

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Promosi adalah suatu bentuk komunikasi pemasaran, yang dimaksud komunikasi pemasaran adalah aktivitas yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi, membujuk dan atau mengingatkan pasar sasaran atas perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli, dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan.

Dalam suatu perusahaan tertentu promosi merupakan hal yang mutlak dilakukan guna menunjang pemasaran yang luas. Seringkali kita sebut juga sebagai "*Company Profile*" perusahaan. Definisi dari *Company Profile* itu sendiri merupakan identitas dari sebuah perusahaan baik dibidang jasa maupun produk. Sebuah perusahaan yang maju dan berkembang akan selalu didukung dengan mengikuti perkembangan teknologi yang semakin canggih akan menghasilkan perusahaan yang kokoh pada semua ini. Oleh karena itu setiap perusahaan yang ingin maju dan dapat terus bersaing dalam era globalisasi harus mengikuti sebuah perkembangan teknologi dan memanfaatkan semua teknologi dengan sebaik-baiknya untuk menunjang pertumbuhan perusahaan, salah satunya adalah profil perusahaan (*Company Profile*) yang berbasis multimedia.

Adapun tujuan dari *Company Profile* itu sendiri adalah menginformasikan, mempengaruhi, membujuk, serta mengingatkan pelanggan tentang perusahaan.

Maka dari itu haruslah dibuat sebuah media promosi yang mendukung suatu perusahaan, seperti mengenai perusahaan CV. Wisnu Aji.

CV. Wisnu Aji sendiri merupakan suatu perusahaan yang bergerak dibidang kontraktor, leveransir dan perdagangan umum yang lebih mengedepankan manajemen baik disetiap sisi untuk menunjang pengembangan cabang dikemudian hari, perusahaan ini menjual barang-barang (pengadaan barang) bahan bangunan dan jasa konstruksi seperti bangunan, aspal, jembatan, yang sesuai dengan Surat Izin Usaha Perdagangan (SIUP). Pada sisi yang lain perusahaan ini layaknya seperti perusahaan lainnya yang selalu mengutamakan kenyamanan dan keramahan didalam pelayanannya kepada konsumen. Banyaknya perusahaan yang bermunculan dan ketatnya persaingan di dunia wirausaha, menjadi daya tarik untuk CV. Wisnu Aji terbentuk.

Pengembangan usaha merupakan salah satu konsentrasi bagi setiap perusahaan. Hal ini tentunya tidak mudah karena mengingat begitu banyak pesaing yang bermunculan, ditambah lagi proses menemui pihak pun bukan suatu hal yang mudah, hal ini dikarenakan kesibukan yang menyulitkan para pengusaha didalam mengatur waktu untuk langsung bertatap muka, seperti halnya yang terjadi di CV. Wisnu Aji diantaranya adalah :

- a. Pemasaran yang belum didukung oleh sebuah media yang berbasis multimedia dalam berhubungan dengan *client*.
- b. Belum mempunyai katalog untuk mengenalkan profil perusahaan yang telah dibuat dalam basis multimedia, sehingga mempersulit

marketing dalam memperkenalkan CV. Wisnu Aji kepada calon *partner*.

Dari masalah yang dijelaskan diatas maka, proposal penawaran kerjasama merupakan jawaban dari masalah diatas, namun proposal harus memiliki daya tarik untuk membantu dalam penyampaian informasi sebelum diadakannya pertemuan secara langsung dengan harapan proposal akan diterima dan dipahami dengan baik. Oleh sebab itu, sebaiknya diletakkan unsur multimedia didalamnya karena dapat menyampaikan informasi dalam bentuk yang mudah dipahami, dengan keindahan visual yang bisa membuat para *user* lebih nyaman dan cepat dalam menyerap sebuah informasi yang ingin disampaikan. Aplikasi multimedia yang dimaksud dari hal tersebut, diwujudkan dalam bentuk Animasi.

Animasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang menggunakan interaksi langsung antara *user*, sehingga media ini banyak diminati. Media *Company Profile* inilah yang akan digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi tentang profile dari CV. Wisnu Aji.

Berdasarkan masalah yang diceritakan diatas, dengan ini disimpulkan sebuah judul yaitu, "PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *COMPANY PROFILE* CV. WISNU AJI KEBUMEN SEBAGAI MEDIA PROMOSI". Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi media informasi dan mempermudah dalam hal penyampaian, mengenalkan, ataupun mempromosikan CV. Wisnu Aji sebagai salah satu usaha yang menguntungkan bagi penggiat bisnis, juga bisa memenuhi kebutuhan suatu instansi tertentu sesuai dibidang

barang dan jasa yang ditawarkan CV. Wisnu Aji, dan diharapkan dengan menggunakan Multimedia ini CV. Wisnu Aji dapat membantu lajur pertumbuhan usaha.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana merancang dan membuat *Comapany Profile* CV. Wisnu Aji yang mampu menjadi media penyampaian informasi yang efektif?”

1.3 Batasan Masalah

Mengingat bahwa multimedia memiliki cakupan yang sangat luas maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan supaya tidak jauh menyimpang dari permasalahan dan topik yang ada.

1. Animasi ini hanya akan menampilkan informasi yang berhubungan dengan keberadaan CV. Wisnu Aji meliputi profil, sejarah, visi dan misi, alamat, *contact* dan *gallery*.
2. Perangkat lunak yang dipakai meliputi Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Audition 3.0, Corel Draw X7.

1.4 Maksud dan Tujuan

1. Membuat media penyampaian informasi yang efektif mengenai keberadaan CV. Wisnu Aji untuk mempermudah dalam promosi dan presentasi.
2. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi program S1 di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Membantu pengembangan CV. Wisnu Aji.
4. Memberikan salah satu media yang dibutuhkan CV. Wisnu Aji.
5. Memperoleh penyelesaian terhadap rumusan masalah yang ada.

1.5 Metode Penelitian

a. Objek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah CV. Wisnu Aji, merupakan sebuah perusahaan yang menawarkan berbagai produk dan jasa kepada konsumen.

b. Subyek Penelitian

Yang menjadi subjek penelitian adalah “Perancangan dan Pembuatan *Company Profile* CV. Wisnu Aji Kebumen Sebagai Media Promosi”. Jadi penelitian ini dilakukan untuk mengenalkan CV. Wisnu Aji kepada masyarakat menggunakan profil perusahaan berbasis Multimedia.

c. Jenis Penelitian

Penelitian dilakukan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang memberikan penjelasan tentang objek penelitian serta menyampaikannya menjadi suatu pernyataan (*statement*). Dengan cara menyampaikan informasi tentang CV. Wisnu Aji.

d. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung yaitu mengambil data dari CV. Wisnu Aji dan survei pada objek penelitiannya. Diluar penelitian adalah penelitian arsip dan studi pustaka.

e. Metode Analisis

Melihat perkembangan yang maju dan cara yang semakin modern untuk mempromosikan atau membagikan informasi terhadap profile dari CV. Wisnu Aji, maka dibuatlah *Company Profile* sebagai media informasi dan promosi.

Untuk metode analisis itu sendiri meliputi :

1. Analisis Kebutuhan Sistem

f. Metode Perancangan Animasi

Dalam perancangan animasi ini diutamakan sebuah gambar yang akan bergerak mengikuti sound yang menjelaskan profile dari CV. Wisnu Aji dan tentunya merancang gambar atau teks yang

digunakan untuk memberikan informasi, perancangan itu sendiri meliputi :

1. Merancang Konsep

2. Merancang Isi

3. Merancang Naskah

4. Merancang Grafik

5. Membuat Sound

6. Metode Implementasi

g. Tahap implementasi yang dilakukan meliputi desain tampilan, *coding* dan *testing*.

a) Desain Tampilan

Pembuatan desain tampilan ini berfungsi untuk menambah daya tarik karena sebagai media promosi.

b) *Coding*

Membuat kode program pada masing-masing *frame* atau *layer* untuk memberikan navigasi *link* untuk mengatur jalannya animasi.

c) *Testing*

Melakukan pengecekan terhadap setiap pergerakan text dan gambar pada setiap *frame* atau *layer*, apakah sudah berjalan dengan benar atau masih menjadi kesalahan, jika masih terjadi kesalahan maka dilakukan pembetulan pada setiap *layer* dan *coding* tersebut.

h. Pemeliharaan Sistem

Pemeliharaan sistem dilaksanakan selama sistem masih berjalan dan tetap dipakai setelah segala persiapan dan pendukungnya tersedia, setelah itu akan dilakukan test untuk melihat animasi ini berjalan dengan baik dan sesuai prosedur atau tidak, jika terjadi kekurangan pada tahap ini animasi akan diperbaiki dan diuji kembali, apabila sudah sesuai dengan yang diharapkan maka animasi ini dikatakan siap pakai. Pemeliharaan sistem tersebut akan dilakukan dengan cara yakni "Pemeliharaan *Software*".

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini ditulis secara sistematika kedalam 5 bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASANTEORI

Membahas sistem secara umum yang meliputi konsep dasar multimedia dan struktur informasi multimedia yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang latar belakang pembuatan *Company Profile*, analisis kelemahan dan perancangan meliputi perancangan konsep dan *interface*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang implementasi yang meliputi tahapan produksi sistem, pengujian sistem, serta pemeliharaan sistem sehingga siap untuk digunakan.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran-saran dari penelitian yang telah dilakukan sehingga diharapkan bermanfaat bagi pihak lain untuk pengembangan oleh peneliti yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang digunakan untuk penulisan laporan skripsi ini.

LAMPIRAN

Berisikan lampiran-lampiran dalam pengerjaan skripsi.