

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dan maju, maka berpengaruh pula pada cara dan pola kerja seseorang. Informasi yang tepat guna dan akurat sangat dibutuhkan sebagai dasar dalam pembuatan media presentasi berbentuk 2 dimensi.

Komputer adalah salah satu teknologi yang digunakan untuk membuat desain-desain dalam jumlah besar. Dalam hal ini maka dibuatlah media presentasi berbentuk 2 dimensi untuk menunjang pemasaran produk.

Stockis K-link Mutiara merupakan Stockis yang menjual produk-produk herbal. Dan untuk mengoptimalkan pemasaran dan penjualan maka Stockis K-link Mutiara membutuhkan sebuah wadah yang dapat memperkenalkan dan menjelaskan tentang produk-produk yang akan dipasarkan. Maka dari itu Stockis K-link Mutiara membutuhkan sebuah media presentasi berbentuk 2 dimensi yang mana nantinya dapat mengoptimalkan pemasaran dan penjualan dari Stockis K-link Mutiara. Karena media presentasi ini merupakan sarana yang sangat efisien untuk pemasaran suatu produk ke masyarakat luas, juga mudah dimengerti oleh masyarakat.

Oleh karena itu penulis terdorong untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Pembuatan Media Presentasi Berbentuk 2 Dimensi Untuk**

## **Menunjang Pemasaran Produk Chlorophyll Pada Stockis K-Link Mutiara**

yang nantinya media ini dapat dengan mudah dipahami bagi semua kalangan masyarakat dan tertarik. Serta berupaya untuk melengkapi sistem pemasaran yang lebih jelas, akurat, dan menarik. Dengan harapan dapat meningkatkan target penjualan produk tersebut.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dibuat sebuah rumusan masalah yaitu, Bagaimana membuat Media Presentasi Berbentuk 2 Dimensi Untuk Menunjang Pemasaran Produk Chlorophyll Pada Stockis K-Link Mutiara?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dengan melihat presentasi yang ada pada saat ini, maka untuk mengembangkan presentasi tersebut dibuatlah cara yang diajukan oleh penulis. Karena banyaknya ruang lingkup permasalahan yang ada, penulis hanya menitikberatkan pada:

1. Produk yang akan ditawarkan terhadap masyarakat.
2. Kegunaan obat tersebut bagi masyarakat.

Pembuatan media presentasi berbentuk 2 dimensi ini akan dirancang dengan menggunakan Adobe After Effect CS3, Adobe Illustrator CS3, Adobe Flash CS3 Professional, Adobe Premiere Pro CS3, dan Adobe Soundbooth CS

#### 1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah pembuatan media presentasi berbentuk 2 dimensi dan mengimplementasikan hasil pembuatan media presentasi berbentuk 2 dimensi tersebut kedalam perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk mewujudkan informasi bagi masyarakat.

Maksud dan tujuan diadakan kegiatan penelitian ini diantaranya:

1. Bagi Penulis
  - a. Sebagai persyaratan kelulusan Diploma Tiga pada STMIK Amikom Yogyakarta.
  - b. Memperoleh pengalaman untuk meningkatkan ketrampilan teknik yang relevan dengan jurusan yang ditekuni.
  - c. Mengetahui kondisi nyata suatu perusahaan baik dari segi manajemen yang diterapkan, kondisi fisik, teknologi yang digunakan, kinerja para karyawan.
  - d. Dapat membina hubungan baik dengan perusahaan sehingga memungkinkan untuk dapat bekerja di perusahaan tempat pelaksanaan penelitian tersebut setelah lulus dari kuliah.
2. Bagi Perusahaan
  - a. Memperoleh masukan-masukan baru dari lembaga pendidikan melalui mahasiswa yang sedang dan telah melakukan penelitian.
  - b. Peningkatan sistem pengenalan produk kepada masyarakat luas.

- c. Dapat menjalin hubungan baik dengan lembaga pendidikan khususnya STMIK Amikom Yogyakarta, sehingga semakin dikenal oleh lembaga pendidikan sebagai pemasok tenaga kerja dan masyarakat sebagai konsumen.

## **1.5 Metode Penelitian**

Guna mendapatkan hasil yang diinginkan penulis, maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Tanpa kelengkapan data di lapangan suatu laporan tugas akhir akan mengalami hambatan. Untuk melaksanakan penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

- a. Metode Observasi

Metode observasi adalah pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang pelaksanaannya langsung pada tempat dimana suatu peristiwa, keadaan atau situasi sedang berlangsung. Dengan metode ini penulis mengamati cara kerja dari para karyawan khususnya didalam pengelolaan sumber daya manusia (SDM).

- b. Metode Wawancara

Metode tanya jawab terhadap pihak yang terkait dalam bidang tertentu guna mendapatkan data-data yang dibutuhkan. Dalam hal ini penulis mewawancarai langsung Kepala Bagian Stockis K-Link Mutiara.

c. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari, memahami data atau informasi yang bersumber dari catatan atau dokumen-dokumen yang tersedia. Dengan metode ini penulis mencari data dari beberapa gambar atau dokumen-dokumen yang bisa dipergunakan untuk melengkapi data-data lain yang telah diperoleh.



## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan tentang landasan teori dari aplikasi dan software yang digunakan.

### BAB III TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini berisi tentang gambaran umum Stockis K-link.

### BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan hasil analisis penulis yang diajukan kepada Stockis K-link Mutiara. Di dalamnya juga terdapat desain dari media presentasi yang akan dibuat.

### BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan, saran dan kritik yang bersifat membangun dari pihak pembaca maupun pengguna aplikasi tersebut.



## 1.7 Rencana Kegiatan

Tabel 1.1 Tabel Rencana Kegiatan

NO	Kegiatan	November 2012				Desember 2012				Januari 2013			
		(per minggu)				(per minggu)				(per minggu)			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data	■	■	■	■								
2	Analisa Data dan Perancangan Sistem				■	■	■	■					
3	Pembuatan Animasi					■	■	■	■	■			
4	Pengetesan Animasi									■	■	■	■
5	Pembuatan Laporan										■	■	■