



**DESAIN GRAFIS DAN DIGITAL PRINTING
PADA
PERCETAKAN CV.NOFA.**

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
1. 1222300042	DANUARDI
2. 1222300046	SADAM HADI
3. 1222300013	GRIAFINANDA

NO. KKP : (002/KKP/SAL/MRN/JAN/2015)

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

**SEMESTER GASAL
KKP. 2014/2015**



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Program Studi Manajemen Informatika
Jenjang Diploma III (D3)
Judul DESAIN GRAFIS DAN DIGITAL
 PRINTING PADA PERCETAKAN
 CV.NOVA

NIM
1. 1222300042
2. 1222300046
3. 1244300013

NAMA
DANUARDI
SADAM HADI
GRIAFINANDA

Pangkalpinang, Jan 2014

Ketua Program Studi

Manajemen Informatika

09/15
/01 Melati Suci

(Melati Suci Mayasari, M.Kom)



Dosen Pembimbing

(Marini, M.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. DANUARDI (1222300042)
2. SADAM HADI (1222300046)
3. GRIAFINANDA (1244300013)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Kerja Praktek pada

Nama Instansi : CV.NOFA Percetakan dan bengkel las

Alamat : JL.Depati amir/JL.Mentok no.9A
Pangkalpinang-Bangka Belitung

Pembimbing Praktek

Tanggal : 31 Desember 2014


(D. BAJU (RAWAN))
CV. NOFA *Mata Sinar*

ABSTRAKSI

Dalam era globalisasi saat ini teknologi sangat diperlukan bagi pekerjaan manusia yang digunakan untuk membentuk menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi manusia sejalan dengan kemajuan teknologi, system informasi yang terkomputerisasi sangat banyak menggunakan computer dan aplikasi program diharapkan dapat meningkatkan kinerja CV.NOFA yang bias dilakukan pada sewaktu-waktu.

Diharapkan dengan adanya system komputerisasi ini, maka pengolahan data, pembuatan laporan dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu, sehingga dapat menekan kesalahan seminimal mungkin di CV.NOFA.

Saya sebagai penyusun akan mencoba menganalisa suatu masalah yang terjadi dalam system informasi desain di CV.NOFA ini agar dapat memperbaiki dan mengusulkan suatu system yang terkomputerisasi agar bisa memperoleh proses pengolahan data dengan lebih mudah, rapi, akurat, efisien, serta untuk memperoleh hasil yang lebih memuaskan bagi pemilik CV.NOFA

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang selalu memberikan taufik dan hidayahnya, karena berkat rahmat dan karunia-NYA lah sehingga penulis dapat menyelesaikan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini sebagaimana yang diharapkan.

Pada kesempatan ini penulis mengambil topik dalam penulisan KKP (Kuliah Kerja Praktek) adalah Desain Grafis dan Digital Printing Pada CV.NOFA.

Dengan menyusun tugas ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak serta pengalaman yang sangat berguna, untuk itu tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, motivasi, keringanan dan petunjuk kepada penulis.
2. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
3. Ibu Melati Suci Mayasari, M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
4. Ibu Marini, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan banyak waktunya untuk memberikan pen garahan kepada saya.
5. Bapak Subhiyudo selaku pemilik percetakan CV.NOFA.
6. Kedua orang tua kami beserta keluarga yang tercinta yang telah memberikan dorongan, baik moral maupun material dalam menyelesaikan KKP (Kuliah Kerja Praktek).
7. Para Staf dosen dan seluruh karyawan STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
8. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini serta teman-teman ku yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa masih banyak dari penulisan ini yang jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan tugas KKP ini dengan sebaik-baiknya.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa/mahasiswi STMIK ATMA LUHUR pada khususnya.

Pangkalpinang, Desember 2014

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar IV.1 : Desain Kalender CV.NOFA	33
Gambar IV.2 : Desain Kartu Nama CV.NOFA	33
Gambar IV.3 : Desain Baliho	34
Gambar IV.4 : Desain Spanduk	34
Gambar IV.5 : Desain Logo.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Lembar Berita Acara.....	42
Lampiran 2 : Lembar Berita Acara Riset.....	43
Lampiran 3 : Berita Kunjungan Ke instansi.....	44

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAKSI	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang Kerja Praktek.....	1
2. Tujuan penulisan.....	2
a. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek	2
b. Penjelasan Tugas dan Wewenang Struktur Organisasi	3
3. Batasan Masalah Penelitian	3
a. Arti penting peranan topik pembicaraan atau penelitian	3
b. Observasi	4
c. Memilih jenis dan penelitian.....	4
d. Memutuskan benda publikasi	4
e. Desain atau Produk yang dikembangkan dan ditawarkan ..	5
f. Desain atau Produk yang tidak dianalisa.....	5
4. Metode Penelitian	6
a. Software yang digunakan.....	6
b. Hardware yang digunakan	7
5. Sistematika Penulisan Laporan Kerja Praktek.....	8

BAB II STRUKTUR ORGANISASI

1. Sejarah percetakan CV.NOFA	10
a. Profil Perusahaan	10
b. Visi dan Misi	11
2. Tabel Struktur Organisasi CV.NOFA	12
a. Keterangan masing-masing tugas dan wewenang dari struktur organisasi.....	13
b. Daftar keterangan masing-masing tugas.....	14
3. Penjelasan unit kegiatan menjadi tempat riset.....	15

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

1. Spesifikasi Hardware	16
a. Teori Singkat Hardware	16
1) Unit Input	16
2) Unit Proses	17
3) Unit Output	18
b. Spesifikasi Hardware yang sudah dan akan digunakan.....	18
c. Teori singkat tentang konsep design yang telah disetujui dan hardware yang digunakan	20
2. Spesifikasi Software	21
a. Teori Singkat Tentang Software	21
b. Software yang digunakan	21
c. Nama,versi dan Plugins software yang digunakan	22
3. Curret Desain Analisis.....	24
4. Konsep Desain Ajuan	29
a. Material	29
1) Jenis atau bahan yang digunakan	29
2) Teknik cetak.....	30
3) Alasan digunakannya bahan/material untuk produk jadi	30

BAB IV	IMPLEMENTASI DESAIN	
	1. Implementasi Desain	33
BAB V	PENUTUP	
	1. Kesimpulan	36
	2. Saran	36
	DAFTAR PUSTAKA	37
	Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing	38
	Lembar Berita Acara Kunjungan Instansi.....	39

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Desain grafis adalah suatu bentuk visual yang menggunakan media gambar untuk menyampaikan informasi dan pesan seefektif mungkin. Unsur desain grafis seperti teks dianggap sebagai gambar dikarenakan teks sendiri sering disebut simbol - simbol untuk menerangkan makna sebuah hasil karya yang kita buat. Desain grafis merujuk kepada proses pembuatan, metoda perancangan baik metoda perancangan melalui konsep atau metoda perancangan melalui metode teknis perancangan dan produk yang dihasilkan (rancangan). Desain grafis pun mencakup kepada kemampuan seorang desainer dan keterampilan visual termasuk di dalamnya pemilihan *tipografi*, *ilustrasi*, *fotografi*, pengolahan gambar dan tata letak *layout*. Desain grafis pun sangat berkaitan erat dengan perancangan karena perancangan sendiri adalah proses yang berlaku untuk pembuatan sebuah karya dengan menggunakan disiplin yang digunakan (disiplin ilmu Desain Grafis).

Unsur - unsur yang di gunakan dalam ilmu Perancangan ialah unsur - unsur bentuk, tekstur, garis, ruang dan warna. Peralatan yang digunakan oleh desainer grafis untuk perancangan suatu karya adalah ide, akal, mata, tangan, alat gambar tangan, dan komputer. Sebuah konsep atau ide biasanya tidak dianggap sebagai sebuah desain sebelum direalisasikan atau dinyatakan dalam bentuk *visual*. Perancangan desain grafis dengan bentuk visual kita ambil contoh dengan menggunakan media komputer. media komputer memungkinkan perancang untuk melihat hasil dari tata letak atau perubahan tipografi dengan seketika tanpa menggunakan tinta atau pena. Dan lebih praktis jika ada perubahan perancangan Desain. Seorang perancang grafis sebelum menggunakan media computer

pendesain menggunakan sketsa untuk mengungkapkan ide-ide yang kompleks secara cepat, dan setelah sketsa si perancang grafis memiliki kebebasan untuk memilih alat untuk menyelesaikannya, dengan tangan atau komputer.

Salah satu contoh desain pada percetakan CV.NOFA , desain-nya menggunakan sketsa dan media komputer. Setiap desain yang akan dibuat sangat di tuntut untuk biasa menjabarkan informasi yang akurat, terutama pada desain Baliho, Spanduk ,Nota, Kwitansi dan X-banner, karena pada jenis desain tersebut eksistensi, kredibilitas dan citra perusahaan turut ditentukan.

2. Tujuan Kerja Praktek

Agar mahasiswa memiliki kemampuan memahami, menganalisis dan memberikan solusi yang optimal dalam menghadapi permasalahan di dunia kerja, maka program kerja praktek ini sangat diperlukan dan semoga berguna sebagai pengalaman dan diharapkan banyak memberikan manfaat bagi mahasiswa dan perusahaan tempat kerja praktek dilaksanakan.

Tujuan khusus dari kerja praktek ini adalah :

- a. Ingin mengetahui lebih jauh tentang bagaimana proses desain grafis dan digital printing di CV.NOFA.
- b. Ingin mendapatkan pengalaman dan pengetahuan dalam dunia kerja sebagai desainer di perusahaan.

a. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Adapun waktu dan pelaksanaan Kerja Praktek ini adalah :

Waktu pelaksanaan :

- 1) Tanggal 09 Oktober – 30 Desember 2014
- 2) Pukul 09-00 WIB - sampai selesai

- 1) Tempat pelaksanaan : Percetakan CV.NOFA. Jl. Depati Amir (Jl.Mentok) No.9a Pangkalpinang

b. Prosedur Pelaksanaan Kerja Praktek

Pada saat akan melakukan kerja praktek, yang paling awal dilakukan adalah menentukan tempat yang cocok untuk dijadikan sebagai tempat kerja praktek dan tentunya harus berhubungan dengan dunia desain, setelah mendapatkan tempat kerja praktek, Praktikan harus meminta surat kerja praktek dari pihak STMIK ATMA LUHUR (BAAK) untuk diajukan kepada perusahaan yang di maksud, setelah mendapatkan izin dari pihak perusahaan, Praktikan harus memberikan surat penerimaan kerja praktek ke pihak BAAK. Setelah itu mulai melaksanakan kerja praktek, dalam hal ini Praktikan menjalankan kerja praktek selama dua bulan. Proses selanjutnya setelah selesai menjalankan kerja praktek, Praktikan harus meminta surat keterangan telah selesai kerja praktek dari pihak perusahaan untuk dilampirkan kedalam makalah laporan kerja praktek yang tentunya harus disetujui oleh dosen pembimbing dan pembimbing kerja praktek.

3. Batasan Masalah Penelitian

a. Arti penting peranan topik pembicaraan atau penelitian

Setelah penulis melakukan wawancara dan berbagai rangkaia penelitian. Penulis akan melakukan kegiatan yang nantinya akan penulis lakukan dan penulis terapkan keberbagai macam jenis desain media publikasi untuk mendapatkan hasil desain yang baik dan tentunya dapat diterima oleh semua golongan masyarakat.

b. Observasi

Penulis mengumpulkan data secara langsung ke lapangan dengan melihat objek yang diteliti dalam waktu yang bersamaan. Metode ini bersifat umum tapi menyeluruh dan manfaatnya dapat dipakai sebagai dasar untuk penelitian yang lebih baik.

c. Memilih Jenis dan Penelitian

Setelah melakukan observasi penulis akan memilih meneliti bagaimana cara kerja pembuatan produk yang dianalisa yaitu Digital Printing seperti : Neon Box, Spanduk Flexi, Billboard, X Banner di percetakan CV.NOFA. dari awal sampai proses akhir.

d. Memutuskan Benda Publikasi

Setelah membagi pilihan benda publikasi kedalam bentuk cetak, maka penulis memutuskan untuk membuat design seperti katalog, serta beberapa stationary dengan penggunaan material kertas yang elegan dan teknik cetak profesional.

1) Mendesain

Dalam hal ini penulis menggunakan beberapa software yang tepat dan sesuai dengan apa yang penulis butuhkan untuk menghasilkan karya desain yang sesuai dengan apa yang penulis dan percetakan CV.NOFA harapkan. Untuk membuat produk, serta beberapa jenis stationary penulis menggunakan software Adobe Photoshop CS3 extended, Adobe Photoshop CS6 dan Corel Draw X5.

e. Desain atau Produk yang dikembangkan dan ditawarkan

Penulis meneliti dan menganalisa desain atau produk yang di kembangkan di percetakan CV.NOFA ,yaitu :

- 1) Spanduk : Flexi Frontlite, Korea
- 2) Umbul-umbul : Cloth
- 3) Stiker : Vinyl, One Way, Sun Glass, Oracle, Scotlite(3M)
- 4) Backlite
- 5) Neon Box
- 6) Bill Board : Flexi, Korea
- 7) Baliho
- 8) Banner : Flexi, Korea
- 9) X Banner
- 10) Roll Banner

Dan penulis berusaha menggabungkan beberapa macam software desain grafis kedalam berbagai macam wujud desain cetak. Tidak hanya itu nantinya penulis juga akan memilih dan akan menggunakan berbagai macam material/bahan yang ada sebagai pendukung dari proses cetak, disertai dengan berbagai macam teknik cetak yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan kedalam media cetak.

f. Desain atau Produk yang tidak dianalisa

Percetakan CV.NOFA. juga mengembangkan dan menawarkan berbagai macam pembuatan cetakan lainnya antara lain sbb :

- 1) Percetakan : Nota, Buku, Buklet, Poster, Formulir, Kwitansi.
- 2) Konstruksi : Tralis, Kanopi, Pagar.

4. Metode Penelitian

Pada teknik penelitian dan pengumpulan data yang dilakukan pada percetakan CV.NOFA. Penulis dapat mengetahui daftar nama fungsi software dan hardware yang mereka gunakan sebagai media pendukung yaitu :

a. Software yang digunakan

1) Adobe Photoshop CS 3 Extended dan Adobe Photoshop CS 6

Adobe Photoshop CS6 adalah aplikasi desain grafis terbaik di muka bumi ini, dengan beragam fitur unggulan yang sangat cerdas akan sangat membantu Anda membuat dan mengembangkan desain foto atau gambar bahkan kini mendukung desain film. Dengan fitur canggih yang ada pada Adobe Photoshop CS6 . Anda tanpa batas serta mendukung pembuatan gambar 2D maupun 3D yang indah dan menakjubkan sesuai kemampuan Anda.

2) Corel Draw X 5

CorelDraw adalah [editor grafik vektor](#) yang dikembangkan oleh [Corel](#), sebuah perusahaan [perangkat lunak](#) yang bermarkas di [Ottawa, Kanada](#). Versi terbarunya, CorelDRAW X5 dirilis pada tanggal [23 Februari 2008](#).

Versi CorelDRAW X5 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.

3) Microsoft Word 2007

Microsoft Word atau Microsoft Office Word adalah perangkat lunak pengolah kata (*word processor*) andalan Microsoft. Pertama diterbitkan pada 1983 dengan nama Multi-Tool Word untuk Xenix, versi-versi lain kemudian dikembangkan untuk berbagai sistem operasi, misalnya DOS (1983), Apple Macintosh (1984), SCO UNIX, OS/2, dan Microsoft Windows (1989). Setelah menjadi bagian dari Microsoft Office System 2003 dan 2007 diberi nama Microsoft Office Word.

Microsoft Word adalah aplikasi sebuah program pengolah kata (*word processor*) yang dibuat oleh Microsoft Corporation. Program ini biasanya digunakan para pemakai komputer untuk kegiatan tulis-menulis. Seperti pembuatan surat, proposal, artikel, brosur, booklet, dan lain-lain dengan aneka font (huruf) dan layout yang tersedia. Kita juga dapat membuat naskah ilmiah dengan rumus-rumus matematika, fisika maupun kimia dan mendesain sebuah dokumen dengan variasi gambar yang unik dan sangat lengkap.

b. Hardware yang digunakan

- 1) Monitor : Emachines plug and play monitor
- 2) Processor : Pentium (R) Dual - Core CPU T4200 @ 2.00 GHz (2 CPUs).
- 3) VGA Card : Mobile Intel (R) 4 series Express chipset Family.
- 4) RAM : 925MB Ram.
- 5) Audio : Conexent HD Audio Output.
- 6) Keyboard : Attached.
- 7) Mouse : Attached.

5. Sistematika Penulisan Laporan Kerja Praktek

Dalam sebuah penulisan laporan Kerja Praktek diperlukan sistematika pembahasan yang baik, agar pembahasan persoalan dan penyajian hasil laporan dapat terstruktur dengan baik, terarah, dan mudah dimengerti. Untuk itu penulis menyusun sistematika penulisannya sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Berisikan tentang penjelasan mengenai latar belakang kerja praktek, tujuan dan manfaat dilaksanakannya kerja praktek, menerangkan tentang tempat pelaksanaan kerja praktek, penjelasan mengenai prosedur yang harus dilakukan dalam pelaksanaan kerja praktek dan penulisan susunan laporan yang di cantumkan pada sistematika pembahasan tentang penulisan laporan kerja praktek agar dapat tersusun dengan baik dan mudah dipahami.

BAB II : Tinjauan Organisasi

Pada bab ini berisi tentang menjelaskan umum mengenai perusahaan yang bergerak dibidang tertentu, dalam hal ini perusahaan yang di maksud adalah perusahaan yang berhubungan dengan sajian hiburan dan informasi.

BAB III : Laporan Kerja Praktek

Berisikan tentang laporan selama menjalankan kerja praktek disebuah perusahaan, dalam hal ini perusahaan yang dimaksud adalah CV.NOFA. Isi dari laporan tersebut berupa peran praktikan di tempat perusahaan kami dan pekerjaan apa saja yang telah di lakukan selama menjalankan kerja praktek

BAB IV : Implementasi Desain

Dalam bab ini dijabarkan mengenai implementasi bentuk desain. Berupa gambaran tentang desain apa yang telah dibuat yang nantinya akan dicetak dalam bentuk nyata.

BAB V : Penutup

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari semua hal-hal yang dijelaskan di dalam laporan kerja praktek yang telah dilaksanakan dan pada bab ini berisikan beberapa saran yang diajukan kepada pihak perusahaan tempat kerja praktek yang bersifat membangun motivasi bagi perusahaan agar dapat terus berkembang dan menjadi lebih baik.

BAB II

ORGANISASI

1. Sejarah Percetakan CV.NOFA.

Percetakan CV.NOFA. Pangkalpinang didirikan sejak bulan Mei 2012 dan beralamatkan di Jalan Depati Amir (Jalan Mentok) No.9a Pangkalpinang - Bangka.Percetakan CV.NOFA. Ini didirikan oleh Bapak Subhiyono yang bergerak dibidang Advertising, Percetakan,Contractor dan Property. Percetakan CV.NOFA. Pangkalpinang merupakan cabang pertama percetakan CV.NOFA pangkalpinang .Di bidang Advertising, Percetakan CV.NOFA. Menangani berbagai macam jenis Digital Printing yang bersifat Outdoor yaitu : Baliho, Spanduk, Giant Banner, Exbanner, Roll Banner.Kemudian cetakan yang sifatnya secara digital antara lain : Flyer, Poster, Kartu Nama, dll. Di bidang percetakan, melayani berbagai jenis cetakan baik hitam putih sampai dengan yang full colour (sparasasi), antara lain : Nota/Kwitansi, Surat Jalan/Invoice, Faktur Pajak, Kop Surat, Kartu Nama, Undangan, Brosur/Flyer, Poster, Map, Buku. Di bidang Contractor, menangani berbagai macam pekerjaan yang mengikuti beberapa tender perusahaan – perusahaan ysngterksit sesuai dengan joblist-nya atau bentuk pekerjaan yang telah disepakati secara bersama.Dan bagian ini juga percetakan CV.NOFA.

a. Profil Perusahaan

Perusahaan percetakan CV.NOFA merupakan perusahaan terbatas yang bergerak dibidang perdagangan Barang dan Jasa yang terdaftar dengan nomor NPWP 03.091.153.1-304.000, jenis pekerjaan tersebut antara lain : ” ADVERTISING - DIGITAL PRINTING – GENERAL

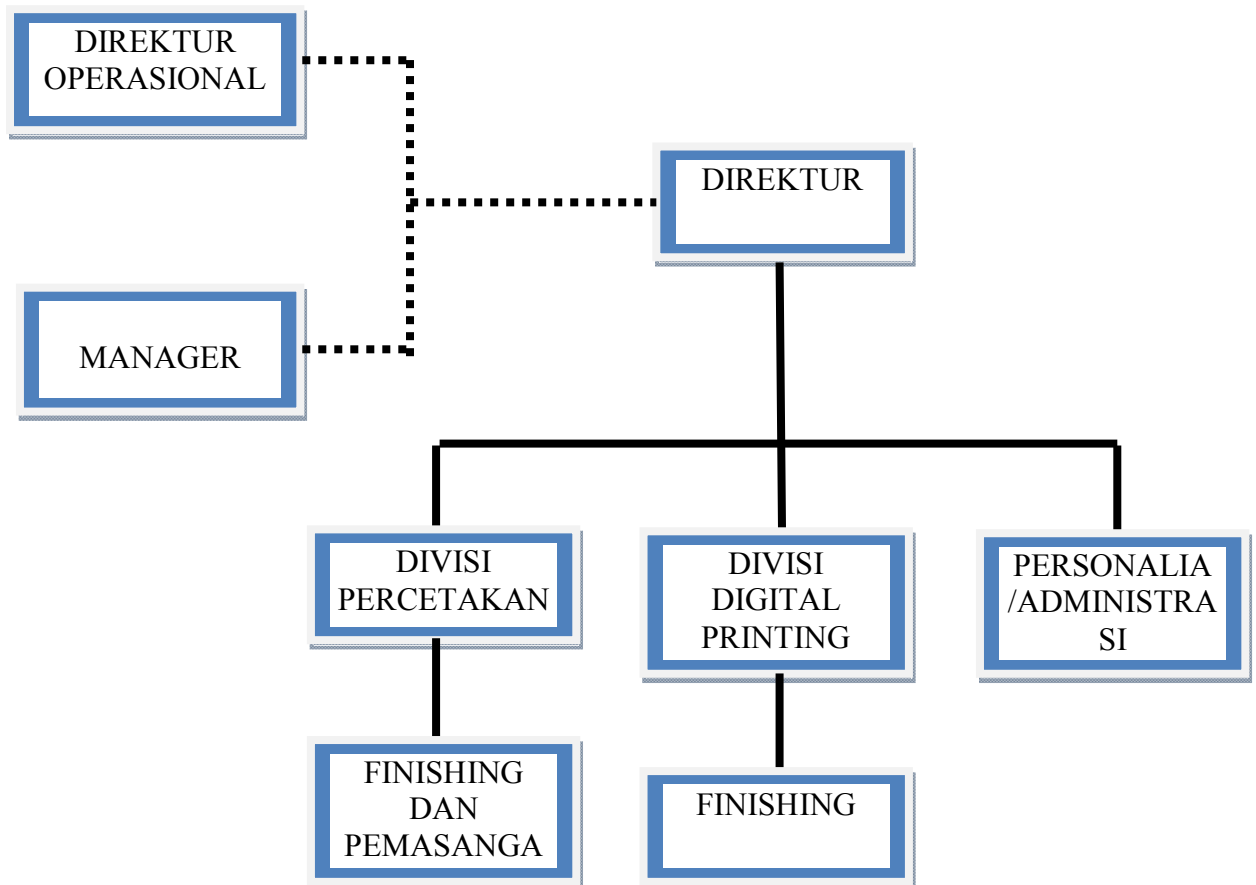
CONTRACTOR & PROPERTY “. Semakin meningkatnya perkembangan teknologi yang membasiskan sistem komputerisasi (digital) sampai merambah ke dunia percetakan dan hal tersebut dapat kita pungkiri untuk menuntut para pengelola bisnis (bidang Digital - Adv – Contractor & Property) untuk mengikuti perkembangan tersebut agar selalu dapat meng-UPDATE info-info terbaru dan dapat melayani konsumen secara cepat(instan). Sebagaimana dengan pemikiran diatas, maka percetakan CV.NOFA. Telah mengembangkan sayapnya dengan ingin membuka beberapa cabang di BANGKA BELITUNG dan juga ke indonesia sebagai wujud kepedulian dalam membantu pemerintah untuk mengembangkan dunia usaha dan menambah lapangan kerja guna mengurangi tingkat pengangguran yang semakin meningkat.

Percetakan CV.NOFA. Telah mempersiapkan dirinya untuk siap bersaing dalam hal tersebut, serta juga telah mempersiapkan tenaga-tenaga ahli dibidangnya untuk memenuhi kebutuhan pasar. Dan percetakan CV.NOFA. Ingin memperlebar sayapnya dengan menambah beberapa anak cabang yang semuanya dibawah naungan CV.NOFA GROUP.

b. Visi dan Misi

- 1) **VISI** : menjadi perusahaan yang berkembang di masa yang akan datang.
- 2) **MISI** : selalu menjaga dan meningkatkan mutu pelayanan kepada seluruh customer.

2. Tabel Struktur Organisasi Percetakan CV.NOFA.



Keterangan :

- ———— Garis Komando (Berisi Perintah)
- Garis Koordinasi (Hanya Bisa Memberi Pendapat)

a. Keterangan masing-masing tugas dan wewenang dari struktur organisasi

Daftar nama struktur organisai percetakan CV.NOVA.

No	Nama	Jabatan	Pendidikan Terakhir
1	Subhiyudo	Direktur	S2
2	Dani Bayu Irawan	Manager	S1
3	Zulkari Wanda	Dirt.Utama	S1
4	Meri Alvianita	Koordinator	SMK
5	Dewi Mulya Sari	Staff	SMK
6	Rizia	Admin Keuangan	SMK
7	Ferigustiawan	Koordinator	SMK
8	M.Yusuf	Staff	SMU
9	Abu Syawal	Staff	SMU
10	Marta Dinata	Staff	SMU
11	Uzair	Koordinator	SMK
12	Iwan Setiawan	Staff	SMU
13	Ari Wibowo	Staff	SMU
14	Erwan	Staff	SMK
15	M.Fikri	Staff	SMU

b. Daftar keterangan masing-masing tugas

No	Jabatan	Tugas/Job Dis
1	Dir.Operasional	<ul style="list-style-type: none"> -Menerima Laporan Keuangan Perusahaan -Bertanggungjawab terhadap keberlangsungan perusahaan
2	Direktur	<ul style="list-style-type: none"> -Mengawasi kinerja seluruh divisi yang ada dalam perusahaan -Bertanggung jawab terhadap penggunaan dana yang ada dalam perusahaan
3	Personalia	<ul style="list-style-type: none"> -Membuat Rekapitulasi Penjualan Harian, Mingguan, Bulanan -Membuat Absensi Kehadiran Karyawan -Melayani dan memberikan kepada semua konsumen yang datang
4	Desain Grafis	<ul style="list-style-type: none"> -Membuat Desain Gambar sesuai pesanan konsumen -Membuat Surat Pesanan -Mengawasi dan bertanggung jawab inventaris yang diberikan perusahaan
5	Operator	<ul style="list-style-type: none"> -Mengerjakan cetakan sesuai dengan Desain -Mengawasi dan bertanggung jawab terhadap kondisi dan jalannya mesin cetakan - Bertanggung jawab terhadap ketersediaan stok bahan baku
6	Finishing	<ul style="list-style-type: none"> -Menyelesaikan semua cetakan yang telah dicetak

3. Penjelasan Unit Kegiatan menjadi tempat riset

Percetakan CV.NOFA. Pangkalpinang didirikan sejak bulan Mei 2011 dan beralamatkan di Jalan Depati Amir (Jl.Mentok) No.9a Pangkal Pinang-Bangka. Percetakan CV.NOFA. Ini didirikan oleh bapak Subhi yudo. Keunggulan dari Percetakan CV.NOFA adalah mereka bisa menangani Percetakan, Contractor dan Property. Percetakan CV.NOFA memiliki karyawan dan staff yang sangat terampil di bidang mereka masing – masing. Mereka begitu ramah dan cepat dalam melayani permintaan pelanggan, mereka berusaha begitu keras untuk mendapatkan hasil yang memuaskan bagi pelanggan mereka. Karena bagi Percetakan CV.NOFA kepuasan pelanggan adalah kepuasan bagi mereka juga.

Alasan kami memilih tempat riset untuk kerja kuliah praktek (KKP) di Percetakan CV.NOFA adalah karena kami mau mencari sesuatu yang baru sekaligus mencari pengalaman kerja khususnya di dunia desain grafis melalui percetakan CV.NOFA. Dan kami pun banyak mendapatkan pembelajaran tentang ilmu desain grafis. yang tadinya kami hanya mengetahui sedikit tentang cara mendesain, setelah kami terjun langsung ke dunia kerja di percetakan CV.NOFA, kami lebih banyak mengetahui tentang tata cara kerja desain grafis dari awal sampai akhir. Mulai dari cara mendesain, menggunakan mesin digital *Printing* (alat untuk mencetak hasil desain), sampai ke finishing.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

1. 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 simbolsimbol 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 :

(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 silicon yang menggunakan lintasan.

c) Slot

Digabungkan dengan adapter card menyediakan koneksi dan fungsi tidak membuat menjadi motherboa

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 termaksud 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 kemedi 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 (Intel Core i 5 cpu @ 2,80 Ghz)

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

2) Motherboard (GigaByte)

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

3) Memory atau Ram (4 Gb Kingston)

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

4) Harddisk (500 GB Seagate)

Berfungsi untuk menyimpan data dalam bentuk digital

5) Monitor (SAMSUNG Sync Mater E 1960)

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

6) VGA CARD (ATI Radeon HD 4650 Series)

Mengolah data grafis untuk ditampilkan di layar monitor.

7) Keyboard (Logitech)

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 (SAMSUNG)

Suatu driver untuk merekam dan memutar DVD

9) Mouse (Logitech Usb)

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

10) Printer (EPSON Stylus Photo 1390, Konica Minolta bizhub C 390, EPSON LX – 300, Lyrik Solvent Inkjet Printer PZ 3240-KX)

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

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.

2. 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 bias 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. Software yang akan digunakan

Software yang digunakan adalah software *Adobe Photoshop CS3 Extended*, *Adobe Photoshop CS6* dan *Corel Draw X 5*. 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. Corel Draw adalah sebuah aplikasi

grafis berbasis vector. Format vector adalah gambar yang membentuk sejumlah objek garis dan objek kurva berdasarkan rumusan matematis. Format vector lebih banyak digunakan untuk membuat objek buatan, seperti menggambar objek dua dimensi, yang lebih ditekankan ke dalam pembuatan objek garis, lingkaran, polygon dan persegi panjang. Sedangkan untuk objek tiga dimensi, lebih ditekankan ke dalam pembuatan : bola, kubus dan tabung. Objek vector, banyak digunakan dalam pembuatan pengolahan teks dan logo. Sedangkan *Ulead Video Studio 11* adalah merupakan software untuk mengedit video.

c. Nama, versi dan Plugins software yang digunakan

Software yang digunakan adalah software *Adobe Photoshop CS3 Extended*, *Adobe Photoshop CS6* dan *Corel Draw X 5*.

1) Adobe Photoshop CS3 Extended

Sejak versi CS3 ada dua versi Photoshop, standard dan extended. Versi Standard berisi semua fungsi Photoshop sementara Extended berisi fungsi tambahan untuk spesialisasi keahlian tertentu. Misalnya *texturing* objek 3D untuk animator 3D dan editing file *DICOM* untuk lab kedokteran. Video tutorial ini menjelaskan banyak fitur Photoshop CS3 Extended yang masih tidak begitu dikenal seperti *texturing* 3D dan file *DICOM* tadi. Selain itu, dijelaskan banyak tips dan trik untuk bekerja lebih cepat dengan Photoshop, seperti penggunaan *actions* dan *batch processing*. Nilai plus lain ada pembahasan tentang konsep penting Photoshop yang cukup rumit seperti *Camera Raw 4* dan *Smart Object*.

Penjelasan di video ini sangat mudah, dan langsung pada sasaran. Justin tidak membahas konsep-konsep *njelimet*. Ia

langsung mempraktekkan materinya tanpa banyak berteori. Sayangnya, Justin berbicara dengan cepat, mungkin akan terasa terlalu cepat untuk umumnya orang Indonesia, sehingga sulit dipahami. Terutama bagi yang penguasaan bahasa Inggrisnya pas-pasan. Materi di video ini cocok sekali bagi mereka yang perlu menguasai seluruh fungsi Photoshop, seperti saya yang berprofesi sebagai penulis buku-buku Photoshop. Kebanyakan pengguna Photoshop sudah cukup puas dengan versi standard, fungsi di Extended hanya berguna bagi sebagian saja. Itulah sebabnya saya tidak bisa memberi nilai maksimal untuk produk ini.

2) Adobe Photoshop CS6

Adobe Photoshop CS6 adalah aplikasi desain grafis terbaik di muka bumi ini, dengan beragam fitur unggulan yang sangat cerdas akan sangat membantu Anda membuat dan mengembangkan desain foto atau gambar bahkan kini mendukung desain film. Dengan fitur canggih yang ada pada Adobe Photoshop CS6 . Anda tanpa batas serta mendukung pembuatan gambar 2D maupun 3D yang indah dan menakjubkan sesuai kemampuan Anda.

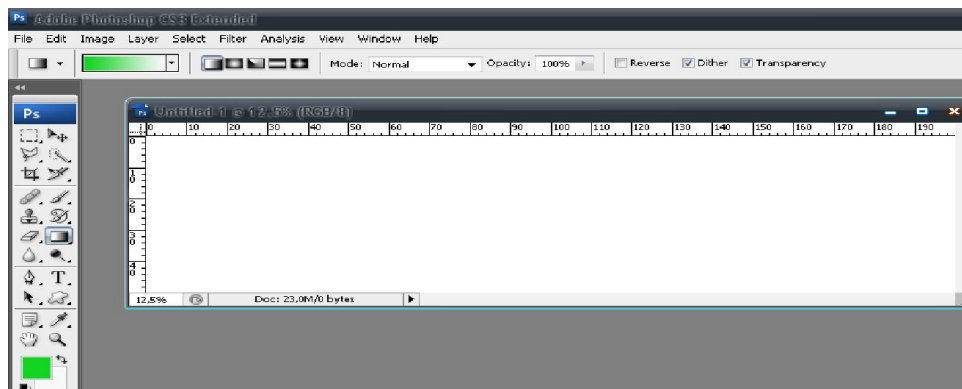
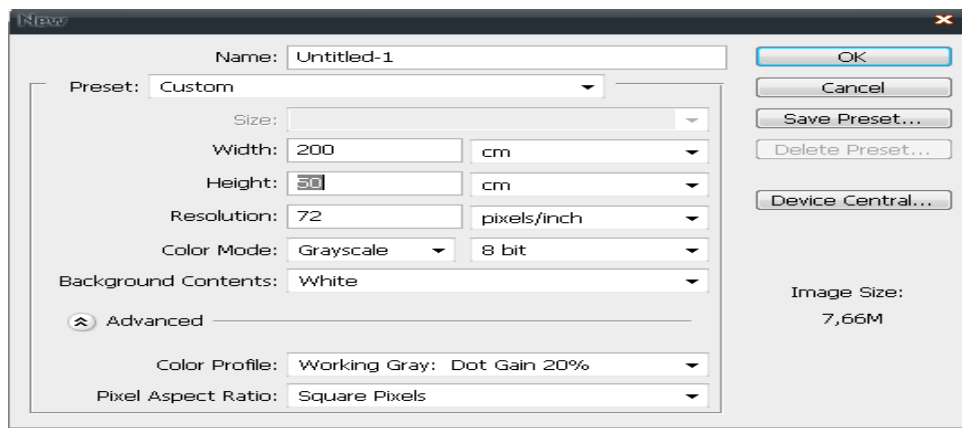
3) Corel Draw X 5

CorelDraw adalah editor grafik vektor yang dikembangkan oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Versi terbarunya, CorelDRAW X5 dirilis pada tanggal 23 Februari 2008. CorelDRAW pada awalnya dikembangkan untuk sistem operasi Windows 2000 dan seterusnya. Versi CorelDRAW untuk Linux dan Mac OS pernah dikembangkan, namun dihentikan karena tingkat penjualannya rendah.

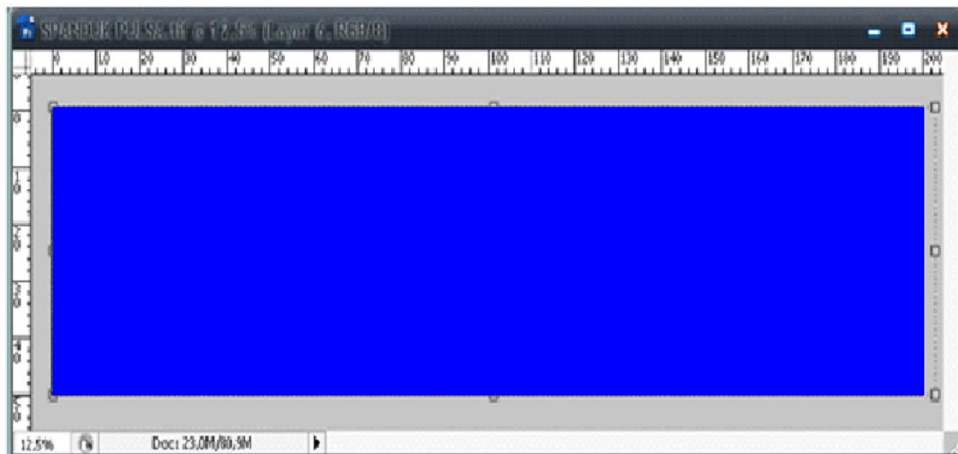
Versi CorelDRAW X5 memiliki tampilan baru serta beberapa aplikasi baru yang tidak ada pada CorelDRAW versi sebelumnya. Beberapa aplikasi terbaru yang ada, di antaranya Quick Start, Table, Smart Drawing Tool, Save as Template, dan lain sebagainya.

3. Curret Desain Analysis

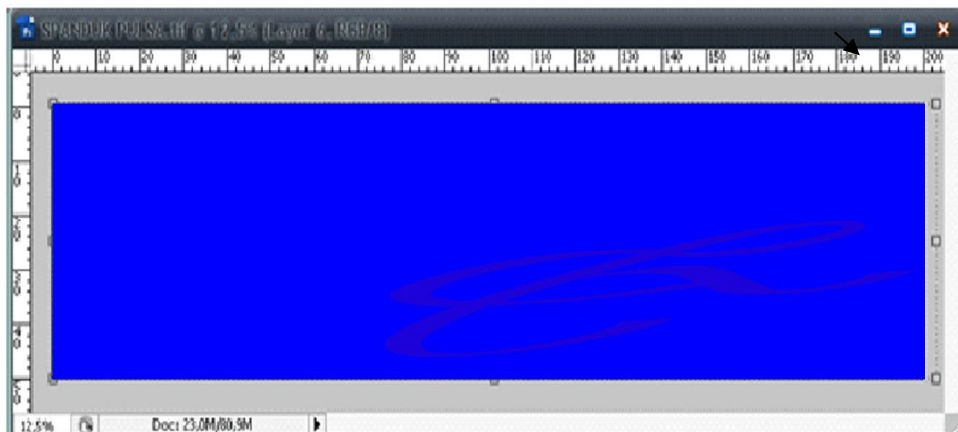
Mendesain spanduk percetakan CV.NOFA yang menjual perlengkapan /pesanan berbagai desain dengan ukuran 2 x 0,5 meter. Langkah pertama buka aplikasi Adobe Photoshop CS3 Extended, lalu klik *file-new* sebelum meng-klik OK kita harus menentukan ukurannya terlebih dahulu yaitu width 200 cm dan height 50 cm (*disini kita pakai resolusi 72 pixels/inch untuk membuat spanduk dan 300 pixels/inch untuk mencetak foto*) lalu klik OK.



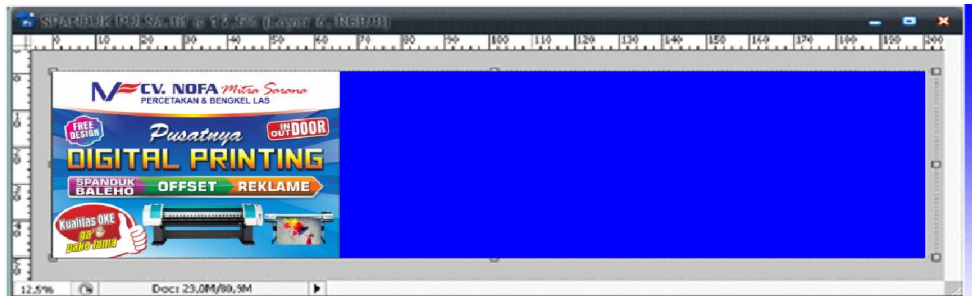
Setelah meng-klik OK akan keluar tampilan new project seperti diatas. Langkah kedua tentukan warna background (*konsumen meminta untuk background diberi warna hijau gradasi putih*) pilih gradien tools kemudian set foreground colour menjadi hijau dan set background menjadi putih, tarik garis dari atas ke bawah sehingga warna background seperti dibawah ini.



Langkah ketiga buka gambar variasi background warna hijau muda dan drag ke project, atur letak posisinya sehingga pas ke background project untuk mempercantik latar seperti dibawah ini, dan atur opacity-nya menjadi +57% (*lihat anak panah*).



Kemudian buka lagi gambar background lain untuk menambah kesan mewah spanduk. Seperti gambar dibawah ini :



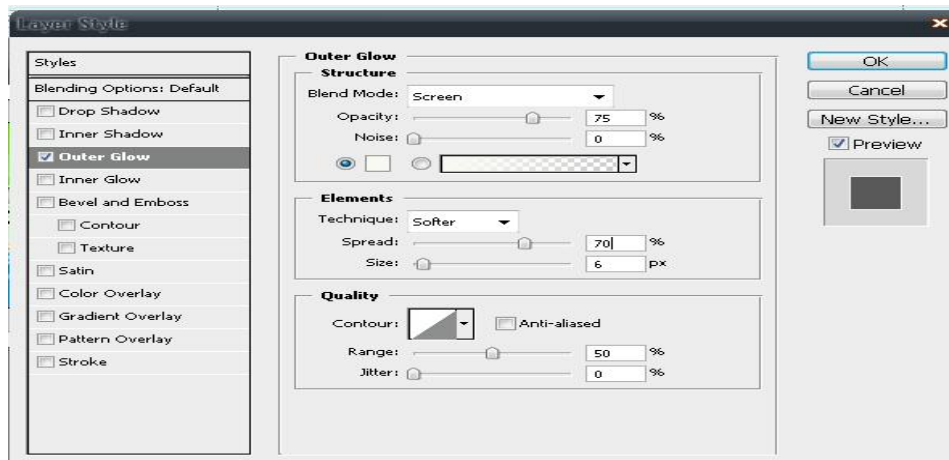
Langkah keempat, karena mendesain spanduk perusahaan dan berbagai percetakan desain kita coba letakkan gambar gambar dan logo CV.NOFA (cari foto/gambar dalam format PNG) supaya tidak perlu lagi melakukan proses seleksi, kemudian atur opacity kedua gambar menjadi + 75%. Lihat seperti gambar dibawah ini.



Langkah kelima, tambah bentuk tulisan (add text) klik huruf T (Horizontal Type Tool) pada toolbox project Photoshop CS3 Extended, sesuai dengan perusahaan yang di inginkan oleh owner, Percetakan dan berbagai desain dan atur posisinya agar tampak lebih pas dan sesuai. Lihat gambar dibawah ini :



Untuk bentuk tulisan pada project kali ini desainer memakai font Maiandra GT, colour black dan size 187,33 GT, nah kalau untuk variasi warna tulisan silahkan bermain di blending option klik *>layer>layer style>blending option*. Disini desainer memvariasikan tulisan dengan blending option *>Outer Glow* dengan warna bayangan putih, *Spread 70* dan *Size 6*. Lihat gambar dibawah ini :

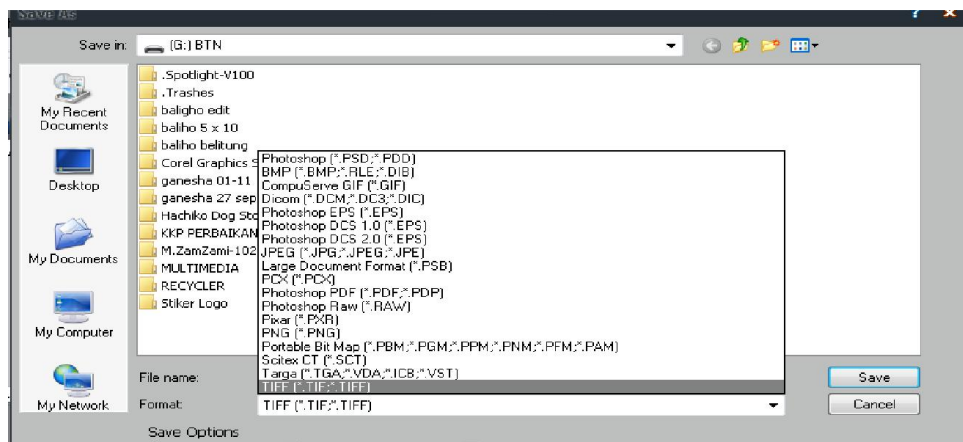


Kemudian Langkah keenam, desain menambahkan logo-logo dan desain yang dijual oleh konsumen spanduk di posisi kanan desain spanduk seperti : Gambar, Nama Percetakan, Alamat tempat. Buka gambar logo operator (dalam format PNG) dan disarankan supaya tidak perlu melakukan proses seleksi gambar lagi, lalu drag gambar ke desain project. Atur size dan posisi gambar supaya pas dan spanduk kelihatan lebih

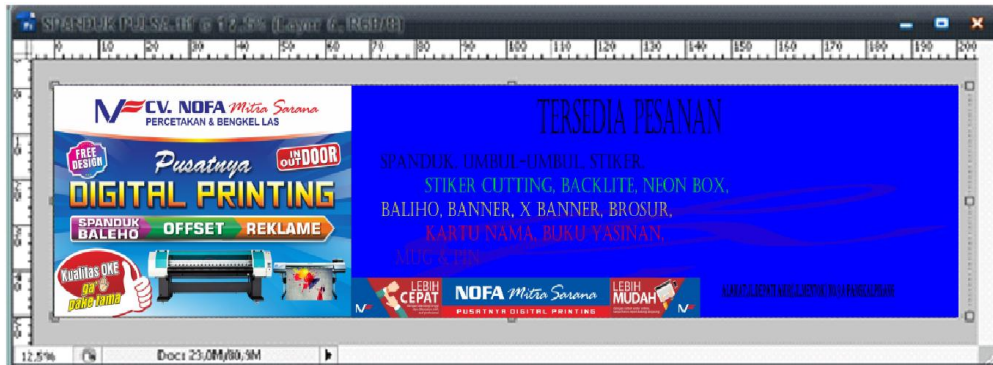
menarik (untuk pengaturan size pada saat mendrag tekan tombol shift pada keyboard supaya size lebih profesional) Lihat gambar dibawah ini :



Nah bila desain spanduk sudah pas dan kelihatan sudah bagus , save as project ke bentuk pormat TIFF klik *file>save as>klik save*. Lihat gambar dibawah ini :



Desain spanduk sudah jadi dan siap dicetak, alasan merubah format project gambar desain spanduk ke format TIFF supaya kualitas/resolusi gambar desain spanduk tidak pecah (*kualitas warna gambar sama seperti saat didesain*). Nah kalo kita merubah ke dalam format JPEG kualitas gambar desain akan pecah dan semua editan warna di layer akan berubah (*menjadi tidak sama dengan desain aslinya*).



4. Konsep Desain Ajuan

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan bagaimana konsep desain yang dibuat dan dikembangkan mulai dari Warna cetak (*CYMK*), Warna grayscale, Emboss, Border Layout, Draft, Materi gambar dari hasil desain/karya.

Dalam mengaplikasikan desain kedalam bentuk media cetak, penulis berusaha menyesuaikan warna, bentuk, dan jenis huruf dasar dengan warna, bentuk dan jenis huruf dasar background design yang penulis buat.

a. Material

- 1) Jenis atau bahan yang digunakan
 - a) Spanduk : Flexi Frontlite, Korea
 - b) Umbul-umbul : Cloth
 - c) Stiker : Vinyl, One Way, Sun Glass
 - d) Stiker Cutting : Oracle, Scotlite(3M)
 - e) Backlite
 - f) Neon Box
 - g) Bill Board : Flexi, Korea
 - h) Baliho
 - i) Banner : Flexi, Korea
 - j) X Banner
 - k) Roll Banner

2) Teknik cetak

- a) Spanduk : Digital Printing
- b) Umbul-umbul : Digital Printing
- c) Stiker : Digital Printing
- d) Stiker Cutting : Digital Printing
- e) Backlite : Digital Printing
- f) Neon Box : Digital Printing
- g) Bill Board : Digital Printing
- h) Baliho : Digital Printing
- i) Banner : Digital Printing
- j) X Banner : Digital Printing
- k) Roll Banner : Digital Printing

3) Alasan digunakannya bahan/material untuk produk jadi

a) Spanduk

- 1) Flexi Frontlite : bahan tipis dan harganya pu terjangkau
- 2) Korea : Bahannya tebal,awet,tahan lama dibandingkan flexi. Tapi harganya lebih mahal.

b) Umbul-umbul

- 1) Cloth : berbahan kain yang sering digunakan - untuk umbul-umbul atau bendera karena bahannya lebih ringan.

c) Stiker

- 1) Vinyl : merupakan bahan semacam plastic yang memiliki kelenturan sehingga mudah dipasang dan bahannya pun bagus meskipun harganya lumayan mahal tapi dijamin kualitas ketahanan .

- 2) One Way : Stiker yang memiliki bahan dasar campuran vinyl sangat lentur dan mudah mol. Stiker ini memiliki ciri khas berlubang-lubang yang tersusun simetris dan rapi.

- 3) Sun Glass : Berbahan tipis
- d) Stiker Cutting
 - 1) Oracle : Memiliki bahan yang tebal akan tetapi agar lentur.
 - 2) Scotlite(3M) : Warnanya lebih metallic dan bahannya Tipis.
- e) Backlite : Bahan yang biasa digunakan untuk outdoor.
- f) Neon Box : Merupakan cara tepat untuk menampilkan iklan biasanya terbuat dari acrylic dan di bagian dalamnya di beri lampu sehingga akan jelas terlihat mudah di baca.

- g) Bill Board
 - 1) Flexi : Berbahan tipis dan harganya murah
 - 2) Korea : Berbahan mahal dan kualitasnya terjangkau.
- h) Baliho : Bahan ini biasanya digunakan untuk mengiklankan suatu produk atau mempromosikan unsure berita.

- i) Baanner
 - 1) Flexi : Berbahan murah, tipis dan hanya dapat digunakan untuk sementara saja.

- 2) Korea : Bahan yang bagus tapi harganya lumayan mahal, tapi meski lumayan mahal, bahan ini bias tahan lama.
- j) X Banner : Merupakan bahan yang bagus, meskipun harganya mahal tapi kualitasnya Terjamin.
- k) Roll Banner : Merupakan bahan yang bagus dan banner jenis ini sangat fleksible dapat dibawa kemana saja dengan tampilan yang menarik.

BAB IV IMPLEMENTASI DESAIN

1. Implementasi Desain
 - a. Desain Kalender



Gambar IV.1

- b. Desain Kartu Nama



Gambar IV.2

c. Baleho



Gambar IV.3

d. Spanduk



Gambar IV.4

e. Logo cv.nofa



Gambar IV.5

BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan analisis penelitian yang penulis jelaskan pada bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan.

- a. Desain yang diimplementasikan dengan baik akan membantu Percetakan CV.NOFA. dalam mempermudah pemasaran produk yang dihasilkan, sehingga akan membuat perubahan pada perusahaan tersebut, tentunya perubahan kearah yang lebih baik dalam hal pengenalan produk.
- b. Tidak mudah membuat semua desain tersebut, harus memikirkan keinginan pemilik, penyesuaian bentuk dan warna yang sesuai supaya hasil desain bisa diterima dimasyarakat.
- c. Desain yang dibuat akan membantu mempromosikan produk- produk yang diproduksi di Percetakan CV.NOFA.

2. Saran

Sehubungan dengan laporan ini, penulis ingin memberikan beberapa saran agar pemilik Percetakan CV.NOFA. untuk lebih memromosikan perusahaannya supaya lebih banyak dikenal dan diketahui oleh konsumen dengan cara memasang iklan dikoran, radio, menyebar brosur dengan harga bersaing,

Untuk mempermudah penggunaan desain ini perlu adanya :

- a. Pengenalan desain kepada pemilik perusahaan agar menerapkan bentuk desain promosi yang dibuat oleh karyawan dan penulis.
- b. Diharapkan dengan desain yang dibuat, Percetakan CV.NOFA. mempunyai ciri khas yang mudah diingat oleh masyarakat.
- c. Desain yang dibuat sebaiknya dilengkapi dengan penjelasan yang dapat dipahami oleh pemilik.

DAFTAR PUSTAKA

[UNIKOM 2006] ,”Pengertian Desain Grafis”,2010,<http://alumni.unikom.ac.id> (Diakses 30 Oktober2014).

[Chory In My Dream 2011] ,“Adobe Photoshop CS6”, 2014, <http://choryinmydream.blogspot.com> (Diakses 5 November 2014).

[Wikipedia 2013] , “Pengertian Corel Draw”, 2008, www.wikipedia.org (Diakses 7 November 2014).

[Wikipedia 2013] , “Pengetian Microsoft Word”, 2007, www.wikipedia.org (Diakses 7 November 2014).

[Wikipedia 2013] , “Program Komputer”, 2009, www.wikipedia.org (Diakses 20 November 2014).



LEMBAR BERITA ACARA KONSULTASI DOSEN PEMBIMBING KKP

Sekolah Tinggi manajemen informasi dan computer Atma Luhur pangkalpinang

Nama instansi KKP	CV.NOFA
Alamat instansi	JL.Mentok No.9A Pangkalpinang-Babel
Dosen pembimbing	MARINI,M.KOM

NO	NIM	NAMA
1	1222300042	DANUARDI
2	1222300046	SADAM HADI
3	1222300013	GRIAFINANDA

NO	TANGGAL	MATERI YANG DIKONSULTASI	PARAF DOSEN		
			MHS1	MHS2	MHS3
1		Judul	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
2		BAB 1	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
3		BAB 2	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
4		BAB 3	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
5		bab 4	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
6		gambar dan seluruh bab	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
7					
8					

Mahasiswa diatas telah melakukan bimbingan dengan jumlah materi yang telah mencukupi untuk disidangkan

Pangkalpinang, 30-12-2014

Dosen Pembimbing KKP

[Signature]
(.....MARINI M.KOM.....)