

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM UNIVERSITAS**

#### **2.1 Sejarah Berdirinya STMIK STIKOM Surabaya**

Di tengah kesibukan derap Pembangunan Nasional, kedudukan informasi semakin penting. Hasil suatu pembangunan sangat ditentukan oleh materi informasi yang dimiliki oleh suatu negara. Kemajuan yang dicitakan oleh suatu pembangunan akan lebih mudah dicapai dengan kelengkapan informasi. Cepat atau lambatnya laju pembangunan ditentukan pula oleh kecepatan memperoleh informasi dan kecepatan menginformasikan kembali pada yang berwenang.

Kemajuan teknologi telah memberikan jawaban akan kebutuhan informasi, komputer yang semakin canggih memungkinkan untuk memperoleh informasi secara cepat, tepat dan akurat. Hasil informasi canggih ini telah mulai menyentuh kehidupan kita. Penggunaan dan pemanfaatan komputer secara optimal dapat memacu laju pembangunan. Kesadaran tentang hal inilah yang menuntut pengadaan tenaga-tenaga ahli yang terampil untuk mengelola informasi dan pendidikan adalah salah satu cara yang harus ditempuh untuk memenuhi tenaga tersebut.

Atas dasar pemikiran inilah, maka pertama kalinya di Jawa Timur dibuka Pendidikan Tinggi Komputer, Akademi Komputer & Informatika Surabaya (AKIS) pada tanggal 30 April 1983 oleh Yayasan Putra Bhakti berdasarkan SK Yayasan Putra Bhakti No. 01/KPT/PB/III/1983. Kemudian berdasarkan rapat BKLPTS tanggal 2-3 Maret 1984 kepanjangan AKIS diubah menjadi Akademi

Manajemen Informatika & Komputer Surabaya. Lalu pada tanggal 19 Juni 1984 kepanjangan AKIS diubah lagi menjadi Akademi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya.

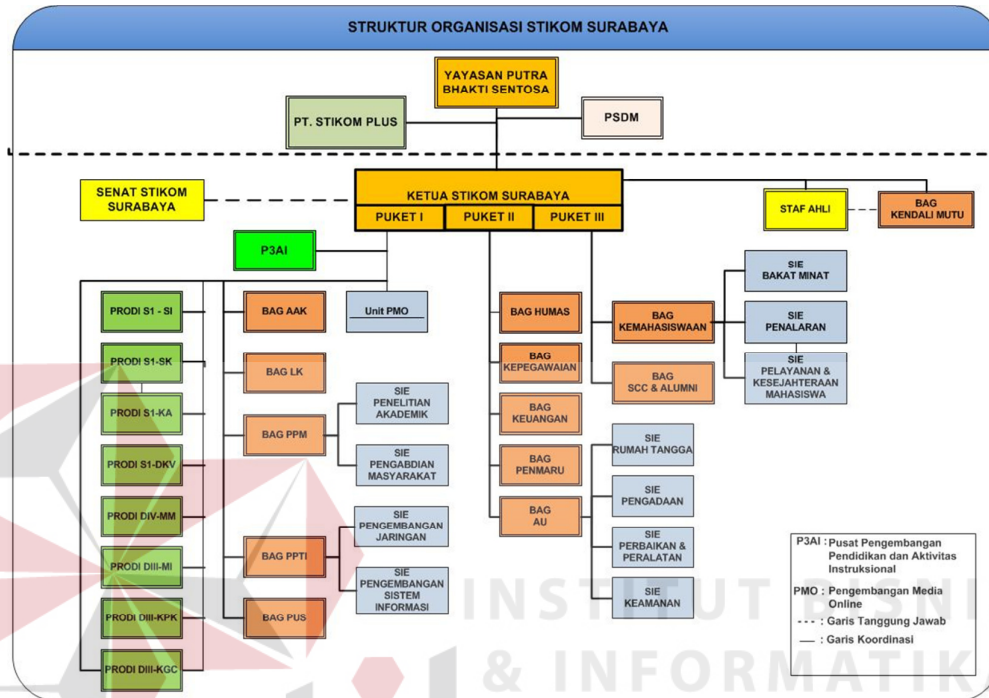
Seiring dengan berjalannya waktu, kebutuhan akan informasi juga terus meningkat. Untuk menjawab kebutuhan tersebut AKIS ditingkatkan menjadi Sekolah Tinggi dengan membuka program studi Strata I dan Diploma III jurusan Manajemen Informatika. Pada tanggal 20 Maret 1986 nama AKIS berubah menjadi STIKOM, singkatan dari Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya berdasarkan SK Yayasan Putra Bhakti No. 07/KPT/PB/03/86.

Sampai saat ini STMIK STIKOM Surabaya masih terus melakukan pengembangan. Khususnya di bidang pendidikan. Hal itu dibuktikan dengan dibukanya 6 Program Studi demi mengikuti arus informasi yang terus berkembang. Salah satunya DIV Komputer Multimedia. Tujuan Program Studi ini salah satunya adalah ingin menghasilkan Sarjana Sains Terapan dengan kompetensi Game Animasi, Videografi dan Multimedia Interaktif di bidang industri, pendidikan dan pemerintahan yang mendukung Pengembangan dan Pembangunan Pemerintah Daerah dalam era otonomi daerah.

## **2.2 Lokasi Universitas**

Lokasi Kerja Praktek terletak di Jalan Kedung Baruk 98 – Surabaya 60298.

## 2.3 Struktur Organisasi



Gambar 2.1 Bagan Struktur Universitas

## 2.4 Struktur Organisasi menurut Bidang Kerja yang Ditempuh Penulis

JABATAN	NAMA
Ketua STMIK STIKOM Surabaya	Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.
PUKET I	Pantjawati Sudarmaningtyas, S.Kom., OCA
Kapropdi DIV Komputer Multimedia	Karsam, MA., Ph.D.

## 2.5 Visi dan Misi DIV Komputer Multimedia STMIK STIKOM Surabaya

- **Visi**

Sampai dengan tahun 2014, menjadi Program Studi Komputer Multimedia unggulan yang menghasilkan Sarjana Sains Terapan dengan kompetensi Animasi Game, Videografi atau Multimedia Interaktif

- **Misi**

- Menyelenggarakan pendidikan Komputer Multimedia yang efektif, efisien dan berkualitas yang mengacu pada kurikulum berbasis kompetensi dan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan industri.
- Meningkatkan profesionalisme dan kompetensi tenaga pengajar.
- Meningkatkan kerjasama dengan industri yang berhubungan dengan multimedia, seperti advertising, rumah produksi, post production, TV Station dan industri yang memiliki In-House Production.
- Meningkatkan kualitas dan kuantitas penelitian di bidang Komputer Multimedia, yang dapat bermanfaat dalam memecahkan permasalahan yang berhubungan dengan penciptaan karya Multimedia yang dibutuhkan masyarakat.
- Melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan melibatkan civitas akademika dalam kegiatan pendidikan dan penelitian, terutama yang berkaitan Komputer Multimedia.