

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi memegang peranan yang sangat penting untuk kemajuan dalam bidang promosi usaha. Multimedia adalah salah satu bentuk Teknologi Informasi yang menggabungkan (integrasi) gambar ,tulisan, suara, video dan animasi menjadi system informasi yang interaktif yang berguna untuk pengambilan suatu keputusan.

Perkembangan teknologi multimedia yang semakin maju , menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan professional. Sejalan dengan itu maka penulis sebagai mahasiswa yang menggeluti dunia teknologi informasi ingin memberikan kontribusi dibidang multimedia . Tim penulis memiliki sumber daya manusia yang mampu dan tanggap terhadap setiap perkembangan teknologi multimedia serta mempunyai kemampuan berorganisasi yang baik.

Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk yang lebih kaya dan menarik. Dalam hal ini kemampuan dari multimedia komputer adalah untuk menyajikan suatu data dalam bentuk audio visual diharapkan dapat merancang suatu iklan, sehingga informasi yang ditampilkan tidak hanya terbatas dalam bentuk media cetak tapi dalam bentuk video. Sehingga masyarakat dapat lebih tertarik untuk melihat informasi yang disajikan.

CV.Quick Reload merupakan supplier isi dan deposit pulsa elektrik terkemuka di Yogyakarta. Pada era yang modern ini CV.Quick Reload dalam menyampaikan informasi kurang lengkap dan efektif karena promosi yang dilakukan hanya mengandalkan informasi dari mulut-ke mulut dalam bentuk selebaran serta website saja. Dalam hal ini penulis ingin memberikan bantuan dalam memperkaya dan melengkapi penyampaian informasi kepada masyarakat Yogyakarta bahkan masyarakat di seluruh Indonesia yaitu dengan membuat iklan video berbasis media sosial Youtube. Vidio informasi ini memerlukan perencanaan yang tepat artinya hasil yang didapat harus berdaya guna, sehingga bertujuan untuk meningkatkan keunggulan bersaing dan mudah diterima oleh masyarakat. Sehubungan dengan hal tersebut di atas maka dapat di tarik suatu pembahasan dalam penulisan skripsi ini dengan judul " Analisis dan Perancangan Iklan Pada CV.Quick Reload Yogyakarta"

1.2 Rumusan Masalah

Di dalam dunia informasi dukungan teknologi multimedia merupakan suatu terobosan baru dalam mencari alternatif suksesnya periklanan televisi. Teknologi ini diterapkan khususnya untuk membuat iklan dalam bentuk video multimedia yang diharapkan dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan. Dalam permasalahan ini akan dibahas hal-hal dibawah ini.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka merumuskan masalah seperti berikut :

- 1) Bagaimana membuat sebuah Iklan yang menarik di situs jejaring sosial Youtube
- 2) Bagaimana mempromosikan CV.Quick Reload dengan pembuatan iklan video yang dapat dijadikan sebagai media untuk memberikan informasi kepada calon pelanggan dan masyarakat luas.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu :

1. Video iklan yang di buat akan menampilkan profil singkat Cv.Quick Reload, produk yang di tawarkan, keunggulan, kemudahan, alamat website dan alamat kantor Cv.Quick Reload
2. Dalam pembuatan video ini akan menggunakan software Adobe After effect CS 5 serta software pendukung seperti Adobe Photoshop CS 5, Adobe Premier pro CS 5

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1. Menerapkan teknologi informasi berupa perancangan iklan pada CV.Quick Reload Yogyakarta.

1.5 Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian:

1. Bagi Mahasiswa:

- 1) Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan, ke dalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan di dunia nyata.
- 2) Menambah wawasan dan pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia. Sehingga dapat mengetahui apakah ilmu yang diterapkan mampu mengatasi permasalahan yang sedang terjadi.

2. Bagi Akademik:

- 1) Menambah khazanah pustaka STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 2) Menjalin hubungan kerjasama yang baik dengan instansi terkait yakni CV.Quick Reload

3. Bagi kantor CV.Quick Reload

- 1) Sebagai sarana pendukung marketing untuk penjualan produk dari CV.Quick Reload
- 2) Mengoptimalkan iklan untuk media promosi.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam 5 (lima) bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut :

1. BAB I. PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah perkembangan teknologi saat ini khususnya dalam bidang teknologi informasi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

2. BAB II. LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan diuraikan tentang pengertian multimedia, dan konsep dasar atau landasan yang berkaitan dengan ilmu masalah yang diteliti. Tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, yaitu gambaran umum perusahaan, gambaran umum produk, serta data yang digunakan untuk memecahkan masalah – masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian. Pada bab ini juga dituliskan tentang tools / software yang digunakan untuk keperluan penelitian pembuatan iklan video .

3. BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang penguraian analisis pengembangan sistem meliputi analisis kelemahan, analisis kebutuhan sistem, analisis kebutuhan teknologi, analisis kelayakan dan rancangan sistem.

4. BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, memaparkan tentang hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, testing, implementasi dan memproduksi system dalam bentuk video.

5. BAB V. PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran, mengemukakan kembali masalah penelitian, hipotesis dan bukti – bukti yang di temukan. merupakan manifestasi dari penulis untuk dilaksanakan sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan. Saran dicantumkan karena peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah atau kelemahan yang ada, saran yang diberikan tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber-sumber pustaka yang diambil baik dari buku, majalah, narasumber langsung maupun data di *Internet*. Data ini akan berguna untuk membantu pembaca yang ingin mencocokkan kutipan-kutipan yang terdapat dalam skripsi.