

# DESAIN MAJALAH BERBENTUK INFORMASI DAN PROMOSI PADA PT. PRABAYKSA SURYA ALBANTANI KABUPATEN TANGERANG

Desy Apriani\*<sup>1</sup>, Khaerul Saleh<sup>2</sup>, Alex Sandra Willyan<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Raharja

<sup>2,3</sup>Program Studi Magister Teknik Informatika Universitas Raharja

Email : \*<sup>1</sup>[desy@raharja.info](mailto:desy@raharja.info), <sup>2</sup>[khaerulsaleh@raharja.info](mailto:khaerulsaleh@raharja.info), <sup>3</sup>[alex@raharja.info](mailto:alex@raharja.info)

## Abstrak

*Pada dasarnya kemajuan teknologi informasi kian hari semakin pesat, informasi bisa didapat melalui media cetak dan media elektronik. Informasi berperan penting, dengan informasi memudahkan masyarakat dalam mencari informasi, khususnya media cetak berbentuk design majalah dalam hal ini PT Prabayaksa Surya Albantani Kabupaten Tangerang sangat memerlukan media majalah untuk dapat mudah memuat informasi yang dibutuhkan. Oleh karena itu penulis membuat media majalah pada PT Prabayaksa Surya Albantani Kabupaten Tangerang agar informasi mudah diketahui dan sistem promosi menjadi lebih efektif dan menarik diharapkan dapat meningkatkan citra dan promosi pada perusahaan. Dengan demikian dengan menghasilkan desain yang menarik media majalah ini dibuat menggunakan software desain seperti Adobe Photoshop CS6.*

**Kata Kunci**—Informasi, Promosi, Majalah.

## Abstract

*Basically, the progress of information technology is increasingly rapid, information can be obtained through print media and electronic media. Information plays an important role, with information making it easier for people to find information, especially print media in the form of magazine designs in this case PT Prabayaksa Surya Albantani Tangerang Regency is in dire need of magazine media to easily load the information needed. Therefore the author made a media magazine on PT Prabayaksa Surya Albantani Tangerang Regency so that information is easily known and the promotion system becomes more effective and attractive is expected to improve the image and promotion of the company. Thus by producing an attractive design media this magazine is made using design software such as Adobe Photoshop CS6.*

**Keywords**—Information, Magazine, Promotion.

## 1. PENDAHULUAN

Multimedia memiliki banyak manfaat dalam semua bidang kehidupan manusia. Di bidang bisnis, multimedia dimanfaatkan sebagai iklan yang kreatif untuk menarik konsumen. Selain itu dengan multimedia, informasi yang disampaikan menjadi lengkap dan mudah dimengerti. Multimedia juga mempunyai peranan penting dalam bidang bisnis karena dapat digunakan sebagai alat promosi. Dengan promosi yang inovatif, kreatif, dan interaktif, daya saing sebuah produk menjadi lebih tinggi. Multimedia memiliki kelebihan untuk menarik indera dan minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan.

Dengan majalah kita buat untuk PT. Prabayaksa Surya Albantani akan membuat majalah sedetail dan semenarik mungkin seperti halnya, *profil* perusahaan, visi & misi, tarif harga dan bonus, keunggulan, fasilitas serta kegiatan, dengan beberapa hal tersebut akan dimuat

dengan desain semenarik mungkin. Agar dapat menambah pemahaman bagi calon *customer* baru tentang informasi PT. Prabayaksa Surya Albantani.

## 2. METODE PENELITIAN

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ada beberapa metode antara lain, Observasi adalah pengambilan data yang diperlukan untuk penyusunan laporan melalui pengamatan dan membuat pencatatan secara sistematis terhadap unsur - unsur yang telah diteliti, selanjutnya wawancara (*Interview*) adalah pengumpulan data dengan cara bertatap muka langsung dengan orang yang akan diwawancarai, untuk memperoleh informasi langsung kepada pihak – pihak yang terkait di PT. Prabayaksa Surya Albantani. Wawancara dilakukan dengan ibu Devi Rosdianah, AmTru dan yang terakhir *study* Pustaka, Selain melakukan observasi dan wawancara, *study* pustaka adalah pengumpulan data berupa teori, mempelajari dan memahami buku – buku, jurnal dan *proceedings* yang berkaitan dengan penulisan.

Setelah melakukan beberapa *study* pustaka, berikut adalah beberapa penelitian yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yuliati dkk, (2014)<sup>[1]</sup>, yang berjudul **”Perancangan Mobile Augmented Dengan Metode Interactive Multimedia System Design Development (Studi Kasus: Brosur Disekolah Tinggi Teknologi Dumai”** , menjelaskan tentang meningkatkan media promosi brosur yang selama ini dipakai untuk menarik minat calon siswa dan memberikan informasi terkait dengan promosi yang ditawarkan oleh Sekolah Tinggi Teknologi Dumai yang dikembangkan media brosur *Mobile Augmented Reality* Secara real time dengan menggunakan metode *Interactive Multimedia system design Development (IMSDD)* Menggunakan android secara offline.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ivoni Putri Damayanti dan Bijaksana Prabawa (2017)<sup>[2]</sup>, yang berjudul **“Perancangan Media Promosi Objek Wisata Taman Air Gua Sunyaragi Di Cirebon”** Cirebon memiliki kekayaan warisan budaya dan sejarah yang begitu tinggi akan tetapi potensi tersebut sampai saat ini masih belum dimaksimalkan untuk mendongkrak wisatawan datang ke kota Cirebon dikarenakan promosi yang kurang sepenuhnya maksimal yang menyebabkan kurangnya minat masyarakat untuk berkunjung.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Giandari Maulani, dkk (2017)<sup>[3]</sup> yang berjudul **“Desain Media Komunikasi Visual Berbentuk Tabloid Sebagai Sarana Promosi SMK Mandiri 2 “**  
Dalam penelitian tersebut, dijelaskan tentang promosi sekolah beserta informasi lainnya yang bertujuan untuk memperkenalkan sekolah tersebut kepada masyarakat. Dengan membuat media komunikasi visual berupa tabloid dinilai efektif karena memberikan berbagai informasi pada sekolah SMK Mandiri 2.
3. Penelitian yang dilakukan Lusyani Sunarya, dkk (2016)<sup>[4]</sup>, dengan judul **“Desain Majalah Sebagai Penunjang Informasi Dan Promosi Pada TK Putra 1 Jakarta”** penelitian ini menjelaskan TK putra 1 adalah sebuah Lembaga Pendidikan khusus anak usia dini. Terdapat banyaknya sekolah TK di Jakarta serta pesatnya dunia Pendidikan dan informasi saat ini, menyadari perlunya sebuah desain majalah yang akan menjadi sumber informasi pada TK Putra 1 Jakarta, Tujuan desain majalah ini, agar dapat menyampaikan informasi dan promosi yang lebih detail tentang aktifitas, sarana dan prasarana, serta berbagai keunggulan yang disarankan oleh sekolah, sehingga mudah dipahami dan menjadi daya Tarik bagi calon siswa dan siwi baru untuk bersekolah di TK Putra 1 Jakarta.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Immaniar, dkk (2014)<sup>[5]</sup>, yang berjudul **"Enriching Media Merchandise Sarana Penunjang Promosi Studi Kasus Pada Book-Store"**. Penelitian ini membahas tentang media promosi yang kreatif dan variative yang dibutuhkan perusahaan tersebut.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### **Pengertian Promosi**

Sedangkan menurut Qodrat Hardiansyah, dkk (2018:76)<sup>[6]</sup> promosi adalah kegiatan memberitahukan produk atau jasa yang hendak ditawarkan kepada calon konsumen atau wisatawan yang dijadikan target pasar.

#### **Pengertian Informasi**

Menurut Yuliana, dkk (2018:48)<sup>[7]</sup>, secara umum, informasi dapat didefinisikan sebagai hasil pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

#### **Pengertia Desain**

Menurut Adi Kusuma Widya Tama, dkk (2017:99)<sup>[8]</sup>, desain merupakan kegiatan perancangan arsitektur menitik beratkan pada perancangan yang mampu menjadi wajah bagi setiap aktifitas yang diperlukan.

#### **Pengertian Majalah**

Menurut Anthonius Golung (2015:4)<sup>[9]</sup>, majalah adalah terbitan berkala yang berisi artikel-artikel dan terbitan untuk waktu tidak terbatas yang mempunyai nomor urut, majalah yang sifatnya umum berisi artikel-artikel dari berbagai macam bidang. Sedangkan majalah yang sifatnya khusus biasanya artikel didalamnya juga disekitar bidang yang bersangkutan.

#### **Pengertian Adobe Photoshop**

Menurut Hartono Dody Suryo dan Daniel Rudjiono (2015:4)<sup>[10]</sup>, *Adobe Photoshop* adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe System* yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek.

#### **Konsep Desain**

1. *Final Artwork Cover Depan Dan Belakang*  
Desain dari cover depan ini berisi Nama Perusahaan, *Text Travel*, *Text Umroh* dan *Haji* Dan *Cover* belakang berisi logo perusahaan, nama perusahaan. Desain ini berwarna Hitam gradasi kuning emas, font yang digunakan yaitu *Garde*, *Ceria* Lebaran



Gambar 1. Final Artwork Cover Depan dan Cover Belakang

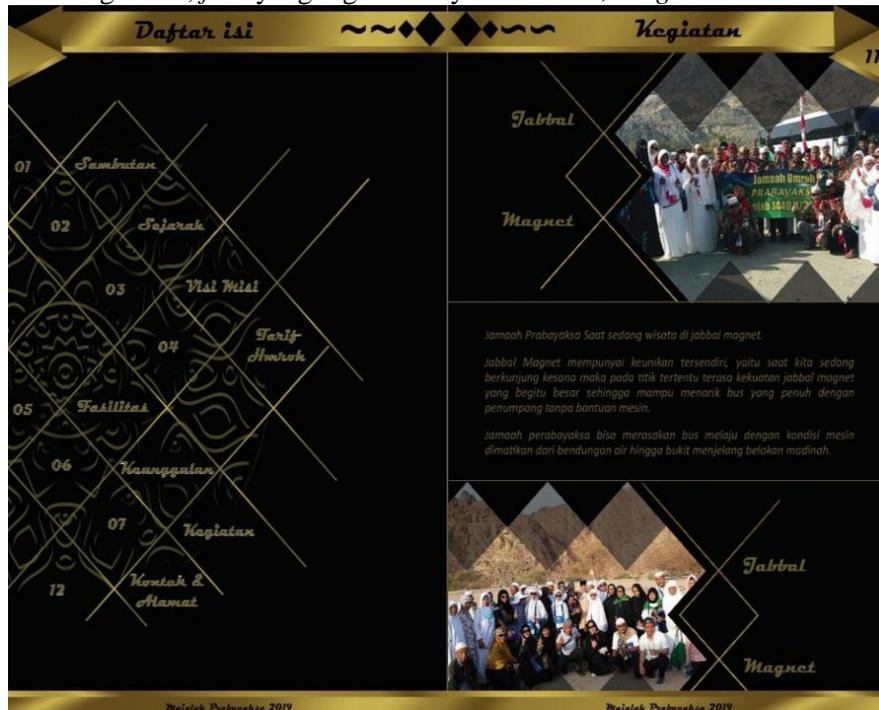
2. Final Artwork Cover Dalam dan Kontak dan Alamat

Desain dari cover dalam ini berisi Nama Perusahaan, Text Umroh dan Haji 2019 serta Foto Jamaah Prabayaksa Dan Halaman 12 berisi Alamat Perusahaan, Gambar Maps, Kontak, Facebook dan Email. Desain ini berwarna Hitam dan Gradasi Kuning Emas, font yang digunakan yaitu Calibri, Magneto



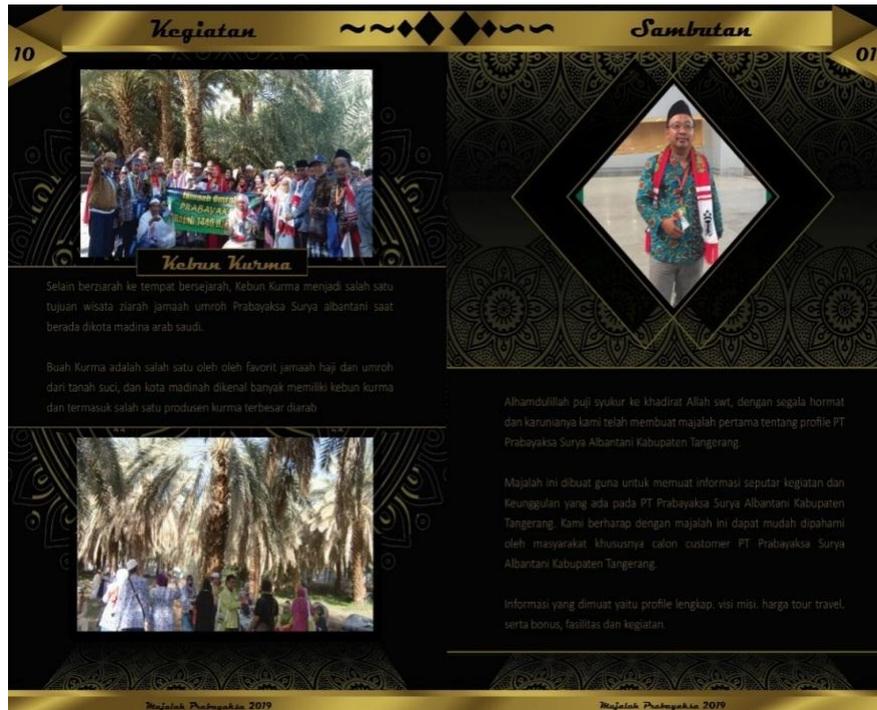
Gambar 2. Final Artwork Cover Dalam dan Kontak Dan Alamat

3. *Final artwork* Daftar Isi dan *City Tour* Ke Jabbal Magnet  
Desain dari daftar isi ini berisi *Text-Text* Perhalaman dan halaman 11 berisi Foto-Foto Kegiatan Jamaah Prabayaksa, dan Keterangan Foto. Desain ini berwarna Hitam dan Gradasi Kuning Emas, *font* yang digunakan yaitu *Calibri*, *Magneto*.



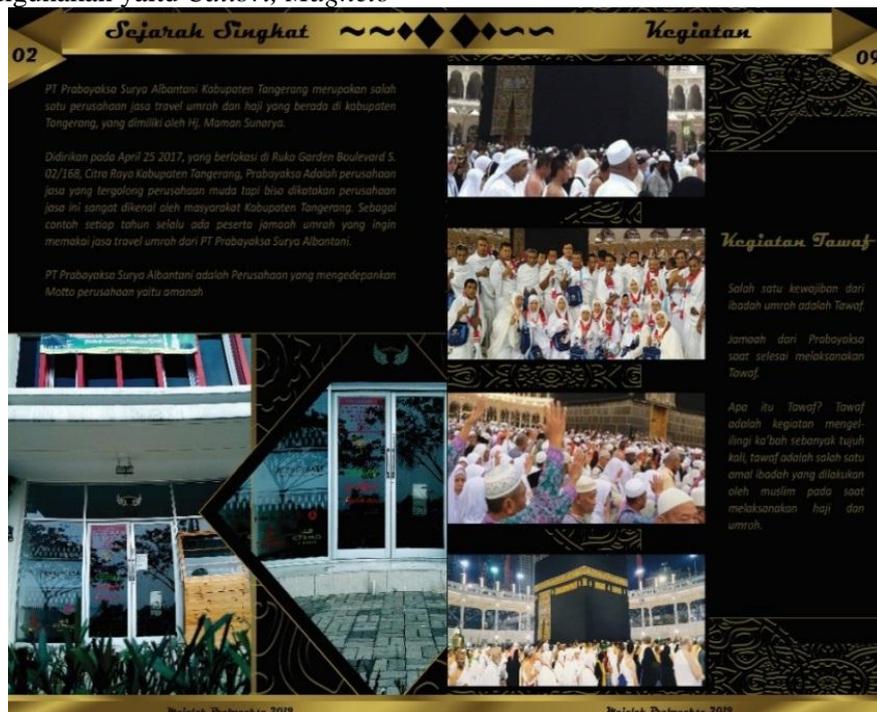
Gambar 3. *Final Artwork* daftar isi city tour ke jabbal magnet

4. *Final Artwork* Sambutan Direktur Operasional dan *City Tour* Ke Kebun Kurma  
Desain dari Halaman 1 ini berisi Foto Direktur Operasional, dan Kata Sambutan. Dan halaman 10 berisi Foto-Foto kegiatan Jamaah Prabayaksa, dan Keterangan Foto. Desain ini berwarna Hitam dan Gradasi Kuning Emas, *font* yang digunakan yaitu *Calibri*, *Magneto*



Gambar 4. Final Artwork Sambutan Direktur Operasional dan City Tour ke Kebun Kurma

5. Final Artwork Sejarah Singkat Perusahaan dan Kegiatan Tawaf  
Desain dari Halaman 2 ini berisi gambar kantor PT Prabayaksa Surya Albantani, dan Text Sejarah. Dan halaman 9 berisi Foto-Foto kegiatan Jamaah Prabayaksa dan Keterangan tentang Foto. Desain ini berwarna Hitam dan Gradasi Kuning Emas, font yang digunakan yaitu Calibri, Magneto



Gambar 5. Final Artwork Sejarah Singkat Perusahaan dan Kegiatan Tawaf

6. *Final Artwork* Visi Misi Perusahaan Dan City Tour Ke Jabbal Rahmah  
Desain dari Halaman 3 ini berisi Foto Jamaah Prabayaksa, Foto Ka'bah dan penjelasan dari visi dan misi. Dan halaman 8 berisi Foto-Foto kegiatan Jamaah Prabayaksa dan Keterangan tentang Foto. Desain ini berwarna Hitam dan Gradasi Kuning Emas, *font* yang digunakan yaitu *Calibri*, *Magneto*



Gambar 6. Desain Buku Sampul

7. *Final Artwork* Tarif Harga dan *City Tour* ke Soruq El Tumoor  
Desain dari Halaman 4 ini berisi Foto Souvenir dan Keterangan Harga Paket Umroh. Dan halaman 7 berisi Foto-Foto Jamaah Prabayaksa dan Keterangan tentang Foto. Desain ini berwarna Hitam dan Gradasi Kuning Emas, *font* yang digunakan yaitu *Calibri*, *Magneto*



Gambar 7. Final Artwork Tarif Harga dan City Tour Ke Souq El Tumoar

8. Final Artwork Fasilitas dan Keunggulan Perusahaan

Desain dari Halaman 5 ini berisi Foto-Foto Jamaah Prabayaksa, Fasilitas dan keterangan tentang foto. Dan halaman 6 berisi tentang Keunggulan dari Perusahaan. Desain ini berwarna Hitam dan Gradasi Kuning Emas, font yang digunakan yaitu Calibri, Magneto



Gambar 8. Final Artwork Fasilitas dan Keunggulan Perusahaan

#### 4. KESIMPULAN

Bentuk media untuk melengkapi informasi dan promosi pada PT. Prabayaksa Surya Albantani, dalam *project* ini adalah media *profile* dalam bentuk majalah. Dari hasil rancangan media agar dapat meningkatkan pencitraan PT Prabayaksa Surya Albantani Kabupaten Tangerang, tahapan - tahapan pada konsep produksi media hendaknya ditujukan pada hal - hal yang diminati oleh calon *customer* dan kreatifitas yang dapat memanjakan calon *customer* diantaranya media tersebut terdapat unsur - unsur Visual. Dalam merancang media majalah menampilkan secara jelas identitas PT. Prabayaksa Surya Albantani, Visi misi, keunggulan, dengan di dukung informasi yang detail, jelas dan *up to date*, seperti rancangan media majalah berisikan kegiatan, daftar harga, sampai fasilitas dengan tampilan yang menarik, sehingga dapat meningkatkan *image* PT. Prabayaksa Surya Albantani di mata calon *customer* yang melihatnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yulianti, Tri, Utami, Ema. Fatta, Al, Hanif. 2014. **Perancangan Mobile Augmented Reality Dengan Metode Interactive Multimedia System Design Development ( Studi Kasus : Brosur di Sekolah Tinggi Teknologi Dumai )**. Yogyakarta. STMIK AMIKOM. Jurnal DASI ISSN: 1411-3201 Vol. 15. No. 1.
- [2] Damayanti, Putri, Ivoni. Prabawa, Bijaksana, S.Ds., M.M. 2017. **Perancangan Media Promosi Objek Wisata Taman Air Gua Sunyaragi di Cirebon**. Universitas Telkom. Jurnal *e-Proceeding of Art & Design*. ISSN: 2355-9349. Vol. 4 No. 3.
- [3] Maulani, Giandari. Janah, Nur, Siti. Yuri, Mahbubi, Alam. 2017. **Desain Media Komunikasi Visual Berbentuk Tabloid Sebagai Sarana Promosi SMK Mandiri 2. Tangerang**. STMIK Raharja. Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA ISSN: 2087-7897 Vol. 7 No. 1.
- [4] Sunarya, Lusyani. Nugroho, Septianto, Rudi. Mujahid, Arif, Muhamad. 2016. **Desain Majalah Sebagai Penunjang Informasi dan Promosi Pada Tk Putra 1 Jakarta**. Jakarta. Jurnal JUSITI. ISSN: 2252-6102 Vol. 5 No. 2.
- [5] Immaniar, Dewi. Sudaryono. Ningrum, Ayu, Dwi. 2014. **Enriching Media Merchandise Sarana Penunjang Promosi Studi Kasus Pada Book-Store**. Tangerang. STMIK Raharja. Jurnal CCIT. ISSN: 1978-8282 Vol. 7 No. 3.
- [6] Hardiansyah, Qodrat. Hermawan, kurnia Dinny. Mustakim, Tajul. 2018. **Video Profile Sebagai Media Penunjang Informasi dan Promosi Pada SMK Putra Tama Mandiri**. Tangerang : STMIK Raharja. Jurnal ICIT 76 ISSN : 2356-5195. Vol.4 No.1:76.
- [7] Yuliana, Khozin. Muhamad Zahrudin. Tri Utari. 2018. **Analisa Sistem Informasi Peminjaman dan Pengambilan Buku Perpustakaan Pada Sma Nusantara 1 Tangerang**. Tangerang: Perguruan Tinggi Raharja *Journal SENSI* ISSN: 2461-1409 Vol. 1 No. 1.
- [8] Tama, Widya. Kusuma, Adi. Novena, Dingi, Maria. Larasati, Sefty. 2017. **Perancangan Merchandise Guna Menunjang Efektifitas Promosi**. Tangerang. STMIK Raharja. *Journal SENSI*. ISSN: 2461-1409 Vol. 3 No. 1.

- [9] Golung, Anthonius. 2015. **Studi Tentang Pemanfaatan Majalah Ilmiah Di UPT Perpustakaan Unsrat Oleh Mahasiswa Unsrat Manado**. Manado. Unsrat. *Journal "Acta Diurna"*. Vol. IV No. 1 : 4.
- [10] Suryo, Dody, Hartono. Rudjiono, Daniel. 2015. **Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris "Theme 1 Have A Pet" Untuk Kelas 4 SD Negeri Randu Gunting**. Semarang. STEKOM Semarang. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis Pixel*. ISSN: 1979-0414. Vol. 8 No. 1.