

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1. 1. Latar Belakang Masalah

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, dinamis dan maju di berbagai bidang saat ini, membuat seseorang harus dapat selalu *up to date* mengikuti, memahami dan mempelajari perkembangan tersebut. Tujuannya agar dapat selalu menjawab tantangan kebutuhan sumber daya manusia (SDM) yang bermutu, berkualitas dan berskill tinggi yang sangat dibutuhkan dalam rangka memajukan dan mengembangkan daya saing bangsa di era modern ini.

Salah satu bidang yang berkembang cukup pesat saat ini dan merupakan salah satu inti dari dunia industri sekaligus berhubungan erat dengan perusahaan desain grafis dan perusahaan penerbitan adalah industri percetakan. Industri percetakan sendiri erat hubungannya dengan berbagai macam produk-produk media cetak, baik yang bersifat komersial seperti katalog, brosur, leaflet, kemasan, kartu nama, poster ataupun yang bersifat periodik seperti koran, majalah, buletin, jurnal dan lain sebagainya. Dimana produk-produk media cetak tersebut sangatlah erat dengan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan manusia dalam kehidupan sehari-harinya. Dengan bervariatifnya produk-produk cetakan tersebut, maka dibutuhkan suatu proses produksi yang baik dan efisien di dalam industri percetakan mulai dari tahap penerimaan *file* dari *customer* hingga sampai ke tahap *postpress* ataupun *finishing*. Sehingga dengan penerapan proses produksi yang baik dan efisien dari awal hingga ke tahap akhir tersebut, diharapkan dapat menghasilkan produk cetakan yang benar-benar berkualitas.

Salah satu hal penting yang harus diperhatikan dalam menghasilkan produk cetakan yang baik dan berkualitas adalah pada saat proses Persiapan Cetak atau Prepress yang merupakan awal dari proses untuk menghasilkan barang atau produk cetakan. Dimana seiring dengan berkembang pesatnya kemajuan teknologi bermunculan *software-software dan peralatan persiapan cetak* canggih yang dapat mempermudah proses mempersiapkan file-file digital artwork sampai ke tahap repro seperti Adobe Illustrator, Adobe Indesign, Adobe Photoshop, Acrobat Professional, Macromedia Freehand, Corel Draw dan lain sebagainya. Namun didalam praktek lapangannya, masih banyak dijumpai sumber daya manusia yang belum mengerti bagaimana memanfaatkan *software-software* tersebut dalam menyiapkan file digital artwork yang benar-benar siap untuk produksi cetak, yang akan menyebabkan pengurangan mutu atau tingkat kualitas dan efisiensi waktu dalam menghasilkan suatu barang cetakan, dan juga kurangnya kesadaran dan Sumber daya manusia tentang teknologi persiapan cetak yang digunakan, sehingga sering kali mendapatkan hasil atau mutu yang kurang memuaskan dan waktu produksi yang kurang efisiensi. Hal inilah yang menjadikan laporan kerja praktek di bagian *Desain Buku Direktori Kamar Dagang dan Industri* Neo Printing Solution.

## 1. 2. Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana mendesain buku direktori Kamar Dagang dan Industri.
2. Bagaimana menentukan konsep dalam pemilihan dan perpaduan warna di layout desain buku KADIN.

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Adapun batasan-batasan masalah pada sistem informasi penggajian ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan dibatasi hanya pada desain buku Direktori Kamar Dagang dan Industri Jawa Timur (KADIN - JATIM).
2. Tidak membahas pemasaran buku, hanya terbatas pada proses desain layout hingga produksi buku Direktori KADIN.

### **1.4. Tujuan**

#### **1.4.1. Tujuan Umum**

Kerja Praktek ini sebagai persyaratan untuk menyelesaikan dan sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi SI Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya yaitu dengan melaksanakan mata kuliah Praktek Kerja Industri. Tujuan kerja praktek adalah untuk mengetahui dunia kerja yang sebenarnya agar dapat meningkatkan kualitas sumber daya mahasiswa STIKOM Surabaya serta diharapkan mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang telah didapat di kampus langsung ke tempat kerja. Dengan adanya kerja praktek ini, bertujuan juga untuk memperdalam dan memperluas wawasan pengetahuan dalam dunia kerja, sekaligus sebagai tempat latihan bagi para mahasiswa sebelum terjun ke dunia kerja.

#### **1.4.2. Tujuan Khusus**

Setelah melaksanakan kerja praktek, diharapkan agar para mahasiswa dapat:

1. Mengenal dan memahami secara cermat situasi dunia kerja

2. Mempraktekkan materi atau ilmu yang diperoleh di kampus ke dalam dunia kerja
3. Mahasiswa diharapkan lebih professional dan mampu mengembangkan potensi diri.

### **1.5. Manfaat**

#### **1.5.1. Bagi Perguruan Tinggi**

1. Menciptakan hubungan kerja sama yang baik antara perguruan tinggi dengan perusahaan.
2. Memperoleh gambaran nyata tentang perusahaan sebagai bahan informasi untuk pengembangan dunia pendidikan.

#### **1.5.2. Bagi Mahasiswa**

1. Memberi pelajaran bahwa kedisiplinan sangat dituntut ketika memasuki dunia kerja yang secara langsung berhadapan dengan konsumen.
2. Memberi gambaran tentang lapangan kerja yang sesuai dengan jurusan yang dimiliki oleh mahasiswa yang bersangkutan.
3. Memperluas wawasan serta menambah pengetahuan mahasiswa mengenai sistem dan mekanisme kerja di perusahaan.

### **1.6. Metode Penelitian**

Metodologi penelitian yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan desain sistem informasi, yaitu:

- a. Observasi

Dalam pelaksanaan kerja praktek ini dilakukan pendekatan dengan survey untuk mengetahui masalah apa yang bisa dikerjakan sesuai dengan materi

ilmu yang dimiliki. Survey ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dan data yang berhubungan dengan penyelesaian masalah selain itu juga untuk mengetahui langkah-langkah apa yang dilakukan oleh instansi atau suatu perusahaan dalam mengembangkan usahanya.

b. Wawancara

Metodologi Wawancara adalah penelitian yang dilakukan selama melakukan kerja praktek di PT. Karya Mandiri Bersama. Dengan mencatat semua data-data yang kita butuhkan kemudian kita olah menjadi data yang lebih akurat demi suksesnya program yang dibuat. Dimana dalam mendapatkan data-data diperoleh dari narasumber.

**1. 7. Metodologi Desain**

1. Pengumpulan Data

Mengumpulkan data – data yang diperlukan dan sesuai dengan judul yang diambil penulis

2. Studi Literatur

Mencari dan mengolah data sekunder dari berbagai data literatur, catatan kuliah dan dokumen lainnya yang berhubungan dengan isi laporan dan kegiatan yang berlangsung di lapangan.

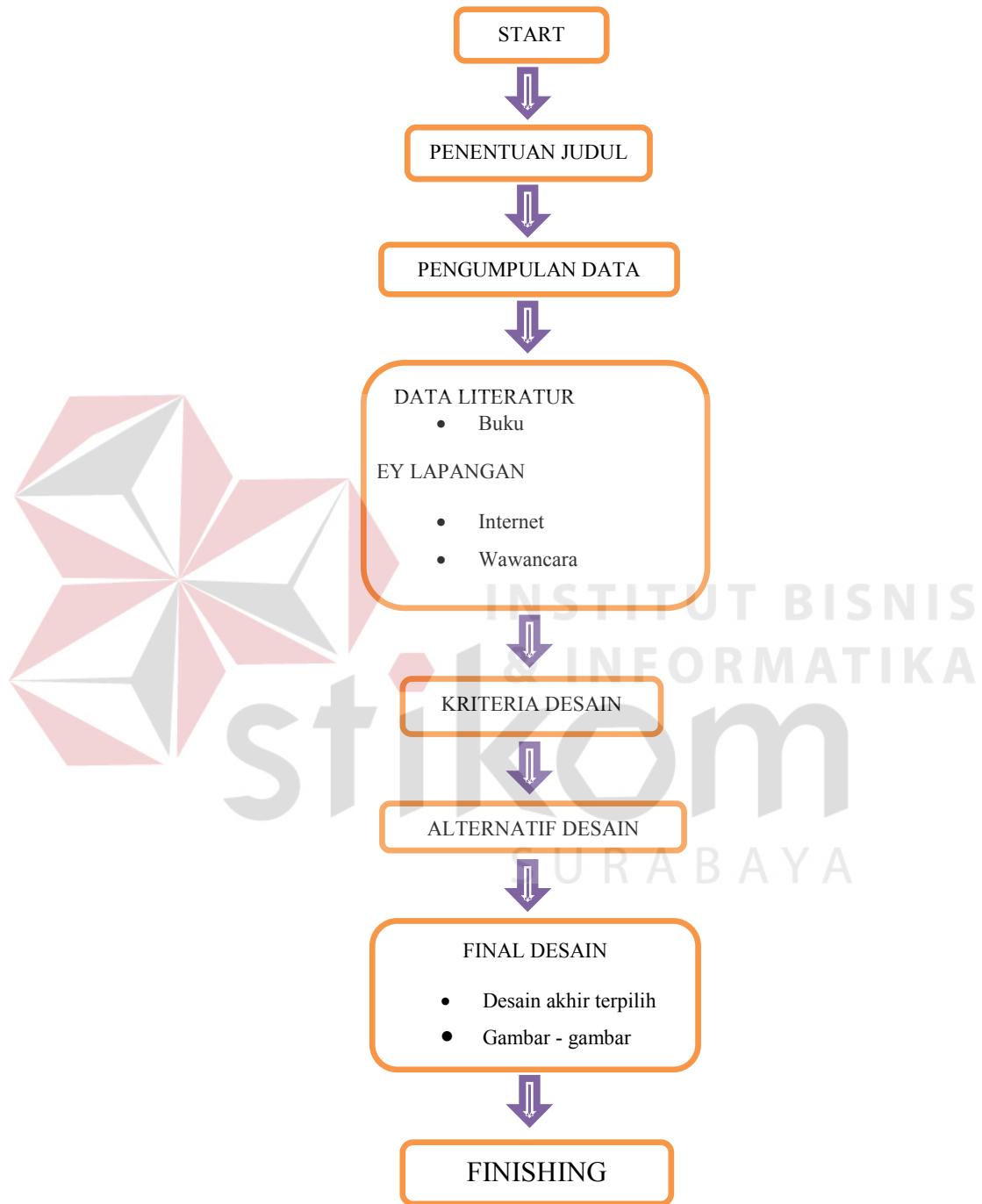
3. Teknik Wawancara

Mencari data melalui Tanya jawab dengan pihak yang terkait dengan kegiatan kerja praktek dan isi laporan.

4. Bahan Pustaka

Mencari data dari buku – buku yang berhubungan dengan judul yang diambil.

### 1. 8. Sistematika Pengerjaan Proses desain



Gambar 1.1 Bagan Proses Desain

## 1. 9. Sistematika Penulisan

Di dalam penyusunan laporan ini secara sistematis diatur dan disusun dalam lima bab, yang masing-masing terdiri dari beberapa sub. Adapun urutan dari bab pertama sampai bab terakhir adalah sebagai berikut:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan pembuatan sistem, manfaat bagi penggunanya, metodologi penelitian, sistematika pengerjaan proses desain, serta sistematika penulisan laporan.

**BAB II : PROFIL PERUSAHAAN**

Bab ini membahas tentang gambaran umum PT. Karya Mandiri Bersama, visi dan misi, struktur organisasi PT. Karya Mandiri Bersama, dan job deskripsi.

**BAB III : LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas mengenai berbagai macam teori yang mendukung dalam pembuatan Sistem Informasi Penggajian yaitu pengertian konsep dasar sistem informasi, sistem informasi penggajian, analisis dan perancangan sistem dan MySQL.

**BAB IV : DESKRIPSI KERJA PRAKTEK**

Bab ini akan membahas permasalahan dengan jelas, lengkap dan mudah di pahami sesuai dengan batasan masalah dan solusi yang dapat menjawab permasalahan yang di hadapi. Perencanaan data flow diagram (DFD) dan pembentukan Konsep Data Model dan *Physical Data Model*.

## BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan yang diperoleh dari pembuatan sistem ini serta saran yang bertujuan untuk pengembangan sistem ini dimasa yang akan datang.

