

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan era globalisasi yang semakin pesat saat ini berdampak pada bidang industri di seluruh dunia, salah satu dampak dari globalisasi tersebut adalah penggunaan teknologi digital berbasis multimedia sebagai alat untuk bersaing dalam bidang industri. Teknologi digital berbasis multimedia merupakan salah satu bentuk strategi perusahaan dalam mempertahankan bisnis atau usahanya sebagai media promosi dan presentasi. Menurut Robin dan Linda (Suyanto, 2004) multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video. Namun sayangnya masih ada beberapa perusahaan yang belum paham mengenai penggunaan teknologi multimedia sebagai media promosi dan presentasi, terutama bagi perusahaan atau industri kecil di beberapa daerah.

CV. Kayu Manis merupakan salah satu perusahaan bergerak di bidang *furniture* yang terletak di Jalan Monumen TNI AU No.8, Krobokan, Tamanan, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta. Meskipun terletak di pedesaan, CV. Kayu Manis tidak kalah unggul dalam hal produk yang ditawarkan. Produk utama CV. Kayu Manis yang ditawarkan adalah *wooden furniture* diantaranya adalah lemari kamar mandi, kaca, dan aksesoris kamar mandi yang berbahan dasar kayu jati, kayu trembesi, kayu mindi, kayu sungkai dan lain-lain. Selain itu CV. Kayu Manis juga mengeksport produk-produk mereka ke beberapa negara seperti Singapore, Malaysia, dll. Semakin tingginya tingkat persaingan industri di bidang yang sama semakin mendorong CV. Kayu Manis untuk lebih memperkenalkan diri melalui media promosi dan presentasi secara digital serta adanya keinginan untuk meningkatkan citra perusahaan serta meningkatkan penjualan. Saat ini CV. Kayu Manis hanya menggunakan *internet website*, brosur, kartu nama dan pameran sebagai media promosi dan presentasi, akan

tetapi strategi tersebut dirasa kurang optimal untuk membuat daya tarik *customer* karena masih minimnya informasi yang tersedia tentang CV. Kayu Manis.

Melihat dari kenyataan di atas maka diperlukan suatu sarana pengenalan identitas sebuah perusahaan yang mampu memberikan informasi mengenai perusahaan tersebut. Sehingga hadirnya media pengenalan identitas perusahaan (*Company Profile*) yang lebih digital dan interaktif dalam bentuk video yang dapat menunjang dan memperbaiki kelemahan pada perusahaan tersebut. Oleh karena itu penulis ingin mengembangkan suatu media pengenalan perusahaan yang lebih digital dan interaktif dalam bentuk *video profile*.

Maka melalui pembuatan *video profile* ini, diharapkan masyarakat dapat lebih mengenal dan memberikan gambaran serta informasi tentang CV. Kayu Manis, selain itu dapat dijadikan alat untuk mempresentasikan keunggulan dan produk perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu, bagaimana membangun suatu *video profile* yang digunakan sebagai media informasi dan presentasi pada CV. Kayu Manis.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak meluas maka penulis akan membatasi permasalahan berikut ini:

1. Objek Penelitian adalah sebuah perusahaan *furniture* yaitu CV. Kayu Manis Yogyakarta.
2. Media presentasi dan informasi dibuat dalam bentuk *video profile*
3. Teknik yang digunakan yaitu *motion graphic* pada *video profile* CV. Kayu Manis Yogyakarta

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu:

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Strata I Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Membuat *video profile* untuk CV. Kayu Manis Yogyakarta sebagai media informasi dan presentasi.
3. Membantu CV. Kayu Manis untuk lebih dikenal oleh masyarakat luas sehingga dapat meningkatkan daya beli masyarakat.
4. Memberikan informasi mengenai CV. Kayu Manis lebih detail dan dapat digunakan sebagai media promosi perusahaan.
5. Menambah wawasan bagi peneliti serta meningkatkan kreatifitas peneliti dan dapat dijadikan sebagai sumbangan literatur.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang di lakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang obyek permasalahan dari penelitian yaitu :

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara tanya jawab langsung dengan pihak yang berkepentingan yang merupakan narasumber yaitu pemilik CV. Kayu Manis Yogyakarta untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam.

b. Metode Observasi

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian yaitu CV. Kayu Manis Yogyakarta di Jalan Monumen TNI AU No.8, Tamanan, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta untuk memperoleh data yang objektif dan faktual.

c. Metode kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan menggunakan buku atau internet yang akan digunakan untuk mendapatkan kajian teoritis sebagai dasar teori agar dapat dijadikan acuan untuk merancang *video profile*.

1.5.2. Metode Analisis

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan terhadap CV. Kayu Manis ditemukan masalah mengenai pengenalan identitas dan informasi perusahaan yang masih minim dan belum berkembang, selanjutnya penulis menawarkan pembuatan *video profile (company profile)* pada perusahaan. Metode yang digunakan dalam tahap ini adalah metode analisis kebutuhan yang terdiri dari kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.5.3. Metode Perancangan

Metode perancangan pembuatan *video profile* ini penulis melakukan beberapa tahapan yaitu:

1. **Tahap Praproduksi** : pembuatan ide, tema dan naskah cerita serta *storyboard*.
2. **Tahap Produksi** : Membuat Drawing, Coloring, Background, Dubbing, compositing, rendering
3. **Tahap Pascaproduksi** : Penyusunan finalisasi dan *editing* dan *rendering video profile*.

1.5.4. Metode Testing

Metode testing ini merupakan tahapan dimana penulis melakukan evaluasi setelah pembuatan *video profile*. Evaluasi ini dilakukan dengan menggunakan metode *acceptance testing* atau biasa disebut *alpha test* dan *beta test*, proses ini merupakan tahap terakhir sebelum pengguna menyetujui dan menerima penerapan *video profile*. Pada tahap ini akan dilakukan evaluasi dari pihak CV. Kayu Manis dan responden.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berdasarkan pokok permasalahan agar lebih terarah dapat diurutkan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang gambaran dan arahan tentang masalah-masalah yang akan dibahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka atau teori-teori yang digunakan penulis, teknik pembuatan video dan langkah-langkah yang berkaitan dengan penyusunan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang sejarah atau gambaran umum CV. Kayu Manis, identifikasi permasalahan, analisis kebutuhan baik dari pihak perusahaan (keinginan perusahaan) maupun dari pihak penulis (penggunaan *hardware* atau *software*), serta penerapan solusi yang dapat diberikan dalam permasalahan tersebut meliputi langkah-langkah pembuatan *video*, pengumpulan data, uji kelayakan dan standar *video*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil yang diperoleh dalam pembuatan *video profile* meliputi proses dan hasil pengecekan standar kualitas atau *testing* yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan kegiatan, saran dan tanggapan tentang *video profile* yang telah dibuat pada CV. Kayu Manis Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat keterangan yang didapat dari beberapa buku dan internet sebagai referensi dan panduan dalam pembuatan penulisan skripsi