

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi dan multimedia, menyebabkan sebuah informasi dapat disampaikan dengan mudah dan dengan waktu yang singkat. Dengan adanya teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia diharapkan dapat memberikan peranan penting dalam proses penyaluran informasi.

Tak terkecuali bagi setiap perusahaan yang membutuhkan media untuk menyampaikan informasi dan fakta yang dimiliki. Informasi yang dimiliki atau didapat oleh suatu perusahaan dapat digunakan untuk mengembangkan perusahaannya atau untuk membantu perusahaan lain mengetahui informasi tersebut.

Perusahaan ChaChaMilkTea merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang kuliner yang dalam hal ini memerlukan tambahan sarana informasi sebagai media untuk memperkenalkan identitas dari perusahaannya. Salah satu penerapan aplikasi multimedia dengan merancang company profile untuk perusahaan ini, yang diharapkan dapat membantu perusahaan dalam menjelaskan proses pemesanan, proses pembuatan, produk unggulan dan lokasi perusahaan kepada customer dan klien agar informasi yang nyata dapat tersampaikan.

Dari uraian diatas guna mendukung penyusunan laporan Tugas Akhir maka penulis memberi judul “RANCANG BANGUN COMPANY PROFILE CHACHAMILKTEA BERBASIS MULTIMEDIA LINIER”.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalahnya adalah “Bagaimana proses rancang bangun company profile berbasis multimedia linier sebagai sarana tambahan informasi?”.

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan dalam perancangan company profile ini adalah :

1. Perancangan hanya meliputi perusahaan ChaChaMilkTea yang berada di Gejayan, Selokan Mataram, Lempongsari, Tamansiswa, dan CandiGebang.
2. Perancangan yang dibuat berbasis multimedia linier, dengan menggabungkan data yang sudah ada dan perekaman langsung beberapa sudut perusahaan.
3. Hasil akhir dari perancangan company profile ChaChaMilkTea berbasis multimedia linier berupa video dengan tambahan animasi, audio visual sehingga apa yang ditampilkan sesuai dengan yang diinginkan penulis dan perusahaan.
4. Software yang digunakan Adobe Premier, Adobe Photoshop, Adobe After Effect.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari perancangan company profile ChaChaMilkTea berbasis multimedia linier adalah:

1. Untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dari kegiatan perkuliahan dan sebagai persyaratan kelulusan jenjang strata satu di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membuat company profile ChaChaMilkTea berbasis multimedia linier sebagai media informasi perusahaan.
3. Untuk memberikan gambaran dan mengenalkan kepada masyarakat umum dalam proses pembuatan company profile berbasis multimedia linier.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

1. Mendapatkan gelar sarjana komputer di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Dengan dibuatnya company profile ChaChaMilkTea berbasis multimedia linier ini sebagai sarana tambahan informasi agar dapat membantu perusahaan dalam memperkenalkan identitasnya.
3. Dengan dibuatnya company profile ChaChaMilkTea, maka masyarakat umum atau pemula pembuat company profile berbasis multimedia dapat mengetahui gambarannya dan mengenal proses pembuatan company profile yang berbasis multimedia linier.

## 1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian sangat diperlukan untuk mendapatkan bukti kebenaran suatu konsep dan teori yang diperoleh serta untuk menemukan dan menguji suatu pengetahuan. Adapun penulis dalam hal ini menggunakan metode :

### 1. Kepustakaan

Merupakan pengumpulan data dengan cara pengambilan data-data dari catatan kuliah serta buku-buku dan juga melakukan *browsing internet* untuk mendapatkan hal yang ada kaitannya dengan desain dan perancangan pembuatan profil berbasis multimedia linier.

### 2. Metode Observasi

Metode observasi adalah sistem pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada objek yang diteliti, sehingga didapat data yang akurat.

### 3. Wawancara

Melakukan tanya jawab dengan pihak-pihak narasumber untuk mengambil informasi mengenai topik yang diketahui narasumber tersebut.

### 4. Metode Pengambilan Gambar

Peneliti melakukan pengambilan gambar langsung pada obyek yang akan diteliti dan mengumpulkan data gambar yang sudah ada dari perusahaan.

### 5. Metode Capturing

Proses pemindahan gambar video dari kaset ke dalam komputer.

## 6. Metode Editing

Salah satu proses pemotongan gambar secara langsung tanpa adanya manipulasi gambar atau dengan menggunakan transisi perpindahan gambar video menggunakan program aplikasi untuk menghasilkan sebuah multimedia linier.

## 7. Metode Uji Coba

Penulis melakukan uji coba dari gambar / desain yang telah dibuat secara keseluruhan sebelum diimplementasikan di tempat penelitian.

## 8. Metode Implementasi

Pada tahapan ini sistem diimplementasikan secara keseluruhan sebagai akhir pembangunan perangkat lunak atau menerapkan uji coba pada obyek.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan tugas akhir ini untuk mempermudah dan mengetahui keseluruhan isi masing-masing bab.

## **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini berisi tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang landasan teori yang digunakan dalam proses perancangan sebuah company profile berbasis multimedia linier.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang tinjauan umum, analisis, rincian biaya, dan tahap pra produksi

## BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang tahap produksi dan tahap pasca produksi.

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil yang diperoleh dan saran untuk pengembangan yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai referensi, baik buku maupun sumber internet yang digunakan penelitian.

## LAMPIRAN

Lampiran yang berisi mengenai print screen hasil rancang bangun company profile ChaChaMilkTea.