

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, khususnya teknologi informasi dapat memberikan kemudahan dan ketetapan informasi dalam pengambilan keputusan.

Namun masih banyak permasalahan dan kelemahan sistem yang ada pada suatu organisasi atau usaha sehingga perlu adanya sistem yang baru. Pada era globalisasi dewasa ini perlu adanya strategi dan teknik yang dapat di gunakan sebagai pendukung dalam membantu pencapaian tujuan suatu organisasi atau usaha.

Komputerisasi sebagai suatu penerapan teknologi yang dapat membantu kelancaran sistem promosi dan sebagainya, sehingga penyelesaian suatu masalah dan pengambilan keputusan dapat di lakukan secara tepat.

ADELBA BUTIK merupakan usaha yang bergerak dalam bidang fashion pakaian, yang menjalankan usahanya guna memenuhi kebutuhan fashion masyarakat zaman sekarang.

Permasalahan yang terjadi pada ADELBA BUTIK yaitu sistem promosi yang ada masih menggunakan sistem dari mulut ke mulut, sehingga menyebabkan usahanya lambat berkembang .

Dengan sistem promosi yang ada pada zaman sekarang akan lebih memudahkan ADELBA BUTIK di kenal oleh masyarakat dan biaya promosi akan dapat lebih di tekan seminimal mungkin.

## 2. Rumusan Masalah

Penulis mengambil pembahasan mengenai bagaimana cara untuk lebih memperkenalkan ADELBA BUTIK. kepada khalayak umum. Yaitu dengan cara mempublikasikan ADELBA BUTIK. dengan membuat media promosi dalam bentuk brosur, logo, kartu nama, ID Card, Mug, spanduk, kalender, cetak yang berisikan mengenai bidang usaha yang di jalani, serta membuat beberapa stationary untuk lebih memperkenalkan ADELBA BUTIK.. Adapun permasalahan yang timbul antara lain :

- a. Bagaimana cara mendesign brosur, logo, kartu nama, ID Card, Mug, spanduk, kalender, yang akan di buat semenarik mungkin mulai dari penggunaan warna, penempatan teks dan lain-lain agar dapat menarik dan tidak terlihat membosankan ketika orang melihat dan membacanya.
- b. Software apa saja yang di gunakan untuk membuat brosur, logo, kartu nama, ID Card, Mug, spanduk, kalender, dan stationary untuk ADELBA BUTIK.

## 3. Tujuan Penulisan

Tugas akhir (TA) yang penulis lakukan ini bertujuan agar penulis dapat memperoleh gelar D3 (Diploma 3) dari STMIK ATMA LUHUR. Selain itu agar penulis dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah penulis pelajari di saat perkuliahan, di dalam dunia kerja serta agar mahasiswa mendapatkan pengetahuan yang lebih luas lagi. Berdasarkan pemikiran tersebut penulis selaku mahasiswa jurusan Manajemen Informatika STMIK ATMA LUHUR berencana akan membuat media promosi ADELBA BUTIK dalam bentuk media cetak, serta beberapa stationary yang tentunya akan sangat membantu untuk lebih memperkenalkan ADELBA BUTIK pada masyarakat banyak.

#### 4. Ruang Lingkup Riset

##### a. Arti penting atau peranan topik pembicaraan atau penelitian

Setelah penulis melakukan wawancara dan berbagai rangkaian penulis. Penulis akan melakukan serangkaian kegiatan yang nantinya akan penulis lakukan dan terapkan keberbagai macam jenis desain media publikasi untuk mendapatkan hasil desain brosur, logo, kartu nama, ID Card, Mug, spanduk, kalender, yang baik dan tentunya dapat di terima oleh semua golongan masyarakat.

##### 1) Observasi

Dalam hal ini dengan penulis melakukan observasi atau pengamatan langsung ke ADELBA BUTIK, penulis berusaha untuk memahami konsep dan bidang yang di jalankan ADELBA BUTIK selaku tempat penulis mengerjakan TA dan mengizinkan penulis untuk membuat beberapa media publikasi sesuai dengan yang di butuhkan. Tentunya dengan konsep yang lebih baik.

##### 2) Memilih Jenis dan Media Publikasi

Setelah melakukan observasi penulis akan memilih media publikasi yang nantinya akan di terapkan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan ADELBA BUTIK yang bergerak dalam bidang fashion pakaian. Untuk itu penulis berencana untuk membuat beberapa media publikasi dalam bentuk cetak.

##### 3) Memutuskan Benda Publikasi

Setelah membagi pilihan benda publikasi ke dalam bentuk cetak , maka penulis memutuskan untuk untuk mebuat desain brosur cetak, serta beberapa stationary dengan menggunakan material kertas yang elegan dan tehnik cetak dalam sablon dan emboss.

##### 4) Mendesign

Dalam hal ini penulis menggunakan software yang tepat dan sesuai dengan apa yang penulis butuhkan untuk menghasilkan karya desain yang sesuai dengan apa yang penulis dan tempat riset penulis harapkan.

Untuk membuat brosur cetak serta beberapa jenis stationary. Penulis menggunakan *Software Adobe Photoshop CS4*

b. Perlunya pengembangan / peningkatan di bidang topik design

Penulis berusaha untuk membuatkan hasil karya yang terbaik untuk ADELBA BUTIK dengan cara lebih mempromosikan ADELBA BUTIK ke dalam beberapa bentuk media publikasi.

Tidak hanya itu nantinya penulis juga akan memilih dan akan menggunakan berbagai macam material yang ada sebagai pendukung dari proses cetak, di sertai dengan berbagai macam tehnik cetak yang sesuai dengan apa yang di butuhkan ke dalam media publikasi.

## 5. Metode Penelitian

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini penulis menggunakan berbagai metode yang di gunakan yaitu ;

- a) Studi lapangan tentang ADELBA BUTIK yang bergerak dalam bidang fashion.
- b) Teori praktek tipikal metode layout iklan
  - 1) AXIAL

Elemen iklan di letakan berdasarkan sebuah sumbu yang di letakan pada posisi tertentu di halaman iklan dan pada metode ini akan di tampakan banyak bagian yang kosong

- 2) GROUP

Layout ini menggunakan sejumlah elemen berupa foto yang di letakan berkelompok dalam suatu titik konsentrasi pandang pada halaman iklan karena bertujuan untuk memberikan satu pusat perhatian.

3) **BAND BAND**

Elemen iklan di pasang membentang seperti sabuk tapi letaknya membujur vertikal dan memblocking materi setinggi halaman iklan

4) **PATH**

Model ini menyebar materi, baik berupa foto maupun teks secara zig zag seluas halaman iklan

5) **T**

Model kuno yang membentuk huruf T tetapi efektif dan masih banyak di gunakan

6) **Z**

Tekhnik ini adalah untuk meratakan perhatian di seluas permukaan halaman ini di gunakan pada iklan baris latin yang di baca dari kiri ke kanan dengan permainan typografi

7) **S**

Metode layout iklan ini kebalikan dari Z dan di pergunakan bagi pembaca yang menggunakan huruf non latin , misalkan bahasa atau huruf Arab

8) **U**

Metode iklan yang di pasang mengikuti huruf U

9) **GRID / SISTEM KOLOM**

Model ini mirip dengan axial , tetapi letak dan ukuran elemen lebih memenuhi bidang iklan sehingga tidak hanya bidang yang kosong

10) **CHECKERBOARD / PAPAN CATUR**

Metode yang memasang elemen – elemen gambar / foto secara rapi menyerupai kotak – kotak papan catur dan cocok di gunakan untuk Elemen raster sama atau foto – foto yang sama

## 6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini terbagi dalam beberapa bab yang tersusun sebagai berikut ;

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan penulisan TA yang berisikan latar belakang, tujuan penulisan, ruang lingkup riset, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II ORGANISASI DAN TEKNOLOGI

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

### BAB III ANALISIS

Dalam bab ini akan di bahas mengenai objek penelitian yang berisi konsep desain, draft dan materi dari objek yang di teliti.

### BAB IV IMPLEMENTASI DESAIN

Dalam bab ini di jabarkan mengenai implementasi bentuk desain. Berupa gambaran tentang desain apa yang telah di buat yang nantinya akan di cetak dalam bentuk nyata.

### BAB V PENUTUP

Pada bab ini terdapat tentang kesimpulan dan saran yang penulis berikan mengenai apa yang telah di teliti , serta lampiran.