



**DESAIN KORPORASI DAN PUBLIKASI
PADA
GALYH SHOP
JL.MENTOK KAMPUNG KERAMAT**

Oleh :
RISDIANTO SAPUTRA
0922300114

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
MARET 2013



**DESAIN KORPORASI DAN PUBLIKASI
PADA
GALYH SHOP
JL.MENTOK KAMPUNG KERAMAT**

TUGAS AKHIR
DIAJUKAN SEBAGAI SYARAT MERAH
GELAR AHLI MADYA

Oleh :

RISDIANTO SAPUTRA

0922300114

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

MARET 2013



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : RISDIANTO SAPUTRA
NIM : 0922300114
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : DESAIN KORPORASI DAN PUBLIKASI PADA
GALYH SHOP

Ketua Program Studi,

^{02/13}
₁₀₄ *Melati Suci*

(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

Pangkalpinang, MARET 2013

Dosen Pembimbing

^{02/13}
₁₀₄ *Melati Suci*

(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

Panitia Penguji :

Ketua,

Elly Helmud

(Elly Helmud, M.Kom)

Anggota,

Lili Indah Sari

(Lili Indah Sari, M.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

Dr. Moedjiono

(Dr. Moedjiono, M.sc)



Pembantu Ketua
Bidang Akademik

Bambang Adiwino

(Bambang Adiwino, M.Kom)

ABSTRAKSI

Galyh Shop merupakan badan usaha yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian dan aksesoris. Saat ini masyarakat hanya mengenal labamba distro dari pihak satu ke pihak lainnya. Sedangkan sekarang banyak sekali saingan dari Usaha Galyh Shop.

Untuk itu penulis mencoba untuk membantu memperkenalkan Galyh Shop terutama melalui media publikasi. Banyak instansi Pemerintah yang menggunakan media publikasi untuk lebih memperkenalkan usaha mereka kepada masyarakat luas. Dengan adanya persaingan yang ketat saat ini perusahaan saling berlomba – lomba untuk mempromosikan Perusahaan mereka. Semakin banyak dan 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 sesuatu adalah dengan menggunakan media massa. Media massa merupakan alat atau cara yang digunakan seorang komunikator untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada masyarakat luas.

KATA PENGANTAR

Pertama-tama penulis ingin mengucapkan syukur Alhamdulillah. Segala Puji dan Syukur yang sebesar – besarnya penulis panjatkan kehadirat Allah S.W.T atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya yang telah memberikan kelancaran, kemudahan dan pertolongan kepada penulis sehingga penulisan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Adapun tujuan penulisan tugas akhir ini sebagai bagian dari syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang studi Diploma Tiga (D3) Program Studi Manajemen Informatika di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang. Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis mengambil judul :

“DESAIN KORPORASI DAN PUBLIKASI PADA GALYH SHOP “

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, namun demikian penulis berharap semoga ini dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi STMIK Atma Luhur, khususnya untuk jurusan Manajemen Informatika juga kepada Galyh Shop, mudah-mudahan desain yang penulis buat dapat meningkatkan publikasi dan pemasaran.

Sebagai ungkapan rasa syukur, penulis tidak lupa sampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berjasa dalam penulisan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Allah SWT, yang telah mengizinkan penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini, karena hanya dengan ijin-Mu, semua hal yang ada didunia ini dapat terjadi.
2. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Ibu Melati Suci Mayasari, M.Kom selaku ketua program studi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Ibu Melati Suci Mayasari, M.Kom selaku Dosen pembimbing Tugas Akhir, yang telah memberikan bimbingan, waktu, dan pembelajaran saat menyusun Tugas akhir kepada penulis.

5. Bapak Galih Raga Siwi selaku pemilik Galyh Shop yang telah mengizinkan dan meluangkan waktu untuk penulis melakukan riset Tugas Akhir.
6. Orang tua yang telah memberikan doa dan motivasi kepada penulis.
7. Semua teman-teman D3 STMIK Atma Luhur Pangkalpinang yang sudah banyak membantu dan memberikan masukan kepada penulis.

Akhir kata penulis mohon maaf apabila dalam penyusunan tugas akhir ini masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak yang telah membaca tugas akhir ini.

Pangkalpinang, Maret 2013

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 : Struktur Organisasi.....	8
Gambar III.1 : Draf Logo	16
Gambar III.2 : Draft cover katalog depan	17
Gambar III.3 : Draft isi katalog	18
Gambar III.4 : Draft isi katalog	19
Gambar III.5 : Draft isi katalog	20
Gambar III.6 : Draft isi katalog	21
Gambar III.7 : Draft isi katalog	22
Gambar III.8 : Draft isi katalog	23
Gambar III.9 : Draft isi katalog	24
Gambar III.10 : Draft isi katalog	25
Gambar III.11 : Draft isi katalog	26
Gambar III.12 : Draft isi katalog	27
Gambar III.13 : Draft isi katalog	28
Gambar III.14 : Draft isi katalog	29
Gambar III.15 : Draft Brosur.....	30
Gambar III.16 : Draft Mug	31
Gambar III.17 : Draft Kartu nama	31
Gambar III.18 : Draft Pin	32
Gambar III.19 : Draft spanduk	33
Gambar III.20 : Draft nota	34
Gambar III.21 : Draft cover kalender	35
Gambar III.22 : Draft kalender	36
Gambar III.23 : Draft kalender	37
Gambar III.24 : Draft kalender	38
Gambar III.25 : Draft kalender	39

Gambar IV.1	: Logo	45
Gambar IV.2	: Cover katalog depan	46
Gambar IV.3	: Isi katalog	47
Gambar IV.4	: Isi katalog	48
Gambar IV.5	: Isi katalog	49
Gambar IV.6	: Isi katalog	50
Gambar IV.7	: Isi katalog	51
Gambar IV.8	: Isi katalog	52
Gambar IV.9	: Isi katalog	53
Gambar IV.10	: Isi katalog	54
Gambar IV.11	: Isi katalog	55
Gambar IV.12	: Isi katalog	56
Gambar IV.13	: Isi katalog	57
Gambar IV.14	: Isi katalog	58
Gambar IV.15	: Brosur	59
Gambar IV.16	: Mug	60
Gambar IV.17	: Kartu nama	60
Gambar IV.18	: pin	61
Gambar IV.19	: Spanduk	62
Gambar IV.20	: Nota	63
Gambar IV.21	: Cover kalender	64
Gambar IV.22	: Kalender	65
Gambar IV.23	: Kalender	66
Gambar IV.24	: Kalender	67
Gambar IV.25	: Kalender	68

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Lampiran A

Lampiran	: Hasil cetak stationary	72
Lampiran	: Hasil cetak stationary	73
Lampiran	: Hasil cetak stationary	74
Lampiran	: Hasil cetak stationary.....	75
Lampiran	: Hasil cetak stationary.....	76
Lampiran	: Hasil cetak stationary.....	77
Lampiran	: Hasil cetak stationary.....	78
Lampiran	: Hasil cetak stationary.....	79

2. Lampiran B

Surat Keterangan Riset	80
Surat Bimbingan	81
Surat Keterangan telah melakukan Riset	82

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstraksi	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Gambar	iv
Daftar Lampiran	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Simbol	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang	1
2. Rumusan Masalah	1
3. Tujuan Penulisan	2
4. Ruang Lingkup / Batasan Penelitian	2
5. Metode Penelitian	2
6. Sistematika Penulisan	6
BAB II SPESIFIKASI	7
1. Sejarah Perusahaan	7
2. Struktur Organisasi	8
3. Spesifikasi Hardware	9
a. Teori Singkat Hardware	9
b. Spesifikasi Hardware Yang Digunakan	11
4. Spesifikasi Software	13

BAB III ANALISIS	16
1. Objek Penelitian	16
2. Analisis Objek	40
a. Katalog Galyh Shop	40
b. Stationary Galyh Shop	40
3. Proposal Konsep Desain Ajuan	40
4. Konsep Desain Ajuan	42
a. Jenis atau Bahan Yang Digunakan	43
b. Teknik Cetak	43
c. Alasan Digunakan Bahan / Material	43
d. Bahan dan Biaya	44
BAB IV IMPLEMENTASI DESAIN	45
1. Implementasi Bentuk Desain	45
BAB V PENUTUP	69
1. Kesimpulan	69
2. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR SIMBOL

1. AXIAL



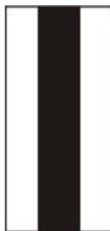
Elemen iklan diletakkan berdasarkan sebuah sumbu yang diletakkan pada posisi tertentu di halaman iklan, dan pada metode ini akan ditampilkan banyak bagian yang kosong.

2. GROUP



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

3. BAND BAND



Elemen iklan di pasang membentang seperti sabuk tapi letaknya membujur vertical dan memblock materi setinggi halaman iklan.

4. PATH



Metode ini menyebar materi, baik berupa foto 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 suatu meratakan perhatian diseluas permukaan halaman ini digunakan pada iklan baris latin yang dibaca dari kiri ke kanan dengan permainan typografi.

7. S



Metode layout iklankebalikandari Z dan dipergunakan bagi pembaca yang menggunakan huruf non latin misalkan bahasa atau huruf Arab.

8. U



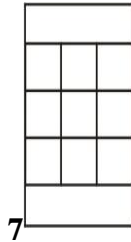
Metodeiklan yang dipasangmengikutihuruf U

9. GRID/SISTEM KOLOM



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

10. CHECKERBOARD/PAPAN CATUR



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