

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN AREI STORE SOLO
JAWA TENGAH**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *Sistem Informasi*



disusun oleh

PINGKI SYAPUTRA

18.12.0899

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN AREI STORE SOLO
JAWA TENGAH**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *Sistem Informasi*



disusun oleh

PINGKI SYAPUTRA

18.12.0899

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN AREI STORE SOLO JAWA
TENGAH**

yang disusun dan diajukan oleh

Pingki Syaputra

18.12.0899

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 03 April 2023

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN AREI STORE SOLO JAWA TENGAH

yang disusun dan diajukan oleh

Pingki Syaputra

18.12.0899

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 03 April 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 03 April 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al-Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Pingki Syaputra**
NIM : **18.12.0899**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan dan Pembuatan Iklan Arei Store Solo Jawa Tengah

Dosen Pembimbing : **Mei P Kurniawa, M.Kom**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 03 April 2023

Yang Menyatakan,



Pingki Syaputra

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah saya penjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan juga kesempatan dalam menyelesaikan skripsi saya dengan segala kekurangannya. Segala syukur saya ucapkan kepada-mu, karena sudah menghadirkan orang-orang berarti disekeliling saya. Yang selalu memberi semangat dan doa, sehingga skripsi saya ini dapat diselesaikan dengan baik.

1. Kepada orang tua saya Bapak Riyanto dan Ibu Edismi yang selalu memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada Pak Mei P Kurniawan, M.Kom sebagai dosen pembimbing saya yang telah membimbing dan membantu saya menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada sahabat dan teman teman saya yang memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada Riris dan Bambang yang telah membantu menjadi talent dan voice over dalam video iklan ini.
6. Kepada teman-teman saya yang di Universitas Amikom Yogyakarta saya tidak bisa disebutkan satu persatu.
7. Kepada Arei Store Solo yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT dan dengan mengucap rasa syukur, peneliti dapat menyelesaikan naskah skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tentunya masih dari kata sempurna, maka dari itu saran, kritik dan masukan yang bersifat konstruktif dari pembaca sangat berharga agar tercapainya kesempurnaan skripsi ini dimasa mendatang.

Akhirnya tak lupa peneliti mengucapkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu untuk merancang skripsi ini hingga dapat terselesaikan. Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam merancang penelitian ini mendapatkan balasan yang baik dan setimpal oleh Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan tentunya mendapat hidayah dari Allah SWT, aamiin.

Yogyakarta, 03 April 2023

Penulis

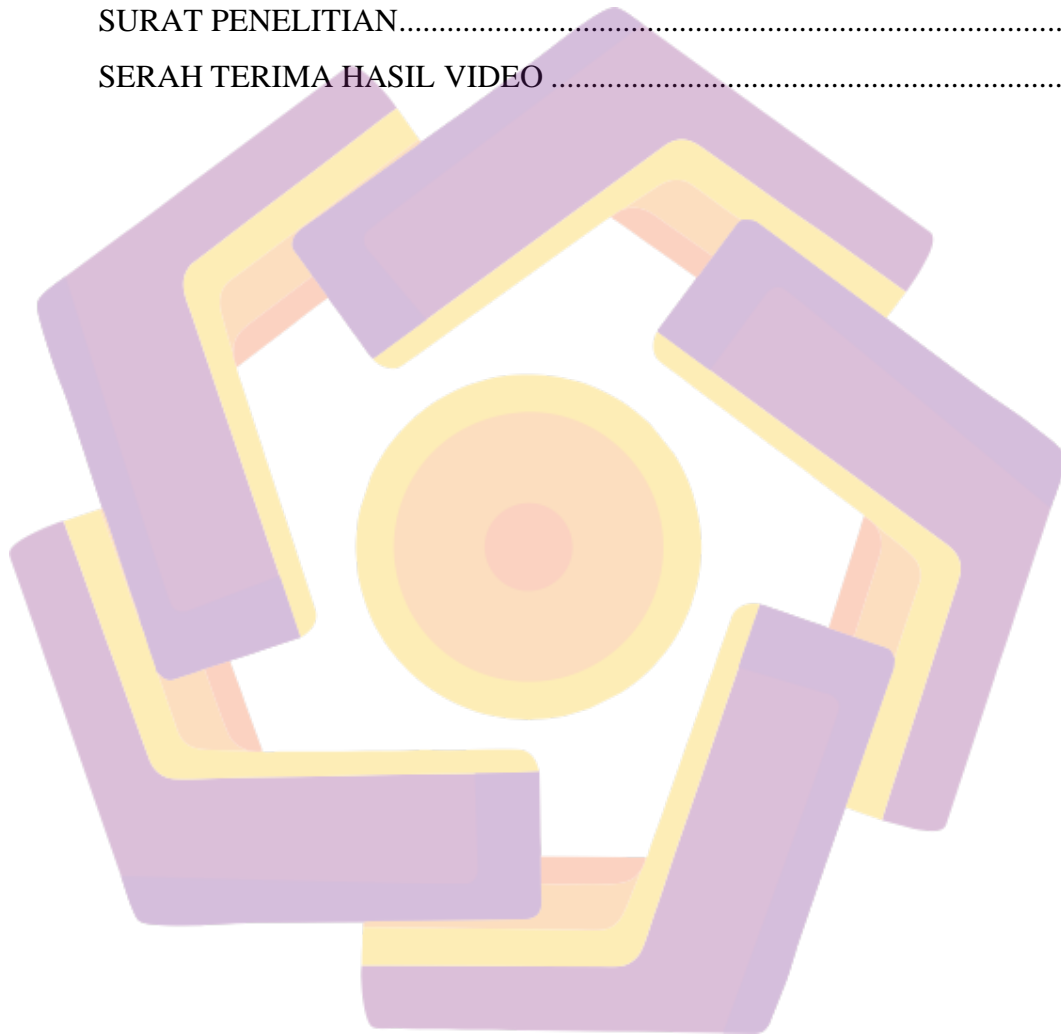
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Studi Literatur	4
2.2 Dasar Teori	6
2.2.1 Multimedia.....	6
2.2.1.1 Pengertian Multimedia.....	6
2.2.1.2 Sistem Multimedia.....	6
2.2.2 Iklan	7
2.2.2.1 Pengertian Iklan	7
2.2.2.2 Tujuan Iklan.....	7
2.2.3 Video.....	8
2.2.3.1 Pengertian Video.....	8
2.2.3.2 Jenis – Jenis Video.....	8
2.2.4 Motion Graphic.....	9
2.2.4.1 Pengertian Motion Graphic.....	9
2.2.4.2 Live Shoot.....	10

2.2.4.3	Pengertian Live Shoot.....	10
2.2.5	Adobe Premier Pro.....	10
2.2.5.1	Pengertian Adobe Premier Pro	10
2.3	Produksi	11
2.3.1	Pra Produksi	11
2.3.1.1	Perancangan Konsep.....	11
2.3.1.2	Storyboard.....	11
2.3.2	Produksi	11
2.3.2.1	Teknik Live Shoot.....	11
2.3.3	Pasca Produksi	13
2.3.3.1	Compositing.....	13
2.3.3.2	Editing.....	13
2.3.3.3	Rendering.....	14
2.3.4	Analisis Kebutuhan	14
2.3.4.1	Analisi Kebutuhan Fungsional.....	14
2.3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	14
2.3.4.3	Analisis SWOT	14
BAB III METODE PENELITIAN		15
3.1	Objek Penelitian.....	15
3.1.1	Profil Arei Store Solo	15
3.1.3	Logo Arei Store Solo	15
3.1.2	Visi dan Misi Arei Store Solo.....	15
3.1.4	Sejarah Singkat Arei	16
3.2	Alur Penelitian.....	16
3.2.1	Tahap Rumusan Masalah.....	17
3.2.2	Tahap Studi Literatur	17
3.2.3	Observasi.....	18
3.2.4	Analisis Kebutuhan	19
3.2.6	Tahap Produksi	19
3.2.6.1	Teknik Long Shoot	20
3.2.6.2	Teknik Medium Shoot	20
3.2.6.3	Teknik Close Up	20
3.2.6.4	Teknik Medium Close Up.....	21

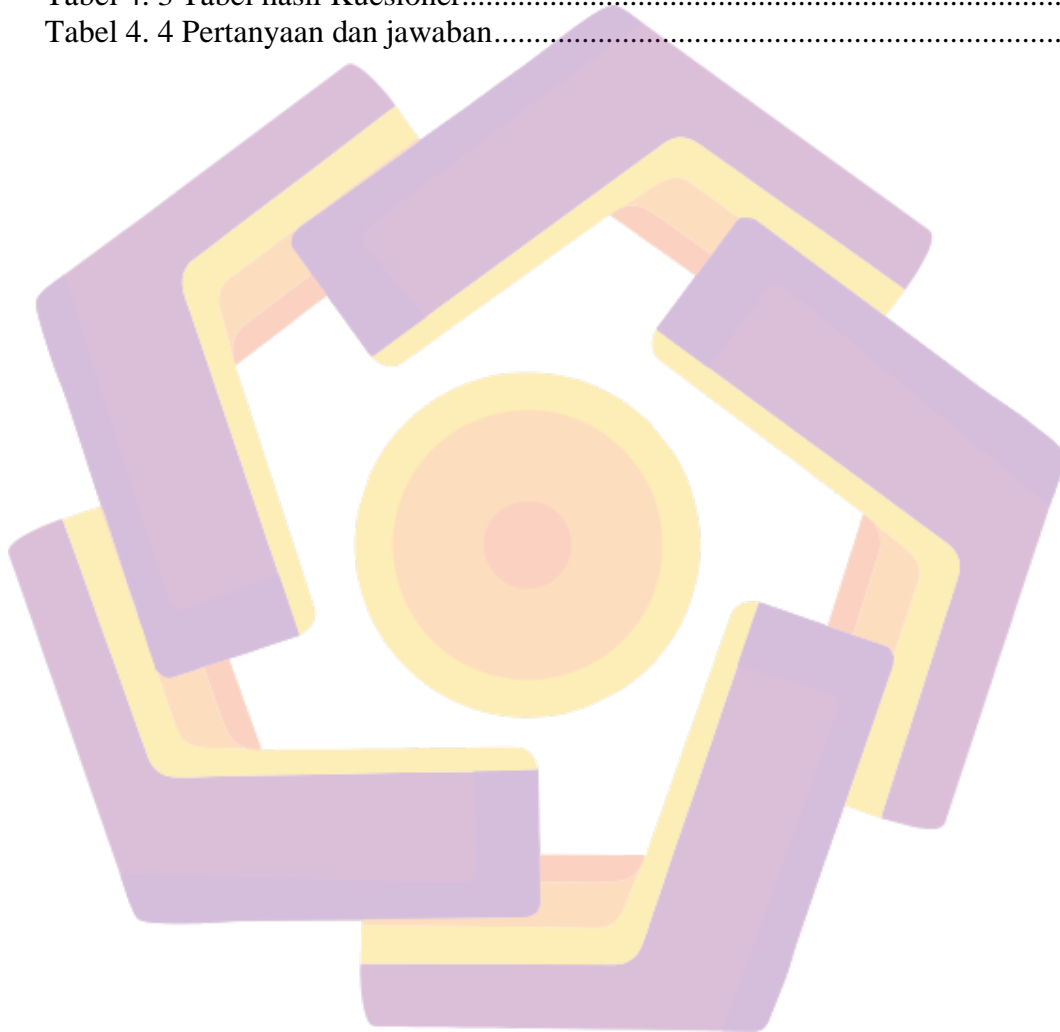
3.2.7	Tahap Pasca Produksi	21
3.2.7.1	Tahap Pengeditan.....	21
3.2.7.2	Tahap Pengujian.....	22
3.2.7.3	Tahap Testing.....	22
3.2.7.4	Tahap Implementasi.....	25
3.2.8	Kesimpulan dan Saran	25
3.3	Alat dan Bahan	26
3.3.1	Pengumpulan Data.....	26
3.3.1.1	Observasi	26
3.3.1.2	Wawancara.....	26
3.3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	28
3.3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	28
3.3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	28
3.3.2.3	Analisis SWOT	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		32
4.1	Pra Produksi	32
4.1.1	Perancangan Konsep.....	32
4.1.2	Storyboard.....	32
4.2	Produksi	35
4.2.1	Long Shoot.....	35
4.2.2	Medium Shoot	36
4.2.3	Close Up	36
4.2.4	Medium Close Up.....	37
4.3.1	Compositing.....	38
4.3.2	Editing.....	39
4.3.2.1	Coloring Editing	39
4.3.2.2	Sound Editing	40
4.3.3	Rendering.....	40
4.3.4	Pengujian.....	41
4.3.4	Evaluasi.....	42
4.5	Testing.....	46
	JSM = JP x JR x JSMPP	47
4.6	Implementasi.....	50

BAB V PENUTUP.....	52
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN.....	57
BUKTI KUISIONER.....	57
INSIGHT INSTAGRAM.....	58
SURAT PENELITIAN.....	60
SERAH TERIMA HASIL VIDEO.....	61



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbedaan dengan penulis.....	5
Tabel 3. 1 Wawancara.....	26
Tabel 3. 2 Tabel Analisis SWOT	29
Tabel 3. 3 Tabel Rancangan <i>Storyboard</i>	32
Tabel 4. 1 Kuesioner Penilaian Video.....	22
Tabel 4. 2 Interval Tingkat Intensitas	24
Tabel 4. 3 Tabel hasil Kuesioner.....	46
Tabel 4. 4 Pertanyaan dan jawaban.....	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Arei Store Solo	15
Gambar 4. 1 <i>Long shoot</i>	36
Gambar 4. 2 <i>Medium Shoot</i>	36
Gambar 4. 3 <i>Close Up</i>	36
Gambar 4. 4 <i>Medium Close Up</i>	37
Gambar 4. 5 Adobe Premiere Pro 2021	37
Gambar 4. 6 Membuat New Project.....	38
Gambar 4. 7 Proses Directory	38
Gambar 4. 8 Compositing	39
Gambar 4. 9 Editing	39
Gambar 4. 10 Coloring	40
Gambar 4. 11 <i>Sound Editing</i>	40
Gambar 4. 12 <i>Rendering</i>	41
Gambar 4. 13 <i>Scene Pertama</i>	42
Gambar 4. 14 <i>Scene Kedua</i>	43
Gambar 4. 15 <i>Scene Ketiga</i>	43
Gambar 4. 16 <i>Scene Keempat</i>	43
Gambar 4. 17 <i>Scene Kelima</i>	44
Gambar 4. 18 <i>Scene Keenam</i>	44
Gambar 4. 19 <i>Scene Ketujuh</i>	45
Gambar 4. 20 <i>Scene Kedelapan</i>	45
Gambar 4. 21 <i>Scene Kesembilan</i>	45
Gambar 4. 22 <i>Scene Kesepuluh</i>	46
Gambar 4. 23 <i>Scene Kesebelas</i>	46
Gambar 4. 24 <i>Scene Keduabelas</i>	46
Gambar 4. 25 <i>Upload Instagram</i>	51
Gambar 5. 1 Hasil	53

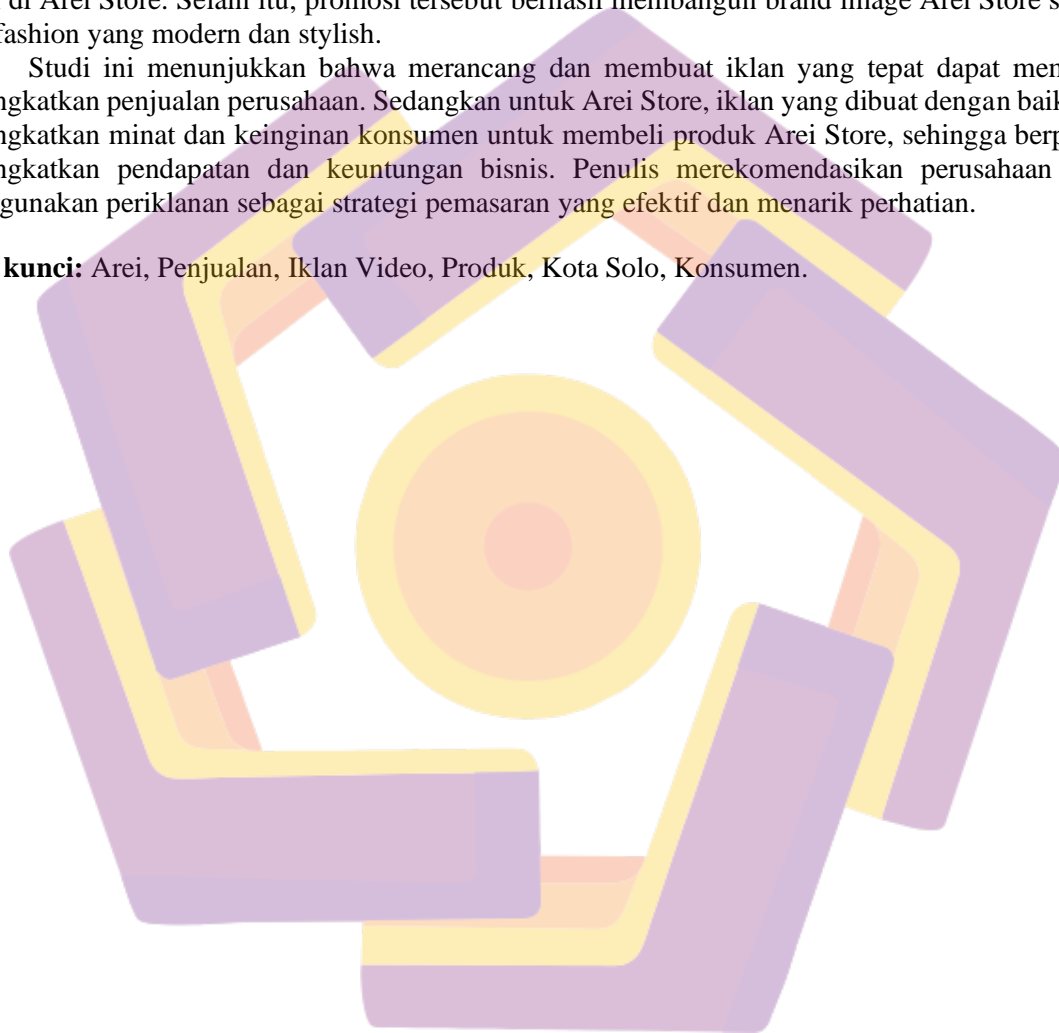
INTISARI

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan penjualan Arei Store dengan merancang dan membuat iklan yang efektif dan menarik perhatian. Penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif dan pendekatan studi kasus dalam penelitian ini. Situasi pasar dianalisis untuk menentukan kelompok sasaran dan merancang konsep periklanan yang sesuai untuk Arei Store. Selain itu, iklan tersebut diuji dengan survey untuk mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan minat dan keinginan konsumen untuk membeli produk Arei Store.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa langkah promosi yang direncanakan berhasil meningkatkan minat dan keinginan konsumen untuk membeli produk Arei Store. Iklan tersebut berhasil menarik perhatian kelompok sasaran dan memberikan informasi yang cukup mengenai produk yang dijual di Arei Store. Selain itu, promosi tersebut berhasil membangun brand image Arei Store sebagai toko fashion yang modern dan stylish.

Studi ini menunjukkan bahwa merancang dan membuat iklan yang tepat dapat membantu meningkatkan penjualan perusahaan. Sedangkan untuk Arei Store, iklan yang dibuat dengan baik dapat meningkatkan minat dan keinginan konsumen untuk membeli produk Arei Store, sehingga berpotensi meningkatkan pendapatan dan keuntungan bisnis. Penulis merekomendasikan perusahaan untuk menggunakan periklanan sebagai strategi pemasaran yang efektif dan menarik perhatian.

Kata kunci: Arei, Penjualan, Iklan Video, Produk, Kota Solo, Konsumen.



ABSTRACT

The purpose of this research is to increase Arei Store sales by designing and creating effective and attention-grabbing advertisements. The author uses a qualitative descriptive method and a case study approach in this study. The market situation is analyzed to determine the target group and design a suitable advertising concept for Arei Store. In addition, the advertisement was tested with a survey to measure its effectiveness in increasing consumer interest and desire to buy Arei Store products.

The results of the study show that the planned promotional steps have succeeded in increasing consumer interest and desire to buy Arei Store products. The advertisement succeeded in attracting the attention of the target group and providing sufficient information about the products sold at the Arei Store. In addition, the promotion succeeded in building Arei Store's brand image as a modern and stylish fashion store.

This study shows that designing and creating the right advertisements can help increase a company's sales. As for Arei Store, well-crafted advertisements can increase consumer interest and desire to buy Arei Store products, thereby potentially increasing revenue and business profits. The author recommends companies to use advertising as an effective and attention-grabbing marketing strategy.

Keyword: Arei, Sales, Advertising Video, Products, Solo City, Consumer.

