

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PT.Wahana Banu Sejahtera merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang perdagangan barang dan jasa, yang dimulai dari pengadaan barang seperti alat perkebunan dan pembangun perumahan. Media promosi merupakan sarana yang sangat penting dalam penyampaian informasi yang lengkap dan terperinci, mulai dari sejarah, mutu kualitas, fasilitas sampai dengan kelebihan yang terdapat pada PT.Wahana Banu Sejahtera.

Pada saat ini media informasi yang digunakan oleh perusahaan PT.Wahana Banu Sejahtera sebagai promosi perusahaan menggunakan media banner, brosur dan kartu nama, namun dari media promosi yang ada belum bisa menyampaikan informasi secara detail dan menyeluruh mengenai profil dan jasa yang ditawarkan dari perusahaan PT.Wahana Banu Sejahtera tersebut.

Dari kondisi tersebut sesuai dengan tujuan pengembangan promosi yang ada, pembuatan *Company Profile* sebagai media promosi dan pemasaran berbasis multimedia dalam bentuk *video motion graphic* yang setiap saat siap untuk dipergunakan oleh pihak PT.Wahana Banu Sejahtera. Dari media tersebut diharapkan dapat lebih menarik perhatian masyarakat akan adanya media pemasaran dan promosi yang berbasis multimedia pada PT.Wahana Banu Sejahtera.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat *company profile* sebagai media pemasaran dan promosi yang efektif dan baik pada PT.Wahana Banu Sejahtera agar diterima oleh masyarakat?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dimaksudkan untuk memberikan titik fokus pembahasan dan memberikan arahan yang lebih jelas, batasan masalah untuk penelitian ini adalah :

1. Pembuatan Company Profil Perusahaan Sebagai Media Pemasaran dan Promosi pada PT.Wahana Banu Sejahtera.
2. Video *motion graphic* ini berisi tentang profil perusahaan PT.Wahana Banu Sejahtera yang meliputi visi dan misi, sejarah, alamat perusahaan, dan jasa yang ditawarkan.
3. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan *company profile* perusahaan sebagai media pemasaran dan promosi ini antara lain : Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effect, Adobe Premiere, Corel Draw X6.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah di uraikan, maka maksud dan tujuan penelitian pada skripsi ini sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada jurusan Teknik Informatika Strata I di Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat media pemasaran dan promosi berbasis multimedia untuk lebih meluaskan pangsa pasar yang belum terjangkau oleh calon konsumen.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).
2. Belajar menerapkan teori - teori yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan.

1.5.2 Bagi Instansi Yang Terkait

1. Sebagai *alternative* media informasi pemasaran dan promosi pihak perusahaan PT.Wahana Banu Sejahtera kepada masyarakat luas tentang pengadaan barang dan pembuatan perumahan.
2. Menambah nilai jual bagi PT.Wahana Banu Sejahtera.

1.6 Metodologi Penelitian

Sebagai usaha untuk memperoleh data yang benar dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan

dalam penelitian. Untuk mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penulisan skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Wawancara

Kegiatan tanya jawab dengan pihak - pihak yang bersangkutan untuk memperoleh informasi guna mendukung kelengkapan dan pengembangan media tersebut.

1.6.1.2 Metode Kepustakaan

Dengan cara mempelajari materi yang berhubungan dengan media informasi dan promosi yang diajukan dengan cara mencari buku-buku dan browsing internet sebagai referensi untuk memperluas wawasan.

1.6.2 Metode Perancangan

Yaitu tahap segala pekerjaan dan aktivitas yang terjadi sebelum tahap pengambilan gambar seperti pemilihan tema, storyboard, pencarian atau penentuan lokasi pengambilan gambar.

1.6.3 Metode Pengembangan

Tahap Pasca produksi, didalamnya dilakukan *editing*, memeriksa hasil sementara setelah *editing*, kemudian jika hasil akhir sudah sesuai maka dilakukan *rendering* untuk melakukan *packaging* hasil akhir dalam format video yang diinginkan.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini diuraikan berbagai acuan dan bahan-bahan yang mendukung pokok pembahasan skripsi, meliputi pengertian multimedia, sejarah multimedia, pengertian *motion graphic*, tujuan *motion graphic*, perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan *company profile*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai sejarah singkat dan informasi yang berkaitan dengan PT.Wahana Banu Sejahtera, sejarah dan perkembangan PT.Wahana Banu Sejahtera, visi dan misi PT.Wahana Banu Sejahtera, gambaran umum produk yang memerlukan promosi, analisis masalah dan analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan perangkat keras (*Hardware*), kebutuhan perangkat lunak (*Software*).

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai bagaimana pembuatan *company profile* sebagai media pemasaran dan promosi pada PT.Wahana Banu Sejahtera berbasis multimedia dalam bentuk *motion graphic*. Pembahasan di mulai dari langkah

langkah pembuatan *company profile*, *storyboard*, membuat obyek, menyatukan gambar – gambar yang telah didapat, sampai pada proses terakhir yaitu *rendering*.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Menguraikan mengenai keterangan dari buku-buku dan literature lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.

