1. Latar Belakang

Pada zaman sekarang ini, dimana teknologi sekarang sudah semakin canggih, dan mau tidak mau kita harus mengikuti perkembangan yang sedang berjalan saat ini dan kalau kita tidak mengikuti perkembangan tersebut kita akan tertinggal jauh seiring berjalannya waktu. Dari waktu ke waktu perubahan dan kemajuan dunia begitu cepat terasa begitu juga dengan kemajuan teknologi dan pertumbuhan ekonomi begitu ketat di rasakan. Kemajuan teknologi pun turut serta dalam mendukung persaingan dalam dunia usaha. Sehingga setiap perusahaan memiliki caranya sendiri untuk memajukan usahanya. Disinilah teknologi ikut andil dalam dunia usaha. Yaitu dalam pengenalan produk terhadap konsumen dengan melalui periklanan. Periklanan dapat dilakukan dalam beberapa media, baik media elektronik, media cetak maupun media luar ruang. Pemilihan media pun berdasarkan kebutuhan dan fungsi dalam promosi sebuah produk atau jasa itu sendiri. Tiap-tiap media memiliki keunggulannya masing-masing. Disinilah seorang kreatif atau biasa disebut sebagai desainer grafis berperan serta dalam menampilkan desain yang menarik dan sesuai dengan media yang dipilih oleh suatu perusahaan dalam mempromosikan produk atau jasanya. Dalam hal ini penulis akan menyampaikan bahwa sebuah desain dalam prosesnya tidaklah asal-asalan. Karena didalam pembuatan sebuah desain iklan, seorang desainer dituntut untuk selalu bekerja efektif kreatif serta iklan yang dibuat haruslah, mudah dimengerti. Tuntutan itu sudah menjadi hal yang wajar bagi seorang desainer. Konsep yang matang juga diperlukan guna meyakinkan pemasang iklan atau konsumen, karena jika mereka yakin bahwa iklan yang akan dibuat, bermutu dan bisa diterima oleh masyarakat. Mereka akan menyerahkan job itu kepada kita. Oleh sebab itu, seorang desainer tertantang untuk selalu membuat dan menciptakan konsep dan ide-ide yang fresh (segar) dan baru namun terarah tujuannya.

2. Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang timbul dari latar belakang diatas adalah :

a. Bagaimana cara mendesain media katalog, logo, brosur, kartu nama, stempel, kalender, mug, jam, tas belanja, nota, outlet, spanduk yang akan penulis buat semenarik mungkin mulai dari penggunaan warna, penempatan teks, layout dan lain-lain agar dapat menarik dan tidak terlihat membosankan ketika orang melihat dan membacanya.
b. Bagaimana mendesain media yang efektif dan komunikatif untuk mempromosikan FLO SHOP.

3. Tujuan penulisan

Tujuan perencangan meliputi dua bagian yaitu Tujuan Umum dan Tujuan Khusus, adapu tujuan tersebut adalah :

a. Tujuan Umum
    1. Sebagai syarat kelulusan dalam menempuh ujian Diploma D III dijurusan Manajemen Informatika, STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
    2. Tugas Akhir ini diharapkan dapat digunakan sebagai perbandingan untuk mahasiswa Manajemen Informatika yang lain.
b. Tujuan Khusus

Agar dapat memperkenalkan FLO SHOP lebih dikenal masyarakat luas yang selalu update mengenai model fashion yang sedang berkembang. Berdasarkan tujuan tersebut penulis selaku mahasiswa jurusan Manajemen Informatika dan Komputer STMIK ATMA LUHUR berencana akan membuatkan media promosi FLO SHOP dalam bentuk media cetak, yang tentunya akan sangat membantu untuk lebih memperkenalkan FLO SHOP pada masyarakat luas.

4. Batasan masalah

Agar pembahasan Tugas Akhit Desain Grafis ini tidak terlalu luas maka permasalahan yang dibahas meliputi bagaimanakah cara membuat media prmosi yang efektif dalam bentuk katalog, brosur, spanduk, kartu nama, stempel, mug, jam, tas belanja, nota , outlet, kalender FLO SHOP. Ada pun permasalahan yang timbul antara lain :

a) Menentukan pembuatan sebuah desain dan menentukan ide pokok gagasan atau konsep agar desain tersebut tidak asal-asalan dan lebih terarah.
b) Desain yang akan dipergunakan untuk membuat media promosi pada FLO SHOP adalah Photoshop, dan aplikasi lain yang dapat mendukung pengerjaan proyek promosi ini.

5. Metode Penelitian

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini penulis menggunakan berbagai metode yang di gunakan yaitu :

a) Melakukan studi lapangan pada FLO SHOP yang bergerak dalam penjualan pakaian.
b) Selain melakukan kegiatan diatas penulis juga melakukan studi kepustakaan melalui literatur-literatur atau referensi-referensi yang ada diperpustakaan STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
c) Penelitian Observasi dilakukan setelah mencermati data sekunder serta memperoleh masukan dari berbagai nara sumber. Pada metode ini dilakukan pengamatan dan pencatatan secra langsung mengenai keadaan, suasana yang ada di FLO SHOP.
d) Melalui metode pengumpulan data lewat internet, kita bisa mendapatkan informasi sesuai dengan kata kunci yang kita ketik dikolom searcing. Jadi internet adalah salah satu metode pengumpulan data yang sangat efektif dan sangat gampang diakses dimana saja.

6. Sistematika penulisan

Sistematika penulisan laporan ini terbagi dalam beberapa bab yang tersusun sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan penulisan Tugas Akhir yang berisikan Latar Belakang, Rumusan masalah, Tujuan penulisan, Batasan masalah dan Metode Penelitian.

BAB II : ORGANISASI

Dalam bab ini menjelaskan mengenai teori singkat tentang hardware dan software yang di gunakan. Spesifikasi hardware dan software yang sudah dan akan di gunakan. Teori singkat mengenai konsep desain yang di setujui dan hubungan antara hardware dan software pendukung yang sudah dan akan di gunakan.

BAB III : ANALISIS

Dalam bab ini akan dibahas mengenai objek penelitian yang berisi konsep desain, draft, dan materi dari objek yang diteliti. Analisis objek yang berisikan analisis dari objek penelitian.

BAB IV : IMPLEMENTASI DESAIN

Dalam bab ini dijabarkan mengenai implementasi bentuk desain. Berupa gambaran tentang desain apa yang telah di buat yang nantinya akan di cetak dalam bentuk nyata.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini terdapat tentang kesimpulan dan saran yang penulis berikan mengenai apa yang telah di teliti, serta lampir

BAB II