

**DESAIN PUBLIKASI DAN PROMOSI SEBAGAI MEDIA  
PEMASARAN PADA TOKO SEPATU BATA  
TBK CABANG PANGKALPINANG**

**TUGAS AKHIR**



Oleh :  
**ZIMA DEVI**  
1722300021

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG**

**2020**

**DESAIN PUBLIKASI DAN PROMOSI SEBAGAI MEDIA  
PEMASARAN PADA TOKO SEPATU BATA  
TBK CABANG PANGKALPINANG**



**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai syarat meraih**

**Gelar Ahli Madya**

**Oleh :**

**ZIMA DEVI**

**1722300021**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG**

**2020**



## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1722300021

Nama : Zima Devi

Judul Tugas Akhir : DESAIN PUBLIKASI DAN PROMOSI SEBAGAI MEDIA  
PEMASARAN PADA TOKO SEPATU BATA TBK  
CABANG PANGKALPINANG

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah **HASIL KARYA SENDIRI, TIDAK MEMBELI, TIDAK MEMBAYAR PIHAK LAIN UNTUK MEMBUATKAN, dan BUKAN PLAGIAT.** Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur diatas, maka saya siap untuk mendapatkan saksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 04 Juli 2020



Zima Devi

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

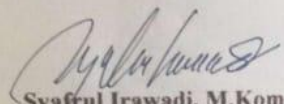
DESAIN PUBLIKASI DAN PROMOSI SEBAGAI MEDIA PEMASARAN PADA  
TOKO SEPATU BATA TBK CABANG PANGKALPINANG

Yang di persiapkan dan di susun oleh


**Zima Devi**  
1722300021

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 13 Juli 2020

**Anggota Penguji**

  
**Syafrul Irawadi, M.Kom**  
NIDN.0211087501

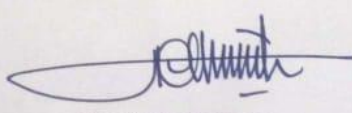
**Dosen Pembimbing**

  
**Parlia Romadiana, M.Kom**  
NIDN.0210039301

**KaProd. Manajemen Informatika**

  
**Delpiah Wahyuningsih, M.Kom**  
NIDN.0008128901

**Ketua Penguji**

  
**Hamidah, M.Kom**  
NIDN.0210048302

Tugas Akhir ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 13 Juli 2020

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI INSTITUT  
SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR

  
**Ellya Helmud, M.Kom**  
NIDN.0201027901

## **ABSTRAK**

*Toko Sepatu Bata Tbk Cabang Pangkalpinang yang beralamatkan di jalan Letkol, Rusli Romli, Grimaya, Kota Pangkalpinang yang berada di BTC ( Bangka Trade Center), menjual beraneka macam Sepatu seperti Sepatu Wanita, Sepatu Anak – anak, Sepatu Pria. Dikarenakan banyaknya jumlah persaingan khususnya di kota Pangkalpinang, maka dibutuhkan suatu trobosan terbaru yang akan menjadi pembeda antara toko Sepatu lainnya. Untuk itu penulis mencoba mengatasinya melalui media desain grafis. Dalam perancangan desain promosi ini, penulis akan membuat desain semenarik mungkin sehingga mampu menarik perhatian konsumen khususnya para pengunjung yang hobi shopping dan suka diskon. Dalam proses perancangan telah ditentukan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan untuk media promosi yaitu spanduk, kartu nama, desain kaos 3D, logo dll sehingga nantinya Toko Sepatu Bata Tbk Cabang Pangkalpinang ini dapat dikenal dan diminati masyarakat.*

*Kata Kunci : Desain, Promosi, Sepatu Bata Tbk.*



## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat limpahan Rahmat dan Karunia-nya sehingga penulis dapat menyusun Tugas Akhir (TA) ini dengan baik. Dalam Laporan Tugas Akhir ini penulis membahas tentang “ DESAIN PUBLIKASI DAN PROMOSI SEBAGAI MEDIA PEMASARAN PADA TOKO SEPATU BATA TBK CABANG PANGKALPINANG “.

Laporan Tugas Akhir ini disusun dalam usaha melengkapi salah satu syarat agar dapat ikut Wisuda Diploma III (D3) jurusan Manajemen Informatika di ISB ATMA LUHUR Pangkalpinang. Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan Tugas Akhir (TA) ini yang jauh dari sempurna dan tentu saja banyak sekali kekurangan, namun Penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir (TA) ini dengan sebaik-baiknya.

Dengan menyusun Laporan Tugas Akhir (TA) ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dari pihak-pihak serta pengalaman yang sangat berguna, untuk itu tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, atas segala nikmat kesabaran yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir (TA) ini.
2. Kedua Orang Tua dan beserta keluarga tercinta terutama kepada kakak-kakak saya yang telah memberikan dukungan baik moral dan materil dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir (TA) ini.
3. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, M.Sc selaku Rektor ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Ibu Delpiah Wahyuningsih, M.Kom selaku program studi Manajemen Informatika.
5. Ibu Parlia Romadiana, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya dalam membimbing serta memberi semangat dan motivasi kepada penulis.
6. Bapak Muhammad Rizki selaku kepala Toko Sepatu Bata Tbk Cabang Pangkalpinang.

7. Kepada Saudara serta teman-teman saya yang telah memberi dukungan moral serta doa.
8. Kepada Sahabat-sahabatku yang sangat saya cintai : Zubika dan Lesi Fitri yang selalu mengingatkan hal yang baik-baik dan selalu berjuang bersama menghadapi masalah yang ada dalam masalah Tugas Akhir.
9. Kepada teman Seangkatan ku : Puja Mulika, Silvi Ariska, Intan Permata, Iola Sefiliza, Natania, Nurdianti, Ami Ningsi Terima kasih sudah menyemangatin saya.
10. Kepada Teman-teman ku : Irene, Yunita, Oulia, Elvia, Nova, Widia Terima kasih sudah Mendoakan saya.
11. Para Staf Dosen dan Seluruh Karyawan ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
12. Dan Semua pihak yang telah membantu saya secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir (TA) ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun sangat saya harapkan, demi menjadikan Laporan Tugas Akhir (TA) ini lebih baik, serta solusi yang berguna untuk dijadikan bahan pertimbangan kedepannya.

Demikian Laporan Tugas Akhir (TA) ini penulis buat, Semoga dapat bermanfaat bagi semua. Penulis juga berharap semoga laporan ini berguna bagi para pembaca umumnya teman-teman mahasiswa/i ISB ATMA LUHUR pada khususnya.

Atas perhatiannya penulis ucapkan terimakasih.

Pangkalpinang,

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
Abstrak .....	i
Kata Pengantar .....	ii
Daftar Isi.....	iv
Daftar Gambar.....	vi
Daftar Tabel .....	vii
Daftar Lampiran .....	viii
Daftar Simbol .....	ix
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian .....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian .....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6 Sistematika Penulis .....	4
 <b>BAB II METODE PENELITIAN</b>	
2.1 Teknik Pengumpulan Data .....	6
2.2 Metode Desain Media .....	7
2.3 Metode Konsep Multimedia.....	7
 <b>BAB III KONSEP PERANCANGAN</b>	
3.1 Objek Penelitian .....	9
3.1.1 Sejarah Toko Sepatu Bata Tbk Cabang Pangkalpinang .....	9
3.1.2 Struktur Organisasi Toko Sepatu Bata Tbk Cabang Pangkalpinang.....	10



3.1.3 Tugas dan Wewenang Toko Sepatu Bata Tbk Cabang Pangkalpinang .....	12
3.2 Analisis Objek.....	14
3.3 Konsep Desain .....	16
3.4 Konsep Desain Ajuan.....	23

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DESAIN DAN MULTIMEDIA**

4.1 Hasil .....	38
4.2 Target Audience .....	45
4.3 Pengujian.....	45

#### **BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan .....	50
5.2 Saran.....	51

#### **DAFTAR PUSTAKA .....**

LAMPIRAN A Lembar Hasil Karya Desain .....	53
LAMPIRAN B Surat Keterangan Riset .....	63
LAMPIRAN C Kartu Bimbingan TA.....	66

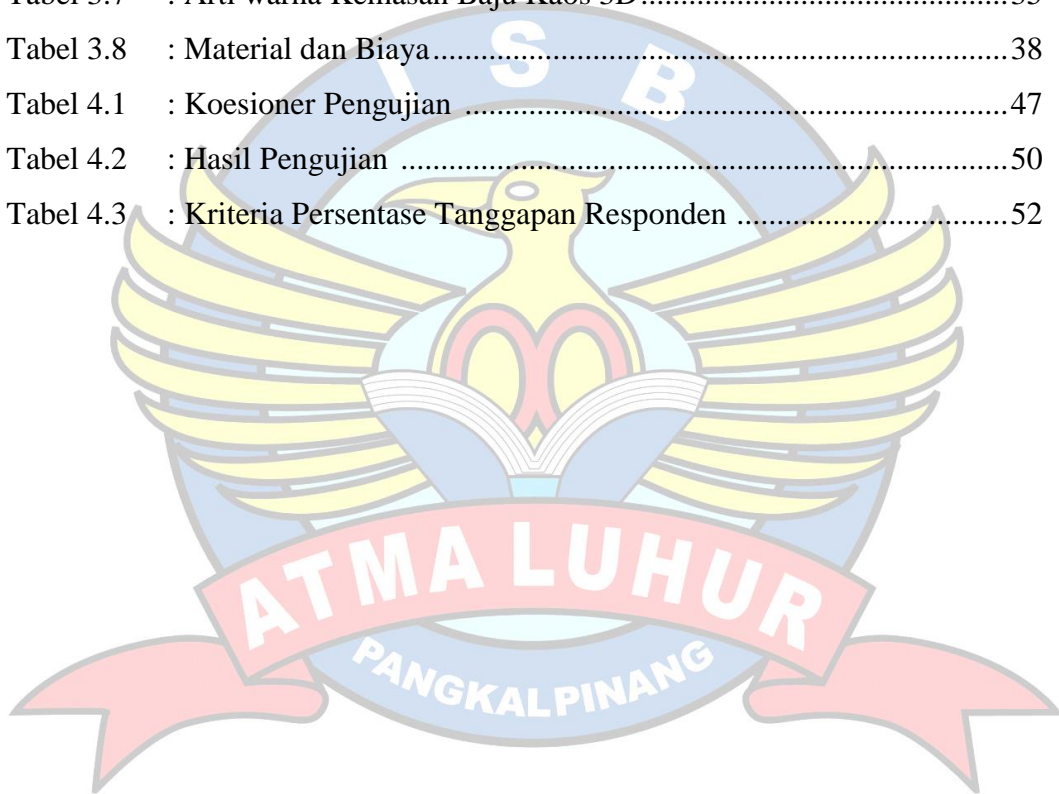


## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi Toko Sepatu Bata Tbk Cabang Pangkalpinang .....	11
Gambar 3.2 : Logo .....	16
Gambar 3.3 : Kartu Nama .....	17
Gambar 3.4 : Kalender .....	18
Gambar 3.5 : Flyer .....	19
Gambar 3.6 : Spanduk.....	20
Gambar 3.7 : Standing Banner .....	21
Gambar 3.8 : Kemasan Baju Kaos 3D .....	22
Gambar 3.9 : Konsep Desain Ajuan Logo .....	24
Gambar 3.10 : Konsep Desain Ajuan Kartu Nama .....	26
Gambar 3.11 : Konsep Desain Ajuan Kalender .....	28
Gambar 3.12 : Konsep Desain Ajuan Flyer .....	30
Gambar 3.13 : Konsep Desain Ajuan Spanduk.....	32
Gambar 3.14 : Konsep Desain Ajuan Standing Banner .....	34
Gambar 3.15 : Konsep Desain Ajuan Kemasan Baju Kaos 3D .....	36
Gambar 3.16 : Company Profile Toko Sepatu Bata Tbk Cabang Pangkalpinang .....	37
Gambar 4.1 : Hasil desain Logo.....	40
Gambar 4.2 : Hasil desain Kartu Nama .....	41
Gambar 4.3 : Hasil desain Kalender .....	42
Gambar 4.4 : Hasil desain Flyer.....	43
Gambar 4.5 : Hasil desain Spanduk .....	44
Gambar 4.6 : Hasil desain Standing Banner .....	45
Gambar 4.7 : Hasil desain Kemasan Baju Kaos 3D.....	46

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 : Arti warna Logo .....	23
Tabel 3.2 : Arti warna Kartu Nama .....	25
Tabel 3.3 : Arti warna Kalender .....	27
Tabel 3.4 : Arti warna Flyer .....	29
Tabel 3.5 : Arti warna Spanduk .....	31
Tabel 3.6 : Arti warna Standing Banner .....	33
Tabel 3.7 : Arti warna Kemasan Baju Kaos 3D.....	35
Tabel 3.8 : Material dan Biaya.....	38
Tabel 4.1 : Koesioner Pengujian .....	47
Tabel 4.2 : Hasil Pengujian .....	50
Tabel 4.3 : Kriteria Persentase Tanggapan Responden .....	52



## DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

### LAMPIRAN A

Lampiran A-1 : Lembar Hasil Kerja Desain Logo.....	54
Lampiran A-2 : Lembar Hasil Kerja Desain Kartu Nama .....	55
Lampiran A-3 : Lembar Hasil Kerja Desain Kalender .....	56
Lampiran A-4 : Lembar Hasil Kerja Desain Flyer .....	57
Lampiran A-5 : Lembar Hasil Kerja Desain Spanduk .....	58
Lampiran A-6 : Lembar Hasil Kerja Desain Standing Banner .....	59
Lampiran A-7 : Lembar Hasil Kerja Desain Kemasan Kaos Baju 3D .....	60
Lampiran A-8 : Lembar Hasil Kerja Company Profile .....	61
Lampiran A-9 : Lembar Hasil Kuesioner Pengujian .....	62

### LAMPIRAN B

Lampiran B-1 : Surat Keterangan Persetujuan Riset .....	64
Lampiran B-2 : Surat Keterangan Telah Selesai Riset .....	65

### LAMPIRAN C

Lampiran C-1 : Kartu Bimbingan Tugas Akhir .....	67
Lampiran C-2 : Biodata Penulis.....	68

## DAFTAR SIMBOL



### **Move Tool**

Berfungsi untuk memindahkan sebuah objek atau layer yang satu ke layer yang lainnya. Berfungsi juga untuk menggeser layer yang telah kita pilih pada halaman kerja photoshop yang kita inginkan.



### **Rectangular Marquee Tool**

Berfungsi untuk menseleksi sebuah object dalam bentuk kotak



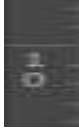
### **Polygonal Lasso Tool**

Berfungsi untuk menseleksi sebuah object berbentuk garis lurus yang dapat dibentuk sudutnya. Cara membuat sudutnya dengan mengklik kiri sesuai dengan yang kita inginkan (Shortcut L)



### **Magic Wand Tool**

Berfungsi untuk menseleksi pada warna yang sama. Misalnya pada halaman kerja photoshop kita ada warna hitam dan hijau. Ketika kita mengklik dibagi warna hijau maka warna hijau yang terseleksi akan tetapi warna hitam tidak. Jika ingin menseleksi warna hitam maka tekan shift+klik kiri pada warna hitam (shortcut W).



### **Ruler Tool**

Berfungsi untuk mengetahui lebar dan tinggi dimensi halaman kerja kita. Yang biasa dibutuhkan ketika kita ingin mengukur design kita pada website yang biasanya berukuran pixels (shortcut I).



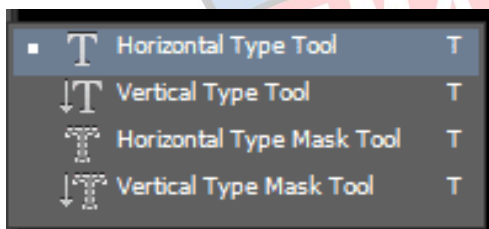
### **Zoom Tool**

Berfungsi untuk memperbesar atau mengecil view gambar pada photoshop ketika kita ingin memperbesar dapat menekan Ctrl dan +. Sedangkan untuk mengecil kita menekan Ctrl dan - (Shortcut Z).



### **Magic Eraser Tool**

Berfungsi untuk menghapus gambar pada cakupan warna yang sama (Shortcut E).



### **Horizontal Type Tool**

Berfungsi untuk membuat text secara horizontal (T).

### **Vertical Type Tool**

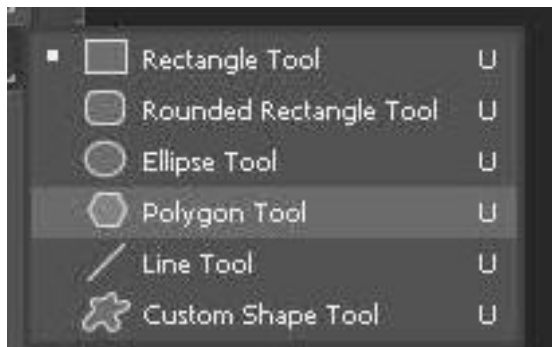
Berfungsi untuk membuat text secara vertikal (T).

### **Horizontal Type Mask Tool**

Berfungsi untuk menseleksi text secara mendatar (T).

### **Vertical Type Mask Tool**

Berfungsi untuk menseleksi text secara vertikal (T).



### **Rectangle Tool**

Berfungsi untuk membuat bentuk kotak maupun persegi panjang (U).

### **Rounded Rectangle Tool**

Berfungsi untuk membentuk bentuk kotak maupun persegi panjang dengan sudut yang tidak tajam (U).

### **Elipse Tool**

Berfungsi untuk membuat bentuk bulat atau lonjong(U).

### **Pollygon Tool**

Berfungsi untuk membuat bentuk poligon(U).

### **Line Tool**

Berfungsi untuk membuat bentuk garis (U).