

BAB II PROFIL PERUSAHAAN

2.1 PT. Sangnila Interaktif Media dan Teknologi

Sangnila merupakan perusahaan yang berkembang di Singapura dan Indonesia. Sangnila bergerak dibidang hiburan digital, gamifikasi, dan Pendidikan. Sejak awal berdirinya, Sangnila dibentuk untuk menjawab kebutuhan industri kreatif dan teknologi melalui pendekatan yang inovatif yang menggabungkan kreativitas, teknologi, dan pembelajaran modern. Untuk mendukung operasional, Sangnila mengembangkan dua divisi utama di Indonesia yaitu Sangnila *Arts Academy* dan Sangnila interaktif media dan teknologi.

2.2 Sejarah PT. Sangnila Interaktif Media dan Teknologi

PT Sangnila Interaktif Media dan Teknologi memiliki dua divisi utama, yaitu *Arts Academy* dan *Interactive Media & Technology*. *Arts Academy* berfokus pada pendidikan dan pelatihan di bidang desain grafis serta pembelajaran terkait teknologi informasi. Akademi ini juga menjalin kerja sama dengan berbagai sekolah guna memberikan materi pembelajaran tambahan dan memperkenalkan teknologi digital kepada siswa sejak dini. Melalui pendekatan ini, Sangnila berupaya menumbuhkan pola pikir kreatif pada generasi muda, sehingga mereka tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga pencipta yang inovatif.

Di sisi lain, divisi Interaktif Media & Teknologi menjadi pusat pengembangan produk dan layanan IT dalam perusahaan. Divisi ini menangani berbagai permintaan klien yang membutuhkan solusi digital, mulai dari pengembangan aplikasi, layanan media interaktif, hingga teknologi pendukung lainnya. Dengan kombinasi pendidikan, teknologi, dan kreativitas dalam kedua divisinya, Sangnila terus memperluas kontribusinya dalam industri digital dan berkomitmen mencetak sumber daya manusia yang kompeten serta siap bersaing secara global.

2.3 Visi Misi Sejarah PT. Sangnila Interaktif Media dan Teknologi

2.3.1 Visi

PT. Sangnila Interaktif Media dan Teknologi memiliki visi, bahwa nilai-nilai Asia seperti kerja keras dan kedisiplinan merupakan fondasi utama dalam membangun dan mengembangkan perusahaan. Sangnila *Arts Academy* memberdayakan individu yang ingin berkarir di bidang yang sama dengan menyediakan Pendidikan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Math*), dengan harapan dapat menginspirasi generasi berikutnya dari para seniman dan pemrograman.

2.3.2 Misi

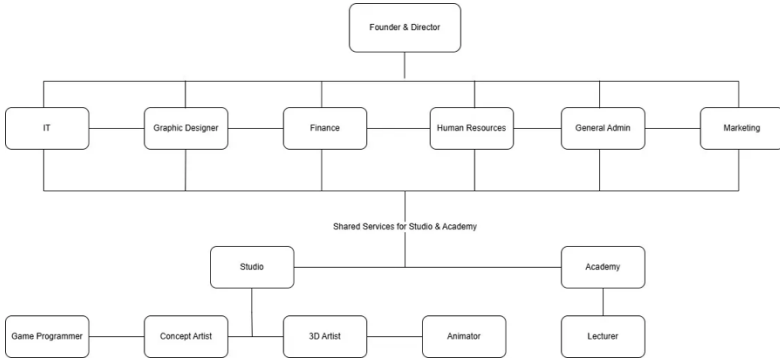
PT. Sangnila Interaktif Media dan Teknologi memiliki misi, dapat mengembangkan sumber daya manusia kreatif yang berdaya saing internasional serta mampu mengadopsi teknologi terbaru sesuai dengan kebutuhan zaman. Memperkenalkan teknologi digital sejak dini agar generasi muda di Indonesia memiliki pola pikir desain bukan hanya sebagai pengguna, tetapi sebagai pencipta yang menumbuhkan mentalitas kreatif.

2.4 Logo PT. Sangnila Interaktif Media dan Teknologi



Gambar 2. 1 Logo PT. Sangnila Interaktif Media dan
Teknologi

2.5 Struktur organisasi Sejarah PT. Sangnila Interaktif Media dan Teknologi



Gambar 2. 2 Struktur organisasi PT. Sangnila Interaktif Media dan Teknologi