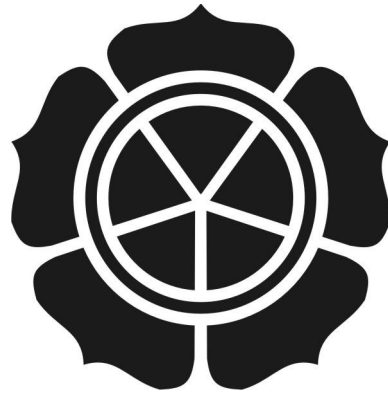


**PEMBUATAN IKLAN “ SMK NEGERI 1 TEMBARAK”  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Yazid Beny Handoko**

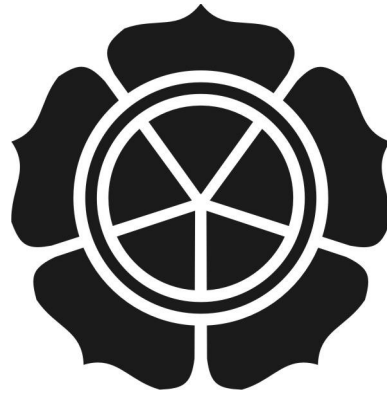
**07.12.2286**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

**PEMBUATAN IKLAN “ SMK NEGERI 1 TEMBARAK”  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**Skripsi**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Yazid Beny Handoko**

**07.12.2286**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Pembuatan Iklan “ SMK Negeri 1 Tembarak”  
Sebagai Media Promosi**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yazid Beny Handoko**

**07.12.2286**

Yang disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 24 Juni 2011

**Dosen Pembimbing**

**Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.**  
**NIK. 190302105**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Pembuatan Iklan “ Smk Negeri 1 Tembarak”  
Sebagai Media Promosi**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yazid Beny Handoko**

**07.12.2286**

Yang dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal 18 Juni 2011

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**M. Rudyanto Arief, MT**  
**NIK. 190302098**



**Sudarmawan, S.T., M.T**  
**NIK. 190302035**



**Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng..**  
**NIK. 190302105**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Juni 2011

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**



## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Instansi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

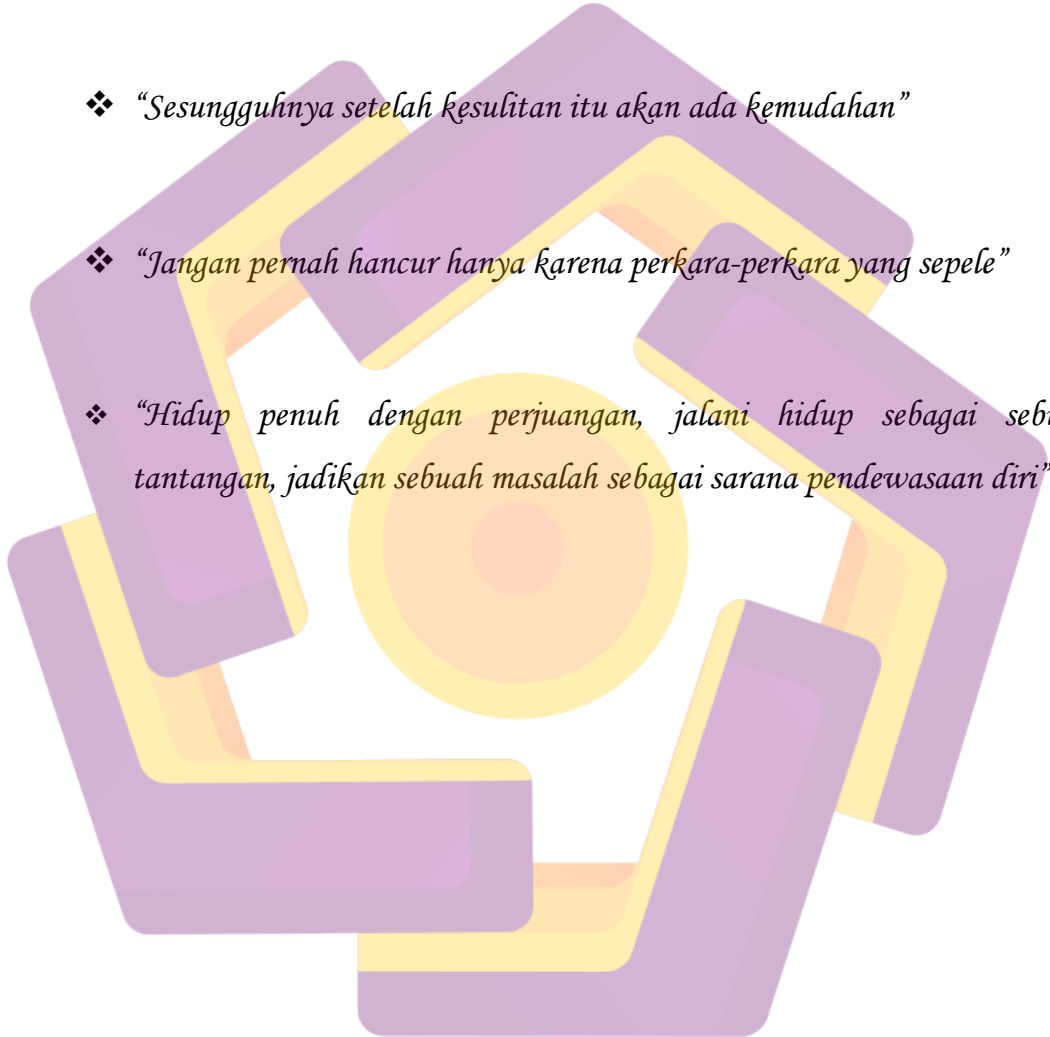
Yogyakarta, April 2011

Yazid Beny Handoko

07.12.2286

## HALAMAN MOTTO

- ❖ *“Beriman kepada Allah, dan beramal salih adalah kehidupan yang baik dan bahagia”*
- ❖ *“Sesungguhnya setelah kesulitan itu akan ada kemudahan”*
- ❖ *“Jangan pernah hancur hanya karena perkara-perkara yang sepele”*
- ❖ *“Hidup penuh dengan perjuangan, jalani hidup sebagai sebuah tantangan, jadikan sebuah masalah sebagai sarana pendewasaan diri”*



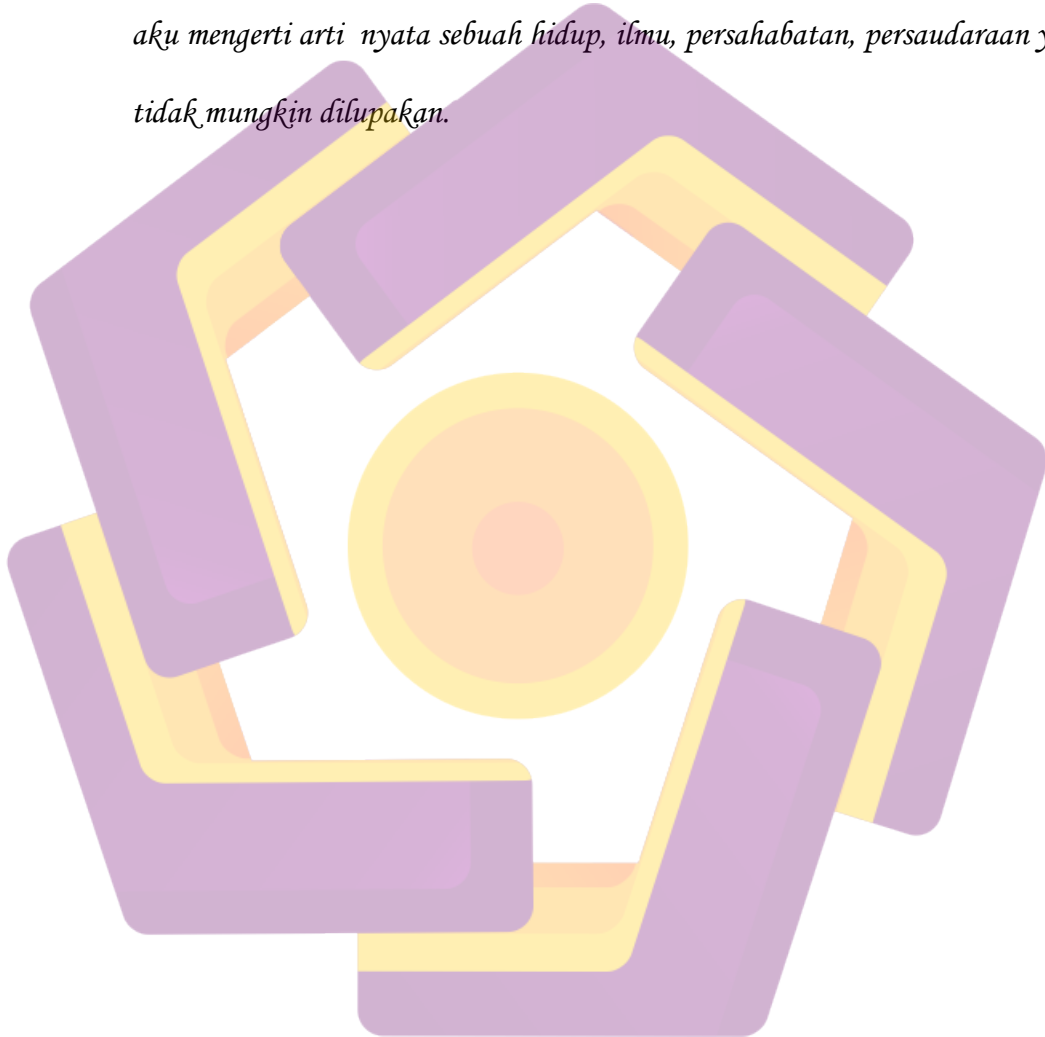
## HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan penuh rasa cinta, penulis mengucapkan rasa terima kasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang dengan tulus memberikan doa, dukungan dan cinta yang tidak pernah berhenti :

- ❑ ALLAH SWT yang telah memberikan petunjuk dan tempat mengadu tanpa batas dan Rasulullah Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan seluruh umat manusia.
- ❑ Ibu tercinta, yang telah memberikan semangat, dorongan, nasehat serta berjuta-juta cinta yang tak akan pernah habis dan sahabat dikala ananda dalam suka dan duka.
- ❑ Ayah , yang merupakan teladan bagi ananda, ayah terhebat dan sekaligus sahabat yang selalu mendidik dengan penuh rasa sayang.
- ❑ AdekU Pungky Larasati, Adik terbaik yang selalu memberikan rasa semangat.
- ❑ Keluarga besarku terimakasih atas dukungannya selama ini semoga apa yang telah kalian lakukan menjadi amal kebaikan
- ❑ Sahabat-sahabatku yang selalu siap memberikan bantuan, tempat berbagi kegembiraan serta lara dan memberikan jutaan kenangan manis. Terimakasih Pandha, Jailani, Mariyanto, Lek Didik, Jeck Sully, Mas Gom, Saprol, Mbah Darmo, Budi Berux dan teman-temanmu yang lain I always remember U.

- ❑ *Para Laskar Sistem Informasi "D Generation 2007" kalian telah memberikan kenangan yang tak akan terlupakan.*
- ❑ *Untuk Almamaterku tercinta "STMIK AMIKOM". Disinilah aku selama kurang lebih 4 tahun mendapatkan harta yang tak terhingga nilainya hingga aku mengerti arti nyata sebuah hidup, ilmu, persahabatan, persaudaraan yang tidak mungkin dilupakan.*





## KATA PENGANTAR

*Assalam'ualaikum Wr. Wb*

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “ **Pembuatan Iklan “SMK NEGERI 1 TEMBARAK” Sebagai Media Promosi** “ ini dengan baik dan benar.

Penulisan skripsi merupakan bagian akhir, yang digunakan sebagai salah satu persyaratan Akademik guna menyelesaikan Pendidikan Tingkat Sarjana (Strata-1) sekaligus merupakan salah satu mata kuliah wajib di jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “ AMIKOM “ Yogyakarta

Dalam Proses pengerjaan ini, penulis menerima bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan Banyak terimakasih kepada :

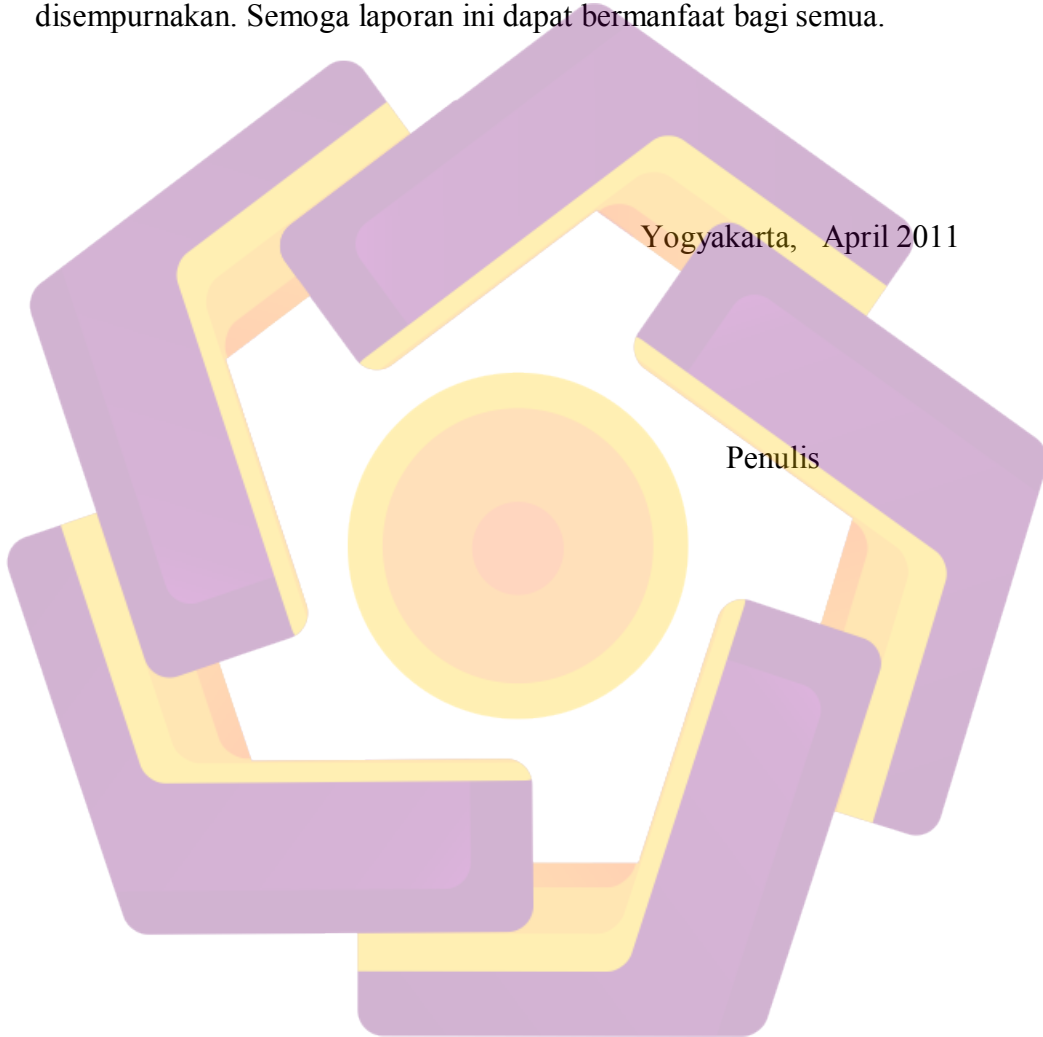
1. Bapak Prof. Dr Mohammad Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM selaku ketua jurusan S1 Sistem Informasi.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.eng Selaku pembimbing.
4. Bapak Suratman, S.TP, M.P. yang telah memberikan izin penelitian di SMK NEGERI 1 TEMBARAK.
5. Orang tua dan saudara yang selalu memberi doa, dukungan dan motivasi tiada henti.

6. Semua pihak yang telah membantu dalam pengerjaan skripsi ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa laporan ini belum sempurna, sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun, sehingga laporan ini dapat disempurnakan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua.

Yogyakarta, April 2011

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
INTISARI .....	xix
<i>ABSTRACT</i> .....	xx
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Manfaat Penelitian .....	4

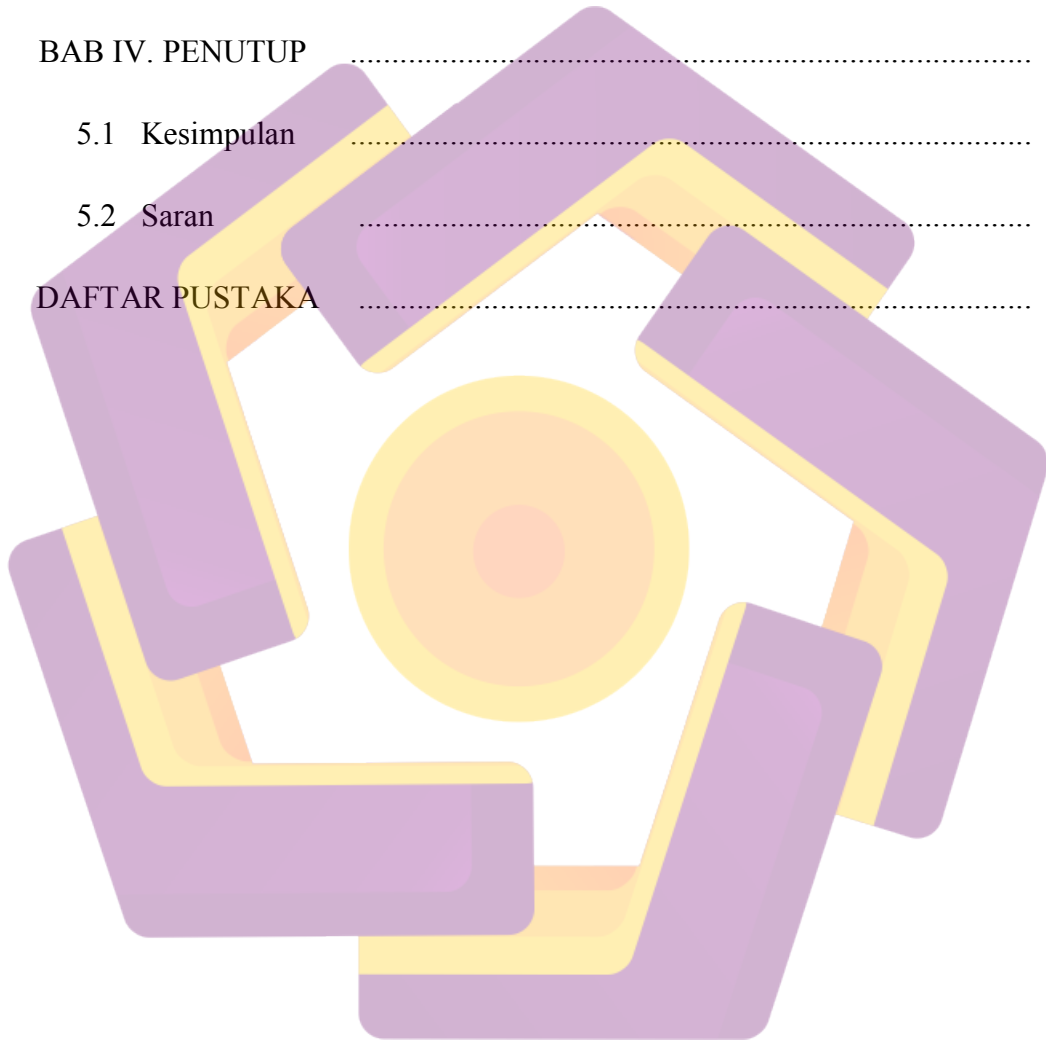
1.6. Metode Pengumpulan Data .....	4
1.7. Sistematika Penulisan .....	5
BAB II. LANDASAN TEORI .....	7
2.1. Tinjauan Pustaka .....	7
2.2. Konsep Dasar Informasi .....	8
2.2.1. Siklus Informasi .....	8
2.2.2. Kualitas Informasi .....	8
2.2.3. Nilai Informasi .....	9
2.3. Konsep Dasar Multimedia .....	9
2.3.1. Pengertian Multimedia .....	9
2.3.2. Sejarah Multimedia .....	10
2.3.3. Perkembangan Multimedia .....	11
2.3.4. Pentingnya Multimedia .....	12
2.3.5. Siklus Perkembangan Multimedia .....	13
2.4. Multimedia Broadcast .....	16
2.4.1. Manfaat Multimedia Broadcast .....	17
2.4.1.1 Manfaat Penelitian Bagi Ilmu Informatika .....	17
2.4.1.2 Manfaat Bagi Pelaku Pertelevisian .....	18
2.5. Konsep Dasar Periklanan .....	18
2.5.1. Pengertian Dan Tujuan Iklan .....	18
2.5.2. Jenis-jenis Periklanan .....	19

2.5.2.1.	Iklan Informatif .....	19
2.5.2.2.	Iklan Persuasif .....	19
2.5.2.3.	Iklan Pengingat .....	19
2.5.2.4.	Iklan Penambah Nilai .....	20
2.5.2.5.	Iklan Bantuan Aktivitas Lain .....	20
2.5.3.	Tahap-Tahap Pembuatan Iklan .....	20
2.5.3.1.	Tahap Praproduksi .....	20
2.5.3.2.	Tahap Produksi .....	21
2.5.3.3.	Taham Pasca Produksi .....	22
2.5.4.	Perlengkapan Dalam Pembuatan Iklan .....	22
<b>BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....		23
3.1.	Tinjauan Umum .....	23
3.1.1.	Sejarah Singkat SMK Negeri 1 Tembarak .....	23
3.1.2.	Mekanisme Penerimaan Siswa SMK Negeri 1 Tembarak .....	24
3.1.3.	Visi dan Misi SMK Negeri 1 Tembarak .....	26
3.1.4.	Program Keahlian .....	30
3.1.4.1.	Teknik Komputer dan Informatika .....	30
3.1.4.2.	Teknik Elektronika .....	31
3.1.5.	Rencana dan Strategi Sekolah .....	32
3.1.5.1.	Fasilitas .....	32
3.1.5.2.	Penggalian Sumber Dana .....	33

3.1.5.3. Sumber Daya Manusia .....	33
3.1.5.4. Organisasi .....	34
3.1.5.5. Kurikulum .....	34
3.1.5.6. Pengembangan Unit Industri .....	35
3.1.5.7. Hubungan Industri .....	35
3.1.5.8. Kesiswaan .....	36
3.1.5.9. Pengelolaan 7K .....	36
3.1.5.10. Pengembangan Program Keahlian .....	37
3.1.5.11. Koperasi Sekolah .....	37
3.1.5.12. Pengabdian Masyarakat .....	37
3.1.6. Sarana dan Prasarana Sekolah .....	38
3.2. Analisis Kelemahan Sistem .....	39
3.2.1. Identifikasi Masalah .....	39
3.2.2. Pemecahan Masalah .....	40
3.3. Analisis Kebutuhan Sistem .....	40
3.3.1. Aspek Hardware .....	40
3.3.2. Aspek Software .....	44
3.3.3. Aspek Brainware .....	45
3.4. Perancangan Sistem .....	46
3.4.1. Outline/Rencana Kegiatan .....	47
3.4.2. Perancangan Naskah Cerita .....	49

3.4.3. Perancangan Storyboard .....	51
3.4.4. Lokasi .....	54
3.4.5. Biaya .....	55
<b>BAB IV. PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI .....</b>	<b>55</b>
4.1. Pembahasan .....	57
4.1.1. Praproduksi .....	57
4.1.1.1. Outline .....	58
4.1.1.2. Script/Skenario .....	58
4.1.1.3. Storyboard .....	58
4.1.1.4. Lokasi .....	59
4.1.1.5. Rencana Anggaran Biaya .....	59
4.1.2. Produksi .....	59
4.1.2.1. Shooting/Pengambilan Gambar .....	60
4.1.2.2. Editing Gambar dan Button .....	61
4.1.2.3. Membuat Animasi Dengan Adobe After Effect CS3...	67
4.1.2.4. Perekaman Suara Dengan Adobe Soundbooth CS3....	72
4.1.3. Pasca Produksi .....	73
4.1.3.1. Pemotongan dan Penggabungan Video Dengan AP ..	74
4.1.3.2. Import File (Memasukkan Project) .....	75
4.1.3.3. Integrasi ke Timeline .....	76
4.1.3.4. Pemberian Efek .....	77

4.1.2.5. Rendering .....	78
4.2. Hasil Akhir Editing .....	81
4.3. Hasil Uji Kuisisioner .....	85
4.4. Metode Penggunaan Iklan .....	89
<b>BAB IV. PENUTUP</b> .....	<b>90</b>
5.1 Kesimpulan .....	90
5.2 Saran .....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>92</b>





## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Panduan Untuk Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	15
Tabel 3.1 Profil Sekolah SMK Negeri 1 Tembarak .....	28
Tabel 3.2 Sarana dan Prasarana Sekolah .....	38
Tabel 3.5 Rincian Biaya Hardware Peralatan Syuting .....	42
Tabel 3.6 Rincian Biaya Hardware Peralatan Editing .....	43
Tabel 3.7 Rincian Biaya Tambahan Hardware .....	43
Tabel 3.8 Rincian Biaya Software .....	44
Tabel 3.9 Crew Dalam Pembuatan Iklan .....	45
Tabel 3.10 Rincian Biaya Brainware .....	46
Tabel 3.11 Jadwal Kegiatan .....	47
Tabel 3.12 Storyboard .....	51
Tabel 4.1 Nama Responden Kuesioner .....	85
Tabel 4.2 Hasil Quesioner Uji Kelayakan .....	86

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus pengembangan aplikasi multimedia .....	13
Gambar 2.2 Rincian siklus pengembangan aplikasi multimedia .....	14
Gambar 3.1 Struktur Organisasi SMK N 1 Tembarak .....	29
Gambar 4.1 Struktur Tahapan Pembuatan Iklan .....	57
Gambar 4.2 Gedung Sekolah dari Depan .....	60
Gambar 4.3 Kegiatan Siswa .....	60
Gambar 4.4 Laboratorium .....	61
Gambar 4.4 Sarana dan Prasarana .....	61
Gambar 4.5 Pemotongan Background Logo .....	62
Gambar 4.6 Logo SMK N 1 Tembarak .....	62
Gambar 4.7 Membuat Project Baru .....	63
Gambar 4.8 Rounded Rectangle Tool .....	63
Gambar 4.9 Toolbar Rectangle Tool .....	63
Gambar 4.10 Hue/Saturation .....	64
Gambar 4.11 Warna Dasar Button .....	64
Gambar 4.12 Blending Option .....	66
Gambar 4.13 Hasil Akhir Button .....	67
Gambar 4.14 Lembar Kerja Adobe After Effect CS3 .....	68
Gambar 4.15 Composition Setting .....	69
Gambar 4.16 Project Baru .....	70

Gambar 4.17 Import File Project .....	70
Gambar 4.18 Efek pada Adobe After Effect CS3 .....	71
Gambar 4.19 Render Movie .....	71
Gambar 4.20 Recording .....	72
Gambar 4.21 Tampilan Layar Kerja Adobe Soundbooth CS3 .....	73
Gambar 4.22 Welcome to Adobe Premiere CS3 .....	74
Gambar 4.23 New Project pada Adobe Premiere CS3 .....	75
Gambar 4.24 Import Layered .....	76
Gambar 4.25 Zoom In .....	76
Gambar 4.26 Zoom Out .....	77
Gambar 4.27 Effect Pada Adobe Premiere CS3 .....	78
Gambar 4.28 Export Movie .....	79
Gambar 4.29 Export Movie Setting .....	79
Gambar 4.30 Expert Video Setting .....	80
Gambar 4.31 Proses Rendering .....	80
Gambar 4.32 Hasil Akhir Editing Versi 1 .....	81
Gambar 4.33 Hasil Akhir Editing Versi 1 .....	82
Gambar 4.34 Hasil Akhir Editing Versi 2 .....	83
Gambar 4.35 Hasil Akhir Editing Versi 2 .....	84

## INTISARI

Tingkat persaingan bisnis yang semakin tinggi di zaman globalisasi saat ini membuat kehadiran komputer sudah dirasakan sebagai kebutuhan yang krusial untuk kemajuan dan keberhasilan sehingga bukan lagi sebagai kebutuhan pendukung. Keberhasilan komputer sebagai alat untuk mengolah dan berdampak besar bagi manusia.

Aplikasi multimedia belum sepenuhnya diterapkan oleh sekolah-sekolah. Sekolah masih mempertahankan media cetak seperti brosur dan media suara seperti radio untuk menyampaikan media promosi. Mungkin hal itu sudah biasa dan masyarakat tidak begitu besar terhadap iklan yang kita promosikan. Mungkin dengan cara kita mengiklankan menggunakan video masyarakat lebih bisa menikmati dan memahami tujuan iklan kita tersebut.

Melihat latar belakang di atas, mendorong penulis untuk melakukan penelitian tentang pembuatan iklan sesuai dengan perkembangan teknologi yang digunakan saat ini yaitu multimedia, yang akan dilanjutkan untuk pembuatan skripsi yang diberi judul, “ Pembuatan Iklan “SMK NEGERI 1 TEMBARAK” Sebagai Media Promosi ”.

**Kata Kunci :** Multimedia, Iklan, Masyarakat

## ABSTRACT

*The level of business competition is increasingly high on the current age of globalization makes the presence of computers has been perceived as a crucial requirement for the progress and success so that is no longer a need for support. The success of the computer as a tool to process and have a major impact for humans.*

*Multimedia applications has not been fully implemented by the schools. Schools still maintain the print media such as brochures and media such as radio voice to convey the media campaign. Maybe it is already common and people are not so big on ads that we promote. Maybe with the way we advertise using video more people can enjoy and understand the purpose of our advertising.*

*Looking at the above background, encouraging writers to do research about the making of the ad in accordance with the developments of technology in use today that is mutimedia, which will continue to manufacture thesis entitled, "The made of "SMK NEGERI 1 TEGERI" Advertising For Media Promotion."*

**Keywords:** *Multimedia, Advertising, Public*