

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan dan kemajuan teknologi serta ekonomi yang semakin pesat, kemajuan teknologi dan kemajuan ekonomi menjadi pendukung persaingan di dunia usaha. Membuat setiap perusahaan, instansi, jasa pelayanan atau pelatihan memiliki cara tersendiri untuk memajukan dan memperkenalkan usaha atau bisnisnya. Teknologi ikut berperan dalam pengenalan produk terhadap konsumen dengan menyajikan informasi yang dikemas menggunakan teknologi. Pemanfaatan teknologi dapat diterapkan diberbagai sektor salah satunya pada jasa pendidikan dan pelatihan teknologi, dalam segi pemasaran.

Kegunaan Teknologi Informasi untuk memberikan/menyajikan pelayanan kepada publik dengan lebih nyaman, berorientasi pada konsumen, mengefektifkan biaya, dan secara keseluruhan merupakan cara yang lebih baik dari sebelumnya. Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang pesat serta potensi pemanfaatannya secara luas, membuka peluang bagi pengaksesan, pengelolaan dan pendayagunaan informasi dalam *volume* yang besar secara cepat dan akurat. Selain itu pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi dalam proses pemerintahan (*e-government*) akan meningkatkan efisiensi, efektifitas, transparansi dan akuntabilitas penyelenggaraan pemerintahan.

NF COMPUTER berdiri sejak tahun 1994, sebuah lembaga jasa pendidikan dan pelatihan IT yang bergerak dibidang (*Information System*).selain bersaing dengan perusahaan jasa serupa, masih terdapat banyaknyamasyarakat yang kurang mengetahui tentang NF COMPUTER sebagai lembaga jasa pendidikan dan pelatihan IT.

Berdasarkan masalah dan kebutuhan dimasa depan yang telah diuraikan diatas, penulis ingin mengetahui hubungan antara pentingnya *company profile* NF COMPUTER terhadap pengenalan NF COMPUTER di masyarakat. Oleh karena itu, penulis membuat sebuah penelitian dengan judul : “Perancangan Dan Pembuatan Video Company Profile NF COMPUTER Terhadap Peningkatan

Indeks Pengenalan NF COMPUTER di Masyarakat”. Adapun *software* yang digunakan untuk menunjang pembuatan video adalah *Adobe Premiere Pro CC 2015* karena aplikasi perangkat lunak pengeditan video tersebut berbasis *real-time*. *Adobe Premiere Pro CC 2015* juga mendukung banyak *video editing card* dan *plug-ins* untuk pemrosesan secara cepat. Selain itu penggunaan *software Adobe After Effects CC 2015* berfungsi untuk memenuhi kebutuhan *Motion Graphic Design* dengan perpaduan dari lebih dari 50 fitur efek yang disediakan untuk merubah dan menganimasikan objek. Harapannya kedepan dengan adanya penelitian ini dapat membantu NF COMPUTER memudahkan penyampaian informasi secara menarik dan informatif terkait produk NF COMPUTER kepada masyarakat agar lebih efektif.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka terdapat masalah yang penulis angkat adalah:

1. Bagaimana cara menyajikan video *company profile* untuk mengenalkan NF COMPUTER pada masyarakat?
2. Bagaimana video *company profile* dapat meningkatkan indeks pengenalan produk di NF COMPUTER?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Mengetahui cara yang efektif untuk mengenalkan NF COMPUTER menyajikan video *company profile* pada masyarakat.
2. Mengetahui indeks peningkatan pengenalan NF COMPUTER di masyarakat.

1.3.2 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Memberikan inovasi baru dalam memperkenalkan NF COMPUTER dengan pemanfaatan teknologi masa kini.

2. Penulis dapat mengetahui cara membuat video *company profile* yang mampu lebih memperkenalkan NF COMPUTER.
3. Sebagai referensi dalam penulisan serta penelitian terkait pada bidang akademik

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah

1. Pembuatan video *company profile* menggunakan *Adobe Photoshop CS6*, *Adobe Premiere Pro CC 2015*, dan *Adobe After EffectCC 2015*.
2. Promosi video hanya menggunakan *Youtube* sebagai media publikasi.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika Tugas Akhir ini terdiri dari 6 (enam) bab, yaitu :

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah serta sistematika penulisan tugas akhir ini.

BAB II : KAJIAN LITERATUR

Pada bab ini akan dibahas tentang teori yang mendukung dan referensi yang berkaitan dengan tugas akhir yaitu video *marketing*, *software Adobe Premiere*, *Adobe After effect* dan *Adobe Photoshop*.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan dibahas tentang tahapan-tahapan penelitian yang akan dilakukan mulai dari tahap perencanaan dan metodologi yang akan digunakan.

BAB IV: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dibahas tentang analisis dan perancangan video yang akan diimplementasikan pada NF COMPUTER dengan menggunakan *software Adobe Premiere*, *Adobe After effect* dan *Adobe Photoshop*.

BAB V: IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Pada bab ini akan dibahas hasil implementasi terhadap implementasi video sebagai media promosi di NF COMPUTER.

BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari pelaksanaan tugas akhir dan saran yang dapat dilakukan untuk penelitian lebih lanjut.

