

**PERANCANGAN DESAIN DAN MULTIMEDIA
INTERAKSI DI VSAE CLEAN**

TUGAS AKHIR



**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2021**

**PERANCANGAN DESAIN DAN MULTIMEDIA
INTERAKSI DI VSAE CLEAN**



TUGAS AKHIR
Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya

Oleh :
MESI AGUSTIN
(1822300004)



**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2021**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DESAIN DAN MULTIMEDIA INTERAKSI DI VSAE CLEAN

Yang di persiapkan dan di susun oleh

Mesi Agustin
1822300004

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 10 Agustus 2021

Anggota Penguji



Lili Indah Sari, M.Kom
NIDN.0228128003

Kaprodi Manajemen Informatika



Delpiah Wahyuningsih, M.Kom.
NIDN.0008128901

Dosen Pembimbing



Delpiah Wahyuningsih, M.Kom.
NIDN.0008128901

Ketua Penguji



Melati Suci Mayasari, M.Kom
NIDN.0206098301

Tugas Akhir ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan untuk
Memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI INSTITUT SAINS DAN
BISNIS ATMA LUHUR**



Ellya Helmut, M.Kom
NIDN.021027901

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1822300004

Nama : MESI AGUSTIN

Judul : PERANCANGAN DESAIN DAN MULTIMEDIA INTERAKSI DI
VSAE CLEAN

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan di dalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 29 Juli 2021



(MESI AGUSTIN)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, dan atas Hidayah serta petunjuknya penulis dapat menyusun Tugas Akhir dengan lancar, meskipun dengan hambatan yang akhirnya mampu dilalui seperti kurangnya pemahaman mengerjakan laporan Tugas Akhir, minimnya kreatifitas dalam menciptakan beberapa desain, namun bisa diselesai sesuai tenggat waktu yang telah ditetapkan yang dilakukan di VSAE CLEAN. Laporan ini akhirnya dapat disusun berdasar fakta yang diperoleh selama pengalaman di lapangan dan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan untuk memenuhi syarat agar bisa mengikuti tugas Tugas Akhir dan laporan ini sebagai bukti bahwa penulis telah melaksanakan dan menyelesaikan Tugas Akhir di VSAE CLEAN.

Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat mengikuti Tugas Akhir yang pernah dilakukan di VSAE CLEAN. Untuk itu penulis mengucapkan syukur dan terima kasih yang tulus kepada pihak-pihak yang telah berjasa atas dukungan moral motivasi dan ide bahkan materi yang penulis terima selama berada di lapangan dan penyusunan laporan Tugas Akhir. Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada :

Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah meridhoi dan melimpahkan berkahnya sehingga penulis dapat menuntaskan Laporan TA ini.

1. Bapak Djaetun HS selaku pendiri kampus Atma Luhur
2. Orang tua saya yang selalu mendukung dan mendo'akan saya
3. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc. selaku Rektor ISB Atma Luhur
4. Bapak Ellya Helmud, M.Kom selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur
5. Ibu Delpiah Wahyuningsih, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
6. Ibu Delpiah Wahyuningsih, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
7. Bapak Anand Zurlian selaku Pemilik yang telah memberikan izin serta pengarahan kepada penulis selama melakukan riset

8. Bapak Ibu Dosen pengajar beserta jajaran staf program studi Manajemen Informatika.
9. Kepada keluarga dan saudara saya yang telah memberi dukungan moral serta doa
10. Kepada Teman ku : Veby Angelia dan Helliza Anriyani yang telah mendukung dan membantu penulis dalam menjalankan Tugas Akhir sampai selesai.
11. Kepada Teman Seangkatanku : Jesi Saftri, Winderi Ardianti, Nini Elce, Sela dan Agus Rasyid, Rosifah, Sri, Febiola Monica, M. Eko Irawan, Ica Santika terimakasih atas motivasinya.
12. Para staf Dosen dan Seluruh Karyawan ISB Atma Luhur

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang perlu di perbaiki yang terdapat pada penyusunan yang masih jauh untuk disebut sempurna. Oleh karena itu, segala macam bentuk kritik dan saran yang memotivasi dan membangun sangat di harapkan demi terwujudnya kesempurnaan laporan ini. Terakhir penulis mengucapkan permohonan maaf yang sebesar-besarnya kepada para pembaca apabila dalam pembuatan laporan ini masih banyak yang belum bisa di mengerti serta semoga laporan ini bisa bermanfaat bagi para pembaca yang membutuhkan informasi khususnya penulis secara pribadi.

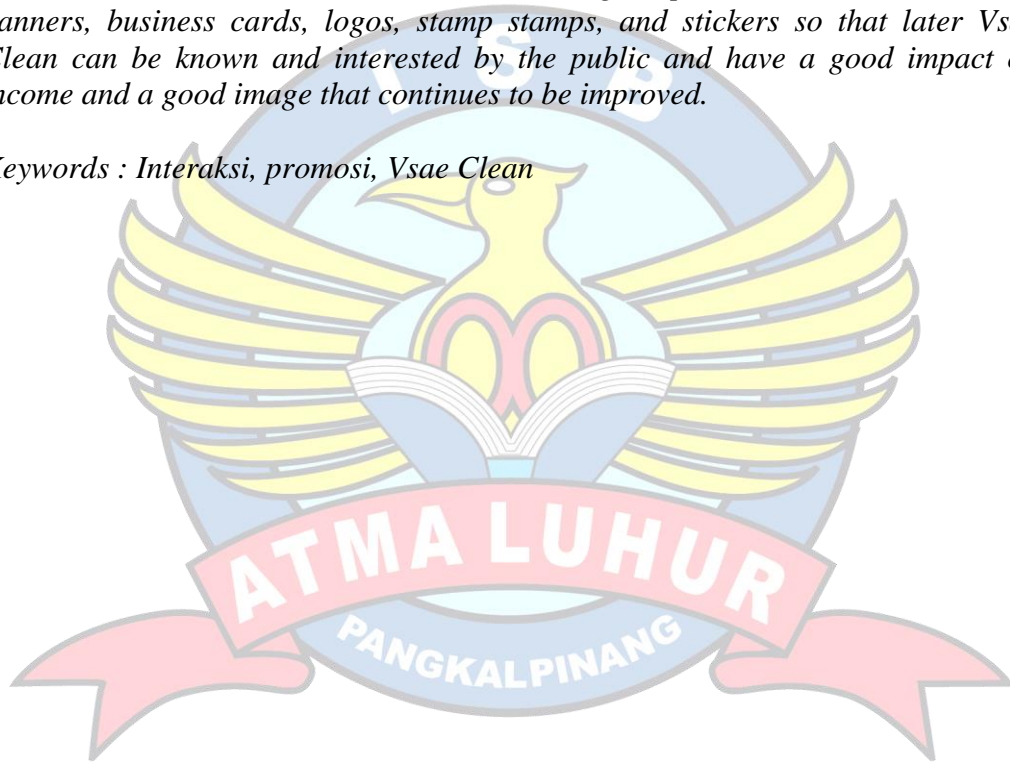
Pangkalpinang, 15 Juli 2021

(MESI AGUSTIN)

ABSTRACT

Vsae Clean is a business that provides services for washing shoes, bags, helmets, hats for women, children, and men, and has been operating since 2020. After conducting research, Vsae Clean has never promoted using designs for new breakthroughs that will become differentiating between other shoe laundry business stores in order to attract more consumers. Therefore, the author tries to help Vsae Clean in making graphic designs on the topic "Design Design and Interaction Multimedia at Vasae Clean". In the design process, there are several methods such as SWOT in order to find out what problems Vsae Clean is facing related to promotional media, and what threats it faces as well as problem solving and have determined several media according to promotional needs such as banners, business cards, logos, stamp stamps, and stickers so that later Vsae Clean can be known and interested by the public and have a good impact on income and a good image that continues to be improved.

Keywords : Interaksi, promosi, Vsae Clean



ABSTRAK

Vsae Clean merupakan usaha yang menyediakan jasa cuci sepatu tas, helm, topi untuk wanita, anak-anak, maupun pria, dan sudah beroperasi sejak tahun 2020. Setelah melakukan penelitian Vsae Clean belum pernah melakukan promosi menggunakan desain-desain untuk trobosan baru yang akan menjadi pembeda antar toko usaha laundry sepatu lain agar dapat menarik lebih banyak konsumen. Oleh karena itu penulis mencoba membantu Vsae Clean dalam melakukan pembuatan desain grafis mengenai topik “Perancangan Desain dan Multimedia Interaksi Di Vasae Clean”. Dalam proses perancangan memiliki beberapa metode seperti SWOT agar dapat mengetahui masalah apa yang dihadapi Vsae Clean terkait media promosi, dan ancaman apa yang dihadapi serta pemecah masalahnya dan telah ditentukan beberapa media yang sesuai dengan kebutuhan promosi seperti Spanduk, kartu nama, logo, cap stempel, dan stiker sehingga nanti Vsae Clean dapat dikenal dan diminati masyarakat serta berdampak baik untuk penghasilan dan citra baik yang terus ditingkatkan.

Kata Kunci : Interaksi, promosi, Vsae Clean



DAFTAR ISI

	Halaman
Abstrak	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi.....	iv
Daftar Gambar.....	vii
Daftar lampiran	vii
Daftar Simbol.....	ix

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	3
1.6 Sistematika Penulis	4

BAB II METODE PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data	5
2.2 Metode Desain Media	5
2.3 Metode Konsep Media	6
2.4 Penelitian Terdahulu	7

BAB III KONSEP PERANCANGAN

3.1 Objek Penelitian	9
3.1.1 Sejarah Vsae Clean Sungailiat.....	9
3.1.2 Struktur Organisasi Vsae Clean Sungailiat	9
3.1.3 Tugas dan Wewenang Vsae Clean Sungailiat	10
3.2 Analisis Objek.....	11

3.3 Konsep Desain	13
3.4 Konsep Desain Ajuan.....	16

BAB IV IMPLEMENTASI DESAIN DAN MULTIMEDIA

4.1 Hasil	23
4.2 Target Audince.....	28
4.3 Pengujian.....	28

BAB V PRINSIP

5.1 Kesimpulan	31
5.2 Saran.....	31

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi Vsae Clean Sungailiat.....	10
Gambar 3.2 : Logo	13
Gambar 3.3 : Spanduk.....	14
Gambar 3.4 : Kartu Nama	14
Gambar 3.5 : Cap Stempel	15
Gambar 3.6 : Stiker	15
Gambar 3.7 : Konsep Desain Ajuan Logo	17
Gambar 3.8 : Konsep Desain Ajuan Spanduk.....	19
Gambar 3.9 : Konsep Desain Ajuan Kartu Nama	21
Gambar 3.10 : Konsep Desain Ajuan Cap Stempel	23
Gambar 3.11 : Konsep Desain Ajuan Stiker	25
Gambar 3.12 : Company Profile Vsae Clean Sungailiat.....	26
Gambar 4.1 : Hasil Desain Logo.....	28
Gambar 4.2 : Hasil Desain Spanduk.....	29
Gambar 4.3 : Hasil Desain Kartu Nama.....	30
Gambar 4.4 : Hasil Desain Cap Stempel.....	32
Gambar 4.5 : Hasil Desain Stiker.....	33



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 : Arti warna Logo	16
Tabel 3.2 : Arti warna Spanduk	18
Tabel 3.3 : Arti warna Kartu Nama.....	20
Tabel 3.4 : Arti warna Cap Stempel.....	22
Tabel 3.5 : Arti warna Stiker.....	24
Tabel 3.6 : Material dan Biaya.....	22
Tabel 4.1 : Kuesioner Pengujian	33
Tabel 4.2 Hasil Pengujian	35



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

Lampiran A-1 : Lembar Hasil Kerja Desain Logo.....	41
Lampiran A-2 : Lembar Hasil Kerja Desain Spanduk.....	42
Lampiran A-3 : Lembar Hasil Kerja Desain Kartu Nama	43
Lampiran A-4 : Lembar Hasil Kerja Desain Cap Stempel	44
Lampiran A-5 : Lembar Hasil Kerja Desain Stiker	45
Lampiran A-6 : Lembar Hasil Kerja Company Profile.....	46

Lampiran B

Lampiran B-1 : Kuesioner Pengujian.....	48
Lampiran B-2 : Hasil Pengujian Kuesioner	50

Lampiran C







Lampiran C-1 : Surat Keterangan Riset dari Kampus	53
Lampiran C-2 : Surat Keterangan Persetujuan Riset	54
Lampiran C-3 : Surat Keterangan Telah Selesai Riset.....	55

Lampiran D

Lampiran D-1 :Kartu Bimbingan Tugas Akhir.....	57
Lampiran D-2 : Biodata Penulis.....	58

DAFTAR SIMBOL

Bentuk Simbol	Nama Simbol	Fungsi Simbol
	Rectangular Marquee Tool	Menyeleksi objek dalam bentuk kotak (M)
	Elliptical Marquee Tool	Menyeleksi objek dalam bentuk lingkaran (M)
	Horizontal Type Tool	Menambah teks dalam bentuk datar (T)
	Vertical Type Tool	Menambah teks dalam bentuk lurus (T)
	Rectangle Tool	Membentuk dari bujur sangkar dan kotak (U)
	Ellipse Tool	Menggambar bentuk lonjong atau lingkaran pada suatu sudut tertentu (U)
	Rounded Rectangle Tool	Membuat sebuah objek dengan bentuk persegi empat dan melengkung (U)
	Move Tool	Memindahkan objek gambar yang terseleksi atau memindahkan layar tertentu keposisi yang diinginkan (V)

	<p>Magic Wand Tool</p>	<p>Menyeleksi satu jenis warna dan garis (L)</p>
	<p>Polygonal Lasso Tool</p>	<p>Menyeleksi gambar yang memiliki garis lurus (L)</p>
	<p>Magnetic Lasso Tool</p>	<p>Pemisah antar objek yang diseleksi dengan objek latar belakang yang tidak diseleksi (L)</p>
	<p>Bruss Tool</p>	<p>Menghaluskan suatu objek dan menambahkan hiasan dalam bentuk tertentu (B)</p>
	<p>Paint Bucket Tool</p>	<p>Memberi warna pada gambar dengan cakupan tertentu (G)</p>
	<p>Eraser Tool</p>	<p>Menghapus gambar pada layer di area lembar kerja (E)</p>
	<p>Pen Tool</p>	<p>Membuat bentuk khusus dalam desain atau menentukan jalur tepat untuk menyempurnakan gambar (P)</p>