



**PUBLIKASI DESAIN PROMOSI
PERLENGKAPAN OLAHRAGA DAN AKSESORIS
PADA
DISTRO CLOTHING SPORT**

**Oleh :
AHMAD WIBOWO
1122300100**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
JULI 2014**



**PUBLIKASI DESAIN PROMOSI
PERLENGKAPAN OLAHRAGA DAN AKSESORIS
PADA
DISTRO CLOTHING SPORT**

**TUGAS AKHIR
Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya**

**Oleh :
AHMAD WIBOWO
1122300100**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
JULI 2014**



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

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : AHMAD WIBOWO
NIM : 1122300100
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : PUBLIKASI DESAIN PROMOSI PERLENGKAPAN OLAHRAGA
DAN AKSESORIS PADA DISTRO CLOTHING SPORT

Pangkalpinang, 10 Juli 2014

Dosen Penguji

Ketua,

(Ellya Helmud, M.Kom)

Ketua Program Studi,

(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)

Anggota,

(Sarwindah, S.Kom, M.M)

Dosen Pembimbing,

(Syafrul Irawadi, M.Kom)

Pembantu Ketua
Bidang Akademik,

(Bambang Adiwidoto, M.Kom)



ABSTRAKSI

Distro Clothing Sport merupakan suatu badan usaha yang bergerak dalam bidang penjualan produk perlengkapan olahraga dan aksesoris. Distro ini beralamat di Jl. A.Yani Jalur 2 Komplek Pemda Sungailiat-Bangka. Saat ini Distro Clothing Sport belum memiliki logo dan media promosi untuk memasarkan produk-produk perlengkapan olahraga. Untuk itu penulis mencoba untuk membantu membuat logo, katalog dan *stationary* melalui media cetak. Dalam membuat desain penulis berusaha menggunakan elemen-elemen yang berhubungan dengan dunia bisnis itu sendiri yaitu dalam bidang penjualan perlengkapan olahraga dan aksesoris.

Dengan adanya persaingan yang ketat dan semakin banyaknya / beragam arus informasi yang ada saat ini, maka publikasi adalah sebuah solusi yang tepat untuk menyebarluaskan informasi kepada orang banyak. Salah satu cara yang digunakan untuk mempublikasikan suatu usaha adalah dengan menggunakan media promosi dalam bentuk katalog yang nantinya sangat berguna dalam memasarkan suatu produk yang ditawarkan oleh Distro Clothing Sport.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada Penulis sehingga Penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir (TA) ini tepat pada waktunya. Dimana Penulisan Tugas Akhir (TA) ini merupakan hasil penerapan Ilmu Pengetahuan yang diperoleh dalam mengikuti pendidikan di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang. Dalam penyusunan Tugas Akhir (TA) ini, penulis mengambil judul : **“PUBLIKASI DESAIN PROMOSI PERLENGKAPAN OLAHRAGA DAN AKSESORIS PADA DISTRO CLOTHING SPORT”**.

Penulisan Tugas Akhir (TA) ini di ajukan sebagai salah satu persyaratan dalam menempuh jenjang Diploma III untuk program studi Manajemen Informatika (MI) STMIK Atma Luhur (TA) Pangkalpinang. Dalam Penulisan Tugas Akhir (TA) ini Penulis banyak mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak serta pengalaman yang sangat berguna, untuk itu tidak lupa Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Kepada ALLAH SWT, atas rahmat-Nya yang telah memberi nikmat dan karunia, lahir dan batin sehingga dapat memberikan ketenangan, kemudahan, kelancaran dan kesabaran.
2. Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan baik materil dan spiritual. Karena doa dan restunya lah penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulisan laporan Tugas Akhir (TA) ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya sesuai dengan yang diharapkan.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjianto, M.M, MBA, selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Ibu Melati Suci Mayasari, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

6. Bapak Syafrul Irawadi, M.Kom selaku Dosen pembimbing Tugas Akhir (TA), yang telah memberikan bimbingan, waktu, dan pembelajaran saat menyusun Tugas Akhir (TA) kepada Penulis.
7. Ibu Ratna selaku Pemilik Distro Clothing Sport yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan riset Tugas Akhir (TA) kepada Penulis.
8. Kepada seluruh dosen STMIK Atma Luhur yang telah memberi ilmu yang sangat berguna bagi penulis.
9. Buat Teman - teman seperjuangan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur Pangkalpinang dalam kegiatan pembekalan ilmu untuk masa depan.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir (TA) ini mempunyai banyak kekurangan, karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu dari laporan Tugas Akhir (TA) ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman - teman mahasiswa/mahasiswi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang khususnya.

Pangkalpinang, Juli 2014

Penulis

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar II.1 : Struktur Organisasi	9
Gambar III.1 : <i>Draft</i> logo	18
Gambar III.2 : <i>Draft Cover</i> Depan Katalog	19
Gambar III.3 : <i>Draft</i> Isi Katalog	20
Gambar III.4 : <i>Draft</i> Isi Katalog	21
Gambar III.5 : <i>Draft</i> Isi Katalog	22
Gambar III.6 : <i>Draft</i> Isi Katalog	23
Gambar III.7 : <i>Draft</i> Isi Katalog	24
Gambar III.8 : <i>Draft</i> Isi Katalog	25
Gambar III.9 : <i>Draft</i> Isi Katalog	26
Gambar III.10: <i>Draft</i> Isi Katalog	27
Gambar III.11: <i>Draft Cover</i> Belakang Katalog	28
Gambar III.12: <i>Draft</i> Outlet	29
Gambar III.13: <i>Draft</i> Spanduk	30
Gambar III.14: <i>Draft</i> Mug	30
Gambar III.15: <i>Draft Cover</i> Kalender	32
Gambar III.16: <i>Draft</i> Isi Kalender	33
Gambar III.17: <i>Draft</i> Isi Kalender	34
Gambar III.18: <i>Draft</i> Isi Kalender	35
Gambar III.19: <i>Draft</i> Isi Kalender	36
Gambar III.20: <i>Draft</i> Isi Kalender	37
Gambar III.21: <i>Draft</i> Isi Kalender	38
Gambar III.22: <i>Draft</i> Stiker	39
Gambar IV.1 : Logo	49
Gambar IV.2 : <i>Cover</i> Depan Katalog	50
Gambar IV.3 : Isi Katalog	51
Gambar IV.4 : Isi Katalog	52
Gambar IV.5 : Isi Katalog	53

Gambar IV.6 : Isi Katalog	54
Gambar IV.7 : Isi Katalog	55
Gambar IV.8 : Isi Katalog	56
Gambar IV.9 : Isi Katalog	57
Gambar IV.10: Isi Katalog	58
Gambar IV.11: <i>Cover</i> Belakang Katalog	59
Gambar IV.12: Outlet	60
Gambar IV.13: Spanduk	61
Gambar IV.14: Mug	61
Gambar IV.15: <i>Cover</i> Kalender	63
Gambar IV.16: Isi Kalender	64
Gambar IV.17: Isi Kalender	65
Gambar IV.18: Isi Kalender	66
Gambar IV.19: Isi Kalender	67
Gambar IV.20: Isi Kalender	68
Gambar IV.21: Isi Kalender	69
Gambar IV.22: Stiker	70

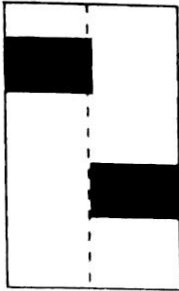
DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran A-1	: Hasil Cetak Logo	75
Lampiran A-2	: Hasil Cetak Katalog	76
Lampiran A-3	: Hasil Cetak Outlet	77
Lampiran A-4	: Hasil Cetak Spanduk.....	78
Lampiran A-5	: Hasil Cetak Mug	78
Lampiran A-6	: Hasil Cetak Kalender	79
Lampiran A-7	: Hasil Cetak Stiker	80
Lampiran B-1	: Surat Keterangan Riset.....	82
Lampiran C-1	: Kartu Bimbingan Tugas Akhir	84

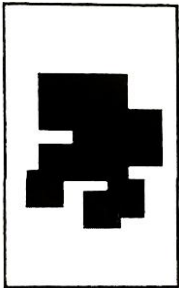
DAFTAR SIMBOL

1) AXIAL



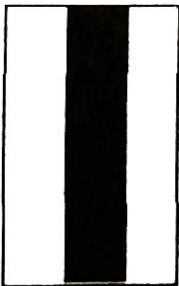
Elemen iklan diletakan berdasarkan sebuah sumbu yang diletakan pada posisi tertentu dihalaman iklan, dan pada metode ini akan ditampakan banyak bagian yang kosong.

2) GROUP



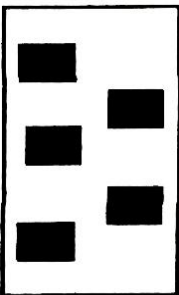
Layout ini menggunakan sejumlah elemen berupa foto yang diletakan berkelompok dalam suatu titik konsentrasi pandangan pada halaman iklan karena bertujuan untuk memberikan satu pusat perhatian.

3) BAND



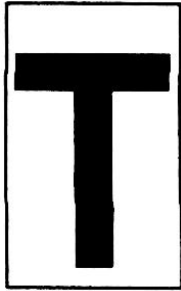
Elemen iklan dipasang membentang seperti sabuk tapi letaknya membujur vertical dan mem-*blocking* materi setinggi halaman iklan.

4) PATH



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

5) T



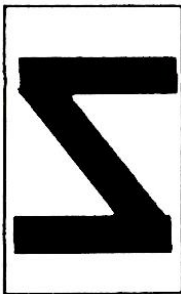
Model kuno yang membentuk huruf T tetapi efektif dan masih banyak digunakan.

6) Z



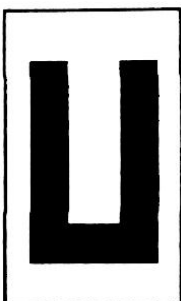
Teknik ini adalah untuk meratakan perhatian diseluas permukaan halaman ini digunakan pada iklan baris latin yang dibaca dari kiri ke kanan dengan permainan *typografi*.

7) S



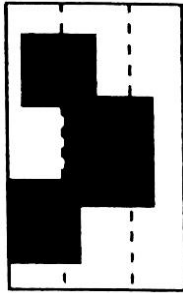
Metode layout iklan ini kebalikan dari Z dan dipergunakan bagi pembaca yang menggunakan huruf non latin misalkan bahasa atau huruf arab.

8) U



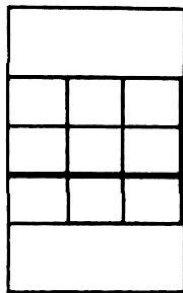
Metode iklan yang dipasang mengikuti huruf U.

9) *GRID/SISTEM KOLOM*



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

10) *CHECKERBOARD/PAPAN CATUR*



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
Abstraksi	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Gambar	iv
Daftar Lampiran	vi
Daftar Simbol	vii
Daftar Isi	x
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang	1
2. Rumusan Masalah	2
3. Tujuan Penulisan	2
4. Ruang Lingkup / Batasan Masalah	3
5. Metode Penelitian	3
6. Sistematika Penulisan	7
BAB II ORGANISASI DAN TEKNOLOGI	
1. Tinjauan Organisasi	9
2. Spesifikasi Teknologi Hardware	11
3. Spesifikasi Teknologi Software	15
BAB III ANALISIS	
1. Objek Penelitian	18
2. Analisis Objek	40
3. Proposal Konsep Desain	43
4. Konsep Desain Ajuan	45
5. Material dan Biaya	46

BAB IV	IMPLEMENTASI DESAIN	
	1. Implementasi Desain	49
BAB V	PENUTUP	
	1. Kesimpulan	71
	2. Saran	71
	DAFTAR PUSTAKA	73
	LAMPIRAN A Lembar Hasil Karya Desain	74
	LAMPIRAN B Surat Keterangan Riset	81
	LAMPIRAN C Kartu Bimbingan Tugas Akhir	83