

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman, perkembangan teknologi pun semakin pesat, berbicara tentang teknologi dan informasi, komputer merupakan salah satu bentuk teknologi yang perkembangannya dalam hitungan hari saja dan merupakan suatu media elektronik yang memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan teknologi saat ini, serta terus menerus mendominasi berbagai proses kerja agar dapat lebih mudah, efektif dan efisien.

Perkembangan teknologi komputer telah banyak membantu pekerjaan manusia. Komputerisasi adalah pemanfaatan secara benar dan semaksimal mungkin, bukan sekedar pengganti mesin ketik. Hal ini harus ditunjang oleh *hardware* (perangkat keras), *software* (perangkat lunak), dan *brainware* (operator/pengguna).

Perkembangan teknologi komputer juga telah merambat kedalam dunia Periklanan atau *e-commerce*, hampir seluruh perusahaan-perusahaan besar telah memiliki teknologi yang canggih dalam menampilkan layanan iklan produk mereka. Mereka banyak menerapkan Teknik-teknik yang sangat unik, kreatif dan menjual serta memiliki sisi ciri khas tersendiri dari masing-masing produk.

Dalam penyajian informasi berupa iklan, setiap perusahaan memiliki cara yang berbeda-beda pula, ada yang menggunakan objek manusia sebagai medianya, ada juga yang menggunakan Lingkungan dan makhluk hidup lain sebagai media mereka. Hal ini terjadi

karena pada era modern ini, setiap produk atau perusahaan dituntut untuk jauh lebih kreatif agar dapat diterima secara gampang dan luas oleh masyarakat dunia.

Sumber daya manusia yang terbatas merupakan kendala serta kurangnya pemahaman tentang dunia periklanan menjadi dua factor utama masalah yang terjadi pada perusahaan ini. Melihat banyaknya permintaan pasar yang tiap bulan mengalami pertumbuhan pesat, tentunya dibutuhkan sebuah media yang bisa membuat perusahaan ini bersaing dan lebih mempunyai sisi menarik disbanding produk lain. Media promosi periklanan pada Qayla Jewelry yang belum ada mengakibatkan minimnya permintaan pasar terhadap barang penjualannya dan efeknya menjadi tidak efisien terhadap perkembangan perusahaan, maka penulis berkeinginan membuat sebuah "Penerapan Teknik Stop Motion dan Motion Graphic Pada Video Promosi Periklanan Qayla Jewelry" yang nantinya diharapkan dapat membantu meningkatkan income dan meluasnya pasar di dunia bisnis online.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan:

1. Bagaimana membuat iklan dengan menggunakan stop motion dan motion graphic untuk menjelaskan jenis-jenis bahan, harga dan keunggulan cincin sebagai media sosialisasi yang digunakan QAYLA JEWELRY YOGYAKARTA ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, diperlukan batasan-batasan masalah dalam penelitian yang dilakukan agar terfokus dan terarah. Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini hanya dapat dilihat di web perusahaan.
2. Aplikasi ini dibuat untuk calon konsumen Qayla Jewelry.
3. Iklan yang dibuat adalah untuk semua umur, namun lebih dikhususkan untuk calon konsumen Qayla Jewelry.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk merancang, mendesain, dan membuat video promosi periklanan sebagai media sosialisasi yang disediakan QAYLA JEWELRY YOGYAKARTA. Tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Sebagai persyaratan kelulusan program studi Strata 1 jurusan Teknik Informatika UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar sarjana(S.Kom)
2. Dapat membuat Video Promosi Periklanan yang membantu peserta konsumen untuk mengenali jenis-jenis cincin beserta harga dan keunggulan masing-masing bahan.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk semua pihak yang bersangkutan baik itu QAYLA JEWELRY maupun calon konsumen QAYLA JEWELRY. Manfaat yang akan didapat adalah sebagai berikut:

1. Pengetahuan lebih jelas terhadap jenis-jenis cincin.
2. Untuk memperoleh gambaran tentang bagaimana kualitas cincin dan membandingkannya dengan bahan lain.
3. Membantu memberikan solusi kepada QAYLA JEWELRY pada permasalahan yang ada.
4. Mendapatkan pengetahuan nyata terhadap berbagai jenis cincin dan keunggulannya bagi seluruh lapisan masyarakat.
5. Mempermudah QAYLA JEWELRY dalam menyampaikan kualitas produk kepada calon konsumen.
6. Memberikan informasi jenis, harga, kualitas cincin kepada calon konsumen.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan oleh penulis dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yang berkaitan dengan objek adalah sebagai berikut:

1. Metode Studi Pustaka

Mendapatkan data-data referensi yang akan digunakan berupa referensi dan internet. Mengumpulkan artikel dan jurnal yang terkait dengan penerapan teknik stop motion dan motion graphic. Halaman manual dari nama perintah yang digunakan.

2. Metode Wawancara

Pengumpulan data yang dilakukan dengan wawancara tanya jawab oleh penulis dengan staff QAYLA JEWELRY

3. Metode observasi

Melakukan pengumpulan data penelitian secara langsung meliputi pengumpulan berkas dan peninjauan langsung di tempat produksi cincin QAYLA JEWELRY.

1.6.2 Metode Analisis

1. Analisis PIECES dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi pada organisasi terutama untuk masalah yang menyangkut ketersediaan informasi bagi pengambil keputusan dalam organisasi tersebut. Masalah tersebut diidentifikasi dari analisis PIECES(Performance, Information, Economics,Control, Eficiency dan Service)
2. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional

3. Analisis kelayakan sistem yang terdiri dari analisis kelayakan teknologi, analisis kelayakan operasional, dan analisis kelayakan hukum.

1.6.3 Metode Perancangan

Berdasarkan analisis yang telah dijelaskan dilakukan perancangan sistem yang akan dibuat menggunakan Adobe After Effect untuk menjelaskan dan menggambarkan rancangan. Perancangan yang dilakukan meliputi *penggabungan bahan dan efek* untuk menggambarkan atau memperjelas maksud dan tujuan iklan.

1.6.4 Metode Testing

Metode ini dilakukan pengujian program apakah sudah sesuai ataupun sudah berjalan dengan baik atau belum dan dapat digunakan sesuai yang diharapkan. Metode testing yang digunakan adalah dengan cara mempresentasikannya langsung dihadapan General Manager dari QAYLA JEWELRY.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini merupakan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Adapun sistematika penulisan yang digunakan oleh penulis yaitu :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dari sumber pustaka dan referensi yang menjadi landasan dasar dalam perancangan, analisis kebutuhan sampai implementasi dan pengujian sistem.

BAB 3 : ANALISIS Dan PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat. 1

BAB 4 : IMPLEMENTASI Dan PENGUJIAN

Bab ini berisi tahapan implementasi dan pengujian yang merupakan tahap yang dilakukan dalam mengimplementasikan dari hasil penelitian analisis dan perancangan yang telah diidentifikasi untuk mengimplementasikan dan menguji aplikasi.

BAB 5 : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan aplikasi ini dan saran tentang aplikasi ini untuk masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber maupun bahan sebagai pendukung untuk penulisan skripsi.