

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

The Day Tripper yang sekarang berganti nama menjadi Tos.Co merupakan salah satu toko sepatu di Yogyakarta yang menyediakan berbagai macam sepatu khususnya dibidang sneakers dan aksesorisnya serta jasa laundry sepatu yang menyediakan jasa pembersihan yang melayani membersihkan sepatu hingga repaint sepatu yang melayani pengecatan ulang warna sepatu sehingga terlihat baru. Yang bertempat di Komplek Ruko Babarsari no.70, Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Untuk pelayanannya toko ini mempunyai pegawai yang sudah cukup profesional.

Semakin banyak persaingan di dalam bidang penjualan sepatu ditambah lagi sekarang banyak beredar sepatu-sepatu palsu atau yang biasa disebut kw atau replika yang jika dilihat model dan bentuknya sama persis dengan model dan bentuk yang asli. Mengacu kepada data yang diperoleh penulis menunjukkan bahwa di salah satu toko yang menjual sepatu kw atau replika di Yogyakarta bahwa rata-rata penjualan sepatu kw atau replika adalah 4 pasang dalam sehari, dan jika di kalikan dalam satu bulan maka rata-rata penjualan satu toko mampu menjual 120 pasang sepatu, dan itu masih dalam hitungan satu toko belum toko yang lain. Maka dengan itu The Day Tripper ingin mempromosikan profil tokonya kepada pembeli untuk menginformasikan toko sepatu yang terjamin dan dapat dipercaya kualitas serta pelayanannya.

Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu Computer Technology Research (CTR), menyatakan bahwa orang mampu mengingat 20% dari apa yang dilihat dan 30% dari apa yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar. Dan 80% dari apa yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus [6].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membuat sebuah video company profil yang juga sekaligus dijadikan media promosi atau iklan agar menarik dan meyakinkan.
2. Isi konten video agar menarik perhatian dan tidak membosankan serta beda dengan yang lain.
3. Teknik apa saja yang digunakan dalam pengambilan gambar sehingga video dapat menjadi maksimal.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini untuk menghindari kemungkinan menyimpang, melebar, dan keluar dari pokok bahasan untuk penyelesaian kedepannya, maka dibatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu sebagai berikut ini :

1. Perancangan media pembelajaran menggunakan Software Adobe Adobe Premiere Pro, dan Corel Draw.
2. Pengaplikasian video ini untuk media Youtube, Facebook, dan Instagram.
3. Menggunakan format file video .MP4.
4. Video dengan durasi 3 sampai 4 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian dan pembuatan video ini adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan untuk jenjang Diploma 3 Manajemen Informatika pada UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Menjadikan profil sebuah perusahaan menjadi lebih menarik dan profesional.
3. Menarik konsumen serta memberi informasi yang mudah diterima dan dipahami oleh masyarakat.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Metode wawancara yaitu dimana penulis mendapat dan mengumpulkan data serta penjelasan secara langsung dengan cara tanya jawab dengan narasumber dari pihak terkait untuk mendapat informasi yang diperlukan.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan kajian beberapa sumber referensi tertulis, antara lain : buku-buku yang relevan dan sumber-sumber internet, untuk mendapat data dan informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Deskriptif

Metode deskriptif yaitu merumuskan dan menafsirkan data yang ada sehingga memberikan gambaran yang jelas mengenai perusahaan/objek penelitian secara umum.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini diuraikan dalam beberapa bab agar lebih mudah dalam memahami isi penulisan secara keseluruhan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Pada bab pendahuluan berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini memuat tentang teori-teori dari berbagai sumber dan yang digunakan sebagai referensi untuk mendukung dalam penulisan Tugas Akhir ini, baik teori umum maupun teori khusus.

BAB III : Tinjauan Umum

Bab ini berisi tentang tinjauan umum sejarah, visi dan misi, serta fasilitas yang disediakan The Day Tripper.

BAB IV : Pembahasan

Bab ini akan membahas tentang perancangan konsep, dan penjelasan dari hasil-hasil dari tahapan pra produksi, produksi, dan pascaproduksi serta testing dan implementasi dari hasil kinerja sistem yang dibangun dan diolah dalam bentuk video.

BAB V : Penutup

Pada bab ini akan menjelaskan tentang perancangan konsep, dan penjelasan hasil-hasil dari tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi

Daftar Pustaka