

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Seiring berkembangnya jaman sekarang, baik dalam segi teknologi atau pun penampilan, khususnya di bidang *fashion* yang banyak diminati kalangan anak muda – mudi, Karna dari itu harus bisa menciptakan suatu produk yang sesuai dengan keinginan mereka. Ide yang tak pernah habis untuk menciptakan sesuatu yang baru sebab persaingan semakin banyak, maraknya outlet, distro serta butik yang menjual suatu produk, maka dari itu penulis ingin membuat suatu yang inovatif untuk mempromosikan dan mempublikasikan suatu produk agar bisa bersaing di dunia *fashion*.

Promosi dan publikasi merupakan suatu kegiatan yang sangat penting bagi perusahaan baik bagi perusahaan yang bergerak dalam bidang penyediaan barang maupun jasa. Oleh karena itu munculah berbagai media promosi yang beraneka ragam. Salah satu dari beragam media tersebut adalah katalog. Katalog merupakan data singkat perusahaan atau produk yang bersifat tetap dalam jangka waktu panjang. Dengan melihat katalog, kalangan remaja diharapkan dapat dengan cepat mengetahui profil usaha atau produk yang ditawarkan.

Saat ini penulis akan membantu memperkenalkan produk yang dijual oleh Kinstun Distro dengan katalog serta beberapa stationary sebagai penunjang. Dengan cara ini orang akan lebih tertarik untuk melihat dan mengetahui produk – produk yang ditawarkan oleh Kinstun Distro. Kinstun Distro tersebut merupakan sebuah toko yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian dan aksesoris lainnya. Maka dalam pembuatan katalog serta beberapa stationary sebagai penunjang. Penulis akan memberikan tampilan yang berbeda mulai dari pengguna warna, text, gambar, audio visual dll yang akan dipromosikan.

2. Rumusan Masalah

Penulis mengambil pembahasan mengenai bagaimana cara untuk lebih memperkenalkan Kinstun Distro kepada khalayak umum. Yaitu dengan cara mempublikasikan Kinstun Distro dengan membuat media promosi dalam bentuk katalog yang berisikan mengenai bidang usaha yang dijalani, serta membuat beberapa stationary untuk lebih memperkenalkan Kinstun Distro.

Adapun permasalahan yang timbul antara lain :

- a. Bagaimana cara mendesain katalog dan stationary Kinstun Distro yang menarik dan efektif kepada masyarakat luas?
- b. Bagaimana memilih media yang tepat untuk mempromosikan Kinstun Distro kepada seluruh masyarakat luas?
- c. Software apa saja yang akan penulis gunakan untuk membuat katalog dan stationary lainnya pada Kinstun Distro?

3. Tujuan Penulis

Tujuan Tugas Akhir (TA) yang penulis lakukan ini agar dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah penulis pelajari diperkuliahan didalam dunia kerja serta agar mahasiswa mendapatkan pengalaman yang lebih luas lagi. Berdsarkan pemikiran tersebut, penulis berencana akan membuat media promosi Kinstun Distro dalam bentuk media cetak, serta beberapa stationary yang tentunya akan sangat membantu untuk lebih memperkenalkan Kinstun Distro. Tugas Akhir ini bertujuan agar penulis dapat memperoleh gelar D3 (DIII) dari STMIK Atma Luhur.

4. Batasan Masalah

Sesuai dengan Identifikasi masalah dan fokus masalah yang telah dipaparkan, maka batasan masalah yang diberlakukan tugas akhir ini adalah mempromosikan dan mempublikasikan Distro Kinstun kepada masyarakat luas, seperti katalog, kartu nama, spanduk, nota, brosur, kalender, dan lain-

lain.

5. Metode Penelitian

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis menggunakan berbagai metode yang digunakan, yaitu:

a. Studi Lapangan

Dalam metode ini, penulis terjun langsung untuk mencari dan mengumpulkan data dari sumbernya dengan cara melakukan pengamatan terhadap masalah yang dijadikan objek oleh penulis.

b. Wawancara

Dalam metode wawancara, penulis dapat memperoleh informasi langsung dari sumbernya dengan cara melakukan tanya jawab dan bertatap muka antar penulis dan narasumber.

c. Studi Pustaka

Metode ini digunakan sebagai pendukung dan penunjang dari data yang telah ada dan sebagai bahan perbandingan. Penulis juga melakukan pendekatan dengan referensi buku-buku yang mengacu pada bidang yang berkaitan dengan objek penulis.

6. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan secara umum mengenai latar belakang, masalah, tujuan penulisan, batasan permasalahan, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan Tugas Akhir.

BAB II : ORGANISASI DAN TEKNOLOGI

Dalam bab ini menjelaskan mengenai teori singkat tentang hardware dan software yang digunakan. Spesifikasi hardware dan software yang sudah dan akan digunakan. Teori singkat mengenai konsep desain yang disetujui dan hubungan antara hardware dan software pendukung yang sudah dan akan digunakan.

BAB III : ANALISIS

Dalam bab ini akan dibahas mengenai objek penelitian yang berisi konsep desain, draft, dan materi dari objek yang diteliti. Analisis objek yang berisikan analisis dari objek penelitian.

BAB IV : IMPLEMENTASI DESAIN

Dalam bab ini dijabarkan mengenai implementasi bentuk design. Berupa gambaran tentang desain apa yang telah dibuat yang nantinya akan dicetak dalam bentuk nyata.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan tentang apa yang telah dilakukan selama Tugas Akhir pada Kinstun Distro serta memberikan saran-saran terhadap sistem untuk meningkatkan usaha penjualan ditempat riset.