

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) adalah salah satu perangkat pemerintah Republik Indonesia. Kementerian ini memiliki tanggung jawab sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, khususnya di bidang informasi dan komunikasi. Kemenkominfo mempunyai tugas menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika untuk membantu Presiden dalam menyelenggarakan pemerintahan negara. (Kominfo)

2.1.1 Profil Perusahaan

Kementerian Komunikasi dan Informasi dibentuk sesuai dengan Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementerian Negara. Visi dan Misi Kementerian Komunikasi dan Informatika mengacu pada Visi dan Misi Presiden dan Wakil Presiden Indonesia. Visi dan Misi Kementerian Komunikasi dan Informatika selaras dengan Visi dan Misi dari Presiden Joko Widodo dan Wakil Presiden KH. Maruf Amin. Berdasarkan visi yang telah ditetapkan pada periode 2014-2019, visi berikut ini akan memandu kerja kami dalam 5 tahun ke depan. 9 misi yang diberlakukan di Kominfo, yaitu:

1. Peningkatan kualitas manusia Indonesia.
2. Struktur ekonomi yang produktif, mandiri, dan berdaya saing.
3. Pembangunan yang merata dan berkeadilan.
4. Mencapai lingkungan hidup yang berkelanjutan.
5. Kemajuan budaya yang mencerminkan kepribadian bangsa.
6. Penegakan sistem hukum yang bebas korupsi, bermartabat, dan terpercaya.
7. Perlindungan bagi segenap bangsa dan memberikan rasa aman pada seluruh warga.

8. Pengelolaan pemerintahan yang bersih, efektif, dan terpercaya.
9. Sinergi pemerintah daerah dalam kerangka Negara Kesatuan.

Selain visi dan misi, Kominfo memiliki perubahan logo.



Gambar 2.1 Logo Kementerian Komunikasi dan Informasi

Sumber: <https://ppidkemmkominfo.wordpress.com/logo-kominfo-copy/>

Logo Kominfo terinspirasi dari keong yang digunakan oleh masyarakat Indonesia Timur sebagai alat komunikasi. “Selain itu memiliki arti 3C, yaitu *communication infrastructure, communication information, dan communication content*,” jelas Ismail Cawidu. Warna biru dipilih karena diasosiasikan dengan sejumlah atribut positif, termasuk keterusterangan, kekokohan, kemampuan teknologi, kedinamisan, optimisme, dan profesionalisme. Selain nilai estetikanya, aksen biru muda juga menyampaikan gagasan “perlindungan kepentingan publik”, seperti yang diilustrasikan oleh bidang biru muda yang “diarsir” oleh dua bidang biru. (Kominfo, 2024).

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Sesuai Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementerian Negara, Kementerian Komunikasi dan Informatika merupakan perangkat Pemerintah Republik Indonesia yang membidangi urusan dengan ruang lingkup sesuai yang disebutkan dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Sebelumnya, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) Indonesia dikenal dengan nama Departemen Penerangan (1945-1999), kemudian mengalami

perubahan nama menjadi Departemen Negara Komunikasi dan Informasi (2001-2005), dan akhirnya dikenal dengan nama Depkominfo (2005-2009). Sejak 17 Juli 2023, jabatan Menteri di Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) dijabat oleh Menteri Budi Arie Setiadi. Pada tanggal yang sama, Nezar Patria dilantik sebagai Wakil Menteri Kominfo yang pertama, dan pada tanggal 19 Agustus 2024, Angga Raka Prabowo juga dilantik sebagai Wakil Menteri untuk mendukung tugas-tugas Menteri.

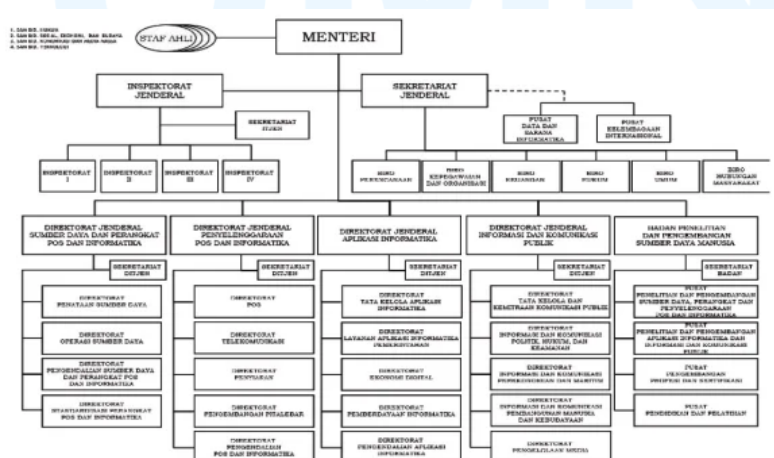


Gambar 2.2 Sejarah Kelembagaan Kominfo

Sumber: <https://www.kominfo.go.id/profil/sejarah>

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi perusahaan dapat dilampirkan sebagai berikut;



Gambar 2.3 Struktur Organisasi Kominfo

Sumber: <https://ppidkemkominfo.wordpress.com/about/kemkominfo/struktur-organisasi/>

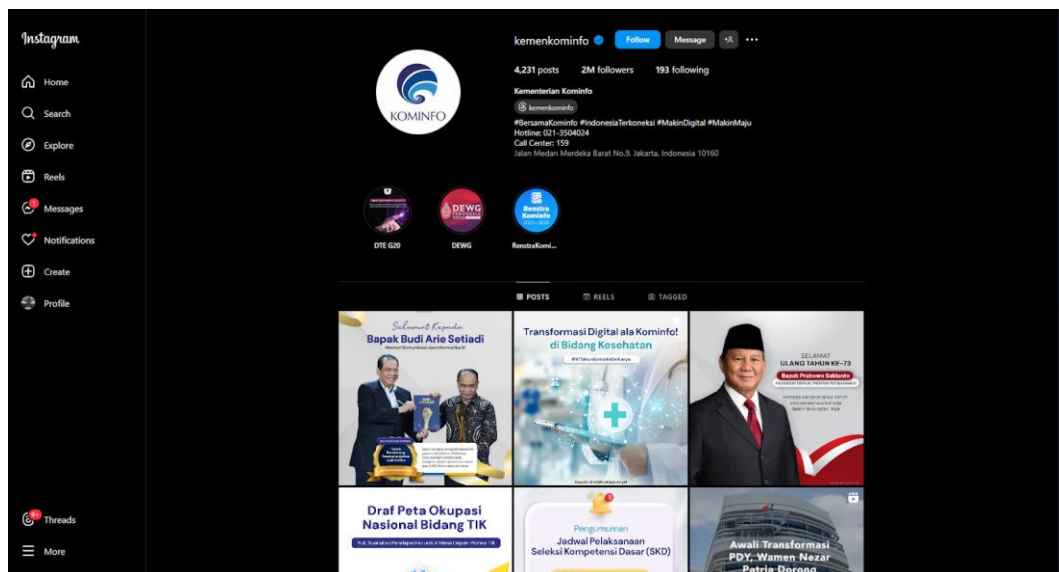
Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kominfo) terdiri dari berbagai macam cabang struktur organisasi yang ditugaskan agar dapat memenuhi perannya masing-masing sebagai bagian dari pemerintah secara efektif. Kementerian Komunikasi dan Informasi yang dipimpin oleh Menteri Komunikasi dan Informasi, dengan tugas Sekretaris Jenderal yang bertanggung jawab atas fungsi administratif dan sejumlah Direktur Jenderal yang bertanggung jawab atas bidang-bidang strategis seperti komunikasi publik, aplikasi informatika, dan layanan pos dan telekomunikasi. Berbagai direktorat bertanggung jawab atas berbagai tugas, termasuk kebijakan infrastruktur digital, penyebaran informasi, dan hubungan masyarakat.

2.3 Portofolio Perusahaan

1) Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo)

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) adalah salah satu perangkat pemerintah Republik Indonesia. Kementerian ini memiliki tanggung jawab yaitu dalam bidang informasi dan komunikasi. Kemenkominfo mempunyai tugas menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika untuk membantu Presiden dalam menyelenggarakan pemerintahan negara. (Kominfo, 2024). Salah satu cara Kominfo berkomunikasi kepada masyarakat besar adalah melalui *social media platform* yang sudah dibuat oleh Kominfo seperti *Instagram*.

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 2.4 Instagram Page Kominfo
 Sumber: Instagram Kominfo

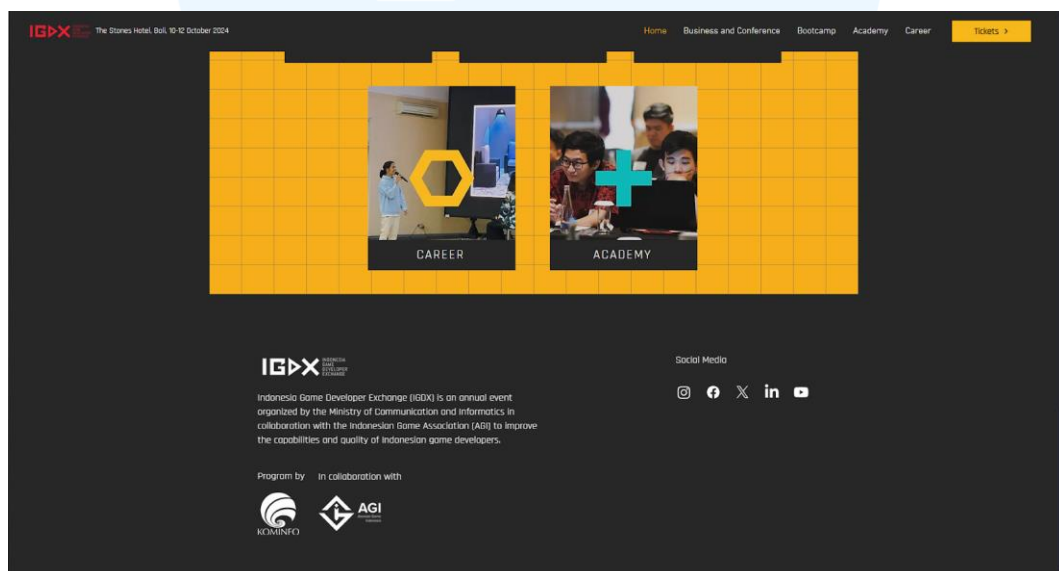
Berikut merupakan contoh penggunaan media *Instagram* oleh Kominfo yang mengunggah berbagai *post* bertujuan untuk menyampaikan berbagai informasi seperti memperingati hari perayaan, berita terkini, dan informasi lainnya yang di desain agar hasil akhir sesuai tema dengan berita informasi yang ingin disampaikan.

2) Indonesia Game Developer Exchange (IGDX)

Indonesia Game Developer eXchange (IGDX) adalah organisasi yang diselenggarakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) yang bekerja sama dengan Asosiasi Game Indonesia (AGI). Tujuan dari IGDX adalah untuk meningkatkan keterampilan pengembang game Indonesia dan memberikan mereka akses ke pendanaan dan peluang kemitraan melalui berbagai program, termasuk *IGDX Bootcamp*, *IGDX Academy*, *IGDX Career*, *IGDX Business*, dan *IGDX Conference*. Sejak didirikan pada tahun 2019, program mentoring IGDX telah memberikan bimbingan dan dukungan kepada lebih dari 100 studio game di Indonesia. Platform jaringan B2B ini telah menarik 300 pemangku kepentingan

internasional, dengan nilai kesepakatan potensial lebih dari USD 25 juta. Selain itu, IGDX telah memfasilitasi pengembangan lebih dari 3.000 siswa melalui penyediaan webinar, bootcamp, dan seminar, sebagai bagian dari komitmennya untuk membina dan memperkuat ekosistem pengembangan game lokal. (IGDX, 2024).

Untuk menyampaikan informasi dengan efektif, diperlukan sebuah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi tersebut secara jelas dan lancar. Salah satu media yang digunakan oleh IGDX adalah *website*. Dengan banyaknya informasi yang ingin disampaikan maka diperlukan designer UI/UX yang bagus agar dapat menciptakan sebuah *website* yang efektif agar pengguna merasa nyaman dan mempermudah disaat pengguna navigasi dalam *website*.

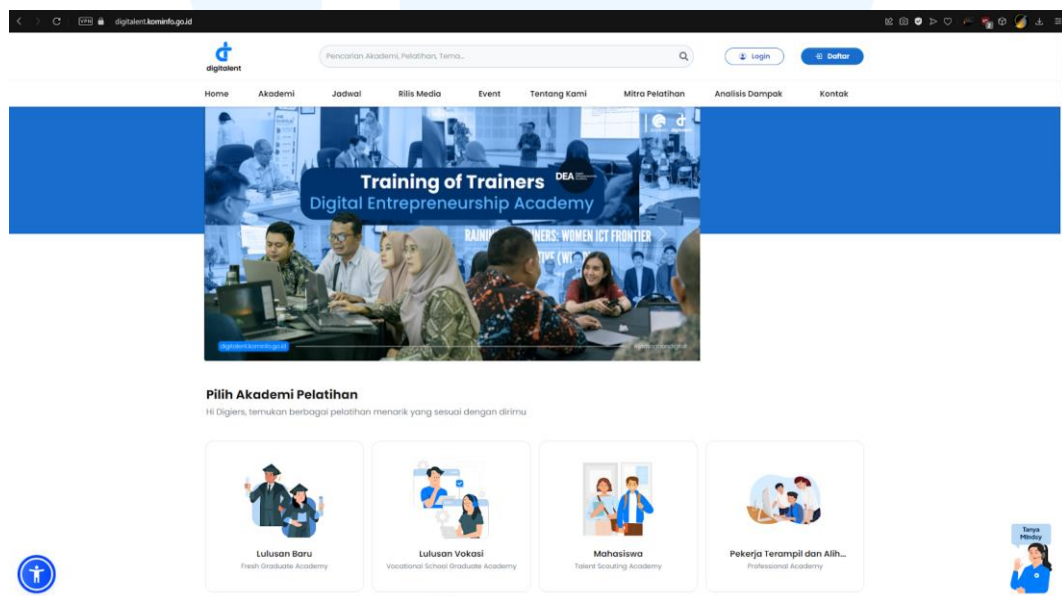


Gambar 2.5 Website IGDX
Sumber: <https://www.igdx.id/>

Berikut merupakan contoh penggunaan media website oleh IGDX yang bertujuan untuk menyampaikan berbagai informasi seperti tanggal event yang akan diselenggarakan, macam program yang IGDX lakukan, dan informasi lainnya.

3) Digitalent

Digitalent adalah sebuah program yang diprakarsai oleh pemerintah Indonesia, khususnya Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). Digital Talent Scholarship (DTS) adalah program pelatihan pengembangan kompetensi yang telah diberikan kepada talenta digital Indonesia sejak tahun 2018. Program ini ditujukan untuk meningkatkan keterampilan dan daya saing, produktivitas, profesionalisme SDM bidang teknologi informasi dan komunikasi bagi angkatan kerja muda Indonesia, masyarakat umum, dan aparatur sipil negara di bidang Komunikasi dan Informatika sehingga dapat meningkatkan produktivitas dan daya saing bangsa di era Industri 4.0, serta mampu memenuhi kebutuhan tenaga terampil di bidang teknologi. (Digitalent, 2024).



Gambar 2.6 Website Digitalent
Sumber: <https://digitalent.kominfo.go.id>

Berikut merupakan contoh penggunaan media *website* oleh Digitalent yang didesain secara rapi agar pengguna tidak bingung pada saat pertama kali menggunakan *website* tersebut. di dalam *website*, terdapat berbagai informasi untuk para pengguna yang berniat untuk mengetahui lebih dalam apa tujuan dan kegunaan dari program Digitalent.