

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM**

#### **1. Sejarah Pizza Hut**

Pizza Hut merupakan jaringan restoran pizza hut terbesar didunia, dengan hampir 12.000 cabang restoran yang terbesar dilebih dari 84 negara. Pizza Hut melayani lebih dari 1,7 juta pizzasetiap harinya, untuk sekitar 4 juta pelanggannya di seluruh dunia. Pizza Hut menyediakan bermacam pizza dengan topping yang berbeda-beda seperti juga pasta, salad dan berbagai macam makanan lainnya dan minuman. Dekor atau hiasan yang sangat membedakannya dari yang lain adalah gambar atap merahnya. Pizza Hut yang terkenal dengan sebutan “Si Atap Merah” ini juga menjadi simbol pelayanan jasa restoran yang terbaik dari Maine sampai Hawaii, dari Australia sampai kepulauan Virginia, dari Taiwan sampai Indonesia. Legenda Pizza Hutdimulai tahun 1958, ketika 2 (dua) bersaudara Dan dan Frank Carney dari Wichita, Kansas, Amerika Serikat, diberi ide oleh saudara teman mereka untuk membuka restoran pizza. Walaupun konsep tersebut relatif baru untuk kebanyakan orang Amerika pada saat itu melihat adanya peluang dari konsep tersebut.

Setelah berhasil meminjam uang sebesar US\$600 dari ibu mereka, mereka langsung membeli beberapa peralatan bekas dan menyewa sebuah bangunan kecil dan sederhana di persimpangan yang ramai di kota kelahiran mereka. Hasil dari usaha mereka adalah restoran Pizza Hut pertama dan juga merupakan dasar terciptannya restaoran pizza dan terpopuler di dunia. Pada saat berdiri, Produk

awal yang dihasilkan Pizza Hut adalah original “Thin ‘n Crispy” pizza yang dibuat oleh Carney bersaudara. Menu dasar Pizza Hut pizza (Original Basic Menu of pizza Hut) terdiri dari : Thin ‘n Crispy pizza, salad dan soft drink, Pizza hut yang mula-mula hanya merupakan usaha restoran pizza perorangan biasa telah berkembang dan berubah menjadi restoran terdaftar dan bermarkas di Kansas. Hal ini ditandai dengan dibukanya cabang “franchise” restoran pizza pertama di Topeka-kansas tahun 1959. Tahun 1968 Pizza Hut memulai perkembangannya menjadi restoran Pizza yang terdaftar (Franchise) yang bersifat Internasional dengan membuka cabang restoran Pizza Internasional pertama di Canada. Setelah itu pada tahun 1969 lambang “Si Atap Merah (Red roof)” resmi diakui penggunaannya untuk restoran Pizza Hut. Pizza Hut berusaha memberikan Pizza Terbaiknya langsung kepada pelanggan dengan motto: Pizza hut is the best choice for every pizza occasion (Pizza Hut adalah pilihan terbaik untuk setiap acara pizza). Sehingga pada tahun 1971 diakui sebagai jaringan restoran pizza No.1 yang terbesar di dunia dari segi penjualan maupun dari segi jumlah cabangnya. Dan tahun 1972 Pizza Hut masuk 67

dalam daftar Bursa Saham di New York tahun 1973, Pizza Hut membuka cabang di Jepang dan Inggris. Pada tahun 1980, Pizza Hut memperkenalkan “Pizza Hut Pan Pizza” Kepada seluruh Pizza Hut system. “Personal pan Pizza” diperkenalkan pada tahun 1983, dengan garansi penyajian dalam waktu 5(lima)menit pada saat makan siang dan menjadi pilihan yang tepat pada saat Anda terburu-buru tapi menginginkan pizza terbaik. Pizza Hut hadir di Indonesia untuk pertama kalinya pada tahun 1984, dan merupakan restoran pizza pertama di Indonesia. Saat ini,

Pizza Hut mudah ditemui di kota-kota besar di seluruh Indonesia. Pemegang hak waralaba tunggal di Indonesia ialah PT Sari Melati Kencana.

## **2.2 Visi dan Misi**

### **2.2.1 Visi**

Pizza Hut Indonesia memiliki visi untuk menjadi yang terunggul pada tingkat restoran kelas menengah di Indonesia yang di capai lewat misi menawarkan kenyamanan suasana dan menyajikan pizza yang terbaik dengan harga yang terjangkau.

### **2.2.2 Misi**

Misi dari Pizza Hut Palembang Icon Kota Palembang adalah:

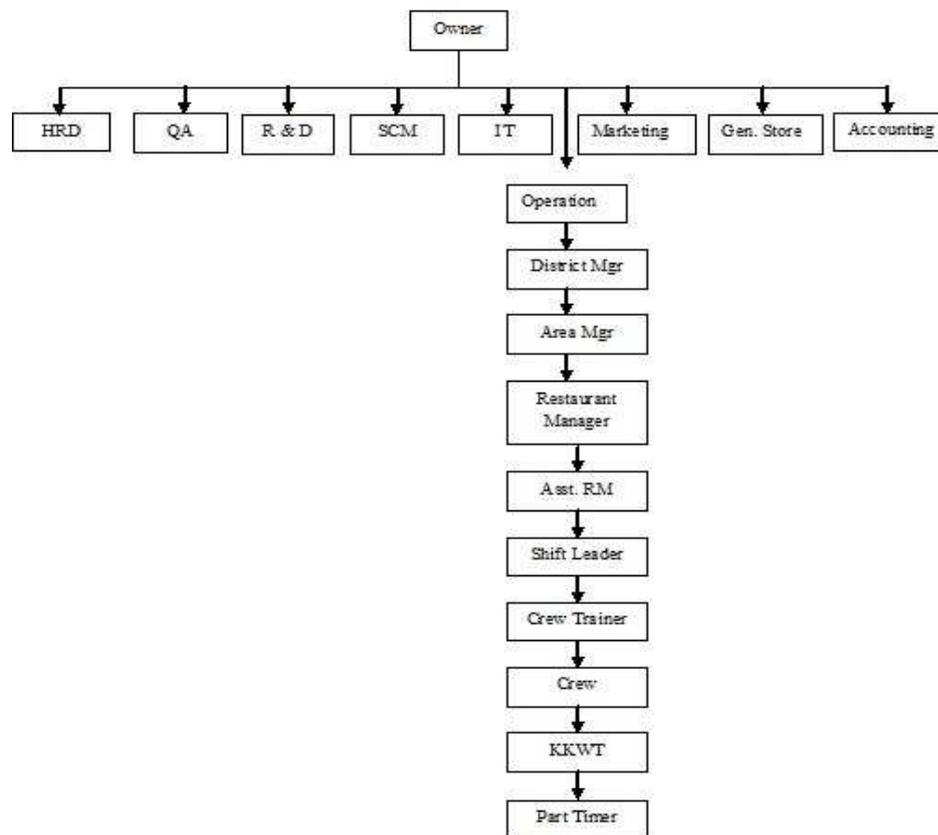
1. Memberikan training pada semua level manajemen bagaimana cara pemesanan, penerimaan, penyimpanan bahan baku produk.
2. Memberikan training pada semua level manajemen untuk selalu melakukan pengawasan di jam operasional ke pada semua anggota tim pada saat pembuatan produk.

## **2.3 Struktur Organisasi dan Pembagian Tugas**

### **2.3.1 Struktur Organisasi**

Struktur organisasi adalah susunan dan hubungan antara bagian-bagian komponen dan posisi dalam perusahaan dan merupakan mekanisme-mekanisme formal dengan organisasi yang di kelola. Untuk mengetahui lebih jelas keadaan struktur organisasi pada Pizza Hut Palembang Icon Kota Palembang dapat dilihat pada gambar berikut:

## Struktur Organisasi pada Pizza Hut Palembang Icon Kota Palembang



**Gambar 2.1** Struktur Organisasi

Sumber : Perusahaan Pizza Hut

### 1. Manager Area

Manajemen lini pertama (first line management) merupakan tingkatan paling rendah, sering dikenal dengan manajer operasional. Tugasnya seperti memimpin dan mengawasi pegawai non-manajerial yang terlibat dalam proses produksi.

Biasanya mereka sering disebut supervisor, manajer area, manajer shift, manajer department, manajer kantor atau mandor.

District Manager: Seorang manajer yang mengawasi aktivitas penjualan untuk kabupaten.

Area Manager (AM): Sebagai manajer daerah (atau regional) , memiliki tanggung jawab keseluruhan untuk sejumlah toko di daerah yang dialokasikan. Selain itu bertanggung jawab untuk staf dan akan bekerja sama dengan manajer senior dan manajer departemen. Tugas mencakup: menetapkan target penjualan. memaksimalkan penjualan dan profitabilitas..

### 1. Manager Training

Memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan SDM. Pelatihan dan pengembangan perlu dilakukan di era globalisasi seperti sekarang ini.

Restaurant Manager (RM): Bertugas membantu Restoran manager dalam mengawasi kelancaran operasional di semua Restoran yang terdapat di dalam hotel.

Manager Outlet:

Memastikan setiap kegiatan di seluruh area berjalan dengan baik. Memastikan kepuasan pelanggan yang dilayani. Memberikan briefing setiap hari dan memimpin do'a sebelum pekerjaan dimulai .

### 2. Assistant Restaurant Manager (ARM)

Memberikan briefing serta pengawasan selama berlangsungnya acara.

### 3. Shift Leader

Dalam pelayanan makanan memastikan karyawan melakukan berbagai tugas, dari menyiapkan makanan, stocking pasokan, melayani, pengisian orang untuk makanan mereka, penanganan uang tunai, kartu kredit, dan kasir, membersihkan meja dan counter, ulang tabel, ucapan pelanggan dan menjawab pertanyaan.

### 4. Shift Leader (SL)

Melaporkan langsung ke asisten manajer atau manajer.

### 5. Crew Trainer (CT)

Pelatih terhadap bawahan-bawahannya agar mempunyai kinerja yang lebih baik dari sebelumnya

### 6. Crew

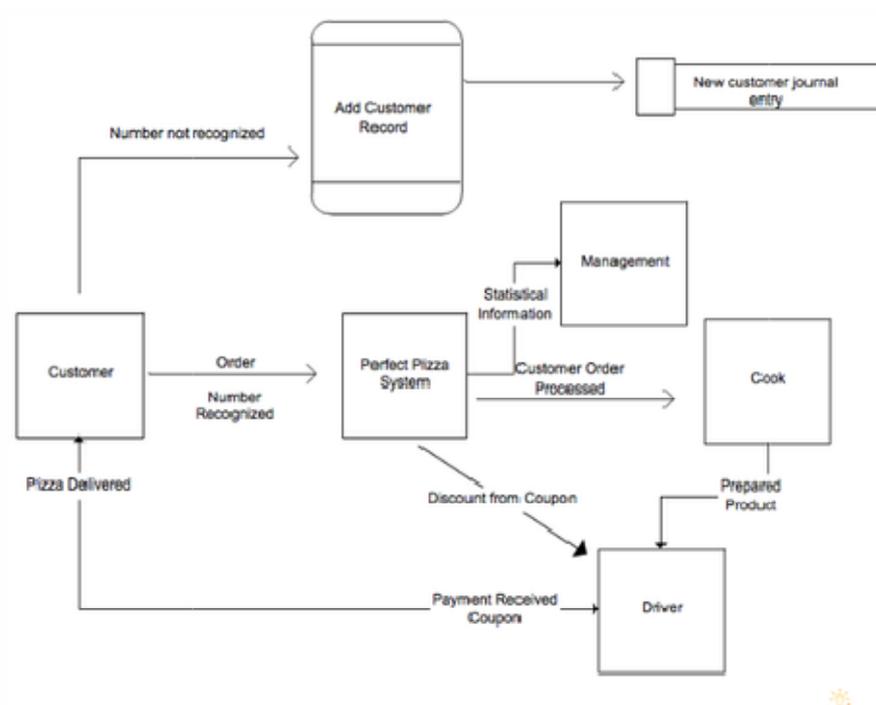
Pekerja-pekerja yang bekerja dalam suatu toko, pekerja yang mendapat gaji setiap bulannya, dan bekerja setiap hari / hari tertentu untuk melayani pelanggan-pelanggan yang datang ke toko tersebut.

### 3. SOP (*Standard Operating Procedures*)

Pengertian SOP sendiri adalah panduan hasil kerja yang diinginkan serta proses kerja yang harus dilaksanakan. Bentuk deskripsi sekaligus flow diagram.

Perusahaan Pizza Hut menggunakan *Standard Operating Procedures (SOP)* yang dibakukan.

Dimana setelah *waiter* selesai mencatat pesanan. Jika kebetulan memesan menu pizza, si *waiteri* akan mengatakan “Silahkan ditunggu Pak, pizzanya 15 menit lagi.” Apakah anda pikir bahwa itu bentuk penerapan Prosedur Operasional Standar (Standard Operating Procedures=SOP) di Pizza Hut. Artinya memang sudah menjadi prosedur standar di sana bahwa pizza harus sudah siap disantap dalam waktu 15 menit.



## 2.4 Personil dan Pembagian Tugas

Pizza Hut yang berlokasi di Palembang Icon Mall ini adalah salah satu cabang dari 4 cabang Pizza Hut di Palembang. Outlet restoran di mall PI ini terdiri dari 1 lantai. Bagian depan untuk dining area dan bagian dalam merupakan area produksi. Restoran ini terletak di daerah yang cukup strategis, selain letaknya di mall dan pinggir jalan dan mempunyai kapasitas parkir yang lumayan luas untuk sebuah gedung sendiri juga dekat dengan beberapa kantor bank, hotel, Gramedia pusat serta kantor pemerintah seperti gedung DPR. Di outlet ini mereka juga membagikan area menjadi 2 area utama sesuai pembagian fungsinya yaitu FOH (*Front of House* dan *Back of House*). Kota Palembang adalah sebagai berikut:

### a. *Front of House (FOH)*

Merupakan area yang dapat dijangkau oleh tamu sesuai dengan fungsi dan pembagian tugasnya di dalam operasional. Area ini semua berada di lantai satu. Berikut ada 8 *section* dari area ini, yaitu :

#### ***Greeter***

Bagian dari *section* yang berfungsi sebagai penyambut tamu yang datang ke restoran untuk pertama kalinya.

#### ***Take Away Section***

Bagian *section* yang berfungsi untuk layanan *take away* atau dibawa pulang. Area ini ditempatkan di bagian depan dekat dengan *greeter* dan *cashier*.

#### ***Cashier***

Bagian area depan yang berfungsi untuk melakukan pencetakan *bill* dan transaksi pembayaran dari tamu serta pengembalian uang kembali.

### ***Miss Ballon***

Bagian area depan yang diisi oleh staff yang bertanggung jawab untuk membuat balon bagi tamu khususnya anak-anak. Area ini bersifat *optional* tergantung pada occupancy restoran.

### ***Cleaning***

Merupakan area yang diisi oleh biasanya satu orang karyawan saja yang bertanggung jawab akan kebersihan area *dining* dan toilet setiap dalam waktu tertentu. Memastikan lantai selalu kering.

### ***Runner***

Berfungsi dalam pengambilan cutleries yang kotor yang telah dikumpulkan di dalam satu area untuk dibawa ke bagian *steward* di *back of house*

### ***Preparation***

Berfungsi dalam melakukan persiapan pada meja tamu seperti penyediaan *cutleries* kembali setelah meja dipakai tamu sebelumnya dan juga penyediaan saus yang telah habis untuk ditukarkan menjadi saus yang baru kembali.

### ***Server***

Bertanggung jawab atas pemesanan menu dari tamu, mengantar makanan yang telah dipesan sampai pembayaran tamu. Secara umum dapat disimpulkan bahwa server adalah orang yang bertanggung jawab atas segala keperluan tamu

*b. Back of House*

Merupakan area yang tidak dijangkau oleh tamu pada umumnya, karena area ini sebagian besar adalah area kitchen dimana tempat makanan dan minuman dibuat. Dalam lingkup ini area dibagi menjadi 11 wilayah, sebagai berikut :

*Topping*

Merupakan area untuk pemberian *topping* pada pizza.

*Pasta*

Area khusus yang berfungsi untuk produksi semua menu pasta.

*Salad*

Area yang bertanggung jawab melakukan segala persiapan bahan-bahan di bagian salad.

*Bar*

Area khusus yang berfungsi untuk produksi semua menu minuman.

*Steward*

Bagian area yang merupakan tempat pencucian piring-piring, gelas yang telah dipakai tamu serta alat-alat kotor yang telah dipakai pada bagian produksi.

*Cutting*

Area dimana pekerja melakukan potong-memotong pizza dan hidangan sampingan lainnya.

*Stuffing*

Area untuk membuat berbagai adonan spesialisasi untuk pinggiran pizza.

*Dough*

Area untuk memproduksi adonan daripada pizza.

*Store*

Sebuah ruangan yang fungsinya untuk menyimpan bahan- bahan kering dan kalengan yang dapat disimpan di dalam temperatur kamar atau sedang.

*Office Manage*

Tempat yang berisi ruang kerja untuk seorang *Restaurant Manager*.

*Chiller*

Ruang pendingin yang berfungsi untuk tempat menyimpan sayuran, buah, daging, bahan setengah matang dan lain-lain.

Secara umum pembagian tugas dan wilayah area ini bersifat fleksibel karena keterbatasan karyawan yang masuk bekerja dan disesuaikan dari hari dimana restoran ini dipadati pada akhir minggu. Ada beberapa area yang ditangani oleh satu orang saja karena keterbatasan karyawan dan kebutuhan pelayanan yang menjadi prioritas. Misalnya pekerja yang bertanggung jawab membuat adonan hanya bekerja setelah benar-benar adonan cukup untuk operasional pada hari ini. Setelah selesai membuat adonan, ia akan meneruskan pekerjaannya ke bagian stuffing yaitu membuat isi pinggiran daripada pizza.

## **2.5 Produk Pizza Hut**

Restoran Pizza Hut menyediakan aneka produk mulai dari Pizza, Pasta, Nasi , hidangan sampingan, *dessert* serta minuman. Masing-masing kategori menu terdapat banyak variasi rasa dan jenis menunya. Berikut daftar produk dari Pizza Hut, antara lain :

No	Jenis Produk	Nama Produk
1	Pizza	Super Supreme
2		Meat Lovers
3		All Veggie
4		Splitza
5		Fishchips
6		Tuna Melt
7		Shrimp kress
8		Black Pepper Chicken
9		American Favorite
10		Deluxe Cheese
11		Beetato Pepperoni
12	Pasta	Beef Lasagna
13		Beef Spaghetti
14		Beef Fettuccine
15		Bolopronto Fusili
		Mushroom Creamy Fettuccine
17	Hot Rice	Black Pepper Chicken Ribs
18		Oriental Chicken
19		Chicken Teriyaki
20		Chillic Hot Rice
21	Side Dishes	Fresh / Fruit Salad
22		Soup of the day
23		Chicken Mushroom Calizza

24		Bread Stick
25		Fish bites
26		Cheese Rolls
27		Chicken Chunk
28	Dessert	Banana Split
29		Choco Mania
30		Happy Melody
31		Merry Sundae
32	Drinks	Mix Berry
33		Blue Ocean
34		Italian Sunrise Soda
35		Dilmah Green Tea
36		Mocha Float
37		Fresh Fruit Juice
38		Milkshake
39		Squash lime/orange

## **A. Hasil Analisis Deskriptif**

### **1. Tanggapan Responden Terhadap Kualitas Produk**

Berikut ini adalah hasil kuesioner yang berisi tanggapan konsumen terhadap variabel kualitas produk di Pizza Hut Matraman, yang terdiri atas 8 indikator pertanyaan pada dimensi kualitas produk adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.5.1** Tanggapan Konsumen Atas Kemampuan Produk

		Frequency	Percent	Valid	Cumulative
Valid	Kurang Setuju	28	28.3	28.3	28.3
		50	50.5	50.5	78.8
	Setuju	21	21.2	21.2	100.0
	Sangat Setuju	99	100.0	100.0	

Hasil penilaian tanggapan konsumen atas kemampuan produk menjalankan fungsi utamanya akan produk yang disediakan oleh perusahaan di atas, dapat dilihat bahwa sebanyak 7 orang atau 7,1% memilih kurang setuju, 78 responden atau 78,8% memilih setuju, dan 14 responden atau 14,1% memilih sangat setuju.

## 2. Tanggapan konsumen atas fungsi dan manfaat tambahan produk

**Tabel 2.5.2** Tanggapan Konsumen Atas Fungsi Dan Manfaat Tambahan Produk

		Frequency	Percent	Valid	Cumulative
Valid	Tidak Setuju	3	3.0	3.0	3.0
		71	71.7	71.7	74.7
	Setuju	25	25.3	25.3	100.0
	Sangat Setuju	99	100.0	100.0	

Sumber : Hasil Olahan Kuesioner

Hasil penilaian tanggapan konsumen atas fungsi dan manfaat tambahan produk dari perusahaan, dapat dilihat bahwa sebanyak 28

responden atau 28,3% memilih kurang setuju, 50 atau 50,5 % memilih setuju dan 21 atau 21,2% responden memilih sangat setuju.

### 3. Tanggapan konsumen atas kemampuan produk menjalankan fungsi dalam periode dan kondisi tertentu

**Tabel 2.5.3** Tanggapan Konsumen Atas Kemampuan Produk Menjalankan Fungsi Dalam Periode Dan Kondisi Tertentu

		Frequency	Percent	Valid	Cumulative
Valid	Tidak Setuju	3	3.0	3.0	3.0
		71	71.7	71.7	74.7
	Setuju	25	25.3	25.3	100.0
	Sangat Setuju	99	100.0	100.0	

Sumber : Hasil Olahan Kuesioner

## 2.6 Dasar Teori

### 2.6.1 Pengertian Multimedia

Multimedia diambil dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi yang

menakjubkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi.

Disini dapat digambarkan bahwa multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik.

“Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (McCormick 1996) atau Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002) atau Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001). Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Dalam definisi ini terkandung empat komponen penting multimedia. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar. Kedua, harus ada link yang menghubungkan pemakai dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang membantu pemakai menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada pemakai untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dengan ide. Jika

salah satu komponen tidak ada, bukan multimedia dalam arti luas namanya. Misalnya, jika tidak ada komputer untuk berinteraksi, maka itu namanya media campuran, bukan multimedia. Kalau tidak ada alat navigasi yang memungkinkan untuk memilih jalannya suatu tindakan maka itu namanya film, bukan multimedia. Demikian juga kita tidak mempunyai ruang untuk berkreasi dan menyumbangkan ide sendiri, maka nama televisi, bukan multimedia. Dari beberapa definisi di atas, maka multimedia ada yang online (Internet) dan multimedia ada yang offline (tradisional).”

### **2.6.2 Pengertian video profil**

Company profile (Profil perusahaan) adalah laporan yang memberikan gambaran tentang sejarah, status saat ini, dan tujuan masa depan sebuah bisnis. Sebuah profil perusahaan bisnis dapat sesingkat satu halaman, atau mengandung data yang cukup untuk mengisi beberapa halaman. Walaupun ada sejumlah format yang berbeda yang digunakan menyusun sebuah profil, ada beberapa jenis informasi penting yang wajib disertakan.

Setiap jenis laporan profil perusahaan, informasi kontak selalu disertakan. Informasi kontak mungkin tidak lebih dari sekedar alamat fisik dan surat untuk kantor pusat perusahaan, atau mungkin termasuk nama dan alamat dari petugas atau eksekutif tertentu dari perusahaan. Biasanya nomor telepon dan nomor faks juga dimasukkan dalam data kontak dasar. Dalam beberapa tahun terakhir, alamat email dan informasi umum juga dianggap penting dalam sebuah profil perusahaan.

### **2.6.3 Pengertian Pra Produksi**

Merupakan tahapan perencanaan. Secara umum merupakan tahapan persiapan sebelum memulai proses produksi ( shooting film atau video). Untuk mempermudah membuat proyek video maka harus membuat sebuah rencana kasar sebagai dasar pelaksanaan produksi :

- a. outline
- b. scrip/scenario
- c. storyboard
- d. rencana anggaran biaya

#### **2.6.4 Produksi**

Merekam kejadian langsung, adegan animasi dan suara pada film, videotape atau DVD untuk menghasilkan footage/clip

Directing/penyutradaraan

- a. Teknisk shoting
- b. Mengatur angle/sudut pandang pengambilan gambar
- c. Pencahayaan
- d. Komposisi Pengaturan posisi gambar, ukuran dan kedalaman ruang
- e. Catatan shoting/log Utk memudahkan pengeditan yg dilengkapi keterangan kordinat waktu

#### **2.6.5 Pasca Produksi/Post Production**

Setelah proses produksi maka akan dihasilkan footage/clip atau koleksi klip video. Untuk membangun dan menyampaikan cerita, maka harus mengedit dan

menyusun klip tsb dan tentu saja menambahkan visual efek, gambar, title dan soundtrack

Aplikasi editing yang digunakan ;

- a. Adobe premiere pro
- b. Adobe after effet
- c. Adobe audition
- d. Adobe Photoshop

### **2.6.6 Pengenalan Software**

Windows Movie Maker adalah program atau software pengolah video yang bawaan dari windows XP. Movie Maker terinstall sewaktu Anda menginstall windows xp secara otomatis. Meskipun program bawaan dan bukannya program yang berdiri sendiri,

Movie Maker mampu menjadi program video editing yang handal. Hal ini tidak terlepas dari kemudahan dalam penggunaannya, baik itu yang pemula dan menengah, dikarenakan dukungan dari Microsoft yang menyediakan update dan fitur tambahan di website mereka.

#### **2. Adobe After Effect**

Adobe After Effects adalah salah satu software compositing yang populer dan telah digunakan secara luas dalam pembuatan video, multimedia, film dan web. After Effects terutama dipakai dalam penambahan efek khusus seperti efek petir, hujan, salju, ledakan bom, dan efek khusus lainnya. After Effects telah membantu para praktisi perfilman Hollywood dalam menghasilkan film-film dengan efek khusus yang

spektakuler. *Spawn*, *Titanic*, *Deep Rising*, *The Jackal* adalah beberapa judul film yang telah memanfaatkan potensi After Effects.

### 3. Adobe Audition

Adobe Audition adalah multitrack digital audio recording, editor dan mixer yang sudah digunakan dan memiliki berbagai fasilitas pengolahan suara. Dengan Adobe Audition Anda dapat merekam suara, memperbaiki kualitas suara, menambahkan berbagai efek suara, dan menggabungkan dengan berbagai track suara menjadi satu track, dan menyimpannya dalam berbagai format. Adobe Audition banyak digunakan oleh musician recording master, demo cd, produser atau programing stasiun radio. Secara umum Adobe Audition memiliki dua lingkungan yaitu Edit View and Multitrack View. Edit View sesuai namanya ditujukan terutama untuk menangani editing satu waveform saja pada satu saat. Sementara Multitrack View dapat menangani beberapa waveform sekaligus pada beberapa track. Anda dapat menggunakan kedua lingkungan ini secara bergantian pada tampilan terpisah.

### 4. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolahan gambar/foto, dan, bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems. Versi kedelapan

aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (Creative Suite), versi sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3 , versi kesebelas adalah Adobe Photoshop CS4 , versi keduabelas adalah Adobe Photoshop CS5 , versi (ketigabelas) adalah Adobe Photoshop CS6, dan Versi yang terakhir adalah versi(keempatbelas) Adobe Photoshop CS7 .

### 2.6.7 Tiga Konsep Dasar Komputer

1. **Hardware** (Perangkat Keras), merupakan rangkaian elektronika. Perangkat keras komputer secara garis besar terdiri atas tiga komponen utama (CPU/ processor, memory, dan input-output device).
  - a. Processorà merupakan bagian dari perangkat keras komputer yang melakukan pemrosesan aritmatika dan logika serta pengendalian operasi komputer secara keseluruhan. Prosesor terdiri atas dua bagian utama, yaitu ALU (Arithmetic Logic Unit) dan Control Unit. Kecepatan kerja prosesor biasanya ditentukan oleh kecepatan clock dari Control Unit-nya.
  - b. Memoryà berdasarkan fungsinya dibagi menjadi dua yaitu: memori primer dan memori sekunder.
    - 1) Primary Memory, dipergunakan untuk menyimpan data dan instruksi dari program yang sedang dijalankan. Biasa juga disebut sebagai RAM. Karakteristik dari memori primer adalah:
      - Volatil (informasi ada selama komputer bekerja. Ketika komputer dipadamkan, informasi yang disimpannya juga hilang)

- Kecepatan tinggi
  - Akses random (acak)
  - Input dan Output Device memori
- 2) Secondary Memory, dipergunakan untuk menyimpan data atau program biner secara permanen. Karakteristik dari memori sekunder adalah:
- Non volatil atau persisten
  - Kecepatan relatif rendah (dibandingkan memori primer)
  - Akses random atau sekuensial
  - Contoh memori sekunder : floppy, harddisk, CD ROM, magnetic tape, optical disk, dll. Dari seluruh contoh tersebut, yang memiliki mekanisme akses sekuensial adalah magnetic tape.
- c. Input-Output Device, merupakan bagian yang berfungsi sebagai penghubung antara komputer dengan lingkungan di luarnya. Dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu:
- 1) Input Device (Piranti Masukan), berfungsi sebagai media komputer untuk menerima masukan dari luar. Beberapa contoh piranti masukan: keyboard, mouse, touch screen, scanner, camera, modem, network card, dll.
  - 2) Output Device (Piranti Keluaran), berfungsi sebagai media komputer untuk memberikan keluaran. Beberapa contoh piranti keluaran: monitor, printer, speaker, plotter, modem, network card, dll.

2. **Software** (Perangkat Lunak), merupakan program yang dijalankan pada computer.

Perangkat lunak dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Sistem Operasi, merupakan perangkat lunak yang mengoperasikan komputer serta menyediakan antarmuka dengan perangkat lunak lain atau dengan pengguna. Contoh sistem operasi : MS DOS, MS Windows (dengan berbagai generasi), Macintosh, OS/2, UNIX (dengan berbagai versi), LINUX (dengan berbagai distribusi), NetWare, dll.
- b. Program Utilitas, merupakan program khusus yang berfungsi sebagai perangkat pemeliharaan komputer, seperti anti virus, partisi hardisk, manajemen hardisk, dll. Contoh produk program utilitas : Norton Utilities, PartitionMagic, McAfee, dll.
- c. Program Aplikasi, merupakan program yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan yang spesifik. Contoh : aplikasi akuntansi, aplikasi perbankan, aplikasi manufaktur, dll
- d. Program Paket, merupakan program yang dikembangkan untuk kebutuhan umum, seperti :
  - 1) Pengolah kata /editor naskah : Wordstar, MS Word, Word Perfect, AmiPro, dll
  - 2) Pengolah angka / lembar kerja : Lotus123, MS Excell, QuattroPro, dll
  - 3) Presentasi : MS PowerPoint, dll
  - 4) Desain grafis : CorelDraw, PhotoShop, dll

e. Bahasa Pemrograman, merupakan perangkat lunak untuk pembuatan atau pengembangan perangkat lunak lain. Bahasa pemrograman dapat diklasifikasikan menjadi tingkat rendah, tingkat sedang, dan tingkat tinggi. Pergeseran dari tingkat rendah ke tinggi menunjukkan kedekatan dengan ‘bahasa manusia’. Bahasa tingkat rendah (atau biasa disebut bahasa assembly) merupakan bahasa dengan pemetaan satu persatu terhadap instruksi komputer. Contoh bahasa tingkat tinggi : Pascal, BASIC, Prolog, Java dll. Contoh bahasa tingkat menengah : bahasa C. Seperti perangkat lunak lain, bahasa pemrograman juga memiliki pertumbuhan generasi.

3. **Brainware (SDM)**, manusia yang mengoperasikan dan mengendalikan system computer.

Terdapat berbagai peran yang dapat dilakukan manusia dalam bagian system komputer. Beberapa peran di antaranya adalah :

- a. **Analisis Sistem**, berperan melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi, serta merancang solusi pemecahannya dalam bentuk program komputer.
- b. **Programmer**, berperan menerjemahkan rancangan yang dibuat analis kedalam bahasa pemrograman sehingga solusi dapat dijalankan oleh computer.
- c. **Operator**, bertugas menjalankan komputer berdasarkan instruksi yang diberikan
- d. **Teknisi**, bertugas merakit atau memelihara perangkat keran computer.