



ANALISIS TEKNOLOGI INFORMASI  
DALAM DESAIN PRODUK PT.EIGERINDO  
BANDUNG



LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN  
Disusun Untuk Memenuhi Persyaratan Akademik  
Pada Program Studi Teknik Informatika

DISUSUN  
OLEH KELOMPOK A6

Nama Ketua	: Arostroli Saputra	(08.142.191)
Anggota	: Aldi Pintara	(09.142.012)
	Lahdika Yanuarsyah	(07.142.269)
	Muhson	(09.142.318)
	Pebi Lindraa	(09.142.112)
	Sugianto	(09.142.138)
	Suprayuandi Pratama	(09.142.031)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS BINA DARMA  
PALEMBANG

2012

## LEMBAR PENGESAHAN

Kelompok A6

Nama Ketua	: Arostrolia Saputra	(08.142.191)
Anggota	: Aldi Pintara	(09.142.012)
	: Lahdika Yanuarsyah	(07.142.269)
	: Muhson	(09.142.318)
	: Pebi Lindraa	(09.142.112)
	: Sugianto	(09.142.138)
	: Suprayuandi Pratama	(09.142.031)

Fakultas	: Ilmu Komputer
Program Studi	: Teknik Informatika
Judul	: “Analisis Teknologi Informasi dalam Desain Produk PT.Eigerindo”

Pembimbing I

Pembimbing II

**Vivi Sahfitri, S.Kom., M.M**

**M. Sobri, M.Kom**

Mengetahui,  
Palembang, 14 April 2012  
Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Bina Darma  
Program Studi Teknik Informatika  
Ketua,

**Syahril Rizal, S.T., M.M., M.Kom**

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

*Motto :*

- *“Menyerah itu mudah. Tetapi ,jadilah pribadi yang kuat yang terus berjuang bahkan dalam keadaan yang tidak menguntungkan sekalipun”.*
- *“Rencana Tuhan itu selalu berakhir dengan kebaikan. Dan jika kamu dapatkan belum baik, maka itu bukanlah akhir segalanya”.*
- *Saya datang, saya pulang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya maju untuk menang !!*
- *“Don’t waste time wieee waste you” (Matthew Bellamy).*

*Kami persembahkan kepada :*

- *Kedua Orang Tua yang senantiasa mendoa’kan keberhasilan kami*
- *Seluruh keluarga yang kami sayangi*
- *Temen-temen kami (Aldi, Sugin, Muhson, Pebi, yuandi, lahdika, dan arostromia) yang senantiasa bekerja sama dengan baik*
- *Almometer kami yang senantiasa mendampingi kami selama kuliah.*

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran ALLAH SWT atas rahmat dan hidayah-Nya serta Shalawat berserta salam semoga tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan laporan Praktek Kerja Lapangan ini (PKL) dengan judul **“Analisis Teknologi Informasi dalam Desain Produk PT.Eigerindo”**, laporan ini dilaksanakan sebagai salah satu syarat untuk skripsi dan untuk memenuhi persyaratan akademik guna mengikuti studi berikutnya.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih banyak kekurangan dan belum sempurna dari segi bentuk dan isinya, hal tersebut disebabkan karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun pola pikir penulis dalam menyusun laporan ini maupun dalam penyusunan skripsi yang akan ditempuh setelah menyelesaikan laporan praktek kerja lapangan (PKL).

Dalam penyusunan laporan penulis banyak mendapatkan bantuan bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan perkenankan penulis untuk menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan yang tertulis kepada:

1. Bapak Prof. Ir. H. Bochari Rachman ,M.Sc., selaku Rektor Universitas Bina Darma.
2. Bapak M.Izman Herdiansyah,Ph.D.,selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma.

3. Bapak Syahril Rizal, S.T., M.M., M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Bina Darma.
4. Ibu Vivi safitri, S.Kom., M.M selaku pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan pada kami.
5. Bapak M.Sobri, M.Kom selaku pembimbing 2 yang telah memberikan saran dan masukan dalam pembuatan laporan ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Bina Darma yang telah memberikan ilmu pengetahuannya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan PKL ini.
7. Semua temen-teman seperjuangan yang telah banyak memberikan bantuan dan dukungan kalian dalam penyelesaian laporan ini.

Semoga bantuan dan dukungan serta amal kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT amin. Penulis juga menyampaikan kepada semua pihak bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangannya, oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak sangat diharapkan demi perbaikan lebih lanjut, harapan penulis mudahan-mudahan laporan ini mikipun masih banyak kekurangan dapat bermanfaat bagi siapapun yang membutuhkannya .

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Palembang, 14 April 2012

Penulis

## **Abstrak**

Teknologi adalah suatu alat atau sarana yang digunakan untuk menunjang kerja para pengguna sehingga dapat menghasilkan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu. Teknologi informasi adalah ilmu yang mempelajari penggunaan teknologi sebagai media pengelola informasi. Desain produk adalah pioner dan kunci kesuksesan sebuah produk menembus pasar sebagai dasar bagain marketing, mendesain sebuah produk berarti membaca sebuah pasar, kemampuan mereka, pola pikir mereka serta banyak aspek lain yang akhirnya mesti diterjemahkan dan di-aplikasikan dalam perancangan sebuah produk. Peranan teknologi terhadap pendesainan suatu produk terutama pada produk Eiger sangatlah penting dikarenakan sebagai penunjang suatu pekerjaan untuk menghasilkan produk-produk yang berkualitas dengan desain yang disukai oleh para konsumen sehingga menciptakan kenyamanan dan rasa percaya diri saat konsumen menggunakan produk Eiger. Teknologi informasi yang digunakan dalam mendesain produk Eiger yaitu software CorelDraw CorelDraw digunakan untuk mempermudah para desainer-desainer Eiger merancang suatu desain sehingga dapat meningkatkan minat para beli atau konsumen dan juga dapat memberi kepuasan tersendiri bagi konsumen pengguna produk dari Eiger.

Kata Kunci : Desain Produk, Teknologi Informasi.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan dan Manfaat .....	3
1.3.1 Tujuan .....	3
1.3.2 Manfaat .....	3
1.4 Waktu dan Tempat.....	3
1.4.1 Waktu.....	3
1.4.2 Tempat .....	4
1.5 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>6</b>
2.1 Pengertian Teknologi Informasi.....	6
2.2 Pengertian Desain Produk.....	7
2.3 Peranan teknologi dalam desain produk .....	9
<b>BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>	<b>11</b>

3.1 Sejarah Singkat PT.Eigerindo .....	11
3.2 Struktur Organisasi PT.Eigerindo .....	14
3.3 Deskripsi Tugas .....	15
3.4 Kegiatan Usaha Perusahaan .....	17
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>20</b>
4.1 Hasil.....	20
4.2 Pembahasan.....	22
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>26</b>
5.1 Kesimpulan.....	26
5.2 Saran.....	27
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>28</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>halaman</b>
3.1 Struktur Organisasi PT.Eigerindo .....	14
4.1 Desain Tas Advanture .....	22
4.2 Percetakan Produk Eiger .....	23
4.3 Tempat Penjahitan Produk Eiger dan Pengecekan Produk .....	24
4.3.1 Tempat Penjahitan Produk Eiger .....	24
4.3.2 Tempat Penjahitan Produk Eiger .....	24
4.3.3 Tempat Pengecekan Barang .....	25

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang demikian pesat dan semakin canggih. Dewasa ini sangat mempengaruhi dunia industri Indonesia. Dengan teknologi informasi, maka setiap pekerjaan dapat menjadi praktis, efisien, dan efektif. Pada dasarnya, jenis teknologi informasi yang dibutuhkan bervariasi dan sangat beraneka ragam sesuai dengan jenis ragam perusahaan itu sendiri.

Keunggulan teknologi komputer membawa keuntungan yang sangat banyak pada setiap perusahaan yang membutuhkan teknologi yang cepat, lengkap dan akurat didalam mendukung pelaksanaan kerja para karyawan perusahaan. Dengan banyaknya generasi-generasi komputer yang semakin disempurnakan baik *Hardware* dan *Software*, maka pekerjaan dapat dilakukan dengan sangat baik.

Industri di Indonesia, Untuk menghadapi persaingan yang makin tajam, seorang produsen tidak boleh terpaku oleh bentuk produk yang menawarkan manfaat dasarnya saja. Persaingan sekarang ini pada umumnya terjadi pada tingkat produk tambahan yang meliputi tambahan jasa, kemasan dan manfaat yang membedakannya dari produk pesaing sebagaimana diungkapkan Levit dalam Kotler(2000 :449)

Persaingan yang semakin tajam, dengan teknologi informasi sangatlah dibutuhkan oleh perusahaan untuk mengatasinya. Salah satunya dalam mendesain atau merancang suatu produk. Dengan teknologi akan memudahkan para desainer perusahaan dalam menciptakan desain-desain suatu produk yang baik, diminati konsumen, meningkatkan penjualan dan dapat bersaing dengan perusahaan-perusahaan lain.

Salah satu perusahaan yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi untuk mendesain produk yaitu PT.Eigerindo. PT.Eigerindo memanfaatkan teknologi dalam mendesain produknya untuk mendobrak persaingan pasar sehingga produk eiger ini dapat diminati oleh para konsumen dan juga dapat meningkatkan penjualan produk *Eiger* itu sendiri.

Teknologi informasi dalam desain produk *Eiger* telah menjadi bagian yang tak terpisahkan tak hanya bagi berbagai macam jenis produk, melainkan juga gaya hidup masyarakat sebagai konsumen. Desain produk merupakan salah satu unsur daya tarik konsumen dalam bersaing dengan produk-produk lainnya terutama yang sejenis.

Untuk mendesain produk, para karyawan atau desainer produk PT.Eigerindo menggunakan teknologi informasi yang efektif yaitu dengan menggunakan aplikasi *CorelDraw* untuk menciptakan produk produk yang baik dan berkualitas. *CorelDraw* merupakan salah satu aplikasi pengolah gambar berbasis vector yang banyak dipakai oleh pengguna PC. Karena berbagai kemudahan dan keunggulan yang dimiliki oleh *CorelDraw*, maka *CorelDraw* sering dimanfaatkan untuk *desktop publishing*, percetakan, dan bidang lain yang memerlukan pemrosesan *visual*.

Dari pembahasan di atas maka penulis melakukan penelitian dengan judul yaitu “ANALISIS TEKNOLOGI INFORMASI DALAM DESAIN PRODUK PT.EIGERINDO”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang diambil dari latar belakang di atas adalah bagaimana cara mendesain suatu produk sehingga dapat diminati oleh para konsumen *Eiger*.

## **1.3 Tujuan dan manfaat**

### **1.3.1 Tujuan**

Adapun tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui dan melihat langsung cara pembuatan produk *Eiger*.
2. Untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah pendesainan produk untuk memikat para konsumen.

### **1.3.2 Manfaat**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan PT.Eigerindo dalam meningkatkan mutu produknya.

## **1.4 Waktu dan Tempat**

### **1.4.1 Waktu**

Pelaksanaan penelitian yaitu dilaksanakan pada tanggal 29 Januari 2012 sampai dengan tanggal 3 Februari 2012 jam 10.00 sd jam 12.00 WIB

#### **1.4.2 Tempat**

Tempat yang dijadikan objek penelitian ini adalah PT.Eigerindo yang beralamatkan di Jl. Terusan kopo km.11.5 no.90 A Katapang Cilampeni BANDUNG.

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan penulisan laporan PKL (Praktek Kerja Lapangan ), adapun sistematika penulisan yang digunakan adalah :

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang,perumusan masalah, tujuan, manfaat, waktu, tempat, metode penelitian dan sistematikan penulisan.

##### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Mengulas landasan teoritik yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Perlu ditegaskan bahwa bagian ini bukan hanya menampilkan definisi-definisi tetapi juga diskusi tentang apa yang menjadi tinjauan.

##### **BAB III : GAMBARAN UMUM**

Bab ini berisi sejarah singkat dari PT.Eigerindo Bandung, ruang lingkup kerja dan bagian-bagian di dalam PT.Eigerindo dan segala sesuatu yang berhubungan dengan PT.Eigerindo.

##### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi hasil dan pembahasan dari analisis yang penulis lakukan, serta menemukan jawaban dan solusi atas permasalahan yang terdapat pada perumusan masalah.

#### **BAB IV : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diajukan untuk objek penelitian.

# **BAB II**

## **LANDASAN TEORI**

### **2.1 Pengertian Teknologi Informasi**

Teknologi adalah suatu alat atau sarana yang digunakan untuk menunjang kerja para pengguna sehingga dapat menghasilkan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu. Teknologi informasi adalah ilmu yang mempelajari penggunaan teknologi sebagai media pengelola informasi. Teknologi Informasi yaitu sarana untuk menyampaikan informasi untuk mencapai tujuan tertentu. Teknologi informasi pada masa sekarang ini sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat, untuk suatu perusahaan dalam bisnisnya, dan sebagainya. Dengan teknologi informasi, maka setiap pekerjaan yang dilakukan dapat menjadi praktis, efisien, dan efektif. Pada dasarnya, jenis teknologi informasi yang dibutuhkan bervariasi dan sangat beraneka ragam sesuai dengan jenis ragam perusahaan itu sendiri. (Emigawati,2009 hal :1).

Keunggulan teknologi komputer membawa keuntungan yang sangat banyak pada setiap perusahaan yang membutuhkan teknologi yang cepat, lengkap dan akurat didalam mendukung pelaksanaan kerja para karyawan perusahaan karena dapat meningkatkan kinerja dari karyawan, meningkatkan penjualan barang atau produk dan sebagainya.

## 2.2 Pengertian Desain Produk

Desain produk berasal dari kata desain dan produk. Desain adalah proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru. Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetik dan berbagai macam aspek lainnya, yang biasanya datanya didapatkan dari riset, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya. Produk adalah barang atau jasa yang dapat diperjualbelikan bisa ditawarkan ke sebuah pasar dan bisa memuaskan sebuah keinginan atau kebutuhan masyarakat. (Wikipedia <http://id.wikipedia.org/wiki/Desain> dan <http://id.wikipedia.org/wiki/Produk> ).

Desain produk, atau dalam bahasa keilmuan disebut juga desain produk industri adalah sebuah bidang keilmuan atau profesi yang menentukan bentuk atau form dari sebuah produk manufaktur, mengolah bentuk tersebut agar sesuai dengan pemakainya dan sesuai dengan kemampuan proses produksinya pada industri yang memproduksinya. (Jelani, 2011 hal : 1)

Desain produk adalah pioner dan kunci kesuksesan sebuah produk menembus pasar sebagai dasar bagain marketing, mendesain sebuah produk berarti membaca sebuah pasar, kemampuan mereka, pola pikir mereka serta banyak aspek lain yang akhirnya mesti diterjemahkan dan di-aplikasikan dalam perancangan sebuah produk. Kemampuan sebuah produk bertahan dalam siklus sebuah pasar ditentukan oleh bagaimana sebuah desain mampu beradaptasi akan perubahan-perubahan dalam bentuk apapun yang terjadi dalam pasar yang dimasuki produk tersebut, sehingga kemampuan tersebut menjadi nilai keberhasilan bagi produk itu sendiri dikemudian hari. Dengan krusialnya bentuk tanggap jawab seorang desainer produk industri dalam perancangan sebuah

produk, desainer produk harus memiliki pengetahuan dan riset yang baik sebelum merancang sebuah produk, proses tersebut tidak ayal lagi membutuhkan waktu yang kadang-kadang tidak singkat dalam perancangannya. Ketajaman berpikir dan membaca peluang sangatlah dominan dalam menentukan rating desainer tersebut. *Sense* dapatlah kita katakan begitu, terbentuk dari pengalaman yang panjang dan ditempa berbagai aspek yang melingkupi dan dihadapi sang desainer tersebut (Muhajirin, M.Pd, hal : 3)

Kemampuan ataupun aktifitas desain yang berhubungan dengan inovasi sangatlah luas, tergantung dari produk apa yang akan dihasilkan dan untuk siapa. Inovasi dan ide-ide desain tidaklah terbatas pada awal perencanaan desain, tetapi sudah harus dipikirkan penerapannya pada kemampuan produksi yang meliputi dari sistematika desain proses produksi, yaitu kemudahan di dalam menentukan proses kerja produksi secara efisien dan ekonomis. Kecepatan perubahan rancangan produk akan dipengaruhi oleh kecepatan perkembangan teknologi, kerumitan produk dan proses, pemendekan siklus perancangan dan faktor-faktor organisasi.

Seorang perancang atau desainer produk diharapkan mampu memiliki dan mengembangkan karakteristik kreatif, orisinal, dan mempunyai kemampuan dalam mengolah bentuk, mampu bekerjasama secara multidisiplin, menguasai terapan dalam bidang ekonomi dan pemasaran, serta mampu mempresentasikan ide secara sistematis dan jelas. Desainer produk mengembangkan dan menjelajahi ruang lingkup alternatif yang lebar melalui gambar dan model, kemudian menyempitkannya secara terarah dengan melakukan seleksi alternatif melalui tes tolok ukur kebutuhan pengguna dan kemampuan manufaktur. Seorang

desainer produk haruslah memiliki dan harus mempunyai keahlian memecahkan masalah secara kreatif, kemampuan untuk menuangkan konsep dengan sketsa cepat, kemampuan untuk berkomunikasi secara verbal dan tulisan dengan baik dan kemampuan komputer.

### **2.3 Peranan Teknologi Informasi dalam Desain Produk**

Persaingan pasar yang semakin tajam, Fungsi dari Teknologi informasi sangatlah dibutuhkan untuk mengatasi dan dapat bertahan dalam persaingan tersebut terutama dalam suatu perusahaan produksi yang sedang berkembang. Fungsi teknologi informasi untuk mengatasi persaingan tersebut yaitu Salah satunya teknologi informasi dalam mendesain atau merancang suatu produk. Dengan teknologi akan memudahkan para desainer perusahaan dalam menciptakan desain-desain suatu produk yang baik, diminati konsumen, meningkatkan penjualan dan dapat bersaing dengan perusahaan-perusahaan lain.

Pemanfaatan teknologi juga akan berpengaruh pada proses desain maupun proses produksinya, karena hal tersebut berkaitan dengan fasilitas yang akan digunakan. Cara yang konvensional untuk mendesain cetakan berdasarkan desain dan pengembangan produk menghabiskan banyak waktu dan biaya yang mahal. Simulasi Teknologi komputer dan aplikasinya bisa digunakan untuk proses pengembangan yang cepat sebelum suatu investasi penting dilakukan.

Peranan teknologi terhadap pendesainan suatu produk terutama pada produk *Eiger* sangatlah penting dikarenakan sebagai penunjang suatu pekerjaan untuk menghasilkan produk-produk yang berkualitas dengan desain yang disukai

oleh para konsumen sehingga menciptakan kenyamanan dan rasa percaya diri saat konsumen menggunakan produk *Eiger*.

Dengan teknologi akan memudahkan para desainer-desainer produk *Eiger* untuk menciptakan karya-karya yang menarik untuk produk-produk baru *Eiger* sehingga dapat meningkatkan daya tarik para konsumen dan juga dapat meningkatkan penjualan produk-produk *Eiger* baik itu di pasar dalam negeri maupun luar negeri.

# BAB III

## GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

### 3.1 Sejarah Singkat PT.Eigerindo

PT.Eigerindo adalah sebuah perusahaan manufaktur yang terdapat di kota Bandung. PT Eigerindo ini berdiri sudah cukup lama, sehingga PT.Eigerindo sudah cukup berpengalaman dalam menembus pasar persaingan antar perusahaan – perusahaan lain. Setiap perusahaan manufaktur dalam menjalankan usahanya harus benar – benar cepat tanggap dalam melakukan usahanya, supaya tidak kalah bersaing dengan perusahaan manufaktur yang lainnya. Begitu juga dalam mengatasi masalah-masalah didalam maupun diluar perusahaan.

PT.Eigerindo merupakan perusahaan yang sudah dikenal, dan tidak diragukan lagi oleh seluruh masyarakat. Karen PT.Eigerindo lebih mementingkan mutu dan kualitasnya di setiap barang produksinya. PT.Eigerindo mempunyai pabrik yang lokasinya berdiri di komp.Tri Kencana Kav.19-20, Jln.Raya Soreang Bandung 40971 No.Telp 022-5897788. Dari pabrik PT.Eigerindo Multi Produk Industri, barang produksi dikirim ke *showroom – showroom* dan 33 *counter* di pulau Jawa, Bali dan Lampung.

PT.Eigerindo mengirimkan barang ke *showroom-showroom* yaitu diantaranya ;

➤ Bandung :

1. *Eiger Adventure Store*

.Cihampelas No.22 Bandung Telp. 022-4207703

2. *Eksport Station*

Jln.Sumatra No.24-30 Bandung Telp.022-4264107

3. *Eiger BSM*

Jln.Gatot Subroto 289 Bnadung Telp.022-9101323

4. *Eiger Planet Dago*

Jln.Ir.H Juanda Bandung

➤ Jakarta

1. *Eiger blok m.mall*

Jln.Hasanuddin Los LA/94 kebayoran Baru – Jakarta Telp.021-7395147

2. *Eiger Salemba*

Jln Salemba No.91 Jakarta Telp.021-3906517

3. *Eiger Citra Land*

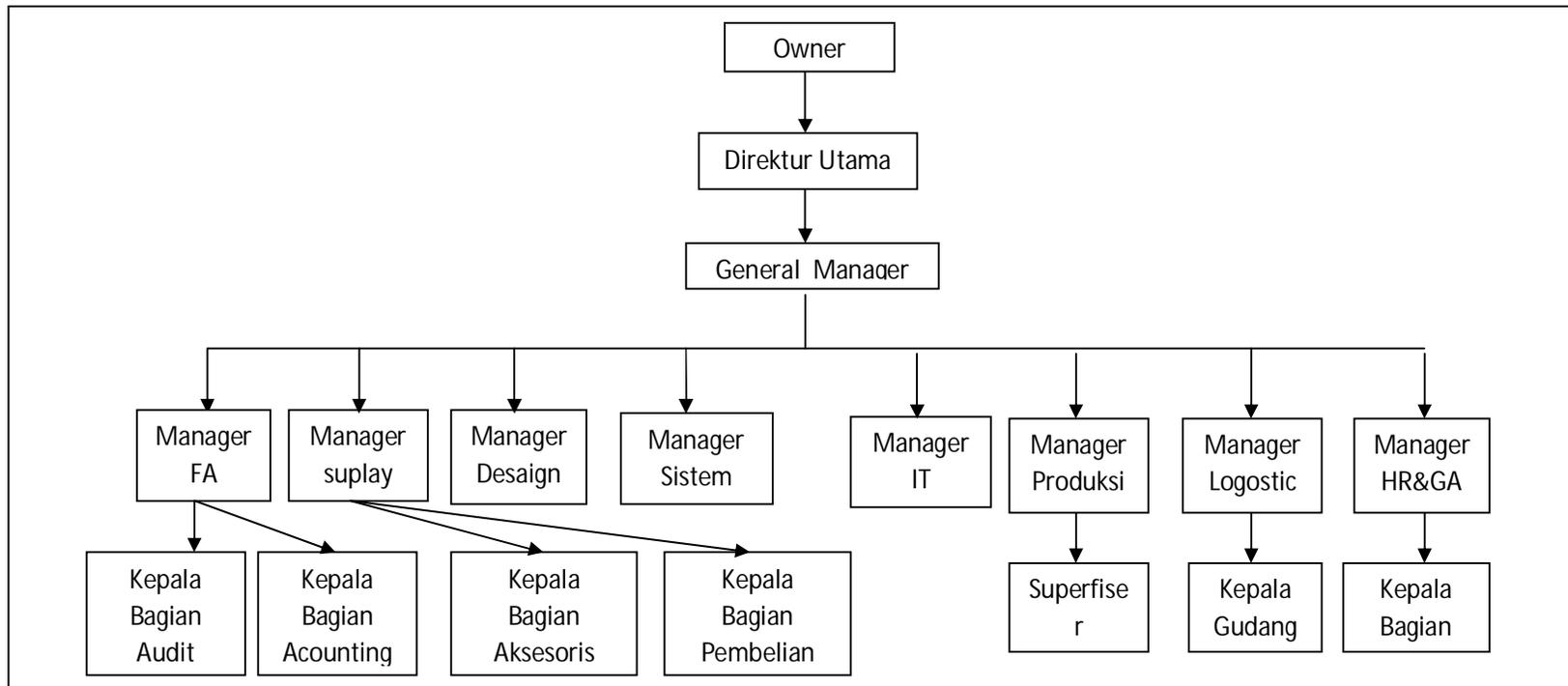
Citra land Mall Lt.11NO.55 Jakarta Telp.021-5667254

Selain itu diberbagai *showroom-showroom* produk PT.Eigerindo juga dapat ditemui beberapa *counter* yaitu : Matahari,Toserba Yogya,Toko Buku Gramedia,Ramayana,Robinson Dept.Store,Toko Gunung Agung.

PT.Eigerindo memproduksi barang-barang beraneka ragam dan juga bermacam-macam bentuknya yaitu tas-tas yang didesain modis khusus untuk para wanita,juga tas khusus para pria,sandal,sepatu,sepatu sandal,dompot-dompot

dll. PT.Eigerindo memproduksi semua barang-barang produksinya untuk memuaskan semua para pelanggannya dari kalangan manapun,karena harganya tidak begitu mahal dan mudah dijangkau oleh masyarakat luas.

### 3.2 Struktur Organisasi PT.Eigerindo.



Gambar 3.1. Struktur Organisasi PT. Eigerindo

Sumber : Diki Purwan 2010 hal: 29

### 3.3 Deskripsi Tugas

Deskripsi tugas menerangkan tentang tugas dan tanggung jawab pihak-pihak yang menduduki posisi tertentu dalam perusahaan. Disamping itu struktur organisasi yang dipakai di dalam suatu perusahaan tersebut akan berbeda dengan perusahaan lainnya.

a. Owner

Tugas pemilik atau owner adalah menyediakan biaya perencanaan dan pelaksanaan pekerjaan proyek, Mengadakan kegiatan administrasi, memberikan tugas kepada kontrol atau melaksanakan pekerjaan proyek.

b. CEO

Tugasnya adalah harus mampu menjadi jembatan antara dunia luar dan dunia dalam organisasi.

c. General Manager

Tugasnya adalah mengelola proses agar visi misi tercapai.

d. Manager F&A

Mengusulkan kebijakan Pengelolaan Keuangan & Akunting (F&A) di

Perusahaan dan mengusulkan promosi, demosi atau memberi teguran dan peringatan secara lisan dan tertulis kepada setiap personil di bawahnya.

e. Manager Supply

*Supply Chain Management* merupakan *competitive advantage* penting bagi perusahaan global dalam memberikan pelayanan yang cepat dengan variasi

produk yang tinggi dan cost yang rendah, sehingga Perusahaan dapat tetap *exist* di tengah persaingan yang semakin ketat.

f. Manager Desain

Suatu program desain yang membagi-bagi proses desain kedalam elemen-elemen yang terpisah dan disajikan sebagai diagram kegiatan desain terhadap waktu. Diagram tersebut harus menampilkan event utama seperti tinjauan desain, sehingga kemajuan desain dapat diukur.

g. Manager IT

IT Manager tidak seperti manfaat yang terasa langsung seperti halnya Implementasi suatu aplikasi tertentu, atau instalasi satu server tertentu. Tetapi merupakan awareness yang sangat penting dalam implementasi IT di dalam sebuah organisasi.

h. Manager Produksi

Pemasaran yang merupakan ujung tombak dari unit usaha, sebab bagian ini langsung berkaitan dengan konsumen, keuangan (finance) yang bertanggung jawab atas perolehan dana, produksi (operasi) yang merupakan penghasil dari produk atau jasa yang akan dipasarkan kepada konsumen.

i. Manager Logistic

Logistic memainkan peranan yang penting dalam memuaskan pelanggan perusahaan dan pencapaian laba untuk perusahaan secara keseluruhan. Kemampuan logisric untuk memberikan customer service dihubungkan dengan kemampuan bagian pemasaran dalam mendapatkan dan

melaksanakan penjualan, menghasilkan keadaan yang dapat diterima untuk mencapai kepuasan pelanggan (customer satisfaction).

j. Manager HR&GA

Tugasnya antara lain adalah meretensi karyawan, meningkatkan produktivitas dan pelayanan kepada pelanggan semakin disebar kepada para line manager dan tidak terpusat pada departemen saja.

k. Manager System

Manager system adalah sistem yang secara khusus dibuat untuk memudahkan pemakai dalam mengelola basis data. Sistem ini dibuat untuk mengatasi kelemahan sistem pemrosesan yang berbasis berkas. Pada pendekatan yang berbasis berkas, umumnya perancangan sistem didasarkan pada kebutuhan individual pemakai, bukan berdasarkan kebutuhan sejumlah pemakai. Setiap kali terdapat kebutuhan baru dari seorang pemakai, kebutuhan segera diterjemahkan kedalam program komputer.

### **3.4 Kegiatan Usaha Perusahaan**

PT.Eigerindo bergerak dalam bidang usaha produksi dan perdagangan yaitu tas, sandal, sepatu sandal dompet dan aksesoris pria maupun wanita yang diambil dari produksi barang sendiri. Untuk penyaluran barang hasil produksinya, perusahaan menyebarluaskan kepada cabang-cabang PT.Eigerindo yang ada di seluruh Indonesia. Cabang-cabang tersebut dibagi menjadi 2 bagian. Adapun bagiannya yaitu *showroom* dan *counter*. Sedangkan untuk menjalankan usaha perdagangannya yaitu dengan menerima pesanan yang diajukan oleh cabang-

cabang PT.Eigerindo baik dalam jumlah yang besar maupun kecil. Perusahaan menyesuaikan keinginan cabang sesuai dengan tipe barang dan jumlah yang diminta. Semakin banyak permintaan barang dari cabang. Semakin banyak pula produksi dari perusahaan tersebut. Disamping itu perusahaan juga telah menyediakan barang secara terus – menerus untuk dijual sehingga bila cabang membutuhkannya perusahaan telah menyediakan.

Perusahaan biasanya akan meningkatkan produksinya pada hari lebaran, natal, tahun baru dan kenaikan kelas. Selain itu, perusahaan juga menerima pesanan dari perorangan ataupun took-toko yang ingin menjual barang produksi PT.Eigerindo. Biasanya perusahaan menyebut dengan nama took “putus”, karena setelah transaksi jual beli tersebut, perusahaan tidak mempunyai keterkaitan seperti *showroom* atau *counter*. Tetapi, perusahaan memberikan persyaratan khusus pada perorangan atau took putus yang ingin melakukan transaksi pembelian, yaitu pembelian yang dilakukan harus minimal berjumlah Rp. 5.000.000.

PT.Eigerindo juga mempunyai department khusus yang menangani desain model-model tas dan sandal, dan setiap bulannya perusahaan ini selalu memproduksi aneka macam terbaru yang menarik dan tidak ketinggalan jaman, sehingga dalam tiap tahunnya PT.Eigerindo dapat menjangkakan konsumen yang cukup banyak terutama para remaja.

Sistem penjualan yang dilakukan perusahaan dibagi menjadi dua yaitu secara kredit dan tunai. Kredit biasanya diberikan kepada *showroom* dan *counter* karena pembelian dalam jumlah yang besar ataupun langganan yang sudah sering

melakukan transaksi pembelian barang produksi PT.Eingerindo. Selain kredit,cabang-cabang PT.Eingerindo juga melakukan transaksi penyetoran tunai hasil penjualan dalam sehari yang langsung disetorkan pada perusahaan.

Untuk melengkapisaran pengoperasiannya dan penjualan barang-barangnya perusahaan telah melengkapi dengan berbagai fasilitas dan sarannya sesuai dengan kebutuhan penjualannya untuk memperlancar dari pada arus barang. Dari mulai barang datang sampai dijual kemungkinan produk cacat dan rusak dapat terjadi karena PT.Eingerindo menjualn produk tas dan sandal lainnya yang tidak sesuai dengan standar mutu perusahaan. Adapun yang dimaksud dengan produk cacat yaitu produk yang dihasilkan yang kondisinya rusak atau tidak memenuhi ukuran mutu yang sudah ditentukan, akan tetapi produk tersebut masih dapat diperbaiki secara ekonomis menjadi produk baik. Oleh karena itu, perusahaan harus secara teliti memeriksa produk telah siap dijual apabila terdapat produk yang cacat. Jika terdapat produk yang cacat maka akan menimbulkan masalah yang besar apabila perusahaan tidak secara cepat mengatasinya.

Proses produksi yang menghasilkan produk cacat, maka harga pokok produk akan meningkat dan hal ini akan memperkecil laba yang diterima oleh perusahaan. Untuk mengatasinya, perusahaan harus mengetahui pengelolaan produk cacat (pengelolaan produk cacat dapat berupa produk cacat yang diolah kembali atau produk cacat yang dijualn langsung oleh perusahaan tanpa adanya pengolahan kembali), bagaimana pencatatan produk cacat, perhitungn biaya harga dan perlakuan pencatatan pencatatan terhadap laporan biaya produksi pokok produk yang dilakukan oleh perusahaan setelah adanya biaya pengerjaan kembali produk cacat secara tepat.

# BAB IV

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil

Dari penelitian di PT.Eigerindo Bandung pada tanggal 29 Januari 2012 sampai 3 Februari 2012 lalu yang tepatnya pada alamat Jl. Terusan kopo km.11.5 no.90 A Katapang Cilampeni Bandung dihasilkan bahwa untuk mendesain suatu produk-produk yang baik ,berkualitas tinggi dan memenuhi standarisasi internasional maka para desainer-desainer produk eiger memanfaatkan teknologi informasi yang sangat canggih.

Adapun Teknologi Informasi yang digunakan dalam desain produk *Eiger* yaitu:

#### 1. Komputer.

Komputer merupakan sarana kerja untuk meningkatkan kemampuan karyawan dalam bekerja. Komputer menjadi salah satu bidang studi dan kemampuan yang wajib dimiliki oleh setiap karyawan. Komputer yang digunakan pada PT.Eigerindo bermacam macam yaitu, komputer Pentium 4, Laptop dan lain-lain.

#### 2. *Software*

*Software* merupakan sistem yang digunakan untuk mengontrol perangkat keras sehingga komputer dapat dijalankan oleh *user*. Dalam hal perancangan (desain) *software* yang digunakan adalah *CorelDraw*.

*Software CorelDraw* digunakan untuk mempermudah para desainer-desainer *Eiger* merancang suatu desain sehingga dapat meningkatkan minat para beli atau konsumen dan juga dapat memberi kepuasan tersendiri bagi konsumen pengguna produk dari *Eiger* sehingga membuat konsumen percaya diri memakai produk dari *Eiger*. Dengan demikian meningkatkannya penjualan-penjualan produk *Eiger* dan juga bertahan dalam persaingan di pasaran nasional maupun internasional.

Keunggulan mengolah gambar berbasis vektor adalah ukuran hasil akhir yang dapat ditekan seminimal mungkin namun dengan kualitas yang tidak kalah dengan gambar berbasis *raster* atau *bitmap*. Karena itulah desain grafis dan olah gambar berbasis vektor sangat banyak digunakan untuk *desktop publishing*, percetakan, dan bidang lain yang memerlukan pemrosesan visual.

Sebenarnya ada banyak sekali *software* desain grafis dan pengolah gambar berbasis vektor yang bisa kita gunakan, misalnya saja diantaranya adalah *CorelDraw*, *Photoshop*, *Freehand*, *adobe illustrator* dll. Namun *CorelDraw* merupakan program paling populer yang sering dimanfaatkan. Selain karena tampilannya yang bersahabat dengan pengguna dan mudah dipelajari, *CorelDraw* juga mempunyai berbagai keunggulan – keunggulan lain yang sangat bermanfaat.

Beberapa keunggulan *CorelDraw* antara lain *coreldraw* sangat bagus dalam kolaborasi *teks* dan gambar. Meskipun *photoshop* juga bisa namun lebih mudah dengan *CorelDraw*. Selain itu kelebihan *CorelDraw* yang jarang dimiliki oleh aplikasi desain grafis dan pengolah gambar yang lain adalah dukungan forum dan komunitas *CorelDraw* yang begitu banyak dan beragam, sehingga kita bisa

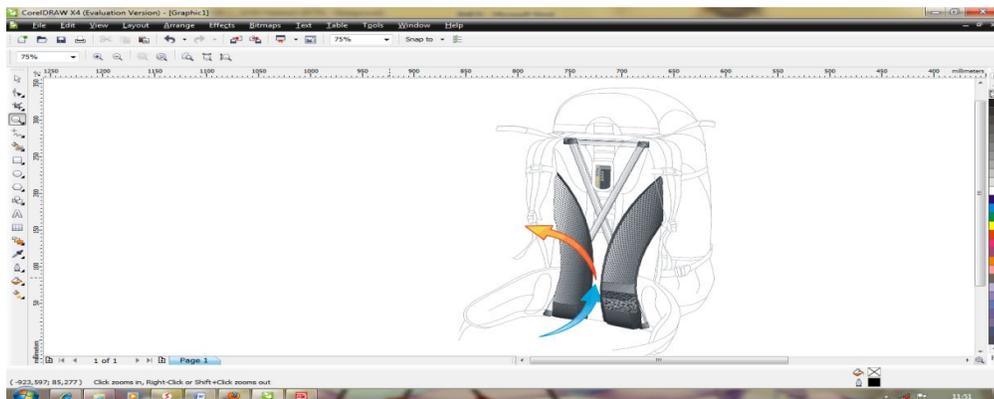
dengan mudah menemukan tutorial, tips dan bisa berbagi ilmu dengan pengguna *CorelDraw* lainnya di dunia ( Eko Puspo, <http://www.pusatgratis.com/ebook-gratis/ebook-komputer/panduan-coreldraw.html> )

Teknologi *CorelDraw* lah para desainer-desainer *Eiger* menciptakan produk-produk yang baik, berkualitas tinggi dan produk yang berstandar internasional.

## 4.2 Pembahasan.

### 4.2.1 Desain Produk.

Perancang atau desain produk merupakan hal utama yang harus dilakukan untuk pembuatan atau menghasilkan suatu produk di PT.Eigerindo. Maka untuk menciptakan suatu rancangan atau desain para karyawan produk *Eiger* menggunakan *CorelDraw*. Dengan *CorelDraw* memudahkan para desainer untuk merancang atau mendesain suatu produk yang menarik dan diminati oleh pengguna atau konsumen. Adapun salah satu contoh gambar desain dari produk *Eiger* yaitu :



Gambar 4.1. Desain Tas Adventure

#### 4.2.2 Percetakan Pola-Pola Bagian Produk.

Setelah perancangan atau desain produk itu selesai di desain maka untuk menghasilkan produk itu haruslah mencetak pola-pola dari bagian produk tersebut. Pada percetakan produk inilah kita bisa tau kualitas suatu barang itu layak atau tidak sehingga barang itu bisa nyaman dan sesuai yang diminati oleh para pengguna atau konsumen.

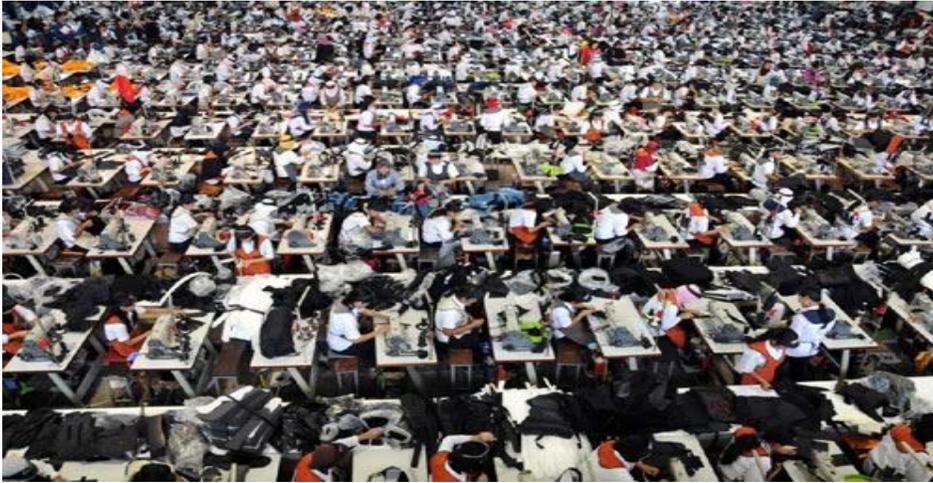


Gambar 4.2. Percetakan Produk (Barang)

#### 4.2.3 Penjahitan Produk dan Pengecekan

Setelah di desain dan di cetak, produk tersebut maka selanjutnya produk *Eiger* tersebut akan dijahit untuk menyatukan pola-pola produk yang telah dicetak sehingga produk *Eiger* itu sempurna bisa untuk di pakai para konsumen. Pada penjahitan inilah produk *Eiger* tersebut dapat bisa tahan jika dipakai oleh

konsumen. Maka dari itu para penjahit haruslah teliti untuk menjahit produk *Eiger* tersebut. Setelah dijahit langsung dilakukan pengecekan sebera kuat dan tahan produk itu setelah dijahit. Adapun tempat penjahitan produk *Eiger* yaitu :



Gambar 4.3.1 Tempat Penjahitan Produk *Eiger*



Gambar 4.3.2 Tempat Penjahitan Produk *Eiger*.



Gambar 4.3.3 Tempat Pengecekan Barang

#### **4.2.4 Penentuan Harga Produk dan Penempelan Harga.**

Penentuan harga produk inilah akhir dari pembuatan produk *Eiger* sebelum produk tersebut dapat dipasarkan. Dari setiap bagian-bagian produk atau barang *Eiger* akan dihitung harganya kemudian didapat harga jual produk atau barang tersebut. Setelah itu produk tersebut akan di tempelkan harga suatu barang tersebut dan produk atau barang pun siap di jual ke pasar.

# BAB V

## KESIMPULAN DAAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Desain produk industri adalah sebuah bidang keilmuan atau profesi yang menentukan bentuk atau form dari sebuah produk manufaktur, mengolah bentuk tersebut agar sesuai dengan pemakainya dan sesuai dengan kemampuan proses produksinya pada industri yang memproduksinya. Peranan teknologi terhadap pendesainan suatu produk terutama pada produk *Eiger* juga sangatlah penting dikarenakan sebagai penunjang suatu pekerjaan untuk menghasilkan produk-produk yang berkualitas dengan desain yang disukai oleh para konsumen sehingga menciptakan kenyamanan dan rasa percaya diri saat konsumen menggunakan produk *Eiger*. Untuk mendesain suatu produk-produk yang baik, berkualitas tinggi dan memenuhi standarisasi internasional maka para desainer-desainer produk *Eiger* memanfaatkan teknologi informasi yang sangat canggih yaitu Software atau *CorelDraw* untuk meningkatkan penjualan-penjualan produk *Eiger* di pasaran nasional maupun internasiol, dapat meningkatkan minat para beli atau konsumen dan juga dapat memberi kepuasan tersendiri bagi konsumen pengguna *Eiger* sehingga membuat konsumen percaya diri memakai produk dari *Eiger*.

## 5.2 SARAN

Dalam laporan analisis teknologi informasi dalam desain produk PT.Eigerindo ini yang disusun oleh Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Bina Darma 2012 ini, penulis hanya dapat memberikan beberapa saran, yaitu :

1. Terus tingkatkan ide-ide dan imajinasi untuk menciptakan suatu produk yang dapat diminati oleh para konsumen
2. Pertahankan citra atau grafis yang sederhana, namun memberikan kesan yang elegan. Hal itu jauh lebih baik dibandingkan menggunakan grafis yang lebih hebat.

## Daftar Pustaka

Desain.. <http://id.wikipedia.org/wiki/Desain>. Di akses 18 Maret 2012.

Desain.. <http://id.wikipedia.org/wiki/Desain> Di akses 18 Maret 2012.

Eko Puspo. *Panduan CorelDraw* Di akses 20 Maret 2012.

Emigawati. 2009, *Pengantar Teknologi Informasi*. Palembang : Penerbit Pusat Penerbitan Dan Percetakan Universitas Bina Darma Press (PPP-UB PRESS).

<http://www.pusatgratis.com/ebook-gratis/ebook-komputer/panduan-coreldraw.html>

Jelani. 2011, *ANALISIS PENGARUH DESAIN PRODUK PT. UNILEVER TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN PRODUK SHAMPO SUNSILK DI MA'HAD PUTRA SUNAN AMPEL AL-ALY UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG*.

<http://lib.uin-malang.ac.id/thesis/introduction/06610072-jelani.ps>.

Di akses 16 Maret 2012

Muhajirin. *DESAIN PRODUK, PENGERTIAN DAN RUANG LINGKUPNY*.

[http://eprints.uny.ac.id/4228/2/Handout\\_Desain\\_Produk\\_Kerajinan.pdf](http://eprints.uny.ac.id/4228/2/Handout_Desain_Produk_Kerajinan.pdf).

Di akses 18 Maret 2012.

Produk.. <http://id.wikipedia.org/wiki/Produk>. Di akses 18 Maret 2012