



**PERANCANGAN DESAIN PENUNJANG PROMOSI DI UKM
OTAK-OTAK ACHIN
LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

OLEH :

NIM	NAMA
1. 1522300008	AMELDA SUSMITA
2. 1522300016	SUMARIA
3. 1522300021	NURUL HUDA

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



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER ATMA LUHUR PANGKAL PINANG

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang : Diploma III (D3)
Judul : PERANCANGAN DESAIN PENUNJANG PROMOSI DI
UKM OTAK-OTAK ACHIN

	NIM	NAMA
1.	1522300008	AMELDA SUSMITA
2.	1522300016	SUMARIA
3.	1522300021	NURUL HUDA

Pangkalpinang, 22 Desember 2017
Pembimbing Lapangan

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

Parlia Romadiana, M.Kom
NIDN. 0210039301

Achin

Mengetahui,
Ketua Program Studi Manajemen Informatika

Hamidah S.Kom, M.Kom
NIDN. 0210048302

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan Bahwa :

1. Amelda Susmita (1522300008)
2. Sumaria (1522300016)
3. Nurul Huda (1522300021)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Kerja Praktek pada

Nama Instansi : OTAK-OTAK ACHIN

Alamat : Jl. Basuki Rachmad RT.04/RW.01 NO.9 Bukit Intan
Sriwijaya,Pangkalpinang.

Pembimbing Praktek

Tanggal : 22 Desember 2017



(Achin)

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas petunjuk, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek (KKP) di Otak-otak Achin, tanpa ada kendala apapun sesuai dengan waktu yang telah disepakati. Laporan ini disusun berdasarkan pengalaman dan ilmu yang diperoleh selama melaksanakan Kuliah Kerja Praktek (KKP). Penyusunan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini adalah salah satu syarat untuk mengikuti Tugas Akhir dan laporan ini sebagai bukti bahwa penulis telah melaksanakan dan menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek (KKP) di Otak-otak Achin.

Laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) yang telah disusun ini dibuat dalam rangka memenuhi tugas akhir dan sebagai bahan pertanggung jawaban atas kegiatan Kuliah Kerja Praktek (KKP) di Otak-otak Achin. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu secara moral maupun materi selama kegiatan Kuliah Kerja Praktek (KKP). Ucapan terima kasih ini penyusun sampaikan kepada:

1. Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah memberikan petunjuk dan karunia-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kuliah kerja praktek ini.
2. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Atma Luhur.
3. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
4. Ibu Hamidah M.Kom selaku ketua Program Studi Manajemen Informatika serta Dosen Pembimbing STMIK Atma Luhur.
5. Ibu Parlia Romadiana, M.Kom selaku Pembimbing KKP.
6. Bapak Achin selaku pemilik usaha Otak-Otak Achin Pangkalpinang.
7. Segenap Bapak atau Ibu dosen beserta staf jurusan Manajemen Informatika.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat pada penyusunan laporan ini serta masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan laporan ini. Akhir kata penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila dalam pembuatan laporan ini banyak kesalahannya. Serta semoga laporan ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis, umumnya bagi kita semua dan bagi pihak yang membutuhkan dalam Manajemen Informatika.

Pangkalpinang, 22 Desember 2017

(Penulis)

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul perancangan desain penunjang promosi di UKM otak-otak Achin. Adapun masalah yang akan dikaji yaitu bagaimana mendesain logo, stiker, spanduk dan kartu nama semenarik mungkin. UKM ini sangat penting bagi kalangan masyarakat umum. Bisa memberikan lapangan kerja. Selain dari itu UKM juga memiliki fleksibilitas yang tinggi jika dibandingkan dengan usaha yang berkapasitas yang lebih besar. UKM ini perlu perhatian yang khusus dan didukung informasi yang akurat agar terjadi link bisnis yang terarah antara pelaku UKM dengan elmen daya saing usaha, yaitu jaringan pasar. Penulis menggunakan *CorelDrawX4* untuk mendesain logo, spanduk, stiker, kartu nama. Penulis menggunakan *CorelDrawX4* karena support di laptop asus X441U dengan RAM 4GB. Metode penelitian data yang digunakan yaitu Observasi (Pengamatan), merupakan kegiatan mencermati langsung secara visual terhadap kondisi obyek penelitian dan wawancara. Yaitu metode pengumpulan data yang bertujuan untuk mengumpulkan data dengan cara Tanya Jawab secara langsung kepada narasumber. Untuk *Tools* penulis menggunakan pentool dalam pembuatan desainnya. Penulis dapat membuat desain spanduk, logo, kartu nama dan stiker untuk otak-otak Achin. Dapat mendesain spanduk, logo, kartu nama, dan stiker yang menarik dengan warna yang terang dan perpaduan warna yang cocok untuk desain yang dibuat.

Kata Kunci: Perancangan, desain, promosi

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK	
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP	
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Tujuan Penelitian	3
1.5.2 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN ORGANISASI.....	6
2.1 Sejarah Tempat Riset	6
2.2 Struktur Organisasi	6
2.3 Tugas dan Wewenang Organisasi	7

BAB III ANALISIS.....	9
3.1 Analisis Berjalan	9
3.2 Spesifikasi Hardware dan Software	10
3.2.1 Spesifikasi Hardware	10
3.2.2 Spesifikasi Software	11
3.2.3 Hubungan Hardware dan Software	12
3.3 Analisis SWOT	12
BAB IV KONSEP DESAIN	14
4.1 Konsep Desain Ajuan	14
4.1.1 Layout Kasar	14
4.2.1 Layout Komprensif	16
4.2 Analisis Target Audience	22
BAB V PENUTUP.....	24
5.1 Kesimpulan.....	24
5.2 Saran	24
DAFTAR PUSTAKA.....	25
LAMPIRAN.....	26

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar II.1 Struktur Organisasi.....	7
2. Gambar III.1 Analisis Berjalan.....	9
3. Gambar IV.1 Layout Kasar Logo	14
4. Gambar IV.2 Layout Kasar Kartu Nama	15
5. Gambar IV.3 Layout Kasar Spanduk.....	15
6. Gambar IV.4 Layout Kasar Sticker Cap.....	16
7. Gambar IV.5 Desain Logo.....	16
8. Gambar IV.6 Desain Kartu Nama.....	18
9. Gambar IV.7 Desain Spanduk	19
10. Gambar IV.8 Desain Sticker Cap	21

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 : Surat Diterima Riset.....	26
Lampiran A-2 : Surat Selesai Riset.....	27
Lampiran B-1 : Lembar Kunjungan KKP.....	28
Lampiran B-2 : Lembar Konsultasi Bimbingan.....	29