

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Serra *Computer* merupakan sebuah tempat usaha yang berasal dari Pangkalpinang, Bangka Belitung yang bergerak di bidang komputer. Lokasi tempat usaha beralamat di Jalan Depati Hamzah, Semabung Lama, Bukit Intan, Kota Pangkalpinang, Kepulauan Bangka Belitung. Usaha ini menjual berbagai produk komputer seperti sparepart komputer, *peripheral* komputer, dan aksesoris komputer serta menyediakan jasa pelayanan servis komputer bagi pelanggan. Serra *Computer* memasarkan produk untuk *reseller*, toko-toko dan pelanggan biasa. Serra *Computer* juga tak pernah ragu dalam memberikan kualitas barang terbaik dan pelayanan terbaik bagi pelanggan.

Pada saat ini, Serra *Computer* memasarkan produk dan jasa melalui media sosial saja dan hanya sekali mempromosikan lewat brosur. Serra *Computer* juga memiliki logo, keterangan toko, alamat, dan nomor telepon yang bisa dihubungi pada neon *box*, namun sudah usang sehingga sulit bagi masyarakat untuk mengetahui keberadaan tempat usaha tersebut. Selain promosi melalui media sosial, Serra *Computer* memperdagangkan barang melalui toko ke toko saja.

Untuk itu, penulis berinisiatif untuk merancang dan mendesain media promosi dan publikasi yang diperlukan dalam bentuk cetak. Beberapa bentuk media promosi dan publikasi yang direncanakan penulis terdiri dari logo marketing, spanduk, brosur, kalender, *sticker* dan kartu nama. Desain akan dirancang dengan menarik dan informatif serta bisa dibawa oleh masyarakat dengan mudah bertujuan untuk memasarkan tempat usaha ini agar lebih dikenal masyarakat luas sehingga diharapkan mampu meningkatkan jumlah pelanggan tempat usaha.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang ditemukan penulis setelah melakukan riset di tempat usaha ini ialah :

1. Serra *Computer* sekarang tidak memiliki media promosi dan publikasi tetap dalam bentuk cetak untuk mempromosikan dan memberikan informasi tentang tempat usaha.
2. Serra *Computer* memasarkan produk dari toko ke toko dan media sosial saja.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah penulis rangkum, penulis akhirnya menemukan masalah yang ada pada tempat usaha sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menggaet lebih banyak pelanggan bagi Serra *Computer*?
2. Bagaimana mendesain media promosi dan publikasi bagi Serra *Computer* agar terlihat menarik, efektif dan informatif?

1.4 Batasan Masalah

Dari permasalahan yang ada, penulis membatasi permasalahan hanya pada poin-poin berikut :

1. Pembuatan logo marketing menggunakan *software* aplikasi Corel Draw X7
2. Pembuatan spanduk menggunakan *software* aplikasi Corel Draw X7 dan Adobe Photoshop CS6
3. Pembuatan kalender menggunakan *software* aplikasi Corel Draw X7 dan Adobe Photoshop CS6
4. Pembuatan brosur menggunakan *software* aplikasi Corel Draw X7 dan Adobe Photoshop CS6
5. Pembuatan *sticker* dan kartu nama menggunakan Corel Draw X7

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

1. Membantu mempromosikan Serra *Computer* dengan mendesain media promosi dan publikasi dalam bentuk cetak
2. Merancang desain media promosi dan publikasi yang menarik, efektif dan informatif bagi masyarakat luas.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh Serra *Computer* untuk menggaet lebih banyak pelanggan. Adanya desain media promosi dan publikasi yang telah dibuat, diharapkan mampu memasarkan produk dan jasa service agar lebih efektif.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika penulisan Laporan Kuliah Kerja Praktik (KKP) yang tersusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, penulis menerangkan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan Laporan Kuliah Kerja Praktik (KKP).

BAB II TINJAUAN ORGANISASI

Dalam bab ini, penulis memaparkan tentang sejarah Serra *Computer*, struktur organisasi, serta tugas dan wewenang tiap anggota dalam organisasi.

BAB III ANALISIS

Pada bab berikut ini, penulis akan meneliti tentang analisis berjalan produk di tempat riset, spesifikasi *software* dan *hardware* serta hubungan *software* dan *hardware* juga analisis SWOT.

BAB IV KONSEP DESAIN

Di bab ini, penulis akan menunjukkan sketsa desain serta hasil jadi desain untuk rencana promosi dan publikasi agar dapat menggaet banyak pelanggan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini, penulis akan memberikan kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan penelitian yang berkaitan.

