

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pada era globalisasi ini ilmu pengetahuan teknologi (IPTEK) berkembang dengan sangat pesat sehingga begitu banyak menyebabkan peningkatan dan kemajuan-kemajuan dalam berbagai bidang. Kemajuan yang terjadi mengakibatkan semakin ketatnya persaingan dalam berbagai bidang, termasuk bidang bisnis.

Dengan banyak munculnya perusahaan-perusahaan swasta, semakin ketat pula persaingan yang terjadi di dalam dunia bisnis dan usaha, termasuk di daerah Bangka Belitung sendiri. Berbagai usaha yang dilakukan perusahaan-perusahaan untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik agar tercapai target dan tujuan yang diinginkan. Apalagi dalam menghadapi persaingan yang semakin kompetitif. Terutama bagi perusahaan-perusahaan berkembang yang baru atau masih dalam proses pengenalan oleh pasar.

Identitas grafik yang membentuk suatu image sangat diperlukan oleh perusahaan-perusahaan untuk tetap menarik perhatian pelanggan atau pembelinya dalam pasar yang sarat dengan persaingan-persaingan ini. Terlebih lagi di era globalisasi yang memungkinkan meluasnya penyampaian informasi diberbagai belahan dunia sehingga sangatlah diperlukan diciptakannya suatu image untuk melambungkan identitas perusahaan agar tetap bisa bertahan dan survive dalam persaingan yang semakin keras ini.

Hampir tidak ada produk yang merupakan pemain tunggal di pasar yang sangat padat dengan persaingan ini. Perkembangan pasar yang sangat dinamik menarik banyak perusahaan besar atau berkecimpung di sebuah bidang usaha yang sama. Dengan demikian banyak perusahaan yang bersaing untuk

memperebutkan perhatian dari pelanggan atau target market mereka. Image suatu perusahaan sangatlah penting dalam menentukan keberhasilan suatu perusahaan menarik perhatian konsumennya. Sebuah identitas grafik yang menonjol serta unik diperlukan sebagai pengenalan suatu produk atau perusahaan. Image grafis tersebut berguna sebagai sarana untuk melakukan promosi, menyampaikan visi dan misi, menggambarkan filosofi dari organisasi atau perusahaan, agar mudah diingat oleh masyarakat dan memberikan citra positif kepada masyarakat.

Perusahaan-perusahaan besar telah lama mengenal cara membangun image perusahaan yang dimulai dengan pembuatan image grafis yang dikenal sebagai corporate identity ini. Membuat sebuah image grafis bagi suatu perusahaan bukanlah pekerjaan yang mudah. Menentukan sebuah corporate identity yang tepat adalah termasuk salah satu bentuk permasalahan yang tidak terstruktur karena banyak kriteria-kriteria yang bersifat personal dari perusahaan tersebut sehingga tidak bisa didapatkan sebuah keputusan dengan segera. Kemampuan berkomunikasi secara visual dengan baik sangatlah dibutuhkan. Designer komunikasi visual yang handal sangat diperlukan untuk mengembangkan konsep dan sistem identitas bagi suatu perusahaan hingga identitas tersebut dapat menjadi alat penjualan yang handal dan menguntungkan bagi perusahaan tersebut.

Promosi merupakan strategi yang kita lakukan untuk menginformasikan serta mempengaruhi target konsumen untuk akhirnya membeli produk kita. Promosi penting untuk dilakukan agar calon konsumen kita tertarik untuk melakukan pembelian produk barang atau jasa yang kita tawarkan.

Promosi sangat penting dilakukan oleh berbagai kalangan pebisnis, entah itu pebisnis skala kecil maupun pebisnis skala besar. Promosi bertujuan untuk memperkenalkan produk yang ditawarkan. Promosi juga berperan penting untuk membangun merek. Ketika konsumen sudah mengenal produk kita, langkah kemudian adalah menciptakan kesan positif dari merek yang

ditawarkan. Selain itu promosi juga sebagai sarana edukasi tentang manfaat dari produk yang ditawarkan.

Oleh karena itu pada kesempatan kali ini, penulis akan melakukan pendesainan identitas dan merancang bentuk promosi untuk perusahaan distribusi PD. Sukses Terus Maju Jaya (STMJ) sebagai salah satu perusahaan distributor di daerah Bangka, dengan maksud mempromosikan perusahaan agar lebih dikenal, serta membentuk citra atau *image* yang lebih memotivasi dan menarik agar meningkatkan kualitas juga daya saing antar perusahaan-perusahaan lain.

2. Rumusan Masalah

- a. Desain apa saja yang dibutuhkan dan belum dimiliki oleh perusahaan?
- b. Bagaimana merancang identitas perusahaan dan rancangan bentuk promosi guna mencapai tujuan meningkatkan kualitas dari perusahaan?

3. Tujuan Penulisan

Tugas Akhir (TA) yang penulis lakukan ini bertujuan agar penulis dapat memperoleh gelar D3 (Diploma 3) dari STMIK ATMA LUHUR. Selain itu agar penulis dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah penulis pelajari saat perkuliahan, di dalam dunia kerja serta agar mahasiswa mendapatkan pengetahuan yang lebih luas lagi. Berdasarkan pemikiran tersebut penulis selaku mahasiswa jurusan Manajemen Informatika STMIK ATMA LUHUR berencana akan:

- a. Membuat rancangan atau desain identitas dan promosi pada perusahaan distributor STMJ
- b. Meningkatkan kualitas dari perusahaan dengan meningkatkan dan menguatkan *image* atau identitas perusahaan. Juga mempromosikan perusahaan.

4. Batasan Masalah

Dalam menentukan target visual, diperlukan adanya pembatasan media yang digunakan sesuai dengan tujuan penulis. Dimana penulis akan merancang *branding*, *promoting* dan *stationary*, sesuai dengan ketentuan TA yang telah ditentukan. Untuk itu, pembatasan media yang digunakan penulis, yaitu:

- a. Logo
- b. Stationary
 - Kartu Nama
 - Kop Surat Perusahaan
 - Amplop Perusahaan
- c. Kalender
- d. Brosur
- e. Desain Outlet

5. Metode Penelitian

Dalam menyusun Laporan Tugas Akhir ini, penulis melakukan penelitian dengan menggunakan metode deskriptif, yaitu suatu cara mengumpulkan dan menyajikan data dengan disertai analisis yang dapat memperjelas gambaran mengenai obek yang di teliti.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

a. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Yaitu penelitian yang dilakukan pada perusahaan yang bersangkutan dengan tuuan memperoleh data yang berhubungan dengan masalah yang menjadi pokok bahasan dalam Laporan Tugas Akhir. Adapun teknik yang digunakan adalah sebagai berikut :

- Observasi (*Observation*)

Yaitu teknik pengumpulan data dengan pengamatan langsung pada objek perusahaan yang akan diteliti melalui pengamatan dan pencatatan yang diperoleh kebenarannya.

- Wawancara (*Interview*)

Yaitu mengadakan dialog/wawancara secara langsung dengan pimpinan dan karyawan yang bersangkutan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan budang yang diteliti dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.

- Kerja Praktik

Yaitu peninjauan secara langsung ke perusahaan yang menjadi objek pengamatan selama waktu yang ditentukan.

- b. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Penelitian kepustakaan yaitu usaha mengumpulkan data sekunder dengan jalan melakukan penelitian terhadap literature buku referensi dan sumber lain yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data sekunder yang dapat digunakan sebagai dasar dan pedoman yang dapat dipertanggung jawabkan.

6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyampaian hasil penelitian ini maka penulis membuat sistematika penulisan yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menguraikan latar belakang secara umum, tujuan penulisan, metode penelitian, ruang lingkup yang membatasi permasalahan dan sistematika penulisan yang merupakan gambaran dari keseluruhan bab.

BAB II ORGANISASI DAN TEKNOLOGI

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum terhadap instansi yaitu PD. STMJ sesuai dengan observasi yang telah dilakukan. Seperti sejarah singkat berdirinya perusahaan tersebut, struktur organisasi, dan lainnya. Juga membahas teknologi atau lebih spesifikasi pada hardware dan software yang digunakan.

BAB III ANALISIS

Bab ini akan menjelaskan tentang hasil dari beberapa hal yang menjadi rumusan masalah yang penulis buat dalam observasi yang dilakukan. Juga membahas tentang analisis objek serta proposal dan konsep desain yang akan penulis buat.

BAB IV IMPLEMENTASI

Pada bab ini penulis menjabarkan mengenai implementasi bentuk desain. Berupa gambaran tentang desain apa yang telah dibuat yang nantinya akan dicetak dalam bentuk nyata.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini penulis mengemukakan beberapa kesimpulan dan saran-saran yang bertujuan memberi dampak positif dari hasil dan riset yang dilakukan.