

## **BAB II**

### **ORGANISASI DAN TEKNOLOGI**

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

##### **a. Sejarah Brother Heroes Distro**

Brother Heroes Distro berdiri sejak 4 April 2012 yang beralokasi di Jln.Mentok Pangkalpinang depan Polisi Militer (PM) Pangkalpinang Babel, yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian seperti baju kaos, kemeja, dan celana, selain menjual pakaian Brother Heroes Distro juga menjual berbagai macam aksesoris seperti topi, dompet, gelang tangan pria dan lain-lain.

Untuk terus berkembang, Brother Heroes Distro harus membentuk dan menyelenggarakan perbaikan serta penyempurnaan di segala bidang. Hal yang dilakukan Brother Heroes Distro untuk penyempurnaan itu antara lain dengan berusaha melayani para pelanggannya dengan sebaik mungkin. Selain itu, harus menjual produk-produk yang memiliki kualitas dan kuantitas yang baik. Hal ini bertujuan agar dapat bersaing dengan Distro yang lainnya karena dalam bidang penjualan bahan-bahan pakaian yang cukup banyak sekarang ini khususnya Pangkalpinang sehingga persaingan semakin besar. Adanya suatu bisnis adalah untuk memuaskan para pelanggan. Barang-barang atau jasa-jasa harus dapat memuaskan kebutuhan pelanggan secara lebih baik dari produk atau jasa para pesaing bisnis. Selain itu promosi penjualan merupakan upaya khususnya yang harus dilakukan Brother Heroes Distro untuk meningkatkan penjualan. Sebuah promosi penjualan dapat berupa pengenalan khusus ataupun yang lainnya.

Brother Heroes Distro ini selalu berusaha mencari sumber bahan yang dapat diandalkan dalam pembekalan bahan kebutuhan. Agar dapat

bersaing, maka Brother Heroes Distro ini juga harus mampu membeli bahan dalam jumlah yang dapat menjamin berlangsungnya produksi barang dan jasa secara baik dan menguntungkan. Oleh karena itu Brother Heroes Distro ini mempunyai pemasok dalam usaha bahan pakaian ini agar usaha ini dapat terus berkembang.

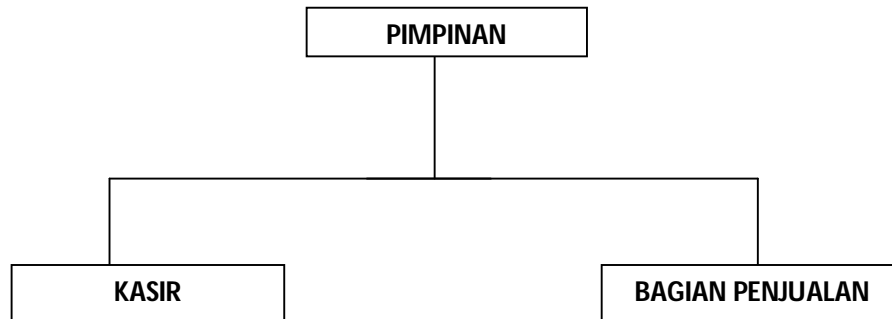
#### **b. Struktur organisasi Brother Heroes Distro**

Struktur organisasi adalah susunan sub sistem organisasi (sub unit) beserta pembagian tugas dan hubungan hirarki kewenangan (otoritas) yang menyertainya.

Hirarki kewenangan :

- a. Struktur organisasi tradisional merupakan hirarki atau pyramid kedudukan. Setiap kedudukan berkaitan dengan kewenangan ; misalnya kewenangan untuk mengatur sumber daya, imbalan, tugas-tugas serta untuk mengambil keputusan.
- b. Setiap kedudukan mengendalikan atau megawasi sejumlah sub ordinat sehingga jumlah ini disebut rentang kendali (*span of control*) yang tergantung pada :
  - 1) Sifat pekerjaan yang dilaksanakan.
  - 2) Besarnya kebutuhan
  - 3) Jumlah aturan dan prosedur yang tersedia sebagai pedoman pengambilan keputusan.
- c. Struktur organisasi dan deskripsi jabatan salah satu unsur utama yang penting dan mutlak dalam manajemen. Adapun masing-masing perusahaan akan mempunyai struktur organisasi dan deskripsi jabatan yang berlainan. Dalam hal ini akan diberikan struktur organisasi.

## Gambar struktur organisasi pada Brother Heroes Distro



Gambar II.1

Struktur Organisasi Brother Heroes Distro

## 2. Spesifikasi Teknologi Hardware

### a. Teori Singkat tentang Hardware yang digunakan

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 si 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.

Kecenderungan yang terjadi dalam dunia pengolahan data elektronik (komputer) adalah implementasi atau penerapan dengan sistem komputer. Karena penggunaan komputer dalam perusahaan/ kantor adalah tulang punggung dalam pengolahan data yang dapat memberikan nilai tambah, kemudahan-kemudahan dan lebih praktis, ekonomis bila dilihat

dalam segi biaya, waktu dan tenaga, kesemuanya itu lebih dibanding secara manual.

Adapun yang termasuk alat-alat di dalam komputer adalah sebagai berikut :

1) *CPU*

Merupakan bagian yang sangat penting dari komputer karena merupakan otak dari komputer itu sendiri. CPU yang dimaksud disini terdiri dari bagian-bagian yang mempunyai tugas sendiri-sendiri, namun di dalam melaksanakan tugasnya merupakan kesatuan yang saling bekerja sama.

2) *I/O Device*

Komputer selain mempunyai CPU dan memori juga mempunyai peralatan-peralatan input dan output. Peralatan itu merupakan indra komputer yang digunakan untuk berhubungan dengan pemakai/ manusia dan mempunyai nama lain yaitu periperals devisi yang berarti disekelilingnya.

3) *Harddisk*

Suatu media penyimpanan data secara permanen, harddisk digunakan untuk menyimpan data yang tempatnya harus tersedia pada saat aplikasi dijalankan.

4) *Memory*

Suatu alat penyimpanan data dan untuk menambahnya untuk pemakaian selanjutnya.

5) *Memory Storage*

Merupakan suatu media penyimpanan data seperti RAM dan ROM dan hardware yang lain.

6) *Motherboard*

Perangkat ini berupa PCB multilayer yang menghubungkan semua perangkat keras pendukung sebuah komputer.

7) *Disk Drive*

Perangkat ini merupakan alat untuk menulis dan merekam data pada *magnetic disk*.

8) *Printer*

Printer merupakan fungsi untuk mencetak data, record atau laporan sesuai dengan instruksi.

**b. Spesifikasi *hardware* yang digunakan pada Brother Heroes Distro.**

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

- Processor Pentium IV
- Ram yang digunakan 1 Gb
- Harddisk 320 Gb untuk proses instalasi

Karena software yang kami gunakan untuk membuat majalah dan *stationary* adalah *Adobe PhotoShop CS2*, *Coreldraw X4*, maka kami menggunakan semua software tersebut dan hardware yang kami gunakan adalah :

- **Processor ( Pentium 2.20 Ghz )**

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

- **Motherboard ( IBM )**

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

- **Memory atau Ram ( 1 GB )**

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

- **Harddisk (320 GB )**  
Berfungsi untuk menyimpan data dalam bentuk digital
- **Monitor ( LCD Acer )**  
Media output untuk menampilkan atau memperlihatkan informasi sehingga dapat dibaca dan dilihat.
- **VGA (512 )**  
Mengolah data grafis untuk ditampilkan di layar monitor.
- **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.
- **DVD-RW ( IBM )**  
Suatu driver untuk merekam dan memutar DVD
- **Mouse ( BenQ USB )**  
Suatu perangkat mekanik untuk melaksanakan suatu pekerjaan yang biasanya dikerjakan manusia.
- **Printer ( Epson R230 Series )**  
Mencetak tulisan, gambar, dan tampilan lainnya dari computer ke media kertas atau sejenisnya.
- **Digital Camera( Canon )**  
Digunakan untuk mengambil gambar apabila dibutuhkan.

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

**a) Hubungan antara Hardware yang digunakan dengan software pendukung.**

Dalam membuat segala sesuatu yang berhubungan dengan desain 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.**

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 Teknologi 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 mengoperasikannya 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 CS* 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**

**1) Adobe photoshop CS2**

*Adobe Photoshop CS2*, atau biasa disebut *Photoshop*, adalah 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/foto, dan, bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe Systems*. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama *Photoshop CS (Creative Suite)*, versi sembilan disebut *Adobe Photoshop CS2*, versi sepuluh disebut *Adobe Photoshop CS3*, versi kesebelas adalah *Adobe Photoshop CS4* versi keduabelas *Adobe Photoshop CS5* dan yang terakhir ketigabelas adalah *Adobe Photoshop CS6*.

Photoshop tersedia untuk Microsoft Windows, Mac OS X, dan Mac OS; versi 9 ke atas juga dapat digunakan oleh sistem operasi lain seperti Linux dengan bantuan perangkat lunak tertentu seperti CrossOver.

## 2) Corel Draw

*CorelDraw* adalah editor grafik vektor yang dibuat oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Versi terakhirnya versi 15 yang dinamai X5 dirilis pada tanggal 23 Februari 2008. *Corel Draw* pada awalnya dikembangkan untuk dijalankan pada sistem operasi Windows 2000 dan yang lebih baru. Versi *Corel Draw* untuk Linux dan Mac OS pernah dikembangkan, tetapi dihentikan karena tingkat penjualannya rendah.

Versi *Coreldraw X4* memiliki tampilan baru serta beberapa aplikasi baru yang tidak ada pada *Coreldraw* versi sebelumnya. Beberapa aplikasi terbaru yang ada, di antaranya *Quick Start, Table, Smart Drawing Tool, Save as Template*, dan lain sebagainya.