

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

1. Spesifikasi Teknologi Hardware

a) Teori singkat tentang Hardware

Hardware bisa disebut dengan perangkat keras. Sifatnya pun berbeda dengan software atau perangkat lunak. Jika perangkat lunak adalah komponen yang tidak dapat dilihat atau disentuh manusia, sedangkan hardware atau perangkat keras adalah komponen yang nyata yang dapat dilihat dan disentuh manusia. Hardware merupakan komponen-komponen peralatan yang saling berkaitan dan berhubungan, yang kemudian bergabung menjadi sebuah kesatuan yang membentuk sistem komputer. 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 [*RAMADHAN 2013*]. Signal maintenance input adalah data yang dimasukan kedalam suatu sistem komputer, sedangkan maintenance input adalah program yang digunakan untuk mengolah data yang dimasukan. 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. 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 sisa 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 sebagai 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 instruktur program diproses untuk mengolah data yang telah dimasukan 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 [*RAMADHAN 2013*]. Alat output adalah komponen perangkat keras yang memberikan informasi kepada suatu orang atau lebih.

Yang tang termaksud alat output:

a) Monitor

Media output untuk menampilkan atau memperlihatkan infoormasi 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 Core I 3
- 2) Ram yang digunakan lebih dari 1 GB
- 3) Harddisk 360 GB untuk proses instalasi

Karena software yang penulis gunakan untuk membuat majalah dan stationary adalah Adobe PhotoShop CS, Corew Draw dan pembuatan video penulis menggunakan software Movie Maker, maka penulis menggunakan semua software tersebut dan hardware yang penulis gunakan adalah:

a) Processor (Pentium Core 2)

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

b) Motherboard (Toshiba)

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

c) Memory atau RAM (2 Gb Kingston)

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

d) Harddisk (160 GB HDD)

Berfungsi untuk menyimpan data dalam bentuk digital.

e) Monitor

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

f) VGA (512)

Mengolah data grafis untuk ditampilkan di layar monitor.

g) DVD-RW

Suatu driver untuk merekam dan memutar DVD.

h) Mouse

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

i) Printer

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

j) Digital Camera

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 pembuatan 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 pengoperasian. 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 pengguna yang dikarenakan kapasitas hardware yang tidak sesuai dengan yang dibutuhkan oleh software yang digunakan.

2. 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 instruktur yang akan menjalankan suatu perintah. Melalui software atau perangkat lunak ini suatu komputer dapat beroperasi. Software memang tidak tampak secara fisik dan tidak terwujud benda tapi kita bisa mengoperasikannya dalam serangkaian instruktur atau program atau prosedur berupa kumpulan data – data yang diberikan pada komputer untuk mendapatkan hasil dan informasi sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

b. Software yang akan digunakan

Software yang digunakan adalah Adobe PhotoShop CS 3, dan Corel Draw x4. Pengertian Adobe PhotoShop adalah software pengolah gambar populer yang banyak digunakan oleh para desainer 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 [AGUNG 2010]. Dengan tampilan Adobe PhotoShop yang mudah dipahami, kelengkapan fasilitas yang ditawarkan, kemudahan cara penggunaan, serta kemudahan memperoleh fasilitas pendukung dari berbagai macam sumber menjadi Adobe PhotoShop sebagai software paling handal bagi para desainer grafis .

Sedangkan pengertian Corel Draw adalah aplikasi grafis berbasis vector. Format vector adalah gambar yang membentuk sejumlah objek garis dan objek kurva berdasarkan rumusan [AGUNG 2010]. Format vector lebih banyak digunakan untuk membentuk objek buatan, seperti menggambar objek dua dimensi.

3. Konsep Desain Ajuan

Penulis melakukan penelitian tentang pembuatan logo baru dan beberapa stationary dalam bentuk desain pada usaha yang bergerak dibidang Penjualan Pakaian Pria dan wanita, usaha tersebut adalah Fit Olshop yang beralamat di Jalan Jendral Sudirman No.9 Selindung Baru, Pangkalpinang Telp 085268709709. Penulis Membuat logo dan stationary untuk Fit Olshop.

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan bagaimana konsep desain yang dibuat dan dikembangkan mulai dari warna cetak (CYMK), warna grayscale, embross, border layout, draft, materi gambar dari hasil desain, serta menjelaskan meterial dan biaya yang diperlukan. Dalam menghasilkan desain kedalam bentuk media cetak, penulis berusaha menyesuaikan warna, bentuk, dan jenis huruf dasar, dengan warna, bentuk dan jenis dasar background desain yang penulis buat.

Adapun draft desain serta penjelasan logo, nota, baleho, kartu nama, brosur, dll.

a. Logo

Pada pembuatan logo, penulis menggunakan software Photoshop cs 3, dengan ukuran gambar 750 x 750 pixels. Dalam pembuatan logo tersebut, penulis menggunakan warna merah dan hitam, yang artinya, keberanian dan kekuatan. Jenis huruf yang digunakan adalah *Engravers MT*. Arti dari logo Fit Olshop yang didesain oleh penulis sangatlah simpel, dan ilegan. Selain itu untuk mempermudah masyarakat mengingat nya.



Gambar III.1
Draft Logo

b. Nota

Pada desain nota ini, penulis mendesain nota baru untuk Fit Olshop, berharap untuk mempercantik proses penjualan. Sebagai mana dalam pembuatan nota, penulis menggunakan photoshop untuk mendesain. Ukuran gambar nota 800 x 550 pixels. Penulis menggunakan warna putih, hitam dan merah.

FIT OLSHOP
 Jln. Jend Sudirman No.9 Selindung Baru, Pangkalpinang
 HP : 085268709709

Nota no: _____ Tanggal,.....

Banyak	Nama	Harga	Jumlah
Total			

Tanda Terima _____ Hormat Kami _____

**Gambar III.2
 Draft Nota**

c. **Spanduk**

Spanduk adalah suatu media informasi untuk mempromosikan suatu produk yang kita jual, dan untuk menarik perhatian kalangan masyarakat umum. Karena itu penulis membuat desain banner untuk Fit Olshop, yang bertujuan untuk mempromosikan toko tersebut. Dalam pembuatan spanduk, penulis membuat semenarik mungkin, dengan ukuran desain 1000 x 300 pixels, dalam penentuan warna, penulis melibatkan beberapa warna yang mencolok, agar terlihat oleh masyarakat disekitarnya.



Gambar III.3
Draft Spanduk

d. Kartu Nama

Dalam mendesain kartu nama, penulis menggunakan ukuran 1000 x 600, dengan desain warna putih, hitam dan merah, sebagai mana warna tersebut berkaitan dengan logo Fit Olshop. Kartu nama banyak fungsinya, sebagai sarana paling tepat, efektif dan efisien untuk merangkai dan memuat berbagai informasi tentang bisnis atau usaha, dan juga sebagai tanda pengenal / profil diri maupun perusahaan. Dalam desain kartu nama, penulis menggunakan berbagai jenis huruf, diantaranya *cooper*, dan *Footlight MT Light*.



Gambar III.4
Draft Kartu Nama

e. **Brosur**

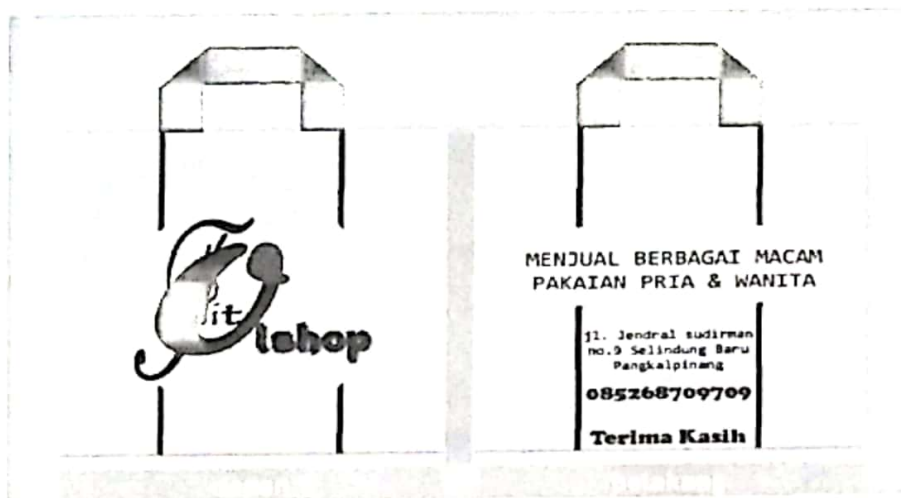
Brosur adalah sebuah media cetak yang berfungsi untuk mempromosikan suatu produk kepada masyarakat umum yang akan kita jual. Dalam mendesain brosur, penulis menggunakan software photoshop dengan ukuran 500 x 400 pixels. Dalam penentuan warna, penulis banyak mencantumkan warna didalam pembuatan brosur tersebut, dan desain desain menarik, untuk membuat syang melihat tertarik pada isi brosur tersebut.



Gambar III.5
Draft Brosur

f. Kantong Plastik Fit Olshop

Pada bagian ini, penulis mendesain sebuah kantong plastik untuk Fit Olshop, bertujuan untuk mempermudah pembeli membawa barang yang dibeli di Fit Olshop, dan penulis mendesain kantong plastik dengan unik. Pembuatan desain kantong plastik memiliki dua sisi, yaitu bagian depan yang menggambarkan logo Fit Olshop, dan bagian belakang terdapat lokasi serta no hp fit olshop yang untuk bertujuan mempromosikan Fit Olshop tersebut.



Gambar III.6
Draft Kantong Plastik

g. Katalog Fit Olshop

Katalog ialah sebuah koleksi suatu produk perusahaan yang di promosikan, biasanya bentuk katalog berupa lembaran buku yang berisi produk produk yang akan dijual. Dalam mendesain katalog, penulis membuat dalam satu lembar dengan ukuran kertas A4 yang dibagikan dengan 2 bagian dan full desain. Penulis membuat semenarik mungkin, agar yang melihat bisa tertarik dengan produk jualan Fit Olshop.



Gambar III.7
Draft Cover Depan Belakang Katalog

KATALOG



Rp.45.000



Rp.45.000

*P*lit
ishop



Rp.55.000



Rp.50.000

Gambar III.8
Draft Isi Katalog

KATALOG



Rp.110.000



Rp.100.000

Fit
shop



Rp.95.000



Rp.95.000

Gambar III.9
Draft Isi Katalog

KATALOG



Rp.100.000



Rp.90.000

Fit
shop



Rp.95.000



Rp.100.000

Gambar III.10
Draft Isi Katalog

KATALOG



Rp.65.000



Rp.70.000

Fit shop



Rp.65.000



Rp.50.000

Gambar III.11
Draft Isi Katalog

KATALOG



Rp.100.000

Rp.90.000

Plit shop



Rp.90.000

Rp.100.000

Gambar III.12
Draft Isi Katalog

h. Stiker Fit Olshop

Dalam desain ini, penulis membuat desain sebuah stiker Fit Olshop yang sangat simpel dan ilegan, dengan bentuk lingkaran yang didalam nya terdapat logo Fit Olshop serta gambar animasi.



Gambar III.13
Draft Sticker

4. Proposal Konsep Desain

Dalam pembuatan desain logo, penulis melakukan beberapa tahap untuk membuat sebuah desain logo. Berikut tahapan yang penulis lakukan untuk membuat sebuah logo :

a. Observasi

Dengan melakukan observasi atau pengamatan langsung ke Fit Olshop penulis berusaha untuk memahami citra Fit Olshop selaku klien yang telah mengizinkan penulis untuk membuatkan jenis media publikasi.

b. Memilih Jenis dan Media Publikasi

Pemilihan media yang nantinya akan diterapkan sebagai penempatan sebuah logo, menjadi salah satu pertimbangan awal penulis. Fit Olshop memiliki barang yang tidak perlu diragukan lagi kualitasnya. Untuk itu penulis berencana membuat logo sebagai media publikasi dalam bentuk cetak.

c. Memutuskan Benda Publikasi

Setelah membagi pilihan benda publikasi bentuk cetak, maka penulis memutuskan untuk mendesain seperti logo, brosur, kartu nama, nota, spanduk, dll dengan penggunaan material yang berkualitas.

d. Membuat Sketsa Dasar

Proses pembuatan sketsa desain publikasi yang menerapkan logo Fit Olshop sebagai elemen utama desain, turut serta menjadi pertimbangan utama dalam pemilihan warna yang sesuai. Oleh sebab itu, dalam hal pembuatan sketsa penulis lebih menitik beratkan pembuatan bentuk, warna, jenis huruf terhadap desain media publikasi.

e. Mendesain

Kegiatan desain dilakukan dengan penggunaan software yang tepat dan sesuai dengan hasil yang ingin dicapai. Untuk membuat desain dengan hasil akhir dalam bentuk media yang dicetak, seperti logo, brosur, spanduk, nota, kartu nama, dll. Penulis menggunakan Adobe Photoshop dan Corel Draw sebagai tool utama dalam pengerjaan.

f. Pengoreksian

Proses pengoreksian hasil yang telah dibuat menjadi pertimbangan akhir penulis untuk desain yang hasilnya akan melalui proses cetak. Selain itu penulis untuk desain yang hasilnya akan melalui proses cetak. Selain itu penulis juga hanya menerapkan jenis warna CMYK untuk hasil yang nantinya akan dicetak.

g. Material dan Biaya

Dalam proses mendesain dan mencetak segala keperluan yang dibutuhkan oleh Fit Olshop, penulis akan menerapkan beberapa material yang akan digunakan dalam proses cetak benda dan rincian biaya yang dikeluarkan untuk proses akhir berupa digital printing. Adapun Material yang akan digunakan dalam proses mencetak serta rincian biaya produk jadi adalah sebagai berikut :

a. Material

1) Jenis atau Bahan yang Digunakan

Katalog	: Kertas Double Side Glossy ukuran A4
Kartu Nama	: Kertas Double Side Glossy ukuran A4 230g
Spanduk	: Flexy 280gram
Nota	: Kertas Nota ncr Middle ukuran A4
Kalender	: Kertas Double Matte ukuran A4 230g
Brosur	: Kertas Coral Glossy Paper ukuran A4
Sticker	: Kertas Double Side Glossy ukuran A4

2) Teknik Cetak

Katalog	: Digital Printing
Kartu Nama	: Digital Printing
Spanduk	: Digital Printing
Nota	: Digital Printing
Kalender	: Digital Printing
Brosur	: Digital Printing
Sticker	: Digital Printing

3) Alasan Digunakan bahan / material

Katalog	: Lebih bagus, kertas mengkilap
Kartu Nama	: Lebih bagus, kertas lebih tebal
Spanduk	: Lebih awet dan lebih bagus
Nota	: Lebih awet dan lebih bagus
Kalender	: Lebih tebal dan bagus
Brosur	: Lebih bagus dan mengkilap
Sticker	: Lebih bagus dan mengkilat

4) Biaya Total Setelah Produk Jadi

Katalog	: Rp. 100.000,00
Kalender	: Rp. 60.000,00
Brosur	: Rp. 20.000,00
Spanduk	: Rp. 100.000,00
Kartu Nama	: Rp. 20.000,00
Nota	: Rp. 40.000,00
Desain Outlet	: Rp. 10.000,00
Sticker	: Rp. 50.000,00