

151

000.000.075-1A



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER ATMA LUHUR PANGKALPINANG

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Program studi : Manajemen Informatika
 Jenjang : Diploma III (D3)
 Judul : Desain Publikasi pada SD Negeri 2 Merawang

NIM	NAMA
1. 1322300040	Laras Farahdiba
2. 1322300002	Berti Nandasari
3. 1322300023	Ardiana

Ketua Program Studi
 Manajemen Informatika

15/16

Melati



(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

Pangkalpinang, 13 Januari 2016

Dosen Pembimbing

(Signature)

(Syafri Irawandi, M.Kom)



LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. Laras Farahdiba (1322300040)
2. Berti Nandasari (1322300002)
3. Ardiana (1322300023)

Telah melaksanakan Kegiatan riset Kuliah Kerja Praktek dari tanggal 19 oktober 2015 sampai dengan 02 januari 2016, pada :

Nama Instansi: SD Negeri 2 Merawang
Alamat : Jl. Baru Baturusa no.13 Sungailiat-Bangka

Pembimbing Praktek

Tanggal : 04 januari 2016



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang selalu memberikan taufik dan hidayahnya, karena berkat rahmat dan karunia-NYA lah sehingga penulis dapat menyelesaikan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini sebagaimana yang diharapkan.

Pada kesempatan ini penulis mengambil topic dalam penulisan KKP (Kuliah Kerja Praktek) adalah Desain Pendidikan Dan Publikasi Pada SD Negeri 2 Merawang.

Dengan menyusun tugas ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak serta pengalaman yang sangat berguna, untuk itu tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, motivasi, keringanan, dan petunjuk kepada penulis.
2. Bapak Dr. Moedjiono, M.sc selaku ketua STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
3. Ibu Melati Suci Mayasari, M.kom selaku ketua program studi Manajemen Informatika.
4. Bapak Syafrul Irawadi, M.kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan banyak waktunya untuk memberikan pengarahan kepada saya.
5. Bapak Slamet Jayusman selaku kepala sekolah SD Negeri 2 Merawang
6. Kedua orang tua kami beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dorongan, baik moral maupun material dalam menyelesaikan KKP (Kuliah Kerja Praktek)
7. Para Staf Dosen dan seluruh karyawan STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
8. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini serta teman-teman ku yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa masih banyak dari pebulisan ini yang jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan tugas KKP ini dengan sebaik-baiknya.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa/mahasiswi STMIK ATMA LUHUR pada khususnya.

Sungailiat, Oktober 2015

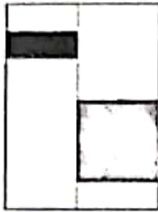
Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 : Struktur Organisasi	9
Gambar III.1 : Draft Cover Majalah Depan dan Belakang....	18
Gambar III.2 : Draft Isi Majalah	19
Gambar III.3 : Draft Isi Majalah	19
Gambar III.4 : Draft Isi Majalah	20
Gambar III.5 : Draft Logo	21
Gambar III.6 : Draft Cover Profil	22
Gambar III.7 : Draft Isi Profil	23
Gambar III.8 : Draft Brosur dan Isi	24
Gambar IV.1 : Cover Majalah Depan dan Belakang	32
Gambar IV.2 : Isi Majalah	33
Gambar IV.3 : Isi Majalah	34
Gambar IV.4 : Logo	35
Gambar IV.5 : Cover Profil	36
Gambar IV.6 : Isi Profil	37
Gambar IV.7 : Cover dan Isi Brosur	38

DAFTAR SIMBOL

1. AXIAL



Elemen iklan diletakan berdasarkan sebuah sumbu yang diletakan pada posisi tertentu dihalaman iklan, dan pada metode ini akan ditimpakan banyak bagian yang kosong.

2. GROUP



Layout ini menggunakan sejumlah elemen berupa foto yang diletakan berkelompok dalam suatu titik konsentrasi pandang pada halaman iklan karena bertujuan untuk memberikan satu pusat perhatian.

3. BAND



Elemen iklan dipasang membentang seperti sabuk tapi letaknya membujur vertical dan memblocking materi setinggi halaman iklan.

4. PATH



Model ini menyebar materi, baik berupa foto maupun teks secara zig zag seluas halaman iklan.

5. T



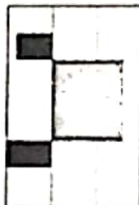
Model kuno yang membentuk huruf T tetapi efektif dan masih banyak digunakan.

6. U



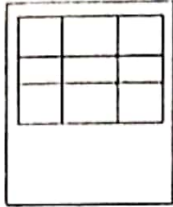
Metode iklan yang dipasang mengikuti huruf U.

7. GRID/SISTEM KOLOM



Model ini mirip dengan axial, tetapi letak dan ukuran elemen lebih memenuhi bidang iklan sehingga tidak banyak bidang yang kosong.

8. CHECKERBOARD/PAPANCATUR



Metode yang memasang elemen-elemen gambar/foto secara rapi menyerupai kotak-kotak papan catur dan cocok digunakan untuk elemen raster sama atau foto-foto yang sama.

DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar	i
Daftar Gambar	ii
Daftar Simbol	iii
Daftar Isi	v
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang	1
2. Rumusan Masalah	2
3. Tujuan Penulisan	2
4. Batasan Masalah	3
5. Metode Penelitian	4
6. Sistematika Penulisan	6
BAB II ORGANISASI DAN TEKNOLOGI	
1. Tinjauan Organisasi	8
a. Sejarah SD Negeri 2	8
b. Struktur Organisasi SD Negeri 2	9
2. Spesifikasi Hardware	10
a. Teori Singkat Tentang Hardware	10
b. Spesifikasi Hardware Yang Digunakan	12
c. Teori singkat tentang konsep design yang telah disetujui dan hardware yang digunakan	14

3.	Spesifikasi Teknologi Software	15
a.	Teori Singkat Tentang Software	16
b.	Software Yang Akan Digunakan	17
BAB III	ANALISIS	
1.	Objek Penelitian	18
2.	Analisis Objek	25
a.	Majalah Prestasi Pendidikan SD Negeri 2	25
b.	Stationary SD 2	25
3.	Proposal Konsep Desain	28
a.	Observasi	28
b.	Memilih Jenis dan Media Publikasi	29
c.	Memutuskan Benda Publikasi	29
d.	Membuat Sketsa Dasar (Blue print)	29
e.	Mendesain	29
f.	Pengoreksian	30
g.	Melakukan Proses Cetak	30
h.	Finishing	30
4.	Konsep Desain Ajuan	30
BAB IV	IMPLEMENTASI DESAIN	
1.	Implementasi Bentuk Desain	32
BAB V	PENUTUP	
1.	Kesimpulan	39
2.	Saran	39

Daftar Pustaka 41