Bab II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Ginsa Production

Ginsa Production adalah salah satu perusahaan terkemuka di Indonesia yang bergerak di bidang Media agency, media advertising, Event Organizer, Media Campign, Production House, Journalist, Graphic Design dan Web Development.

Ginsa Production mendukung bisnis klien sesuai tujuan dengan perencanaan dan pengelolaan komunikasi secara integral dan komperhensif melalui beberapa aspek komunikasi.

Ginsa Production adalah perusahaan yang melayani komunikasi secara integrasi, jernih, efektif, dan profesional.

Jelajahi Profesionalisme kami di dunia media komunikasi. Sejak berdirinya, Ginsa Production sangat memahami makna sebuah media komunikasi. Pemahaman tersebut sangat melatar-belakangi kami dalam menghasilkan karya-karya jernih dan kreatif.

2.1.1 Sejarah Ginsa Production

Ginsa Production adalah media lembaga, salah satu orang Indonesia rumah produksi pertama multimedia, event organizer, media campign, jurnalis, pulishing, designer grafis, pengembangan web dan periklanan – dengan mengedit digital dan kemampuan multimedia interaktif. EDM itu bervariasi lingkup proyek mencakup video perusahaan, paket identitas perusahaan, iklan TV, pemasaran dan video presentasi, program TV, film, dan produksi multimedia.

Dasawarsa #1 (1990 – 1999)

Dasawarsa pertama Ginsa Production diisi dengan dedikasi dan kerja keras agar menghasilkan karya-karya yang baik dan yang kreatif. Sejak awal kami meyakini pentingnya sebuah Kualitas.

Membangun Kepercayaan Kepada Ginsa Production

Pendiri Ginsa Production menyadari bahwa kepercayaan Client, Producer maupun masyarakat adalah satu nilai yang harus senantiasa didapatkan serta dijaga. “Usaha yang utama ialah mendapatkan kepercayaaan…” (Sumber: Laporan Tahunan 1999)

Teknologi Demi Pelayanan Yang Cepat Dan Memuaskan

Kami melihat pentingnya pemanfaatan teknologi baik dalam proses pengerjaan maupun pelayanan. Ukuran pelayanan yang baik diantaranya adalah cepat dan memuaskan. (Sumber: Laporan Tahunan 1997).

Kepatuhan Kepada Peraturan

Dengan dikenal luasnya konsep *Good Corporate Governance*, kami telah membangun salah satu intinya yaitu kepatuhan (*compliance*). "Oleh pimpinan senantiasa diusahakan supaya perusahaan bekerja sesuai dengan peraturan-peraturan yang yang telah diberlakukan. " (Sumber: Laporan Tahunan 1994)

Karyawan Sebagai Aset Utama

Kami telah menetapkan bahwa karyawan yang berdedikasi serta memiliki integritas adalah kekayaan utama kami. "Dalam kebijaksanaan kepegawaian, terus menerus diusahakan untuk menyesuaikan gaji dengan ongkos hidup yang terus meningkat…" (Sumber: Laporan Tahunan 1995)

Dasawarsa #2 (2000 – 2009)

Untuk berkembang secara pesat dan memperkuat kepercayaan masyarakat, pada dasawarsa kedua, kami mengembangkan sistem, ide yang kreatif, karya yang jernih, organisasi, manajemen dan sumber daya manusia yang bervisi masa depan.

Salah Satu Production House Yang Dipercaya

Pada tahun 2001 di tengah persaingan yang begitu tinggi, Ginsa Production dapat bertahan dan semakin di percaya olah para investor dan konsumen. Di tahun yang sama Ginsa Production juga dipercaya untuk menangani semua event Departemen Kehutanan Indonesia mulai dari :

° Produksi film dokumenter

° Campign

° Advertising

° Iklan, dll

(Sumber: Laporan Tahunan 2003)

Dasawarsa #3 (2010 – 2019)

Dasawarsa Membangun Production House yang Menghasilkan karya-karya yang kreative, Moder dan Didukung Teknologi yang canggih sehingga menghasilkan karya yang lebih jernih supaya lebih d percaya oleh pihak investor dan konsumen.

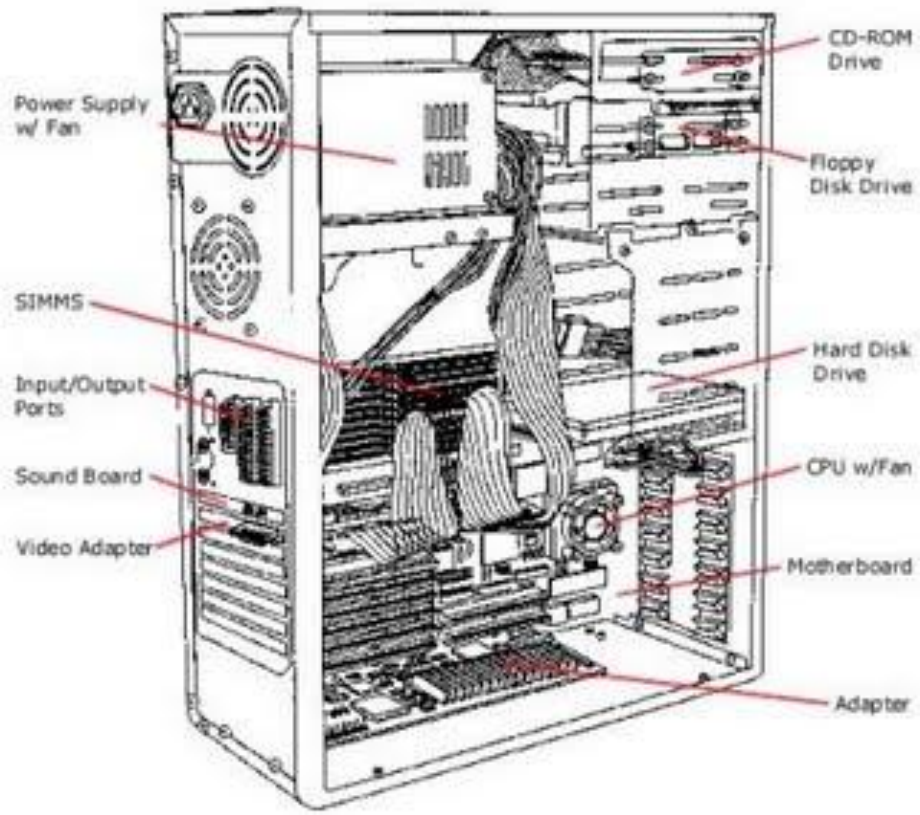
Memperkuat Budaya Kerja

Budaya kerja di Ginsa Production semakin diperkuat di mana para pendiri, *shareholder*s dan manajemen senantiasa bekerja dengan prinsip kepentingan *stakeholders* harus didahulukan. Itulah inti dasar *Good Corporate Governance*.

2.1 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian Komputer

Kata komputer berasal dari bahasa Latin yaitu *Computare* yang artinya menghitung. Dalam bahasa Inggris disebut *to compute*. Secara definisi komputer diterjemahkan sebagai sekumpulan alat elektronik yang saling bekerja sama, dapat menerima data *(input)*, mengolah data (proses) dan memberikan informasi *(output)* serta terkoordinasi dibawah kontrol program yang tersimpan di memorinya. Jadi cara kerja komputer dapat kita gambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.3 CPU

2.2.2 *Input Device*

Input Device adalah perangkat-perangkat keras komputer yang berfungsi untuk memasukkan data ke dalam memori komputer, seperti keyboard, mouse, joystick dan lain-lain.

2.2.3 *Prosesor*,

Processor adalah perangkat utama komputer yang mengelola seluruh aktifitas komputer itu sendiri. Prosesor terdiri dari dua bagian utama, yaitu ;

- ***Control Unit (CU),*** merupakan komponen utama prosesor yang mengontrol semua perangkat yang terpasang pada komputer, mulai dari input device sampai output device.

- ***Arithmetic Logic Unit (ALU),*** merupakan bagian dari prosesor yang khusus mengolah data aritmatika (menambah, mengurang dll) serta data logika (perbandingan).

2.2.3 *Memory*

Memory adalah media penyimpan data pada komputer.Memori terbagi atas dua macam, yaitu:

- ***Read Only Memory (ROM),*** yaitu memori yang hanya bisa dibaca saja, tidak dapat dirubah dan dihapus dan sudah diisi oleh pabrik pembuat komputer. Isi ROM diperlukan pada saat komputer dihidupkan. Perintah yang ada pada ROM sebagian akan dipindahkan ke RAM. Perintah yang ada di ROM antara lain adalah perintah untuk membaca sistem operasi dari disk, perintah untuk mencek semua peralatan yang ada di unit sistem dan perintah untuk menampilkan pesan di layar. Isi ROM tidak akan hilang meskipun tidak ada aliran listrik. Tapi pada saat sekarang ini ROM telah mengalami perkembangan dan banyak macamnya, diantaranya :

  - ***PROM (Programable ROM),*** yaitu ROM yang bisa kita program kembali dengan catatan hanya boleh satu kali perubahan setelah itu tidak dapat lagi diprogram.
  - ***RPROM (Re-Programable ROM),*** merupakan perkembangan dari versi PROM dimana kita dapat melakukan perubahan berulangkali sesuai dengan yang diinginkan.
  - ***EPROM (Erasable Program ROM),*** merupakan ROM yangdapat kita hapus dan program kembali, tapi cara penghapusannya dengan menggunakan sinar ultraviolet.
  - ***EEPROM (Electrically Erasable Program ROM),*** perkembangan mutakhir dari ROM dimana kita dapat mengubahdan menghapus program ROM dengan menggunakan teknikelektrik. EEPROM ini merupakan jenis yang paling banyak digunakan saat ini.

- ***Random Access Memori (RAM),*** dari namanya kita dapat artikan bahwa RAM adalah memori yang dapat diakses secara random. RAM berfungsi untuk menyimpan program yang kita olah untuk sementara waktu (power on) jika komputer kita matikan, maka seluruh data yang tersimpan dalam *RAM* akan hilang. Tujuan dari *RAM* ini adalah mempercepat pemroses data pada komputer. Agar data yang kita buat tidak dapat hilang pada saat komputer

dimatikan, maka diperlukan media penyimpanan eksternal, seperti *Disket, Harddisk, flash disk, PCMCIA card* dan lain-lain.

2.2.5 *Output Device*

Output Device adalah perangkat komputer yang berguna untuk menghasilkan keluaran, apakah itu ke kertas *(hardcopy),* ke layar monitor *(softcopy)* atau keluaran berupa suara. Contohnya *printer, speaker, plotter, monitor* dan banyak yang lainnya. Dari penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwa prinsip kerja komputer tersebut diawali memasukkan data dari perangkat input, lalu data tersebut diolah sedemikian rupa oleh *CPU* sesuai yang kita inginkan dan data yang telah diolah tadi disimpan dalam memori komputer atau disk. Data yang disimpan dapat kita lihat hasilnya melalui perangkat keluaran.

2.2.6 Komponen – Komponen Komputer

➢ ***Hardware*** **(perangkat keras),** Merupakan peralatan fisik dari komputer yang dapat kita lihat dan rasakan. Hardware ini terdiri dari ;

- ❖ ***Input/Output Device (I/O Device)*** Terdiri dari perangkat masukan dan keluaran, seperti keyboard dan printer.
- ❖ ***Storage Device*** **(perangkat penyimpanan)** Merupakan media untuk menyimpan data seperti *disket, harddisk, CD-I, flash disk* dll.
- ❖ ***Monitor /Screen Monitor*** merupakan sarana untuk menampilkan apa yang kita ketikkan pada papan keyboard setelah diolah oleh prosesor. Monitor disebut juga dengan *Visual Display Unit* (VDU).
- ❖ ***Casing Unit*** adalah tempat dari semua peralatan komputer, baik itu motherboard, card, peripheral lain dan Central Procesing Unit (CPU).Casing unit ini disebut juga dengan System Unit.
- ❖ ***Central Procesing Unit*** **(CPU)** adalah salah satu bagian komputer yang paling penting, karena jenis prosesor menentukan pula jenis komputer. Baik tidaknya suatu komputer, jenis komputer, harga komputer, ditentukan terutama oleh jenis prosesornya.Semakin canggih prosesor komputer, maka kemampuannya akan semakin baik dan biasanya harganya akan semakin mahal.

➢ ***Software* (perangkat lunak),** merupakan program-program komputer yang berguna untuk menjalankan suatu pekerjaan sesuai dengan yang dikehendaki. Program tersebut ditulis dengan bahasa khusus yang dimengerti oleh komputer. *Software* terdiri dari beberapa jenis, yaitu ;

❖ **Sistem Operasi**, seperti *DOS, Unix, Linux, Novell, OS/2, Windows*, Adalah software yang berfungsi untuk mengaktifkan seluruh perangkat yang terpasang pada komputer sehingga masing-masingnya dapat saling berkomunikasi. Tanpa ada sistem operasi maka komputer tak dapat difungsikan sama sekali.

❖ ***Program Utility***, seperti *Norton Utility, Scandisk, PC Tools*, dan lain-lain.Program utility berfungsi untuk membantu atau mengisikekurangan/kelemahan dari system operasi, misalnya PC Tools dapat melakukan perintah format sebagaimana DOS, tapi PC Tools mampu memberikan keterang dan animasi yang bagus dalam proses pemformatan. File yang telah dihapus oleh DOS tidak dapat dikembalikan lagi tapi dengan program bantu hal ini dapat dilakukan.

❖ **Program Aplikasi**, seperti *GL, MYOB, Payroll* dll. Merupakan program yang khusus melakukan suatu pekerjaan tertentu, seperti program gaji pada suatu perusahaan. Maka program ini hanya digunakan oleh bagian keuangan saja tidak dapat digunakan oleh departemen yang lain. Biasanya program aplikasi ini dibuat oleh seorang programmer komputer sesuai dengan permintaan/kebutuhan seseorang /lembaga/perusahaan guna keperluan interennya.

❖ **Program Paket**, seperti *Microsofr office, Adobe fotoshop, macromedia studio, open office* dan lain-lain Adalah program yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat digunakan oleh banyak orang dengan berbagai kepentingan. Seperti MS-office, dapat digunakan oleh departemen keuangan untuk membuat nota, atau bagian administrasi untuk membuat surat penawaran dan lain sebagainya.

2.3 Dasar – Dasar Jaringan

Jaringan pada komputer pada hakekatnya adalah dua buah komputer atau lebih yang terhubung antara satu dengan yang lainnya. Perangkat yang dapat dihubungkan tidak terbatas pada Komputer saja, misalnya printer dan hardware lainnya, Sebagai penghubung digunakan kabel atau media lain yang tidak menggunakan kabel misalnya gelombang radio, infrared, bluetoot dan lain-lain, sehingga memungkinkan pengguna jaringan komputer dapat saling bertukar dokumen dan data, mencetak pada printer yang sama dan bersama-sama

menggunakan *hardware/software* yang terhubung dengan jaringan. Setiap komputer, printer atau periferal yang terhubung dengan jaringan disebut **node**. Sebuah jaringan komputer dapat memiliki dua, puluhan, ribuan atau bahkan jutaan node.

Istilah – istilah dalam Jaringan Jaringan tidak dapat dilepaskan dari istilah-istilah atau terminology yang sangat akrab dengan jaringan. beberapa istilah pada jaringan tersebut adalah :

- Server
- Client
- Node
- Peer to peer
- Local dan Remote
- Protocol
- Kartu Jaringan / Network adapter
- Repeater, Bridge, dan Router
- Gateway
- Firewal

2.3.1 Jenis – Jenis Jaringan

Secara umum jaringan komputer dibagi atas lima jenis, yaitu ;

- ***Local Area Network (LAN)***

Local Area Network (LAN), merupakan jaringan milik pribadi di dalam sebuah gedung atau kampus yang berukuran sampai beberapa kilometer. LAN seringkali digunakan untuk menghubungkan komputer-komputer pribadi dan *workstation* dalam kantor suatu perusahaan atau pabrik-pabrik untuk memakai bersama sumberdaya (*resouce*, misalnya printer) dan saling bertukar informasi.

- ***Metropolitan Area Network (MAN)***

Metropolitan Area Network (MAN), pada dasarnya merupakan versi *LAN* yang berukuran lebih besar dan biasanya menggunakan teknologi yang sama dengan *LAN*. *MAN* dapat mencakup kantor-kantor perusahaan yang letaknya berdekatan atau juga sebuah kota dan dapat dimanfaatkan untuk keperluan pribadi (swasta) atau umum. MAN mampu menunjang data dan suara, bahkan dapat berhubungan dengan jaringan televisi kabel.

- ***Wide Area Network (WAN)***

Wide Area Network (WAN), jangkauannya mencakup daerah geografis yang luas, seringkali mencakup sebuah negara bahkan benua. WAN terdiri dari kumpulan mesin - mesin yang bertujuan untuk menjalankan program-program (aplikasi) pemakai.

- ***Internet***

Sebenarnya terdapat banyak jaringan didunia ini, seringkali menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak yang berbeda-beda Orang yang terhubung ke jaringan sering berharap untuk bisa berkomunikasi dengan orang lain yang terhubung ke jaringan lainnya. Keinginan seperti ini memerlukan hubungan antar jaringan yang seringkali tidak kampatibel dan berbeda. Biasanya untuk melakukan hal ini diperlukan sebuah mesin yang disebut ***gateway*** guna melakukan hubungan dan melaksanakan terjemahan yang diperlukan, baik perangkat keras maupun perangkat lunaknya. Kumpulan jaringan yang terinterkoneksi inilah yang disebut dengan internet.

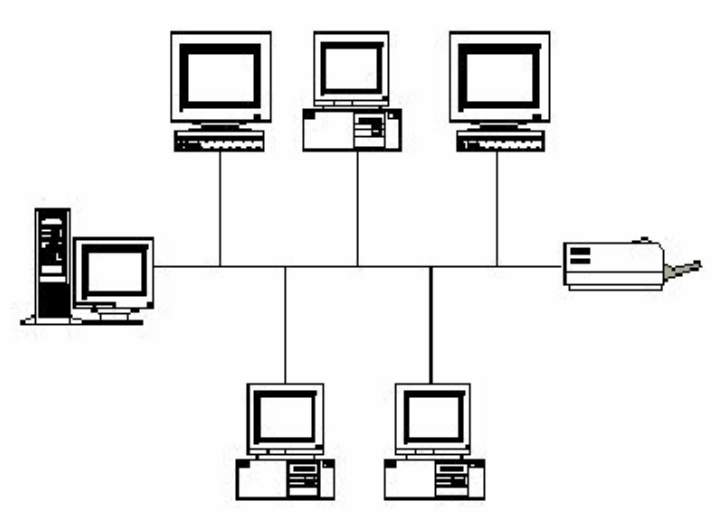
2.3.2 Topologi Jaringan Komputer

Topologi adalah suatu cara menghubungkan komputer yang satu dengan komputer lainnya sehingga membentuk jaringan. Cara yang saat ini banyak digunakan adalah *bus, token-ring, star dan peer-to-peer network* . Masing-masing topologi ini mempunyai ciri khas, dengan kelebihan dan kekurangannya sendiri.

- **Topologi BUS**

Keuntungan

- ❖ Hemat kabel
- ❖ Layout kabel sederhana
- ❖ Mudah dikembangkan



Gambar 2.4 Topologi Jaringan Tipe BUS

Kerugian

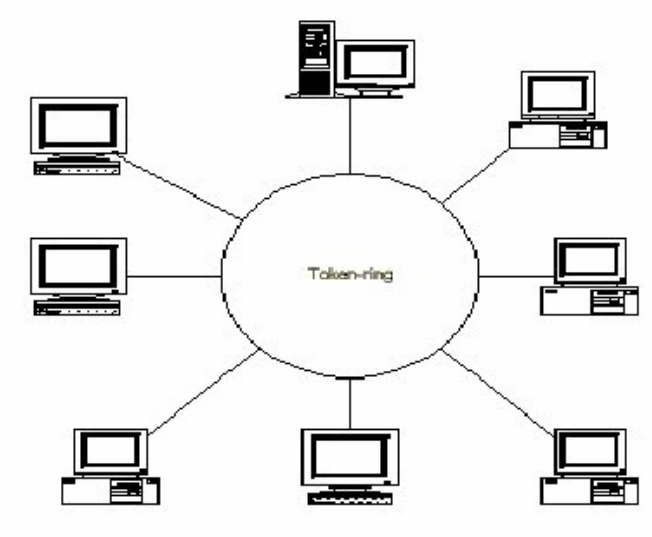
- ❖ Deteksi dan isolasi kesalahan sangat kecil
- ❖ Kepadatan lalu lintas
- ❖ Bila salah satu client rusak, maka jaringan tidak bisa berfungsi.
- ❖ Diperlukan repeater untuk jarak jauh

➢ **Topologi TokenRING**

Metode token-ring (sering disebut ring saja) adalah cara menghubungkan computer sehingga berbentuk ring (lingkaran). Setiap simpul mempunyai tingkatan yang sama. Jaringan akan disebut sebagai loop, data dikirimkan kesetiap simpul dan setiap informasi yang diterima simpul diperiksa alamatnya apakah data itu untuknya atau bukan.

Keuntungan

- ❖ Hemat Kabel



Gambar 2.5 Topologi Jaringan Tipe Token RING

Kerugian

- ❖ Peka kesalahan
- ❖ Pengembangan jaringan lebih kaku

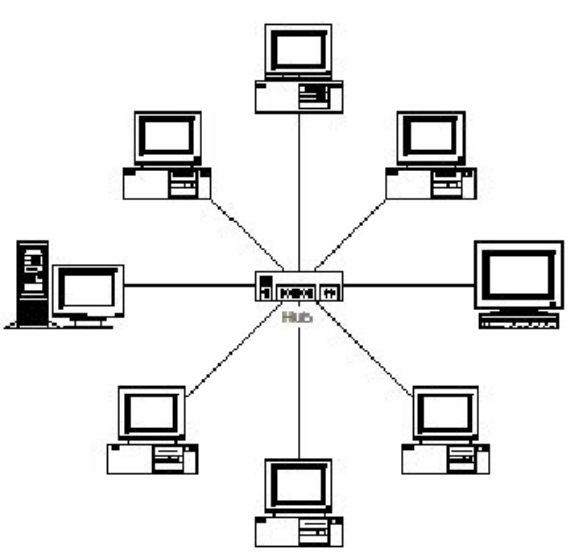
➢ **Topologi STAR**

Kontrol terpusat, semua link harus melewati pusat yang menyalurkan data tersebut kesemua simpul atau client yang dipilihnya. Simpul pusat dinamakan stasium primer atau server dan lainnya dinamakan stasiun sekunder atau client server. Setelah hubungan jaringan dimulai oleh server maka setiap client server sewaktu-waktu dapat menggunakan hubungan jaringan tersebut tanpa menunggu perintah dari server.

Keuntungan

- ❖ Paling fleksibel
- ❖ Pemasangan/perubahan stasiun sangat mudah dan tidak mengganggu bagian jaringan lain
- ❖ Kontrol terpusat

- Kemudahan deteksi dan isolasi kesalahan/kerusakan
- Kemudahaan pengelolaan jaringan

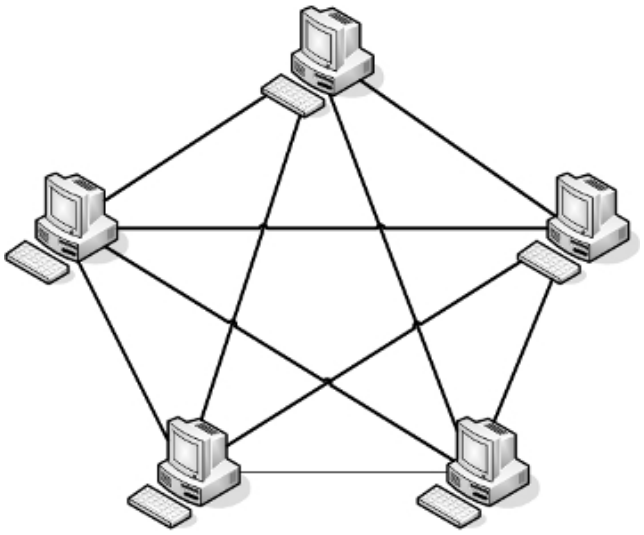


Gambar 2.6 Topologi Jaringan Tipe STAR

Kerugian

- Boros kabel
- Perlu penanganan khusus
- Kontrol terpusat (HUB) jadi elemen kritis

- **Topologi Mesh**



Gambar 2.7 Topologi Jaringan Tipe MESH

Keuntungan Topologi Mesh

- Fault Tolerance
- Terjaminnya kapasitas *channel*, komunikasi
- Relative lebih mudah dilakukan

Kekurangan Topologi Mesh

- Sulitnya pada saat melakukan instalasi dan melakukan konfigurasi ulang saat jumlah komputer dan peralatan-peralatan yang terhubung semakin meningkat jumlahnya.
- Biaya yang besar untuk memelihara hubungan yang berlebih

- **Topologi *Peer-to-peer Network***

Peer artinya rekan sekerja. *Peer-to-peer network* adalah jaringan komputer yang terdiri dari beberapa komputer (biasanya tidak lebih dari 10 komputer dengan 1-2 printer). Dalam sistem jaringan ini yang diutamakan adalah penggunaan program, data dan printer secara bersama-sama. Pemakai komputer bernama Dona dapat memakai program yang dipasang di komputer Dino, dan mereka berdua dapat mencetak ke printer yang sama pada saat yang bersamaan. Sistem jaringan ini juga dapat dipakai di rumah. Pemakai komputer yang memiliki komputer '*kuno*', misalnya AT, dan ingin memberli komputer baru, katakanlah Pentium II, tidak perlu membuang komputer lamanya. Ia cukup memasang netword card di kedua komputernya kemudian dihubungkan dengan kabel yang khusus digunakan untuk sistem jaringan. Dibandingkan dengan ketiga cara diatas, sistem jaringan ini lebih sederhana sehingga lebih mudah dipelajari dan dipakai.

2.4 Pengertian Kloning Sistem Komputer

Kloning mungkin masyarakat awam mengartikannya adalah suatu cara atau sistem untuk menciptakan atau membuat suatu benda menjadi sama dengan yang aslinya dengan cara mengambil bagian tertentu dari benda yang aslinya, Kloning Komputer merupakan suatu solusi atau cara instalasi *Microsoft Windows* ke beberapa komputer dengan cepat dan lebih mudah daripada kita harus menginstal ulang setiap komputer satu persatu, karena yang di instal *Microsoft Windows XP Service Pack 2* dan beberapa perangkat lunak yang lainnya akan terisi sama dengan komputer tersebut, tetapi untuk kloning komputer ini spesifikasi dari semua komputer tersebut harus sama, mulai dari tipe, *brand mainboardnya* hingga *lancardnya.*

2.4.1 Pengenalan Kloning Sistem Komputer

Kloning komputer sampai saat ini masih jarang sekali dipakai oleh perusahaan yang didalamnya terdapat suatu jaringan komputer. Kloning komputer menggunakan suatu perangkat lunak yaitu *Symantec Norton Ghost.* Saat ini *Symantec Norton Ghost* banyak sekali tipenya mulai dari *Norton Ghost V 7* yang cara pengoperasianya masih menggunakan layar *DOS* sampai versi 2003 yang cara pengoperasiannya atau *create imagenya* sudah menggunakan metode *windows* tanpa melelui *DOS.* Kegunaan atau fungsi kloning komputer ini adalah untuk menginstal Microsoft windows ke dalam beberapa komputer dengan waktu yang sangat singkat. Menggunakan metode kloning komputer ini dapat menghemat waktu

karena jika kita ingin menginstalasi satu *windows* kedalam satu komputer secara manual atau menginstal satu komputer dengan menggunakan cd *driver installer windows*, akan memerlukan waktu beberapa jam lamanya, ini masih belum menginstal beberapa perangkat lunak yang sangat dibutuhkan komputer di suatu perusahaan. Sedangkan jika suatu jaringan komputer di suatu perusahaan menggunakan metode cloning komputer, tidak memerlukan banyak waktu atau bersusah payah untuk menginstal windows dan beberapa perangkat lunak pendukung yang diperlukan oleh suatu perusahaan dan beberapa *driver* dari perusahaan tersebut, cukup dengan menarik suatu image yang telah dibuat dan mengkloningkannya ke dalam komputer dan hanya membutuhkan waktu beberapa menit saja.

2.4.2 *Norton Ghost V 7.5 Enterprice Edition*

Norton Ghost V 7.5 Enterprise Edition adalah satu satu tipe produk dari *Symantec Norton Ghost* yang berfungsi sebagai pengkloning *windows. Norton Ghost V 7.5 Enterprise Edition* beroperasi menggunakan under DOS dan menggunakan satu komputer model yang bertugas untuk menjadi *"image"* atau cetakan *windows* beserta perangkat lunak yang dibutuhkan. Satu buah komputer *server* yang berfungsi untuk menarik *"image"* pada computer model kemudian melampar *"image"* yang sudah ditarik dari beberapa komputer model ke beberapa komputer *client*