



PUBLIKASI DESAIN DAN MEDIA PROMOSI

PADA

TOKO LING-LING TOYS

OLEH :

GITA WIDYA DESTARI

1122300025

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

JULY 2014



PUBLIKASI DESAIN DAN MEDIA PROMOSI

PADA

TOKO LING-LING TOYS

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai syarat meraih

Gelar Ahli Madya

Oleh :

GITA WIDYA DESTARI

1122300025

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

JULY 2014





**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : GITA WIDYA DESTARI
NIM : 1122300025
Program Studi : MANAJEMEN INFORMATIKA
Jenjang Studi : D3
Judul : PUBLIKASI DESAIN DAN MEDIA PROMOSI PADA
TOKO LING-LING TOYS

Pangkalpinang, Juli 2014

Dosen Penguji

Ketua,

(Cikita Rizan, M.Kom)

Ketua Program Studi,

Anggota,

(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

Dosen Pembimbing,

(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

Ketua

STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)



(Sarwindah, S.Kom, MM)

Pembantu Ketua

Bidang Akademik,

(Bambang Adiwidoto, M.Kom)



ABSTRAKSI

Toko Ling-ling Toys merupakan badan usaha yang bergerak dalam bidang penjualan boneka, aksesoris dan berbagai pernik-pernik lainnya. Saat ini masyarakat hanya mengenal Toko Ling-ling Toys dari pihak satu ke pihak lainnya. Sedangkan sekarang banyak sekali saingan dari Usaha Toko Ling-ling Toys.

Untuk itu penulis mencoba untuk membantu memperkenalkan Toko Ling-ling Toys melalui media publikasi. Banyak sekali Instansi Pemerintah yang menggunakan media publikasi untuk memperkenalkan usaha mereka kepada masyarakat luas.

Dengan adanya persaingan yang ketat saat ini, para pemilik usaha saling berlomba-lomba untuk mempromosikan tempat usaha mereka. Maka semakin banyak dan beragam arus informasi yang ada saat ini, maka publikasi adalah sebuah solusi yang tepat untuk menyebarluaskan informasi kepada banyak pihak.

Salah satu cara yang digunakan untuk mempublikasikan sesuatu adalah dengan menggunakan media massa. Media massa merupakan alat atau cara yang digunakan seorang untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada masyarakat luas.

Diharapkan dengan adanya media publikasi ini, promosi penjualan boneka, aksesoris dan berbagai pernik-pernik lainnya dapat menunjang citra bisnis pada Toko Ling-ling Toys. Dengan tujuan agar dapat meningkatkan mutu dan kualitas dari usaha ini. Dan diharapkan juga agar Ling-ling Toys dapat dikenal oleh banyak kalangan masyarakat. Maka dari itu penulis membuat desain secara publikasi mulai dari memdesain Logo, Katalog, Spanduk, Brosur, Kartu Nama, Kalender serta beberapa souvenir berupa Nota dan Mug pada Toko Ling-ling Toys.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyusun Tugas Akhir ini dengan judul **“PUBLIKASI DESAIN DAN MEDIA PROMOSI PADA TOKO LING-LING TOYS”** dengan baik dan lancar. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW atas petunjuk dan arahnya kepada kita semua mengantarkan manusia dari jalan yang gelap gulita menuju jalan Addinul Islam. Penyelesaian Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang studi Diploma Tiga (3) Program Studi Manajemen Informatika di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan yang penulis miliki, oleh karena itu tanpa keterlibatan dan sumbangsih dari berbagai pihak, sulit bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Maka dari itu dengan segenap kerendahan hati patutlah penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr.Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
2. Ibu Melati Suci Mayasari, M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Ibu Sarwindah, S.Kom,M.M selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan, waktu, dan pembelajaran saat menyusun Tugas Akhir kepada penulis.
4. OrangTua Kami, dan saudara-saudara kandungku, serta semua keluarga tercinta yang telah memberikan kasih sayang, cinta, doa, serta dorongan dan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Seluruh Dosen STMIK yang telah mengalirkan ilmu, pengetahuan, pengalaman, wacana dan wawasannya, sebagai pedoman dan bekal bagi penulis.
6. Kepada Eri Ardiansyah selaku Sahabat tercinta yang telah banyak membantu serta memberikan dorongan dan semangat dalam menyelesaikan Tugas akhir ini.

7. Kepada Ibu Juliani selaku pemilik Toko Ling-ling Toys yang telah mengizinkan dan meluangkan waktu untuk penulis dalam melakukan riset Tugas akhir.
8. Teman-teman jurusan Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur khususnya angkatan 2011 yang telah memberi motivasi, informasi, dan masukannya pada penulis.

Doa dan harapan semoga apa yang telah mereka berikan kepada penulis, mendapatkan balasan yang lebih baik dari Allah SWT. Amin.

Toboali, Juni 2014

Penulis



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 : Struktur Organisasi	6
Gambar III.1 : Draft Logo	14
Gambar III.2 : Draft Cover Depan Katalog	15
Gambar III.3 : Draft isi Katalog	16
Gambar III.4 : Draft isi Katalog	17
Gambar III.5 : Draft isi Katalog	18
Gambar III.6 : Draft isi Katalog	19
Gambar III.7 : Draft isi Katalog	20
Gambar III.8 : Draft Depan dan BelakangMug	21
Gambar III.9 : Draft Kartu Nama	22
Gambar III.10 : Draft Brosur	23
Gambar III.11 : Draft Spanduk	24
Gambar III.12 : Draft Cover Depan Kalender	25
Gambar III.13 : Draft Cover Belakang Kalender	26
Gambar III.14 : Draft Kalender	27
Gambar III.15 : Draft Kalender	28
Gambar III.16 : Draft Kalender	29
Gambar III.17 : Draft Kalender	30
Gambar III.18 : Draft Kalender	31
Gambar III.19 : Draft Kalender	32
Gambar III.20 : Draft Nota	33
Gambar III.21 : Draft Outlet	34

Gambar IV.1	: Logo Ling-ling Toys	42
Gambar IV.2	: Cover Depan Katalog.....	43
Gambar IV.3	: Isi Katalog.....	44
Gambar IV.4	: Isi Katalog.....	45
Gambar IV.5	: Isi Katalog.....	46
Gambar IV.6	: Isi Katalog.....	47
Gambar IV.7	: Isi Katalog.....	48
Gambar IV.8	: Mug	49
Gambar IV.9	: Kartu Nama.....	50
Gambar IV.10	: Brosur.....	51
Gambar IV.11	: Spanduk.....	52
Gambar IV.12	: Cover Depan Kalender.....	53
Gambar IV.13	: Cover Belakang Kalender	54
Gambar IV.14	: Kalender	55
Gambar IV.15	: Kalender	56
Gambar IV.16	: Kalender	57
Gambar IV.17	: Kalender	58
Gambar IV.18	: Kalender	59
Gambar IV.19	: Kalender	60
Gambar IV.20	: Nota.....	61
Gambar IV.21	: Outlet.....	62



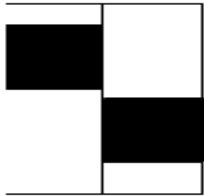
DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Lampiran A	
Lampiran - A1 : Hasil cetak stationary	66
Lampiran - A2 : Hasil cetak stationary	67
Lampiran - A3 : Hasil cetak stationary	68
Lampiran - A4 : Hasil cetak stationary	69
Lampiran - A5 : Hasil cetak stationary	70
Lampiran - A6 : Hasil cetak stationary	71
Lampiran - A7 : Hasil cetak stationary	72
Lampiran - A8 : Hasil cetak stationary	73
Lampiran - A9 : Hasil cetak stationary	74
Lampiran - A10 : Hasil cetak stationary	75
2. Lampiran B	
Surat Keterangan Riset	76
3. Lampiran C	
Kartu Bimbingan TA	77



DAFTAR SIMBOL

1. AXIAL



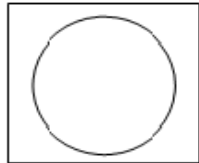
Elemen iklan diletakkan berdasarkan sebuah sumbu yang diletakkan pada posisi tertentu di halaman iklan, dan pada metode ini akan ditampakkan banyak bagian yang kosong

2. ELLIPTICAL MARQUEE



Digunakan untuk membuat area selection berbentuk elips atau lingkaran pada image photoshop.

3. ELLIPSE TOOL



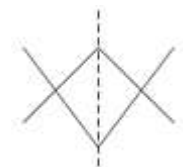
Digunakan untuk membuat gambar ellipse

4. PAINT BUCKET TOOL



Digunakan untuk mengecat area yang dipilih dengan warna foreground atau pola tertentu

5. CROP TOOL



Digunakan untuk memangkas image (memotong atau membuang area tertentu dari image)

6. ROUNDED RECTANGLE TOOL



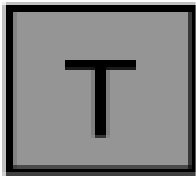
Digunakan untuk menggambar segiempat melengkung

7. PATH SELECTION TOOL



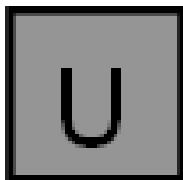
Digunakan untuk melakukan selection tool

8. T



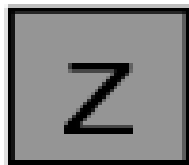
Model kuno yang membentuk huruf T dan masih banyak digunakan

9. U



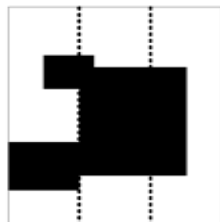
Metode iklan yang dipasang mengikuti huruf U

10. Z



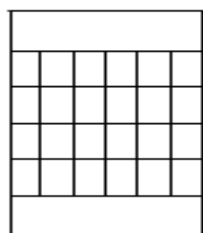
Teknik ini adalah untuk meratakan perhatian diseluas permukaan halaman ini digunakan pada iklan baris latin yang dibaca dari kiri kekanan dengan permintaan typografi

11. GRID/SISTEM KOLOM



MODEL INI mirip dengan axial, tetapi letak dan ukuran elemen lebih bidang iklan sehingga tidak banyak bidang yang kosong

12. CHECKERBOARD/PAPAN CATUR



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



DAFTAR ISI

	Halaman
Abstraksi	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Gambar	iv
Daftar Lampiran	vii
Daftar Simbol	viii
Daftar Isi.....	xi
BAB I	PENDAHULUAN
1. Latar Belakang	1
2. Rumusan Masalah	1
3. Tujuan Penulisan	2
4. Batasan Masalah.....	3
5. Metode Penelitian.....	3
6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II	ORGANISASI DAN TEKNOLOGI
1. Tinjauan Organisasi.....	5
2. Spesifikasi Teknologi Hardware	7
3. Spesifikasi Teknologi Software.....	11
BAB III	ANALISIS
1. Objek Penelitian	13
2. Analisis Objek	35
3. Proposal Konsep Desain Ajuan.....	37
4. Konsep Desain Ajuan	39
5. Material dan Biaya	39
BAB IV	IMPLEMENTASI DESAIN
1. Implementasi Bentuk Desain.....	42
BAB V	PENUTUP
1. Kesimpulan.....	63
2. Saran.....	64

DAFTAR PUSTAKA 65

LAMPIRAN A Lembar Hasil Karya Desain

LAMPIRAN B Surat Keterangan Riset

LAMPIRAN C Surat Bimbingan TA