

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 serta hadirnya pelanggan baru dan 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/ jasa mereka. Para pelaku bisnis dapat melakukan promosi melalui E-mail, sms (*short message servise*), iklan, ataupun melalui sosial media. Dengan adanya promosi, diharapkan dapat mempermudah masyarakat untuk mengetahui informasi mengenai produk/ jasa apa saja yang dijual/ditawarkan.

Dalam kesempatan ini penulis akan membantu memperkenalkan produk-produk yang di ditawarkan oleh Distro 3Second dengan beberapa media promosi berupa katalog, spanduk, brosur, sticker dan *stationary* berupa kartu nama sebagai penunjang. Dengan cara ini diharapkan para calon pembeli akan lebih tertarik untuk melihat dan mengetahui produk-produk yang ditawarkan oleh Distro 3Second. Distro 3Second adalah usaha yang bergerak dalam bidang fashion menjual seperti baju, tas, sepatu/sandal, aksesoris dll.

Dalam pembuatan *stationary* nantinya penulis akan memberikan tampilan yang berbeda mulai dari penggunaan teks, warna , gambar, dan posisi dalam

penyusunan gambar-gambar produk yang akan di promosikan. . Dalam pembuatan *branding, stationary*, media promosi dan *company profile* penulis akan menggunakan *software* corel draw x4 dan corel studio.

Berdasarkan dari *project* yang akan dibahas maka penulis mengambil judul “ Penerapan Desain dan Multimedia Sebagai Sarana dan Media Promosi Serta Publikasi Pada Distro 3Second”.

1.2 Rumusan Masalah

Penulis memilih pembahasan mengenai bagaimana cara untuk lebih memperkenalkan produk Distro 3 Second kepada masyarakat, dengan membuat media promosi.

Adapun permasalahan yang timbul antara lain :

- a. Bagaimana menentukan konsep yang sesuai dengan *image* distro 3 Second yang nantinya akan diterapkan dalam pembuatan *stationary*, media promosi dan *company profile*..
- b. Bagaimana cara mendesain *stationary*, media promosi dan *company profile* yang menarik mulai dari warna, teks, dan penempatan gambar.
- c. Menentukan *software* apa yang akan digunakan dalam pembuatan *branding, stationary*, media promosi dan *company profile*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penyusunan Laporan Tugas Akhir (TA) ini adalah untuk memenuhi syarat meraih gelar D3 (Diploma III) dari STMIK Atma Luhur Pangkalpinang. Adapun manfaat penulisan Laporan Tugas Akhir (TA) bagi penulis adalah untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama dibangku kuliah dengan mengaplikasikannya kedalam dunia kerja. Sedangkan manfaat.

untuk organisasi/perusahaan adalah mereka dapat lebih mudah untuk mempromosikan produknya sehingga mampu meningkatkan omset penjualan

Berdasarkan pemikiran tersebut, penulis akan membuat media promosi untuk Distro 3Second dalam bentuk media cetak berupa katalog, spanduk, brosur, sticker dan *stationary* berupa kartu nama yang tentunya akan sangat berguna dalam pengembangan bisnis yang ada di Distro 3Second.

1.4 Batasan Masalah

Setelah penulis melakukan wawancara dan berbagai rangkaian penelitian, penulis akan mendesain katalog produk. Agar dalam penyusunan Tugas Akhir (TA) ini dapat terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang hendak di capai, maka diperlukan batasan-batasan masalah dalam pembahasannya. Adapun batasan-batasan masalah dalam penulisan Tugas Akhir ini antara lain:

- a. Akan dilakukan pembahasan mengenai cara pembuatan desain pada beberapa *stationary* sebagai penunjang dalam usaha Distro 3Second.
- b. Penulisan Tugaas Akhir (TA) dibatasi hanya pada desain dan pencetakan beberapa *stationary* sebagai penunjang.

1.5 Metode Penelitian

Dalam rangkaian pengumpulan data dan informasi yang diperlukan, penulis menggunakan beberapa metode diantaranya :

- a. Observasi

Penulis mengumpulkan data secara langsung dengan melihat objek yang diteliti di Distro 3Second . Metode ini bersifat umum tapi menyeluruh yang dapat dimanfaatkan sebagai dasar penelitian.

- b. Wawancara

Dalam hal ini penulis mengumpulkan data dengan cara tanya jawab dengan pemilik/supervisor Distro 3Second untuk mengetahui secara jelas permasalahan yang dihadapi.

c. Studi Pustaka

Selain melakukan observasi dan wawancara, penulis juga mengumpulkan data dengan cara studi pustaka. Didalam metode ini penulis memperoleh data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku yang relevan dan ada kelerasinya dengan hal yang akan dibahas.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca untuk menelusuri dan memahami secara ringkas permasalahan dalam penulisan Tugas Akhir (TA) ini, maka penulis menggunakan sistematika penulisan.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menguraikan secara umum latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan, ruang lingkup/batasan masalah, metode penelitian, serta sistematika penulisan secara keseluruhan.

BAB II ORGANISASI DAN TEKNOLOGI

Pada bab ini penulis menguraikan tentang struktur organisasi yang ada di Distro 3Second serta teori singkat tentang hardware dan software yang sudah dan akan digunakan. Spesifikasi hardware dan software yang akan digunakan. Teori singkat mengenai konsep desain yang disetujui dan hubungan antara hardware dan software yang akan dan sudah digunakan.

BAB III ANALISA SISTEM

Dalam bab ini akan dibahas mengenai objek penelitian yang berisi konsep desain dan materi objek yang diteliti, analisis objek yang berisikan analisis dari objek permasalahan, proposal konsep desain yang berisikan Term of Reference (TOR), dan konsep desain ajuan yang menjelaskan desain yang akan dibuat dan dikembangkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DESAIN DAN MULTIMEDIA

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

BAB V PENUTUP

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