BAB II
TINJAUAN UMUM PT. INDISMART KREATIF IDEA

2.1 Sejarah Perusahaan

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".*

2.2 Profil Perusahaan

Perusahaan PT. INDISMART KREATIF IDEA adalah perusahaan yang bekerja di bidang teknologi informasi dan komunikasi dengan memberikan pelayanan seperti *Application Development, ICT Consultant, ICT Training, Electronic Engineering & Service*

Nama Perusahaan	: INDISMART KREATIF IDEA
Nama Badan Hukum	: PT. INDISMART KREATIF IDEA
Alamat	: Jl. Tubagus Ismail XVI No.7 Bandung
Penanggung Jawab	
Nama	: Triyogo, MT., ITILF
Jabatan	: Direktur Utama
Telepon	: 022 – 71294696
Website	: www.indi-smart.com

2.2.1 Logo Indismart



Gambar II.1. Logo Indismart

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 bias diterima keberadaannya oleh alam sekitar, tentunya dalam dunia pendidikan bias memberikan dan kemudahan bagi siapa saja yang mengaksesnya.

b. Kombinasi 4 warna dalam kupu-kupu

Ke beragaman warna dalam kupu-kupu ini lah 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 bias didefinisikan dalam hal ini adalah menciptakan generasi anak Indonesia yang cerdas dan pintar.

d. Tulisan"*creative and fun*"

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

2.2.2. Bidang dan Jasa PT. INDISMART

Bidang Jasa dan layanan yang di sediakan oleh PT. INDISMART KREATIF IDEA antara lain:

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.

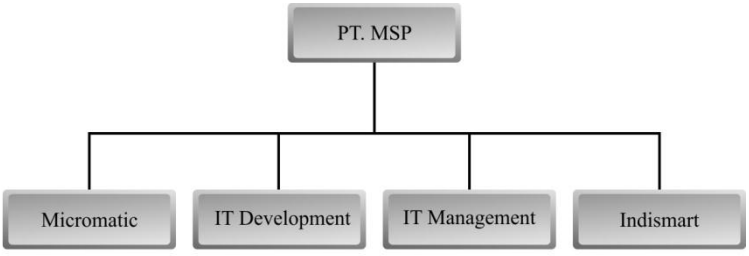
Konten pembelajaran yang dikembangkan oleh Indismart memberikan manfaat bagi PT.Telkom, antara lain :

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*

2.3 Struktur Organisasi

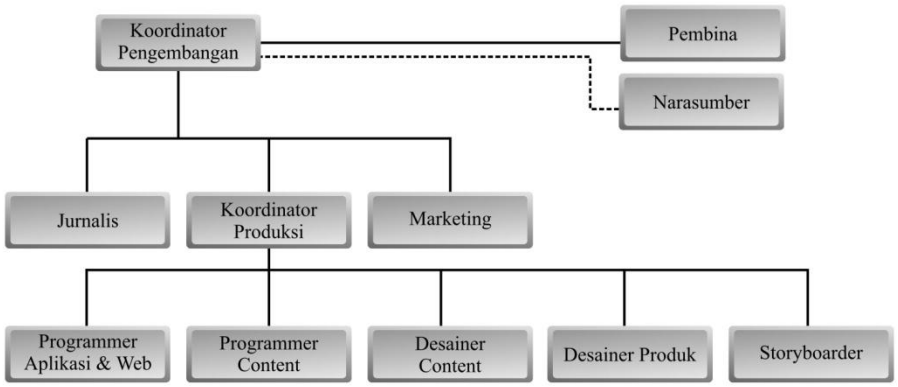
Guna mewujudkan bisnis yang telah direncanakan, maka sekumpulan sumber daya manusia yang memiliki tanggung jawab masing-masing untuk mencapai tujuan sangat diperlukan sekali. Maka, disusunkah struktur organisasi dari tenaga muda yang aktif dan dinamis serta didukung oleh para ahli maupun akademis yang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

Seperti yang telah diungkapkan dalam sejarah Indismart yang berada di bawahnaunganPT Multimedia Solusi Prima (PTMSP), terlihatjelasdalamstruktur Perusahaan berikut :



Tabel II.1 Struktur Divisi di PT. Multimedia Solusi Prima

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



Tabel II.2 Struktur Organisasi Indismart

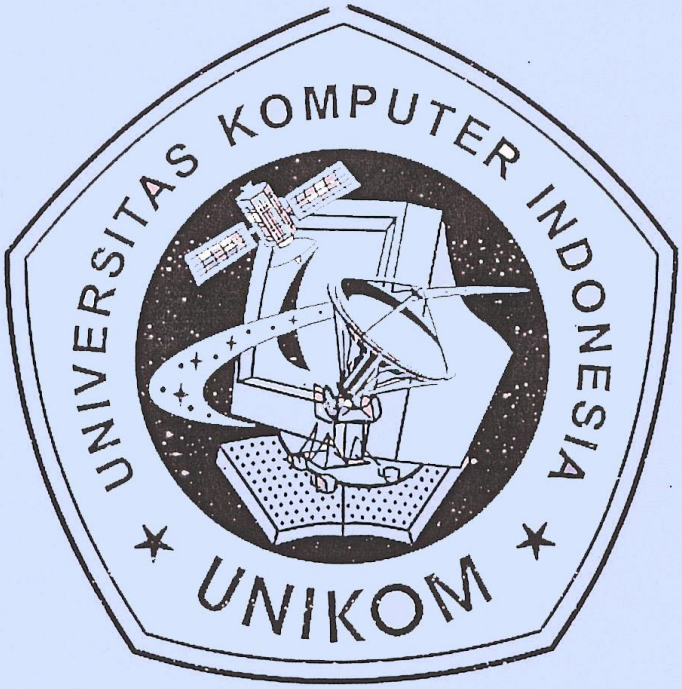
2.4 Visi dan Misi

2.4.1 Visi

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

2.4.2 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.


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM