

**PENERAPAN DESAIN PUBLIKASI DAN PROMOSI CV.YEYEN**

**SAUDARA SEJAHTERA**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**



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

**2021/2022**

**PENERAPAN DESAIN PUBLIKASI DAN PROMOSI CV.YEYEN SAUDARA  
SEJAHTERA**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**



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

**2021/2022**

**LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR**  
**PENERAPAN DESAIN PUBLIKASI DAN PROMOSI CV.YEYEN**  
**SAUDARA SEJAHTERA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**STEVANY**  
**1922300006**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 5 Juli 2022

**Anggota Penguji**

*a.n*  


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

**Dosen Pembimbing**



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

**Kaprodi Manajemen Informatika**



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


**Ketua Penguji**



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

Tugas Akhir ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 5 Juli 2022

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

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

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1922300006

NAMA : Stevany

JUDUL : Penerapan Desain Publikasi Dan Promosi CV.Yeyen Saudara  
Sejahtera

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

Pangkalpinang , 05 Juli 2022

Mater



1000  
REPUBLIK INDONESIA  
METERAI TEMPEL  
426B7AUX388449689  
STEVANY

**LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR**

NIM : 1922300006

NAMA : STEVANY

JUDUL : PENERAPAN DESAIN PUBLIKASI DAN PROMOSI CV.YEYEN

**SAUDARA SEJAHTERA**

LAPORAN TUGAS AKHIR INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

KETUA PROGRAM STUDI  
MARET 2022

PANGKALPINANG, 09

MANAJEMEN INFORMATIKA

PEMBIMBING



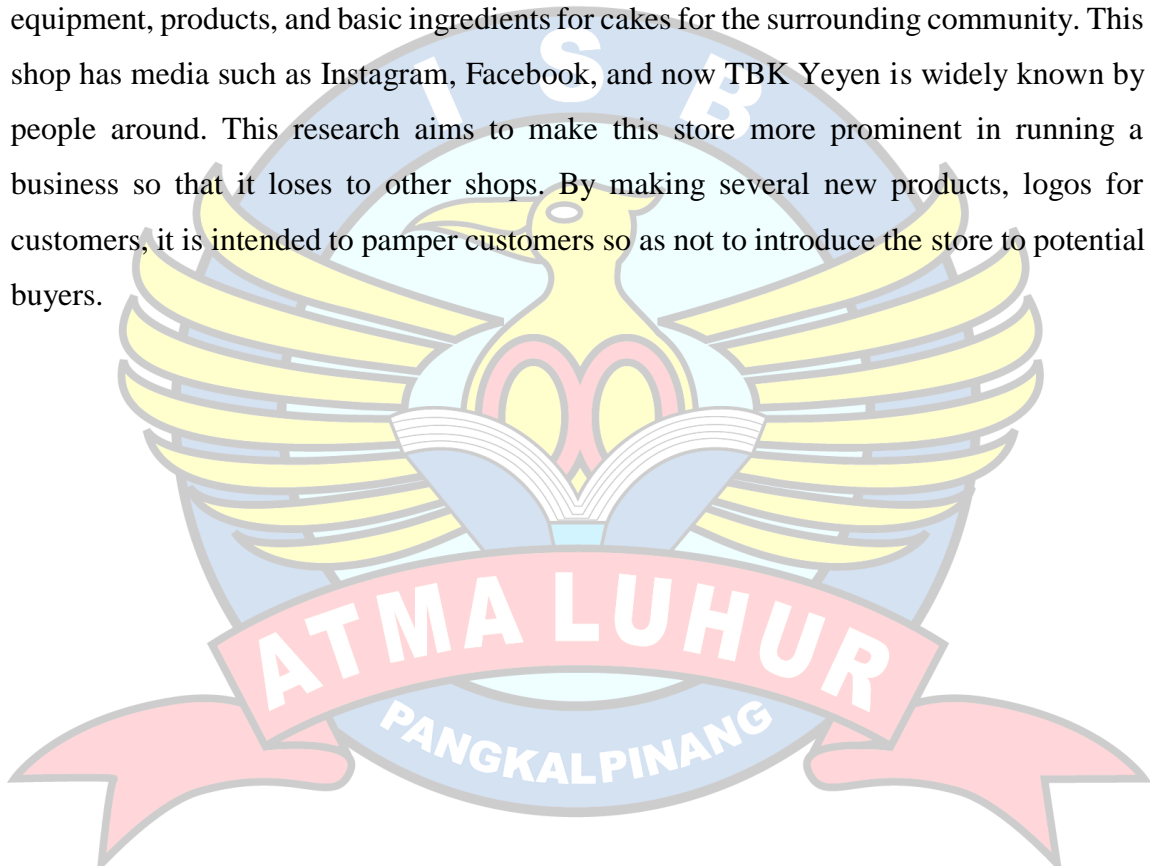
**Delfiah Wahyuningsih, M.Kom**  
**M.Kom**



**Parlia Romadiana,**

## ABSTRACT

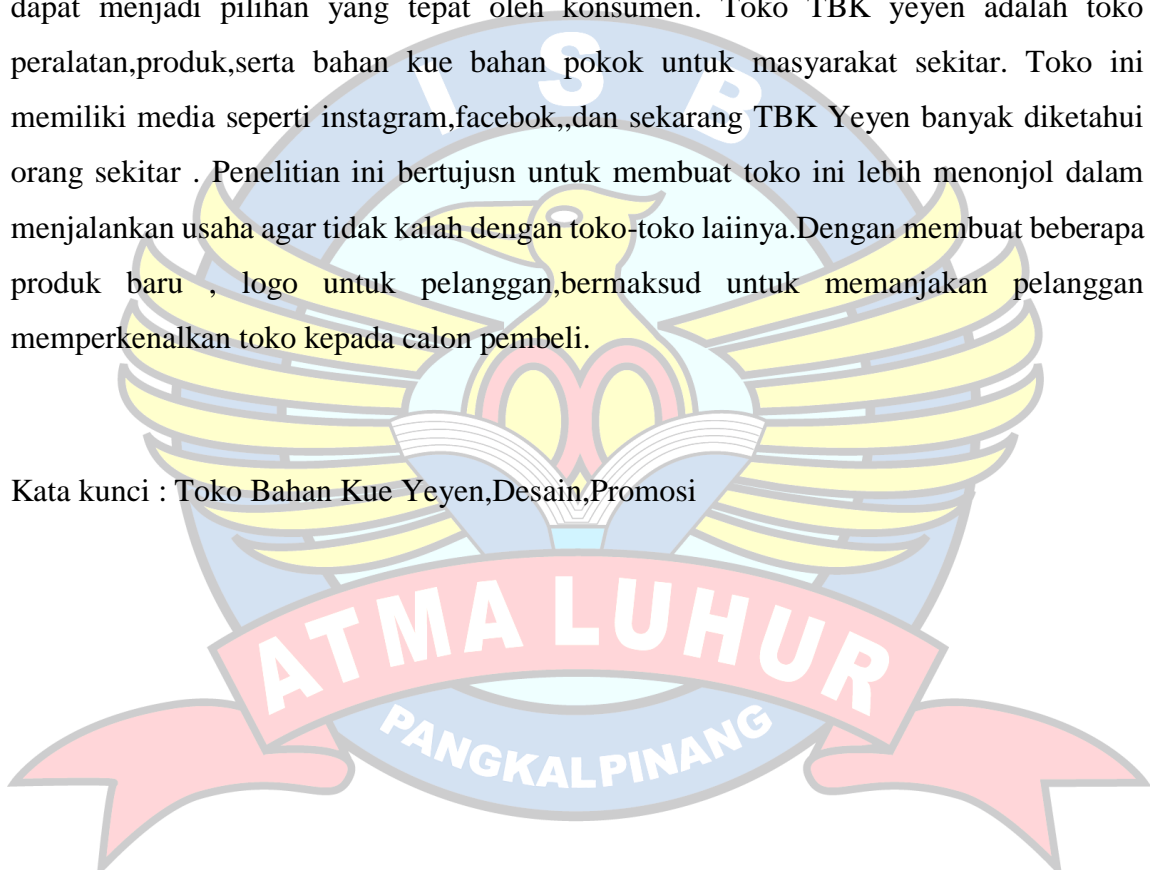
In a business, of course, business actors will maximize as much as possible to produce and satisfy customers' hearts in serving and providing the needs needed by the company. In this case the business must be run and introduced by many people so that it is better known and can be the right choice by consumers. TBK Yeyen shop is a shop for equipment, products, and basic ingredients for cakes for the surrounding community. This shop has media such as Instagram, Facebook, and now TBK Yeyen is widely known by people around. This research aims to make this store more prominent in running a business so that it loses to other shops. By making several new products, logos for customers, it is intended to pamper customers so as not to introduce the store to potential buyers.



## ABSTRAK

Dalam melaksanakan suatu usaha pastilah pelaku usaha akan memaksimalkan semaksimal mungkin untuk memproduksi serta memuaskan hati pelanggan dalam melayani dan memberikan kebutuhan yang dibutuhkan oleh pelanggan . Dalam hal ini usaha haruslah dijalankan dan diperkenalkan oleh banyak orang agar lebih dikenal serta dapat menjadi pilihan yang tepat oleh konsumen. Toko TBK yeyen adalah toko peralatan,produk,serta bahan kue bahan pokok untuk masyarakat sekitar. Toko ini memiliki media seperti instagram,facebook,,dan sekarang TBK Yeyen banyak diketahui orang sekitar . Penelitian ini bertujusn untuk membuat toko ini lebih menonjol dalam menjalankan usaha agar tidak kalah dengan toko-toko lainnya.Dengan membuat beberapa produk baru , logo untuk pelanggan,bermaksud untuk memanjakan pelanggan memperkenalkan toko kepada calon pembeli.

Kata kunci : Toko Bahan Kue Yeyen,Desain,Promosi





## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa. Yang telah memberi kasih dan sayang serta nikmat dan rahmat hidayah-nya sehingga akhirnya dapat menyelesaikan TA ( tugas akhir) ini dengan baik.

Tujuan penulis tugas akhir ini dibuat untuk mengetahui salah satu mata kuliah pada program Diploma III (D3) pada jurusan manajemen informatika di ISB ATMA LUHUR pangkalpinang.

Kami sangat menyadari bahwa masih banyak dari penulisan ini jauh lebih sempurna dan tentu banyak kekurangannya, namun kami telah berusaha keras untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaik-baiknya.

Dengan menyusun tugas akhir ini, kami banyak dapat bimbingan dari berbagai pihak serta pengalaman yang sangat berguna untuk itu tidak lupa kami mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala ikmat dan kesehatany yang membuat kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. orang tua kami yang telah mendukung kami dalam mendorong kami ke lebih baik.
3. Dr.Husni Teja Sikmana,S.T,M.Sc selaku ketua ISB Atma luhur.
4. ibu Delpiah wahyuningsih M.kom selaku ketua Prodi Manajemen Informatika
5. Ibu Parlia romadiana, M.Kom selaku Pembimbing
6. Bapak effandiar S.E selaku pemilik yang telah memberikan izin dan informasi serta pengarahan kepada penulis selama melakukan riset ini,
7. serta semua teman-teman yang telah ikut serta mendorong pembuatan tugas akhir ini.

Kami menyadari bahwa penyusun tugas akhir ini jauh sekali dan belum sempurna untuk kritik dan saran yang bersifat membangun kami terima dengan senang hati. Akhir kata ini semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi yang membaca aamiin.

Pangkalpinang, 5 Juli 2022

Stevany



## DAFTAR ISI

.....	4
ABSTRAK.....	7
KATA PENGANTAR.....	8
BAB I.....	12
PENDAHULUAN.....	12
1.1 Latar Belakang.....	12
1.2 Rumus Masalah.....	12
1.3 Batasan Masalah.....	13
1.4 Tujuan dan Mafaat penelitian.....	13
1.4.1 Tujuan penelitian.....	13
1.4.2 Manfaat penelitian.....	13
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	14
1.6 Sistematika Penulis.....	14
2.1 Teknik Pengumpulan Data.....	16
2.2 Metode Desain Media.....	16
2.3 Metode Konsep Media.....	18
BAB III.....	19
KONSEP PERANCANGAN.....	19

3.1	Objek penelitian.....	19
3.1.1	Sejarah berdirinya CV.Yeyen Saudara Sejahtera.....	19
3.1.2	Stuktur Organisasi CV. Yeyen Saudara Sejahtera.....	20
3.1.3	Tugas dan Wewenang organisasi.....	21
3.2	Analisis Objek.....	21
3.3	Konsep Desain.....	22
3.4	konsep desain ajuan.....	22
1.	branding.....	22
2.	stationary.....	23
3.	konsep promosi.....	24
3.4	konsep desain ajuan.....	24
1.	Konsep desain ajuan logo.....	24
2.	Konsep desain ajuan kartu nama.....	25
3.	Konsep desain ajuan mug.....	26
4.	Konsep desain ajuan promosi.....	27
A.	Company profile CV.Yeyen Saudara Sejahtera.....	28
<b>BAB</b>		
IV	.....	29
<b>IMPLEMENTASI DESAIN DAN MULTIMEDIA.....</b>		
		29

4.1	HASIL.....	29
4.2	TARGET AUDIENCE.....	29
4.3	Hasil.....	29
1.4	hasil pengujian.....	33
BAB V.....		35
PENUTUP.....		35
5.1	kesimpulan.....	35
5.2	Saran.....	35
DAFTAR PUSTAKA.....		36



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 branding logo.....	22
Gambar 1. 2 konsep kartu nama.....	23
Gambar 1. 3 desain mug.....	23
Gambar 1.4.....	24
Gambar 1. 5 Desain spanduk.....	24
Gambar 1. 6 Desain Logo.....	25
Gambar 1. 7 Hasil Logo.....	26
Gambar 1. 8 Hasil Logo.....	26
Gambar 1. 9 desain ajuan mug.....	27

