

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE RESTO KEBUL NDESO
MENGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC
SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

AFIFUR ROCHMAN

19.11.2704

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE RESTO KEBUL NDESO
MENGGUANAKAN METODE MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

AFIFUR ROCHMAN

19.11.2704

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE RESTO KEBUL NDES0
MENGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

AFIFUR ROCHMAN

19.11.2704

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 09 Januari 2024

Dosen Pembimbing,



Ahlihi Masruro, M.Kom

NIK. 190302148

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE RESTO KEBUL NDES0
MENGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

AFIFUR ROCHMAN

19.11.2704

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Januari 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148



Erni Seniwati, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302231



Nuri Cahyono, M.Kom
NIK. 190302278



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Januari 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Afifur Rochman
NIM : 19.1.2704

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN COMPANY PROFILE RESTO KEBUL NDESO MENGGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC

Dosen Pembimbing : Ahlihi Masruro, 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, 19 Januari 2024

Yang Menyatakan,



Afifur Rochman

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah saya persembahkan karya tulis ini kepada :

1. Kedua Orang tua saya yang mensupport anaknya dimanapun, kapanpun dan bagaimanapun keadaannya agar selalu melangkah maju dan mengajarkan arti sebuah kehidupan dan kesabaran kepada saya.
2. Saudara dan teman – teman yang selalu mendukung dan mengingatkan saya untuk jangan menyerah dalam menyelesaikan kuliah.
3. Spesial teruntuk Pacar saya yang dengan sabar dan selalu memberi motivasi untuk menyelesaikan karya tulis ini.

Terimakasih saya ucapkan kepada teman-teman saya yang telah mendukung selesainya studi saya, semoga hasil dan perjuangan saya selama ini akan membuahkan hasil yang diharapkan dan dapat berguna untuk orang lain.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah S.W.T dengan rahmat, hidayah dan takdir-Nya penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul ” Pembuatan Company Profile Resto Kebul nDeso Menggunakan Metode Motion Grafik”. Tujuan penulis menyusun skripsi ini guna memenuhi syarat kelulusan untuk mendapat gelar sarjana di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

Pada kesempatan yang baik ini, dalam penulisan skripsi ini saya mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu dari lubuk hati yang terdalam saya mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kepada orang tuaku tercinta Khoirul Ghufron dan Munasiroh yang selalu memberikan dukungan kepada saya baik berupa dukungan moral maupun dukungan material.
2. Bapak Ahlihi Masruro, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan-masukan dengan penuh kesabaran sehingga terselesainya skripsi ini.
3. Saudaraku Syamsul Ma'arif yang selalu memberikan semangat agar saya dapat menyelesaikan kuliah dengan baik.
4. Pacar saya yang selalu memberikan semangat kepada saya untuk menyelesaikan Skripsi ini.
5. Teman-teman yang telah membantu saya dalam pengembangan ide dan memberi support untuk menyelesaikan skripsi ini.

Saya sangat menyadari tidak ada manusia sempurna begitu juga dalam penulisan karya tulis ilmiah ini, pastilah ada kekurangan dan kesalahan-kesalahan.

Akhir kata penulis berharap semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat dan sebagai bahan pembelajaran pembaca, masyarakat serta dapat menginspirasi peneliti berikutnya.

Yogyakarta, 7 Januari 2024

Penulis

Afifur Rochman
19.11.2704

DAFTAR ISI

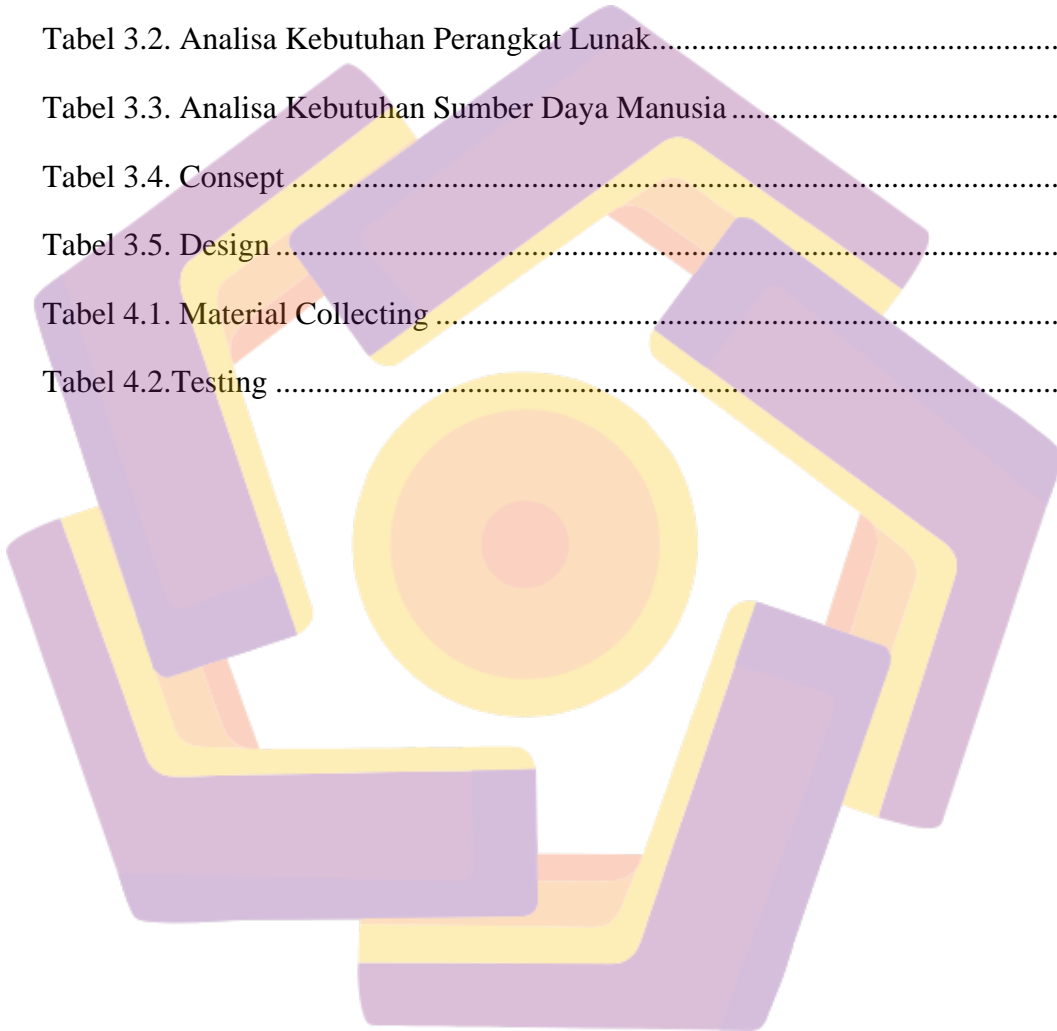
HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PERSETUJUAN.....	II
HALAMAN PENGESAHAN	III
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR TABEL.....	VIII
DAFTAR GAMBAR	IX
DAFTAR LAMPIRAN.....	X
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	XI
DAFTAR ISTILAH	XII
INTISARI	XIII
ABSTRACT.....	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	XV
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Literatur	4

2.2.1	Pengertian Animasi	6
2.2.2	Pengertian Video.....	6
2.2.3	Format File Video	6
2.2.4	Company Profile	7
2.2.5	Motion Graphic	8
2.2.6	Unsur – Unsur Motion Graphic	8
2.2.7	Adobe Premier Pro.....	8
2.2.8	Adobe Illustrator	9
2.2.9	Metode Pengembangan.....	10
2.2.10	Metode Testing	11
BAB III METODE PENELITIAN		13
3.1	Objek Penelitian	13
3.1.1	Denah Lokasi	13
3.1.2	Struktur Organisasi	14
3.2	Alur Penelitian.....	15
3.2.1	Concept	15
3.3	Alat dan Bahan	16
3.3.1	Observasi.....	16
3.3.2	Wawancara.....	18
3.3.3	Analisis Kebutuhan.....	19
3.3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	20
3.3.3.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	19
3.3.3.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	19
3.3.3.4	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	20
3.3.3.5	Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	20

3.4	Consept.....	21
3.5	Design.....	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		24
4.1	Material Collecting.....	24
4.2	Assembly	26
4.2.1	Persiapan Aset.....	28
4.2.2	Import Media	28
4.2.3	Membuat Composition.....	29
4.2.4	Animation	30
4.2.5	Menambahkan Teks	30
4.2.6	Menerapkan Effect.....	31
4.2.7	Menambahkan Backsound	31
4.2.8	Rendering dan Finishing	32
4.2.9	Testing.....	32
4.2.10	Distribution	33
BAB V PENUTUP		34
5.1	Kesimpulan.....	34
5.2	Saran.....	34
REFERENSI		35
LAMPIRAN.....		37

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Keaslian Penelitian	5
Tabel 2.2. Format File Video	6
Tabel 3.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	20
Tabel 3.2. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak.....	21
Tabel 3.3. Analisa Kebutuhan Sumber Daya Manusia	21
Tabel 3.4. Consept	22
Tabel 3.5. Design	22
Tabel 4.1. Material Collecting	23
Tabel 4.2. Testing	32



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. MDLC	10
Gambar 3.1. Denah Resto Kebul nDeso	13
Gambar 3.2. Struktur Organisasi	14
Gambar 3.3. MDLC	14
Gambar 3.4. Instagram Resto Kebul nDeso.....	16
Gambar 3.5. Masakan Resto Kebul nDeso	17
Gambar 3.6. Resto Kebul nDeso.....	18
Gambar 4.1. Aset	28
Gambar 4.2. Import Media.....	28
Gambar 4.3. Composition Setting.....	29
Gambar 4.4. Timeline Animasi.....	30
Gambar 4.5. Input Teks	30
Gambar 4.6. Penerapan Effect	31
Gambar 4.7. Penambahan Backsound	31
Gambar 4.8. Rendering	32
Gambar 4.9. Tampilan video diInstagram	32

INTISARI

Resto Kebul nDeso Merupakan salah satu restoran yang berada di Jalan Kaliurang Yogyakarta. Resto Kebul nDeso memiliki tempat fasilitas yang cukup asri dengan pemandangan sawah dan nuansa pedesaan, namun demikian kurangnya diketahui oleh masyarakat sehingga kurang maksimal dalam pengenalan dari resto tersebut. Maka diperlukannya sebuah informasi yang lebih detail agar masyarakat lebih mengetahui tentang resto tersebut.

Metode perancangan dalam penelitian ini menggunakan metode Waterfall, dimana tahapnya diawali dengan pengumpulan data dan data Pustaka, selanjutnya dilakukan analisa yang akan menghasilkan sebuah informasi dari objek penelitian. Dari data analisa tersebut dilakukan sintesa yang menghasilkan Consept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing dan Distribution,

Perancangan ini menghasilkan sebuah video Company Profile Resto Kebul nDeso menggunakan metode Motion Graphic, dimana video Company Profile ini mengusung nilai kreatif tersendiri dan memiliki keunikan dari motion graphic dalam menjelaskan sebuah Profile Company. Abstract merupakan hasil terjemahan Intisari dalam versi Bahasa Inggris. Tata cara penulisan dan ketentuan bisa melihat di bagian Intisari.

Kata kunci: Multimedia, Motion Graphic, Company Profile

ABSTRACT

Resto Kebul nDeso is one of the restaurants located on Jalan Kaliurang Yogyakarta. Kebul nDeso Resto has quite beautiful facilities with views of rice fields and a rural feel, however, it is not well known by the public so that the introduction of the restaurant is not optimal. So more detailed information is needed so that people know more about the restaurant.

The design method in this research uses the Waterfall method, where the stage begins with data collection and library data, then analysis is carried out which will produce information from the research object. From the analysis data, a synthesis is carried out which produces Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing and Distribution,

This design resulted in a Company Profile video for Resto Kebul nDeso using the Motion Graphic method, where this Company Profile video carries its own creative value and has the uniqueness of motion graphics in explaining a Company Profile. Abstract is the result of the translation of Intisari into the English version. You can see the writing procedures and conditions in the Digest section.

Keywords: Multimedia, Motion Graphic, Company Profile