BAB 2
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Sekolah

Pada sub bab ini membahas peninjauan terhadap tempat penelitian yaitu SMK Budi Bakti Ciwidey.

2.1.1 Sejarah Sekolah

SMK BUDI BAKTI CIWIDEY pertama kali didirikan pada tahun 1972 dengan nama SMEA (Sekolah Menengah Ekonomi Atas) BUDI BAKTI, sekolah ini merupakan sekolah kejuruan pertama yang ada di Ciwidey Kabupaten Bandung. SMEA merupakan sekolah swasta milik YAYASAN BUDI BAKTI yang didirikan oleh H. Ojto Boesro. Pada awalnya sekolah ini didirikan, proses belajar mengajarnya masih dilaksanakan di sekolah lain atau menumpang pada sekolah lain yaitu di SDN Ciwidey IV sehingga pelaksanaan belajarnya hanya sore hari saja dengan jumlah siswanya yang masih sedikit, apalagi kondisi pada waktu/jaman itu masih jarang orang yang melanjutkan pendidikan sampai tingkat atas.

Sekitar tahun 1989/1990 SMEA mulai melaksanakan pembangunan-pembangunan gedung sekolah, sehingga proses belajar mengajar dilaksanakan di gedung/bangunan milik sendiri yang berlokasi di Jalan babakantiga No. 82 Ciwidey. SMEA merupakan sekolah yang memiliki rumpun perdagangan dengan jurusan pemasaran sehingga mata pelajaran yang dipelajari berbasis bisnis dengan memberikan materi berupa teori serta ditunjang dengan praktek yang nantinya menghasilkan lulusan yang memiliki bakat/keterampilan tertentus sesuai dengan jurusan masing-masing.

Seiring dengan perubahan kurikulum dan berkembangnya dunia pendidikan maka ada perubahan nama sekolah-sekolah khusus keahlian tertentu secara umum berganti nama menjadi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), demikian juga dengan SMEA BUDI BAKTI berubah nama menjadi SMK BUDI BAKTI. Selain itu juga minat masyarakat terhadap pendidikan juga semakin meningkat sehingga

SMK BUDI BAKTI CIWIDEY setiap tahun mengalami perubahan minat jumlah siswa yang semakin meningkat serta telah menghasilkan lulusan-lulusan yang diterima baik di perusahaan swasta/negeri. Di SMK BUDI BAKTI CIWIDEY awalnya hanya ada satu bidang keahlian yang diajarkan kepada siswa, tetapi tahun 2011 membuka kembali jurusan yang baru yaitu teknik informatika sehingga bisa memberikan pilihan bagi masyarakat yang akan menyekolahkan putra putrinya.

Data terbaru keadaan sekolah tahun ajaran 2013/2014 sekarang, jumlah rombel (rombongan belajar) sebanyak 19 kelas terdiri dari 15 kelas Kompetensi keahlian Pemasaran dan 4 kelas Kompetensi keahlian Rekayasa Perangkat Lunak, dengan jumlah siswa sekitar 700 orang. Proses pembelajaran yang didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai karena proses pembangunan kelas diusahakan ada setiap tahun serta jumlah guru-guru yang kompeten yang siap memberikan ilmu sesuai dengan tuntutan kurikulum.

2.1.2 Visi dan Misi Instansi

Tujuan pendidikan Nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang: beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Maka setiap sekolah memiliki visi dan misi untuk mencapai atau mewujudkan tujuan pendidikan tersebut.

1. **Visi**

   SMK BUDI BAKTI CIWIDEY memiliki Visi yaitu Sebagai pusat pendidikan dan pelatihan untuk menghasilkan tenaga kerja terampil dan handal pada tingkat menengah diselaraskan dengan kemajuan IPTEK yang didasari dengan IMTAQ dan dihiasi dengan akhlakul karimah serta sanggup menghadapi era globalisasi

2. **Misi**

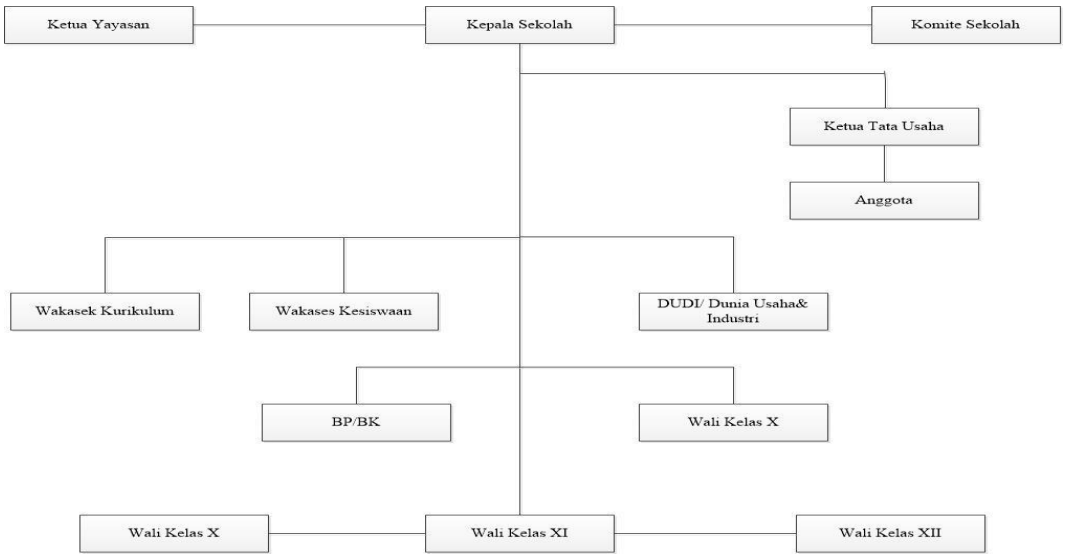
   Sedangkan Misi SMK BUDI BAKTI CIWIDEY sebagai berikut:

a. Menghasilkan SMK Budi Bakti Ciwidey sebagai pilihan utama masyarakat industri dan dunia usaha pada khususnya,
b. Menyelenggarakan pendidikan yang efektif, efisien dan berperan aktif serta fleksibel.
c. Menghasilkan tenaga kerja professional di bidang teknologi untuk memenuhi tuntutan Dunia Usaha dan Industri (DUDI).

2.1.3 Struktur Organisasi Sekolah

Struktur organisasi adalah suatu susunan dan hubungan antara tiap bagian serta posisi yang ada pada suatu organisasi atau perusahaan dalam menjalankan kegiatan operasional untuk mencapai tujuan. Struktur organisasi menggambarkan dengan jelas pemisahan kegiatan pekerjaan antara yang satu dengan yang lain dan bagaimana hubungan aktivitas dan fungsi dibatasi.

Berikut merupakan gambar yang menerangkan struktur organisasi yang berlaku di SMK Budi Bakti Ciwidey dapat dilihiat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Struktur Organigram

2.1.4 Deskripsi Tugas Struktur Organisasi Instansi

Salah satu komponen yang sangat penting dalam mendukung manajemen dan kemajuan pendidikan di sekolah adalah tenaga administrasi sekolah, adapun deskripsi personalia tenaga administrasidan pembantu pelaksanaan sekolah serta tugas – tugasnya sebagai berikut :

1. Kepala Sekolah

Kepala Sekolah berfungsi sebagai Edukator, Manajer, Administrator, dan Supervisor.

a. Kepala Sekolah selaku edukator bertugas melaksanakan proses pengajaran secara efektif dan efisien.
b. Kepala Sekolah selaku manajer bertugas untuk menyusun perencanaan dan mengatur proses belajar mengajar.
c. Kepala sekolah selaku administrator bertugas untuk menyelenggarakan administrasi kurikulum dan media pembelajaran.
d. Kepala Sekolah selaku Supervisor bertugas menyelenggarakan supervisi mengenal :
    1) Proses belajar mengajar
    2) Kegiatan bimbingan
    3) Kegiatan ketatausahaan
    4) Sarana dan prasarana
    5) Kehadiran guru, pegawai, dan siswa

2. PKS Kurikulum

PKS kurikulum bertugas untuk membantu kepala sekolah di bidang kurikulum, berikut tugas PKS Kurikulum di SMK Budi Bakti Ciwidey.

1) Menyusun Pembagian Tugas Guru dan Jadwal Pelajaran
2) Mengatur Penyusunan Program Pengajaran (Program Semester, Program Satuan Pelajaran, dan Persiapan Mengajar, Penjabaran dan Penyesuaian Kurikulum)

3) Mengatur pelaksanaan program penilaian Kriteria Kenaikan Kelas, Kriteria Kelulusan dan Laporan Kemajuan Belajar Siswa serta pembagian Raport dan Surat Tanda Tamat Belajar (STTB)
4) Mengatur pelaksanaan program perbaikan dan pengayaan
5) Mengatur Pengembangan MGMP dan Koordinator mata pelajaran
6) Mengatur Mutasi Siswa
7) Melaksanakan supervisi administrasi dan akademik

3. PKS Tata Usaha

PKS tata usaha bertugas untuk membantu kepala sekolah di bidang tata usaha atau administratif sekolah, berikut tugas PKS tata usaha di SMP Negeri 40 Bandung.

1) Pengurus administrasi ketenagaan dan siswa
2) Penyusunan administrasi perlengkapan
3) Penyusunan dan penyajian data/statistik sekolah

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian *E-Learning*

E-Learning adalah pembelajaran jarak jauh (distance Learning) yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer atau internet. E-Learning memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran/perkuliahan di kelas. E-Learning sering pula dipahami sebagai suatu bentuk pembelajaran berbasis web yang bisa diakses dari intranet di jaringan lokal atau internet. Sebenarnya materi e-Learning tidak harus didistribusikan secara online baik melalui jaringan lokal maupun internet, distribusi secara offline menggunakan media CD/DVD pun termasuk pola e-Learning. Dalam hal ini aplikasi dan materi belajar dikembangkan sesuai kebutuhan dan didistribusikan melalui media CD/DVD, selanjutnya pembelajar dapat memanfatkan CD/DVD tersebut dan

belajar di tempat di mana dia berada. Ada beberapa pengertian berkaitan dengan e-Learning sebagai berikut :

1. Pembelajaran jarak jauh

   E-Learning memungkinkan pembelajar untuk menimba ilmu tanpa harus secara fisik menghadiri kelas. Pembelajar bisa berada di Semarang, sementara "instruktur" dan pelajaran yang diikuti berada di tempat lain, di kota lain bahkan di negara lain. Interaksi bisa dijalankan secara online dan real time ataupun secara offline atau archieved. Pembelajar belajar dari komputer di kantor ataupun di rumah dengan memanfaatkan koneksi jaringan lokal ataupun jaringan internet ataupun menggunakan media CD/DVD yang telah disiapkan. Materi belajar dikelola oleh sebuah pusat penyedia materi di kampus/universitas, atau perusahaan penyedia content tertentu. Pembelajar bisa mengatur sendiri waktu belajar, dan tempat dari mana ia mengakses pelajaran.

2. Pembelajaran dengan perangkat komputer

   E-Learning disampaikan dengan memanfaatkan perangkat komputer. Pada umumnya perangkat dilengkapi perangkat multimedia, dengan cd drive dan koneksi internet ataupun intranet lokal. Dengan memiliki komputer yang terkoneksi dengan intranet ataupun internet, pembelajar dapat berpartisipasi dalam e-Learning. Jumlah pembelajar yang bisa ikut berpartisipasi tidak dibatasi dengan kapasitas kelas. Materi pelajaran dapat diketengahkan dengan kualitas yang lebih standar dibandingkan kelas konvensional yang tergantung pada kondisi dari pengajar.

3. Pembelajaran formal vs informal

   E-Learning bisa mencakup pembelajaran secara formal maupun informal. E-Learning secara formal, misalnya adalah pembelajaran dengan kurikulum, silabus, mata pelajaran dan tes yang telah diatur dan disusun berdasarkan jadwal yang telah disepakati pihak-pihak terkait (pengelola e-Learning dan pembelajar sendiri). Pembelajaran seperti ini biasanya tingkat interaksinya tinggi dan diwajibkan oleh perusahaan pada karyawannya, atau

pembelajaran jarak jauh yang dikelola oleh universitas dan perusahaan-perusahaan (biasanya perusahan konsultan) yang memang bergerak di bidang penyediaan jasa e-Learning untuk umum. E-Learning bisa juga dilakukan secara informal dengan interaksi yang lebih sederhana, misalnya melalui sarana mailing list, e-newsletter atau website pribadi, organisasi dan perusahaan yang ingin mensosialisasikan jasa, program, pengetahuan atau keterampilan tertentu pada masyarakat luas.

Sedang untuk jenis-jenis *e-learning* di bedakan menjadi 5 kategori yaitu[2]:

1. *Learner-Led e-learning*

   Kategori ini dikenal dengan istilah *self-directed e-learning* yaitu *e-learning* yang dirancang untuk memungkinkan siswa belajar secara mandiri, maka disebutkah *Learner-Led e-learning*. Tujuannya adalah untuk menyampaikan pembeajaran bagi para siswa mandiri (*independent learner*). *Learner-Led e-learning* berbeda dengan *computer-based* training yang sama-sama didedikasikan untuk belajar mandiri. Bedanya dalam computer *based training*, siswa mempelajari materi tanpa melalui jaringan internet atau web, tetapi melalui computer.

2. *Instructor-led e-learning*

   Kategori ini merupakan kebalikan dari *Learner-Led e-learning*, yaitu penggunaan teknologi internet/web untuk menyampaikan pembelajaran seperti pada kelas komvensional. Konsekuensinya memerlukan teknologi pembelajaran *sinkronous (real time)* sepertu konferensi, video, audio, chatting, bulleting board dan lain-lain.

3. Facilitated e-learning

   Kategori ini merupakan kombinasi dari *Learner-led dan Instructor-led e-learning.* Jadi bahan belajar mandiri dalam beragam bentuk disampaikan via website (seperti audio, animasi, video, text dalam berbagai format tertentu) dan komunikasi interaktif dan kolaborasi juga dilakukan via

website seperti forum diskusi, konferensi dan waktu-waktu tertentu, chatting dan lain-lain.

4. *Embedded e-learning*

   Kategori ini agak berbeda, *Embedded e-learning* memberikan upaya agar terjadi semacam *just-in time training.* Kategori ini dirancang untuk dapat memberikan bantuan segera ketika seseorang ingin menguasai keterampilan program yang ditanam disuatu aplikasi.

5. *Telementoring* dan *e-choaching*

   Kategori ini adalah pemanfaatan teknologi internet dan web untuk memberikan bimbingan dan pelatihan jarak jauh. Dalam konteks ini, tool seperti telekonferensi (video,audio, computer), chatting, instant messaging atau telepon dipergunakan untuk pengetahuan, keterapilan atau sikap yang harus dikuasainya. Sama halnya dengan *embedded e-learning*, kategori ini lebih banyak diaplikasikan di industry atau perusahaan-perusahaan besar di era global.

2.2.2 Menata Produk

Display (penataan produk) adalah suatu cara penataan produk, terutama produk barang yang diterapkan oleh perusahaan tertentu dengan tujuan untuk menarik minat konsumen. Menurut William J. Shultz, "*Display consist of simulating customers attention and interest in a product or a store, and desire to buy the product or patronize the store, through direct visual appeal."* (*Display* adalah suatu cara mendorong perhatian dan minat konsumen pada toko atau barang dan mendorong keinginan membeli melalui daya tarik penglihatan langsung/*Direct visual appeal*). Memajang barang di dalam toko dan di etalase mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap penjualan dan merupakan salah satu cara yang biasa untuk menjual barang ialah dengan membiarkan calon pembeli itu melihat, meraba, mencoba, mengendarai dan sebagainya[2].

Pelaksanaan *display* yang baik merupakan salah satu cara untuk memperoleh keberhasilan *self service* dalam menjual barang-barang. Hal ini dapat dilihat di supermarket, adapun tujuan *display* dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Attention* dan *Interest Customer* yaitu menarik perhatian para pembeli dilakukan dengan cara menggunakan warna-warna, lampu-lampu dan sebagainya.
2. *Desire dan Action Customer* yaitu untuk menimbulkan keinginan memiliki barang-barang yang dipamerkan di toko tersebut, setelah masuk ke toko kemudian melakukan pembelian.

Selanjutnya display dibagi ke dalam beberapa bagian yaitu:

a. *Window Display* yaitu memajangkan barang-barang, gambar-gambar, kartu harga, simbol-simbol dan sebagainya di bagian depan toko yang disebut etalase. Dengan demikian calon konsumen yang lewat di depan toko diharapkan akan tertarik dengan barang-barang tersebut dan ingin masuk ke dalam toko. *Window display* ini mempunyai beberapa tujuan yaitu untuk menarik perhatian konsumen, menyatakan kualitas yang baik atau harga yang murah sebagai cirri khas dari toko tersebut, memancing perhatian terhadap barang-barang istimewa yang dijual di toko, Untuk menimbulkan *impulse buying* (dorongan seketika).

b. *Interior Display* yaitu memajangkan barang-barang, gambar-gambar kartu-kartu harga dan poster-poster di dalam toko, pemajangan ini dapat dilakukan antara lantai, meja dan rak-rak. *Interior display* ada beberapa macam diantaranya:

   1. *Open Display* yaitu barang-barang dipajangkan pada suatu tempat terbuka sehingga dapat dihampiri dan dipegang, dilihat dan diteliti oleh calon pembeli tanpa bantuan petugas pelayanan mislanya self display, island display (barang-barang diletakan di atas lantai dan ditata dengan baik sehingga menyerupai pulau-pulau).
   2. *Closed Display* yaitu barang yang dipajangkan dalam suasana tertutup, barang-barang tersebut tidak dihampiri dan dipegang atau diteliti oleh calon pembeli, kecuali atas bantuan petugas pelayanan, hal ini bertujuan untuk melindungi barang dari kerusakan, pencurian dan lain-lain.

3. *Architectural display* yaitu memperlihatkan barang-barang dalam penggunaanya misalnya di ruang tamu, di kamar tidur, di dapur dengan perlengkapannya, cara ini dapat memperbesar daya tarik karena barang-barang dipertunjukkan secara realistis.

c. *Exterior display* yaitu penataan yang dilaksanakan dengan memajangkan barang-barang di luar toko misalnya pada waktu mengadakan obral dan pasar malam, display ini memiliki beberapa fungsi antara lain:

1. Memperkenalkan suatu produk secara cepat dan ekonomis
2. Membantu para produsen menyalurkan barang-barangnya dengan cepat dan ekonomis
3. Membantu mengkoordinasikan *advertising* dan *merchandising*
4. Menyebabkan adanya kontinuitas skema dan tema warna dari pembungkus
5. Membangun hubungan yang baik dengan masyarakat misalnya pada hari raya, ulang tahun dan lain-lain.

Selain ketiga macam display yang telah diuraikan di atas, perlu diperhatikan beberapa hal dalam display sebagai berikut:

6. *Store design* dan *decoration* yaitu tanda-tanda yang berupa diantaranya symbol-simbol, lambing-lambang, poster-poster, gambar-gambar, bendera-bendera dan semboyan-semboyan. Tanda-tanda ini diletakan di atas meja atau digantung di dalam toko, store design tersebut digunakan untuk membimbing calon pembeli kea rah barang dagangan dan member keterangan kepada mereka tentang penggunaan barang-barang tersebut. *Decoration* pada umumnya digunakan dalam rangka peritiwa khusus seperti penjualan pada saat-saat hari raya, natal dan tahun baru.

7. *Dealer display* yaitu penataan yang dilaksanakan dengan cara *wholesaler* yang terdiri atas simbol-simbol dan petunjuk-petunjuk tentang penggunaan produk, dengan memperlihatkan kegunaan

produk dalam gambar dan petunjuk maka *display* ini juga member peringatan kepada para petugas penjualan agar mereka tidak memberikan keterangan yang tidak sesuai dengan petunjuk yang ada dalam gambar tersebut.

1.2.2.1 Jenis dan Spesifikasi Barang

Perencanaan penataan produk merupakan pola pembuatan display dan hal-hal yang akan dilakukan kemudian, hal-hal yang harus diperhatikan dalam perencaan penataan produk adalah:

1. Penggolongan Barang

   Penggolongan/pengelompokkan barang meliputi beberapa departemen, diantaranya:

   a. Departemen *food*
   b. Departemen *non food*
   c. Departemen *house hold*
   b. Departemen *toys*
   c. Departemen *stationary*

2. Kelompok barang menurut tujuan pemakaian

   a. Barang konsumsi (*Consumer Goods*) merupakan barang-barang yang dapat dibeli untuk dikonsumsi, pembelian barang-barang jenis ini didasarkan atas kebiasaan membeli dari konsumen. Berdasarkan kebiasaan pembelian inilah barang konsumsi dapat dibedakan lagi menjadi empat golongan sebagai berikut:

      a) *Convenience Goods* (barang kebutuhan sehari-hari) berupa barang pokok/barang yang dibeli secara tetap seperti beras, sabun dan pasta gigi, barang impulsif yaitu barang yang dibeli tanpa perencanaan misalnya permen, cokelat dan es serta barang darurat yatitu barang yang dibeli atas dorongan kebutuhan mislanya paying.
      b) *Shopping Goods* (barang belanjaan) yaitu barang yang pembeliannya perlu dipertimbangkan, harga relative mahal,

perbandingan mutu dan lain-lain seperti mobil, motor, peralatan rumah tangga dan pakaian.

c). *Specialty Goods* (barang khusus) merupakan barang dengan ciri khas yang mampu menarik konsumen dalam berbelanja misalnya mobil mewah dan gaun malam yang mewah.

d). *Unsought Goods* (barang yang tidak dicari) yaitu barang-barang yang tidak diketahui atau diketahui konsumen, namun secara normal tidak berpikir untuk membelinya, misalnya asuransi jiwa, batu nisan dan tanah kuburan.

b. Barang industri (*Industrial Goods*) merupakan barang yang dibeli untuk diproses lagi atau untuk kepentingan dalam industry, konsumen atau pembeli dari barang-barang ini adalah perusahaan, lembaga, organisasi, termasuk organisasi nonprofit atau organisasi yang tidak berorientasi mencari laba. Barang industri dapat digolongkan sebagai berikut:
   a) Bahan dan suku cadang
   b) Barang modal
   c) Pembekalan dan pelayanan

c. Barang-barang supermarket

Barang dilkelompokkan menjadi tiga yaitu barang supermarket, barang *fresh* dan barang *fashion.* Pengelompokkan barang tersebu dispesifikasikan kembali menjadi beberapa departemen yang meliputi:

1. Departemen *Food* yaitu meliputi semua makanan, khususnya makanan ringan (*snack*) yang banyak dikonsumsi oleh anak-anak.

Tabel 2.1 Departemen *Food*

DEPARTEMEN	JENIS PRODUK
FOOD	*MILK AND MILK PRODUK*
	BISCUIT
	DRINK
	CANNED FOOD

	SNACK
	SEASONING
	LOCAL BASIC
	BAKERY
	BAKING NEEDS
	CANDIES AND CHOCOLATE
	NOODLES
	BREAKFAST
	COOKING OIL
	SYRUP
	DRY GOODS
	CIGARETTE

2. Departemen *Non Food* yaitu meliputi barang-barang selain makanan.

Tabel 2.2 Departemen *Non-Food*

DEPARTEMEN	JENIS PRODUK
NON FOOD	*HAIR CARE*
	BODY CARE
	SKIN CARE
	MOUTH CARE
	CLEANING AID
	ISECT KILLER
	AIR FRESHNESS
	TISSUE AND PIPER PRODUCT
	KOSMETIK TRADISIONAL
	OBAT-OBATAN

3. Departemen House Hold adalah perlengkapan rumah tangga.

Tabel 2.3 Departemen *House Hold*

DEPARTEMEN	JENIS PRODUK
HOUSE HOLD	*ELECTRICAL*
	PARTY WEAR
	SEASONAL GOODS
	LUGGAGE
	HARD WARE
	SOUVENIR
	PLASTIC WARE
	KITCHEN WARE
	MELAMINE WARE
	CLEANING EQUIPMENT
	GLASS WARE
	COOTON GOODS

4. Departemen *Toys* sebuah sarana atau tempat/ barang-barang yang disediakan khusus untuk anak-anak.

Tabel 2.4 Departemen *Toys*

DEPARTEMEN	JENIS PRODUK
TOYS	*SOFT TOYS*
	BATTERED OPERATED TOYS FOR BOYS
	BATTERED OPERATED TOYS FOR GIRLS
	GAMES
	EDUCATION TOYS THE OTHER

5. Departemen *Stationary* meliputi semua peralatan tulis dan kantor.

Tabel 2.5 Departemen *Stationary*

DEPARTEMEN	JENIS PRODUK
STATIONARY	PENSIL
	PENGHAPUS
	PENGGARIS
	PERLENGKAPAN KOMPUTER
	PERLENGKAPAN MESIN TIK

1.2.2.2 SOP *(Standard Operating procedure)* Penataan Produk

SOP penataan produk adalah langkah-langkah yang harus ditempuh pada penataan produk yang dijadikan acuan (standar) dalam penataan untuk menarik perhatian konsumen untuk keputusan pembelian. Upaya menata produk disebut juga dengan istilah *Visual merchandising (VM)* yaitu penataa produk yang tujuannya untuk menarik perhatian konsumen, di mana langkah-langkah *VM* diantaranya dapat dilakukan dengan *Display* dan Label.

Display merupakan suatu tindakan menampilkan, menaruh, meletakan produk pada suatu tempat sedemikian rupa sehingga menarik perhatian, *display* ini tidak bisa dipisahkan dengan fungsi-fungsi yang lain misalnya member hiasan (*decoration*) dan gambar (*design*). Kedua fungsi ini saling mengisi untuk satu tujuan yaitu menarik perhatian. SOP display di swalayan untuk barang supermarket paling awal yang harus diperhatikan adalah penggunaan ruangan. Penggunaan ruangan harus disesuaikan dengan hal berikut ini:

a. Ketegori produk: Produk terdiri dari berbagai macam penggolongan yaitu food, non food dan lain-lain, dalam penggunaan ruang produk di display harus sejenis, misalnya produk deterjen ditata dalam satu lorong, produk pembersih lantai ditata dalam satu lorong juga. Hal ini memberi kemudahan bagi konsumen untuk memilih produk yang akan dibeli.
b. Ukuran kemasan: Dalam display harus memperhatikan faktor keamanan apabila produk itu riskan atau mudah bocor. Untuk produk tersebut penataannya tidak dibenarkan ditempatkan di bagian atas, penataan yang kategori kecil ditempatkan di bagian atas dan yang kategori besar ditempatkan di bagian bawah.

1.2.2.3 Keterampilan dalam Menginterpretasikan Perencanaan Visual Penataan Produk dengan Sistem Planogram

1. Pengertian Planogram

   Planogram adalah panduan dalam mendisplay produk di gondola, *display* mengikuti planogram yang ditetapkan oleh *merchandising department* urutannya sebagai berikut [3]:

   a. Dari depan ke belakang
   b. Dari kiri ke kanan
   c. Dari bawah ke atas
   d. FIFO
   e. Merk menghadap ke depan
   f. Jangan sampai menyebrang ke *shelving* di sebelahnya (kecuali sudah di atur dalam planogram)
   g. Jarak bagian atas produk dengan bagian bawah dari shelving di atasnya adalah maksimum 2 cm.

2. Tujuan Planogram

   a. Agar terdapat keseragaman dalam mendisplay produk
   b. Untuk memudahkan dalam mendisplay produk

3. Isi Planogram

   a. PLU

b. Deskripsi produk
c. Facing
d. Keterangan tentang fasilitas display dan kelengkapannya (shelving, wire basket, stopper, in carton dan sebagainya).
e. SSN (*Store Sequent number*) adalah untuk sinkronisasi/menyamakan antara letak *display* suatu barang di took dengan penyimpanan di DC.

1.2.2.4 Merancang *Lay Out* (Tata Letak) Toko

a. Pengertian *Lay Out*

Area supermarket dikelompokkan berdasarkan kategori produk, baik produk *food, non food, house hold, toys, stationary, fresh* termasuk kasir, ruang administrasi dan sebagainya. *Lay out* adalah pemetaan area yang dirancag (design) sebagai tempat menjual suatu barang untuk membantu konsumen berbelanja dan mempermudah pencarian barang yang akan dibeli [1].

b. Fungsi dan Tujuan *Lay Out*

Lay out berfungsi sebagai pengalokasian tempat pembelanjaan dan pengelompokkan produk sesuai dengan kategorinya, sedangkan tujuannya untuk membantu konsumen dalam berbelanja terhadap barang yang dikehendaki.

c. Pengaturan Ruangan

Pengaturan ruangan antara toko tradisional dan toko modern (*departement store*) sangat berbeda, pengaturan ruangan toko tradisional tidak sebaik toko modern. Toko tradisional tidak memiliki ruangan khusus dan pengelompokkan barang. Berbeda dengan *departement store* atau toserba di mana toko tersebut dikelola dengan baik, penempatan dan pengelompokkan barang

jelas sehingga konsumen dengan mudah untuk melayani sendiri (*self service*).

d. Hal-hal yang Terus Diperhatikan dalam *Lay Out*

Adapun hala-hal yang harus diperhatikan dalam penataan ruangan atau *lay out* diantaranya :

1. Memposisikan produk sesuai dengan kategorinya.
2. Pembagian area penjualan berdasarkan pengelompokkan produk.
3. Penempatan posisi kassa berada dipintu keluar.
4. Tata letak yang satu dengan yang lain dibatasi dengan lorong minimal 120 cm.

2.2.3 *Unified Modelling Language* (UML)

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah "bahasa" yg telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem.

Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Tetapi karena UML juga menggunakan class dan operation dalam konsep dasarnya, maka ia lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasa-bahasa berorientasi objek seperti C++, Java, C# atau VB.NET. Walaupun demikian, UML tetap dapat digunakan untuk modeling aplikasi prosedural dalam VB atau C.

Seperti bahasa-bahasa lainnya, UML mendefinisikan notasi dan syntax/semantik. Notasi UML merupakan sekumpulan bentuk khusus untuk menggambarkan berbagai diagram piranti lunak. Setiap bentuk memiliki makna tertentu, dan UML syntax mendefinisikan bagaimana bentuk-bentuk tersebut dapat dikombinasikan. Notasi UML terutama diturunkan dari tiga notasi yang telah ada sebelumnya: Grady Booch OOD (Object-Oriented Design), Jim

Rumbaugh OMT (Object Modeling Technique), dan Ivar Jacobson OOSE (Object-Oriented Software Engineering).

1.2.3.1 Diagram UML

UML ini menyediakan 10 macam diagram untuk memodelkan aplikasi berorientasi objek, yaitu:

1. *Use Case Diagram* untuk memodelkan proses bisnis.
2. *Conceptual Diagram* untuk memodelkan konsep-konsep yang ada di dalam aplikasi.
3. *Sequence Diagram* untuk memodelkan pengiriman pesan (message)
4. antar objek.
5. *Collaboration Diagram* untuk memodelkan interaksi antar objek.
6. *State Diagram* untuk memodelkan perilaku objek di dalam sistem.
7. *Activity Diagram* untuk memodelkan perilaku userdan objek di dalam sistem.
8. *Class Diagram* untuk memodelkan struktur kelas.
9. *Objek Diagram* untuk memodelkan struktur objek.
10. *Component Diagram* untuk memodelkan komponen objek.
11. *Deployment Diagram* untuk memodelkan distribusi aplikasi.

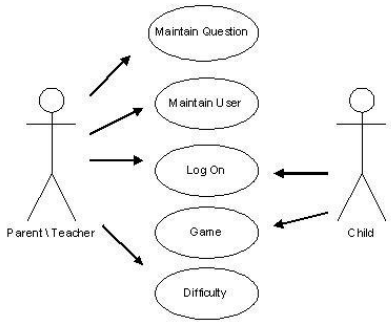
Berikut akan dijelaskan 4 macam diagram yang paling sering digunakan dalam pembangunan aplikasi berorientasi objek, yaitu *use case diagram, sequence diagram, collaboration diagram,* dan *class diagram* [4].

1.2.3.2 *Use Case* Diagram

Use case diagram digunakan untuk memodelkan bisnis proses berdasarkan perspektif pengguna sistem. *Use case diagram* terdiri atas *diagram* untuk *use case* dan *actor*. *Actor* merepresentasikan orang yang akan mengoperasikan atau orang yang berinteraksi dengan sistem aplikasi.

Use case merepresentasikan operasi-operasi yang dilakukan oleh *actor*.*Use case* digambarkan berbentuk elips dengan nama operasi dituliskan

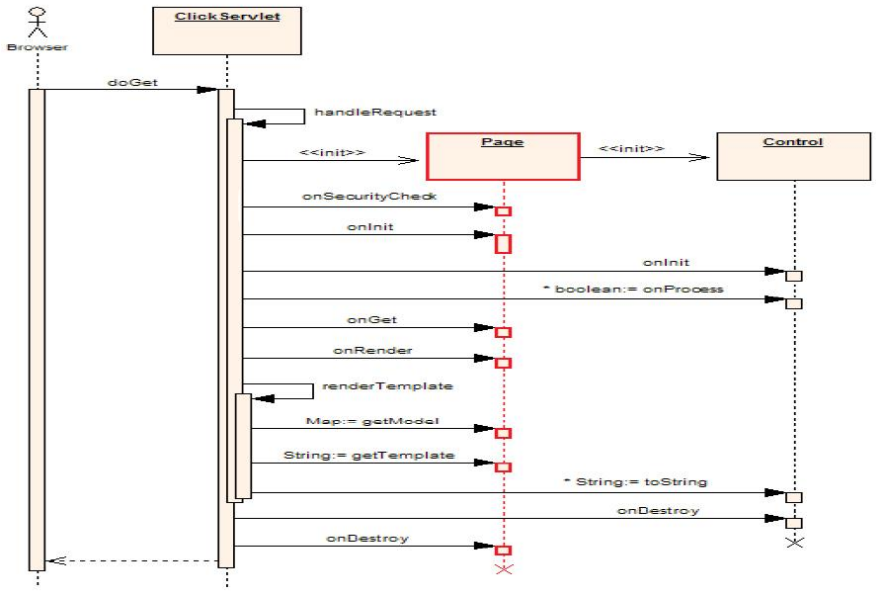
didalamnya. *Actor* yang melakukan operasi dihubungkan dengan garis lurus ke *use case.*



Gambar 2.2 *Diagram Use Case*

1.2.3.3 *Sequence Diagram*

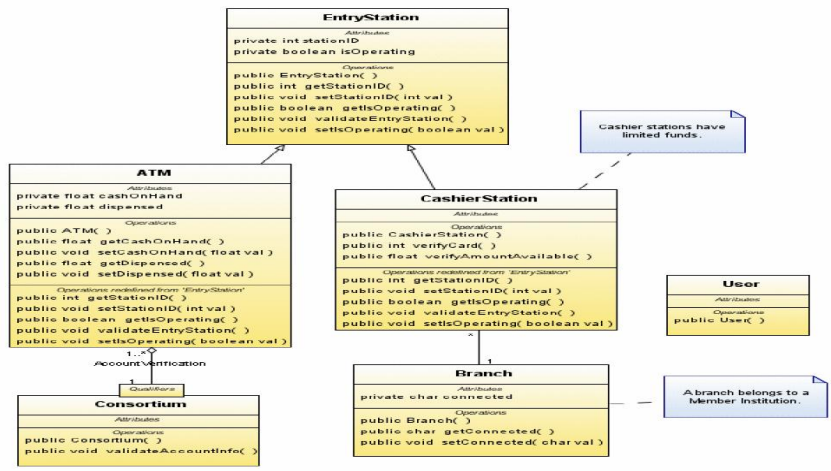
Sequence diagram menjelaskan secara detil urutan proses yang dilakukan dalam sistem untuk mencapai tujuan dari use case. Interaksi yang terjadi antar class, operasi apa saja yang terlibat, urutan antar operasi, dan informasi yang diperlukan oleh masing-masing operasi.



Gambar 2.3 *Sequence Diagram*

1.2.3.4 *Class Diagram*

Class diagram merupakan diagram yang selalu ada di permodelan sistem berorientasi objek. *Class diagram* menunjukkan hubungan antar *class* dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana mereka saling berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan.



Gambar 2.4 *Class Diagram*

2.2.4 OpenSpace 3D

Openspace3D adalah sebuah *editor* atau *scene manager open source*. Openspace3D dapat membuat aplikasi game/simulasi 3D secara mudah tanpa terlibat secara langsung dengan programming. Openspace3D bersifat sebagai sebuah *scene manager* dan *editor* dalam pengaturan *scene*. *User* hanya perlu memasukan *resource* yang dibutuhkan seperti grafik 3D dalam bentuk *mesh* ogre, material, *texture* dan multimedia lainnya mencakup audio dan video. Untuk menghindari pemrograman yang sulit, OpenSpace3D menyediakan sebuah hubungan relasional antar objek yang terdiri dari plugin yang cukup lengkap dalam membuat suatu aplikasi 3D baik simulasi, *augmented reality* atau *game* dan masih banyak lagi fitur yang di sediakan oleh aplikasi Openspace3D ini.

Aplikasi OpenSpace3D ini berbasiskan bahasa pemrograman SCOL, yang merupakan bahasa pemrograman yang berasal dari Perancis dan baru-baru ini dikembangkan. OpenSpace3D menggunakan *graphic engine* OGRE 3D yang mempunyai komunitas cukup banyak tapi tidak di Indonesia. Kelemahan

OpenSpace3D adalah *output*-nya yang tidak kompatibel, untuk menjalankan aplikasi, diharuskan menginstal SCOLVOY@GER, yaitu sebuah *runtime* dari SCOL [11]. Ada alasan mengapa harus menginstal Scol, karena sebenarnya Openspace3D ditujukan untuk browser, jadi aplikasi atau simulasi yang dibuat bisa ditampilkan dalam suatu website pribadi, meskipun demikian pada versi terbaru dari OpenSpace3D telah menyediakan fasilitas untuk membuat file eksekusi sehingga menjadi sebuah aplikasi *stand alone* untuk Windows. Kelebihan lainnya dari OpenSpace3D adalah kompatibilitas dengan file multimedia lainnya seperti Video Youtube, Chatting, Mp3, Wav, SWF dan lain-lain. OpenSpace3D juga mendukung *input controller* dari joypad, keyboard, mouse, Wii Nintendo joystick, dan juga *voice controller.*

2.2.5 3D Studio Max 2010

3ds Max adalah sebuah *software* yang dikhususkan dalam pemodelan 3 dimensi ataupun untuk pembuatan animasi 3 dimensi. Selain terbukti andal untuk digunakan dalam pembuatan objek 3 dimensi, 3ds Max juga banyak digunakan dalam pembuatan desain furnitur, konstruksi, maupun desain interior. Selain itu, 3ds Max juga sering digunakan dalam pembuatan animasi atau film kartun.

3ds Max yang dilengkapi dengan bahasa *scripting* (MaxScript) juga terbukti ampuh untuk membuat *game* 3 dimensi, mulai dari yang sederhana hingga yang rumit sekalipun. Dengan kemampuan tersebut, banyak orang maupun instansi memanfaatkan *software* 3ds Max untuk membuat suatu desain atau iklan yang berguna sebagai media publikasi produk atau karya mereka kepada publik. 3ds Max memungkinkan pengguna untuk membuat tampilan 3 dimensi yang sangat menarik [5].

3ds Max memberikan tiga kemungkinan untuk menentukan sistem koordinat sebuah titik dalam ruang, yaitu dengan memperlihatkan terhadap sumbu-sumbu x, y, z dan sudut yang terjadi. Ketiga kemungkinan sistem koordinat itu ialah:

a) Koordinat Cartesian (rectangular coordinat).

Menentukan koordinat dengan menggunakan sumbu-sumbu x, y, z. yaitu (x), (y), (z). Penulisannya (0.5,0.9,0.0); (0.42,0.39,0.82).

b) Koordinat *cylindrical*

Cara ini mengabungkan antara jarak, sudut dan koordinat sumbu z yaitu: (jarak)< (sudut),(z) Penulisannya: (.03<60.95,0.0);(0.57<43,0.82).

c) Koordinat *spherical*

Cara ini menggabungkan antara jarak dan dua sudut, dan masing-masing besaran dipisahkan dengan tanda<, yaitu: (jarak)<(sudut)<(sudut), penulisannya: (1.03<60.95<0); (1<43<55).

2.2.6 Adobe Flash CS5

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasangi Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada Flash 5.

Sebelum tahun 2005, Flash dirilis oleh Macromedia. Flash 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah Macromedia membeli program animasi vektor bernama FutureSplash. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah Macromedia Flash 8. Pada tanggal 3 Desember 2005 Adobe Systems mengakuisisi Macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama Macromedia Flash berubah menjadi Adobe Flash.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool profesional yang digunakan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat

digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya

Movie-movie Flash memiliki ukuran file yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keinginan. Aplikasi Flash merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi web dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik. Banyak *fiture-fiture* baru dalam Flash yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal. Fitur-fitur baru ini membantu kita lebih memusatkan perhatian pada desain yang dibuat secara cepat, bukannya memusatkan pada cara kerja dan penggunaan aplikasi tersebut. Flash juga dapat digunakan untuk mengembangkan secara cepat aplikasi-aplikasi web yang kaya dengan pembuatan script tingkat lanjut. Di dalam aplikasinya juga tersedia sebuah alat untuk men-debug script. Dengan menggunakan code hint untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan dan pengembangan isi *ActionScript* secara otomatis [6].

1. Action Script 2.0

ActionScript adalah bahasa pemrograman Adobe Flash yang digunakan untuk membuat animasi atau interaksi. *ActionScript* mengizinkan untuk membuat instruksi berorientasi action (lakukan perintah) dan instruksi berorientasi logic (analisis masalah sebelum melakukan perintah) .

Sama dengan bahasa pemrograman yang lain, *ActionScript* berisi banyak elemen yang berbeda serta strukturnya sendiri. Kita harus

merangkainya dengan benar agar *ActionScript* dapat menjalankan dokumen sesuai dengan keinginan. Jika tidak merangkai semuanya dengan benar, maka hasil yang didapat kan akan berbeda atau file flash tidak akan bekerja sama sekali. *ActionScript* juga dapat diterapkan untuk action pada frame, tombol, movie clip, dan lain-lain. *Action frame* adalah *action* yang diterapkan pada frame untuk mengontrol navigasi *movie*, *frame*, atau objek lain-lain [7].

Salah satu fungsi *ActionScript* adalah memberikan sebuah konektivitas terhadap sebuah objek, yaitu dengan menuliskan perintah-perintah didalamnya. Tiga hal yang harus diperhatikan dalam *ActionScript* yaitu:

1. *Event*

   Event merupakan peristiwa atau kejadian untuk mendapatkan aksi sebuah objek. *Event* pada Adobe Flash Professional CS4 ada empat, yaitu:

   a. *Mouse Event*

      Event yang berkaitan dengan penggunaan mouse.

   b. *Keyboard Event*

      Kejadian pada saat menekan tombol *keyboard*.

   c. *Frame Event*

      Event yang diletakan pada *keyframe*.

   d. *Movie Clip Event*

      Event yang disertakan pada movie clip.

2. Target

   Target adalah objek yang dikenai aksi atau perintah. Sebelum dikenai aksi atau perintah, sebuah objek harus dikonversi menjadi sebuah simbol dan memiliki nama instan. Penulisan nama target pada skrip harus menggunakan tanda petik ganda (” ”) .

3. Action

Pemberian *action* merupakan langkah terakhir dalam pembuatan interaksi antar objek. *Action* dibagi menjadi dua antara lain:

a. *Action Frame*: adalah action yang diberikan pada *keyframe*. Sebuah *keyframe* akan ditandai dengan huruf a bila pada *keyframe* tersebut terdapat sebuah *action*.

b. *Action Objek*: adalah *action* yang diberikan pada sebuah objek, baik berupa tombol maupun movie clip.

2.2.7 Pemrograman Berorientasi Objek

Analisis dan desain berorientasi objek adalah cara baru dalam memikirkan suatu masalah dengan menggunakan model yang dibuat menurut konsep sekitar dunia nyata. Dasar pembuatan adalah objek, yang merupakan kombinasi antara struktur data dab perilaku dalam suatu entitas. Model berorientasi objek bermanfaat untuk memahami masalah, komunikasi dengan ahli aplikasi, pemodelan suatu organisasi, meyiapkan dokumentasi serta perancangan program dan basis data. Pertama-tama suatu model analisis dibuat untuk menggambarkan aspek dasar dari domain aplikasi, dimana model tersebut berisi objek yang terdapat dalam domain aplikasi termasuk deskripsi dari keterangan objek dan perilakunya.

Secara spesifik, pengertian berorientai objek berarti bahwa mengorganisasi perangkat lunak sebagai kumpulan dari objek tertentu yang memiliki struktur data dan perilakunya. Hal ini yang membedakan dengan pemograman konvensional dimana struktur data dan perilaku hanya berhubungan secara terpisah. Terdapat beberapa cara untuk menentukan karateristik dalam pendekatan berorientasi objek, tetapi secara umum mencakup empat hal, yaitu identifikasi, klasifikasi, *polymorphism* (polimorfisme) dan *inheritance* (pewarisan).

1. Karakteristik Metodologi Berorientasi Objek

Metodologi pengembangan sistem berorientasi objek mempunyai tiga karateristik utama, yaitu:

a. Encapsulation

Encapsulation (pengkapsulan) merupakan dasar untuk pembatasan ruang lingkup program terhadap data yang diproses. Data dan prosedur atau fungsi dikemas dalam bersama-sama dalam suatu objek, sehingga prosedur atau fungsi lain dari luar tidak dapat mengaksesnya. Data terlindung dari prosedur atau objek lain kecuali prosedur yang berada dalam objek itu sendiri.

b. *Inheritance*

Inheritance (pewarisan) adalah teknik yang menyatakan bahwa anak dari objek akan mewarisi atribut dan metoda dari induknya langsung. Atribut dan metoda dari objek induk diturunkan kepada anak objek, demikian seterusnya. Pendefinisian objek dipergunakan untuk membangun suatu hirarki dari objek turunannya, sehingga tidak perlu membuat atribut dan metoda lagi pada anaknya, karena telah mewarisi sifat induknya.

c. *Polymorphism*

Polymorphism (polimorfisme) yaitu konsep yang menyatakan bahwa sesuatu yang sama dapat mempunyai bentuk dan perilaku berbeda. Polimorfisme mempunyai arti bahwa operasi yang sama mungkin mempunyai perbedaan dalam kelas yang berbeda.

2.2.8 Studi Literatur

Banyak penelitian yang sebelumnya dilakukan mengenai *E-Learning.* Dalam upaya untuk pengembangan *E-Learning* ini perlu dilakukan studi pustaka sebagai salah satu dari penerapan *E-Learning* sebagai media pembelajaran. Diantaranya adalah mengidentifikasikan kesenjangan (*identify gaps*), menghindari pembuatan ulang (*reinventing the wheel*), mengidentifikasikan metode yang pernah dilakukan, meneruskan penelitian sebelumnya, serta mengetahui orang lain

yang spesialisasi dan area penelitiannya sama di bidang ini. Beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Novi Hidayati, yang berjudul "sistem *e-learning* untuk meningkatkan proses belajar mengajar". Pembahasan dalam penulisan ilmiah ini, penulis memfokuskan bagaimana memilih sistem *e-learning* yang tepat untuk diimplementasikan di SMA Negeri 10 Bandar Lampung dalam melaksanakan program pemerintah sebagai Sekolah Kategori Mandiri/Sekolah Standar Nasional (SKM/SSN).
2. Penelitian ini dilakukan oleh Muksin Wijaya yang berjudul "Pengembangan Model Pembelajaran *e-learning* Berbasis *Web* dengan Prinsip *e-Pedagogy* dalam Meningkatkan Hasil Belajar". Pembahasan dalam penulisan ilmiah ini, memanfaatkan dan merubah cara sistem belajar mengajar menjadi *e-learning* berbasis *web* dan juga wahana pengembangan kompetensi diri sebagai seorang guru yang profesional. Selain itu juga siswa dapar berfikir kreatif dan aktif serta siswa dapar belajar sesuai tingkat kecepatan belajar masing-masing siswa itu sendiri, dan berbagai hal lainnya.
3. Penelitian ini dilakukan oleh Muhammad Munir, MPd dan Korniawan Prabowo yang berjudul "Pengembangan *e-learning* Berbasis Multimedia Sebagai Multimedia *Center* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran TKJ di SMK". Penelitian ini membahas mengenai cara merancang dan membangun *e-learning* berbasis multimedia sebagai multimedia center untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa kelas X jurusan TK di SMKN 1 Bantul.

Dari tiga penelitian tersebut, telah ada penelitian mengenai *e-learning*. Tetapi dapat disimpulkan belum ada peneliti yang secara khusus membahas atau mengatasi masalah media pembelejaran baru dengan memanfaatkan *e-learning* dengan materi/topic yang diambil yaitu *display* dan *lay out* pada mata pelajaran menata produk.