

**PENGEMBANGAN DESAIN
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI TOKO PETSHOP**

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

OLEH :

NIM	NAMA
1. 1522300003	BENNY POETRA SAMUDRA
2. 1522300020	HERUWADI

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2017/2018**



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Program studi : Manajemen Informatika

Jenjang : Diploma III (D3)

Judul : PENGEMBANGAN DESAIN SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI
TOKO PESHOP

NIM	NAMA
1. 1522300003	BENNY POETRA SAMUDRA
2. 1522300020	HERUWADI

Pangkalpinang, 22 Desember 2017

Menyetujui,

Pembimbing

Pembimbing Lapangan,

Parlia Romadiana, S.Kom, M.Kom
NIDN 0210039301

Hendra Kurniawan
Pemilik Toko

Mengetahui,
Ketua Program Studi Manajemen Informatika

Hamidah, S.Kom, M.Kom
NIDN 0210048302

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

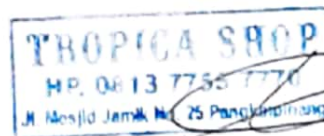
1. BENNY POETRA SAMUDRA (1522300003)
2. HERUWADI (1522300020)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Praktek pada

Nama Instansi : TropicShop (PetShop)

Alamat : Jl. Masjid Jamik No.25 Pangkalpinang – Bangka

Pembimbing Praktek
Tanggal : 22 Desember 2017



(Hendra Kurniawan)

ABSTRAKSI

TropicaShop (*Petshop*) adalah suatu badan usaha yang bergerak di bi bidang penjualan makanan hewan dan perlengkapannya. Saat ini masyarakat hanya mengenal TropicaShop dari pihak satu ke pihak lainnya, sedangkan sekarang ini banyak sekali persaingan dari perusahaan tersebut. Untuk itu penulis melalui media publikasi. Berbagai macam jenis usaha sudah banyak menggunakan tenaga desainer yang profesional. Dengan adanya persaingan yang ketat dari kompetitor-kompetitor lainnya saat ini berbagai perusahaan saling berlomba-lomba untuk membuat dan merancang desain-desain tersebut dan sesuai keinginan pelanggan. Salah satu cara yang digunakan untuk membuat suatu desain adalah dengan menggunakan aplikasi-aplikasi yang antara lain adalah *Adobe Photoshop*. Aplikasi desain merupakan alat atau cara yang digunakan desainer untuk membuat desain-desain terbaru sesuai dengan keinginan pelanggan. Akhirnya penulis berharap bahwa penulisan ini dapat berguna bagi TropicaShop (*PetShop*) dalam mengembangkan usahanya dan dapat menarik minat pelanggan lebih banyak lagi. Oleh sebab itu TropicaShop (*PetShop*) ini dirancang untuk memfasilitasi semua kebutuhan hewan peliharaan dari mulai perawatan hingga kebutuhan dalam satu tempat sehingga dapat memudahkan para pecinta anjing dan kucing dalam memenuhi kebutuhan hewan kesayangannya.

Kata Kunci : petshop, desain, makanan hewan, peralatan hewan, perancangan

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran ALLAH SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas laporan kuliah kerja praktek ini dengan baik dimana tugas laporan kuliah kerja praktek ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana, adapun judul penulisan laporan kuliah kerja praktek yang penulis ambil adalah sebagai berikut :

“PENGEMBANGAN DESAIN SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI TOKO PESHOP”

Tujuan penulisan laporan kuliah kerja praktek ini dibuat untuk memenuhi salah satu mata Kuliah Kerja Praktek (KKP) pada Program Diploma III (D III) STMIK Atma Luhur Pangkalpinang. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian, observasi dan beberapa sumber literatur yang mengandung penulisan ini, penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan laporan kuliah kerja praktek ini tidak lancar, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT beserta nabi Muhammad SAW, yang telah member rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini.
2. Kepada kedua orang tua tercinta yang selalu mendoakan dan memberikan dorongan baik moral maupun material dalam menyelesaikan laporan ini.
3. Kepada Bapak Prof.Dr.Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Ibu Hamidah, M.Kom, selaku ketua program studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Ibu Parlia Romadiana, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan kepada saya.
6. Bapak Hendra Kurniawan selaku Pemilik Toko PetShop.

7. Para Staff Dosen dan seluruh karyawan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
8. Serta teman seperjuangan di Kampus STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini jauh dari sempurna, untuk itu segala kritik dan saran bersifat membangun sehingga berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu dari Laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi yang membacanya, khususnya bagi penulis.

Pangkalpinang, November 2017

Penulis

DAFTAR ISI

Abstraksi	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iv
Daftar Gambar	v
Daftar Lampiran	vii

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Tujuan Penelitian	4
1.5.2 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penilitan	4
1.7 Sistematika Penulisan	5

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sejarah Tempat Riset	7
2.2 Struktur Organisasi	8
2.3 Tugas dan Wewenang Organisasi	9

BAB III. ANALISIS

3.1 Analisis Berjalan	11
3.1.1 Desain Logo	11
3.1.2 Desain Spanduk	13
3.2 Spesifikasi Hardware dan Software	14
3.2.1 Spesifikasi Hardware	14
3.2.2 Spesifikasi Software	20
3.2.3 Hubungan Hardware dan Software	22

3.3	Analisis SWOT	23
BAB IV. KONSEP DESAIN		
4.1	Konsep Ajuan	25
4.1.1	Layout Kasar	25
4.1.2	Layout Kompreshensip	30
4.2	Analisis Target Audience	35
BAB V. PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	36
5.2	Saran	36
	Daftar Pustaka	37
	Lampiran Surat Keterangan Riset	
	Lampiran Surat Bimbingan Kuliah Kerja Praktek	
	Lembar Berita Acara Kunjungan KKP	
	Surat Balasan Izin Praktek	

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Struktur Organisasi.....	8
Gambar III.1 Draft Logo.....	11
Gambar III.2 Draft Spanduk.....	13
Gambar IV.1 Sketsa Logo.....	25
Gambar IV.2 Sketsa Spanduk.....	26
Gambar IV.3 Sketsa Brosur.....	27
Gambar IV.4 Sketsa Baju.....	28
Gambar IV.5 Sketsa Banner.....	29
Gambar IV.6 Logo.....	30
Gambar IV.7 Spanduk.....	31
Gambar IV.8 Brosur.....	32
Gambar IV.9 Desain Baju.....	33
Gambar IV.10 Banner.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A : Persetujuan Laporan KKP

Lampiran B : Surat Keterangan Riset

Lampiran C : Surat Bimbingan Kuliah Kerja PRaktek

Lampiran D : Lembar Berita Acara Kunjungan KKP

Lampiran E : Surat Balasan Izin Praktek