

BAB II

ORGANISASI DAN TEKNOLOGI

1. Sejarah Perusahaan

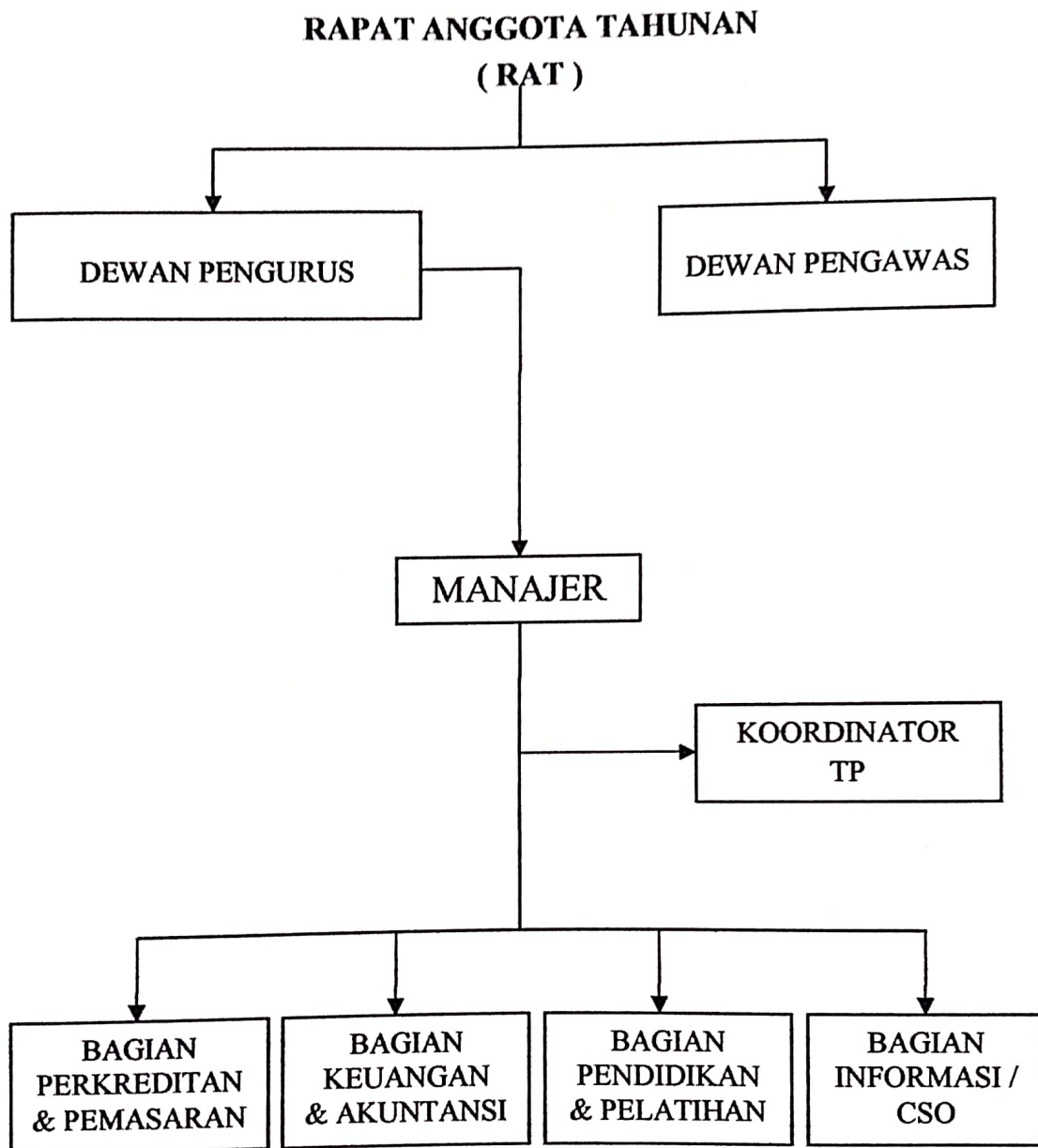
a. Sejarah Singkat Kopdit Kabari

Kopdit Kabari terbentuk pada tanggal 15 Februari 1989. Dengan ketentuan uang pangkal Rp 500,-, Simpanan Pokok Rp 10.000,- dan Simpanan Wajib Rp 1.000,- per bulan, tercatat anggota perdana sebanyak 33 orang. Transaksi uang masuk dan uang keluar hanya direkam pada Slip Uang Masuk dan Slip Uang Keluar, dan belum dibukukan.

Tahun 2001 tepatnya tanggal 09 Agustus 2001, Kopdit Karya Bersama resmi berbadan hukum dengan nomor : 01/BH/IX/2001 Kopdit Kabari mulai terbuka untuk umum, namun masih terbatas antar teman dekat dan kerabat dari anggota lama.

Sejak 2003 peningkatan anggota maupun asset secara signifikan terus meningkat tajam hingga sekarang total asset yang dimiliki hampir mencapai 30 Milyar, namun demikian Kopdit Kabari tetap membuka kesempatan kepada masyarakat umum untuk dapat bergabung menjadi anggota Kopdit Kabari

b. Struktur Organisasi Kopdit Kabari



1) **DEWAN PENGURUS**

- a) Membuat aturan dan pola kebijaksanaan Kopdit Kabari
- b) Memutuskan atas pencairan pinjaman diatas plafon
- c) Membuat laporan pertanggungjawaban atas pengelolaan asset dan dilaporkan kepada anggota pada saat Rapat Anggota Tahunan.

- 2) DEWAN PENGAWAS
 - a) Mengaudit semua kegiatan Kopdit Kabari
 - b) Melaporkan hasil audit kepada Dewan Pengurus
 - c) Melakukan pengawasan terhadap kinerja Dewan Pengurus
- 3) MANAJER
 - a) Bertanggungjawab atas semua kegiatan manajemen
 - b) Membuat Standar Operasional Manajemen (SOM)
 - c) Melaporkan hasil kinerja manajemen kepada Dewan Pengurus
- 4) KOORDINATOR TP
 - a) Bertanggungjawab atas operasional di tempat pelayanannya (TP)
 - b) Melaporkan semua operasional kepada Manajer
 - c) Melakukan promosi di wilayah tempat pelayanan (TP)
- 5) BAGIAN PERKREDITAN & PEMASARAN
 - a) Melakukan surve
 - b) Melakukan pencairan kredit
 - c) Promosi kepada masyarakat
- 6) BAGIAN KEUANGAN & AKUNTANSI
 - a) Mengatur dan mengawasi arus kas masuk dan kas keluar
 - b) Membuat laporan keuangan
 - c) *Monitoring teller*
- 7) BAGIAN PENDIDIKAN & PELATIHAN
 - a) Memberikan pendidikan kepada calon anggota
 - b) Konsultan bagi anggota
 - c) Mengikuti seminar di luar Kopdit Kabari

- 8) BAGIAN INFORMASI / CSO
 - a) Tempat pendaftaran calon anggota
 - b) Memberikan informasi kepada calon anggota
 - c) Mengatur jadwal pendidikan bagi calon anggota

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 si sentuh mamusia*. *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 Camera*

Memberikan penggunaan untuk dapat menghasilkan gambar dan menyimpan gambar *digital* yang menjadi objek foto. 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* tersebut menjadi *signal digital*. *Digital Signal Processor* (DSP) menyimpan gambar digital ke media penyimpanan pada kamera. Gambar sisa di *download* ke *hard disk* melalui kabel atau di salin dari media penyimpanan pada kamera.

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 *silicon* 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 memberikan 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

Karena *software* yang penulis gunakan untuk membuat majalah dan *stationary* adalah *Adobe PhotoShop CS*, *Adobe ImageReady CS*, maka *hardware* yang penulis gunakan adalah :

1) *Processor Core iii (I Three)*

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 perpil-perpil 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 (CANON)*

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

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 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 Photoshop CS*, 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

gambaranya 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 bawaannya. fitur baru lainnya adalah *PageFlip*. Agar tidak terjadi *error* 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 CS, Adobe ImageReady CS*. 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 *designer 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*.

e. Jenis – jenis *Layout*

- 1) *Multi Panel Layout* – Bentuk media informasi dimana dalam satu bidang penyajian dibagi menjadi beberapa tema *visual* dalam bentuk yang sama (*square/double square* semuanya).
- 2) *Picture Window Layout* – Tata letak iklan dimana produk yang diiklankan ditampilkan secara *close up*. Bisa dalam bentuk produknya itu sendiri atau juga bisa menggunakan model (*public figure*).
- 3) *Copy Heavy Layout* – Tata letaknya mengutamakan pada bentuk *copy writing* (naskah) atau dengan kata lain komposisi *layout* nya didominasi oleh penyajian teks (*copy*).
- 4) *Frame Layout* – Suatu tampilan media informasi dimana *border/bingkai/frame*-nya membentuk suatu naratif (mempunyai cerita).
- 5) *Silhouette Layout* – Sajian media informasi yang berupa gambar ilustrasi atau tehnik fotografi dimana hanya ditonjolkan bayangannya saja. Penyajian bisa berupa *Text- Rap/warna spot color* yang berbentuk gambar ilustrasi atau pantulan sinar seadanya dengan tehnik fotografi.

- 6) *Type Specimen Layout* -Tata letak media informasi yang hanya menekankan pada penampilan jenis huruf dengan *point size* yang besar. Pada umumnya hanya berupa *Head Line* saja.
- 7) *Jumble Layout* - Penyajian media informasi yang merupakan kebalikan dari *sircus lay out*, yaitu komposisi beberapa gambar dan teksnya disusun secara teratur.
- 8) *Grid Layout* - Suatu tata letak media informasi yang mengacu pada konsep *grid*, yaitu desain media informasi tersebut seolah-olah bagian perbagian (gambar atau teks). berada di dalam skala *grid*.
- 9) *Bleed Layout* - Sajian media informasi dimana sekeliling bidang menggunakan *frame* (seolah-olah belum dipotong pinggirnya). Catatan: *Bleed* artinya belum dipotong menurut *pas cruis* (utuh).
- 10) *Vertical Panel Layout* – Tata letaknya menghadirkan garis pemisah secara *vertical* dan membagi *layout media* informasi tersebut.
- 11) *Alphabet Inspired Layout* - Tata letak media informasi yang menekankan pada susunan huruf atau angka yang berurutan atau membentuk suatu kata dan diimprovisasikan sehingga menimbulkan kesan narasi (cerita).
- 12) *Angular Layout* – Penyajian media informasi dengan susunan elemen visualnya membentuk sudut kemiringan, biasanya membentuk sudut antara 40-70 derajat.
- 13) *Informal Balance Layout* – Tata letak media informasi yang tampilan elemen visualnya merupakan suatu perbandingan yang tidak seimbang.
- 14) *Comic Strips Layout* – Penyajian media informasi yang dirancang secara kreatif sehingga merupakan bentuk media komik, lengkap dengan *captions* nya.

- 15) *Rebus Layout* – Susunan layout media informasi yang menampilkan perpaduan gambar dan teks sehingga membentuk suatu cerita.
- 16) *De Stijl* – menggunakan bentuk segi-empat kuat dengan ciri warna-warna dasar dan menggunakan komposisi asimetris yang saling berkesinambungan dan kadang memiliki makna pengulangan.