

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dibidang informasi yang semakin meningkat membuat semua orang untuk selalu mengikuti perkembangan zaman. Adanya perkembangan teknologi informasi khususnya berbasis multimedia tersebut diharapkan dapat menjadi peran penting dalam proses penyaluran informasi termasuk dalam suatu lingkup bisnis maupun usaha seseorang. Menurut Hofstetter (2001), multimedia merupakan penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia terbagi dalam tiga jenis yaitu, Multimedia Linier, Multimedia Interaktif dan Multimedia Hiperaktif. Pada sebuah bisnis, penggunaan multimedia seperti multimedia linier berupa *company profile* dapat digunakan untuk membantu mempromosikan dan memberikan informasi kepada konsumen.

Pada usaha kerajinan Mangon Stone yang merupakan bisnis yang berkembang dalam bidang kerajinan batu membutuhkan tambahan sarana media informasi dan promosi untuk memperkenalkan kepada publik, konsumen dan klien tentang gambaran usaha kerajinan maupun produk di tempat tersebut. Dalam hal ini, Mangon Stone memilih poin-poin yang ingin

disampaikan secara terbuka kepada publik, konsumen maupun klien yang disesuaikan dengan kepentingan secara nyata. Selama ini usaha kerajinan Mangon Stone menggunakan media promosi berupa pamflet yang berisi hasil-hasil produk dan juga diketahui oleh konsumen lewat mulut ke mulut, sehingga perlu adanya perubahan menggunakan bantuan *company profile* yang berbentuk video. Apabila usaha kerajinan tersebut menggunakan *company profile* untuk menunjang bisnisnya maka perusahaan tersebut dapat dengan mudah bersaing dengan perusahaan sejenisnya yang mampu menawarkan jasa dan produk secara menarik.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut terlihat kurangnya perhatian usaha kerajinan Mangon Stone tentang pentingnya *company profile*. Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk merancang dan membuat suatu *company profile* untuk membantu usaha Mangon Stone dalam melakukan promosi dan memberikan informasi kepada konsumen, publik maupun klien. Berdasarkan uraian tersebut guna menjelaskan dan mendukung penyusunan skripsi maka penulis memberi judul **“Perancangan dan Pembuatan Company Profile Mangon Stone berbentuk video sebagai media promosi”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan bahwa permasalahan yang ada adalah: “Bagaimana proses rancang bangun

company profile berbentuk video sebagai media promosi pada usaha kerajinan mangon stone?.”

1.3 Batasan Masalah

Adapun dalam penyusunan skripsi ini, penulis membatasi batasan masalah hanya pada:

1. Perancangan hanya meliputi usaha kerajinan mangon stone yang berada di Dusun Demen 04 Dk Jati RT 04 Sriharjo, Imogiri, Bantul, Yogyakarta.
2. Perancangan yang dibuat berbentuk video dengan menggabungkan data yang sudah ada dan perekaman langsung beberapa sudut usaha kerajinan Mangon Stone.
3. Hasil akhir perancangan *company profile* mangon stone berbasis multimedia berupa Video yang didalamnya terdapat tambahan animasi dan audio visual.
4. Hasil Video *company profile* yang telah selesai dibuat dan disetujui selanjutnya di *upload* di *Youtube*.
5. *Softwere* yang digunakan berupa *Adobe After Effect CS6*, *Adobe Photoshop CS6*, dan *Adobe Premiere Pro CS6*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

1. Untuk membuat rancang bangun *company profile* berbentuk video.
2. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi mahasiswa strata 1 (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIR AMIKOM Yogyakarta.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Untuk menunjang dan menambah media promosi bagi usaha kerajinan mangon stone.

1.5 Metode Penelitian

Adapun penulis dalam hal ini menggunakan metode :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Kepustakaan

Pengumpulan dengan cara mengambil referensi dari catatan kuliah, buku-buku secara internet guna mendapatkan hal yang berkaitan dengan perancangan dan pembuatan *company profile* berbentuk video sebagai media promosi.

2. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada objek yang diteliti, sehingga didapatkan data yang akurat dan riil.

3. Wawancara

Melakukan tanya jawab dengan pihak narasumber saat pengambilan data untuk mendapatkan informasi mengenai topik yang akan diangkat sesuai yang diketahui oleh narasumber.

1.5.2 Metode Analisis dan Perancangan

Metode analisis dan perancangan ini meliputi identifikasi masalah, analisis kebutuhan yang di dalamnya terdapat kebutuhan sumber daya manusia (*brainware*), kebutuhan perangkat keras dan kebutuhan perangkat lunak. Kemudian terdapat tahapan pra produksi yang diantaranya terdapat ide cerita, tema cerita (*Story theme*), gambaran cerita (*story*), narasi, rincian biaya produksi, penyiapan properti, penyusunan jadwal dan penentuan lokasi dan *storyboard*.

1.5.3 Metode Pengambilan Gambar

Penulis melakukan pengambilan gambar secara langsung pada objek yang akan diteliti dan mengumpulkan data gambar yang sudah ada dari tempat usaha tersebut.

1.5.4 Metode Capturing

Proses pemindahan gambar video dari SD Card kedalam komputer.

1.5.5 Metode Editing

Proses pemotongan gambar secara langsung tanpa adanya manipulasi gambar atau dengan menggunakan transisi perpindahan gambar video menggunakan program aplikasi sesuai yang diinginkan.

1.5.6 Metode Uji Coba

Penulis melakukan uji coba dari gambar / desain yang telah dibuat secara keseluruhan sebelum diimplementasikan di lapangan.

1.5.7 Metode Implementasi

Tahap ini sistem diimplementasikan secara keseluruhan sebagai akhir pembangunan perangkat lunak untuk menerapkan uji coba pada objek.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini digunakan untuk mengetahui dan memahami keseluruhan isi masing-masing bab, seperti:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam pendahuluan berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang beberapa landasan teori yang digunakan untuk mendukung proses perancangan sebuah *company profile*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang tinjauan umum, analisis, dan tahap pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang implementasi dan pembahasan tahap produksi dan tahap pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Penutup berisi tentang kesimpulan dari hasil yang diperoleh dan saran agar lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi, baik buku maupun sumber lain seperti internet yang digunakan sebagai penunjang penelitian.

LAMPIRAN

Lampiran berisi print screen hasil rancang bangun *company profile* dari usaha kerajinan mangon stone.

