

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN COMPANY PROFILE
PARIWISATA DI KOTA
SANGGAU**

SKRIPSI



disusun oleh
Gedius Priyadi
15.12.8700

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA
2019**



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN COMPANY PROFILE
PARIWISATA DI KOTA
SANGGAU**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh
Gedius Priyadi
15.12.8700

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA
2019**



PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN COMPANY PROFILE
PARIWISATA DI KOTA
SANGGAU**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gedius Priyadi

15.12.8700

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 February 2019

Dosen Pembimbing,



Ali Mustopa, M.Kom
NIK./190302192

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN COMPANY PROFILE PARIWISATA DI KOTA SANGGAU

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gedius Priyadi 15.12.8700

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

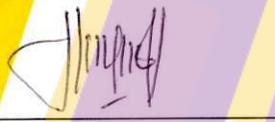
Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216



Windha Mega Pradnya D, M.Kom
NIK. 190302185



Hartatik, S.T., M.Cs
NIK. 190302232



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 April 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah 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 institusi pendidikan tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 28 February 2019

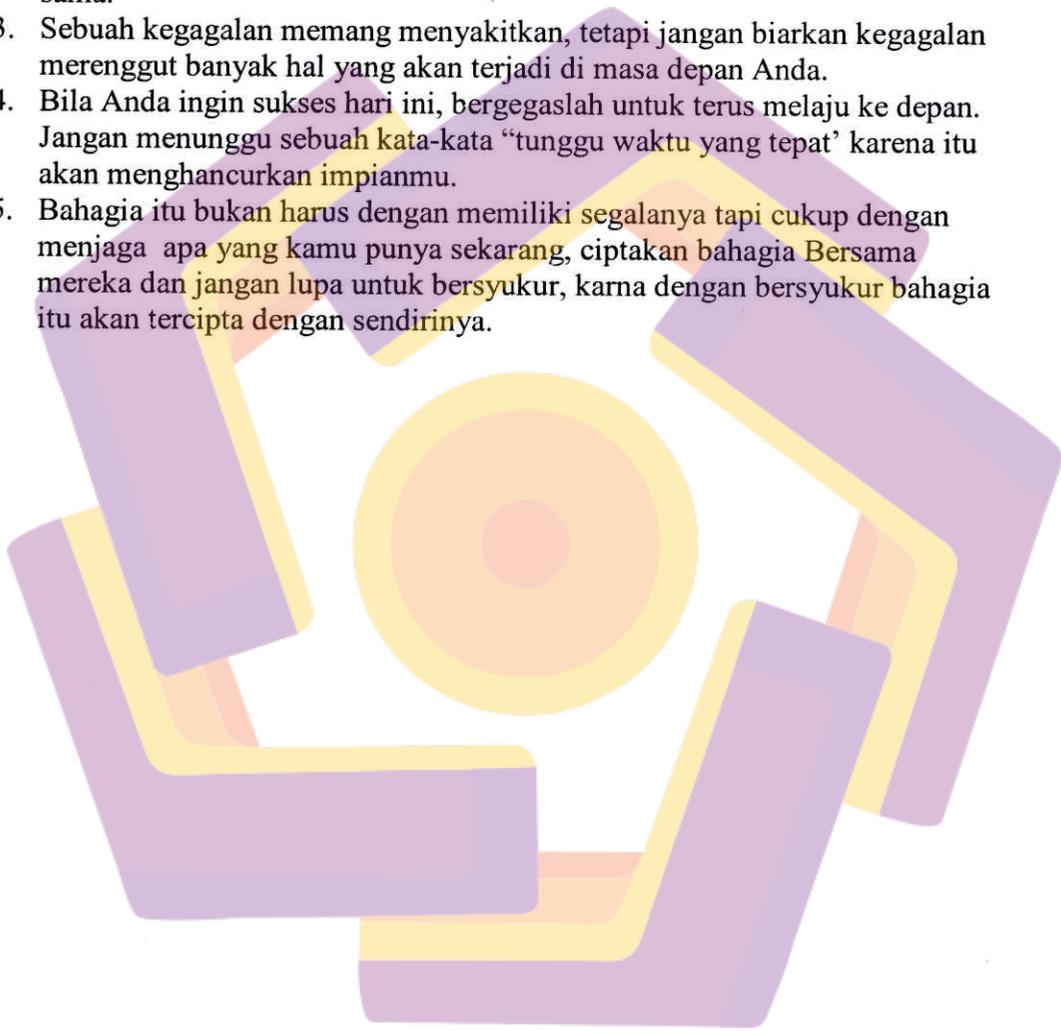


Gedius Priyadi

NIM. 15.12.8700

MOTTO

1. Jika kamu tidak mengejar apa yang kamu inginkan, kamu tidak akan pernah memilikinya.
2. Jika kamu tidak melangkah maju, kamu akan selalu berada ditempat yang sama.
3. Sebuah kegagalan memang menyakitkan, tetapi jangan biarkan kegagalan merenggut banyak hal yang akan terjadi di masa depan Anda.
4. Bila Anda ingin sukses hari ini, bergegaslah untuk terus melaju ke depan. Jangan menunggu sebuah kata-kata "tunggu waktu yang tepat" karena itu akan menghancurkan impianmu.
5. Bahagia itu bukan harus dengan memiliki segalanya tapi cukup dengan menjaga apa yang kamu punya sekarang, ciptakan bahagia Bersama mereka dan jangan lupa untuk bersyukur, karna dengan bersyukur bahagia itu akan tercipta dengan sendirinya.



PERSEMBAHAN

Karya tulis ini dipersembahkan kepada :

Tuhan Yesus Kristus yang selalu memberikan kekuatan, perlindungan serta kasih setia-Nya dalam setiap langkahku.

Bapak, Ibu, Kakak dan Abang yang selalu menyayangi, mengasihi, memberikan dukungan, doa dan semangat yang tiada habisnya dalam setiap perjalanan selama menempuh pendidikan.

Terimakasih untuk wanita hebat yang selalu memberikan semangat, memberi doa tiada henti, yang dengan tulus menemani dan menyayangi diriku disaat susah maupun senang, tempat untuk bertukar pikiran dalam hal apapun sehingga sampai ditahap ini dengan tersusunnya Skripsi ini dalam pemenuhan gelar Sarjana

Teman-teman dekatku yang selalu ada dalam susah maupun senang, yang saling mengerti satu sama lainnya, saling berbagi pengalaman, pengetahuan dan selalu bersama dalam kebersamaan yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan kasih-Nya Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik yang diberi judul **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN COMPANY PROFILE PARIWISATA DI KOTA SANGGAU”**.

Penulisan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, maka disampaikan rasa terimakasih kepada semua pihak yang membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.



DAFTAR ISI

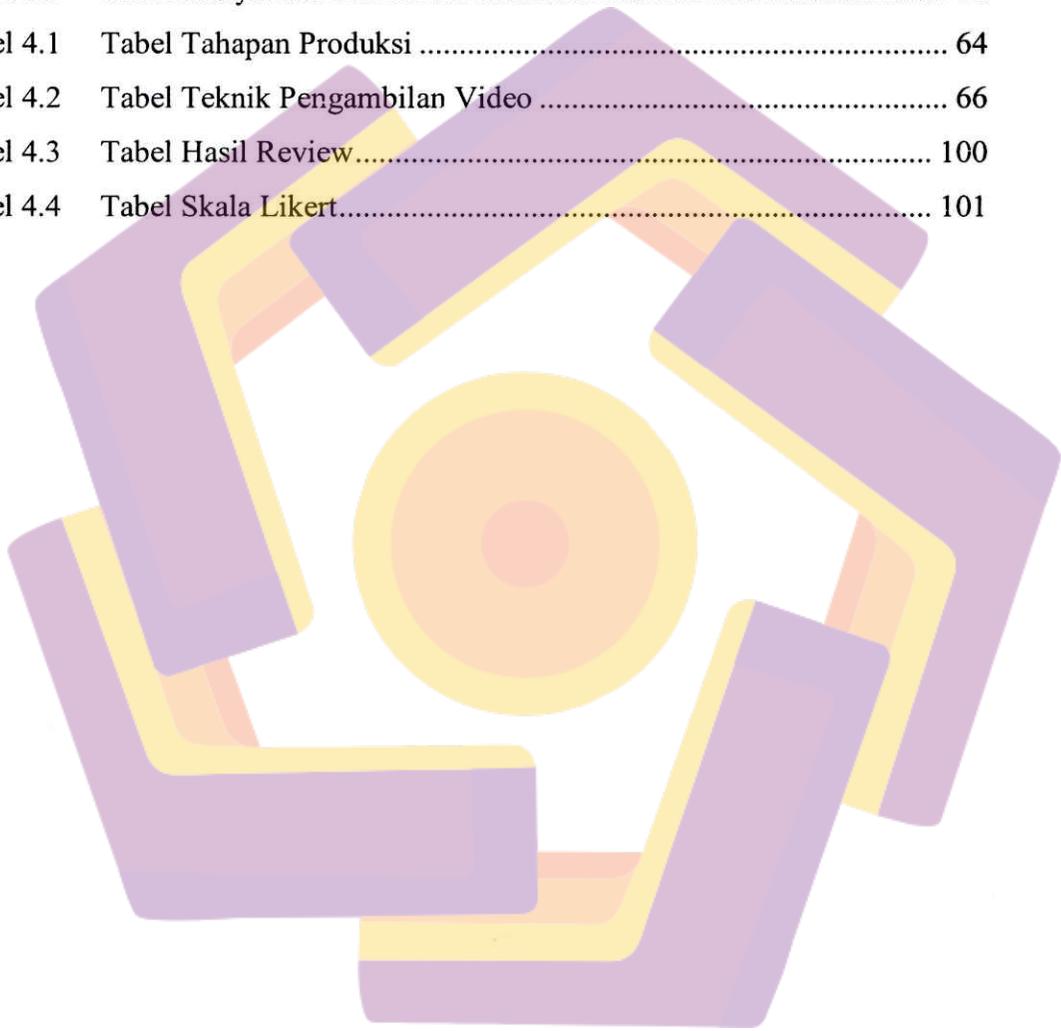
JUDUL.....	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XII
INTISARI	XIV
ABSTRACT.....	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	3
1.6 METODE PENELITIAN.....	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 TINJAUAN STUDI	8
2.1.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.2 KONSEP DASAR MULTIMEDIA	9
2.2.1 PENGERTIAN MULTIMEDIA	9
2.2.2 PENTINGNYA MULTIMEDIA.....	9
2.2.3 PERKEMBANGAN MULTIMEDIA	10
2.2.4 ELEMENT-ELEMENT MULTIMEDIA.....	10

2.3	KONSEP DASAR VIDEO.....	14
2.3.1	FORMAT FILE VIDEO	14
2.3.2	FRAME RATE	15
2.3.3	RESOLUSI DAN ASPEK RASIO	16
2.4	TEKNIK PERGERAKAN KAMERA	16
2.5	TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR	18
2.6	TEKNIK LIVE SHOOT.....	19
2.7	TEKNIK MOTION GRAPHIC	19
2.8	TEKNIK MOTION TRACKING.....	21
2.9	TEKNIK TIME LAPSE.....	22
2.10	JENIS-JENIS PRODUKSI VIDEO	22
2.11	PENGERTIAN VIDEO COMPANY PROFILE	27
2.11.1	VIDEO PROFILE DAN PENERAPANNYA.....	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		29
3.1	DESKRIPSI OBJEK	29
3.1.1	DESKRIPSI KOTA SANGGAU	29
3.2	ANALISIS MASALAH	32
3.2.1	ANALISIS SISTEM.....	32
3.3	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	32
3.3.1	KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	32
3.3.2	KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL	33
3.3.2.1	KEBUTUHAN PERANGKAT KERAS	33
3.3.2.2	KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK	44
3.3.2.3	KEBUTUHAN BRAINWARE.....	44
3.4	PERANCANGAN	45
3.5	PENGUMPULAN BAHAN.....	61
3.6	ASSEMBLY.....	62
3.7	UJI COBA	62
3.8	DISTRIBUSI.....	63
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBUATAN.....		64
4.1	IMPLEMENTASI.....	64

4.1.1	PROSES PRODUKSI.....	64
4.1.2	SHOOTING.....	65
4.1.1	SOUND RECORDING.....	78
4.1.1	CAPTURING.....	79
4.2	PROSES PASCA PRODUKSI.....	80
4.2.1	EDITING DI ADOBE PHOTOSHOP CC 2018.....	80
4.2.2	EDITING DI ADOBE AUDITION CC 2018.....	81
4.2.3	EDITING DI ADOBE PREMIERE PRO CC 2019.....	84
4.3	TESTING.....	93
4.4	RENDERING.....	94
4.5	PEMBAHASAN.....	99
4.6	SKALA LIKERT.....	100
BAB V PENUTUP.....		103
5.1	KESIMPULAN.....	103
5.2	SARAN.....	104
DAFTAR PUSTAKA.....		105

Daftar Tabel

Tabel 3.1	Tabel Spesifikasi Sony Xperia Z3	33
Tabel 3.2	Tabel Spesifikasi Komputer.....	43
Tabel 3.3	Tabel Storyboard.....	46
Tabel 4.1	Tabel Tahapan Produksi	64
Tabel 4.2	Tabel Teknik Pengambilan Video	66
Tabel 4.3	Tabel Hasil Review.....	100
Tabel 4.4	Tabel Skala Likert.....	101



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Setting Video	37
Gambar 3.2	Pilihan Kualitas Video	38
Gambar 3.3	Resolusi Kamera	39
Gambar 3.4	White Balance	39
Gambar 3.5	Eksposure.....	40
Gambar 3.6	ISO.....	40
Gambar 3.7	Fokus Mode	41
Gambar 3.8	Camera App	42
Gambar 4.1	Capturing	79
Gambar 4.2	Ukuran File	80
Gambar 4.3	Pembuatan Icon Lokasi.....	81
Gambar 4.4	Noise Reduction.....	82
Gambar 4.5	Grafic Equalizer.....	82
Gambar 4.6	Single Band.....	83
Gambar 4.7	Normalize.....	84
Gambar 4.8	Project Format.....	84
Gambar 4.9	File Scene Intro	85
Gambar 4.10	Ukuran File Intro	86
Gambar 4.11	Squence Intro	86
Gambar 4.12	File Scene Santana.....	87
Gambar 4.13	Ukuran File Santana.....	87
Gambar 4.14	Squence Santana	87
Gambar 4.15	File Scene Hutan Kota	88
Gambar 4.16	Ukuran File Hutan kota.....	88
Gambar 4.17	Squence Hutan Kota	89
Gambar 4.18	File Sabang Merah.....	89
Gambar 4.19	Ukuran File Sabang Merah.....	90
Gambar 4.20	Squence Sabang Merah.....	90
Gambar 4.21	File Pancur Aji.....	91

Gambar 4.22	Ukuran File Pancur Aji	91
Gambar 4.23	Squence Pancur Aji.....	91
Gambar 4.24	Warp Stabilizer	92
Gambar 4.25	Font Substitle	93
Gambar 4.26	Ukuran Teks.....	93
Gambar 4.27	Testing	94
Gambar 4.28	Eksport Settings	95
Gambar 4.29	Basic Video Settings.....	95
Gambar 4.30	Bitrate Video.....	95
Gambar 4.31	Encoding Settings Video	96
Gambar 4.32	Basic Settings Video.....	96
Gambar 4.33	Audio Format.....	96
Gambar 4.34	Advance Settings Audio	97
Gambar 4.35	Bitrate Audio.....	97
Gambar 4.36	Basic Audio Settings.....	98
Gambar 4.37	Output Dan Source Video	98
Gambar 4.38	Upload Di Youtube.....	99

INTISARI

Hampir disetiap Kota atau Daerah memiliki potensi Pariwisata. Kota Sanggau adalah salah satu kota di Kalimantan Barat yang kaya akan tempat-tempat wisata dan rekreasi, diantaranya ialah air terjun, taman kota, hutan kota dan berbagai tempat wisata lainnya. Indah alam yang di sajikan wisata daerah mengundang minat untuk berkunjung. Salah satu ikon Pariwisata di Kota Sanggau ialah Pancur Aji sebagai objek wisata alam air terjun yang memiliki 7 tingkatan air terjun.

Namun Wisatawan yang berasal dari luar daerah pada umumnya tidak mengetahui pariwisata di Kota Sanggau ini, karena wisata alam di daerah Kota Sanggau masih kurang di perkenalkan dibandingkan daerah lain. Pengenalan pariwisata dibutuhkan dalam upaya menarik semakin banyak minat wisatawan untuk berkunjung ke kota Sanggau.

Selain menarik minat wisatawan ada juga keuntungan bagi masyarakat di kota Sanggau yakni tempat wisata di Kota Sanggau menjadi lebih di kenal oleh masyarakat luas. Karena masih banyaknya objek-objek wisata di daerah yang belum diketahui masyarakat luas.

Oleh sebab itu dari hasil riset yang telah dilakukan, penulis ingin membantu pihak Dinas Pariwisata Kota Sanggau dalam melakukan pengenalan pariwisata dengan media audio video. Karena audio video mempunyai keunggulan dibandingkan media lainnya. Ditampilkan dengan menarik, Sehingga banyak masyarakat yang akan lebih puas serta lebih jelas dalam mendapatkan informasi.

Kata Kunci: Company Profile, Pariwisata , Kota Sanggau

ABSTRACT

Almost every city or region has tourism potential. Sanggau City is one of the cities in West Kalimantan that is rich in tourist and recreational places, including waterfalls, city parks, urban forests and various other tourist attractions. Natural resources that are presented by regional tourism invite interest to visit. One of the icons of Tourism in Sanggau City is Pancur Aji as a natural waterfall tourist attraction that has 7 levels of waterfalls.

However, tourists from outside the area generally do not know about tourism in Sanggau City, because natural tourism in the area of Sanggau City is still less introduced than other regions. The introduction of tourism is needed in an effort to attract more tourists to visit Sanggau city.

In addition to attracting tourists there are also benefits for the community in the city of Sanggau, namely tourist attractions in the city of Sanggau become more familiar to the wider community. Because there are still many tourist objects in the area that are not yet known to the wider community.

Therefore from the results of the research that has been done, the author wants to help the Sanggau City Tourism Office in carrying out the introduction of tourism with audio video media. Because audio video has advantages over other media. Attractively displayed, so that many people will be more satisfied and clearer in getting information.

Keyword: *Company Profile, Tourism, Sanggau City*