

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Suatu terobosan teknologi bukan lagi hal baru dalam kehidupan masyarakat. Teknologi menjadi bagian dari segala aspek kehidupan, dari yang sederhana maupun yang kompleks. Teknologi terus berkembang menurut kebutuhan masyarakat, menyesuaikan kegunaannya untuk memudahkan pekerjaan masyarakat dalam berbagai bidang, termasuk sebagai media komunikasi, penyampaian informasi, dan promosi.

Teknologi sebagai media komunikasi dan penyampaian informasi menjadi sangat penting dalam kehidupan untuk dapat berhubungan dengan pengguna teknologi lainnya. Teknologi memudahkan informasi untuk keluar dan masuk dengan filter yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Teknologi juga menjadi faktor penting dalam media promosi agar suatu produk dapat menarik perhatian publik.

Multimedia sebagai media komunikasi, penyampaian informasi, dan promosi menjadi salah satu bidang teknologi yang paling digemari dewasa ini. Sebagai sebuah bidang yang fleksibel dan dapat menarik, serta memanjakan indera manusia, multimedia dapat sekaligus mempengaruhi manusia secara visual, audio, dan sentuhan sehingga mampu membuat konsumennya mencerna pesan yang terkandung secara lebih maksimal. Salah satu produk yang membutuhkan

multimedia untuk meningkatkan keunggulannya adalah *company profile* atau profil perusahaan.

Adanya profil perusahaan berbasis multimedia ini bertujuan sebagai media promosi bagi perusahaan-perusahaan yang membutuhkan. Profil perusahaan nantinya akan dapat memberikan informasi mengenai perusahaan tersebut kepada publik dan calon investor sehingga dapat dikenal secara luas, serta lebih baik lagi. Salah satu bentuk usaha yang membutuhkan profil perusahaan untuk mendukung kegiatan promosi dan penyebaran informasinya adalah Jogjatronik Mall.

Jogjatronik Mall adalah sebuah mall khusus benda-benda elektronik pertama di Yogyakarta yang dibangun oleh PT. Kaidi Indojaya dan dikelola manajemennya oleh PT. Jogjatronik Anindo Jaya. Jogjatronik Mall secara resmi memulai kegiatan perdagangan pada tahun 2005. Jogjatronik Mall juga dikenal sebagai pionir mall tematik IT pertama di Yogyakarta.

“Pembuatan *Company Profile* pada Jogjatronik Mall” ini diharapkan dapat membantu kegiatan promosi dan penyebaran informasi mengenai Jogjatronik Mall kepada publik dan calon investor sehingga Jogjatronik Mall dapat dikenal luas oleh masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut.

“Bagaimana merancang *company profile* berbasis multimedia sehingga mampu mendukung promosi dan penyampaian informasi yang lebih berkualitas kepada masyarakat?”

1.3 Batasan Masalah

Mengingat bahwa produk berbasis multimedia memiliki cakupan yang sangat luas, maka ruang lingkup permasalahan akan dibatasi agar tidak menyimpang dari permasalahan dan topik yang ada. Pembatasan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Pembuatan profil perusahaan berhubungan dengan Jogjatronik Mall dan manajemennya. Meliputi profil Jogjatronik Mall, yaitu sejarah singkat, visi dan misi, tujuan, denah gedung, serta informasi lainnya.
2. *Software* yang digunakan adalah Adobe Premiere Pro CS3 sebagai *software* utama. Adobe Photoshop CS3 untuk mengolah gambar (.jpg, .png, .gif), Adobe After Effects CS3 untuk mengolah animasi, Blender untuk mengolah 3D, serta *software* pendukung lainnya.
3. Hasil akhir pembuatan profil perusahaan ini akan berekstensi *.mpg.
4. Dasar pembuatan profil perusahaan ini adalah sebagai pendukung media promosi bagi Jogjatronik Mall, serta pemberi informasi kepada publik.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk multimedia dalam bentuk profil perusahaan bagi Jogjatronik Mall untuk membantu dalam media promosi dan penyebaran informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Penulis

- a. Mengaplikasikan teori-teori yang telah didapat selama di bangku perkuliahan.
- b. Melatih mahasiswa untuk melakukan suatu penelitian yang utuh dan runtut mengikuti aturan yang berlaku, serta dapat mempertanggungjawabkan hasilnya secara akademik.
- c. Melatih mahasiswa untuk menjalin kerja sama dengan perusahaan dan bekerja secara profesional dalam melakukan penelitian.
- d. Mengembangkan wawasan mengenai media promosi yang lebih efektif (menggunakan multimedia sebagai salah satu media promosi kepada masyarakat) dan efisien (menghemat biaya dan waktu dalam membuat sebuah media promosi yang tidak menggunakan media cetak).

2. Bagi Perusahaan

- a. Membantu program sosialisasi dan mengenalkan Jogjatronik Mall kepada publik, serta calon investor.

- b. Sebagai media promosi bagi Jogjatronik Mall.
- c. Memberikan informasi yang dibutuhkan publik mengenai Jogjatronik Mall.

3. Bagi Pembaca

- a. Dapat menjadi panduan atau referensi bagi mahasiswa yang akan mengerjakan tugas yang berhubungan dengan pembuatan profil perusahaan berbasis multimedia.
- b. Sebagai penunjang untuk menambah pengetahuan dalam pembuatan profil perusahaan.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, pengumpulan data yang akurat akan sangat diperlukan dalam menyusun laporan skripsi ini. Tanpa ketepatan dan kelengkapan data di lapangan, laporan skripsi akan mengalami hambatan karena ketepatan dan kelengkapan data adalah komponen yang paling penting. Berdasarkan hal tersebut, maka tahapan metode penelitian yang digunakan untuk mendapatkan informasi-informasi mengenai obyek permasalahan dari penelitian adalah sebagai berikut.

1. Pengumpulan Data

- a. Metode Observasi

Metode observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung

terhadap obyek yang sedang diteliti, kemudian mencatat hasil pengamatan tersebut.

b. Metode Wawancara (*Interview*)

Metode ini dilakukan dengan mengajukan pertanyaan pada pihak-pihak tertentu dan merekam jawabannya untuk dianalisis.

c. Metode Kepustakaan dan Kearsipan

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data-data penting yang berkaitan dengan profil lembaga, artikel dan buku mengenai pembuatan profil perusahaan, dan kepustakaan lainnya yang mendukung penelitian ini.

2. Analisis Sistem

Analisis sistem dilakukan untuk menilai sistem yang sedang berjalan saat ini dari segala aspek sehingga sistem yang akan dibuat dapat dirancang dengan lebih baik.

3. Pembuatan Desain Program

Melihat dari sistem yang tengah berjalan, dapat dirancang bagaimana *storyboard* dan naskah yang sesuai dengan prototipe untuk detail desain.

4. Membuat Produk Multimedia

Meliputi rancangan konsep, naskah, isi, dan grafik agar produk dapat sesuai dengan analisis sistem yang telah dilakukan sehingga lebih baik daripada sistem sebelumnya.

5. Testing dan Implementasi

Meliputi kumpulan video yang telah diolah agar produk dapat segera digunakan. Testing dilakukan dalam bentuk pengujian produk yang telah dibuat agar sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan, sistematika penulisan skripsi dijabarkan secara garis besar menjadi lima bab. Masing-masing diuraikan sebagai berikut.

BAB I

PENDAHULUAN

Meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II

LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan teori-teori yang digunakan sebagai landasan dalam penulisan skripsi dan pembuatan produk multimedia ini. Secara garis besar berisi mengenai profil perusahaan, multimedia, elemen dan produk multimedia, serta perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi tentang gambaran umum obyek penelitian, analisis kebutuhan sistem, dan perancangan sistem. Perancangan

sistem yang dimaksud meliputi perancangan konsep, *storyboard*, isi, dan naskah.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menguraikan tentang pengimplementasian produk ke dalam sistem untuk selanjutnya dilakukan pengujian guna mengetahui apakah masih terdapat kesalahan atau kekurangan dari produk yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Membahas tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan profil perusahaan berbasis multimedia, serta saran yang berguna, baik bagi penulis maupun penulis skripsi yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber-sumber pustaka yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi ini, baik dari buku, majalah, narasumber, termasuk dari internet.

LAMPIRAN

Berisi tabel panjang, surat keterangan, instrumen penelitian, peraturan-peraturan, dan sebagainya yang berfungsi sebagai pelengkap laporan penelitian.