

**PENERAPAN DESAIN DAN MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
PUBLIKASI PADA SD NEGERI 44 PANGKALPINANG
TUGAS AKHIR**



Oleh :

ZUBIKA

1722300024

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2020

**PENERAPAN DESAIN DAN MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
PUBLIKASI PADA SD NEGERI 44 PANGKALPINANG**



TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai syarat meraih

Gelar Ahli Madya

Oleh :

ZUBIKA

1722300024

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2020



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1722300024

Nama : Zubika

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN DESAIN DAN MULTIMEDIA SEBAGAI
MEDIA PUBLIKASI PADA SD NEGERI 44
PANGKALPINANG

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah **HASIL KARYA SENDIRI, TIDAK MEMBELI, TIDAK MEMBAYAR PIHAK LAIN UNTUK MEMBUATKAN, dan BUKAN PLAGIAT.** Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur diatas, maka saya siap untuk mendapatkan saksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 04 Juli 2020



Zubika

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN DESAIN DAN MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PUBLIKASI PADA
SD NEGERI 44 PANGKALPINANG

Yang di persiapkan dan di susun oleh

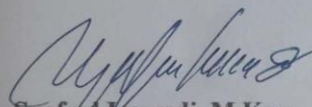
Zubika
1722300024

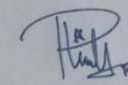
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 14 Juli 2020

Anggota Penguji


Dosen Pembimbing

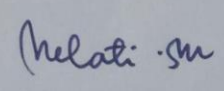

Syafril Hrawadi, M.Kom
NIDN.0211087501


Parlia Romadiana, M.Kom
NIDN.0210039301

KaProdi Manajemen Informatika

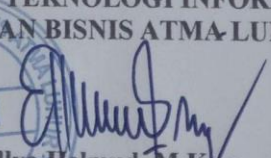
Ketua Penguji


Delpiah Wahyuningsih, M.Kom
NIDN.0008128901


Melati Suci M., M.Kom
NIDN.0206098301

Tugas Akhir ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 14 Juli 2020

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI INSTITUT
SAINS DAN BISNIS ATMA-LUHUR


Ellya Helmud, M.Kom
NIDN.0201027901

ABSTRAK

SD Negeri 44 Pangkalpinang yang beralamat di Jln.Kerabut.Jerambah gantung Kec.Gabek Kota Pangkalpinang. Pendidikan dasar atau sekolah dasar merupakan momentum awal bagi anak untuk meningkatkan kemampuan dirinya. Dari bangku sekolah dasarlah mereka mendapatkan imunitas belajar yang kemudian menjadi kebiasaannya yang mereka lakukan dikemudian hari. Sekolah dasar saling berlomba-lomba untuk mempublikasikan sarana prasarana kepada masyarakat luas. Untuk itu penulis mencoba membantu memperkenalkan SD Negeri 44 Pangkalpinang melalui media publikasi dan promosi dalam bentuk multimedia yaitu media cetak dan video company profile. Semakin banyak informasi yang ada saat ini, maka publikasi adalah sebuah solusi yang tepat untuk memperluas informasi kepada orang banyak. Multimedia menjadi sarana media informasi yang mampu menyajikan secara jelas dan inovatif dengan menggabungkan teknologi multimedia yang dapat dikombinasikan akan menghasilkan suatu informasi yang menarik dan mudah dipahami.

Kata Kunci: *Desain Publikasi, multimedia Sekolah Dasar (SD)*



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT. Karna berkat rahmat dan hidayah-Nya penyusunan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “ PENERAPAN DESAI DAN MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PUBLIKASI PADA SD NEGERI 44 PANGKALPINANG “ ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan pada jurusan Manajemen Informatika di ISB ATMA LUHUR Pangkalpinang.

Perjalanan menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun material. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir (TA) ini :

1. Allah SWT, atas segala nikmat kesabaran yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir (TA) ini.
2. Kedua Orang Tua penulis almarhum ibunda dan ayahanda yang senantiasa memberikan kasih sayang doa dan dukungan kepada penulis.
3. Kepada kakak, abang penulis ucapkan terima kasih telah memberikan semangat doa dan dukungannya baik moral maupun material selama ini.
4. Bapak Prof.Dr. Husni Teja Sukmana, ST, m.kom selaku Rektor Institute Sains dan Bisnis Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Ibu Delpiah Wahyuningsih, M.Kom selaku program studi Manajemen Informatika.
6. Ibu Parlia Romadiana, M.Kom selaku ketua program studi manajemen informatika.
7. Kepala sekolah SD Negeri 44 Pangkalpinang beserta guru-guru dan staf lainnya, terima kasih telah memberikan izin penelitian ini.
8. Terima kasih untuk Dosen Penguji Ibu Melati Suci Maya sari, M.Kom dan Bapak Syafrul Irawadi, M.Kom.

9. Dan untuk keponakan-keponakan tercinta, salsabila, eliza, yosi, Vicky, renaldi, robi, yola, khaila, aca, muazara, terimakasih untuk semangat dan doanya.
10. Untuk sahabat penulis devi, lesi yang selalu memberikan nasihat dan memberikan semangat dan selalu saya reportkan dalam segala hal penulis ucapkan terima kasih telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir (TA) ini.
11. Untuk teman-teman satu angkatan, puja, ami iola, intan silvi, nurdianti, natania terimakasih untuk kebersamaan selama kurang lebih tiga tahun ini
12. Dan untuk sahabat-sahabat nupi, eliza, yosi, dboy, hendro, wulan terimakasih atas support dan dukungannya selama ini.
13. Para Staf Dosen dan seluruh karyawan ISB Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir (TA) ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun sangat saya harapkan, demi menjadikan Laporan Tugas Akhir (TA) ini lebih baik, serta solusi yang berguna untuk dijadikan bahan pertimbangan kedepannya.

Demikian Laporan Tugas Akhir (TA) ini penulis buat, Semoga dapat bermanfaat bagi semua. Penulis juga berharap semoga laporan ini berguna bagi para pembaca umumnya teman-teman mahasiswa/i ISB ATMA LUHUR pada khususnya.

Atas perhatiannya penulis ucapkan terimakasih.

Pangkalpinang,

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstrak	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi.....	iv
Daftar Gambar.....	vi
Daftar Tabel	vii
Daftar Lampiran	viii
Daftar Simbol.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	3
1.6 Sistematika Penulis	4
BAB II METODE PENELITIAN	
2.1 Teknik Pengumpulan Data	6
2.2 Metode Desain Media	6
2.3 Metode Konsep Multimedia.....	6
BAB III KONSEP PERANCANGAN	
3.1 Objek Penelitian	8
3.1.1 Sejarah singkat SD Negeri 44 Pangkalpinang	8
3.1.2 Struktur Organisasi SD Negeri 44 Pangkalpinang.....	9

3.1.3 Tugas dan SD Negeri 44 Pangkalpinang	11
3.2 Analisis Objek	13
3.3 Konsep Desain	15
3.4 Konsep Desain Ajuan.....	20

BAB IV IMPLEMENTASI DESAIN DAN MULTIMEDIA

4.1 Hasil	33
4.2 Target Audience	38
4.3 Pengujian.....	38

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran.....	43

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN A Lembar Hasil Karya Desain	45
LAMPIRAN B Surat Keterangan Riset	53
LAMPIRAN C Kartu Bimbingan TA	56



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi SD Negeri 44 Pangkalpinang.....	10
Gambar 3.2 : Konsep desain Logo.....	15
Gambar 3.3 : Konsep desain Kalender.....	16
Gambar 3.4 : Konsep desain Plakat	17
Gambar 3.5 : Konsep desain Kop Surat	18
Gambar 3.6 : Spanduk.....	19
Gambar 3.7 : Logo	21
Gambar 3.8 : Kalender	23
Gambar 3.9 : Plakat.....	25
Gambar 3.10 : Kop Surat	27
Gambar 3.11 : Spanduk.....	29
Gambar 3.12 : Company Profile SD Negeri 44 Pangkalpinang.....	31
Gambar 4.1 : Hasil desain Logo.....	33
Gambar 4.2 : Hasil desain Kalender	34
Gambar 4.3 : Hasil desain Plakat	35
Gambar 4.4 : Hasil desain Kop Surat.....	36
Gambar 4.5 : Hasil desain Spanduk	37



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 : Arti warna Logo.....	20
Tabel 3.2 : Arti warna Kalender	22
Tabel 3.3 : Arti warna Plakat	24
Tabel 3.4 : Arti warna Kop Surat	26
Tabel 3.5 : Arti warna Spanduk	28
Tabel 3.6 : Material dan Biaya.....	32
Tabel 4.1 : Kuesioner Pengujian	36
Tabel 4.2 : Hasil Pengujian.....	38
Tabel 4.3 : Kriteria Persentase Tanggapan Responden.....	41



DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

LAMPIRAN A

Lampiran A-1 : Lembar Hasil Kerja Desain Logo.....	46
Lampiran A-2 : Lembar Hasil Kerja Desain Kalender	47
Lampiran A-3 : Lembar Hasil Kerja Desain Plakat	48
Lampiran A-4 : Lembar Hasil Kerja Desain Kop Surat	49
Lampiran A-5 : Lembar Hasil Kerja Desain Spanduk	50
Lampiran A-6 : Lembar Hasil Kerja Company Profile	51
Lampiran a-7 : Lembar Hasil Kuesioner Hasil Pengujian	52

LAMPIRAN B

Lampiran B-1 : Surat Keterangan Persetujuan Riset	54
Lampiran B-2 : Surat Keterangan Telah Selesai Riset	55

LAMPIRAN C

Lampiran C-1 : Kartu Bimbingan Tugas Akhir	57
Lampiran C-2 : Biodata Penulis	58

DAFTAR SIMBOL



Move Tool

Berfungsi untuk memindahkan sebuah objek baik itu berupa gambar maupun teks.



Rectangular Marquee Tool

berfungsi membuat seleksi berbentuk segi empat atau kotak.



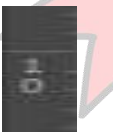
Polygonal Lasso Tool

Berfungsi untuk membuat garis lurus.



Magic Wand Tool

Berfungsi untuk membuat seleksi pada objek yang memiliki warna yang sama tapi bisa diatur toleransinya pada option bar.



Ruler Tool

Berfungsi untuk mengukur panjang, sudut kemiringan, dan posisi pada gambar



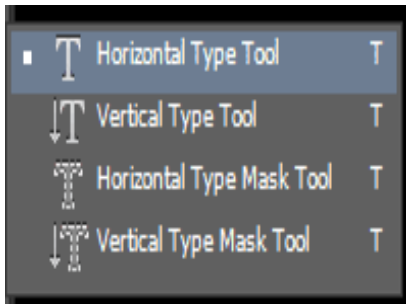
Zoom Tool

Berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil tampilan gambar dalam dokumen kerja. menekan Ctrl dan +. Sedangkan untuk mengecil kita menekan Ctrl dan - (Shortcut Z).



Magic Eraser Tool

Berfungsi untuk menghapus area pada gambar yang memiliki gambar padat.



Horizontal Type Tool

Berfungsi untuk membuat teks dengan arah horizontal(T)

Vertical Type Tool

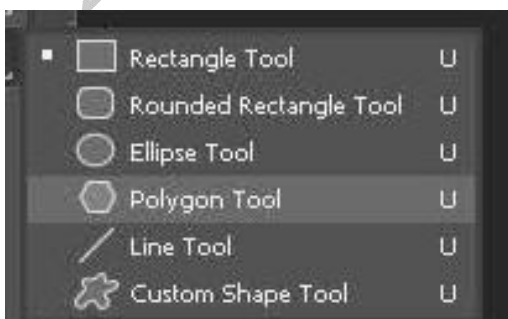
Berfungsi untuk membuat text dengan arah vertikal(T)

Horizontal Type Mask Tool

Berfungsi untuk membuat area seleksi berbentuk teks dengan arah horizontal(T)

Vertical Type Mask Tool

Berfungsi untuk membuat area seleksi berbentuk teks dengan arah vertikal(T)



Rectangle Tool

Berfungsi untuk membuat bentuk kotak maupun persegi panjang (U).

Rounded Rectangle Tool

Berfungsi untuk membentuk objek kotak maupun persegi panjang dengan sudut tumpul (U).

Elipse Tool

Berfungsi untuk membuat objek elips/bulat atau lonjong(U).

Pollygon Tool

Berfungsi untuk membuat objek segi banyak /bintang U).

Line Tool

Berfungsi untuk membuat objek garis (U).

