

BAB 2

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Dalam rangka menjalankan Tri Dharma Perguruan Tinggi, Universitas Multimedia Nusantara (UMN) membentuk Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) pada Mei 2009 sebagai unit yang mengelola kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Seiring dengan perkembangan institusi dan visi UMN untuk menjadi *World Class University*, peran LPPM terus diperkuat dan mengalami penyesuaian struktur organisasi.

Dalam perkembangannya, fungsi penelitian, inovasi, dan keberlanjutan di UMN dikonsolidasikan ke dalam kerangka *Research, Innovation and Sustainability* (RIS) yang berada di bawah koordinasi *Vice Rector* RIS. Pembentukan kerangka RIS bertujuan untuk memperkuat tata kelola penelitian dan inovasi secara terintegrasi serta mendukung pengembangan ilmu pengetahuan yang berkelanjutan. Di bawah koordinasi RIS, UMN juga membentuk Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat dan Hubungan Pemerintah (LPMHP) pada 10 Maret 2025 untuk memfokuskan kegiatan pengabdian kepada masyarakat serta memperkuat hubungan kelembagaan dengan pihak pemerintah.

Melalui penguatan fungsi RIS, UMN mampu meningkatkan capaian penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, yang tercermin dari berbagai publikasi dan kontribusi akademik yang dihasilkan. Capaian tersebut memperkuat posisi UMN hingga diakui sebagai bagian dari klaster Utama, serta menegaskan peran strategis RIS dalam mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dan inovasi di lingkungan Universitas Multimedia Nusantara [6].

2.2 Visi dan Misi Perusahaan

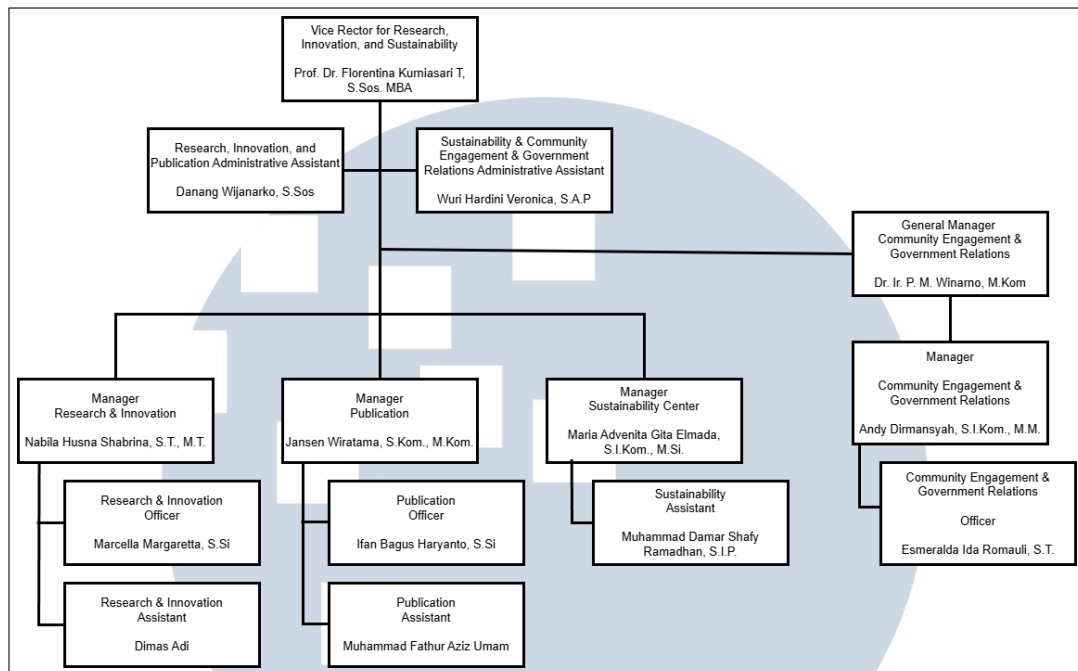
Vice Rector Research, Innovation and Sustainability (RIS) memiliki visi untuk mengembangkan UMN sebagai institusi unggulan dalam bidang penelitian, inovasi, serta pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Fokus utama pengembangan tersebut diarahkan pada bidang *new media* beserta penerapannya dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Melalui pendekatan ini, *Vice Rector* RIS berupaya mendorong kontribusi UMN dalam pengembangan industri kreatif serta penguatan ekonomi berbasis pengetahuan.

1. Melaksanakan penelitian dan pengembangan ilmu, teknologi dan seni di bidang ICT, Bisnis, Komunikasi dan Seni/Desain yang berfokus pada bidang new media.
2. Menjalin kerjasama penelitian, inovasi dan pengabdian masyarakat dengan pemerintah (pusat maupun daerah), sesama perguruan tinggi, maupun industri.
3. Melaksanakan sejumlah kegiatan ilmiah berupa penerbitan jurnal-jurnal ilmiah dan konferensi/seminar/workshop ilmiah, baik dalam skala nasional maupun internasional.
4. Melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan, pemberdayaan masyarakat, penyuluhan, konsultasi, kegiatan sosial.
5. Mendapatkan paten industri bagi karya penelitian para dosen.
6. Mendorong kegiatan inovasi di bidang ICT, Bisnis, Komunikasi dan Seni/Desain yang berfokus pada bidang new media.

2.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Program magang ini dilaksanakan dengan peran sebagai *Backend Developer* pada divisi *Community Engagement Apps Development* yang berada di bawah naungan *Research, Innovation, and Sustainability* (RIS) Universitas Multimedia Nusantara. Selama pelaksanaan magang, kegiatan berada di bawah koordinasi Departemen *Research and Innovation Center* serta berada di bawah supervisi Dr. Ir. Winarno, M.Kom [7].

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 2.1. Struktur RIS UMN

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA