

## **BAB II**

### **ORGANISASI**

Dalam bab ini, penulis akan membahas struktur organisasi pada Yenni Busana. Sebagai upaya penulis untuk mendapatkan data yang lebih akurat dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Sebelum membahas struktur organisasi tentu ada baiknya diberikan gambaran secara umum tentang Yenni Busana.

#### **1. Tinjauan Organisasi**

##### **a. Sejarah Yenni Busana**

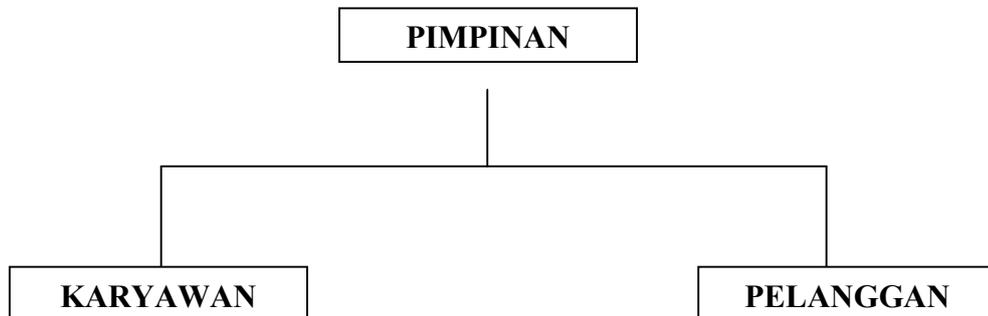
Yenni Busana awalnya dimulai dari berdagang kaki lima pada bulan november tahun 2001, kemudian pada bulan oktober tahun 2007 sampai bulan desember 2010 menjadi sebuah toko yang beralamat di lantai dasar No. 27B Plaza Pangkalpinang, dan pada awal bulan januari 2011 Yenni Busana pindah di lantai dasar blok C No.40 Bangka Trade Centre.

Yenni Busana didirikan oleh Ibu Syafni Yenni yang dalam akte ini berkedudukan sebagai pemilik. Yenni Busana adalah Toko yang bergerak dalam bidang penjualan berbagai macam pakaian muslim pria dan wanita, kerudung, aksesoris kerudung, kain sarung pria dan wanita, serta perlengkapan muslim lainnya. Untuk terus berkembang, Yenni Busana harus membentuk dan menyelenggarakan perbaikan serta penyempurnaan disegala bidang. Hal yang dilakukan untuk penyempurnaan itu antara lain dengan berusaha melayani para pelanggannya dengan sebaik mungkin. Selain itu, Yenni Busana juga harus menjual produk-produk yang memiliki kualitas dan kuantitas yang baik. Hal ini bertujuan agar dapat bersaing dengan butik-butik lainnya, karena sekarang ini persaingan dalam bisnis pakaian dan aksesoris semakin besar.

Yenni Busana selalu menghadirkan model-model produk terbaru untuk menarik minat pelanggan. Yenni Busana menjual produk-produknya dengan harga terjangkau untuk semua kalangan, baik harga eceran maupun grosir. Oleh karena itu Yenni Busana dapat berkembang hingga saat ini.

##### **b. Struktur Organisasi Yenni Busana**

a. Gambar Struktur Organisasi Yenni Busana



Gambar II.1  
Struktur Organisasi

b. Penjelasan Tugas dan Wewenang Struktur Organisasi

Adapun penjelasan tugas-tugas dan struktur organisasi pada Yenni Busana adalah sebagai berikut :

- 1) Pimpinan Yenni Busana
  - a) Bertanggung jawab membuat keputusan-keputusan atau kebijakan-kebijakan Toko serta pengesahan
  - b) Mengambil kebijakan dalam memutuskan suatu persoalan
  - c) Mengontrol aktifitas kerja karyawan
  - d) Memimpin Counter
  - e) Menindak dengan tegas segala bentuk kecurangan kepada masing-masing bagian.
- 2) Karyawan
  - a) Bertanggung jawab dan melayani pelanggan apabila pelanggan ingin membeli
  - b) Membuat laporan kepada pimpinan counter minimal 2(dua) bulan sekali
  - c) Membuat nota kepada pelanggan
- 3) Pelanggan
  - a) Melakukan pemesanan barang
  - b) Melakukan pembayaran barang

**2. Spesifikasi Teknologi Hardware**

## **a. Teori Singkat Tentang Hardware**

hardware atau dalam bahasa indonesia-nya disebut juga dengan nama perangkat keras adalah salah satu komponen dari sebuah komputer yang sifat alat nya bisa dilihat dan diraba secara langsung atau yang berbentuk nyata, yang berfungsi untuk mendukung proses komputerisasi. Secara fisik, Komputer terdiri dari beberapa komponen yang merupakan suatu sistem. Sistem adalah komponen-komponen yang saling bekerja sama membentuk suatu kesatuan. Apabila salah satu komponen tidak berfungsi, akan mengakibatkan tidak berfungsinya proses-proses yang ada komputer dengan baik.

### **1. Unit Input**

Unit ini berfungsi sebagai media untuk memasukkan data dari luar ke dalam suatu memori dan processor untuk diolah guna menghasilkan informasi yang diperlukan. Input devices atau unit masukan yang umumnya digunakan personal computer (PC) adalah keyboard dan mouse, keyboard dan mouse adalah unit yang menghubungkan user (pengguna) dengan komputer. Selain itu terdapat joystick, yang biasa digunakan untuk bermain games atau permainan dengan komputer. Kemudian scanner, untuk mengambil gambar sebagai gambar digital yang nantinya dapat dimanipulasi. Touch panel, dengan menggunakan sentuhan jari user dapat melakukan suatu proses akses file. Microphone, untuk merekam suara ke dalam komputer. Contoh dari alat input :

#### **a. KeyBoard**

Keyboard merupakan unit input yang paling penting dalam suatu pengolahan data dengan komputer. Keyboard dapat berfungsi memasukkan huruf, angka, karakter khusus serta sebagai media bagi user (pengguna) untuk melakukan perintah-perintah lainnya yang diperlukan, seperti menyimpan file dan membuka file. Penciptaan keyboard komputer berasal dari model mesin ketik yang diciptakan dan dipatentkan oleh

Christopher Latham pada tahun 1868, Dan pada tahun 1887 diproduksi dan dipasarkan oleh perusahaan Remington. Keyboard yang digunakan sekarang ini adalah jenis QWERTY, pada tahun 1973, keyboard ini diresmikan sebagai keyboard standar ISO (International Standar Organization). Jumlah tombol pada keyboard ini berjumlah 104 tuts. Keyboard sekarang yang kita kenal memiliki beberapa jenis port, yaitu port serial, ps2, usb dan wireless.

#### **b. Digital Kamera**

Dengan menggunakan Kamera Digital kualitas gambar lebih bagus dan lebih baik dibandingkan dengan cara menyalin gambar yang menggunakan scanner. Ketajaman gambar dari kamera digital ini ditentukan oleh pixel-nya. Kemudahan dan kepraktisan alat ini sangat membantu banyak kegiatan dan pekerjaan. Kamera digital tidak memerlukan film sebagaimana kamera biasa. Gambar yang diambil dengan kamera digital disimpan ke dalam memori kamera tersebut dalam bentuk file, kemudian dapat dipindahkan atau ditransfer ke komputer.

#### **c. Scanner**

Scanner adalah sebuah alat yang dapat berfungsi untuk meng copy atau menyalin gambar atau teks yang kemudian disimpan ke dalam memori komputer. Dari memori komputer selanjutnya, disimpan dalam harddisk ataupun floppy disk. Fungsi scanner ini mirip seperti mesin fotocopy, perbedaannya adalah mesin fotocopy hasilnya dapat dilihat pada kertas sedangkan scanner hasilnya dapat ditampilkan melalui monitor terlebih dahulu sehingga kita dapat melakukan perbaikan atau modifikasi dan kemudian dapat disimpan kembali baik dalam bentuk file text maupun file gambar.

#### **d. Mouse**

Suatu perangkat mekanik untuk melaksanakan suatu pekerjaan yang biasanya dilakukan dalam mengoperasikan komputer.

### **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 unit proses :

#### **a. Motherboard**

Motherboard atau Papan induk adalah papan sirkuit tempat berbagai komponen elektronik saling terhubung, motherboard biasa disingkat dengan kata mobo. Pada motherboard inilah perangkat keras seperti Harddisk, ram, prosesor, kartu grafis, dan perangkat keras lain dihubungkan.

#### **b. Ram**

RAM merupakan singkatan dari Random Access Memory biasanya disebut dengan istilah pendek yaitu Memori. Memory atau RAM merupakan sebuah perangkat keras komputer yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data sementara. Memory bekerja dengan menyimpan dan menyuplai data-data penting yg dibutuhkan Processor dengan cepat untuk diolah menjadi informasi.

#### **c. Prosesor**

Pengertian Prosesor, atau yang biasanya disebut dengan CPU, adalah otak dari komputer. Prosesor adalah komponen yang mengeksekusi perhitungan kompleks yang memungkinkan komputer untuk bisa digunakan menjelajah internet, memutar lagu di iTunes, dan menjalankan sistem operasi Anda.

### **3. Unit Output**

Output device adalah perangkat komputer yang berguna untuk menghasilkan suatu keluaran seperti gambar, kertas (hardcopy), suara, dll. Yang termasuk alat output :

**a. Monitor**

Monitor adalah salah satu jenis soft-copy device, karena keluarannya adalah berupa signal elektronik, dalam hal ini berupa gambar yang tampil di layar monitor. Gambar yang tampil adalah hasil pemrosesan data ataupun informasi masukan. Monitor memiliki berbagai ukuran layar seperti layaknya sebuah televisi.

**b. Printer**

Printer merupakan sebuah perangkat keras yang dihubungkan pada komputer yang berfungsi untuk menghasilkan cetakan baik berupa tulisan ataupun gambar dari komputer pada media kertas atau yang sejenisnya.

**c. Speaker**

Speaker adalah gelombang suara yang mengubah sinyal elektrik ke frekuensi audio (suara) dengan cara menggetarkan komponennya yang berbentuk selaput.

**b. Spesifikasi Hardware yang sudah dan akan digunakan**

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

- a.) Processor Pentium Dual-Core Processor
- b.) Ram yang digunakan lebih dari 1GB
- c.) Harddisk: 320 GB Serial ATA 5400 RPM

Karena software yang penulis gunakan untuk membuat katalog dan stationary adalah Corel Draw X4 , Adobe Photoshop CS2, dan Microsoft Office Visio 2007, maka penulis menggunakan semua software tersebut dan hardware yang penulis gunakan adalah :

**a. Motherboard( Thosiba )**

Motherboard atau Papan induk adalah papan sirkuit tempat berbagai komponen elektronik saling terhubung, motherboard biasa disingkat dengan kata mobo. Pada motherboard inilah perangkat keras seperti Harddisk, ram, prosesor, kartu grafis, dan perangkat keras lain dihubungkan.

**b. Ram ( 1 Gb )**

RAM merupakan singkatan dari Random Access Memory biasanya disebut dengan istilah pendek yaitu Memori. Memory atau RAM merupakan sebuah perangkat keras komputer yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data sementara. Memory bekerja dengan menyimpan dan menyuplai data-data penting yg dibutuhkan Processor dengan cepat untuk diolah menjadi informasi.

**c. Prosesor ( Pentium Dual-Core Processor )**

Pengertian Prosesor, atau yang biasanya disebut dengan CPU, adalah otak dari komputer. Prosesor adalah komponen yang mengeksekusi perhitungan kompleks yang memungkinkan komputer untuk bisa digunakan menjelajah internet, memutar lagu di iTunes, dan menjalankan

**d. Hardisk ( 320 GB Serial ATA 5400 RPM )**

Berfungsi untuk menyimpan data dalam bentuk digital.

**e. Monitor ( Thosiba )**

Monitor adalah salah satu jenis soft-copy device, karena keluarannya adalah berupa signal elektronik, dalam hal ini berupa gambar yang tampil di layar monitor. Gambar yang tampil adalah hasil pemrosesan data ataupun informasi masukan. Monitor memiliki berbagai ukuran layar seperti layaknya sebuah televisi.

**f. VGA ( 805 MB )**

Mengolah data grafis untuk ditampilkan di layar monitor.

**g. DVD-RW**

Suatu driver untuk merekam dan memutar DVD

**h. Mouse ( Logitech Usb )**

Suatu perangkat mekanik untuk melaksanakan suatu pekerjaan yang biasanya dilakukan dalam mengoperasikan komputer.

**i. Printer ( Canon Ip 2770 )**

Printer merupakan sebuah perangkat keras yang dihubungkan pada komputer yang berfungsi untuk menghasilkan cetakan baik berupa tulisan ataupun gambar dari komputer pada media kertas atau yang sejenisnya.

**j. Digital Camera ( SAMSUNG ES90 )**

Digunakan untuk mengambil gambar – gambar yang dibutuhkan.

**c. Teori singkat tentang konsep design yang telah disetujui dan hardware yang digunakan :**

**a. 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, pastinya akan memudahkan dan dapat menunjang kinerja software dengan baik sehingga dapat menghasilkan hasil yang baik juga.

**b. Sebab atau akibat software yang digunakan sesuai dengan spesifikasi hardware pendukung.**

Software pendukung pada umumnya software yang digunakan dalam bidang desain grafis membutuhkan memori yang sangat besar untuk mengoperasikannya. Selain itu karena file-file yang dihasilkan rata-rata dalam bentuk gambar maupun 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 Teknologi Software**

#### **a. Teori singkat tentang software**

Software (perangkat lunak) adalah komponen yang nyata yang dapat dilihat dan disentuh oleh secara langsung manusia, maka software atau Perangkat lunak tidak dapat disentuh dan dilihat secara fisik, software memang tidak tampak secara fisik dan tidak berwujud benda namun bisa untuk dioperasikan. Software merupakan 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** inilah suatu komputer dapat menjalankan suatu perintah.

#### **b. Software yang akan digunakan**

Software yang digunakan adalah software Corel Draw X4 , Adobe Photoshop CS, dan Microsoft Office Visio 2007. Software Corel Draw X4 adalah Merupakan Software desain grafis pengolah image berbasis vektor yang memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam bekerja, software ini dibuat untuk memenuhi tuntutan para profesional di bidangnya. Format vector adalah gambar yang membentuk sejumlah objek garis dan objek kurva berdasarkan rumusan matematis. Objek vector, banyak digunakan dalam pembuatan teks dan logo.

Software Adobe Photoshop CS merupakan perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolah gambar dan desain grafis.

Sedangkan Microsoft Office Visio 2007 adalah software yang membantu para pengguna IT, professional bisnis diseluruh dunia untuk memvisualisasikan, menganalisis dan mengkomunikasikan informasi yang kompleks, dan untuk Mengembangkan solusi, bentuk kustom anda sendiri serta tersedia juga template berbagai diagram, skema maupun grafik yang siap pakai.