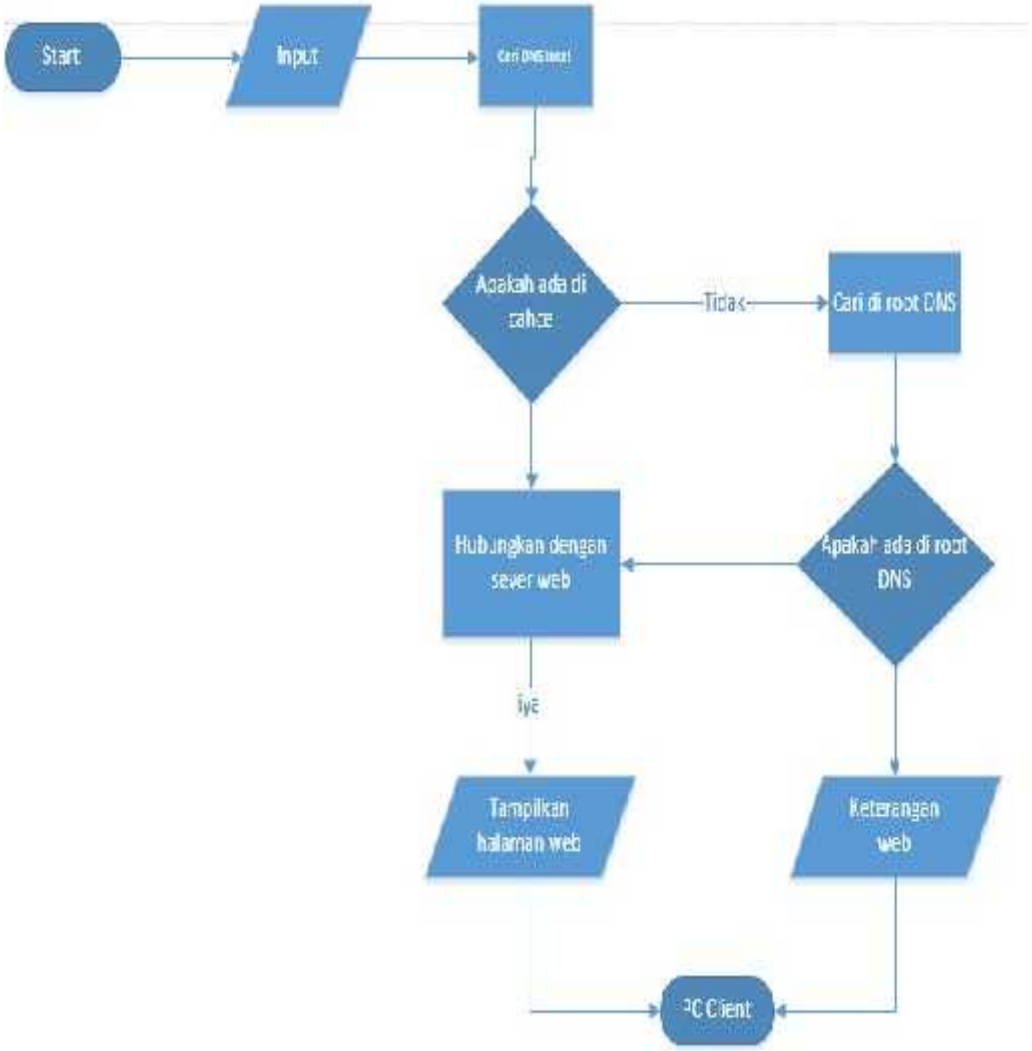
BAB III

SURVEY DAN RENCANA KEGIATAN

3.1 Laporan Kegiatan (M. Iqbal Khadafi N)

1. Flowchart DNS dan Alur Kerja Web Server

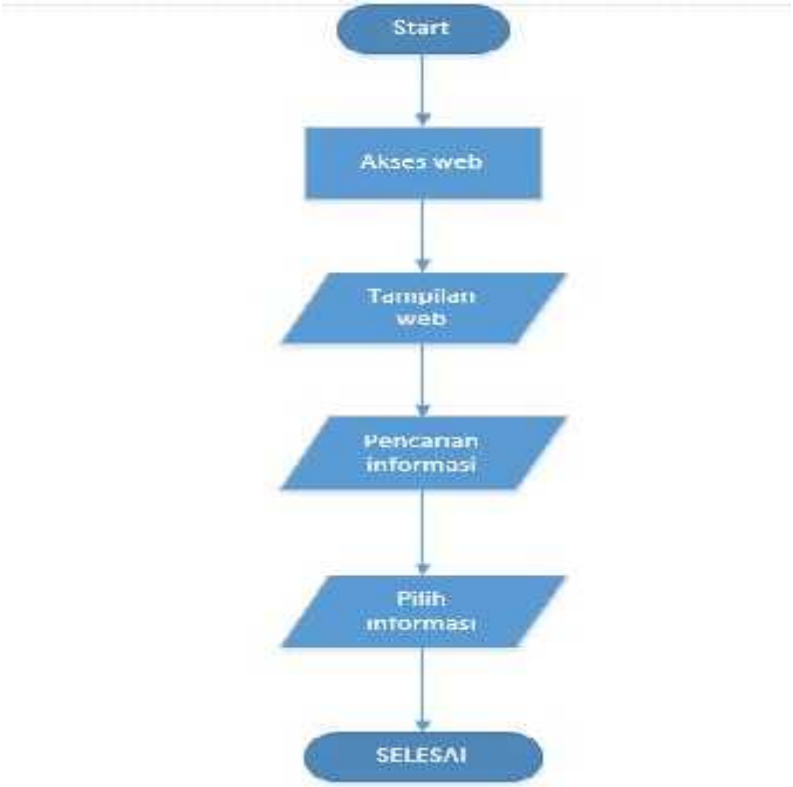


- Start: Saat akan mengakses web
- Input Address: hal yang harus dilakukan oleh user adalah memasukan alamat web pada web browser.
- DNS Server Local atau Apakah Ada di Chache : Kemudian browser akan mencari alamat web tersebut pada DNS Server Local

atau Chache web browser. DNS Server Lokal (Biasanya terletak di ISP)

- Hubungkan Dengan Web Server : Jika alamat *http://Sukoharjo4.sidesa.id/*, YA ada di dalam cache server DNS server lokal, maka server tersebut akan memberikan alamat IP tersebut ke Browser yang diminta user Ditampilkan Dalam Halaman Web.
- Cari Di Root DNS: Jika TIDAK, maka server tersebut mengontak server DNS di atasnya (Root DNS server) untuk mengetahui alamat IP dari DNS server yang mengelola domain *http://sukoharjo4.sidesa.id*
- Apakah Ada Di Root DNS : Jika domain YA, http://www.example.com exist, maka Root DNS akan mendapatkan alamat IP server DNS *http://sukoharjo4.sidesa.id*, kemudian alamat itu dikirim ke server DNS lokal kita.
- Tampilkan Halaman WEB, Keterangan WEB, PC Client : YA, Server DNS Lokal memberitahu alamat IP untuk http://www.example.com tampilkan kepada Browser/Client (PC Client), TIDAK maka Keterangan WEB akan menampilkan pesan error kepada Browser/Client (PC Client)/bahwa web tidak ditemukan.

2. Flowchart User pada Web



- Start: Saat akan mengakses website
- Akses Web Desa: User Memasukan Alamat Web resmi Pekon Sukoharjo4 di web browser
- Tampilan Utama Web : Kemudian masuk ke tampilan utama Web resmi Pekon Sukoharjo4
- Search Informasi : Setelah user masuk ke halaman utama web, user akan mencari informasi yang dibutuhkan tentang Pekon Sukoharjo4
- Pilih Informasi : User memilih memilih informasi yang dibutuhkan
- Selesai

3.2 Laporan Kegiatan (Nesa Nugraha)

Flowchart Editing Video

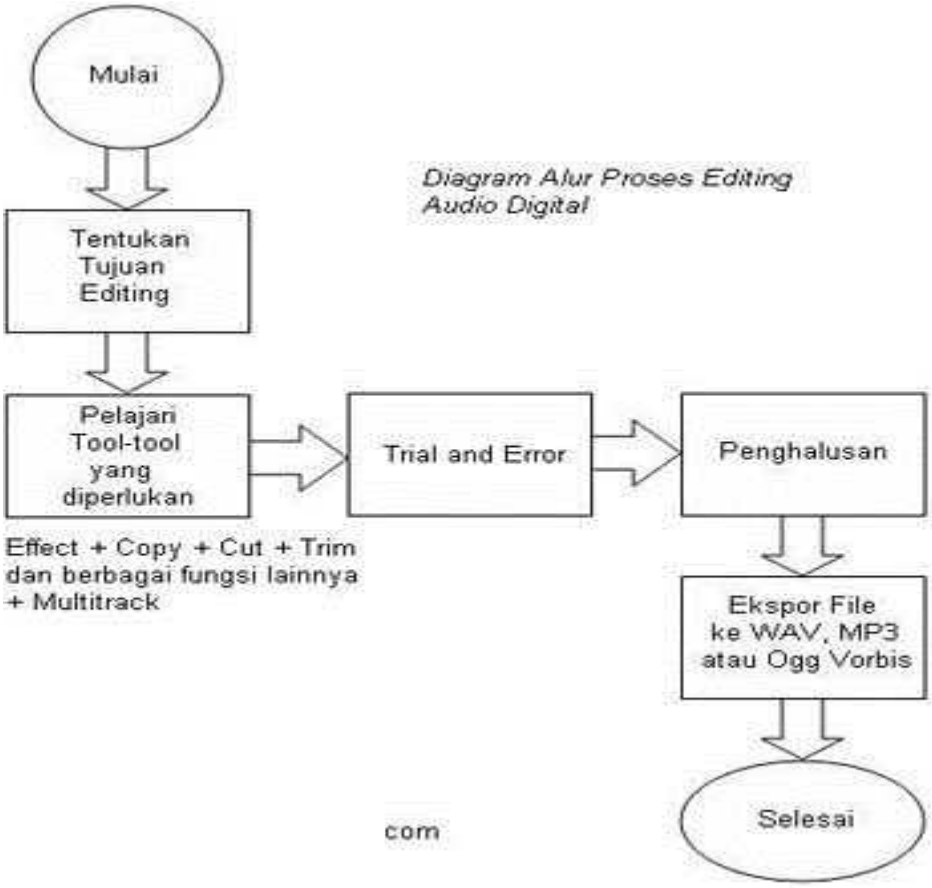


Diagram alur dari Editing File Audio Digital di atas dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. **Menentukan Tujuan Editing**

   Menentukan tujuan editing merupakan tahap awal yang harus dilakukan dalam editing audio. Misalnya editing yang akan kita lakukan bertujuan untuk keperluan profesional atau untuk pembuatan VCD/DVD atau memiliki tujuan lain. Apabila tujuan sudah jelas, kemudian segera tentukan bagian-bagian dari file audio digital yang akan dibuang dan diolah dengan memisahkan kedua-nya sesuai fungsinya. Tidak ada salahnya apabila dibuat dalam sebuah daftar untuk menampilkan semua yang diperlukan.

2. Mempelajari Tool-tool yang Diperlukan

Dari daftar-daftar kegiatan yang harus dilakukan, kita dapat menjabarkannya menjadi langkah-langkah operasional yang siap untuk dieksekusi. Dari tiap-tiap langkah operasional tersebut, kita juga dapat mengecek fungsi-fungsi yang akan dialokasikan pada *Software Audio Editor* yang digunakan. Yang perlu diperhatikan pada cara editing audio digital adalah bahwa semua langkah-langkah operasional yang diperlukan dipastikan dapat dialokasikan pada *Software Audio Editor* yang digunakan. Apabila tidak memungkinkan, maka kita harus gunakan beberapa *Software* lain yang mendukung langkah operasional tersebut.

3. Trial and Error

Setelah langkah-langkah operasional dijabarkan, kita dapat mengimplementasikannya menggunakan *Software Audio Editor* yang digunakan. Apabila kita menemukan adanya kesalahan-kesalahan dalam langkah operasional cara editing audio digital dan kita ingin meralatnya, kita dapat gunakan dua tool utama yang biasanya ada pada hampir semua *Software Audio Editor* yaitu tool *Undo* dan *Redo*. Trial and Error ini penting dan harus dilakukan untuk mengetahui hasil dari tiap-tiap pengaturan variabel pada tool-tool yang digunakan. Pada beberapa *Software Audio Editor* kita dapat juga menggunakan fasilitas *preview* sebelum benar-benar pengaturan tool tersebut kita terapkan pada file audio yang kita edit.

4. Penghalusan dan *Finishing*

Setelah semuanya berjalan dengan baik, kita dapat melakukan penghalusan. Cara penghalusan pada editing file audio digital dapat diartikan misalnya dengan mengurangi level dB menggunakan *effect amplify* atau *BassBoost*. Kita juga dapat memperkecil amplitudo dengan cara menggunakan *effect envelope* tool, menghilangkan noise menggunakan fiture *noise removal* atau *Filter*, membatasi (menambah

atau mengurangi) level audio pada bidang frekuensi tertentu dengan *effect filter* dan *Equalizer* dan lain sebagainya.

5. **Mengekspor File**

Ekspor file dilakukan apabila semua langkah operasional saat editing file audio digital sudah kita alokasikan pada *Software Audio Editor* yang kita gunakan. Apabila sudah tidak ada lagi yang dapat dilakukan oleh *Software Audio Editor* yang kita gunakan pada file audio dan ingin diolah lagi, sebaiknya kita ekspor file tersebut menjadi file WAV atau menjadi MP3 dan Ogg Vorbis jika ingin langsung digunakan.

Jika kita ingin menjadikan file hasil editing tersebut sebagai file audio digital yang hanya dimainkan di komputer, akan lebih cocok jika kita simpan dalam format Ogg Vorbis. Namun jika kita ingin file audio digital yang dihasilkan dapat juga dimainkan diperangkat elektronik seperti Ipod, MP3 Player dan lainnya, maka sebaiknya kita ekspor menjadi file MP3. Cukup banyak *Software Audio Editor* yang dapat digunakan untuk keperluan di atas baik yang berlisensi maupun yang *freeware*.

Kecuali cara di atas, hasil akhir dari Editing File Video sangat dipengaruhi oleh penguasaan dua hal yang telah disebutkan di bagian awal artikel ini yaitu *science* dan *art*. *Science* mengandung makna penguasaan terhadap dasar-dasar audio dan sound serta cara penggunaan dan fungsi tool-tool yang ada pada *Software Audio Editor* yang digunakan. Sedangkan *Art* lebih menekankan pada kemampuan seseorang akan seni mengolah suara dan audio sedemikian rupa sehingga dapat dihasilkan kualitas akhir audio yang optimal sesuai kaidah-kaidah editing audio digital.

3.3 Laporan Kegiatan (Ari Kurniawan)

Dalam rencana kegiatan pelatihan dasar *Microsoft Office* 2007 yaitu menargetkan sasaran kepada anak-anak SD N01 Sukoharjo IV dan aparatur Pekon Sukoharjo IV sendiri diharapkan bisa lagi memberikan pengetahuan yang didapatkan dan mengaplikasikan komputer berdasarkan perkembangan teknologi. Pelatihan yang diberikan yaitu *Microsoft Office Word*, *Microsoft Office Excel* dan *Microsoft Office Powerpoint*.

1. Pelatihan dasar *Microsoft Office Word* pada anak-anak SD N01 Sukoharjo IV
   a. Mengenal microsoft *Word*
   b. Membuka microsoft Word melalui *taskbar* dan *shortcut*
   c. Menyimpan file lembar kerja *Microsoft Office Word*

2. Pelatihan dasar *Microsoft Office Excel* pada aparatur Pekon Sukoharjo IV
   a. Mengenal jendela *Excel*
   b. Mengenal tipe data *Excel*
   c. Mengurutkan data (*sort*)
   d. Mencari data (*find*)
   e. Menggabungkan Sel (*merge & center*)

3. Pelatihan dasar *Microsoft Office Powerpoint* pada aparatur Pekon Sukoharjo IV
   1. Cara menampilkan Presentasi
   2. Cara menambah *slide*
   3. Cara menyisipkan gambar

3.4 Laporan Kegiatan (Eko Prasetio)

Pembelajar dampak positif dan negatif internet untuk Siswa-siswa SDN 01 Pekon Sukoharjo IV, Kec. Sukoharjo, Kab. Pringsewu.

1. Rencana Kegiatan

Rencana kegiatan ini yaitu memberi pengetahuan akan dampak positif dan negatif internet. Disini penulis mencoba memberi pembelajaran

dampak positif dan negatif internet untuk Siswa-siswa SDN 01 Pekon Sukoharjo IV dikarenakan agar siswa-siswi dapat memilih dan memanfaatkan internet dengan baik dan menghindari sejauh mungkin akibat-akabat yang buruk dari internet.

a. Sasaran

Sasaran dari kegiatan ini adalah Siswa-siswa SDN 01 Pekon Sukoharjo IV, Kec. Sukoharjo, Kab. Pringsewu.

b. Bentuk Kegiatan

Program Pembelajar dampak positif dan negatif internet untuk Siswa-siswa SDN 01 Pekon Sukoharjo IV agar dapat memajukan dan menyelamatkan generasi muda dari dampak pengaruh internet.

c. Deskripsi Kegiatan

Pelatihan komputer diberikan kepada Siswa-siswa SDN 01 Pekon Sukoharjo IV melalui suatu bentuk kegiatan yang dipandu oleh seorang pemateri dari mahasiwa PKPM Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya. Diharapkan SDN 01 Pekon Sukoharjo IV akhirnya mampu memilih hal-hal yang positif dan menghindari dampak pengaruh negatif internet.

2. Tahapan Pelatihan Komputer

Tahapan Pembelajar dampak positif dan negatif internet sebagai berikut :

a. Membuat Materi Pembelajaran

Agar memudahkan penulis dalam mengadakan Pembelajar dampak positif dan negatif internet sebelum itu penulis membuat materi pelatihan. Penulis membuat materi pelatihan dengan mengabungan antara materi dari internet dan buku. Membuat materi sebelum mengadakan pelatihan sangat penting agar proses pelatihan komputer sudah terencana dan sesuai materi yang telah ditetapkan.

b. Membuat Jadwal Pembelajaran

Untuk mengoptimalkan sesi Pembelajar dampak positif dan negatif internet penulis membuat jadwal pembelajaran, yang

diharapkan agar Pembelajar dampak positif dan negatif internet untuk Siswa-siswa SDN 01 Pekon Sukoharjo IV tersebut dapat berjalan secara efisein dan materi yang disampaikan oleh pelatih dapat mudah dipahami para perserta pembelajaran.

c. Melakukan Pembelajaran

Pada tahap ini merupakan penyampaian dan penjelasan meteri kepada Siswa-siswa SDN 01 Pekon Sukoharjo IV akan dampak positif dan negatif internet.

d. Kendala dalam Sistem Pembelajaran Dampak Positif dan Negatif Internet

Kendala terlaksananya Pada tahap Pembelajar dampak positif dan negatif internet sendiri antara lain karena pengaruh buruk dari lingkungan dan kurangnya pengawasan dan perhatian orang tua akan dampak dari pengaruh internet.

3.5 Laporan Kegiatan (Sukma Jaya)

Ada 7 (tujuh) tahapan yang harus dilakukan tahap demi tahap untuk menghasilkan logo yang baik dan dapat menjadi identitas perusahaan. Tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Riset dan Analisa

Riset dan Analisa adalah hal paling pertama yang dilakukan oleh seorang desainer logo dalam membuat sebuah logo tentunya. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mencari fakta-fakta tentang entitas dari perusahaan yang akan dibuatkan logonya, dan tidak lupa juga entitas dari pesaingnya. Contoh mudahnya, jika entitasnya adalah perusahaan, maka anda harus mencari tahu sektor industrinya, visi, misi, struktur perusahaan, analisa pasar, target group, keunggulan atau kelemahan dari entitas tersebut. Mencari alasan serta tujuan dari pembuatan logo pun harus anda lakukan. Bisa saja logo yang dibuat adalah logo untuk grup, anak perusahaan atau lainnya. Semua informasi yang dibutuhkan tersebut dapat dilakukan dengan melakukan wawancara khusus. Hasil riset dan analisa dapat dirangkum dalam *creative brief* yang sangat dibutuhkan dalam pengerjaan pada tahap berikutnya.

2. *Thumbnails*

Thumbnails merupakan *visual brand storming* atau cara pengembangan ide melalui visual yang berupa sketsa-sketsa kasar dengan menggunakan pensil atau ballpoint yang dibuat secara manual tanpa bantuan komputer. Sering kali desainer pemula langsung menggunakan komputer dan melewatkan tahapan ini. Mereka tidak menyadari bahwa saat memvisualkan konsep, kita harus juga memikirkan cocok tidaknya gambar dengan pesan yang ingin disampaikan, bagaimana supaya logo mampu menarik perhatian dan mudah diingat. Konsentrasi kita akan terbagi dalam banyak hal ketika langsung membuatnya dengan komputer. Selain harus fokus pada hal-hal diatas, kita juga harus membagi fokus kita dengan mengoperasikan mouse, prosesor, memori, harddisk, operating sistem, *software*, vga, monitor dan hal lainnya. Sedangkan jika menggambar secara manual, fokus kita hanya terbagi dengan pensil dan kertas. Dengan kata lain, jika menggunakan kertas maka seolah mengambil benda dengan tangan kita secara langsung. Tetapi, dengan menggunakan komputer maka seperti mengambil benda dengan menggunakan robot atau alat bantu lain. Selain harus mengontrol tangan, kita juga harus mengoperasikan robot.

3. Komputer

Tahap selanjutnya adalah membuat desain menggunakan komputer. *Thumbnails*- *Thumbnails* yang telah anda gambar, dapat anda pilih mana yang lebih bagus dan desain dengan menggunakan komputer. Dengan demikian, anda tidak akan membuang banyak waktu. Pada tahap ini anda bisa saja menambahkan efek-efek lain untuk memperindah logo anda namun tetap tidak keluar dari jalur *creative brief* dan juga tidak membuat logo yang sangat berbeda dengan apa yang telah ada pada *thumbnails* karena itu berarti anda merancang semuanya dari awal.

4. ***Review***

   Setelah semua alternatif desain yang dibuat dengan komputer selesai, tahap selanjutnya adalah dengan mengajukannya kepada klien dan memberikannya kesempatan untuk memilih. Kemungkinan, dalam penyerahan tahap pertama ini desain logo yang anda buat tidak begitu disukai oleh klien. Maka dari itu, anda dapat mengajukan 3 alternatif pilihan logo. Jika terlalu banyak, dikhawatirkan klien anda justru akan sulit untuk menentukan logo mana yang dia sukai.

5. **Pendaftaran Merek**

   Setelah logo yang anda buat selesai dibuat, maka logo tersebut dapat didaftarkan ke Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual dan Departemen Hukum dan HAM untuk melindungi karya yang telah anda buat supaya tidak di salahgunakan oleh pihak lain.

6. **Sistem Identitas**

   Pada tahap ini desainer menentukan atribut lain seperti logo turunan, sistem warna, sistem tipografi, sistem penerapan logo pada berbagai media dan hal-hal lainnya. Semua hal tersebut dapat anda rangkum dalam sistem identitas.

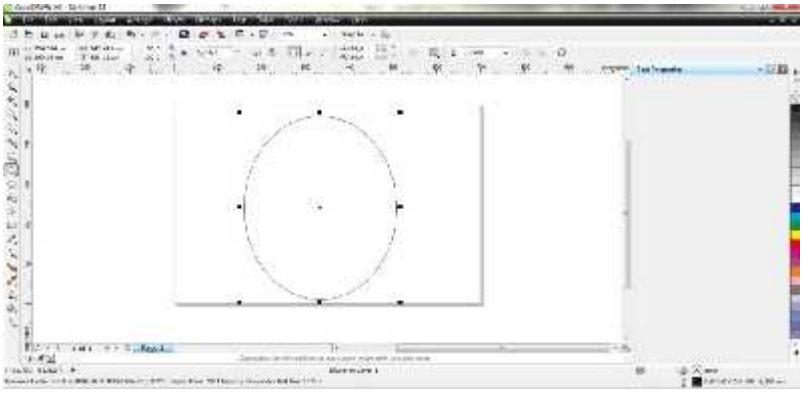
7. **Produksi**

   Berdasarkan pedoman sistem identitas, berbagai media internal dan eksternal dapat mulai diproduksi dengan identitas yang telah didaftarkan.

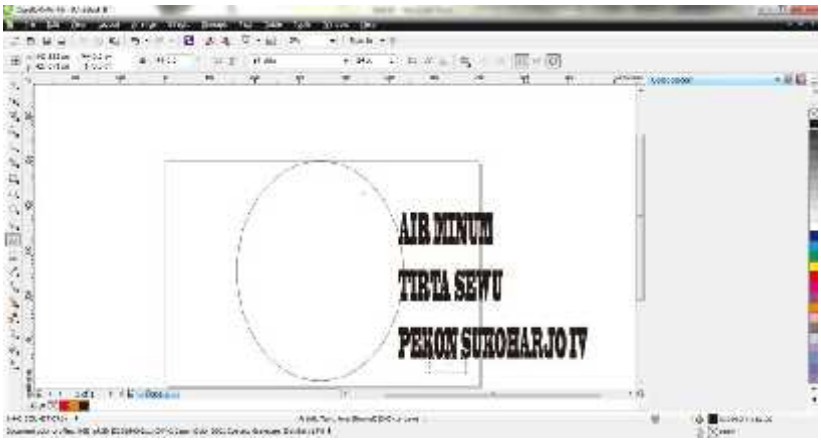
Ketujuh tahapan tersebut harus dilakukan secara berurutan. Tidak mungkin dapat dilewatkan atau didahulukan. Setiap tahapannya akan berpengaruh pada pelaksanaan tahapan berikutnya.

TUTORIAL PEMBUATAN LOGO TIRTA SEWU:

1. Yang pertama kita akan membuat logo galon tersebut, saya akan membuat ukurannya 5 x 7 cm

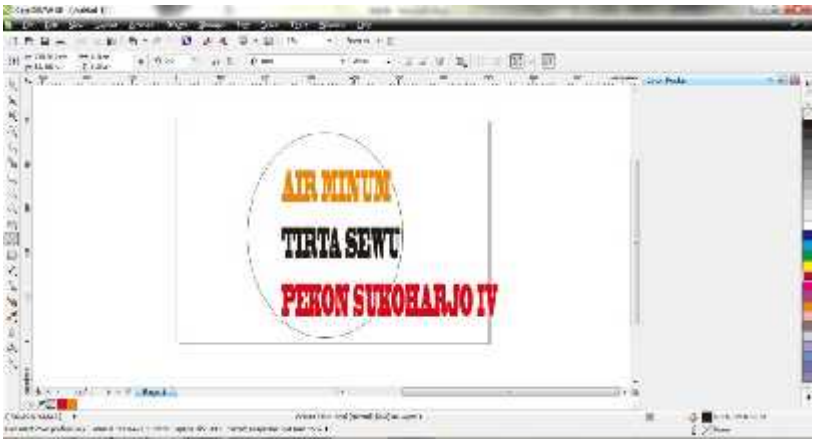


2. Setelah kita buat ukurannya, sekarang tinggal kita membuat bulat dengan cara klik dua kali pada ikon **RECTANGE TOOLS.**
3. Setelah bulat sudah terbuat, sekarang tinggal kita membuat tulisan dari logo tersebut dengan menggunakan **TEXT TOOLS.**
4. Tulisanya meliputi Nama Usaha, alamat produksi, no telepon, jenis usaha, kapasitas galon, slogan dll.
5. Setelah tulisannya terbuat seperti ini

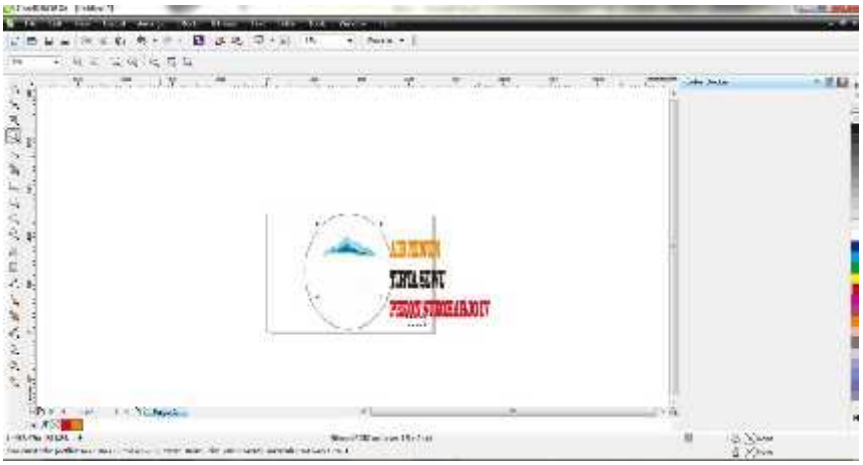


6. Kemudian tinggal kita mengganti jenis font pada setiap tulisan tersebut seperti **COOPER BLACK, BLOGGER SANS, DLL**.
7. Setelah font sudah di ganti tinggal kita menyesuaikan ukuran dari tulisan tersebut usahakan nama usaha lebih besar dan juga langsung pada tata letak tulisannya.

8. Setelah ukuran dan tata letak sudah selesai tinggal kita memberi warna pada setiap tulisan tersebut seperti warna merah, kuning, biru dll.



9. Kemudian buat Outline atau lis pada tepi tulisan dengan cara Klik tulisan yang akan kita buat Outline Kemudian tekan tombol F12 karena semua Corel shortcutnya sama.
10. Kemudian pada **WIDTH** atau lebah isikan sesuai keinginan dan hasilnya untuk warna tinggal pilih saja sesuka kalian.



11. Untuk diperhatikan Usahakan untuk mencentang **BEHIND FILL** Kemudian tinggal klik OK

12. Jika sudah membuat Outline dan warnanya tinggal kita mencari Background di google dengan kata kunci **" Air Mengalir " & " Galon PNG "**

13. Kemudian Tinggal kita terapkan pada Kotak yang sudah kita buat dan juga logo.
14. Setelah semua sudah di terapkan hingga hasilnya seperti berikut ini.

Selesai.. Terimakasih

3.6 Laporan Kegiatan (Jaya Putra)

Hasil wawancara kepada Bapak Suratno sebagai Penanggung Jawab Anak Cabang Usaha BUMDES SUMBER WARAS yaitu TIRTA SEWU untuk mengetahui laporan keuangan, mulai dari laporan laba rugi dan laporan perubahan modal**.**

BUMDES TIRTA SEWU

Laporan Laba Rugi/Keuntungan

Bulan Febuari 2018

Penjualan	
Penjualan air mineral	Rp. xxx
Penjualan air mineral dan galon	Rp. xxx +
Jumlah	**Rp. xxx**
Beban-beban	
Beban bahan baku	Rp. xxx
Beban Galon	Rp. xxx
Beban gaji	Rp. xxx
Jumlah Beban-beban	**(Rp. xxx)**
Laba Bersih	**Rp. xxx**

Modal usaha (Awal)	Rp xxx
Laba usaha (bersih)	Rp xxx
	Rp.xxx +
Modal usaha (Akhir)	**Rp xxx**

3.7 Laporan Kegiatan (Andres Setiawan)

Kanvas bisnis model adalah penelitian yang dilakukan oleh Alexander Osterwalder dan kawan-kawan. Kanvas bisnis model ini terdiri dari 9 (sembilan) blok yang membantu seseorang merumuskan ide bisnis. Tentu saja model bisnis yang lebih terstruktur.

Berikut ini tampilan dari kanvas model bisnis:

1. *Costumer Segments*

   Blok pertama adalah *costumer segments*. Berisi mengenai siapa costumer, Produk atau layanan yang akan di jual. Idealnya lakukan riset untuk memastikan *costumer segments*. Contoh jika anda menjual produk-produk fashion di *online store*. Maka segment yang tepat adalah anak-anak remaja.

2. *Value Proposition*

   Blok kedua adalah *value proposition*. *Value proposition* berisi produk atau layanan apa yang ditawarkan? Dalam bisnis selalu ada produk atau jasa yang ditawarkan.

3. *Channels*

   Blok ketiga adalah *channels*. Bagaimana cara memberikan layanan kepada costumer? Contoh *channels* adalah website atau toko tradisional.

4. *Costumer Relationship*

   Blok keempat adalah *costumer relationship*. *Costumer relationship* menggambarkan hubungan antara penjual dengan pembeli.

5. *Revenue Streams*

   Blok kelima adalah *revenue streams*. *Revenue streams* menjelaskan darimana sumber pendapatan bisnis. Apakah dari menjual produk, menjual jasa, menjual iklan, komisi dan lainnya.

6. *Key Resources*

   Blok keenam adalah key resources. Key resources menjelaskan sumber daya apa saja yang dibutuhkan untuk memproduksi kebutuhan barang atau jasa. Misal butuh tenaga kerja, material, uang dan lainnya.

7. *Key Activities*

   Mejelaskan aktifitas apa saja yang diperlukan untuk menghasilkan produk atau layanan. Misal ada aktivitas packging, branding, pemasaran internet dan lainnya.

8. *Key Partners*

   Berisi siapa saja patner yang harus digandeng untuk bekerjasama. Misal, berjualan online. Mungkin perlu menggandeng orang-orang yang menjualkan kembali produk, bank, jasa pengirim barang dan lainnya.

9. *Cost Structures*

   Berisi mengenai biaya-biaya apa saja yang terbentuk, ketika ingin memproduksi dan memasarkan layanan (produk atau jasa).