

BAB 2 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Perusahaan FX Media dibangun menjadi perusahaan resmi pada tahun 1997 yang menyediakan layanan *E-commerce* dan developer aplikasi *website* untuk berbagai macam perangkat. FX Media juga memberikan solusi pengembangan *Metaverse*, *Augmented Reality (AR)*, *Virtual Reality (VR)*, *Mixed Reality (MR)*, *Internet of Things (IoT)*, *Mobile Web* dan *Artificial Intelligence (AI)*. Gambar 2.1 merupakan logo perusahaan FX Media di mana huruf FX sebagai simbol ikonik.



Gambar 2.1. Logo perusahaan FX Media

Sumber: <https://www.linkedin.com/company/fxmedia-fxmweb/mycompany/>

2.2 Visi dan Misi Perusahaan

FX Media mempunyai visi untuk membangun hidup di dunia di mana kebebasan bertindak tumbuh subur di era digital, menghubungkan dunia nyata dengan digitalisasi tanpa hambatan melalui perpaduan seni dan teknologi.

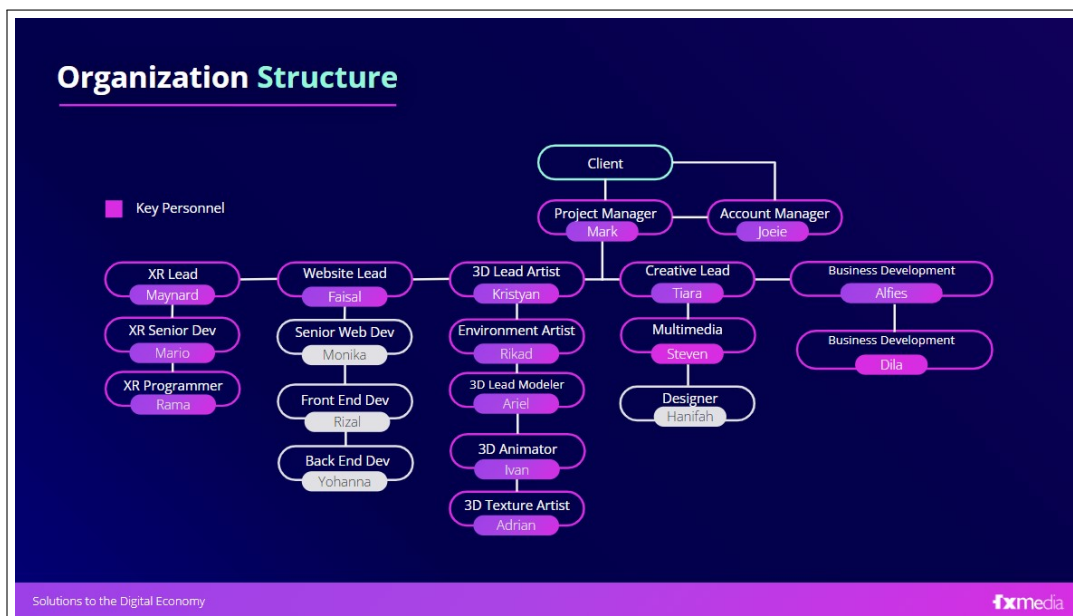
FX Media memiliki beberapa misi, yaitu:

1. Untuk mengubah ide-ide baru menjadi media digital interaktif yang menarik yang memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

2. Untuk terus menciptakan kembali diri kami untuk memberikan keunggulan dan membimbing pelanggan kami untuk mendapatkan keunggulan kompetitif dalam lanskap digital yang terus berkembang.
3. Untuk berinovasi dalam Teknologi Imersif, Pengembangan *Metaverse / Blockchain*, dan Pengembangan *Web/Mobile*, memastikan klien kami siap untuk menavigasi dan berkembang di *Metaverse*.
4. Membina tim insinyur dan desainer kreatif yang berdedikasi dan terus berkembang yang berkomitmen untuk mendukung perusahaan korporat, lembaga pemerintah, dan perusahaan rintisan dalam skala global.
5. Untuk mengungkapkan rasa terima kasih kepada para pelanggan kami atas dukungan, keyakinan, dan kepercayaan mereka yang terus berlanjut saat kami menjelajah bersama ke masa depan teknologi yang lebih baik dan transformasi digital.

2.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Gambar 2.2 menunjukkan struktur organisasi perusahaan FX Media yang memiliki berbagai macam divisi, jabatan, dan tugas yang berbeda-beda.



Gambar 2.2. Struktur organisasi FX Media

Berikut adalah penjelasan detail dari Gambar 2.2 mengenai tugas dari masing-masing divisi dalam struktur organisasi FX Media:

- *Project Manager*

Bertanggung jawab untuk mengelola dan mengkoordinasikan proyek-proyek yang dijalankan oleh perusahaan dan memastikan proyek berjalan sesuai jadwal, anggaran, dan persyaratan yang ditetapkan klien.

- *Account Manager*

Mengelola hubungan dengan klien, memahami kebutuhan mereka, dan memastikan kepuasan klien. Bertindak sebagai titik kontak utama antara perusahaan dan klien.

- *XR Team*

- *XR Lead*

Memimpin dan mengawasi seluruh pengembangan XR (*Augmented Reality (AR) / Virtual Reality (VR) / Mixed Reality (MR)*).

- *XR Senior Dev*

Pengembang senior yang bertanggung jawab atas pengembangan aplikasi dan pengalaman XR.

- *XR Programmer*

Programmer yang mengembangkan kode untuk aplikasi dan pengalaman XR.

- *Website Team*

- *Website Lead*

Memimpin dan mengawasi pengembangan *website* dan aplikasi *web*.

- *Senior Web Dev*

Bertanggung jawab atas pengembangan *website* dan aplikasi *web*.

- *Front End Dev*

Mengembangkan antarmuka pengguna dan sisi klien dari *website* dan aplikasi *web*.

- *Back End Dev*

Mengembangkan server-side logic, integrasi *database*, dan layanan *web*.

- *3D Team*

- *3D Lead Artist*

- Memimpin dan mengawasi seluruh produksi aset dan konten 3D.

- *Environment Artist*

- Membuat dan mengembangkan lingkungan 3D, seperti lanskap, bangunan, dan objek sekitar.

- *3D Lead Modeler*

- Membuat dan mengembangkan model 3D seperti model karakter, kendaraan, dan objek lainnya.

- *3D Animator*

- Menganimasikan model 3D dan membuat gerakan animasi.

- *3D Texture Artist*

- Membuat tekstur dan material untuk model 3D.

- *Creative Lead*

- Memimpin dan mengawasi keseluruhan proses kreatif, termasuk desain, konsep, dan arah artistik proyek. Memastikan kualitas dan konsistensi hasil kreatif sesuai dengan visi dan tujuan proyek.

- *Multimedia*

- Mengembangkan dan mengintegrasikan konten *multimedia* seperti *video*, *audio*, dan animasi ke dalam proyek.

- *Designer*

- Merancang dan mengembangkan desain visual, antarmuka pengguna, dan elemen grafis untuk proyek.

- *Business Development*

- Mengidentifikasi dan mengejar peluang bisnis baru. Membangun hubungan dengan calon klien dan mempromosikan layanan perusahaan.