

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kelompok Usaha Produktif (KUP) Margo Rahayu merupakan salah satu kelompok usaha yang memproduksi berbagai macam kerajinan dari anyaman pandan yang terletak di Desa Grenggeng, Rt 06 / Rw 06 Karanganyar, Kebumen. Kelompok usaha yang berdiri sejak tahun 2012 ini masih terbilang baru dibanding kelompok usaha lain. KUP Margo Rahayu yang berfokus pada pengolahan tanaman pandan (hasil hutan bukan kayu) saat ini beranggotakan 55 orang. KUP Margo Rahayu menyediakan berbagai macam hasil kerajinan olahan anyaman pandan, mulai dari tas, dompet, sandal, topi dan masih banyak lagi.

Melihat untuk saat ini, KUP Margo Rahayu ketika mengikuti setiap bazar ataupun pameran masih membagikan brosur, pamflet, maupun media cetak lainnya dan juga contoh produk yang sudah jadi. Media tersebut cakupannya masih terbatas karena pemanfaatan teknologi yang digunakan hanya sebatas mengandalkan tulisan dan visual gambar mati atau foto saja. Mengingat, promosi dapat dikatakan sebagai salah satu taktik perusahaan untuk memperkenalkan produk atau jasa yang dimiliki. KUP Margo Rahayu membutuhkan sarana maupun media promosi yang dapat berpotensi menambah daya jual maupun daya tarik masyarakat tentang apa saja produk yang dimiliki, serta memberikan citra yang baik untuk masyarakat luas.

Video merupakan salah satu media informasi yang dapat diterima dengan mudah oleh masyarakat. Dengan video, informasi yang diberikan akan lebih

mudah dipahami. Pemanfaatan dalam media promosi untuk memperkenalkan suatu produk atau perusahaan menggunakan video dinilai lebih efektif dan efisien, selain itu di era seperti sekarang masyarakatnya cenderung lebih tertarik pada iklan atau media promosi yang berbentuk digital.

KUP Margo Rahayu memiliki kerajinan dari anyaman pandan dengan kualitas yang tak kalah bagus dengan kerajinan lainnya, dan cukup berpotensi untuk membantu perekonomian masyarakat di daerah tersebut. Dengan kualitas yang dimiliki, sangat disayangkan apabila media pemasaran atau pengenalan profil dan produk perusahaan masih terbatas pada tulisan dan visual gambar mati saja. KUP Margo Rahayu membutuhkan media yang lebih menarik dengan cakupan luas dan lebih interaktif kepada masyarakat, sehingga bisa memperkenalkan maupun memperluas pemasaran produk anyaman pandan yang dimiliki.

Berdasarkan latar belakang dari masalah diatas, penulis berkeinginan untuk membuat company profile yang dituangkan dalam skripsi dengan judul : "Pembuatan Company Profile Kelompok Usaha Produktif (KUP) Margo Rahayu dengan Teknik Hyperlapse dan Live Shoot Menggunakan Aplikasi Sony Vegas Pro 13" yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada pada KUP Margo Rahayu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat Company Profile Kelompok

Usaha Produktif (KUP) Margo Rahayu dengan Teknik Hyperlapse dan Live Shot Menggunakan Aplikasi Sony Vegas Pro 13.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dihasilkan adalah video company profil KUP Margo Rahayu.
2. Video berdurasi kurang lebih 3-4 menit
3. Video profile membahas mengenai KUP Margo Rahayu.
4. Pembuatan video ini menggunakan aplikasi Sony Vegas Pro 13

1.4 Tujuan Peneltitan

Tujuan da ri penelitian ini adalah:

1. Membuat video company profile untuk promosi Kelompok Usaha Produktif (KUP) Margo Rahayu.
2. Sebagai syarat kelulusan memperoleh gelar sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat peneltitan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat baik secara akademis maupun secara praktis.

1. Manfaat secara Akademis
 - a. Bagi Pengembangan Ilmu

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi perbandingan antara teori dan praktek. Sehingga dengan adanya perbandingan tersebut dapat lebih memajukan ilmu-ilmu yang diraih dan dapat menguntungkan banyak pihak.

b. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang penelitiannya hampir sama dengan penelitian ini, serta menjadi sumbangan pemikiran bagi para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir.

c. Bagi Penulis

- 1) Mempelajari lebih dalam tentang materi yang disajikan.
- 2) Mengembangkan kemampuan dibidang pembuatan video company profile.

2. Manfaat bagi praktis

a. Bagi KUP Margo Rahayu

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan digunakan sebaik-baiknya agar dapat membantu KUP Margo Rahayu dalam mempromosikan usahanya serta menjadikan media untuk mendapatkan investor.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi tentang objek dalam permasalahan :

1. Metode Observasi

Dalam metode ini penulis mengunjungi lokasi KUP Margo Rahayu secara langsung untuk mendapatkan data-data seperti apa saja kebutuhan isi video, merancang dan membuat company profile.

2. Metode wawancara

Dalam metode ini penulis melakukan wawancara atau tanya-jawab kepada ketua KUP Margo Rahayu secara langsung untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Studi Pustaka

Sebagai bahan referensi tertulis, penulis mengumpulkan data dengan membaca literatur, jurnal, skripsi, atau tugas akhir, dan bahan-bahan yang berkaitan dengan masalah penelitian

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis berfungsi untuk menganalisis kelemahan, kebutuhan, dan kelayakan sistem yang diperlukan oleh KUP Margo Rahayu sehingga dapat menunjang video company profile yang dibuat serta mencapai tujuan yang diinginkan.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Maksud dari metode perancangan sistem adalah membuat spesifikasi secara rinci rancangan proyek, serta gaya dan kebutuhan material untuk proyek, seperti perancangan storyboard, perancangan flowchart, perancangan tampilan dan lain-lain.

1.6.4 Metode Testing

Metode testing yaitu uji coba yang bermaksud untuk menentukan kualitas sistem dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat agar penyajian laporan dapat lebih terstruktur dan mempermudah pemahaman kita terhadap isi karya ilmiah ini. Adapun susunan sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan tentang konsep dasar yang digunakan dalam pembuatan dan perancangan sistem, serta sebagai acuan dalam pembuatan sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Di bab ini akan membahas tentang hasil pemilihan analisis dan desain dari aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan implementasi dari analisis dan rancangan yang dibuat berupa desain modul disertai dengan prosedur pembuatan program dan pembahasannya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini menyajikan tentang kesimpulan yang didapat dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang bersifat membangun ditunjukkan pada pihak yang terkait untuk kemajuan yang diharapkan.

