

BAB I

LATAR BELAKANG

1.1. Latar Belakang

UKM (Usaha Kecil Menengah) ialah salah satu bagian penting dari perekonomian suatu negara maupun daerah, begitu juga dengan negara Indonesia. UKM ini sangat memiliki peranan penting dalam lajunya perekonomian masyarakat. UKM ini juga sangat membantu negara atau pemerintah dalam hal penciptaan lapangan kerja baru dan lewat UKM juga banyak tercipta unit-unit kerja baru yang menggunakan tenaga-tenaga baru yang dapat mendukung pendapatan rumah tangga. Selain dari itu UKM juga memiliki fleksibilitas yang tinggi jika dibandingkan dengan usaha yang berkapasitas lebih besar. UKM ini perlu perhatian yang khusus dan didukung oleh informasi yang akurat, agar terjadi ink bisnis yang terarah antara pelaku usaha kecil dan menengah dengan elemen daya saing usaha, yaitu jaringan pasar.

Dengan banyak munculnya UKM di Bangka Belitung akan membuat persaingan ketat antara UKM. banyak pengusaha yang bersaing merebut perhatian para pelanggan. salah satu cara untuk menarik pelanggan yaitu dengan cara membuat media promosi.

Promosi merupakan suatu strategi untuk menarik atau mempengaruhi perhatian pelanggan. Promosi sangat penting dilakukan di berbagai kalangan pebisnis dengan tujuan untuk memperkenalkan produk yang ditawarkan oleh pengusaha.

Salah satu sarana yang digunakan untuk media promosi yaitu desain grafis dan multimedia. Desain grafis merupakan suatu bentuk visual yang menggunakan media gambar untuk menyampaikan informasi dan pesan seefektif mungkin. Desain grafis mencakup kepada kemampuan seorang desainer dan keterampilan visual termasuk didalam pemilih tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar dan tata letak layout. Sedangkan Multimedia merupakan penggunaan komputer untuk menyajikan dan penggunaan suara, gambar, animasi, video

bahkan teks dengan alat bantu (tool) serta koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berkarya, berinteraksi dan berkomunikasi.

UKM di Bangka Belitung merupakan Usaha Kecil Menengah yang memproduksi berbagai macam barang seperti terasi, kerupuk, roti, dan lain sebagainya. Begitu pula dengan Zikri Bakery, saat ini Zikri Bakery masih memiliki kekurangan yang sangat banyak. Seperti khalayaknya masih banyak mempromosikan produknya. Sebenarnya ini sangat berpengaruh terhadap penjual dan produksi mereka, karena ini merupakan penunjang produksi mereka agar penjualan mereka lebih diyakini dan dipercayai oleh para pembeli/pelanggan. Zikri Bakery masih minim menggunakan metode ini, mereka berpikir dengan adanya orang yang membeli produk mereka sudah cukup bagi mereka tanpa memikirkan persaingan diluar sana.

Berdasarkan pokok permasalahan diatas, dapat disimpulkan bahwa masalah yang ada pada Zikri Bakery, kurangnya promosi pada produk yang mereka jual. Maksud kurangnya promosi disini mereka tidak mempromosikan mereka melalui media cetak. Melainkan hanya sekedar jualan, mereka menganggap promosi lewat media cetak tidaklah penting, bagi mereka yang penting hasil penjualan mereka laku dan habis terjual.

Oleh karena itu penulis bermaksud mengangkat masalah tersebut untuk menyusun Tugas Akhir dengan judul “Desain Media Publikasi Sebagai Sarana Promosi Usaha Kecil Menengah (UKM) Pada Zikri Bakery”. Hal ini mendasari penulis untuk membantu Zikri Bakery mendesain media publikasi hingga dapat diterima dan dikenal oleh masyarakat luas.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang timbul di Zikri Bakery diantaranya:

- a. Media promosi yang ada saat ini dirasakan kurang cukup melakukan promosi.
- b. Tidak adanya perkembangan maupun perubahan pada setiap desain dari media promosi cetak yang digunakan tiap tahunnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengusaha Zikri Bakery, maka penulis merumuskan masalah antara lain :

1. Bagaimana merancang media promosi guna meningkatkan kualitas Zikri Bakery dalam suatu daya saing pasar?
2. Bagaimana cara memperkenalkan Zikri Bakery yang akan dipasarkan melalui media promosi kepada berbagai kalangan masyarakat?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas agar tidak terjadi perluasan masalah maka diperlukan adanya pembatasan masalah. penulis membatasi masalah dengan merancang desain Spanduk, Logo, Stiker, Kartu Nama dan Kemasan.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian ini, penulis merangkum beberapa tujuan yang didapatkan dari penelitian ini serta manfaat yang didapatkan oleh pengusaha dan masyarakat. Diantaranya yaitu :

1. Tujuan dari penelitian
 - a. Membantu Zikri Bakery membuat rancangan desain yang akan digunakan untuk media promosi
 - b. Membantu Zikri Bakery membuat rancangan desain yang identik dengan usaha nya.
2. Manfaat yang didapatkan dari penelitian
 - a. Meningkatkan kualitas usaha Zikri Bakery dengan meningkatkan dan menguatkan identitas usaha.
 - b. Mempromosikan produk yang dipasarkan agar dapat diminati oleh masyarakat.
 - c. Masyarakat dapat menerima informasi dengan jelas tentang produk yang ditawarkan.
 - d. Masyarakat menjadi lebih yakin dalam membeli produk Zikri Bakery.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Penulis melakukan penelitian dengan cara metode yang efektif yaitu dengan mengumpulkan data dan menyajikannya dengan disertai analisa yang dapat memperjelas objek yang diteliti.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis yaitu dengan cara :

a. Wawancara

Bertanya secara langsung dengan pengusaha Zikri Bakery mengenai hal-hal yang berhubungan dengan bidang yang diteliti.

b. Observasi

Melakukan pengamatan langsung pada objek perusahaan yang akan diteliti melalui pengamatan dan pencatatan yang diperoleh kebenarannya.

c. Studi Pustaka

Melakukan penelitian dengan mengumpulkan data pada buku referensi dan internet yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini terbagi menjadi beberapa bab yang tersusun sebagai berikut :

BAB I :PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan penulisan laporan Tugas Akhir. Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II :ORGANISASI DAN TEKNOLOGI

Bab ini berisikan tentang sejarah tempat instansi dan menjelaskan daftar organisasi tentang tugas dan wewenang yang terdapat didalam instansi tersebut. Teori singkat dan spesifikasi mengenai hardware mengenai konsep desain yang disetujui dan hubungan antara hardware dan software pendukung dan akan digunakan.

BAB III :ANALISA SISTEM

Membuat objek penelitian yang berisi konsep desain, *draft* dan materi dari objek yang diteliti. Menjelaskan konsep desain yang akan dibuat atau dikembangkan. Menjabarkan material yang digunakan serta biaya atau perincian harga dari produk yang dibuat.

BAB IV :IMPLEMENTASI DESAIN DAN MULTIMEDIA

Bab ini menjabarkan tentang ide dan tema desain berupa gambaran desain yang dibuat dan foto benda dari hasil desain dalam bentuk nyata. Membahas ide dan tema dari multimedia berupa video yang dibuat.

BAB V :PENUTUP

Berisi kesimpulan masalah dan saran yang diberikan penulis mengenai apa yang telah diteliti, serta lampiran.

