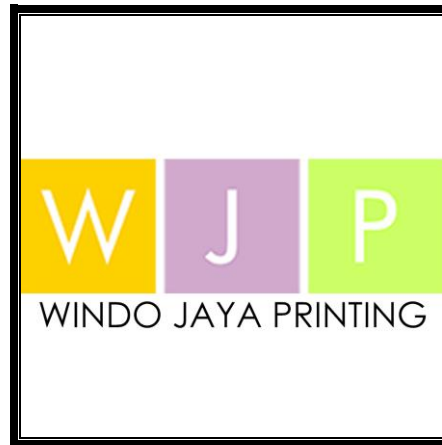


BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Gambaran Umum Perusahaan

Windo Jaya Printing adalah sebuah perusahaan yang didirikan pada 6 november 2006, Windo Jaya Printing sudah menjadi andalan, bukan hanya untuk individual tetapi juga korporasi nasional maupun international seperti perusahaan sepatu logo Kasogi dan lain sebagainya. Pada tahun-tahun pertama, Windo Jaya Printing melayani berbagai keperluan seperti layout, setting desain dan sablon. Seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan, saat ini layanan produk yang disediakan jauh lebih beragam, sejak didirikan Windo Jaya Printing mempunyai komitmen untuk memberikan yang terbaik kepada para pelanggan, baik melalui peralatan terkini yang dipakai maupun melalui pelayanan secara partai. Pada saat ini perusahaan windo jaya printing belum memiliki website. Logo perusahaan Windo Jaya Printing dapat dilihat pada gambar 2.1



Gambar 2.1 logo perusahaan

Windo Jaya Printing mempunyai visi untuk menjadi perusahaan profesional terkemuka, handal dan terpercaya dalam percetakan dan advertising berkualitas bagi konsumen, sedangkan misi perusahaan sebagai berikut :

1. Menyediakan layanan (services) printing terpercaya kepada konsumen demi tercapainya tujuan.
2. Kami memberikan komitmen penuh untuk menyediakan layanan yang terbaik bagi konsumen.

Windo jaya Printing memberikan pelayanan professional sehingga setiap pelanggan akan mendapatkan hasil cetak yang baik, cepat dan tetap terjangkau. Dengan jaminan kualitas terbaik, Windo Jaya Printing bukan hanya menjadi andalan individu, usaha kecil dan menengah, tetapi juga usaha bersekala nasional dan internasional.

Windo Jaya Printing siap untuk melayani segala kebutuhan cetak anda, baik untuk pribadi maupun korporasi. Kami berkomitmen untuk menjaga kualitas dengan mesin yang terbaik dan pelayanan yang ramah. Kapanpun anda butuh bantuan, customer service kami akan siap membantu anda.

Pemilik perusahaan : Esther Letysia

Alamat perusahaan : Jln. Makam Spande sidoarjo

Berdiri : 6 November 2006

Client : Loggo, dan Kasogi

2.2 Foto Dokumentasi *Client dan Perusahaan*

Salah satu contoh media publikasi Banner pada toko Fortuna Shoes dapat dilihat pada gambar 2.2



Gambar 2.2 Banner produk sepatu Windo Jaya Printing
(Sumber:Dokumentasi Perusahaan)

Salah satu contoh media publikasi Mug Sebagai contoh produk windo jaya printing dapat dilihat pada gambar 2.3



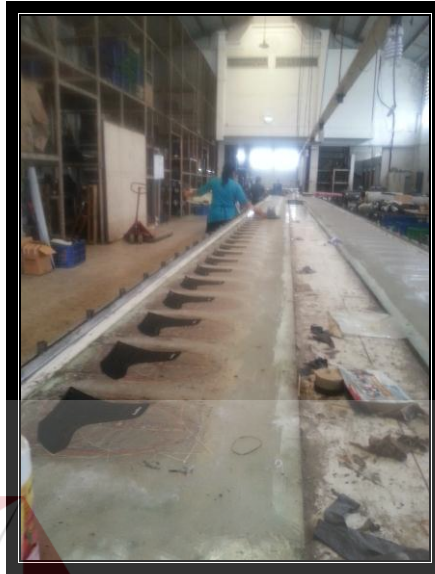
Gambar 2.3 Hasil printing mug
(Sumber:Dokumentasi Perusahaan)

Salah satu contoh media publikasi Sablon Sepatu Kasogi dapat dilihat pada gambar 2.4



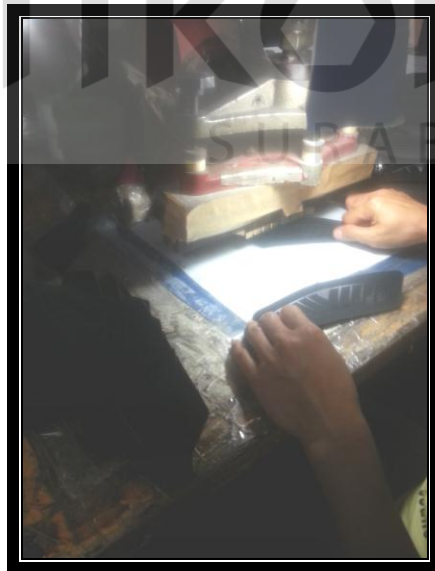
Gambar 2.4 Hasil sablon sepatu
(Sumber:Dokumentasi Perusahaan)

Contoh proses pengerjaan sablon dapat dilihat pada gambar 2.5



Gambar 2.5 Proses Pengerjaan
(Sumber:Dokumentasi Perusahaan)

Contoh proses marking logo pada sepatu dapat dilihat Pada gambar 2.6



Gambar 2.6 Proses Pengerjaan Press Sablon
(Sumber:Dokumentasi Perusahaan)

Contoh hasil marking dapat dilihat pada gambar 2.7



Gambar 2.7 Hasil Sablon
(Sumber:Dokumentasi Perusahaan)

2.3 Pengertian Website

Website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan (Bunafit Nugroho, Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan CMS Joomla, 2009:2).

Website awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep hyperlink, yang memudahkan *surfer* atau pengguna internet melakukan penelusuran informasi di internet. Informasi yang disajikan dengan web menggunakan konsep multimedia, informasi dapat disajikan dengan menggunakan banyak media, seperti teks, gambar, animasi, suara, atau film.

2.4 Internet

Internet adalah jaringan komputer di seluruh dunia yang menghubungkan atau bahkan ratusan jaringan yang lebih kecil, seperti: jaringan pendidikan, komersial, nirbala, dan militer bahkan jaringan-jaringan individual (Using Information Technology, 2007:17). Berdasarkan pengoperasiannya, ada 2 jenis website secara umum, yaitu website statis (*Static Website*) dan Website Dinamis (*Dynamic Website*).

1. *Static Website* (Website Statis)

Website statis hanya memiliki front end, yaitu halaman-halaman situs yang bisa diakses oleh pengunjung. Biasanya web jenis ini hanya dibuat dengan kode HTML (*hypertext markup language*) dan biasanya dilengkapi dengan script javascript dan flash untuk memperindah tampilan.

Konten website statis tidak dapat diupdate. Jika ingin merubah isi website statis, harus merombak kode-kode HTMLnya dan hanya bisa dilakukan oleh orang yang mengerti bahasa HTML. Website statis hanya bisa mengirimkan data ke dalam database yang berbentuk xml, sedangkan untuk memanggil data masih belum bisa. Pembuatan website seperti ini relatif sangat mudah tapi kurang baik untuk popularitas di mata *search engine* sehingga perlu usaha lebih banyak untuk mempopulerkan website statis dan mendatangkan pengunjung, misalnya dengan beriklan. Website statis biasanya berupa *company profile* sederhana, brosur online, atau situs-situs yang berisi informasi sederhana yang tidak perlu diubah.

2. *Dynamic Website* (Website Dinamis)

Website dinamis biasanya memiliki front-end dan back end. *Front end* adalah halaman-halaman situs yang bisa diakses pengunjung, sedangkan *back-end* yang biasa disebut CMS (content management system) atau biasa juga disebut *Admin Area*, atau kalau di dunia blog dikenal dengan nama *Dashboard*, berfungsi untuk mengupdate halaman-halaman *front-end*. Jadi halaman *back end* biasanya hanya bisa diakses oleh pemilik atau pengelola situs dengan *username* dan *password* yang telah ditetapkan.

2.5 Syarat-Syarat Web Dinamis

Adapun syarat-syarat agar website selalu dinamis adalah:

1. Tersedianya Web Server.

Baik web statis ataupun dinamis, jika ingin bisa online di internet, maka syarat pertama haruslah memiliki server, baik berupa hardware maupun software. Untuk hardware yaitu seperangkat komputer yang selalu terhubung online dengan internet. Untuk software, selain operating system, harus disediakan juga software untuk web server itu sendiri. Untuk saat ini web server yang menjadi favorit adalah Apache.

2. Tersedianya Software Pemrograman Web Berbasis Server

Jika ingin membuat web dinamis, berarti harus tersedia sebuah bahasa pemrograman web selain HTML, baik itu client side maupun server side. Untuk yang client side, memiliki kekurangan yaitu instruksi program bisa terlihat oleh

pengguna internet. Sedangkan server side lebih aman karena instruksi programnya tidak terlihat oleh user. Yang terlihat adalah seperti HTML biasa. Contoh bahasa pemrograman web yang favorit adalah PHP.

3. Tersedianya Database

Database merupakan software yang digunakan untuk menyimpan dan memanajemen data. Jika memiliki data yang sedikit, mungkin masih bisa memakai file biasa sebagai media penyimpanannya. Tapi jika datanya sudah sangat banyak, tanpa database akan sangat rumit. Database dapat menyimpan berjuta-juta data, dan dapat diakses dengan sangat cepat. Contoh database yang bisa dipakai untuk membuat web adalah Oracle, MsSQLServer, MySQL, dan masih banyak lagi yang lain. Saat ini database yang menjadi favorit adalah MySQL.

2.5.1 Ciri-Ciri Website yang Baik

1. Loading web yang cepat. Penyebab utama lamanya website ditampilkan adalah besarnya gambar atau animasi yang dimilikinya. Pengunjung website tidak suka menunggu munculnya website yang lama, terutama di Indonesia, ketika banyak orang masih menggunakan modem 56 Kbps, sehingga kecepatan mengambil data semakin terbatas.

2. Mudah dibaca. Sebuah website harus mudah dibaca. Penggunaan warna yang tidak sesuai dapat menyulitkan pengunjung dalam memperoleh informasi yang diinginkan.
3. Memiliki isi dan struktur yang baik. Website dibuat sehingga pengunjung memperoleh informasi yang diinginkannya. Kita perlu mengetahui, tujuan pengunjung mendatangi website, yaitu ingin memperoleh informasi, dan kemungkinan membeli produk atau layanan kita. Oleh karena itu, website perlu dibuat untuk menolong pengunjung mendapatkan apa yang diinginkannya, yaitu dengan memiliki isi dan struktur yang baik. Isi yang baik, dapat dilihat dari kelengkapan informasi produk dan layanan yang berikan. Setelah pengunjung tertarik dengan produk atau layanan kita, ia perlu dibawa untuk menutupnya dengan pembelian. Hal itu dapat tercapai antara lain dengan memiliki struktur website yang baik, sehingga memudahkannya dalam melakukan pembelian. Struktur website yang baik dapat dilihat dari navigasinya (link-link yang dimilikinya). Melalui navigasi yang buruk, pengunjung dapat tersesat dan kemudian meninggalkan situs yang dikunjunginya.

2.6 Company Profile

Merupakan Identitas perusahaan yang dirangkum menjadi informasi yang disampaikan kepada anggota organisasi itu sendiri, ataupun disampaikan kepada

khalayak ramai yang membutuhkan, dengan maksud untuk mengenali, memahami, dan mempelajari individu atau organisasi tersebut.

Tujuan utama company profil adalah memperkenalkan kepada public informasi tentang company tersebut berkaitan dengan: Nama perusahaan, Tag Line, dan Logo.

Company Profile merupakan salah satu media Public Relations yang merepresentasikan sebuah perusahaan (organisasi). Produk Public Relations ini berisi gambaran umum perusahaan, di mana perusahaan bisa memilih poin-poin apa saja yang ingin disampaikan secara terbuka kepada publiknya disesuaikan dengan kepentingan publik sasaran. Apapun definisinya, intinya hanyalah satu, yakni Company Profile adalah sarana untuk memperkenalkan perusahaan dengan berbagai media yang ada.

2.7 Multimedia Interaktif

Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Tway, 1992). Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki

untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, *company profile*, dan media yang lain.

2.8 ActionScript

ActionScript adalah Bahasa Pemrograman Action Pada Flash, Jenis Script yang dipakai serupa dengan Bahasa Pemograman Java, oleh karena itu kebanyakan orang yang telah ahli java atau setidaknya kenal tidak akan kesulitan mengintegrasikan pada Flash, untuk terciptanya sebuah animasi dengan Action yang sangat bermanfaat dalam Internet Communication, yang lebih atraktif dan lebih efisien HTML.

2.9 XML

XML (*Extensible Markup Language*) adalah bahasa markup untuk keperluan umum yang disarankan oleh W3C untuk membuat dokumen markup keperluan pertukaran data antar sistem yang beraneka ragam. XML merupakan kelanjutan dari *HTML (HyperText Markup Language)* yang merupakan bahasa standar untuk melacak Internet.

XML memiliki tiga tipe file :

1. XML, merupakan standar format dari struktur berkas (*file*).
2. XSL, merupakan standar untuk memodifikasi data yang diimpor atau diekspor.
3. XSD, merupakan standar yang mendefinisikan struktur database dalam XML.

Keunggulan XML bisa diringkas sebagai berikut :

1. Pintar (*Intelligence*). XML dapat menangani berbagai tingkat (*level*) kompleksitas.
2. Dapat beradaptasi. Dapat mengadaptasi untuk membuat bahasa sendiri. Seperti *Microsoft* membuat bahasa MSXML atau *Macromedia* mengembangkan MXML.
3. Mudah pemeliharaannya.
4. Sederhana. XML lebih sederhana.
5. Mudah dipindah-pindahkan (*Portability*). XML mempunyai kemudahan perpindahan (*portabilitas*) yang lebih bagus.

2.10 Teori Layout

Menurut bukunya layout, dasar dan Penerapannya, karya Suriyanto Rustan, Gramedia, agustus 2008, dalam buku tersebut layout diartikan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang di bawanya. Definisi layout dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisidesain itu sendiri sehingga banyak orang mengatakan melayout sama dengan mendesain. Contoh warna ada pada tabel 2.1

2.11 Teori Warna


















Setiap warna memiliki karakteristik (Dra. Sulasmi Darma Prawira, dalam bukunya Warna sebagai salah satu unsur Seni dan Desain, PT. Depdikbud,

Jakarta,1989. hal.50) tertentu yang dimaksudkan dengan karakteristik dalam hal ini adalah ciri-ciri atau sifat-sifat khas yang dimiliki oleh suatu warna. Secara garis besarnya sifat khas yang dimiliki oleh warna ada dua golongan besar, yaitu : warna panas dan warna dingin. Di antara keduanya ada yang disebut warna antara atau *intermediates*. Mengapa warna-warna digolongkan menjadi dua golongan besar tersebut, ada dua alasan yang didasarkan pada arti simboliknya, yaitu pertama karena keluarga warna merah sering diasosiasikan dengan matahari, darah, api, warna-warna yang termasuk golongan ini melingkupi mulai dari merah, jingga, kuning, mungkin sampai kuning kehijauan, merah keunguan. Warna-warna langit, gunung dikehijauan atau warna air dingin pada umumnya membiru atau menghijau.

Hideaki Chijiwa dalam bukunya "*Color Harmony*" membuat klasifikasi lain dari warna-warna. Ia pun mengambil dasar dari karakteristiknya yaitu:

1. Warna hangat : merah, kuning, coklat, jingga. Dalam lingkaran warna terutama warna-warna yang berada dari merah ke kuning.
2. Warna sejuk : dalam lingkaran warna terletak dari hijau ke ungu melalui biru.
3. Warna tegas : warna biru, merah, kuning, putih, hitam.
4. Warna tua / berat : warna-warna tua yang mendekati warna hitam
5. Warna muda / ringan : warna-warna yang mendekati warna putih.
6. Warna tenggelam : semua warna yang diberi campuran kelabu.

Tabel 2.1. Karakteristik warna

Warna hangat	Warna sejuk	Warna tegas	Warna tua/berat	Warna muda/ringan	Warna tenggelam
 Merah  Kuning  Coklat  Jingga Cat: Dalam lingkaran warna Dari merah kekuning.	 Hijau  Ungu  Biru Cat : Dalam lingkaran warna dari hijau ke ungu melalui biru	 Biru  Merah  Kuning  Putih  Hitam	 coklat tua  Biru tua Cat: warna yang mendekati hitam	 Kuning tua  Biru tint Cat: warna yang mendekati warna putih.	 Abu-abu Cat : warna yang diberi campuran kelabu.

Sumber : (Dra. Sulasmi Darma Prawira, *Warna sebagai salah satu unsur Seni dan Desain*, PT. Depdikbud, Jakarta, 1989. hal.50)

2.12 Makna Pada Warna

Setiap warna memiliki makna tertentu. Ini adalah gambaran warna yang memiliki makna dan nilai perlambangan secara umum.

1. Merah 

Dari semua warna, merah adalah warna terkuat dan paling menarik perhatian, bersifat agresif, lambang primitif. Warna ini diasosiasikan sebagai darah, marah, berani, seks, bahaya, kekuatan, kejantanan, cinta, kebahagiaan.

2. Merah Keunguan 

Merah keunguan mempunyai arti mulia, agung, kaya, bangga (sombong), mengesankan.

3. Ungu 


Warna ini mempunyai makna sejuk, negatif, mundur dan mempunyai karakter murung dan menyerah.

4. Biru 

Warna ini mempunyai makna sejuk, pasif, tenang, damai. Dan melambangkan kesucian, harapan dan kedamaian.

5. Hijau 


Warna hijau relatif lebih netral. Mengungkapkan kesegaran.

6. Kuning 


Warna ini memiliki makna cerah, dan lambang intelektual dan merupakan warna yang paling terang setelah putih.

7. Putih 

Memiliki arti positif dan melambangkan kesucian, polos, jujur, murni.

8. Kelabu 

Artinya netral, ketenangan, sopan, sederhana, sabar dan rendah hati.

9. Hitam 

Hitam mengartikan kegelapan, ketidakhadiran cahaya. Lambang misteri, sering disebut warna kehancuran atau kekeliruan.

10. Warna Perak 


Warna perak mengartikan ketulusan, mempunyai kuasa psikis, menjelaskan gambaran kedalaman, kemurnian, ketenteraman, penuh misteri (fikirkan tentang bulan).

11. Warna Emas 

Warna emas mengartikan hubungan terkait dengan kuasa maha tinggi, inspirasi agung, tenaga dalam, ketertarikan, kepemimpinan (fikirkan tentang matahari).

12. Merah jambu /pink 

Warna merah jambu mengartikan kasih sayang dan kasih yang romantik, belas kasihan, persahabatan, kefahaman, diplomasi, kesucian, kelembutan dan kewanitaian.

13. Jingga (*Orange*) 

Warna orange mengartikan tenaga, daya tarik, kebolehan mengawal diri, organisasi, harga diri, kemesraan, kelincahan, kegembiraan, kebaikan, kepekaan, kreativiti, kematangan, *harvest (think of the harvest sun and moon)*.

Maka dari uraian tadi dapat disimpulkan bahwa warna memiliki arti, perlambangan yang tidak dapat dikesampingkan dalam hubungannya dengan

penggunaannya. Dalam kehidupan moderen dewasa ini warna masih tetap dipergunakan, walaupun sudah ada pergeseran dalam nilai simboliknya.

Sehingga dalam penelitian ini penulis mencoba menjelaskan pemakaian warna simbolik yang dipergunakan di beberapa daerah, salah satunya warna dari daerah Bali yang memiliki karakteristik. (Dra. Sulasmi Darma Prawira, Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain, PT. Depdikbud, Jakarta, 1989. hal.52-62).

2.13 Pengertian Tipografi

Tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Menurut Jefkins (1996: 248), tipografi adalah seni memilih jenis huruf, dari ratusan jumlah rancangan atau desain jenis huruf yang berbeda, menggabungkan sejumlah kata yang sesuai dengan ruang yang tersedia, dengan menggunakan ketebalan dan ukuran berbeda dan menandai naskah untuk proses *typesetting*.

2.13.1 Prinsip Tipografi

Jefkins (1996) prinsip tipografi terdiri dari beberapa elemen berikut ini :

1. Visibility, terfokus pada apakah jenis huruf tertentu dapat dilihat atau tidak.
2. Readability, kualitas dan jenis huruf, lebih ke arah pemilihan huruf yang tepat

untuk teks yang tepat

3. Legibility, menekankan apakah dapat terbaca atau tidak, ada jenis huruf yang indah. tetapi jika digunakan dalam teks akan mengakibatkan pembaca meninggalkan teks tersebut.
4. Clearly, kejelasan huruf, mempunyai fungsi jelas dan mudah terbaca. Bovee mengatakan ada hal yang perlu dipertimbangkan dalam memilih suatu type huruf, yakni: keterbacaan, adalah hal yang berperan penting dalam memilih suatu jenis huruf.

2.13.2 Jenis huruf

Jefkins (1996) mengategorikan beberapa jenis huruf yaitu sebagai berikut:

1. Huruf tidak berkait (sans serif)
 - a. Tidak memiliki kait (hook/terminal) hanya tangkai dan batang saja.
 - b. Ujungnya berbentuk tajam atau tumpul.
 - c. Sifatnya kurang formal dan sederhana.
 - d. Sangat mudah dibaca.
 - e. Contoh: Arial, avant grade, MS Sans Serif.
2. Huruf berkait (serif)
 - a. Memiliki terminal.
 - b. Sifatnya formal, elegan, mewah, anggun.
 - c. Kurang mudah dibaca.

d. Contoh: Times New Roman, Garamond, MS Serif.

3. Huruf Tulis (script)

a. Setiap huruf terkait seperti tulisan tangan.

b. Sifatnya anggun, eksklusif, romantis, tradisional.

c. Sulit dibaca jika terlalu kecil dan banyak.

d. Contoh: Shelley Alegro, Bradley Hand, Lucida Handwriting.

4. Huruf Dekoratif

a. Setiap hurufnya dibuat secara detail dan komplit.

b. Sifatnya mewah, bebas, anggun, tradisional, istimewa.

c. Sangat sulit dibaca, gunakan hanya sebagai alternative drop cap.

d. Contoh: English dan Augsburg Initial.

5. Huruf monospace

a. Identik dengan serif atau sans serif tapi jarak antar huruf disamakan.

b. Sifatnya formal, sederhana, futuristik, kaku.

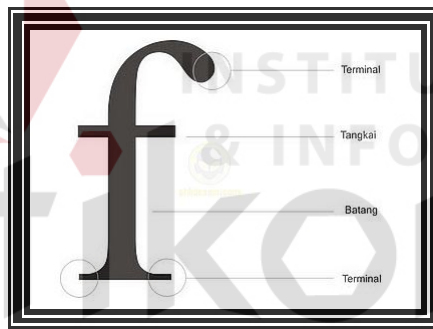
c. Mudah dibaca tapi kurang rapi.

d. Contoh: Courier.

2.13.3 Anatomi Tipografi



Gambar 2.8 Tinggi Huruf
(Sumber: *Advertising Made Simple*)



Gambar 2.9 Bentuk Huruf
(Sumber: *Advertising Made Simple*)

2.13.4 Geometri Tipografi

Dari geometrinya huruf dibagi menjadi 4 kelompok yaitu:

1. Garis tegak datar : E, F, I, H, L.

2. Garis tegak miring : A, K, M, N, V, W, X, Y, Z.
3. Garis tegak lengkung : B,D, G, J, P, R, U.
4. Garis lengkung : C, O, Q, S.

2.14 Pengertian Rancang Bangun

Rancang merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisa dari sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem diimplementasikan (Pressman, 2002). Rancangan sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru (McLeod, 2002). Perancangan adalah kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik (Ladjamudin, 2005). Sedangkan pengertian bangun atau pembangunan sistem adalah kegiatan menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada baik secara keseluruhan maupun sebagian (Pressman, 2002). Bangun sistem adalah membangun sistem informasi dan komponen yang didasarkan pada spesifikasi desain (Whitten et al, 2004).

Dengan demikian pengertian rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut ataupun memperbaiki sistem yang sudah ada.