

**PEMBUATAN DAN PENERAPAN MULTIMEDIA KREATIF UNTUK
BRANDING UMKM THRIFT SHOP PADA AKUN SOSIAL MEDIA
INSTAGRAM BEGITULAHLIFE.CO**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

AAN SETIAWAN

19.12.1167

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PEMBUATAN DAN PENERAPAN MULTIMEDIA KREATIF UNTUK
BRANDING UMKM THRIFT SHOP PADA AKUN SOSIAL MEDIA
INSTAGRAM BEGITULAH LIFE.CO**

SKRIPSI

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



disusun oleh

AAN SETIAWAN

19.12.1167

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN DAN PENERAPAN MULTIMEDIA KREATIF UNTUK BRANDING
UMKM THRIFT SHOP PADA AKUN SOSIAL MEDIA INSTAGRAM
BEGITULAHLIFE.CO**

yang disusun dan diajukan oleh

AAN SETIAWAN

19.12.1167

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Maret 2024

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN DAN PENERAPAN MULTIMEDIA KREATIF UNTUK BRANDING
UMKM THRIFT SHOP PADA AKUN SOSIAL MEDIA INSTAGRAM
BEGITULAH LIFE.CO**

yang disusun dan diajukan oleh

AAN SETIAWAN

19.12.1167

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Maret 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hendra Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302244

Ferian Fauzi Abdullah, M.Kom
NIK. 190302276

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Maret 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Firdausy, M.Kom.
NIK. 190302096



HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : AAN SETIAWAN
NIM : 19.12.1167

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN DAN PENERAPAN MULTIMEDIA KREATIF UNTUK BRANDING
UMKM THRIFT SHOP PADA AKUN SOSIAL MEDIA INSTAGRAM
BEGITULAH LIFE.CO**

Dosen Pembimbing : Mei P Kurniawan, 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, 21 Maret 2024

Yang Menyatakan,



Aan Setiawan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji Syukur saya panjatkan kepada Tuhan, atas segala bimbingan yang tak terbatas sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini, dan karya saya ini saya persembahkan teruntuk:

1. Kedua orang tua Handito Wisangkoyo dan Witiyarni dan keluarga besar saya yang telah banyak berkorban untuk memberi dukungan dan do'a, serta semangat yang diberikan selama ini dan rasa terima kasih kepada mereka atas apa yang mereka berikan.
2. Kepada Pak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah sangat sabar memberikan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga beliau selalu diberikan kesehatan.
3. Kepada Muhammad Atsyafe'i Putra yang sudah memberikan pengorbanan berupa waktu dan tenaga serta menemani saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada Muhammad Miftahuddin yang sudah meminjamkan laptop serta menemani saya disaat sedang sendirian.
5. Kepada KONTRAKAN USA (Atsyafe'i, Panggih, Deni, Yozi, Dian, Zanuvar, Anang dan Tama) yang sudah menemani bergadang dan memberi semangat untuk maju.
6. Teman-teman 19-S1SI-03, MOTEL, dan pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas do'a, dukungan dan pengalamannya selama 4 tahun ini, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PEMBUATAN DAN PENERAPAN MULTIMEDIA KREATIF UNTUK BRANDING UMKM *THRIFT SHOP* PADA AKUN SOSIAL MEDIA INSTAGRAM *BEGITULAHLIFE.CO*” sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar kesarjanaan pada program studi Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan sahabat.

Dalam penyelesaian skripsi ini telah banyak pihak yang membantu penyusunan baik secara langsung maupun tidak langsung, baik secara moril maupun materi. Terimakasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian penelitian ini, semoga apa yang telah diberikan dapat bernilai sebagai amalan baik.

Akhirnya penyusun hanya bisa berdo'a kepada Allah SWT semoga semua yang telah dilakukan menjadi amal sholeh dan dikaruniai keberkatan dari Allah SWT. Penyusun menyadari sepenuhnya masih banyak kesalahan dan kekurangan dalam skripsi ini, maka berbagai saran dan kritik demi perbaikan sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penyusun sendiri pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Terima kasih.

Yogyakarta, 26 Agustus 2023

Aan Setiawan

19.12.1167

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	II
HALAMAN PENGESAHAN	III
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR GAMBAR	IX
DAFTAR LAMPIRAN.....	X
DAFTAR ISTILAH	XI
INTISARI	XII
<i>ABSTRACT</i>	XIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
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	11
2.2.1 Multimedia Kreatif.....	11
2.2.2 Thift shop	12
2.2.3 <i>Design Thinking</i>	12
2.2.4 Branding.....	13
2.2.5 Instagram.....	14
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 Objek Penelitian.....	16
3.2 Alur Penelitian	16
3.2.1 Pengumpulan data	16

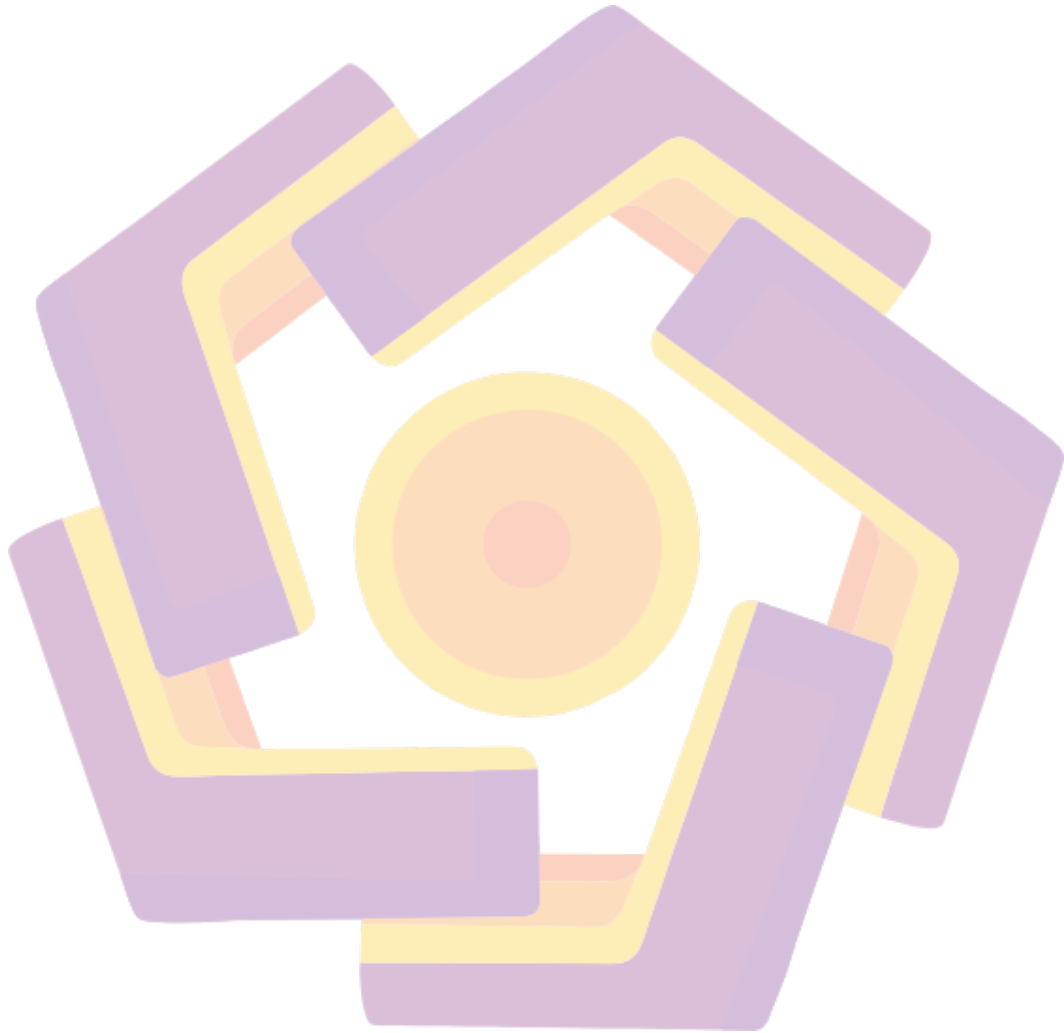
3.2.2	Multimedia kreatif	17
3.2.3	Promosi	17
3.2.4	Analisis dan pembahasan	17
3.2.5	Kesimpulan	17
3.3	Alat dan Bahan.....	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		19
4.1	Pengumpulan data	19
4.1.1	Data Preimer	19
4.1.2	Data Sekunder	19
4.2	Multimedia Kreatif	20
4.2.1	Proses Pembuatan Desain.....	20
4.2.2	Pembuatan Logo	21
4.2.3	Pembuatan Feed Informasi	22
4.2.3	Foto Produk.....	24
4.2.4	Desain Instagram Story	26
4.2.4	Desain Profil Instagram	27
4.2.5	Desain Produk Feed	28
4.2.6	Pembuatan Video Reels	29
4.3	Promosi.....	30
4.4	Hasil dan Analisa.....	32
4.4.1	Hasil promosi meta business suite	32
4.4.2	Perbandingan insight instagram	34
BAB V PENUTUP		37
5.1	Kesimpulan	37
5.2	Saran	37
REFERENSI		38
LAMPIRAN		40
1.	Dokumentasi Wawancara	40
2.	Bukti Transaksi Pembelian	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 pengguna sosial media indonesia 2015-2024.....	1
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	16
Gambar 4. 1 Data Sekunder	19
Gambar 4. 2 Proses Desain	20
Gambar 4. 3 Logo Lama dan Logo Baru	21
Gambar 4. 4 Pengaplikasian logo	22
Gambar 4. 5 Desain <i>online store</i>	22
Gambar 4. 6 Desain <i>offline store</i>	23
Gambar 4. 7 Desain <i>Shopping rules</i>	23
Gambar 4. 8 Penerapan Feed	24
Gambar 4. 9 Proses foto produk	25
Gambar 4. 10 Hasil foto produk	25
Gambar 4. 11 Desain instastory	26
Gambar 4. 12 Penerapan Desain Instastory	27
Gambar 4. 13 Desain profil instagram	28
Gambar 4. 14 Desain instagram feed	29
Gambar 4. 15 Proses pembuatan reels	30
Gambar 4. 16 Tampilan promosi	30
Gambar 4. 17 Contoh tampilan iklan	31
Gambar 4. 18 Hasil jangkauan instagram.....	32
Gambar 4. 19 Hasil kunjungan profil	33
Gambar 4. 20 Hasil identifikasi usia.....	34
Gambar 4. 21 Hasil Insight	34
Gambar 4. 22 Hasil insight 2	36

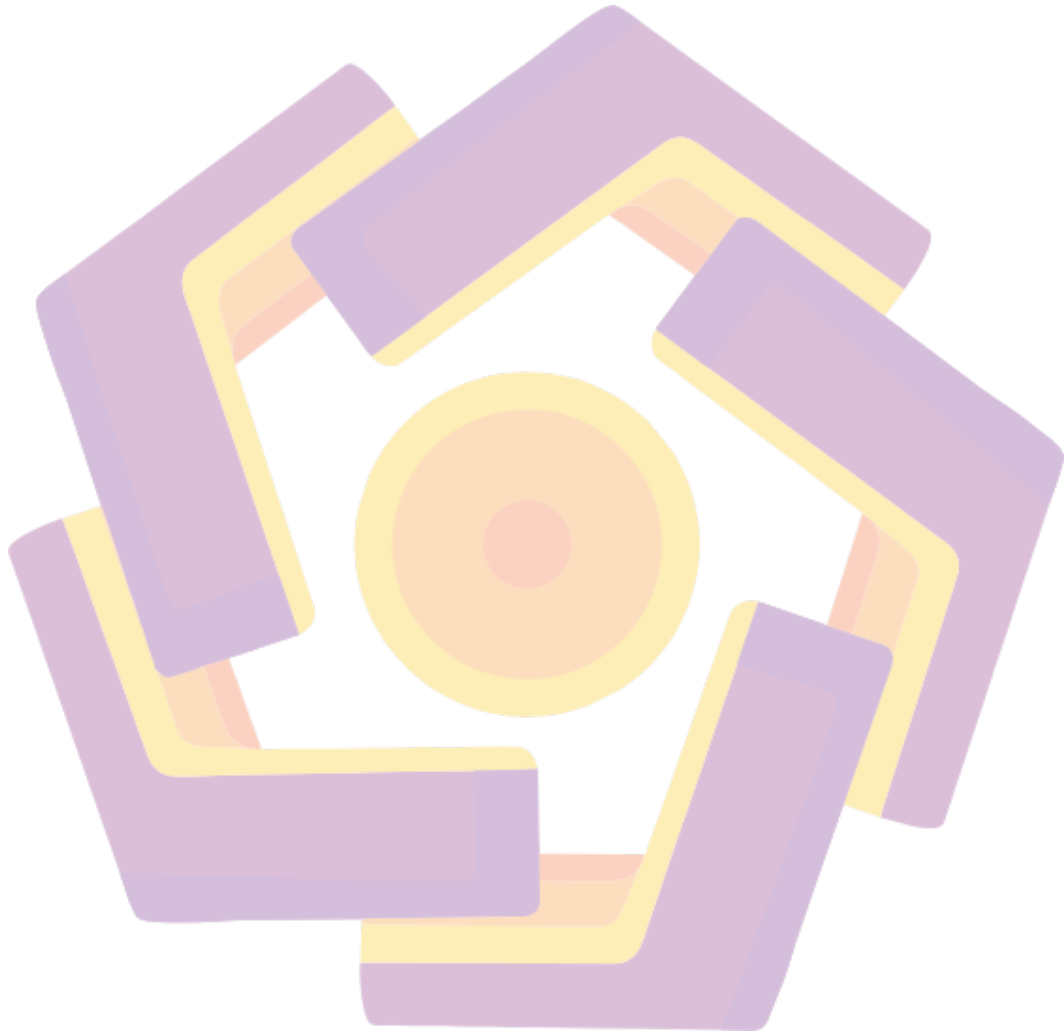
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Peneliti dan owner40
Lampiran 2.1 Bukti Transaksi Pembelian



DAFTAR ISTILAH

Vektor	besaran yang mempunyai arah
Eigen Value	akar akar persamaan



INTISARI

Perkembangan media sosial saat ini begitu pesat, salah satunya isntagram. Pada awalnya, instagram dibuat hanya digunakan sebagai tempat untuk mengunggah foto dan video hiburan pribadi, namun sering dengan perkembangan zaman instagram mulai digunakan sebagai tempat untuk memasarkan usaha contohnya usaha jual beli barang bekas, usaha makanan dan usaha *clothing line*. Objek yang diteliti oleh penliti ialah usaha thrift shop pada akun media sosial instagram @begitulahlife.co, @begitulahlife.co merupakan jenis usaha yang borfokus pada penjual barang sandang *second hand* yang masih memiliki kuliatas bagus, usaha ini telah berdiri pada tahun 2020 yang hanya berfokus memasarkan barangnya di instagram. Pemilik usaha @begitulahlife.co masih belum menggunakan potensi instagram dengan maksimal, hal ini bisa diketahui dari logo yang tidak profesional, desain profil instagram tidak infromatif dan visual dari akun @begitulahlife.co tidak menarik. Penelitian ini bertujuan untuk merebranding usaha @begitulahlife.co menjadi lebih baik dalam segi visual maupun insight pada instagram, multimedia kreatif digunakan sebagai metode untuk membuat visual yang menarik seperi logo baru, desain feed instagram, video reels dan instagram story dan meta bussiness suite sebagai alat untuk melakukan promosi. Hasil pada penelitian ini adalah membuat tampilan visual yang baru pada @begitulahlife.co, pengikut baru yang bertambah sebanyak 1.108, akun yang dijangkau sebantak 7.944 dan akun yang berinteraksi sebanyak 875.

Kata kunci: instagram, multimedia kreatif, *meta bussine suite*, *visual*.

ABSTRACT

The development of social media is currently advancing rapidly, with Instagram being one of them. Initially, Instagram was created solely as a platform for uploading personal entertainment photos and videos. However, with the passage of time, Instagram has increasingly been used as a place for business marketing, such as selling secondhand goods, food businesses, and clothing lines. The object studied by the researchers is a thrift shop business on the social media account Instagram @begitulahlife.co. @begitulahlife.co is a type of business that focuses on selling secondhand items that are still in good condition. This business was established in 2020 and initially focused solely on marketing its products on Instagram. The owner of @begitulahlife.co has not yet fully utilized the potential of Instagram, as evidenced by the unprofessional logo, uninformative Instagram profile design, and unattractive visuals of the @begitulahlife.co account. This study aims to rebrand the @begitulahlife.co business to improve its visual and insight aspects on Instagram. Creative multimedia is used as a method to create attractive visuals such as a new logo, Instagram feed design, reels videos, and Instagram stories, with Meta Business Suite used as a tool for promotion. The results of this study include creating a new visual appearance for @begitulahlife.co, gaining 1,108 new followers, reaching 7,944 accounts, and interacting with 875 accounts.

Keyword: *instagram, multimedia kreatif, meta bussine suite, visual.*