BAB II
TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Sejarah Singkat Indismart

PT Multimedia Solusi Prima (PT MSP) bergerak dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi dengan memberikan pelayanan seperti *Application Development, ICT Consultant, ICT Training, Electronic Engineering & Service* yang bermanfaat dan memberi nilai tambah bagi konsumen. Didalam PT MSP meliputi ruang lingkup usaha diantaranya:

a. *IT Management;*
b. *Electronic System;*
c. *Telecomunication;* dan
d. *IT Development.*

Seiring dengan semakin berkembangnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini perkembangannya berdampak pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pendidikan berguna terhadap beberapa aspek, seperti :

a. Pemerataan Pendidikan;
b. Peningkatan Kualitas Pendidikan; dan
c. Peningkatan Kualitas Pengelolaan Pendidikan.

Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang paling mendasar adalah berguna sebagai alat bantu proses pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan kualitas maupun pemerataan pendidikan. Seiring dengan hal tersebut, tuntutan konstitusi negara maupun persaingan global, pendidikan menjadi aspek yang strategis sehingga mendapat banyak perhatian terbukti dengan adanya anggaran pendidikan nasional sebesar 20 % dari pemerintah *(sumber: Menteri Pendidikan Nasional Bambang Sudibyo, tahun 2007)*.

Apabila pemerintah menaruh perhatiannya dengan memberikan sejumlah anggaran untuk dialokasikan pada pendidikan, maka disisi swasta, muncul beragam lembaga pendidikan dan produk terkait

pendidikan yang membantu dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut menandakan bahwa disamping pendidikan diperlukan setiap manusia sebagai suatu kebutuhan dasar, maka apabila dikolaborasikan lebih jauh akan memunculkan beragam peluang bisnis yang sangat menjanjikan.

Berangkat dari keinginan untuk mengambil peran yang lebih aktif dalam perkembangan *multimedia*, kami sepakat membentuk wadah yang kreatif dan menyenangkan, guna menyumbangkan berbagai gagasan dinamis agar membawa manfaat bagi perkembangan dunia pendidikan serta masyarakat umum, maka dibentuk bagian *multimedia* dibawah naungan PT MSP.

Indilearning dibentuk pada awal bulan Mei 2008, dengan mengusung konsep *"smart and fun"* dalam pembuatan *CD interaktif*. Namun seiring perkembangan zaman, nama Indilearning berganti menjadi Indismart berdasarkan pertimbangan perkembangan ruang lingkup usaha dengan *tagline "creative and fun".*

2.1.1. Industri Kreatif

Peradaban manusia telah lama diketahui dan dikemukakan oleh para ahli yaitu kebiasaan manusia telah bergeser dari era pertanian menjadi era industri. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan globalisasi telah menyebabkan pergeseran dari era industri ke industri yang berbasiskan pengetahuan dimana industri kreatif sebagai wujud aktualisasinya. Industri kreatif mengandalkan pengetahuan sebagai sumber kreatifitasnya dalam menghasilkan suatu produk. Departemen Perdagangan mengklasifikasikan industri kreatif sebagai berikut :

a. Jasa Periklanan;
b. Arsitektur;
c. Seni Rupa;
d. Kerajinan;
e. Desain;
f. Mode;
g. Musik;
h. Seni Pertunjukan;
i. Penerbitan;
j. Riset dan pengembangan;
k. Perangkat Lunak;
l. TV dan Radio.

Selain berdasarkan studi yang dihasilkan oleh Departemen Perdagangan, diperoleh suatu data yang menyatakan bahwa industri kreatif dapat memberikan kontribusi bagi perekonomian negara, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Industri kreatif Indonesia menyumbang sekitar 5,67 % dari *Product Domestic Bruto* Indonesia tahun 2006
2. Nilai tambah bruto sekitar Rp 104,787 Miliar
3. Jumlah tenaga kerja sebanyak 4,9 juta orang
4. Tingkat partisipasi pekerja sebanyak 5,14 %
5. Produktivitas tenaga kerja sebesar Rp 21.775 per pekerja
6. Nilai ekspor sekitar Rp 81 Miliar
7. Pertumbuhan ekspor sebesar 4,67 %
8. Jumlah perusahaan sekitar 2 juta
9. Pertumbuhan jumlah perusahaan sebesar 12,38 %

Hal ini menjadi perhatian bagi pemerintah yang tidak lama lagi akan menerbitkan cetak biru pembangunan industri kreatif di Indonesia. pengembangan produk konten pembelajaran *multimedia* merupakan bagaian dari industri kreatif yang potensial untuk dikembangkan.

2.1.2. Konten Pembelajaran

Proses pembelajaran memiliki korelasi yang kuat terhadap perpaduan antara mendengar, melihat dan melakukan. Ketiga aktivitas ini menjadi dasar dalam pengembangan produk dan melibatkan beragam Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan data *multimedia*.

Multimedia memberikan berbagai keuntungan dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut :

a. Memberikan alternatif dalam proses pembelajaran
b. Memberikan pengalaman baru bagi peserta didik
c. Mengoptimalkan fungsi memori melalui gambar dan suara
d. Mengkolaborasikan daya pikir

Produk yang akan dikembangkan oleh Indismart dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu :

1. Portal Pembelajaran

   Portal pembelajaran merupakan *website*/aplikasi *internet* yang dimaksudkan sebagai gerbang dalam menyajikan berbagai macam fitur serta konten pembelajaran bagi berbagai tingkat pendidikan.

2. Konten Pembelajaran *Online*

   Bagian ini merupakan inti dari sistem pembelajaran, yaitu konten yang berisi berbagai materi pembelajaran yang meliputi berbagai tingkat pendidikan, yaitu SD, SMP, SMA hingga pengetahuan popular disajikan dengan memanfaatkan data *multimedia*. Konten tersebut dikembangkan secara dinamis dan dilakukan terus menerus guna menjaga kebutuhan pengguna maupun peningkatan kualitas yang memenuhi unsur kemudahan, interaktifitas, dan menyenangkan.

   Metode pembelajaran yang efektif dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik menjadi perhatian utama, sebagai contoh :

   a. Integrasi mengingat rumus dengan cara assosiatif terhadap sesuatu
   b. Menekankan konsep dasar secara berulang-ulang, seperti satuan dan rumus dasar

   Konten Pembelajaran ini terdiri dari :

   1. Animasi

      Konten ini memberikan gambaran proses dalam sebuah peristiwa dana atau menggambarkan sebuah teori maupun fenomena tertentu dengan memanfaatkan kemampuan *multimedia*. Sebagai contoh :

      a. Animasi gerak parabola
      b. Animasi perubahan wujud zat

   2. Simulasi

      Konten ini memberikan reka fungsional maupun operasional dari sebuah sistem atau peralatan tertentu dengan memberikan

interaktifitas dan variasi masukan dan keluaran yang berbeda-beda melalui *multimedia*. Sebagai contoh :

a. Simulasi perpindahan, percepatan mobil
b. Simulasi hukum Newton

3. Latihan Soal

   Konten ini bertujuan untuk mempertajam pengetahuan *user* terhadap apa yang telah dipelajari serta sebagai evaluasi proses belajar.

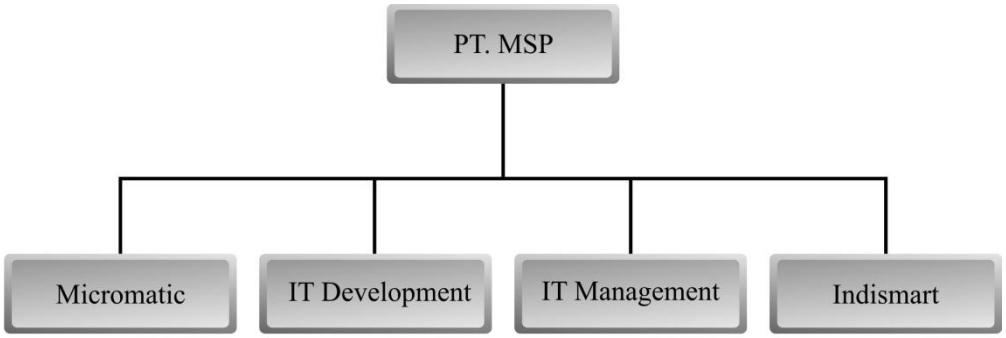
Konten pembelajaran yang dikembangkan oleh Indismart memberikan manfaat bagi PT.Telkom, antara lain :

a. *Brand Positioning* PT.Telkom dalam memajukan industri kreatif ;
b. *Brand Positioning* PT.Telkom dalam memajukan industri kreatif bagi pendidikan ;
c. Bunding bagi produk Telkom lain, semisal Telkomnet Instant maupun Speedy.

2.2. Profil Perusahaan

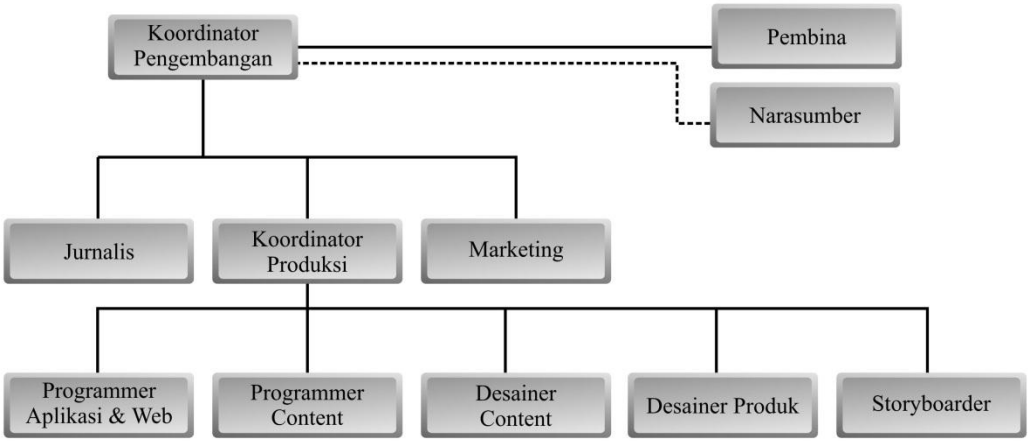
Guna mewujudkan bisnis yang telah direncanakan, maka sekumpulan sumber daya manusia yang memiliki tanggung jawab masing-masing untuk mencapai tujuan sangat diperlukan sekali. Maka, disusunlah struktur organisasi dari tenaga muda yang aktif dan dinamis serta didukung oleh para ahli maupun akademis yang berpengalaman di bidangnya masing-masing, terutama Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan pendidikan.

Seperti yang telah diungkapkan dalam sejarah Indismart yang berada dibawah naungan PT Multimedia Solusi Prima (PT MSP), terlihat jelas dalam struktur Perusahaan berikut :



Gambar 001. Struktur Divisi di PT. Multimedia Solusi Prima (PT.MSP)

Struktur diatas merupakan berbagai macam divisi didalam naungan PT. MSP, sedangkan didalam Divisi Indismart terdapat bagian-bagian produksi untuk proses terjadinya *CD interaktif*.



Gambar 002. Struktur Organisasi Indismart

2.2.1 Job Description

Indismart mempunyai beberapa bagian produksi untuk mendukung Proses produksi pembuatan *CD interaktif*, diantaranya:

1. Pembina

Sebagai pengawas dan Pembina dalam berlangsungnya proses produksi *CD interaktif* di Indismart.

2. Koordinator Pengembangan

Sebagai analis dan riset terhadap perkembangan pasar dan dunia pendidikan yang tujuannya akan dijadikan masukan untuk kebutuhan

informasi bagi Indismart. Dan juga bersama dengan marketing dalam menjalin hubungan baik dengan klien .

3. Koordinator Produksi

Bertindak sebagai penanggung jawab dari produksi yang dilaksanakan dan memutuskan langkah-langkah apa yang bisa diambil untuk kelancaran produksi.

4. *Jurnalis*

Sebagai informan dalam dunia pendidikan dimana kebutuhan materi yang akan dijadikan konten *CD interaktif* disesuaikan dengan kurikulum pendidikan yang berlaku.

5. *Marketing*

Bertanggung jawab untuk menjalin kerjasama dengan klien maupun calon klien.

6. *Programmer* Aplikasi dan *web*

Seorang programmer yang bertanggung jawab untuk meng-*upload* konten pembelajaran Indismart kedalam halaman *web*.

7. *Programmer Content*

Membuat program aplikasi *CD interaktif* menjadi tugas bagi seorang *programmer,* dimana berfungsi untuk membuat isi materi pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menggunakan kode dan bahasa program.

8. Desainer *Content*

Seorang desainer yang bertugas untuk membuat *layout* dan kemasan yang akan digunakan untuk tampilan dari isi materi *CD interaktif*.

9. Desainer Produk

Dimana seseorang yang bertugas untuk membuat desain kemasan produk *CD interaktif* yang dibuat oleh Indismart. Jenis desain produknya banyak digunakan untuk media promosi dan media cetak.

10. *Storyboarder*

Sebagai *illustrator*, dimana sebagai media penerjemah dari skenario kedalam bentuk visual. Juga bertanggung jawab untuk kesinambungan alur cerita, warna objek, dan latar belakang.

2.2.2 Logo Indismart



Gambar 003. Logo Indismart

2.2.3 Filosofi Logo Indismart

a. Simbol Kupu-kupu

Binatang yang lucu, indah dan membuat orang senang akan keberadaannya. Diharapkan bahwa Indismart menjelma bak kupu-kupu yang bisa diterima keberadaannya oleh alam sekitar, tentunya dalam dunia pendidikan bisa memberikan dan kemudahan bagi siapa saja yang mengaksesnya.

b. Kombinasi 4 warna dalam kupu-kupu

Keberagaman warna dalam kupu-kupu inilah kami ibaratkan dari berbagai kalangan SD, SMP, SMA bahkan umum pun menjadi tujuan kami untuk membantu pendidikan secara mudah dan menyenangkan.

c. Tulisan Indismart

Merupakan kepanjangan dari Indi dan *Smart*

Indi singkatan dari Indonesia, sedangkan *Smart* seperti yang kita tahu adalah cerdas, pintar. Sehingga bisa didefinisikan dalam hal ini adalah menciptakan generasi anak Indonesia yang cerdas dan pintar.

d. Tulisan "*creatif and fun*"

Diharapkan bahwa bagi para pengguna konten pembelajaran Indismart ini selalu belajar dengan konsep ingin terus berkreasi dan menyenangkan dalam menggunakan pembelajaran ini.

2.2.4 Visi dan Misi Indismart

2.2.4.1 Visi

Menjadi *content developer* yang maju dan inovatif melalui pengembangan berbagai konten pembelajaran *multimedia* dan ikut serta berpartisipasi dalam mencerdaskan bangsa.

2.2.4.1 Misi

a. Mengembangkan konten pembelajaran yang memadukan antara metode pembelajaran yang efektif dan fitur *multimedia* yang interaktif;
b. Mengembangkan sumber daya manusia yang aktif dan kreatif untuk mengkreasikan konten pembelajaran;
c. Memasyarakatkan konten yang mendidik serta memacu peningkatan kualitas pembelajaran.