

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi membawa era serba mudah bagi masyarakat pada umumnya. Seseorang bisa dengan mudah untuk menyebarluaskan informasi produk dan jasa dengan menggunakan media iklan sebagai media promosi. Media iklan berupa desain komunikasi visual sebagai media komunikasi diantaranya seperti poster, brosur, leaflet, foto, ilustrasi, dan video (Yulius, 2016).

Video sebagai penunjang informasi dan promosi menjadi media yang penting, karena dengan informasi seseorang akan mendapatkan informasi baru yang belum diketahui (Rifai, Astriyani, & Indria, 2018).

Video adalah gambaran bergerak yang saling berurutan (Prihantini & Nugroho, 2015). Media video lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan (Kantohe, Wowor, & Gunawan, 2016). Video sering digunakan sebagai media penyampaian informasi dimana tidak lagi menyampaikan informasi melalui individu ke individu tetapi video juga bisa langsung disebarluaskan dalam waktu yang singkat dan dapat diakses oleh siapapun yang memiliki internet. Namun perusahaan menjadikan video *company profile* sebagai unsur penyebarluasan atau promosi kepada dunia luar yang dapat diakses oleh siapapun.

Menurut Fitriyanti (2016) *company profile* dapat disebut sebagai alat memperkenalkan kepada masyarakat informasi tentang suatu perusahaan atau instansi tertentu berkaitan dengan Nama perusahaan atau instansi, garis besar dan Logo. Dapat dilihat pada zaman teknologi yang berkembang pesat, video dapat ditemukan dan diakses oleh siapapun, maka dari itu *company profile*

diimplementasikan berbentuk video, video dapat dipublikasi luas dan dapat dijangkau banyaknya orang. Melalui video *company profile* dapat divisualisasikan dan ditonton oleh setiap orang yang memiliki *smartphone* dan jaringan internet.

PT. Vital Idola Pesona Tours & Travel dikenal sebagai perusahaan yang bergerak dalam bidang *travel* dan *tour* di kota Batam, lokasi PT. Vital Idola Pesona Tours & Travel berada di Komplek Nagoya Paradise Blok I No. 5-6. PT. Vital Idola Pesona Tours & Travel ingin memanfaatkan teknologi yang ada pada abad 21 sebagai media sebar luas nama perusahaan. Penulis memberikan solusi kepada PT. Vital Idola Pesona Tours & Travel yaitu **“Perancangan dan Implementasi *Company Profile* Dengan Menggunakan Sony Vegas Pro 13.0 untuk PT. Vital Idola Pesona Tours & Travel”**.

1.2 Ruang Lingkup

Supaya pembahasan topik ini dapat tersusun secara terarah, maka ruang lingkungannya sebagai berikut:

1. Menyediakan informasi dan promosi mengenai PT. Vital Idola Pesona Tours & Travel.
2. *Company profile* akan diberikan kepada PT. Vital Idola Pesona Tours & Travel sebagai media informasi dan promosi perusahaan melalui youtube.
3. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat video tersebut adalah Sony Vegas Pro 13.0.
4. Alat yang digunakan untuk membuat video tersebut adalah kamera Canon DS 126 311.

1.3 Tujuan Proyek

Tujuan KP dengan judul Perancangan dan Implementasi *company profile* Dengan Menggunakan Sony Vegas Pro 13.0 Untuk PT. Vital Idola Pesona Tours & Travel bertujuan sebagai berikut:

1. Meningkatkan potensi mendapatkan jumlah pelanggan bagi PT. Vital Idola Pesona Tours & Travel.
2. Memberi kesempatan kepada penulis mendapatkan pengalaman kerja.
3. Memberi kesempatan kepada penulis mempraktekkan keahlian ilmu yang dipelajari.

1.4 Luaran Proyek

Dengan proyek ini, akan membuat video *Compeny Profile* yang tayangkan di youtube untuk PT. Vital Idola Pesona Tours & Travel.

1.5 Manfaat Proyek

Berdasarkan latar belakang dan tujuan diatas, maka pelaksanaan Kerja Praktek ini dimaksud agar penulis dapat memahami, mendalami dan mengimplementasikan pengetahuan di bidang Sistem Informasi yang telah didapatkan di perkuliahan.

1. Manfaat Bagi Perusahaan

Hasil kerja praktek ini akan menjadi media informasi dan media promosi untuk perusahaan.

2. Manfaat Bagi Penulis

Hasil kerja praktek ini akan menjadi bekal secara praktek maupun teori dan dapat pengalaman kerja praktek dunia kerja.

3. Manfaat Bagi Akademisi

Hasil kerja praktek ini akan menjadi bahan referensi bagi akademisi serta menjadi kontribusi dalam membimbing mahasiswa yang berpengalaman dan terpelajar.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dengan tujuan memberikan uraian secara umum mengenai isi dan pembahasan pada setiap bab yang terdapat pada penyusunan kerja praktek ini.

BAB I: PENDAHULUAN

Bagian pembahasan mengenai latar belakang penelitian, batasan masalah, tujuan proyek, luaran proyek, manfaat proyek, sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini berisi tentang teori serta informasi yang didapatkan dari referensi dan dijadikan pedoman dalam mengerjakan proyek ini.

BAB III: GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bagian yang menjelaskan identitas atau informasi perusahaan seperti tujuan utama perusahaan, lokasi tempat kerja praktek, sejarah perusahaan, waktu pendirian perusahaan, dan bidang usaha perusahaan. Kegiatan operasional perusahaan, struktur organisasi, dan sistem yang digunakan.

BAB IV: METODOLOGI

Bagian ini menjelaskan sistem yang digunakan untuk tujuan pencapaian tujuan utama serta tahapan kerja praktek secara singkat, padat, dan jelas.

BAB V: ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN

Bagian ini berisi pembahasan tentang hasil perancangan dengan mencantumkan filter yang digunakan ataupun program tambahan yang dapat membantu penyajian dalam laporan.

BAB VI: IMPLEMENTASI

Bagian ini berisi tentang gambaran perusahaan setelah terimplementasinya video dan telah disebarluaskan serta perubahan-perubahan yang terjadi di perusahaan.

BAB VII: KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini diisi dengan rangkuman laporan secara singkat yang menjelaskan hal terkait judul yang dipilih serta saran untuk pemilik usaha mengenai hal-hal yang bersangkutan pada kerja praktek.