

BAB 1

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini telah berkembang sangat pesat dan membawa perubahan yang sangat besar karena dengan teknologi tersebut informasi dapat didapat dengan cepat, akurat dan tidak terbatas oleh waktu dan tempat.

Namun masih banyak permasalahan dan kelemahan sistem yang ada pada suatu organisasi atau usaha, sehingga perlu adanya sistem yang baru. Pada era globalisasi dewasa ini perlu adanya strategi dan teknik yang dapat digunakan sebagai pendukung dalam membantu pencapaian tujuan suatu organisasi atau usaha.

Komputerisasi sebagai suatu penerapan teknologi yang dapat membantu kelancaran sistem promosi dan sebagainya, sehingga penyelesaian suatu masalah dan pengambilan keputusan dapat dilakukan secara tepat.

Toko Ling-ling Toys merupakan usaha yang bergerak dibidang usaha boneka, aksesoris dan berbagai pernik-pernik lainnya, yang menjalankan usahanya guna serta mengikuti kebutuhan konsumen yang sedang populer saat ini.

Permasalahan yang terjadi pada Toko Ling-ling Toys yaitu sistem promosi yang ada masih menggunakan sistem dari mulut ke mulut, sehingga menyebabkan usahanya lambat berkembang. Dengan sistem yang ada pada zaman sekarang akan lebih memudahkan Toko Ling-ling Toys dikenal oleh masyarakat dan biaya promosi akan dapat lebih ditekan seminimal mungkin.

2. Rumusan Masalah

Penulis mengambil pembahasan mengenai bagaimana cara untuk lebih memperkenalkan Toko Ling-ling Toys kepada khalayak umum. Yaitu dengan cara mempublikasikan Toko Ling-ling Toys dengan membuat media promosi dalam bentuk Brosur, Logo, Kartu Nama, Mug, Spanduk, kalender

serta Nota yang berisikan tentang bidang usaha yang dijalani, serta membuat beberapa *stationary* untuk lebih memperkenalkan Toko Ling-ling Toys. Adapun permasalahan yang timbul antara lain:

- a. Bagaimana cara mendesain brosur, Logo, Kartu Nama, spanduk, Mug, Nota, Kalender, katalog, outlet yang akan dibuat semenarik mungkin, mulai dari penggunaan warna, penempatan teks dan lain-lain agar dapat menarik dan tidak terlihat membosankan ketika orang melihat dan membacanya.
- b. *Software* apa saja yang digunakan untuk membuat mendesain brosur, Logo, Kartu Nama, spanduk, Mug, Nota, Kalender, katalog, outlet dan *stationary* untuk Toko Ling-ling Toys.

3. Tujuan Penulisan

Tugas Akhir (TA) yang penulis lakukan ini bertujuan agar penulis dapat memperoleh gelar D3 (Diploma Tiga) dari STMIK Atma Luhur Pangkalpinang. Selain itu penulis dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah penulis pelajari di bangku perkuliahan, di dalam dunia kerja mahasiswa akan mendapatkan pengetahuan yang lebih luas lagi. Tugas Akhir ini pun diharapkan dapat digunakan sebagai bahan perbandingan untuk mahasiswa Manajemen Informatika yang lainnya dalam mengerjakan Tugas Akhir selanjutnya. Berdasarkan pemikiran tersebut penulis selaku Mahasiswi jurusan Manajemen Informatika STMIK ATMA LUHUR berencana akan membuat media promosi pada Toko ling-ling Toys dalam bentuk media cetak, serta beberapa *stationary* yang tentunya akan sangat membantu untuk lebih memperkenalkan Toko ling-ling Toys pada masyarakat Luas.

4. Batasan Masalah

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang terarah dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan maka pada penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- a) Lokasi penelitian adalah Toko Ling-ling Toys,
- b) Bahan penelitian berupa data yang didapatkan dari Toko ling-ling Toys,

- c) Proses pembuatan katalog yang berisikan gambar-gambar produk dari toko Ling-ling Toys,
- d) Penulisan Tugas Akhir dibatasi hanya pada desain dan percetakan katalog serta beberapa *stationary* sebagai penunjang,

5. Metode Penelitian

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini penulis menggunakan berbagai metode yang digunakan yaitu :

1) Observasi

Dalam hal ini penulis melakukan observasi atau pengamatan langsung ketoko “Ling-Ling Toys”, penulis berusaha memahami konsep dan bidang yang dijalankan toko Ling-Ling Toys selaku tempat penulis mengerjakan Tugas Akhir (TA) dan mengizinkan penulis untuk membuat beberapa media publikasi sesuai dengan yang dibutuhkan. Tentunya dengan konsep yang lebih baik.

2) Metode wawancara

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mencari data dengan cara tanya jawab secara langsung kepada nara sumber yang disebut informasi. Pada metode ini Tanya jawab dilakukan secara langsung kepada pihak instansi yang dianggap mampu memberikan informasi secara mendetail mengenai data-data yang berhubungan dengan Toko Ling-ling Toys.

3) *Study Literature*,

penelitian dilakukan dengan menggunakan dasar teori dari internet, buku serta penelitian-penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan desain grafis,

6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas ini terbagi dalam beberapa bab yang masing-masing tersusun meliputi :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang hal-hal yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, Batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II ORGANISASI DAN TEKNOLOGI

Dalam bab ini berisikan tentang organisasi struktur toko, dan teknologi yang digunakan dalam penelitian yang terdiri dari tinjauan organisasi, spesifikasi teknologi *hardware*, dan spesifikasi teknologi *software*.

BAB III ANALISIS

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

BAB IV IMPLEMENTASI DESAIN

Dalam bab ini dijabarkan 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 Berisi tentang kesimpulan yang diperoleh setelah melakukan penelitian pada desain yang dibangun dan saran untuk pengembangan desain selanjutnya.