

**“RANCANG BANGUN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN
ALAT SERTA CARA FITNESS MENGGUNAKAN YOUTUBE END
SCREEN”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

DIEGO JAMES OCTORES

19.12.1216

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**“RANCANG BANGUN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN
ALAT SERTA CARA FITNESS MENGGUNAKAN YOUTUBE END
SCREEN”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

DIEGO JAMES OCTORES

19.12.1216

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**“RANCANG BANGUN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN ALAT
SERTA CARA FITNESS MENGGUNAKAN YOUTUBE END SCREEN”**

yang disusun dan diajukan oleh

Diego James Octores

19.12.1216

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal <17 Juli 2023>

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, S.Kom., M.Kom., Ph.D
NIK. 190302182

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**“RANCANG BANGUN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN ALAT
SERTA CARA FITNESS MENGGUNAKAN YOUTUBE END SCREEN”**

yang disusun dan diajukan oleh

Diego James Octores

19.12.1216

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal <17 Juli 2023>

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Moch Farid Fauzi, M.Kom
NIK. 190302284

Raditya Wardhana, M.Kom
NIK. 190302208

Tonny Hidayat, S.Kom., M.Kom., Ph.D
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal < 17 Juli 2023 >

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Diego James Octores**
NIM : **19.12.1216**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Rancang Bangun Media Interaktif Pengenalan Alat Serta Cara Fitness
Menggunakan Youtube End Screen**

Dosen Pembimbing : **Tonny Hidayat, S.Kom., M.Kom., Ph.D**

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, 17 Juli 2023

Yang Menyatakan,



10000
METER
TEMPER
D62E0AKX549429917

Diego James Octores

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri yang telah berusaha selama ini. Terimakasih atas disiplin, tanggung jawab dan kerja kerasnya selama ini, mari tetap berdoa dan berusaha serta jangan menyerah untuk rencana dan pekerjaan selanjutnya.

Skripsi ini juga saya persembahkan kepada keluarga sebagai ungkapan terimakasih atas doa dan dukungan penuh selama perjuangan menempuh pendidikan.

Skripsi ini juga saya persembahkan kepada teman-teman saya, Kak Alex, Camry, Nuel, Ishan Mika, Dimas, Steven, Ibrahim, yang telah mendukung dan memotivasi saya dalam penyelesaian skripsi ini.

Skripsi ini juga saya persembahkan untuk dia, Mi Senora, yang selalu mengingatkan saya untuk mengerjakan skripsi juga mendengarkan keluh kesah siang dan malam setiap hari.

Terimakasih banyak untuk semuanya yang telah mendukung dan meyemangati dalam perjuangan ini.

“You have so much potential just to settle among the average” – Diego

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, berkat, bimbingan dan kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Komputer di Universitas Amikom Yogyakarta. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak atas izin, bantuan, petunjuk, dan saran yang sangat bermanfaat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih ini penulis haturkan kepada:

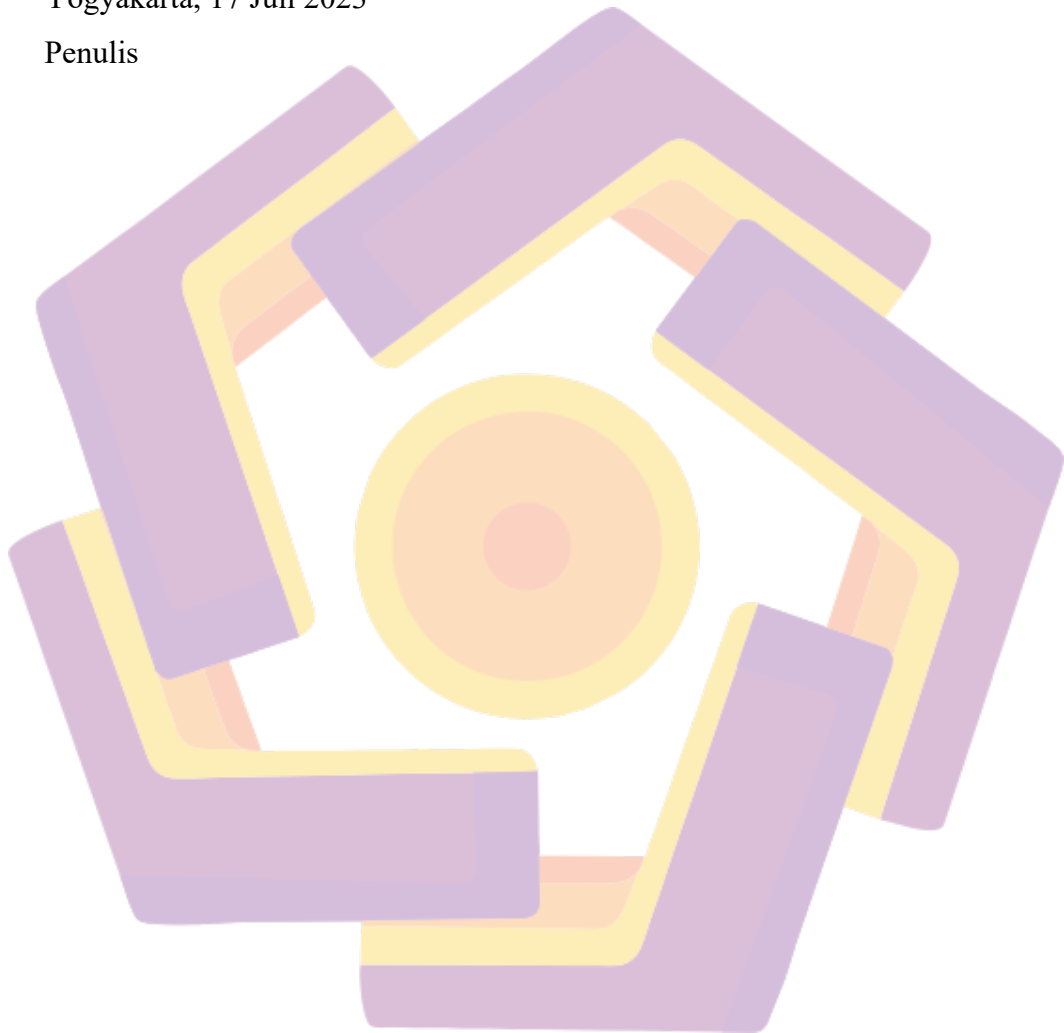
1. Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah menyetujui penyusunan skripsi.
2. Manajemen Fitness Life Gym Yogyakarta yang telah memberikan izin pemanfaatan tempat sebagai objek penelitian dari skripsi.
3. Pak Tonny Hidayat, S.Kom., M.Kom., Ph.D selaku dosen pembimbing dan penguji 3 yang telah memberikan arahan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Pak Moch Farid Fauzi, M.Kom. selaku Penguji 1 yang telah memberikan pertanyaan, arahan, dan saran dalam perbaikan penulisan skripsi.
5. Pak Raditya Wardhana, M.Kom. selaku Penguji 2 yang telah memberikan pertanyaan, arahan dan saran dalam perbaikan penulisan skripsi.
6. Segenap Bapak/Ibu Dosen Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama mengikuti proses perkuliahan.
7. Ayah, Ibu, Adik, dan teman-teman penulis yang telah memberikan motivasi, dukungan, dan fasilitas selama proses penyusunan skripsi.

Semoga Tuhan yang Maha Esa memberikan Rahmat dan berkat kepada pihak-pihak yang telah terlibat atas bantuan yang diberikan.

Kiranya tidak ada kata lain yang dapat disampaikan penulis selain ucapan terima kasih. Atas terselesaikannya skripsi ini, penulis mengucapkan syukur dan terima kasih.

Yogyakarta, 17 Juli 2023

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 Multimedia	10
2.2.2 Elemen Multimedia	10
2.2.3 Jenis Multimedia	11
2.2.4 Multimedia Interaktif	12
2.2.4.1 Interaktifitas	12
2.2.5 Video	14
2.2.6 Standar Video	14
2.2.7 Jenis-jenis Video	15
2.2.8 Video Interaktif	16
2.2.9 Youtube End Screen.....	16
2.2.10 Tahapan Produksi	17

BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Objek Penelitian.....	20
3.2 Alur Penelitian	21
3.3 Tahap Pra-Produksi	22
3.3.1 Observasi.....	22
3.3.2 Wawancara.....	22
3.3.3 Analisis	25
3.3.3.1 Analisis Masalah.....	25
3.3.3.2 Analisis Kebutuhan Fungsional	26
3.3.3.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	26
3.3.4 Naskah	27
3.3.4.1 Naskah Voice Over	28
3.3.5 Storyboard	31
3.3.6 Alur Navigasi Youtube End Screen	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55
4.1 Tahap Produksi.....	55
4.1.1 Pengambilan <i>Footage</i>	55
4.1.2 Voiceover.....	56
4.1.3 Pembuatan Thumbnail	57
4.2 Tahap Pasca Produksi.....	57
4.3 Pembahasan	61
4.3.1 Evaluasi.....	61
4.3.2 Kuesioner	61
BAB V PENUTUP	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	65
REFERENCES	66
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

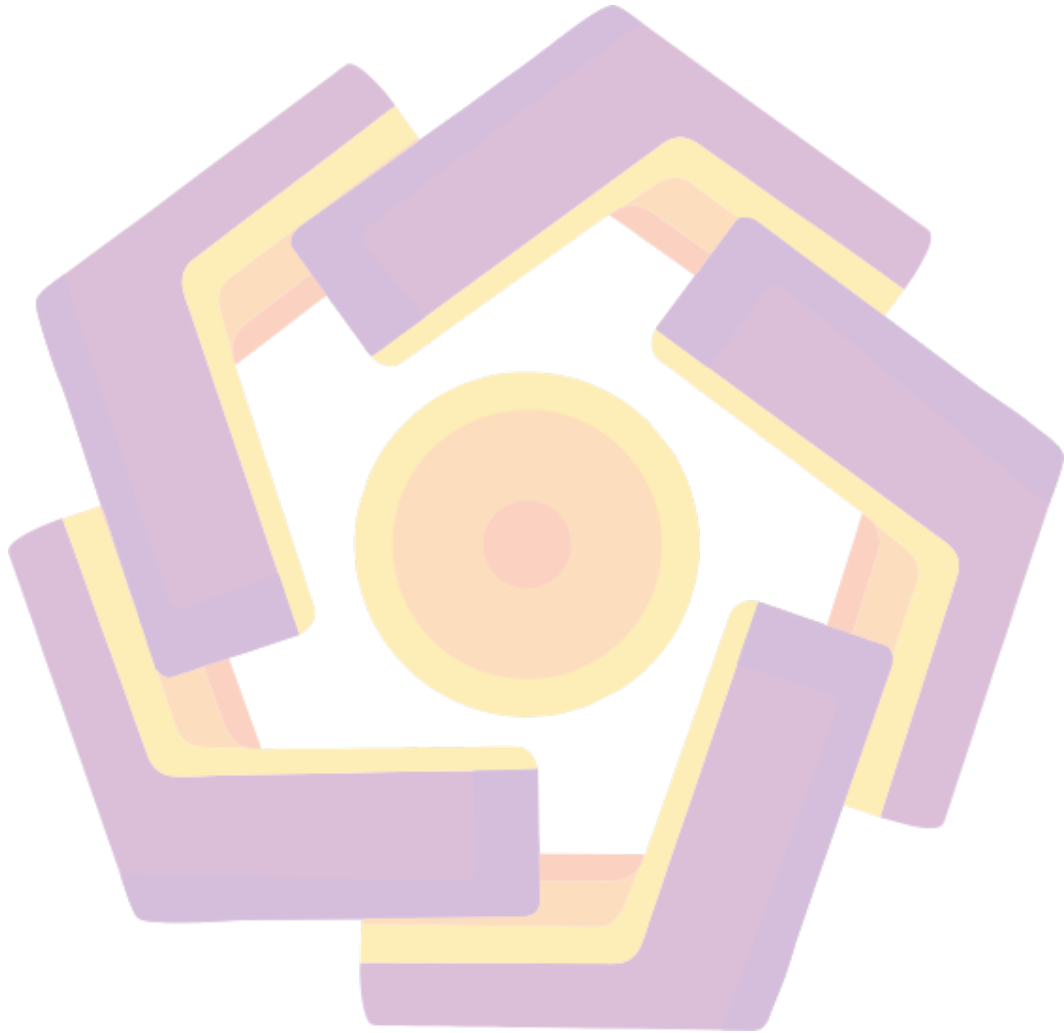
Tabel 2.1. Keaslian Penelitian	7
Tabel 3.1. Hasil Observasi	22
Tabel 3.2. Hasil Wawancara Instructor I	22
Tabel 3.3. Hasil Wawancara Instructor II	24
Tabel 3.4. Analisis Masalah	25
Tabel 3.5. Naskah Main Menu	28
Tabel 3.6. Naskah Olahraga Bagian Dada	28
Tabel 3.7. Naskah Olahraga Bagian Tangan	29
Tabel 3.8. Naskah Olahraga Bagian Kaki	30
Tabel 3.9. Storyboard Main Menu	32
Tabel 3.10. Storyboard Video Dumbbell Chest Press	35
Tabel 3.11. Storyboard Video Butterfly Chest Press	37
Tabel 3.12. Storyboard Video Overhead Chest Press	39
Tabel 3.13. Storyboard Video Dumbbell Curls	41
Tabel 3.14. Storyboard Video Bar Curls	43
Tabel 3.15. Storyboard Video Bar Push Down	45
Tabel 3.16. Storyboard Video Rope Push Down	47
Tabel 3.17. Storyboard Video Leg Press	49
Tabel 3.18. Storyboard Video Leg Push	51
Tabel 4.1. Isi Kuesioner	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Pemanfaatan <i>Youtube End screen</i> sebagai unsur interaktif	17
Gambar 3.1. Foto Fitness Life Gym	20
Gambar 3.2. Alur Penelitian	21
Gambar 4.1. <i>Footage</i> Video	55
Gambar 4.2. <i>Footage</i> Video setelah dipilah dan di-sortir	56
Gambar 4.3. Rekaman Voice Over	56
Gambar 4.4. Foto untuk Thumbnail <i>Youtube</i>	57
Gambar 4.5. Pembuatan Asset Thumbnail di Figma	57
Gambar 4.6. Pembuatan Sequence pada Adobe Premiere Pro	58
Gambar 4.7. Proses Editing di Premiere Pro	58
Gambar 4.8. Proses Render Video	59
Gambar 4.9. Kamal <i>Youtube</i> yang digunakan	60
Gambar 4.10. Penerapan <i>Youtube End screen</i> sebagai unsur interaktif	60

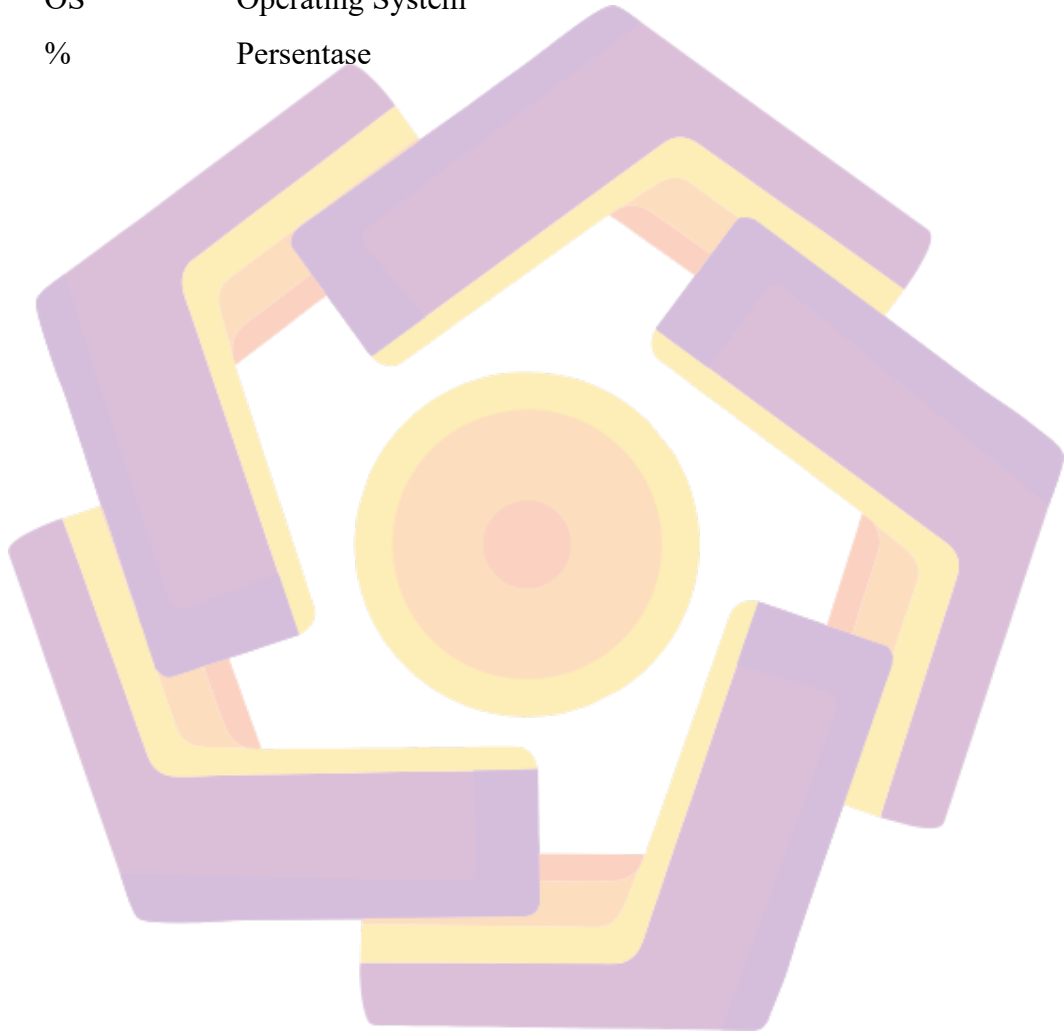
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Feedback</i> Kuesioner	68
Lampiran 2. Surat ijin Penelitian	70
Lampiran 3. Surat Penyerahan Produk Penelitian	71



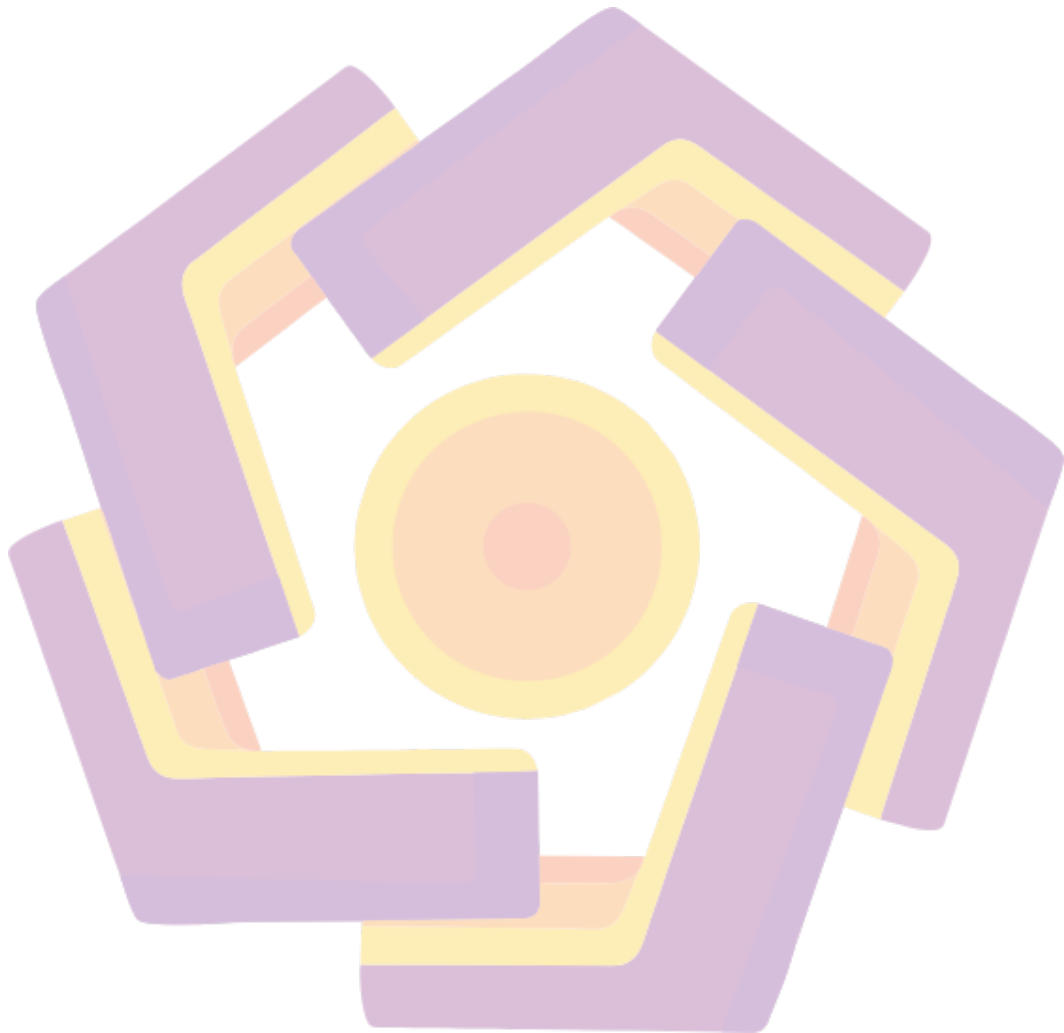
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

CPU	Central Processing Unit
RAM	Random Access Memory
GPU	Graphic Processing Unit
OS	Operating System
%	Persentase



DAFTAR ISTILAH

Skala Likert	skala yang dipakai untuk mengukur pendapat dan sikap
Persentase	nilai dalam bentuk persen (%)



INTISARI

Video adalah media penyampaian informasi secara visual dan verbal. Video banyak digunakan untuk karena kemudahan akses yang ditawarkan oleh perkembangan teknologi. Untuk memastikan bahwa informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik, video harus dibuat dengan baik. Namun, proses pembuatan video yang baik saja tidak dapat menjamin hal tersebut dikarenakan video yang dibuat tidak memiliki unsur interaktif. Berangkat dari hal tersebut peneliti ingin menawarkan solusi dimana peneliti akan membahas bagaimana cara atau proses pembuatan media (video) interaktif. Video Interaktif dalam penelitian ini berupa video mengenai peralatan yang ada di gym dan cara untuk menggunakan peralatan tersebut. Video interaktif ini dibuat untuk memungkinkan masyarakat untuk mengenal dan mengetahui jenis-jenis peralatan yang ada dan cara untuk menggunakan peralatan tersebut. Video interaktif tersebut bisa menjadi panduan bagi masyarakat awam yang ingin berolahraga atau yang sudah melakukan fitness cukup lama namun tidak mengetahui cara tepat dalam menggunakan peralatan yang ada. Video interaktif tersebut dipublikasikan secara online untuk memudahkan akses masyarakat terhadap video tersebut. Video Interaktif ini dibuat dengan menggunakan *Youtube End Screen* sebagai fitur interaktif dan dipublikasikan melalui *Youtube*.

Kata kunci: video, video interaktif, media interaktif, YouTube, YouTube End Screen

ABSTRACT

Video is a media that is used to deliver information verbally or visually. Video is used because of the ease of access that technology offers. To make sure that the delivered information may be performed effectively, the video must be created as interesting as possible. Unfortunately, the good creating process of the video only does not guarantee it for the video may not contain any interactive aspects. Therefore, the researcher will offer a solution where the researcher will discuss the steps how to create an interactive video. The interactive video in this research contains information about gym equipment and the method how to use it. This interactive video may let people know types of equipment and the way to use it. The interactive video will be the guide for the people who are new to gymnastics or those who have experienced but have no proper knowledge of using the equipment in the gym. The Interactive video is published online to ensure people can access it widely. This interactive video is created with *Youtube End Screen* as an interactive feature and published via *Youtube*.

Keyword: Video, Interactive Video, Interactive Media, YouTube, YouTube End Screen