

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Mengingat zaman sekarang semakin populernya teknologi sepeda motor dan dengan diiringi pesatnya pertumbuhan kendaraan bermotor membuat popularitas sepeda semakin menurun, tetapi dengan mengungkap semangat sehat bersepeda, orang mulai melirik sepeda lagi tetapi tidak sebagai kendaraan tetapi digunakan sebagai *life style*, alat rekreasi dan juga alat olahraga yang murah dan efisien dalam perannya mewujudkan kesehatan manusia.

Banyak merek-merek sepeda mulai polygon, united, wim cycle, phonenik, pacific dan lainnya kini bersaing untuk menciptakan produk-produk terbaik. Dengan maksud diatas pemilik toko Hasby Bike mencoba memberi solusi atas kebutuhan anda mengenai sepeda dan aksesorisnya. Hasby Bike memiliki berbagai macam merek dan type sepeda serta model-model terkini seperti sepeda gunung, sepeda fixie, dan sepeda lipat, Tetapi Bapak Angga Al Hasbi lebih mengkonsentrasikan produknya khusus untuk *mountain bike*. Toko Hasby Bike adalah salah satu toko sepeda yang menyediakan jasa perakitan. Toko ini juga menyediakan komponen-komponen sepeda yang siap dirakit sesuai dengan keinginan konsumennya.

Di dalam kegiatan bisnisnya Toko Hasby Bike tidak begitu aktif memanfaatkan teknologi informasi, dalam memasarkan produk Hasby Bike hanya menggunakan brosur untuk mempromosikan produknya sehingga menyulitkan untuk memasarkan produk secara meluas.

Dalam hal mempromosikan Toko Hasby Bike kepada masyarakat umum penulis akan membantu mempromosikan Toko Hasby Bike kepada masyarakat dengan cara mendesain suatu media promosi. Dalam pembuatan desain itu harus mempunyai cover dan layout yang menarik, dan adapun pengertian dari cover itu sendiri adalah sampul atau bagian depan sebuah desain dengan unsur-unsur yang dapat menarik perhatian khalayak umum.

## **2. Rumusan Masalah**

Masalah yang ada pada Hasby Bike adalah sebagai berikut :

- a. Tidak adanya media untuk mempromosikan dan memasarkan produk pada Hasby Bike.
- b. Bagaimana mendesain promosi Hasby Bike agar semenarik mungkin dan tidak membosankan ketika orang melihat dan membacanya.

## **3. Tujuan Penulisan**

Tujuan penulisan pada Hasby Bike adalah sebagai berikut :

- a. Memudahkan Pemilik toko untuk mempromosikan produk melalui media promosi seperti logo, katalog, brosur, spanduk, kartu nama, nota, dan mug.
- b. Mampu mendesain media yang tepat untuk mempromosikan Hasby Bike.

## **4. Batasan Masalah**

Agar pembahasan Tugas Akhir Desain Grafis ini tidak terlalu luas maka permasalahan yang dibahas meliputi bagaimanakah proses mendesain media logo, katalog, brosur, spanduk, kartu nama, nota, dan mug mulai dari proses perancangan dan perwujudannya.

## **5. Metode Penelitian**

Dalam memperoleh data yang diperlukan, penulis melakukan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya :

### **a. Wawancara**

Yaitu melakukan wawancara/interview dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung kepada pimpinan Hasby Bike atau orang yang berwenang untuk memperoleh data yang benar dan akurat.

### **b. Observasi**

Melakukan pengamatan dengan datang langsung ke Hasby Bike untuk mengetahui secara keseluruhan tentang masalah yang terjadi pada sistem berjalan, dengan mengumpulkan berkas-berkas yang ada.

c. Penelitian Perpustakaan

Mengingat buku adalah pedoman penting maka buku-buku yang ada sangat menunjang dalam penyelesaian penulisan laporan ini.

## 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 (TA), yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II                   SPESIFIKASI**

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang organisasi berikut struktur organisasi dan juga menjelaskan mengenai teori singkat tentang hardware dan software yang digunakan.

Spesifikasi *hardware* dan *software* yang sudah dan akan digunakan. Teori singkat mengenai konsep desain yang disetujui dan berhubungan antara hardware dan software pendukung yang sudah dan akan digunakan.

### **BAB III                 ANALISIS**

Dalam bab ini, akan dibahas mengenai objek penelitian yang berisi konsep design, darft, 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 design. Berupa gambaran tentang desain apa yang telah dibuat yang nantinya akan dicetak dalam bentuk nyata.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Pada bab ini terdapat tentang kesimpulan dan saran yang diberikan penulis mengenai apa yang telah diteliti, serta lampiran.