



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 Dreambox

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). Pada saat ini, Dreambox telah berjalan selama 1 tahun, namun baru berjalan efektif sekitar 1 semester.

Proposal aplikasi Android Dreamhouse yang diajukan oleh Dreambox berhasil keluar sebagai juara pertama dan masuk sebagai salah satu inkubator bisnis UMN dan mendapat kepercayaan dari UMN untuk merealisasikan proyek tersebut dengan mendirikan perusahaan yang difasilitasi oleh 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*.

Setelah tim melakukan penelitian, mereka menemukan adanya peluang dalam *web design* karena melihat beberapa perusahaan yang kurang memperhatikan *websitenya* 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*.

2.1.1 Logo Perusahaan

Secara teknis, logo Dreambox dapat diklasifikasikan menjadi dua bagian, yakni *logotype* dan *logogram*. Logo sendiri merupakan sebuah elemen grafis yang menjadi identitas sebuah perusahaan, *event*, agensi, organisasi, dan sebagainya. *Logotype* adalah sebuah logo yang dirancang dalam bentuk *typeface* atau *font* yang disusun sedemikian rupa. Sedangkan *logogram* merupakan logo yang berbentuk simbol atau gambar.

Logotype Dreambox menggunakan *typeface* yang memberikan impresi bahwa Dreambox merupakan perusahaan yang premium dan eksklusif. *Logogram* Dreambox merupakan sebuah siluet dari anak-anak yang sedang berayun pada *logotype*. Anak-anak merupakan simbol dari pribadi yang memiliki imajinasi tak terbatas. Anak tersebut menjelajah dunia imajinasi tanpa batas dengan bergantung pada Dreambox.

Warna yang dipilih adalah abu-abu dan coklat. Warna tersebut dipilih berdasarkan pertimbangan akan kesan yang ingin diciptakan Dreambox, yakni solid, mewah, dan profesional. Logo Dreambox mencitrakan sebuah entitas yang menjunjung tinggi profesionalitas dan pelayanan yang memuaskan, dimana kualitas sangat diutamakan. Logo Dreambox dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 1.1 Logo perusahaan Dreambox

2.1.2 Perkembangan Perusahaan

Selain mengembangkan aplikasi Dreamhouse, perusahaan juga menerima pekerjaan dari luar. Pekerjaan yang diterima tim Dreambox kebanyakan adalah pembuatan *website*, dimana dibidang itu perusahaan ini mengalami perkembangan dan kemajuan pesat. Dalam jangka waktu kurang dari satu tahun, Dreambox telah memperoleh beberapa klien yang merupakan perusahaan yang tergolong besar dan professional di bidangnya.

Lima anggota awal Dreambox adalah mahasiswa aktif dan cukup berprestasi di bidangnya masing-masing. Karena kurangnya jumlah tenaga kerja dalam menjalankan usahanya, tim Dreambox yang hanya memiliki lima anggota ini 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. Ketika penulis sedang menjalankan praktik kerja magang di Dreambox, ada 4 orang yang sedang magang di Dreambox yaitu dua orang di bagian IT dan dua sisanya di bagian desain.

2.1.3 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.

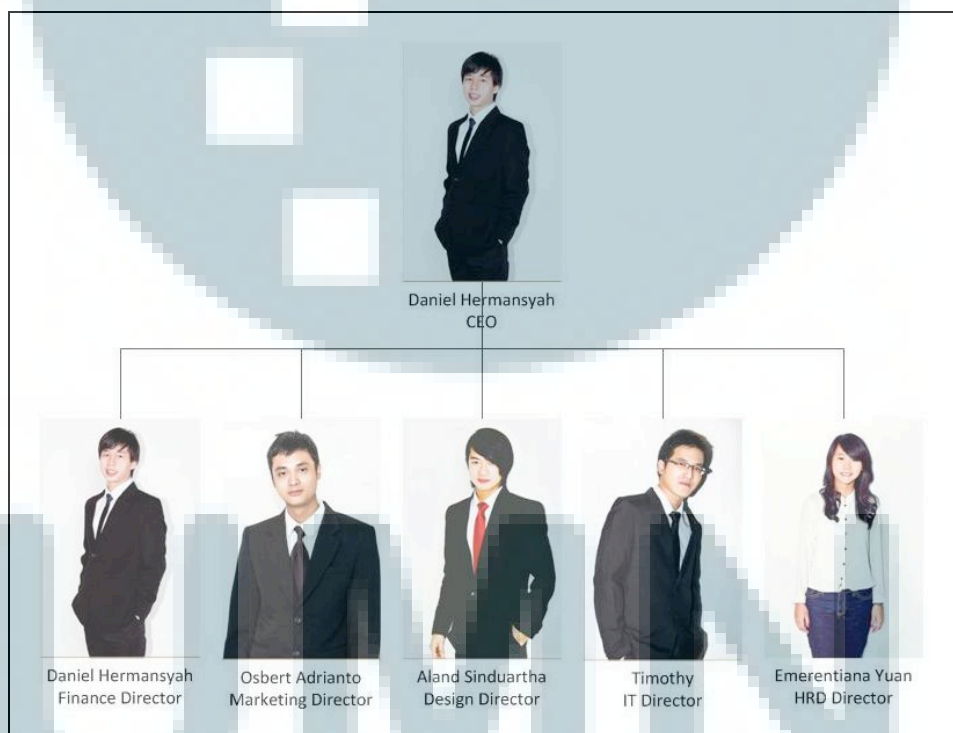
Misi

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*.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Secara umum, struktur organisasi Dreambox dijelaskan pada gambar dibawah.



Bagan 2.1

Struktur organisasi Dreambox

2.3 Board of Directors

Berikut ini adalah *Board of Directors* (BOD) dan *human resources* dari Dreambox.

1. Nama : Daniel Hermansyah
Tempat tanggal lahir : Jakarta, 28 Agustus 1992
Pendidikan : Akuntansi (audit)
Universitas Multimedia Nusantara 2010
Keahlian : Marketing dan auditing
Pengalaman kerja : Pendiri Deha Dog Shop
Bergabung sejak : Juni 2012
2. Nama : Osbert Adrianto
Tempat tanggal lahir : Jakarta, 14 November 1992
Pendidikan : Akuntansi (Sistem Informasi Akuntansi)
Universitas Multimedia Nusantara 2010
Keahlian : Marketing dan sistem informasi
Pengalaman kerja : Pendiri Grand Aro
Partner dalam Deha Dog Shop
Bergabung sejak : Juni 2012
3. Nama : Aland Sinduartha
Tempat tanggal lahir : Yogyakarta, 11 Desember 1991
Pendidikan : Desain Komunikasi Visual (Desain Grafis)
Universitas Multimedia Nusantara 2009
Keahlian : Ilustrasi, *corporate identity*, dan *web design*
Pengalaman kerja : Pendiri *Bloc Parade*
Bergabung sejak : Juni 2012
4. Nama : Timothy
Tempat tanggal lahir : Jakarta, 15 April 1991

Pendidikan : Teknik Informatika (CISCO)
Universitas Multimedia Nusantara 2009
Keahlian : *Programmer dan System Analyst*
Pengalaman kerja : *Programmer gDev Factory*
Bergabung sejak : Juni 2012

5. Nama : Emerentiana Yuan Setiawan
Tempat tanggal lahir : Jakarta, 23 Januari 1993
Pendidikan : Ilmu Komunikasi (*Public Relation*)
Universitas Multimedia Nusantara 2010
Keahlian : *Kegiatan public relation*
Pengalaman kerja : *Wakil Koordinator Public Relation*
UMN Radio 107.7 FM
Bergabung sejak : Juni 2012

UMMN