

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, dunia bisnis kuliner kini mempunyai persaingan yang pesat. Usaha bisnis restoran sangat berkembang pesat di zaman saat ini karena restoran mempunyai masa depan yang cukup baik. Dalam dunia bisnis kuliner setiap perusahaan dapat dengan mudah menyampaikan informasi, memperkenalkan identitas perusahaan dengan adanya sebuah company profile. Oleh karena itu setiap perusahaan yang ingin maju dan dapat terus bersaing di era globalisasi harus mengikuti sebuah perkembangan teknologi dan memanfaatkan teknologi yang ada dengan sebaik-baiknya untuk menunjang pertumbuhan perusahaan tersebut.

Sushi Tei adalah restoran yang menyajikan makanan ala jepang dan tempatnya pun di desain dengan penataan semi dinning room yaitu penggabungan antara suasana yang bergaya hutan bambu atau ryukan yang ada di jepang dengan tata ruang yang modern. Sushi Tei Yogyakarta adalah outlet cabang ke-25 yang diresmikan senin,4 november 2013 merupakan cabang pertama PT.Sushi Jaya Kreasindo di DIY dan Jawa Tengah. Ciri khas yang di tonjolkan pada restoran sushi tei ini sendiri adalah sushi belt dan open kitchen.

Disini penulis ingin menjadikan Sushi Tei Yogyakarta sebagai obyek penelitian dengan judul Analisis dan Perancangan Company Profile untuk Sushi Tei Yogyakarta berbasis Multimedia. Penulis melihat di Sushi Tei Yogyakarta ini belum ada nya company profile karena restoran ini baru di buka pada November 2013 yang lalu. Oleh karena itu Sushi Tei Yogyakarta sangat memerlukan company profile untuk mempromosikan restoran tersebut agar dapat di kenal di masyarakat Yogyakarta dan sekitar nya.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah yaitu Bagaimana menganalisis dan merancangan company profile untuk Sushi Tei Yogyakarta berbasis multimedia?

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah diperlukan untuk membatasi penulis dalam membahas pembuatan aplikasi ini. Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia melalui ruang lingkup kecil, yaitu :

1. Aplikasi yang dibuat adalah aplikasi multimedia company profile untuk Sushi Tei Yogyakarta.
2. Aplikasi company profile ini berisi video livenesshoot, timelapse dan slideshow foto.

3. Aplikasi company profile ini berisi tentang fasilitas, pelayanan, event, dan beberapa conoh makanan dan minuman.
4. Aplikasi company profile ini berdurasi +- 5 menit.
5. Media penyimpanan aplikasi ini adalah dengan menggunakan CD/DVD atau bisa juga dengan memasukan nya ke dalam sebuah website, atau media social lain nya seperti youtube , facebook, twitter, instagram agar lebih mudah untuk terkenal dan di liat oleh banyak orang.
6. Dalam pembuatan company profile ini menggunakan software Adobe Premiere CS6 dan Adobe After Effect CS6

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelittian**

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan informasi tentang keberadaan Sushi Tei di Yogyakarta.
2. Meningkatkan income untuk Sushi Tei Yogyakarta.
3. Menghasilkan sebuah video company profile sebagai media informasi dan promosi untuk masyarakat luas.

## 1.5 Metode Penelitian

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1.5.1.1 Metode Wawancara

Penulis mengajukan pertanyaan yang telah di persiapkan terlebih dahulu secara tertulis maupun lisan mengenai masalah-masalah yang akan di teliti kepada manager Sushi Tei Yogyakarta untuk memperoleh data yang konkrit dan lengkap sebagai bahan analisa dan penelitian.

#### 1.5.1.2 Metode Observasi

Dalam metode ini penulis melakukan dengan cara mengamati langsung pada lokasi obyek penelitian yaitu Sushi Tei Yogyakarta. Mencari informasi pelayanan,fasilitas,menu,dan lain sebagainya di sushi tei dan melihat beberapa angel komposisi untuk kebutuhan pengambilan video company profile Sushi Tei Yogyakarta.

#### 1.5.1.3 Metode Studi Kasus

Dalam metode ini penulis melakukan studi kasus langsung ke Sushi Tei Yogyakarta yang berada di Jalan Gejalan Kompleks Colombo no.09 Catur Tunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta. Masalah yang

dihadapi di Sushi Tei Yogyakarta adalah belum adanya Company Profile pada perusahaan ini.

#### **1.5.1.4** Metode Quisioner

Untuk mengetahui apakah company profile yang dibuat telah layak untuk di publikasikan melalui social media dilakukan metode quisioner kepada pihak Suhsi Tei Yogyakarta dan kepada masyarakat umum/mahasiswa sebanyak 30orang. Dari hasil quisioner tersebut dilakukan prentase untuk mendapatkan kesimpulan hasil akhir dari penilaian quisioner tersebut.

#### **1.5.1.5** Metode Studi Pustaka

Dalam metode ini, penulis mendapat infomasi dengan membaca naskah-naskah skripsi dengan tema yang sejenis, buku-buku karangan para ahli dalam bidang Multimedia yang ada di perpustakaan STMIK Amikom Yogyakarta dan beberapa jurnal ilmiah dan non ilmiah dari internet. Dan referensi tersebut dapat dijadikan acuan untuk merancang company profile.

### **1.5.2** Metode analisis

Berdasarkan hasil pengamatan (observasi) pada objek penelitian, penulis melakukan analisis menggunakan metode analisi SWOT.

Metode ini diterapkan agar memperoleh sistem baru yang baik dan bermanfaat.

### **1.5.3 Metode Perancangan**

Dalam proses perancangan company profile ini menggunakan model pra produksi yang didalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi. Adapun langkah persiapannya adalah membuat ide cerita, penentuan tema, naskah cerita, dan pembuatan storyboard.

### **1.5.4 Metode Pengembangan**

Setelah pra produksi selanjutnya masuk ke tahap produksi yaitu melakukan take shooting, review hasil sementara, take ulang shooting jika hasilnya masih belum maksimal. Setelah tahap produksi selesai maka selanjutnya masuk ke tahap pasca produksi yaitu melakukan proses editing video hasil shooting, memeriksa hasil sementara setelah editing, kemudian hasil akhir sudah sesuai maka dilakukan proses rendering video melakukan packaging hasil akhir dalam format video yang diinginkan.

### **1.5.5 Metode Testing**

Setelah pembuatan video company profile selesai, penulis akan melakukan pengujian sistem dengan menggunakan metode

quisioner, metode ini dilakukan untuk menentukan apakah video company profile tersebut sudah layak atau belum layak untuk digunakan serta telah memenuhi kebutuhan yang diharapkan atau belum. Dan sudah layak atau belum untuk di publikasikan di media social agar bisa dilihat oleh semua orang.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Tahap-tahap yang akan penulis lakukan dalam penyusunan laporan ini adalah:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai pengenalan teori-teori yang mendasari pembahasan yang berhubungan dan mendukung dalam

hal perancangan dan pembuatan laporan ini.

#### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang gambaran objek perancangan sebuah video company profile, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul yang akan diselesaikan dengan pembuatan video company profile ini sebagai sarana informasi dan promosi.

#### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Setelah sistem selesai dianalisa dan didesain secara rinci selanjutnya diimplementasikan dan dites.

#### **BAB V : PENUTUP**

Bagian terakhir laporan yang berisikan tentang kesimpulan dan saran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Bagian ini memuat keterangan dari buku-buku dan literatur yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.