

BAB II

SPESIFIKASI

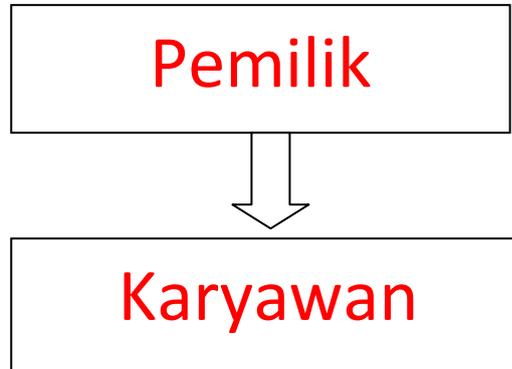
1. Sejarah Perusahaan

a. Sejarah Toko Zakumi Moms & Kids

Toko Zakumi Moms & Kids merupakan toko yang bergerak dalam bidang Perdagangan pakaian anak-anak dan perlengkapan Bayi. Toko Zakumi Moms & Kids di didirikan sejak tahun 2009 oleh Ibu Wanti. toko ini masih menyewah Ruko di jalan Pasar lama Parkiran motor atas pasar Ramayana Stand 3 (depan rumah makan Juni) Pangkalpinang-Bangka. Berdasarkan jumlah modal yang tertanam Toko Zakumi Moms & Kids dapat digolongkan dalam usaha milik pribadi dengan skala yang masih cukup kecil, karena modal hanya berasal dari keluarga ibu Wanti saja. Bermula dari suatu kegemaran untuk mengkoleksi berbagai macam pakaian anak-anak untuk anaknya sendiri, sehingga akhirnya beliau memiliki suatu pemikiran untuk mulai membangun suatu Toko yang bergerak dalam bidang Perdagangan pakaian anak-anak. Toko tersebut di beri nama Toko Zakumi Moms & Kids dimana nama tersebut di ambil dari nama anaknya sendiri.

Mengenai bidang usaha yang telah dijalankan, seperti Perdagangan pakaian anak-anak Toko Zakumi Moms & Kids menjual berbagai macam jenis pakaian anak-anak dan perlengkapan Bayi. Dalam menjalankan usahanya Toko Zakumi Moms & Kids memang memiliki banyak pesaing karena berada pada wilayah perkotaan yang mulai maju. Agar dapat bersaing dengan toko lain, Toko Zakumi Moms & Kids selalu memunculkan strategi-strategi manajemen populer, yang dalam prosesnya memiliki beberapa kebijakan berpengaruh dalam rangka peningkatan penjualan produk. Seperti penyediaan pakaian anak-anak yang tengah menjadi tren pada saat ini, pengutamakan pelayanan yang ramah dan bersahabat bagi setiap pelanggan, proses pemesanan yang selalu diusahakan tepat pada waktunya.

b. Struktur Organisasi Toko Zakumi Moms & Kids



Gambar II.1

Struktur organisasi toko Zakumi moms & kids

2. Spesifikasi Hardware

a. Teori Singkat Tentang Hardware

Hardware biasa disebut dengan perangkat keras. Sifatnya pun berbeda dengan software atau perangkat lunak. Jika perangkat lunak adalah komponen yang tidak dapat dilihat dan disentuh manusia, sedangkan hardware atau perangkat keras adalah komponen yang nyata yang dapat di lihat dan di sentuh manusia. Hardware merupakan komponen-komponen peralatan yang saling berkaitan dan berhubungan, yang kemudian bergabung menjadi sebuah kesatuan yang membentuk sistem komputer. Komponen-komponen tersebut merupakan fisik yang berhubungan langsung dengan komputer.

1) Unit Input

Unit input adalah alat yang digunakan untuk menerima inputan. Dalam sistem komputer ada yang di namakan signal input dan maintenance input. Signal input adalah data yang dimasukkan kedalam suatu sistem komputer, sedangkan maintenance input adalah program yang digunakan untuk mengolah data yang dimasukkan. Contoh dari alat input :

a) Keyboard

Sebagai media interaksi antara user dengan mesin. Merupakan sebuah papan yang terdiri dari tombol untuk mengetik kalimat dan simbol-simbol lainnya pada komputer.

b) Digital Kamera

Memberikan penggunaan untuk dapat menghasilkan gambar dan menyimpan gambar digital yang dipotretnya. Ketika pengguna mendapatkan sebuah gambar, lampu akan melalui jalan sempit menuju lensa kamera, dimana fokus pada gambar berada pada Charge Coupled Device (CCD). CCD menghasilkan signal analog yang dapat menggambarkan sebuah gambar. Analog to digital converted (ADC) mengkonversikan signal analog ke sebuah signal digital. Digital Signal Processor (DSP) menyimpan gambar digital ke media penyimpanan pada kamera. Gambar bisa di download ke hard disk melalui kabel atau di salin dari media penyimpanan pada kamera.

c) Scanner

Alat yang menggunakan light – sensing dimana untuk membaca cetakan teks grafik, kemudian di artikan dan di proses dari komputer. Jenis-jenis scanner dapat dibagi seperti dibawah ini :

(1) Flatbed scanner

Bekerja seperti mesin fotocopy tetapi tidak bisa membuat file untuk sebuah komputer.

(2) Optical Reader

Menggunakan lampu untuk membaca karakter, angka, dan kode kemudian diubah menjadi digital.

(3) Optical Character Recognition (OCR)

Membaca karakter dari dokumen biasa.

2) **Unit Proses**

Unit proses adalah tempat dimana instruksi-instruksi program diproses untuk mengolah data yang telah dimasukkan melalui input dan hasilnya akan ditampilkan di unit output. Contoh dari alat proses :

a) **Motherboard**

Papan rangkaian utama pada komputer dimana prosesor, memori, dan peripheral-peripheral lainnya terpasang.

b) **Chip**

Material semikonduktor yang kecil, biasanya silikon yang menggunakan lintasan.

c) **Slot**

Digabungkan dengan adapter card menyediakan koneksi dan fungsi tidak membuat menjadi motherboard.

3) **Unit Output**

Unit output adalah data yang telah diproses suatu format yang bermanfaat. Alat output adalah komponen perangkat keras yang member informasi kepada suatu orang atau lebih. Yang dimaksud alat output :

a) **Monitor**

Media output untuk menampilkan atau memperlihatkan informasi sehingga dapat dibaca dan dilihat.

b) **Printer**

Mencetak tulisan, gambar, dan tampilan lainnya dari komputer ke media kertas maupun lainnya.

c) **Speaker**

Adalah alat yang digunakan untuk mengeluarkan bunyi atau suara pada komputer.

b. Spesifikasi Hardware Yang Sudah dan Akan Digunakan

Berikut ini spesifikasi hardware atau perangkat keras yang digunakan dalam project ini meliputi :

1. Processor Pentium IV
2. Ram yang digunakan lebih dari 512 Mb
3. Harddisk 460 Gb untuk proses instalasi

Karena software yang kami gunakan untuk membuat katalog dan stationary adalah Adobe PhotoShop CS3 dan Adobe PhotoShop 7, maka kami menggunakan semua software tersebut dan hardware yang kami gunakan adalah :

1) Processor (Pentium 2 Core 2.40 Ghz)

Processor merupakan otak yang mengontrol jalannya sebuah komputer dan menyimpan hasil-hasil yang dikerjakan kedalam memori.

2) Motherboard (IBM)

Papan rangkaian utama pada komputer dimana processor, memori dan perpilperpil lainnya terpasang.

3) Memory atau Ram (4 Gb IBM)

Sebagai tempat penyimpanan sementara semua data yang diproses sepanjang penggunaan komputer. RAM menyimpan memori secara acak tidak peduli dari mana data berasal.

4) Harddisk (460 GB)

Berfungsi untuk menyimpan data dalam bentuk digital

5) Monitor (IBM)

Media output untuk menampilkan atau memperlihatkan informasi sehingga dapat dibaca dan dilihat.

6) VGA (512)

Mengolah data grafis untuk ditampilkan di layar monitor.

7) Keyboard (IBM)

Sebagaimana media interaksi antara user dengan mesin. Merupakan sebuah papan yang terdiri dari tombol untuk mengetik kalimat dan simbol-simbol khusus lainnya pada komputer.

8) DVD-RW (IBM)

Suatu driver untuk merekam dan memutar DVD

9) Mouse (Dell Usb)

Suatu perangkat mekanik untuk melaksanakan suatu pekerjaan yang biasanya dikerjakan manusia.

10) Printer (HP)

Untuk mencetak tulisan, gambar, dan tampilan lainnya dari computer ke media kertas atau sejenisnya.

11) Digital Camera(Linux Panasonic)

Digunakan untuk mengambil gambar apabila dibutuhkan.

c. Teori Singkat Tentang Konsep Design Yang Telah Disetujui dan Hardware Yang Digunakan

1) Hubungan antara hardware yang digunakan dengan software pendukung

Dalam membuat segala sesuatu yang berhubungan dengan design grafis pasti banyak menggunakan software - software untuk menunjang dalam menyelesaikan permintaan dari client. Antara hardware dengan software yang digunakan sangat erat hubungannya. Sehingga dalam pembuatannya dibutuhkan hardware dan software yang sesuai dengan kebutuhan. Dengan penggunaan hardware yang baik dan sesuai.

2) Sebab atau akibat software yang digunakan sesuai dengan spesifikasi hardware pendukung

Pada umumnya software yang digunakan dalam bidang desain grafis membutuhkan memori yang sangat besar pada saat mengoprasikannya. Selain itu karena file-file yang dihasilkan rata-

rata dalam bentuk gambar ataupun video yang juga cukup besar, untuk itu apabila hardware yang digunakan tidak sesuai dengan yang dibutuhkan software, maka kinerja dari software itu tidak akan sempurna dan hasilnya tidak akan optimal. Bisa juga terjadi hang pada saat penggunaan yang dikarenakan kapasitas hardware yang tidak sesuai dengan yang dibutuhkan oleh software yang digunakan.

3) Spesifikasi Software

a) Teori singkat tentang Software

Software biasa disebut dengan perangkat lunak. Sifatnya pun berbeda dengan hardware atau perangkat keras. Jika perangkat keras adalah komponen yang nyata yang dapat dilihat dan disentuh manusia, maka software atau perangkat lunak tidak dapat dilihat dan disentuh secara fisik. Software adalah sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah.

Melalui software atau perangkat lunak ini suatu komputer dapat beroperasi. Software memang tidak tampak secara fisik dan tidak berwujud benda tapi kita bisa mengoperalkannya dalam serangkaian instruksi atau program atau prosedur berupa kumpulan data-data yang diberikan pada komputer untuk dapat menghasilkan informasi sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

b) Jenis software atau type software yang digunakan.

Software Adobe Photoshop CS2 yang digunakan untuk mengolah data yang digunakan rata-rata dalam bentuk bitmap, selain itu juga ada software Adobe Illustrator CS2 yang digunakan yaitu dalam bentuk vector dan Adobe Indesign CS4 yang biasa digunakan untuk membuat majalah, brosur, dan sebagainya. Adobe Photoshop yang menghasilkan gambar berbentuk bitmap atau raster adalah suatu susunan kotak yang sangat kecil yang biasa disebut dengan pixel. Setiap pixel dipetakan kepada sebuah lokasi dalam sebuah

gambar, dan setiap pixel memiliki nilai-nilai warna yang dipresentasikan secara numeric.

Bitmap sesuai dengan dunia lukis digital, karena bitmap memiliki resolusi yang terbatas atau bebas. Bitmap mempresentasikan pixel dalam jumlah yang terbatas. Gambar berformat bitmap hanya tampil sempurna dalam ukuran aktual saja, ketika diskala gambar bitmap akan terlihat sangat kasar dan bergerigi dan kualitas gambarnya menurun. Adobe Illustrator yang menghasilkan gambar dalam bentuk vector ideal untuk membuat sebuah logo dan ilustrasi, karena gambar berbentuk vector memiliki resolusi yang bebas atau tidak terbatas dan dapat di skala kedalam ukuran berapapun, dapat dicetak, dan ditampilkan dalam resolusi berapapun tanpa kehilangan detail setiap bagian dan tidak pula kehilangan kualitasnya. Dengan kata lain kita dapat membuat garis yang sangat tegas, jelas, dan tajam dengan menggunakan format vector.

Adobe Indesign memudahkan seseorang dalam membuat sebuah majalah karena lebih mudah untuk menata teks dan gambar. Selain itu kita juga dapat langsung mengexport hasilnya kedalam bentuk format apapun selain dari format bawaan nya. fitur baru lainnya adalah PageFlip. Agar tidak terjadi eror sebaiknya kita menggunakan package. Dengan fitur ini pengguna Indesign bisa memeriksa dokumen dengan lebih teliti. Dengan begitu, adanya huruf atau link gambar yang hilang bisa segera diketahui. Panel links pada program ini juga mengalami pengembangan. Pada menu ini, semua link pada dokumen dapat ditampilkan dengan lebih detail. Hal yang sama juga dapat dilihat pada fungsi Find atau Find Change dapat mencari apa saja, termasuk karakter khusus dan simbol.

c) *Software yang akan digunakan.*

Software yang digunakan adalah software Adobe Photoshop CS2, dan Adobe Indesign CS4. Pengertian Adobe Photoshop adalah software pengelola garis populer yang banyak digunakan oleh para

disainer grafis diseluruh dunia yang merupakan perangkat lunak aplikasi untuk mengolah data gambar dan grafis untuk kebutuhan printing dan desain grafis, yang dapat juga digunakan untuk membuat atau mengedit gambar. Dengan tampilan Adobe Photoshop yang mudah dipahami, kelengkapan fasilitas yang ditawarkan, kemudahan cara penggunaan, serta kemudahan memperoleh fasilitas pendukung dari berbagai macam sumber menjadikan *Adobe Photoshop* sebagai *software* paling handal bagi para disainer grafis. *Adobe Photoshop* juga merupakan sebuah *software* yang berfungsi sebagai *image* editor. *Image* editor atau editor gambar dibagi menjadi 2 yaitu;

(1) Paint Program

Menghasilkan gambar dalam format *bitmap* atau *raster*. Contohnya *Adobe Photoshop* dan *Macromedia Flash*.

(2) Draw Program

Menghasilkan gambar dalam format *vector*. Contohnya *Adobe Illustrator* dan *Macromedia FreeHand*. Pengertian *Adobe Illustrator* adalah software berbasis *vector* yang dikembangkan dan dipasarkan oleh *Adobe* sistem pada tahun 1986 dan diliris pada tahun 1987. *Adobe Illustrator* adalah rekan dari *Adobe Photoshop*. Arah keutamaan *Adobe Photoshop* adalah untuk memanipulasi foto dan gaya foto *realistic* dari ilustrasi komputer. Sedangkan *Adobe Illustrator* menyediakan hasil dalam bentuk *font setting* dan *grafis* logo pada dunia desain. Pada sebuah iklan dalam produk ini sebagai *Adobe Illustrator*. *Adobe Illustrator CS2* (Versi 12) yang merefleksikan kesatuannya dengan *Adobe Creative Suite*, tersedia baik untuk sistem operasi *Mac OSX* dan *Microsoft Windows*. Versi ini merupakan versi terbaru untuk *Mac* yang tidak melenceng baik pada *prosesor intel* maupun *power pc*.

Adobe Illustratrator CS2 merupakan versi pertama yang meliputi fitur 3 dimensi yang mengizinkan user untuk membuat objek 3d

yang simple. Fitur-fitur terbaru yang terdapat pada Illustrator CS2 meliputi *Live Trace*, *Live Paint*, *Control Palette* dan *custom workspaces*. *Live trace* digunakan untuk mengkonversi gambar bitmap ke *vector* dan meningkatkan kemampuan *tracing* sebelumnya. *Live Paint* mengizinkan *user* untuk mengaplikasikan watan kedalam objek, terutama untuk objek *overlap*. CS3 meliputi *update* tampilan ke *Control Bar*, Kemampuan untuk mengatur sesuai dengan keinginan, *area crop multiple*, *panel color guide* dan fitur *Live Color* diantara yang lainnya. CS4 diliris pada bulan Oktober 2008. Fitur dari CS4 ini merupakan variasi dari peningkatan *tools* sebelumnya dengan mengenalkan beberapa *tools* terbaru. Kemampuan untuk membuat *multiple artboards* adalah salah satu tambahan utama pada CS4. *Artboard* digunakan untuk membuat sebuah single dokumen menjadi beberapa versi.

Tools lainnya adalah *blob brush*, yang digunakan untuk membuat *paint brush stroke* yang lebih natural (Meningkatkan kepada *Microsoft paint* atau program *non vector* lainnya) yang dapat dijadikan *vector* dan sebuah *gradient tool* terbaru yang dapat digunakan untuk lebih mendalami manipulasi warna. Pengertian *Adobe InDesign* CS3 merupakan program desain publikasi, tata letak yang sangat populer saat ini. Versi terbaru *Adobe InDesign* ini menawarkan kemudahan, kepraktisan, serta fasilitas yang lengkap dan menarik yang tidak dimiliki program lain. Fasilitas *Adobe InDesign* CS3 mampu melakukan pengorganisasian materi, khususnya teks yang mengalir dalam bentuk paragraf, kolom, halaman *Adobe InDesign* CS4 memiliki tampilan yang lebih nyaman dibandingkan versi sebelumnya. Namun, tidak hanya tampilan saja yang dibuat menarik. Berbagai *feature* baru juga telah diintegrasikan ke dalam program *desktop publishing* ini. CS4 membuat penggunaannya semakin mudah dalam menata teks dan gambar. Saat pertama kali dijalankan oleh *CHIP*, program ini menampilkan

halaman utama yang cukup nyaman dilihat. Menu-menunya ditampilkan dengan desain minimalis. Halaman utama pada program ini dibagi menjadi dua bagian. Bagian pertama digunakan untuk lembaran kerja dokumen. Bagian kedua digunakan untuk meletakkan *window-window* panel untuk kebutuhan dokumen.

Melalui menu-menu yang kini tampil lebih interaktif, membuat brosur, cover, atau halaman buku sebuah katalog menjadi lebih mudah. Penempatan fungsi dan option pada menu bar kini lebih dimaksimalkan. Dengan sekali klik, tampilan dokumen juga bias diatur dengan mudah. *Setting* beberapa panel yang anda butuhkan untuk mengedit dokumen juga bias diatur dari menu bar ini. Begitu juga dengan profil program, semua bisa diatur untuk beberapa kondisi dokumen. Adanya smart guides membuat pengaturan teks atau gambar bisa dilakukan dengan lebih nyaman. Gambar bisa diatur dengan mudah sehingga bisa menyesuaikan ukuran *frame*.

Fitur baru lainnya adalah *PageFlip*. Dengan fitur ini pengguna Indesign bisa memeriksa dokumen dengan lebih teliti. Dengan begitu, adanya huruf atau link gambar yang hilang bisa segera diketahui. *Panel links* pada program ini jugamengalami pengembangan. Pada menu ini, semua link pada dokumen dapat ditampilkan dengan lebih detail. Hal yang sama juga dapat dilihat pada fungsi *Find* atau *Find Change* dapat mencari apa saja, termasuk karakter khusus dan simbol. Jika kita memiliki koneksi internet yang cukup kencang, kita bisa memanfaatkan share pada *Indesign CS4*. Dokumen ini bisa dishare ke tiga orang yang berbeda sehingga bisa dilihat secara bersamaan. Dengan begitu, perubahan isi bisa dilakukan dengan cepat sehingga dapat menghemat waktu edit. *Output* program ini juga lebih beragam. Kita bisa mengexport dokumen ke berbagai macam jenis format. Seperti **.pdf*, **.xml*, dan *PageFlip dalam bentuk *.exe*.