

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini hampir di semua dunia bisnis dan usaha memerlukan sebuah strategi yang baik untuk proses pengembangan bisnis mereka. Banyak hal dan cara dilakukan agar usahanya tersebut dapat maju dan berkembang. Salah satunya adalah dengan cara melakukan berbagai macam promosi. Promosi adalah upaya untuk memberitahukan dan menawarkan produk atau jasa dengan tujuan membuat orang lain atau konsumen tertarik untuk membeli.

Dengan begitu diharapkan akan adanya kenaikan angka penjualan, dan juga diharapkan akan hadirnya pelanggan baru serta menjaga loyalitas pelanggan yang sudah ada. Oleh karena itu munculah berbagai ide dan cara untuk melakukan promosi. Dengan berkembangnya teknologi yang ada saat ini sangat membantu sekali bagi para pelaku usaha untuk mempromosikan produk mereka. Para pelaku bisnis dapat melakukan promosi melalui iklan, media cetak, ataupun melalui sosial media.

Dengan adanya promosi, diharapkan dapat mempermudah masyarakat untuk mengetahui informasi mengenai produk apa saja yang dijual/ditawarkan. Dalam kesempatan ini penulis akan membantu memperkenalkan produk-produk yang ditawarkan oleh Distro Ozone dengan logo, katalog, dan *stationary* sebagai penunjang. Dengan cara ini diharapkan para calon pembeli akan lebih tertarik untuk melihat dan mengetahui produk-produk yang ditawarkan oleh Distro Ozone. Distro Ozone adalah usaha yang bergerak dalam bidang fashion menjual seperti baju, tas, sepatu/sandal, aksesoris dll.

Dalam pembuatan logo, katalog, dan *stationary* ini penulis akan menggunakan beberapa *software* sebagai penunjang project penulis. *Software* yang akan penulis gunakan adalah *Corel Draw X4*.

1.2. Rumusan Masalah

Masalah yang ada pada Distro Ozone adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana menentukan konsep yang sesuai profil Distro Ozone yang nantinya akan diterapkan dalam pembuatan *branding*, *stationary*, dan media promosi.
- b. Menentukan *software* apa saja yang akan digunakan dalam pembuatan *branding*, *stationary*, dan media promosi.
- c. Bagaimana cara mendesain *branding*, *stationary*, dan media promosi yang menarik mulai dari warna, teks, dan penempatan gambar.

1.3. Batasan Masalah

Setelah penulis melakukan wawancara dengan berbagai rangkaian penelitian, penulis akan melakukan serangkaian kegiatan yang nantinya akan penulis lakukan dan diterapkan kedalam bentuk media cetak. Agar dalam penyusunan penelitian ini dapat terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang hendak dicapai maka diperlukan batasan-batasan masalah dalam waktu pembahasannya. Adapun batasan tersebut adalah logo, katalog, brosur, kartu nama, dan spanduk..

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah agar dapat membantu pihak distro dalam mempromosikan produk-produk sehingga konsumen tertarik untuk membelinya dan manfaat dari penelitian ini adalah mengenalkan distro tersebut kepada masyarakat luas.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam rangka pengumpulan data-data atau keterangan yang diperlukan, maka dalam hal ini menggunakan beberapa metode diantaranya :

a. Observasi

Observasi (Pengamatan), yaitu kegiatan mencermati langsung secara visual terhadap kondisi objek penelitian. Observasi dilakukan setelah mencermati data serta memperoleh masukan dari narasumber. Pada metode ini dilakukan pengamatan dan pencatatan secara langsung mengenai keadaan, suasana yang ada di Distro Ozone.

b. Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data yang digunakan untuk mencari data dengan cara tanya jawab secara langsung kepada pemilik Distro Ozone tersebut.

c. Studi Pustaka

Selain melakukan observasi, juga mengumpulkan data dengan cara studi pustaka. Didalam metode ini penulis berusaha melengkapi data-data yang diperoleh dengan membaca dan mempelajari dari buku-buku dan data-data yang relevan dan yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui secara ringkas permasalahan dalam penulisan Tugas Akhir (TA) ini, maka digunakan sistematika penulisan yang bertujuan untuk mempermudah pembaca menelusuri dan memahami laporan Tugas Akhir (TA) ini.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, menguraikan latar belakang secara umum, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan secara keseluruhan.

BAB II ORGANISASI DAN TEKNOLOGI

Pada bab ini akan menguraikan tentang tinjauan organisasi, spesifikasi teknologi *hardware*, serta spesifikasi teknologi *software*.

BAB III ANALISIS SISTEM

Dalam bab ini akan dibahas mengenai objek penelitian, analisis objek, proposal konsep desain, dan konsep desain ajuan.

BAB IV IMPLEMENTASI DESAIN

Dalam bab ini dijabarkan mengenai implementasi dalam bentuk desain yang berupa gambaran tentang desain apa yang telah dibuat yang nantinya akan dicetak dalam bentuk benda.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan memberikan kesimpulan dan saran mengenai apa yang telah diteliti.