DESAIN MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI PADA WISMA KELEKAK BUNDA SUNGAILIAT

Oleh :

BENNY POETRA SAMUDRA

1522300003

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
2018

DESAIN MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI PADA WISMA KELEKAK BUNDA SUNGAILIAT

TUGAS AKHIR
Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya

Oleh :
BENNY POETRA SAMUDRA
1522300003

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1522300003

Nama : Benny Poetra Samudra

Judul Tugas Akhir : DESAIN MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI PADA WISMA KELEKAK BUNDA SUNGAILIAT

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir saya adalah **HASIL KARYA SENDIRI,TIDAK MEMBELI, TIDAK MEMBAYAR PIHAK LAIN UNTUK MEMBUATKAN,DAN BUKAN PLAGIAT**. Apabila ternyata ditemukan di dalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsure diatas, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademi yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 20 Agustus 2018

Benny Poetra Samudra

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

DESAIN MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI
PADA WISMA KELEKAK BUNDA

Yang dipersiapakan dan disusun oleh

BENNY POETRA SAMUDRA
1522300003

Telah dipertahankan di depan Dosen Penguji
Pada Tanggal 01 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Anggota

Melati Suci M.,M.Kom
NIDN. 0206098301

Kaprodi Manajemen Informatika

Hamidah, M.Kom
NIDN.0210048302

Dosen Pembimbing

Syafrul Irawadi, M.Kom
NIDN. 0211087501

Ketua

Chandra Kirana, M.Kom
NIDN. 0228108501

Tugas Akhir ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 20 Agustus 2018

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

Dr. Husni Teja Sukmana,ST.,M.Sc
NIP. 197710302201121003

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

- Jadikan kesalahan untuk kita berbenah diri, jangan takut untuk memperbaikinya, karena apabila kita bersungguh-sungguh untuk berbuat kebaikan maka Allah SWT akan senantiasa memberikan jalan.
- Ilmu adalah perhiasan yang langka, yang membuat kamu cerdas, pintar dan menjadikanmu berguna bagi nusa dan bangsa.
- Kesalahan di dunia ini bukan pada konsep, tetapi karena tidak adanya komunikasi.

KuPersembahkan Kepada :

- ✓ Ayah dan Ibunda kami Tercinta yang selalu mendoakan dan mengorbankan segalanya untuk keberhasilanku.
- ✓ Dosen Pembimbing
- ✓ Dosen pengajar Atma Luhur
- ✓ Keluarga besarku
- ✓ Almamater dan teman-teman seperjuangan

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahka rahmat dan hidayahnya kepada Penulis sehinga Penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya. Dimana Penulisan Tugas Akhir ini merupakan hasil penerapan Ilmu Pengetahuan yang diperoleh dalam mengikuti pendidikan di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang. Dalam Penyusunan tugas akhir ini, penulis mengambil judul : "DESAIN MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI PADA WISMA KELEKAK BUNDASUNGAILIAT".

Penulisan Tugas Akhir ini di ajukan sebagai salah satu persyaratan dalam menempuh jenjang Dipolma III untuk program studi Manajemen Informatika (MI) STMIK Atma Luhur Pangkalpinang. Dalam Penulisan Tugas Akhir 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 segala nikmat kesehatan yang diberikan kepada Penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Keluarga tercinta yang tiada henti-hentinya mendorong doa, nasihat, dukungan, dan kasih sayangnya kepada Penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Dr.HusniTeja Sukmana,ST.,M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Ibu Hamidah, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
5. Bapak Syafrul Irawadi, M.Kom selaku Dosen pembimbing Tugas Akhir, ang telah memberikan bimbingan, waktu, dan pembelajaran saat menyusun Tugas Akhir kepada Penulis.

6. Bapak Ir.Agung Setiawan, MM selaku pemilik/pengelolah WismaKelekakBunda, yang telah mengizinkan Penulis untuk melaksanankan Riset Tugas Akhir di tempatnya.
7. Ibu Fitria Susanti selaku Manager Wisma Kelekak Bunda, yang telah mengizinkan dan meluangkan waktu untuk Penulis melakukan Riset Tugas Akhir ini.
8. Buat teman-teman seperjuangan Penulis , HeruWadi, MirantoMauladi, TenggaraSudiarto, Agustin, IkraOdi, DerySofian, Meyuber, Iffa , Riska, Amelda, Sumaria, NurulHuda serta teman-teman dari sungailiat dan pangkalpinang yang telah memberikan suport dan motivasi sebagai panutan untuk menyelesaikan Tugas Akhir Penulis.
9. Buat Mantan yang tidak saya cantumkan namanya terima kasih atas kehadiranmu yang sementara,membuatku bahagia, dan mengajarkan saya banyak hal untuk selalu berusaha dalam menghadapi segala tantangan dan cobaan yang ada.
10. Untuk semua pihak yang turut membantu dan memberikan doa restu serta semangat dan dukungan moril meskipun namanya tidak tercantum penulis tetap mengucapkan terimakasih kepada kalian semuanya.

Semoga Lapora Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua serta pembaca umumnya, semoga Allah selalu memberikan rahmat, hidayah, berkah dan cintanNya kepada kita semua dan khusunya bagi Penulis sendiri, Amin Ya Robbal'Alamin.

Pangkalpinang,20 Agustus2018

Penulis

ABSTRAK

Pada masa sekarang ini pembangunan di sektor perokonomian mengalami perubahan yang meningkat. Hal ini terlihat dari berubahnya tingkat kesejahteraan masyarakat yang cenderung meningkat. Dengan meningkatnya Maraknya pembangunan jasa penginapan menjadi pertanda semakin ketatnya persaingan di industri jasa penginapan seperti, wisma, hotel dan apartemen.Oleh karena itu penulis melakukan survey di berbagai tempat penginapan salah satunya “Wisma Kelekak Bunda” , penulis melihat kurangnya media promosi pada perusahaan tersebut, oleh karena itu penulis membuat media promosi seperti company profil dan media cetak lainnya, sehingga memiliki daya tarik tersendiri juga sebagai tujuan penulis melakukan tugas akhirnya di Wisma Kelekak Bunda Sungailiat.

Kata Kunci : Desain Media, Publikasi dan Sarana Informasi , Jasa Penginapan

DAFTAR ISI

Halaman

Motto dan Persembahan.....**i**

Kata Pengantar.....**ii**

Abstrak.....**iv**

Daftar isi.....**v**

Daftar Simbol.....**vii**

Daftar Gambar.....**ix**

Daftar Tabel.....**xi**

Daftar Lampiran.....**xii**

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Rumusan Masalah.....3

1.3. Batasan Masalah.....3

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....4

1.5. Metode Pengumpulan Data 4

1.6.Sistematika Penulisan.....5

BAB II METODE PENELITIAN

2.1. Teknik Pengumpulan Data 7

2.2. Metode Desain Media.....7

2.3. Metode Konsep Multimedia.....16

BAB III KONSEP PERANCANGAN

3.1. Objek Penelitian.....17

3.2. Analisis Objek.....21

3.3. Konsep Desain.....24

3.4. Konsep Desain Ajuan.....29

BAB IV IMPLEMENTASI DESAIN DAN MULTIMEDIA

4.1. Hasil.....46

4.2. Target Audience.....61

4.3. Pengujian.....62

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan.....63

5.2. Saran.....63

DAFTAR PUSTAKA.....65

LAMPIRAN A : Hasil Cetak Desain.....66

LAMPIRAN B : Surat Keterangan Riset.....72

LAMPIRAN C : Kartu Bimbingan.....76

DAFTAR SIMBOL

Selection Tool

Move Tool – Shortcut (V), alat ini digunakan untuk memindahkan posisi layer dalam satu foto ataupun memindahkan sebuah foto atau layer dalam sebuah foto ke foto yang lain / foto yang berbeda

Rectangular Marquee Tool – Shortcut (M), alat ini digunakan untuk menyeleksi objek yang berbentuk kotak. Klik kanan diatas alat ini maka akan muncul alat lain dari kelompok marquee tool seperti Eliptical Marquee Tool, Single Row Marquee tool dan Single Column Marquee Tool.

Eliptical Marquee Tool – Shortcut (M), alat ini digunakan untuk menyeleksi objek yang berbentuk lingkaran seperti menyeleksi lingkaran mata, ban mobil dan objek lain. Alat ini masih satu kelompok dengan Rectangular Marquee Tool.

Lasso Tool – Shortcut (L), digunakan untuk menyeleksi objek dengan bentuk bebas, alat ini akan membentuk seleksi sesuai dengan gerakan mouse, penggunaan alat ini sangat bergantung dengan gerakan mouse sehingga cukup sulit mengendalikan dan mencapai hasil yang maksimal.

Polygonal Lasso Tool – Shortcut (L), digunakan untuk menyeleksi objek dengan bentuk bebas bersudut, alat ini membentuk seleksi melalui titik-titik point yang dibuat dengan menggunakan klik kiri mouse. Alat ini juga dapat digunakan untuk memotong dan mengubah background foto.

Magnetic Lasso Tool – Shortcut (L), digunakan untuk menyeleksi objek dengan bentuk bebas, cara kerja alat ini adalah menempel pada tepi objek yang akan dipotong ketika mouse bergerak mengelilingi tepian objek, selama proses seleksi alat ini membentuk titik-titik penghubung seleksi.

Magic Wand Tool – Shortcut (W), digunakan untuk menyeleksi satu jenis warna (warna solid) pada foto. Alat ini dapat menyeleksi dengan pengaturan

nilai tolerance atau nilai cakupan warna, semakin besar nilai tersebut maka semakin luas cakupan warna yang di seleksi.

Crop & Slice Tool

Crop Tool – Shortcut (C), digunakan untuk memotong gambar, foto ataupun canvas (kertas kerja). Pemotongan dengan alat ini dilakukan secara permanen mengubah bentuk dimensi lebar dan tinggi foto. Pemotongan dilakukan dengan menentukan area potong berbentuk kotak dari sebuah foto.

Slice Tool – Shortcut (C), digunakan untuk kebutuhan website dengan cara memotong hasil desain yang telah dibuat di Photoshop menjadi potongan yang lebih kecil.

Slice Select Tool – Shortcut (C), digunakan untuk memilih potongan pada sebuah desain yang telah dipotong sebelumnya dengan menggunakan slice tool.

Annotation, Measuring & Navigation Tool

Eyedropper Tool – Shortcut (I), digunakan untuk mengambil sample warna dari sebuah gambar ataupun foto, sample warna diambil dengan cara mengklik warna target yang kemudian secara otomatis akan mengubah warna depan (*foreground color*) pada toolbox.

Ruler Tool – Shortcut (I), digunakan untuk mengukur dimensi lebar dan tinggi. alat ini biasanya digunakan untuk kebutuhan website seperti mengukur dan memperkirakan *interface* tinggi & lebar tombol, header ataupun area website lainnya. Satuan yang digunakan biasanya pixels.

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar III.1 : Struktur Organisasi.....18

Gambar III.2 : Logo.....21

Gambar III.3 :Standing Banner.....22

Gambar III.4 :Sketsa Logo.....24

Gambar III.5 :Sketsa Kalender.....25

Gambar III.6 :Sketsa Pamflet.....26

Gambar III.7 : Sketsa Katalog.....27

Gambar III.8 : Sketsa Standing Banner.....28

Gambar III.9 : Desain Logo.....30

Gambar III.10 : Desain Kalender.....31

Gambar III.11 : Desain Pamflet.....32

Gambar III.12 : Desain Cover Depan Katalog.....33

Gambar III.13 : Desain isi Katalog.....34

Gambar III.14 : Desain isi Katalog.....35

Gambar III.15 : Desain isi Katalog.....36

Gambar III.16 : Desain isi Katalog.....37

Gambar III.17 : Desain isi Katalog.....38

Gambar III.18 : Desain isi Katalog.....39

Gambar III.19 : Desain Cover Belakang Katalog.....40

Gambar III.20 : Desain Standing Banner.....41

Gambar III.21 : Desain Outlet.....42

Gambar IV.1 : Desain Logo.....45

Gambar IV.2 : Desain Kalender.....46

Gambar IV.3 : Desain Pamflet.....47

Gambar IV.4 : Desain Katalog 48

Gambar IV.5 : Desain Standing Banner.....49

Gambar IV.6 :Screenshot Opening.....50

Gambar IV.7 : Screenshot Pengenalan.....51

Gambar IV.8 : Screenshot Papan Nama.....52

Gambar IV.9 :Screenshot Gedung.....53

Gambar IV.10 :Screenshot Wawancara.....54

Gambar IV.11 :Screenshot Fasilitas Kamar.....55

Gambar IV.12 :Screenshot Billiard.....56

Gambar IV.13 :Screenshot Pemancingan.....57

Gambar IV.14 :Screenshot Gedung Serba Guna.....58

Gambar IV.15 :Screenshot Credit Roll.....59

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel III.1 : Tabel Warna.....29

Tabel III.2 : Tabel Biaya.....45

Tabel IV.3 : Tabel Pengujian.....62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 :Hasil Cetak Logo.....67

Lampiran A-2 :Hasil Cetak Kalender.....68

Lampiran A-3 :Hasil Cetak Pamflet.....69

Lampiran A-4 :Hasil Cetak Katalog.....70

Lampiran A-5 :Hasil Cetak Stading Banner.....71

Lampiran B-1 : Surat Keterangan Riset.....73

Lampiran B-2 : Surat Iizin Melakukan Riset.....74

Lampiran C-1 : Surat Keterangan Telah melakukan Riset 76

Lampiran C-2 : Kartu Bimbingan 77

Lampiran C-3 : Bio Data Penulis TA 78