3. Perkembangan Perusahaan

Usaha yang sedang dijalankan tim Dreambox dalam bidang pembuatan *website* mengalami perkembangan dan kemajuan pesat. Dalam jangka waktu kurang dari satu tahun, Dreambox telah memperoleh beberapa klien yang merupakan perusahaan yang tergolong besar dan profesional di bidangnya.

Lima anggota awal Dreambox adalah mahasiswa aktif dan cukup berprestasi di bidangnya masing-masing. Dalam menjalankan usahanya, tim Dreambox yang hanya memiliki lima anggota cukup mengalami kesulitan dalam menyesuaikan jadwal kuliah dengan tenggat waktu pembuatan *website* untuk klien. Oleh karena itu, telah dilakukan kerjasama dengan Universitas Multimedia Nusantara untuk memperoleh izin bagi Dreambox agar terbuka bagi mahasiswa yang ingin magang. Kesempatan magang tersebut membantu Dreambox dalam hal tenaga kerja.

### 2.4. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi Dreambox terdiri dari

- a) CEO

- b) Finance Departement
- c) Marketing Departement
- d) Design Departement
- e) IT Departement
- f) Human Resource Departement

## 2.5. Visi dan Misi Perusahaan

### Visi

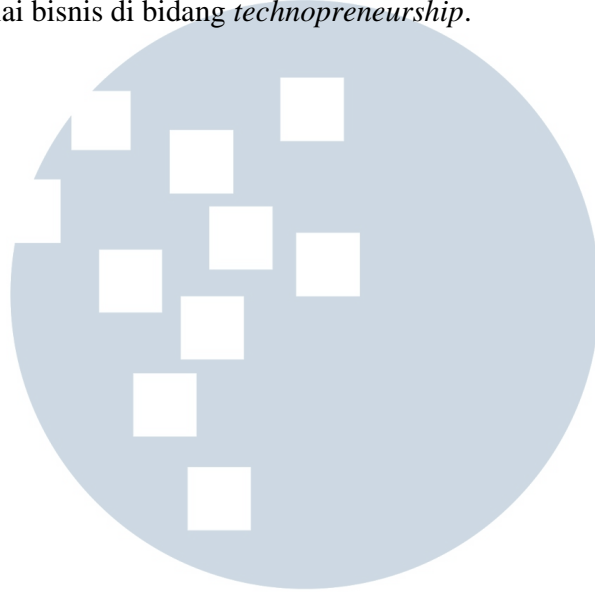
Visi dari Dreambox adalah menjadi badan usaha mikro yang kreatif dan inovatif berbasis teknologi multimedia. Menjadi konsultan yang inovatif dan memberikan solusi dalam mewujudkan impian dalam bidang IT dan desain.

### Misi

Adapun misi dari Dreambox adalah sebagai berikut

1. Menjadi perusahaan *technopreneur* besutan Universitas Multimedia Nusantara yang profesional dan mandiri.
2. Memberikan pelayanan yang menyeluruh sebagai *value-added* perusahaan.
3. Mengembangkan jasa pembuatan dan desain *website* maupun *desktop application* sebagai bentuk pemanfaatan teknologi multimedia dengan kualitas yang bersaing.

4. Terus mengembangkan keterampilan *human resources* untuk menciptakan *competitive advantage*.
5. Menjadi motivator bagi kaum muda khususnya mahasiswa dalam memulai bisnis di bidang *technopreneurship*.



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA