



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

UMN didirikan pada tanggal 25 November 2005 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional No. 169/D/O/2005. UMN beroperasi secara resmi dikelola oleh Yayasan Multimedia Nusantara. Yayasan ini didirikan oleh Kompas Gramedia, sebuah kelompok usaha terkemuka yang bergerak di bidang media massa, penerbitan, percetakan, toko buku, hotel dan jasa pendidikan.

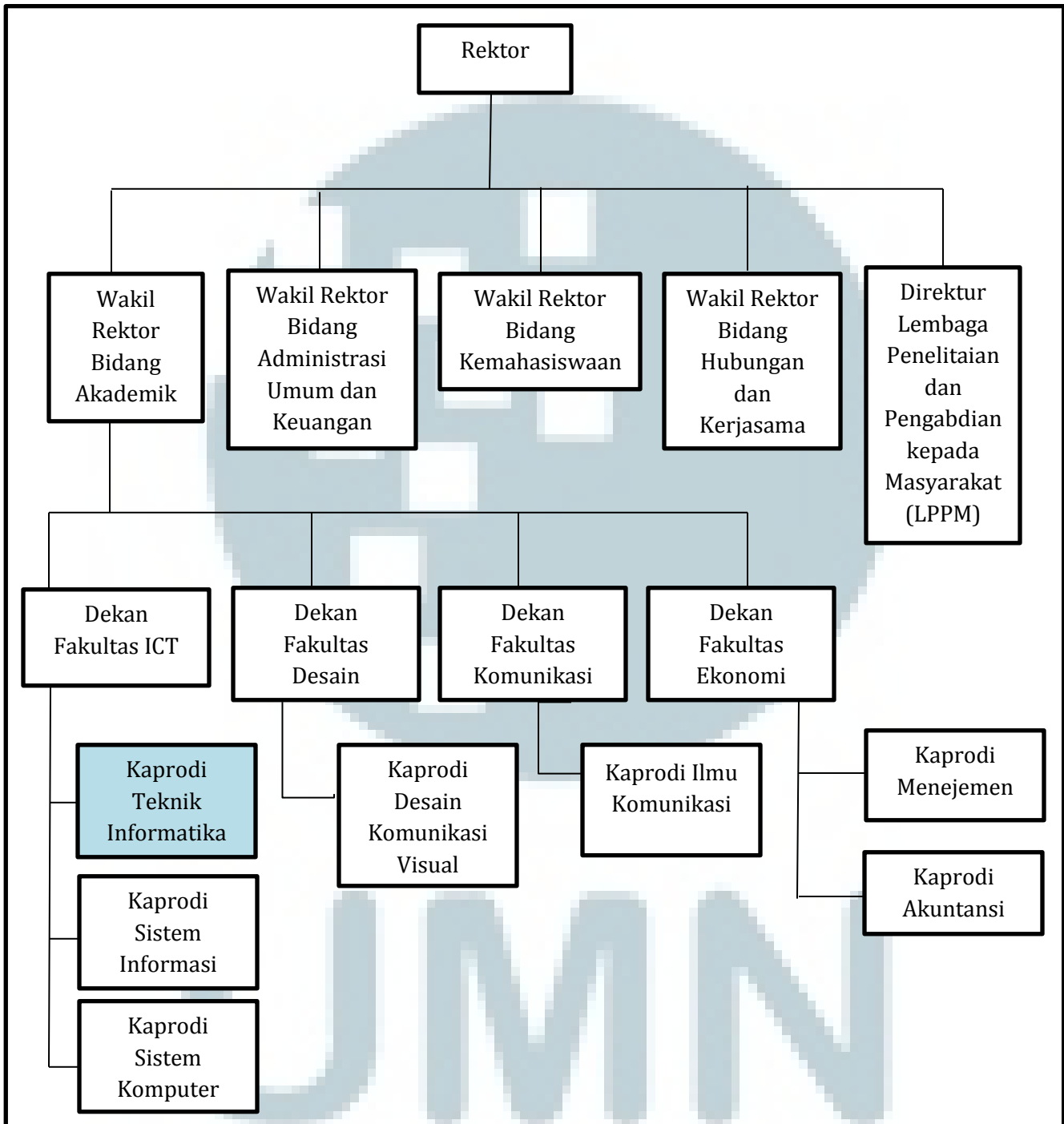
UMN merupakan sebuah lembaga perguruan tinggi dengan teknologi informasi dan komunikasi sebagai dasar dalam setiap proses belajar mengajar di setiap mata kuliah yang diselenggarakannya. UMN didukung oleh keberadaan para tenaga pengajar yang profesional dan berpengalaman di bidang pendidikan serta penyelenggaraan program mata kuliah yang terarah dan terintegrasi akan mengantar UMN menjadi universitas unggulan di tingkat nasional maupun internasional. UMN disasarkan menjadi inspirasi bagi hadirnya paradigma pendidikan baru bagi kaum muda Indonesia sehingga mampu menghasilkan lulusan berkompentensi tinggi dan berjiwa wirausaha berbasis teknologi (*technopreneurship*).

UMN didirikan atas prakarsa Dr. (HC) Jakob Oetama, perintis Kompas-Gramedia Group. Kemudian, Prakarsa Dr. (HC) Jakob Oetama atas pendirian UMN tersebut selanjutnya direalisasikan oleh jajaran pimpinan Kompas Gramedia Group, yaitu: Agung Adiprasetyo (CEO), Teddy Suriyanto (Business Development), jajaran Board of Directors Kompas Gramedia dan Panitia Pendiri yang dipimpin Dr. Ir. P.M. Winarno, M.Kom (Ketua) dan Ir. Budi Susanto, M.M (Wakil Ketua).



2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi perusahaan di UMN dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Universitas Multimedia Nusantara

Berikut adalah penjelasan tugas dari masing-masing kedudukan yang terdapat pada struktur organisasi yang terlihat pada gambar 2.1.

1. Rektor bertanggung jawab untuk memimpin penyelenggaraan pendidikan di universitas.
2. Wakil Rektor Bidang Akademik bertanggung jawab untuk membantu rektor mengelola universitas yang berhubungan langsung dengan urusan akademik yang berlangsung di universitas.
3. Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum dan Keuangan bertanggung jawab untuk membantu rektor mengelola universitas dalam hal administrasi, inventaris kampus, dan keuangan.
4. Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan bertanggung jawab untuk membantu rektor mengelola universitas pada bagian-bagian yang berhubungan langsung dengan kemahasiswaan.
5. Wakil Rektor Bidang Hubungan dan Kerjasama bertanggung jawab membantu rektor mengelola universitas dalam menjalin hubungan dengan perusahaan, organisasi, dan kampus lain.
6. Direktur Lembaga Penelitian dan Pengelolaan kepada Masyarakat (LPPM) bertanggung jawab atas penelitian-penelitian yang dilakukan universitas dan mengorganisir kegiatan-kegiatan yang dapat diaplikasikan kepada masyarakat.
7. Dekan Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi bertanggung jawab untuk memimpin Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi yang di dalamnya terdapat program studi Teknik Informatika, Sistem Komputer, dan Sistem Informasi.

Pelaksanaan kerja magang dilakukan dalam bimbingan Bapak Dodick Zulaimi Sudirman S.Kom. B.App.Sc, M.T.I. yang merupakan dosen Teknologi Informatika di UMN. Pelaksanaan kerja magang berada di dalam divisi program studi Teknik Informatika yang dikepalai oleh seorang Kaprodi Teknik Informatika yang saat ini dijabat oleh Bapak Januar Wahjudi, S.Kom., M.Sc. yang juga merangkap sebagai Dekan Fakultas ICT. Divisi program studi Teknologi Informatika berada dibawah Fakultas ICT yang berada dalam pengawasan Wakil Rektor Bidang Akademik.

2.3 Landasan Teori

Menurut S.N. Cheong, W.J. Yap dan M.L. Chan dalam [1], alat yang di desain untuk media pengajaran tersebut memiliki objektif untuk menyediakan ruang penulisan yang luas bagi instruktur dibandingkan dengan yang diberikan oleh tablet *PC*.

Teknologi tersebut memungkinkan pengguna menggambar dan menulis secara digital menggunakan pena inframerah selayaknya yang dapat dilakukan pada tablet *PC*. Teknologi tersebut memanfaatkan teknologi *wii remote*. *Wii remote* atau yang biasa disebut dengan *wiimote* merupakan suatu *controller* utama yang digunakan dalam Nintendo [4]. Fitur utama yang terdapat pada *wiimote* adalah kemampuan dalam mendeteksi adanya pergerakan sehingga memungkinkan pengguna berinteraksi dan memanipulasi materi yang terdapat pada *screen* [4]. Hal tersebut dikarenakan *wiimote* dapat menangkap berkas cahaya yang berasal dari berbagai koordinat yang dihasilkan oleh suatu sinar inframerah [5]. Proses kerja teknologi yang digunakan dalam [1] yakni berkas cahaya yang ditangkap oleh pena inframerah dipetakan ke koordinat tampilan yaitu di cermin.

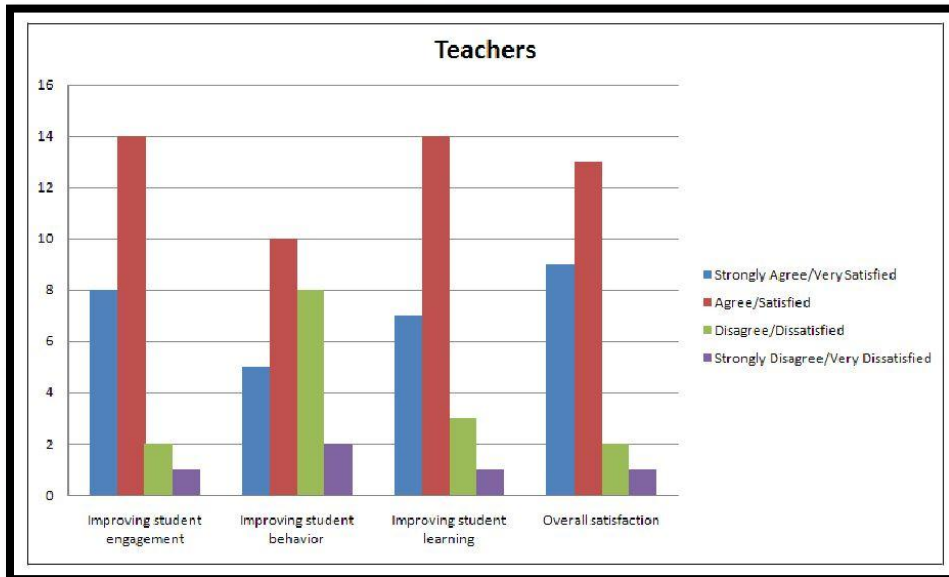
Pada dasarnya banyak dari jenis *LED* inframerah dapat digunakan bersama dengan *wiimote*, tetapi tidak semua bekerja secara optimal. Berdasarkan percobaan yang telah dilakukan oleh *Touch Graphics, Tech* [2] yang membuat perbandingan panjang gelombang beberapa jenis *LED* inframerah, ditemukan bahwa respon terbaik diperoleh dari *LED* TSAL6400 dengan panjang gelombang inframerah 940nm.

Penggunaan media pembelajaran *interactive learning* sudah di implementasikan di Vietnam. Menurut Mr. Vo Tan Dung dalam [3], penelitian yang ia lakukan bertujuan untuk melihat respon dari penggunaan LCIW pada tiap-tiap ruang kelas di Vietnam. Kemudian, sasaran hasil dari penelitian tersebut yaitu :

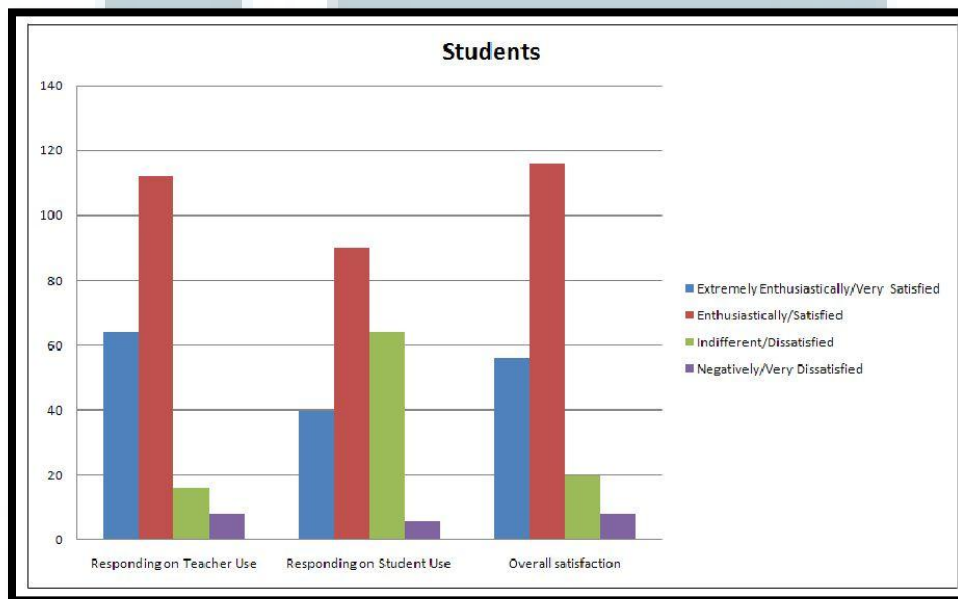
- Untuk mengeksplorasi pengembangan dari LCIW.
- Untuk mengeksplorasi, mencoba, dan menerapkan program-program yang dapat mendukung proses pengajaran menggunakan LCIW.
- Untuk memverifikasi kemampuan dari LCIW pada konteks belajar mengajar di Vietnam.

Penggunaan LCIW menghasilkan respon baik dari para guru serta siswa setelah mengikuti pembelajaran yang disampaikan menggunakan teknologi tersebut. Berdasarkan hasil implementasi didapatkan bahwa sebagian besar guru puas dengan pemakaian LCIW sebagai

media belajar di kelas (Gambar 2.2). Hasil serupa juga didapat bahwa sebagian besar siswa merasa antusias dengan pemakaian LCIW (Gambar 2.3).



Gambar 2.2 Hasil *survey* yang dilakukan kepada para pengajar [3]



Gambar 2.3 Hasil *survey* yang dilakukan kepada para siswa [3]

Aspek penggunaan yang diteliti dalam [3] menghasilkan tolak ukur yang digunakan sebagai tingkat *success rate* dari respon yang diberikan. Terdapat variabel-variabel yang diukur dalam penelitian tersebut. Variabel yang akan diukur dalam pengujian tersebut meliputi :

- SE : *Student Engagement*
- SB : *Student Behaviour*
- SL : *Student Learning*
- SU\TU : *Responding on Teacher/Student Use*
- SS\TS : *Student/Teacher Satisfaction*

Teknologi LCIW dapat dikategorikan sebagai media alternatif dan atau pendukung kegiatan belajar-mengajar. Pada dasarnya teknologi LCIW tidak jauh berbeda dengan teknik pengajaran secara konvensional. Sama seperti dengan teknologi IDS, penggunaan spidol atau kapur digantikan dengan pena inframerah yang dapat berfungsi selayaknya *mouse*.

Teknologi LCIW sendiri sudah coba diimplementasikan di UMN [5]. Teknologi ini menggunakan pena infra merah yang dapat berinteraksi langsung dengan papan tulis. Papan tulis yang digunakan merupakan layar putih yang dibentangkan. Layar tersebut rentan akan terjadinya perubahan posisi sehingga dapat mempengaruhi kalibrasi dan lunak untuk ditekan menggunakan pena inframerah. Hal tersebut menjadikan pengguna mengalami kesulitan jika ingin melakukan perubahan atau penambahan konten saat menggunakan LCIW. Teknologi IDS diharapkan dapat meminimalisasi hal tersebut dengan penggunaan media keras (kaca) sebagai layar sehingga stabil dari pergerakan dan tekanan.

UMMN