

BAB II

TINJAUAN ORGANISASI

1. Tinjauan Organisasi

Dalam bab ini, penulis akan membahas struktur organisasi yang merujuk pada sekolah yang merupakan hasil penelitian langsung apda TK Harapan Kita Baturusa. Sebagai upaya penulis untuk mendapatkan data yang lebih akurat dalam penyusuna KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini. Sebelumnya membahas tentang Desain Pendidikan dan Publikasi tentu ada baiknya di beri gambaran secara umum tentang TK Harapan Kita Baturusa.

a. Sejarah TK Harapan Kita Baturusa

Tk Harapan Kita mulai berdiri tanggal 10 mei 1995. Diberi nama TK Harapan Kita karena kedepan kami berharap anak – anak bisa berhasil dan semoga Allah mengabulkan harapan kami. Tk Harapan kita adalah taman kanak-kanak yang pertama kali didirikan di Desa Baturusa Kecamatan Merawang. Seiring waktu berjalan pada saat ini TK Harapan Kita telah menjadi salah satu sekolah taman kanak-kanak dengan siswa terbanyak yang ada di Kecamatan Merawang ini dengan jumlah 112 siswa yang terbagi dalam 3 rombel (rombongan belajar).

Awal mula proses kegiatan belajar masih menumpang di balai adat desa Baturusa, bangku dan meja adalah sumbangan dari masyarakat, ayunan sumbangan dari LKMD. Jumlah murid 40 orang dan guru 2 orang. Uang SPP bulanan sebesar Rp.25.00,00 dengan honor guru Rp. 40.000,00. Dan awal tahun 2003 punya gedung sendiri dengan dana dari pemerintah sampai dengan tahun sekarang.

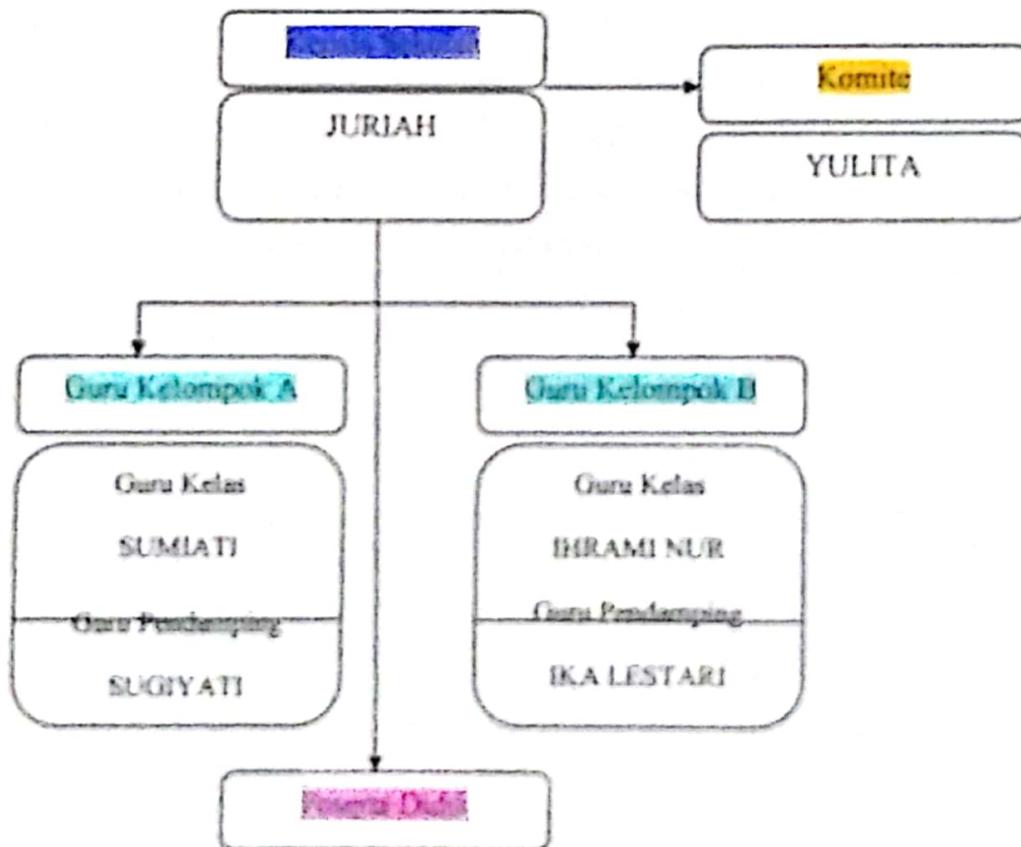
Tujuan didirikan TK Harapan Kita ini adalah mencerdaskan dan membangun manusia seutuhnya baik imtaq maupun iptek melalui pendidikan anak usia dini dan membantu program pemerintah melalui bidang pendidikan

b. Stuktur Organisasi TK Harapan Kita Baturusa

Agar kegiatan operasional ini berjalan dengan baik dan benar sesuai dengan keinginan yang diinginkan, maka setiap sekolah harus memiliki struktur organisasi.

Yang dimaksud dengan struktur organisasi adalah pembagian kerja dan hubungan kerja dalam organisasi, sehingga terwujudnya kerja sama yang harmonis dan bagian-bagian tertentu organisasi tertentu. Jadi organisasi merupakan suatu proses penerapan dan pembagian tugas yang dilakukan atau pembatasan tanggung jawab serta wewenang dari masing-masing bagian dan tugasnya.

- 1) Untuk menggambarkan uraian tugas dan tanggung jawab pada TK Harapan Kita Baturusa berikut ini adalah struktur organisasinya.



Gambar II.1

Stuktur Organisasi

2. Spesifikasi Hardware

a. Teori singkat tentang hardware

Hardware biasa disebut dengan 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 dilihat dan disentuh manusia. Hardware merupakan komponen-komponen peralatan yang saling berakitan dan berhubungan, yang kemudian bergabung menjadi sebuah kesatuan yang membentuk system computer. Komponen-komponen tersebut merupakan fisik yang berhubungan langsung dengan computer.

1) Unit Input

Unit Input adalah alat yang digunakan untuk menerima input. Dalam system computer ada yang di namakan signal input maintenance input. Signal input adalah data yang dimasukkan ke dalam suatu system computer, sedangkan maintenance input adalah program yang digunakan untuk mengolah data yang dimasukkan. Contoh dari alat input :

a) Keyboard

Sebagai media interaksi antar user dengan mesin merupakan sebuah papan yang terdiri dari tombol untuk mengetik kalimat dan menginput data.

b) Digital Camera

Memberikan oenggunaan untuk dapat menghasilkan gambar dan menyimpan gambar digital yang dipotretnya. Ketika pengguna mendapatkan sebuah gambar, lampu akan melalui jalan sempit menuju lensa kamre, 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 kesebuah signal

digital. Digital Signal Processor (DSP) menyimpan gambar digital ke media penyimpanan pada kamera. Gambar bisa di download ke hard disk melalui kabel atau disalin dari media penyimpanan pada kamera.

c) Scanner

Alat yang menggunakan light-sensing dimana untuk membaca cetakan teks grafik, kemudian diartikan dan diproses dari computer. Jenis-jenis scanner :

1) Flatbed Scanner

Bekerja seperti mesin fotocopy tetapi tidak biasa membuat file untuk sebuah computer.

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

Komponen utama yang membangun sebuah computer. Berbentuk papan persegi dengan slot-slot untuk memasukkan komponen-komponen lain. Fungsinya untuk menghubungkan seluruh

komponen PC. Perangkat keras computer lain semuanya melekat langsung pada slot motherboard atau setidaknya terhubung menggunakan kabel.

b) Chip

Material semikonduktor yang kecil, biasanya silicon yang menggunakan lintasan.

c) Slot

Tempat menyisipkan perangkat tambahan, biasanya berupa card, modul memory atau sejenisnya pada motherboard.

3) Unit Output

Unit Output adalah data yang telah diproses suatu format yang bermanfaat. Alat output adalah komponen perangkat keras yang memberi informasi kepada suatu orang atau lebih.

Yang termaksud alat output adalah :

a) Monitor

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

b) Printer

Berfungsi untuk mencetak tulisan, gambar dan tampilan lainnya dari computer ke media keras atau sejenisnya.

c) Speaker

Adalah alat yang digunakan untuk mengeluarkan bunyi atau suara pada computer.

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 i3
- 2) Ram yang digunakan lebih dari 1 GB
- 3) Harddisk 360 GB untuk proses instalasi

Karena software yang kami gunakan untuk membuat majalah dan stationary adalah Corel Draw dan Microsoft Publisher, maka kami menggunakan semua software tersebut dan hardware yang kami gunakan adalah :

- a) Processor (AMD Athlon (tm)X2 Dual Core QL-66 2,20Ghz)
Processor merupakan otak yang mengontrol jalannya sebuah computer dan menyimpan hasil-hasil yang dikerjakan kedalam memori.
- b) Motherboard (COMPAQ)
Komponen utama yang membangun sebuah computer. Berbentuk papan persegi dengan slot-slot untuk memasukkan komponen-komponen lain. Fungsinya untuk menghubungkan keseluruhan komponen PC. Perangkat keras computer lain semuanya melekat langsung pada slot motherboard atau setidaknya terhubung menggunakan kabel.
- c) Memory atau Ram (2 GB)
Sebagai tempat penyimpana sementara semua data yang diproses sepanjang penggunaan computer.
- d) Harddisk (500 GB)
Media penyimpana di dalam computer yang bersifat permanen di jadikan sebagai tempat penyimpanan [system Operasi dan Program Aplikasi. Harddisk mempunyai peran yang penting, dimana (pada umumnya) Harddisk akan menjadi beberapa ruang yang disebut sebagai Drive, langkah membagi Ruang Harddisk disebut dengan Partisi.
- e) Monitor (COMPAQ 515)
Media output utnuk menampilkan atau memberikan informasi sehingga dapat dibaca dan dilihat.
- f) VGA (512)
Mengolah data grafis untuk menampilkan dilayar monitor.
- g) Keyboard

Merupakan sebuah papan yang terdiri dari tombol huruf, angka dan lainnya untuk mengetik kalimat dan menginput data.

h) DVD-RW (IBM)

Suatu driver untuk merekam dan memutar DVD.

i) Printer (CANON IP 2770)

Berfungsi untuk mencetak tulisan, gambar dan tampilan lainnya dari computer ke media kertas atau sejenisnya.

j) Digital Camera (Canon)

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 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 kerja 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 memory yang sangat besar pada saat mengoprasikannya. Selain itu karena file-file yang dihasilkan rata-rata dalam bentuk gambar atau 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 hanya

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 oleh komputer itu dapat berupa program atau intruksi yang akan menjalankan suatu perintah". (Kamuklik, 2013). 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 intruksi atau program atau prosedur berupa kumpulan data-data yang diberikan pada komputer untuk dapat menghasilkan informasi sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

1) Jenis software atau type software yang digunakan.

Software Adobe Photoshop CS digunakan untuk membuat logo dan microsoft Office Publisher digunakan untuk membuat majalah. Adobe Photoshop CS yang menghasilkan gambar berbentuk bitmap atau raster adalah mengandalkan jumlah pixel dalam satuan tertentu. Semakin baik kualitas 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 actual saja, ketika diskala gambar bitmap

akan terlihat sangat kasar dan bergerigi dan kualitas gambarnya menurun dan gelap terangnya warna dapat diatur lewat pencahayaan, karena photoshop CS menyediakan fasilitas untuk merubah dan menyempurnakan pencahayaan, selain itu kita juga dapat langsung mengexport hasilnya kedalam bentuk format apapun selain dari format bawaannya. Microsoft Office Publisher adalah salah satu program aplikasi Microsoft office yang digunakan untuk kegiatan desktop publishing. Hasil dari desktop publishing contohnya majalah. Dalam aplikasi Microsoft Publisher, sudah tersedia berbagai macam teplate yang sudah disediakan, sehingga memudahkan kita membuat majalah dengan desain yang telah ada.

2) Software yang akan digunakan.

Software yang digunakan adalah software Adobe Photoshop CS dan Corel Draw. Adobe Photoshop adalah software pengelola garis putar yang terbanyak digunakan oleh peradesiner grafis di seluruh dunia yang merupakan perangkat lunak aplikasi untuk mengelola 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, sertameudahan memperoleh fasilitas pendukung dari berbagai macam sumber menjadikan Adobe Photoshop sebagai software paling handal bagi para desainer grafis. Adobe Photoshop juga merupakan sebuah software yang berfungsi sebagai image editor.