

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA MUSEUM KARST  
WONOGIRI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Eko Pambudi**

**15.11.9137**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA MUSEUM KARST  
WONOGIRI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Eko Pambudi**

**15.11.9137**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**



**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA MUSEUM KARST  
WONOGIRI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Eko Pambudi**

**15.11.9137**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 5 Maret 2019

**Dosen Pembimbing**



**Yuli Astuti, M.Kom**

**NIK. 190302146**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE**  
**SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA MUSEUM KARST**  
**WONOGIRI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh  
**Eko Pambudi**  
**15.11.9137**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 April 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Yuli Astuti, M.Kom**  
**NIK. 190302146**



**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK. 190302164**



**Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT**  
**NIK. 190302289**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 11 Mei 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 22 April 2019

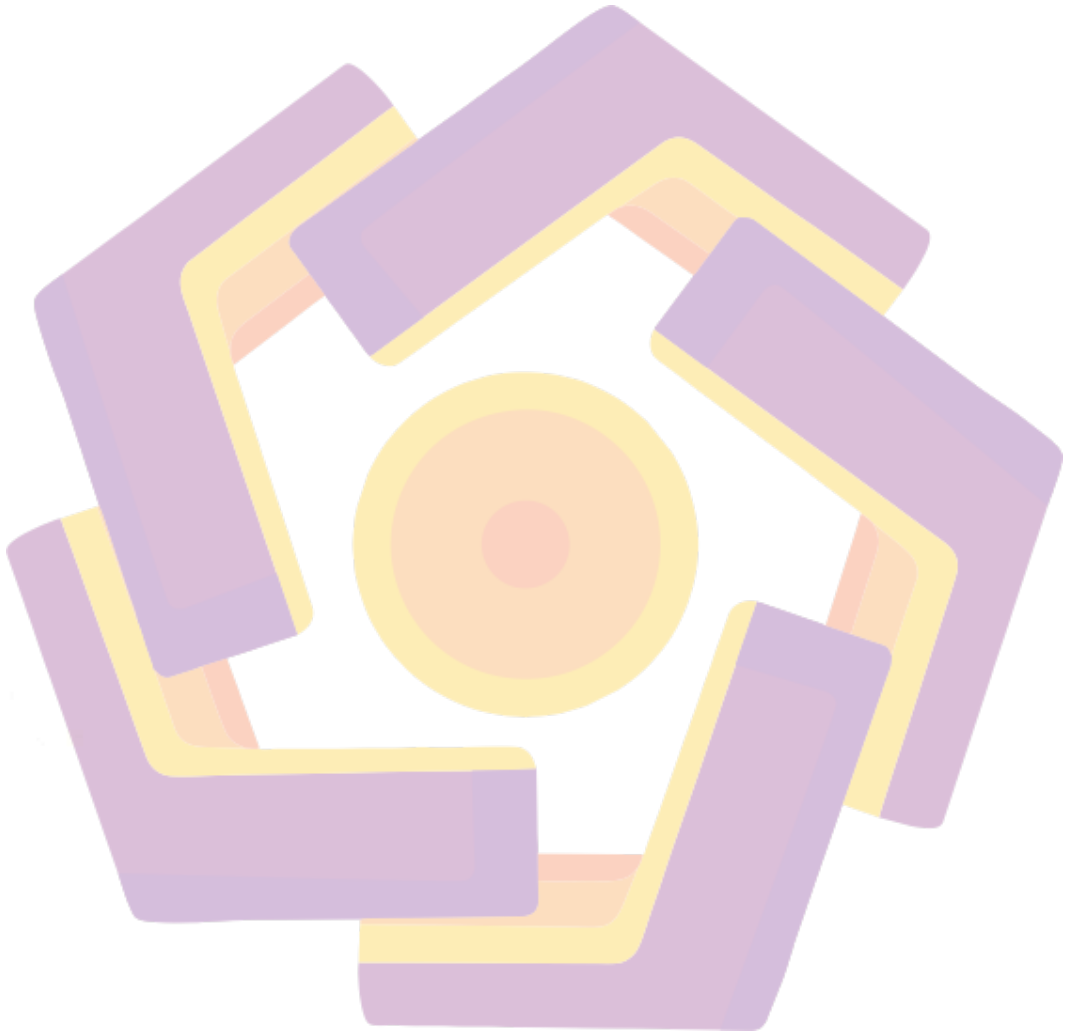


**Eko Pambudi**

**15.11.9137**

**MOTTO**

SKRIPSI PASTI BERLALU. TETAP SEMANGAT !!!



## PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas Rahmat dan Hidayah-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Penulis mempersembahkan dan berterima kasih kepada :

1. Kedua Orang tua yang sangat dicintai, yang telah memberikan segalanya, baik berupa doa maupun usaha yang tak henti-hentinya kepada Penulis.
2. Yuli Astuti, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu selama Penulis Kuliah.
4. Kedua adik saya Dwi Sumargono dan Tri Nur Endratwati Rahayu
5. Rezki Aprilia Wardhani yang selalu memberikan dorongan dan semangat.
6. Teman-teman S1-TI-10, terimakasih atas 3,5 Tahun yang menyenangkan ini, semoga sukses semuanya.
7. Sahabat-sahabat saya di Kontrakan Laknat yang selalu memberikan dorongan.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-NYA, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta para sahabat.

Proses penyusunan laporan skripsi ini tidak mudah. Banyak kekurangan dan hambatan yang penulis alami, dikarenakan keterbatasan kemampuan penulis sendiri. Penulis menyadari ada banyak pihak yang ikut membantu dalam proses pembuatan laporan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang terlibat, terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Program Studi Strata-1 Informatika.
4. Ibu Yuli Astuti, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
5. Bapak, Ibu, serta segenap keluarga besar tercinta.
6. Seluruh Dosen, Staf Pengajar dan Karyawan Universitas Amikom Yogyakarta.
8. Sahabat serta teman-teman yang selalu mendukung Penulis.

Penulis mengharap kritik dan saran yang membangun dari pembaca agar kedepannya Penulis dapat berkarya dengan lebih baik. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis khususnya.

Yogyakarta, 22 April 2019

Eko Pambudi

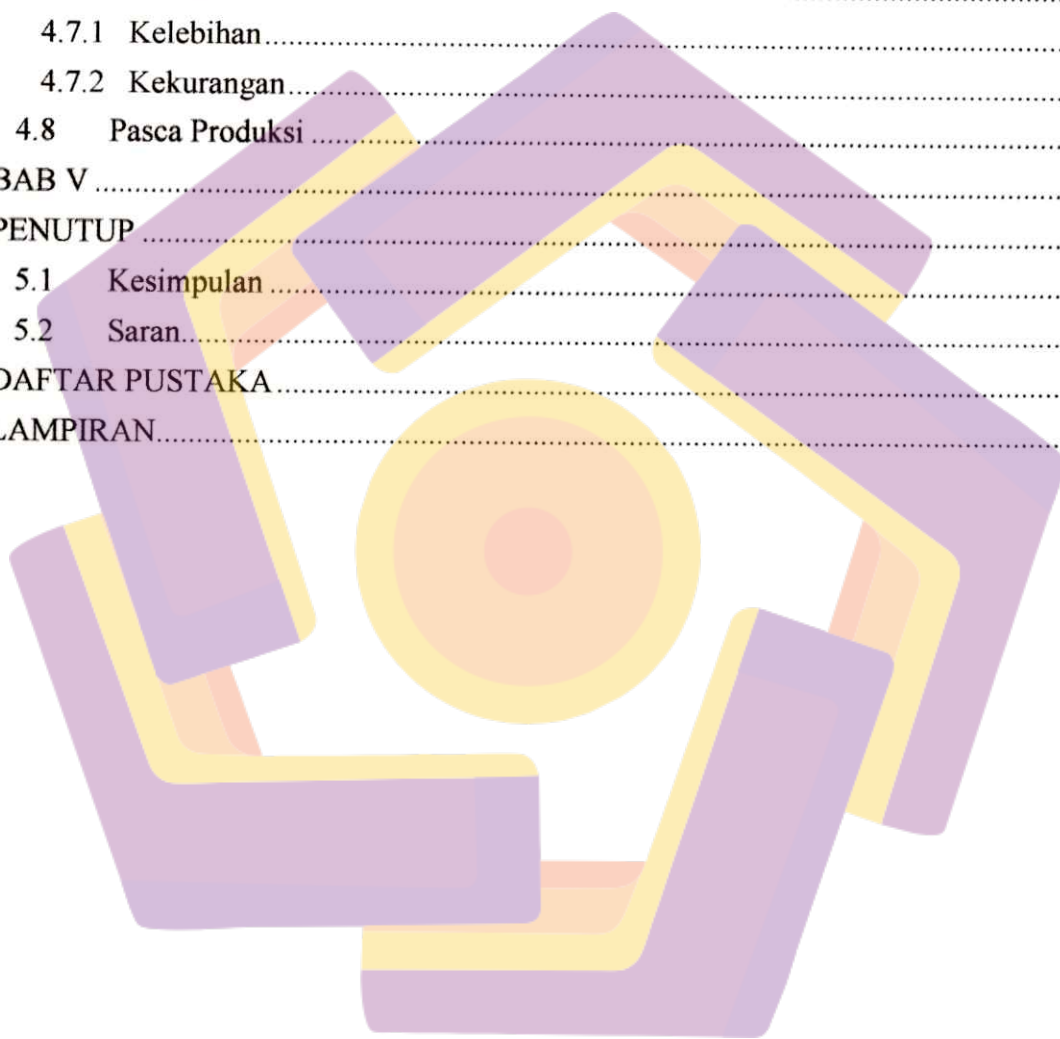


## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
BAB I .....	1
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 Metode Penelitian .....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.5.2 Metode Analisa Perancangan Media .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II .....	6
LANDASAN TEORI .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Dasar Teori .....	9
2.2.1 Pengertian Media .....	9
2.2.2 Pengertian Multimedia .....	10
2.2.3 Pengertian Promosi .....	22
2.3 Metode Pengembangan Sistem .....	23
2.3.1 Pra-Produksi .....	23

2.3.2	Produksi .....	24
2.3.3	Pasca Produksi .....	25
BAB III	.....	26
ANALISIS DAN PERANCANGAN	.....	26
3.1	Tinjauan Umum .....	26
3.2	Metode Pengumpulan Data.....	27
3.2.1	Metode Observasi .....	27
3.2.2	Metode Wawancara .....	28
3.3	Analisi Sistem .....	29
3.3.1	Identifikasi Masalah.....	29
3.3.2	Analisis SWOT .....	30
3.4	Analisis Kelayakan.....	34
3.4.1	Kelayakan Operasional.....	34
3.4.2	Kelayakan Hukum .....	35
3.5	Analisis Kebutuhan .....	35
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	35
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	36
3.6	Perancangan .....	38
3.6.1	Merancang Konsep .....	38
3.6.2	Merancang Isi .....	38
3.6.3	Merancang Story Board.....	39
3.6.4	Merancang Naskah (Script Writing).....	43
BAB IV	.....	45
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	.....	45
4.1	Detail Video .....	45
4.2	Implementasi.....	45
4.2.1	Manajemen File .....	46
4.3	Pembahasan.....	47
4.3.1	Pembuatan Video.....	47
4.3.2	Pembuatan Project Video.....	48
4.3.3	Mengimport File .....	48
4.3.4	Menggabungkan Video.....	50
4.3.5	Transisi Video.....	51
4.3.6	Penambahan Teks .....	54

4.3.7	Memberikan Backsound .....	55
4.3.8	Rendering .....	56
4.4	Spesifikasi Hasil Rendering Video .....	57
4.5	Pengujian Video .....	57
4.6	Pengujian Pengguna .....	63
4.7	Evaluasi .....	64
4.7.1	Kelebihan .....	64
4.7.2	Kekurangan .....	65
4.8	Pasca Produksi .....	65
BAB V	.....	66
PENUTUP	.....	66
5.1	Kesimpulan .....	66
5.2	Saran .....	67
DAFTAR PUSTAKA	.....	68
LAMPIRAN	.....	70



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian .....	7
Tabel 2.2 Perbandingan Penelitian (Lanjutan) .....	8
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	32
Tabel 3.2 Analisis SWOT (Lanjutan) .....	33
Tabel 3.3 Analisis SWOT (Lanjutan) .....	34
Tabel 3.4 Kebutuhan Perangkat Keras Pembuat (Hardware) .....	37
Tabel 3.5 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) .....	37
Tabel 3.6 Rancangan Storyboard .....	39
Tabel 3.7 Rancangan Storyboard (Lanjutan) .....	40
Tabel 3.8 Rancangan Storyboard (Lanjutan) .....	41
Tabel 3.9 Rancangan Storyboard (Lanjutan) .....	42
Tabel 3.10 Rancangan Storyboard (Lanjutan) .....	43
Tabel 3.11 Script Writing .....	43
Tabel 3.12 Script Writing (Lanjutan) .....	44
Tabel 4.1 Spesifikasi Hasil Rendering .....	57
Tabel 4.2 Pengujian Video .....	58
Tabel 4.3 Pengujian Video (Lanjutan) .....	59
Tabel 4.4 Pengujian Video (Lanjutan) .....	60
Tabel 4.5 Pengujian Video (Lanjutan) .....	61
Tabel 4.6 Pengujian Video (Lanjutan) .....	62
Tabel 4.7 Hasil Kuisioner pada Masyarakat .....	63

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen – elemen Multimedia.....	12
Gambar 3.1 Contoh Iklan.....	28
Gambar 3.1 Rekapan Wawancara.....	29
Gambar 4.1 Manajemen file Backsound.....	46
Gambar 4.2 Manajemen file Storyboard.....	46
Gambar 4.3 Manajemen file Take Video.....	47
Gambar 4.4 Manajemen file Rendering.....	47
Gambar 4.5 Kotak Dialog New Project.....	48
Gambar 4.6 Import File Baru ke Dalam Library.....	49
Gambar 4.7 Import File Baru ke Dalam Library.....	49
Gambar 4.8 Penggabungan Video.....	50
Gambar 4.9 Pemotongan Video.....	51
Gambar 4.10 Kotak Dialog Adjustment Layer.....	51
Gambar 4.11 Kotak Dialog Adjustment Layer.....	52
Gambar 4.12 Penambahan Adjustment Layer.....	52
Gambar 4.13 Penambahan Adjustment Layer.....	53
Gambar 4.14 Penambahan Preset Transition ke Adjustment Layer.....	53
Gambar 4.15 Penambahan Teks.....	54
Gambar 4.16 Penambahan Teks.....	54
Gambar 4.17 Pemberian Backsound.....	55
Gambar 4.18 Rendering.....	56
Gambar 4.19 Rendering.....	56
Gambar 4.20 Publikasi Video Company Profile.....	65

## INTISARI

Perkembangan teknologi informasi, khususnya di dunia multimedia, telah berkembang sangat pesat. Banyak hal yang menarik, yang sepertinya tidak ada habisnya untuk didiskusikan. Media video sangat penting dalam pengiriman pesan ke masyarakat.

Kabupaten Wonogiri masih menggunakan media konvensional seperti banner, poster, dan pameran yang hanya diatur beberapa kali dalam satu tahun. Hal itu menyebabkan beberapa tempat pariwisata khususnya museum karst di Kabupaten Wonogiri hanya masyarakat sekitar yang mengetahui, Sehingga untuk menarik pengunjung yang lebih banyak, Kabupaten Wonogiri harus melakukan promosi yang lebih sering lagi.

Untuk mendukung keberhasilan tujuan tersebut, perlu publikasi kepada publik dan instansi terkait dalam bentuk visual untuk memberikan gambaran nyata tentang pariwisata di Kabupaten Wonogiri. Aplikasi multimedia ini dikemas dalam Video Promosi Pariwisata Kabupaten Wonogiri

**Kata Kunci :** Video Promosi, Museum, Multimedia

## **ABSTRACT**

*The development of information technology, especially in the multimedia world, has developed very rapidly. Many interesting things, which seem endless to be discussed. Video media is very important in sending messages to the public.*

*Wonogiri Regency still uses conventional media such as banners, posters, and exhibitions which are only arranged several times in one year. This has caused some tourism places, especially the karst museum in Wonogiri Regency, to only be known to the surrounding community, so in order to attract more visitors, Wonogiri Regency has to do more frequent promotions.*

*To support the success of these objectives, publications and related institutions are needed in a visual form to provide a real picture of tourism in Wonogiri Regency. This multimedia application is packaged in the Wonogiri Regency Tourism Promotion Video.*

**Keywords:** *Promotional Videos, Museums, Multimedia*