

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN INSTAGRAM PADA  
ROYAL\_PUDDINGJOGJA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**ADHE KUSUMA**

**21.22.2453**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN INSTAGRAM PADA  
ROYAL\_PUDDINGJOGJA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**ADHE KUSUMA**

**21.22.2453**

Kepada

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

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN INSTAGRAM PADA  
ROYAL\_PUDDINGJOGJA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang disusun dan diajukan oleh

**Adhe Kusuma**

**21.22.2453**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 September 2023

**Dosen Pembimbing,**



**Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302391**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN INSTAGRAM PADA**  
**ROYAL\_PUDDINGJOGJA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang disusun dan diajukan oleh

**Adhe Kusuma**

**21.22.2453**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Agustus 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302391**



**Yoga Pristvanto, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302412**



**Ika Nur Fajri, M.Kom**  
**NIK. 190302268**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 September 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 : Adhe Kusuma  
NIM : 21.22.2453

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan Dan Pembuatan Iklan Instagram Pada Royal\_PuddingJogja  
Sebagai Media Promosi**

Dosen Pembimbing : Ika Asti Astuti, S.Kom., 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, 26 September 2023

Yang Menyatakan,



Adhe Kusuma

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang sangat berarti di dalam kehidupan saya, teruntuk:

1. Allah SWT atas segala nikmat dan karunia yang telah memberikan kelancaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Kedua orang tua ku Bapak Subagya dan Ibu Suhartini yang selalu membimbing, mendoakan dan mendukung dalam setiap langkah yang akan dilalui. Terimakasih banyak atas semua yang telah diberikan sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini dan mendapatkan gelar sarjana S1.
3. Kakak ku Ika Putri dan Mas Uma , Adik ku Ana Meilani, Om Sunari Bowo,Om Subardiono, Terimakasih yang selalu memberikan do'a, bantuan, suport dan semangatnya
4. Calon Istriku Indriyati Saputri, Terimakasih atas doa, dukungan dan pengertiannya, yang selalu perhatian hihi
5. Teman Teman 13.S1.SI.02 Terimakasih Atas suportnya, dan Perjuangan nya Selama ini, teman teman Las Vegas yang telah banyak memberikan pelajaran hidup.
6. Trah Keluarga Besar dari Papa dan Dari Ibuk, Terimakasih Atas doa dan dukunganya kepada Adhe.

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga atas izinnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Tak lupa shalawat serta salam kita haturkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya yang telah berjuang untuk menegakan ajaran islam di muka bumi ini.

Skripsi ini disusun guna untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Strata-1 (S1), Sarjana Komputer Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Adapun judul skripsi yang diangkat oleh penulis adalah “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN INSTAGRAM PADA ROYAL\_PUDDINGJOGJA SEBAGAI MEDIA PROMOSI”

Dalam menyelesaikan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik berupa bimbingan, pengarahan, saran, nasihat maupun dukungan moral. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Prof, Dr. M. Suyanto, MM.,. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta,S.Kom., M.Kom. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Anggit Dwi Hartanto,. M.kom. Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
5. Ibu Ika Asti Astuti, S.Kom,. M.Kom Selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan saran, masukan, dan tuntunan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Yoga Pristyanto, S.kom,. M.Eng. Selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi.

7. Bapak Ika Nur Fajri, M.Kom Selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi.
8. Seluruh dosen Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman yang bermanfaat bagi penulis.
9. Kedua Orang Tua ku Bapak Subagya dan Ibu Suhartini yang selalu membimbing, mendoakan dan mendukung dalam setiap langkah yang akan dilalui.
11. Ibu Ika Putri Kurnia Bakti, S.Kom Selaku Pemilik Royal\_PuddingJogja terimakasih atas pemberian izin penelitian dan data yang sudah diberikan.

Bagi seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan, penulis mengucapkan terimakasih banyak atas segala bantuan dan partisipasinya serta mohon maaf jika ada kesalahan yang pernah dilakukan oleh penulis selama penyusunan skripsi. Semoga amal kebaikan dan bantuannya mendapatkan balasan yang baik dari Allah SWT. Kesempurnaan hanya milik Allah SWT, begitupun pada skripsi ini yang masih jauh dari kesempurnaan. Maka peneliti menerima segala saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat untuk berbagai pihak dan kalangan.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 26 September 2023

Adhe Kusuma



## DAFTAR ISI

### Contents

DAFTAR ISI .....	i
INTISARI .....	xii
ABSTRACT .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
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 .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1 Studi Literatur .....	5
2.2 Dasar Teori .....	7
2.2.1 Pengertian Multimedia .....	7
2.2.2 Pengertian Iklan .....	7
Gambar 2.1 Contoh Iklan Komersial .....	8
Gambar 2.2 Contoh Iklan Tidak Komersial .....	9
2.2.3 Pengertian Promosi .....	9
2.2.5 <i>Liveshoot</i> .....	10
2.2.6 Istilah-istilah dalam Pembuatan Naskah dan Storyboard .....	12
2.3 Metode Analisis .....	17
2.3.1 Analisis SWOT .....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>19</b>
3.1 Objek Penelitian .....	19
3.3 Alat dan Bahan .....	20
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	20
Table 3.2 Perangkat Lunak .....	21
3.3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras .....	21

Perangkat Keras adalah perangkat-perangkat berupa benda fisik yang mendukung proses kerja system dalam pembuatan video.....	21
Table 3.3 Perangkat Keras .....	21
3.4 Perancangan Iklan.....	22
3.4.1 Pra Produksi .....	22
Table 3.4 <i>Storyboard</i> .....	24
3.5 Tahap – Tahap Pembuatan Iklan .....	26
3.6 Produksi Iklan .....	26
3.6.1 Rancangan Kegiatan Shooting .....	26
3.6.2 <i>Shooting</i> atau Pengambilan Gambar .....	27
Gambar 3.5 Capturing .....	27
3.7 Tahap Pasca Produksi .....	27
3.7.1 <i>Editing Offline</i> .....	28
Gambar 3.6 <i>Sequence setting</i> .....	28
Gambar 3.7 <i>import footage</i> .....	29
Gambar 3.8 Editing Offline .....	29
Gambar 3.9 <i>New text</i> .....	30
3.7.2 <i>Editing Online</i> .....	30
Gambar 3.10 <i>Editing online</i> .....	30
Gambar 3.11 <i>Noise reduction audio</i> .....	31
3.8 <i>Rendering</i> .....	31
Gambar 3.12 <i>Rendering</i> .....	31
Gambar 3.13 <i>Lanjutan Rendering</i> .....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1.1 Observasi .....	33
Gambar 4.1 Instagram Royal_PuddingJogja.....	33
b. Wawancara.....	34
4.2 Analisis .....	35
4.2.1 Analisis Kondisi Objek .....	35
4.2.2 Analisis SWOT .....	36

Tabel 4.2 Matrik SWOT .....	38
4.3 Analisis Kebutuhan.....	40
4.3.1 Analisis Kebutuhan Informasi .....	40
4.4 Analisis Kelayakan .....	41
4.4.1 Kelayakan Teknologi .....	41
4.4.2 Kelayakan Hukum .....	41
4.4.3 Kelayakan Strategi .....	42
4.5 Evaluasi.....	42
4.5.1 Strategi Menetapkan Sasaran .....	42
4.7 Pembahasan .....	43
Gambar 4.4 hasil penayangan di Instagram.....	44
Gambar 4.5 hasil penayangan di Instagram.....	45
Gambar 4.6 hasil insight Penayangan di Instagram .....	46
4.8 hasil Pengiklanan berbayar di Instagram .....	47
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>53</b>
5.1 Kesimpulan .....	53
5.2 Saran .....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>54</b>

## INTISARI

Berkembangnya era Digital Saat ini terlepas dari banyak hal positif negatif, Era digital saat ini Membuka Peluang Baru Dipasar industri khususnya Industri Dagang, dengan masuknya Era Digital Saat ini sangat- sangat mempermudah industri dagang untuk Melakukan Promosi barang Dagangannya. Karena di Era Digital seperti Saat Ini hampir semua Lapisan Masyarakat Mulai beralih ke dunia Media Sosial, salah satunya Adalah Media Sosial Instagram, Hampir semua lapisan Masyarakat bermain Media Sosial Instagram, Disana Terdapat Iklan-Iklan yang menarik dan Interaktif,

Atas dasar itu Saya Adhe Kusuma Tertarik untuk membuat Iklan di Instagram dan Mengambil Objek Royal\_Pudding Jogja, karena sebelumnya Di Royal\_Puddingjogja hanya mengandalkan iklan instagram dengan foto-foto saja, dengan Instagram yang sudah memiliki pengikut di akun instagram @Royal\_Puddingjogja sebanyak 6.410 orang, maka akan lebih menarik daya jual dan lebih interaktif Apabila menambah iklan Dengan Video. Maka dari Itu Saya Putuskan Untuk mengajukan Judul tersebut dan mengambil Objek Royal\_PuddingJogja sebagai objek Penelitian skripsi ini.

**Kata kunci:** Sistem Informasi, Multimedia, Economy Creative, Teknologi, Creative Multimedia, Royal\_PuddingJogja

## ABSTRACT

The development of the Digital era at this time apart from many positive and negative things, the digital era is currently opening up new opportunities in the industrial market, especially the commerce industry, with the entry of the current digital era it makes it very, very easy for the trade industry to promote its merchandise. Because in the digital era like today, almost all layers of society are starting to switch to the world of social media, one of which is social media Instagram, almost all walks of life play Instagram social media, there are interesting and interactive advertisements,

On that basis, I am Adhe Kusuma interested in making advertisements on Instagram and taking Royal\_Pudding Jogja objects, because previously Royal\_Puddingjogja only relied on Instagram ads with photos only, with Instagram already having followers on the @Royal\_Puddingjogja Instagram account as many as 6,410 people, it will be more attractive selling power and more interactive when adding ads with videos. Therefore, I decided to submit the title and take the Royal\_PuddingJogja object as the research object for this thesis.

Keywords: Information System, Multimedia, Creative Economy, Technology, Creative Multimedia, Royal\_PuddingJogja

