

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Bagian ini berisi berbagai informasi mengenai sejarah dan profil singkat dari FXmedia Internet Pte Ltd yang merupakan tempat penulis magang untuk memperkenalkan tempat perusahaan tersebut ke khalayak.

2.1.1 Profil Perusahaan

FXMedia Internet Pte Ltd merupakan perusahaan yang berlokasi di Singapura dan memiliki spesialisasi di bidang VR, AR, Metaverse, dan *Web/Mobile development*. Didirikan oleh Mark Wong yang memimpin beberapa tim di dalamnya untuk menciptakan media digital yang interaktif dan juga *engaging*. Perusahaan ini sudah menerima 100 lebih klien dengan bidang yang bervariasi dan memiliki fokus yang terletak di media pelatihan dan layanan yang berbasis skenario. Berikut merupakan logo dari perusahaan.



Gambar 2.1 Logo FXMedia Internet Pte Ltd
Sumber: *Website* FXMedia (2024)

Berdasarkan informasi yang tertera di dalam situs web resmi, FXMedia Internet Pte Ltd memiliki visi untuk memadukan seni dan teknologi demi menghasilkan beragam media digital yang menarik dan interaktif. Hal ini diupayakan untuk memperoleh kepuasan pelanggan dan memperkuat portofolio perusahaan sebagai fondasi untuk meningkatkan kepercayaan pelanggan. Selain itu terdapat misi perusahaan yang bertujuan untuk menghubungkan kebutuhan di dunia nyata dengan metode digitalisasi melalui ide-ide tanpa batas yang akan diwujudkan melalui seni (FXMedia, n.d.).

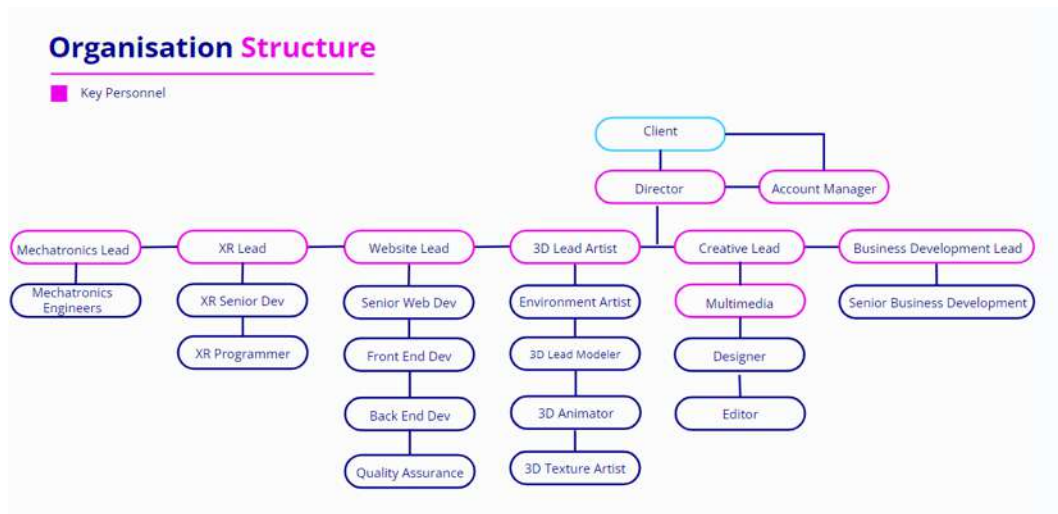
2.1.2 Sejarah Perusahaan

FXMedia Internet Pte Ltd awalnya didirikan sejak tahun 1994 dan dimulai sebagai *apple developer company* pada tahun 1995. Di tahun 1997 akhirnya resmi menjadi FXMedia Singapore Pte Ltd dengan memegang teguh visi misinya yaitu memadukan seni dan teknologi. Pada tahun 2000 FXMedia menyediakan layanan *e-commerce* dan pengembangan *Web/Mobile* untuk *multi devices* dan di tahun 2006 sukses menggelar acara multimedia peluncuran mobil BMW regional. Dua tahun setelahnya yaitu 2008 nama perusahaan diubah menjadi FXMedia Internet Pte Ltd dan juga memulai perkembangan servis *online marketing solutions*. Perubahan ini juga berpengaruh terhadap tim dari perusahaan di mana divisi desainer akhirnya didirikan di tahun tersebut.

Pada tahun 2009, FXMedia Internet Pte Ltd meluncurkan servis barunya yang berupa *content management system* (CMS) multibahasa di negara regional untuk membantu beragam klien dalam mengelola konten digital. Tahun 2012 merupakan tahun di mana FXMedia Internet Pte Ltd diberikan kepercayaan untuk menggelar *World Expo* Shanghai dan Marina Bay Sands ArtScience Museum. 10 tahun setelahnya yaitu 2022 merupakan awal di mana perusahaan menyediakan solusi perkembangan yang berkaitan dengan Metaverse/VR/AR/MR, IoT, *mobile web app* dan AI yang dikenal hingga sekarang (FXMedia, n.d.).

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Agar perusahaan dapat bekerja secara sistematis dan terorganisir maka dibuat beragam jenis divisi yang saling bekerja bersama dalam pelaksanaan proyek. Hal ini diupayakan agar dapat menciptakan hasil karya yang maksimal dengan bantuan dari spesialisasi masing-masing divisi. Berikut merupakan struktur organisasi dari FXMedia Internet Pte Ltd yang terdiri dari enam divisi yang dipimpin oleh direktor secara langsung.



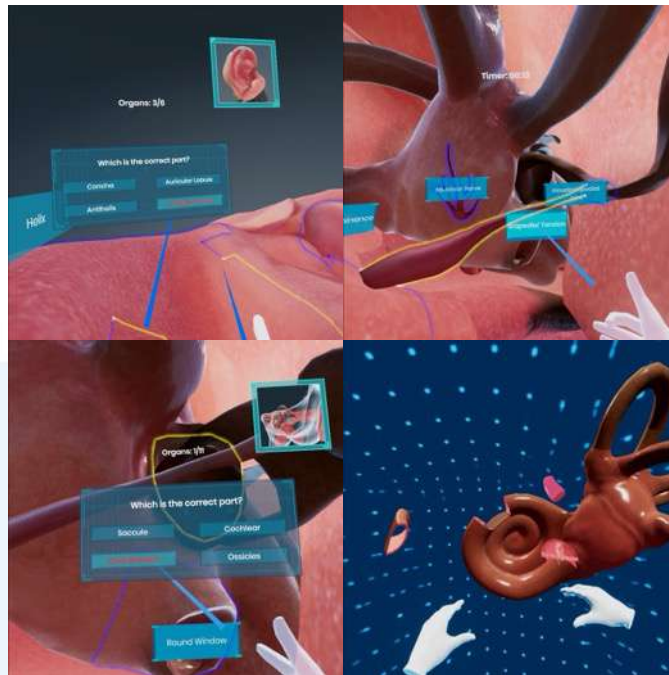
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan
Sumber: Dokumentasi FXMedia (2024)

2.3 Portofolio Perusahaan

Selama beberapa tahun ini FXMedia Internet Pte Ltd sudah menerima beragam jenis klien dari bidang yang berbeda-beda. Beberapa karya tersebut adalah sebagai berikut:

1. Changi General Hospital – *ENT Ear (VR)*

Pihak FXMedia menerima proyek dari CGH untuk merancang media *virtual reality* (VR) sebagai alat pembantu para dokter dalam memahami jenis anatomi dan permasalahan yang ada di dalam telinga manusia. Di dalam *training* tersebut juga terdapat beberapa soal tanya jawab untuk memperluas pengetahuan dan semakin memahami materi yang disediakan secara imersif. Dengan adanya VR ini maka para dokter di CGH bisa melihat anatomi, memeriksa kondisi yang terjadi secara lebih mudah, cepat dan efisien.

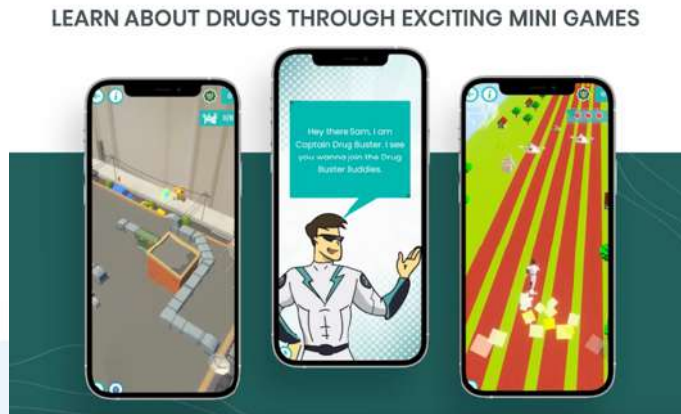


Gambar 2.3 Changi General Hospital - ET Ear
 Sumber: *Website FXMedia* (2024)

2. Central Narcotic Bureau – *Drug Buster Buddies* (AR)

FXMedia menerima proyek dari Central Narcotic Bureau untuk merancang aplikasi *mobile augmented reality* (AR) sebagai media untuk mengurangi penyalahgunaan penggunaan narkoba yang dikemas menarik. Di dalam aplikasi tersebut terdapat beberapa fitur seperti *minigames* yang memanfaatkan fitur AR agar pembelajaran dapat lebih interaktif. Dengan adanya aplikasi ini maka dapat membantu mendorong upaya Central Narcotic Bureau untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai narkoba dengan pendekatan yang lebih berbeda.

UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA



Gambar 2.4 Central Narcotic Bureau - *Drug Buster Buddies*
 Sumber: *Website FXMedia* (2024)

3. Institute of Technical Education – *Mirage* (MR)

FXMedia menerima proyek dari ITE untuk merancang simulasi *mixed reality* (MR) sebagai media untuk membantu dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran mereka melalui holoLens. Di dalam aplikasi tersebut terdapat beberapa fitur seperti *inspection*, *visualization*, & *maintenance*. Dalam fitur visualisasi, pengguna mampu menaruh objek 3D ke dunia nyata dan bebas mengganti ukuran objek tersebut sesuai dengan kebutuhan. Dengan adanya aplikasi ini maka mampu mempermudah para pengguna untuk menyelesaikan kebutuhannya setiap hari dengan memanfaatkan teknologi yang imersif.



Gambar 2.5 Institute of Technical Education – *Mirage*
 Sumber: *Website FXMedia* (2024)

4. Singapore Airlines – *Ground Crew Training* (Web training)

FXMedia menerima proyek dari Singapore Airlines untuk merancang *desktop training application* sebagai media pembelajaran bagi para karyawannya untuk memperoleh kinerja standar tertinggi. Di dalam *website* tersebut berbagai skenario mengenai keamanan bandara dan

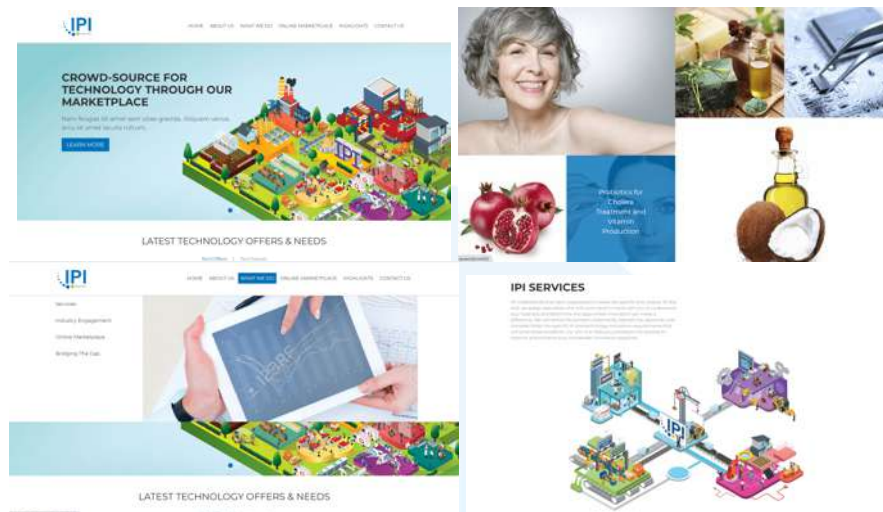
ground operation berdasarkan kejadian nyata. Selain itu juga terdapat fitur *3D interactive training* di mana pengguna dapat menggunakan pengontrol yang mengikuti gerakan tangan. Dengan adanya *website* ini maka mampu mempermudah para karyawan untuk mempersiapkan diri dan memahami hal-hal terkait keamanan bandara.



Gambar 2.6 Singapore Airlines - *Ground Crew Training*
Sumber: *Website FXMedia* (2024)

5. Innovation Partner for Impact Singapore – *IPI Event Web (Web)*

FXMedia menerima proyek dari IPI untuk merancang *website* sebagai pendukung dari acara yang sedang diselenggarakan IPI. Di dalam *website* tersebut terdapat berbagai halaman informasi terkait IPI yang dapat diakses mudah oleh para pengguna. Informasi yang tertera seperti perkenalan dari IPI sendiri, servis yang diberikan, *online marketplace*, *highlights*, dan kontak. Dengan adanya *website* ini diharapkan mampu berperan sebagai navigasi pengguna mengenai acara yang sedang berlangsung dan berkomunikasi dengan pihak IPI secara langsung.



Gambar 2.7 Innovation Partner for Impact Singapore - IPI Event Web
 Sumber: *Website FXMedia* (2024)

UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA