



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 Perusahaan

SEED Interactive adalah perusahaan solusi teknologi yang didirikan pada tahun 2012 oleh Bapak Ken Tedjo, Bapak Johan Herry Santoso dan Bapak Jacky Tjoa. Didasari oleh antusiasme para pendiri yang tinggi terhadap bidang industri teknologi informasi dan kreatif, *SEED Interactive* didirikan untuk mengisi kebutuhan pasar akan perancangan solusi *mobile* dan *web*.

Sebagai perusahaan, *SEED Interactive* berkomitmen untuk mengembangkan produk-produk teknologi yang mudah untuk digunakan, dapat diandalkan, serta menambah nilai dan memajukan kehidupan masyarakat.

Pada saat ini *SEED Interactive* berfokus pada perancangan produk:

- *Convenience App*
- *Interactive Corporate Profile*
- *Interactive Product Catalogue*
- *Campaign / Event Support App and Games*
- *Company / Product Information Website*
- *Campaign / Event Support Website*
- *User Website*
- *Administrator Website*

Beberapa projek yang sudah dirilis hingga saat ini adalah:

- *Metalogic, casual puzzle game* untuk dirilis di *App Store*.
- *User interface* untuk situs dan aplikasi *mobile* *Jomblo.com*.
- *Queuing software* untuk *event career* salah satu universitas ternama di Jakarta.

- *Website* registrasi wisuda untuk salah satu universitas ternama di Jakarta.
- *Company profile app* untuk salah satu universitas ternama di Jakarta.

2.2 Logo Perusahaan



Gambar 2.1 Logo SEED Interactive
Sumber : Data Pribadi Perusahaan

Kata “SEED” merupakan akronim dari: “*Something Everyone Enjoys Doing*”, yang menggambarkan kepercayaan para pendirinya bahwa untuk menghasilkan sesuatu hal yang baik dan bermanfaat, kita harus dapat menikmati apapun yang akan kita kerjakan dan tekuni.

Elemen tiga dot berwarna kuning di atas huruf “D” adalah simbol dari tiga benih (sesuai dengan jumlah foundernya) yang bersama-sama membentuk simbol panah “>” yang mengarah ke kanan, melambangkan kemajuan dan pertumbuhan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.3 Visi dan Misi

Visi dari *SEED Interactive* adalah untuk memimpin dan mengembangkan benih benih talentanya sebaik mungkin, agar dapat bertumbuh bersama dan menghasilkan buah-buah karya yang berkualitas.

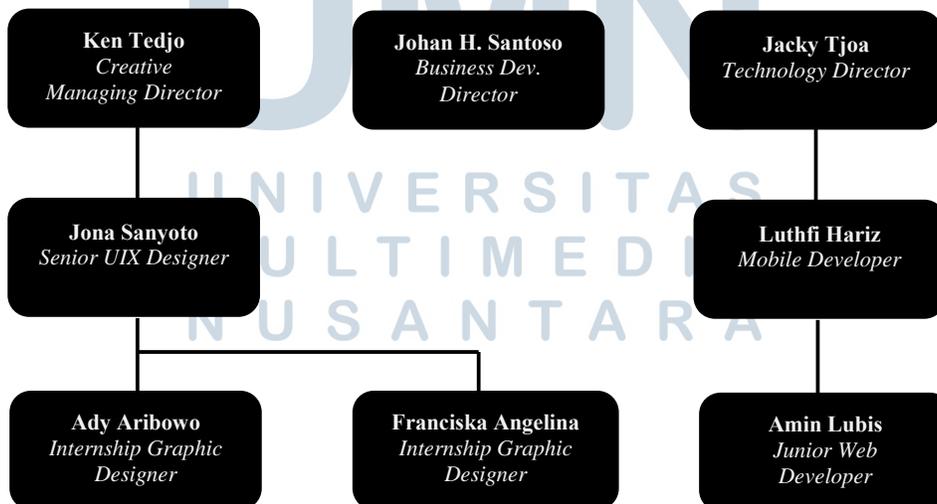
Misi dari *SEED Interactive* adalah untuk menjadi:

- Perusahaan teknologi berkelanjutan yang dikenali oleh masyarakat sebagai penghasil produk-produk teknologi yang berkualitas
- Wadah kerja yang seimbang, menyenangkan dan produktif, dimana “keajaiban” bisa diwujudkan.

Selain itu *SEED Interactive* juga memiliki *credo* internal yaitu “*Let’s add value, not problem*”, yang merupakan ajakan kepada setiap anggota *SEED* untuk selalu berusaha memberikan nilai positif baik kecil maupun besar terhadap setiap aspek pekerjaan mereka.

2.1 Struktur Organisasi Perusahaan

SEED Interactive memiliki struktur organisasi perusahaan sebagai berikut:



Bagan 2.1 Struktur Organisasi *SEED Interactive*