

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA TOKO TANAMAN
ATUN KUTOARJO**

SKRIPSI



disusun oleh

Andika S

13.12.7601

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA TOKO TANAMAN
ATUN KUTOARJO**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Andika S

13.12.7601

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA TOKO TANAMAN ATUN KUTOARJO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andika S

13.12.7601

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 Februari 2020

Dosen Pembimbing,

Norhikmah, M.Kom

NIK. 190302245

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA TOKO TANAMAN ATUN KUTOARJO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andika S

13.12.7601

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Juli 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Dwi Nurani, M.K
NIK. 190302236

Norhikmah, M.Kom
NIK. 190302245

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Juli 2020

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, 20 Agustus 2020



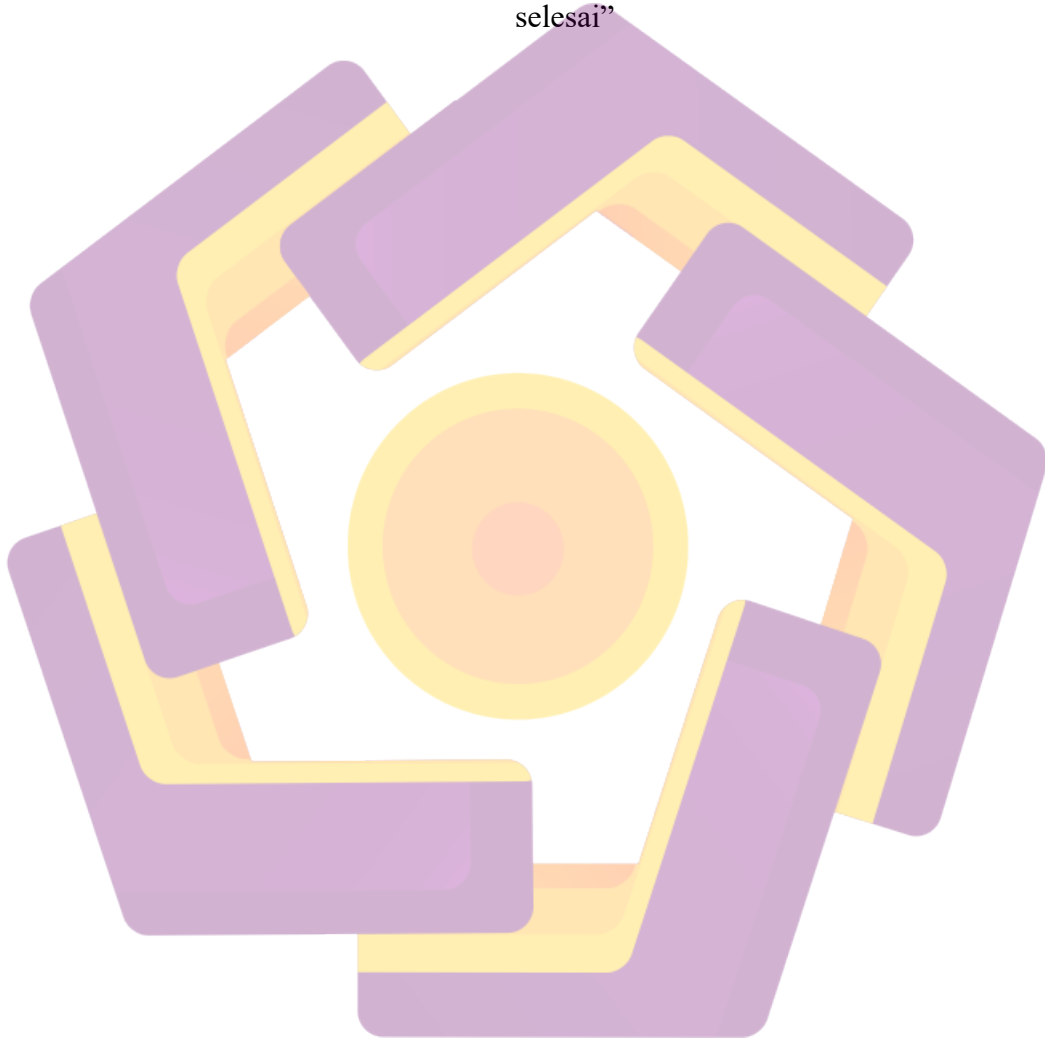
Andika S

NIM. 13.12.7601

MOTTO

“Manusia takkan tau kekuatan maksimalnya sampai ia berada dalam kondisi
dimana ia dipaksa kuat untuk bisa bertahan”

“Hidup tidak cukup cuma berhemat & bertahan tapi juga harus berjuang sampai
selesai”



PERSEMBAHAN

Penulis mengucapkan syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga berkesempatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan dan Pembuatan Iklan pada Toko Tanaman Atun Kutoarjo. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dengan segala kerendaha hati, saya mempersembahkan Skripsi ini kepada :

1. M. Suyanto, Prof., Dr., MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibunda dan Ayahanda tercinta, terimakasih atas segenap ketulusan cinta dan kasih sayang selama ini. Untuk segala do'a, pendidikan, perjuangan dan pengorbanan untuk anakmu ini.
3. Kakak saya Vian Pujiastuti yang selalu membuat saya semangat demi menjadi contoh yang baik.
4. Ibu Norhikmah, M.Kom selaku pembimbing skripsi yang telah berikan banyak saran dan masukan hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Teman-teman 13-S1-SI-07 yang sudah menjadi keluarga, terimakasih atas segala do'a dan dukungannya semoga kita semua menjadi orang-orang yang berguna di dunia dan di akhirat.

Saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, mohon maaf jika ada salah kata baik sengaja atau tidak selama ini. Sukses untuk kalian semua dilancarkan segala urusannya, semoga Allah SWT memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap syukur kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Pembuatan skripsi ini guna memenuhi persyaratan akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini sangat jauh dari kesempurnaan. Walaupun sangat sederhana, tanpa bantuan dari berbagai pihak pastinya penulis akan mengalami berbagai macam kesulitan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. M.Suyanto, Prof., Dr., MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sujatmiko selaku pemilik Toko Tanaman Atun Kutoarjo
3. Ibu Norhikmah, M.Kom selaku dosen pembimbing.

Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaannya skripsi ini. Namun, penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 20 Agustus 2020

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan data.....	3
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan	4

1.5.4	Metode Pengembangan	4
1.5.5	Metode Implementasi	4
1.5.6	Metode Testing	5
1.6	Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI		
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Konsep Dasar Multimedia	7
2.2.1	Sejarah Multimedia	8
2.2.2	Definisi Multimedia	9
2.2.3	Elemen-elemen Multimedia	9
2.3	Konsep Teknik Motion Graphic	11
2.3.1	Sejarah Motion Graphic	11
2.3.2	Definisi Motion Graphic	12
2.4	Tahap Pengerjaan Video	13
2.4.1	Pra Porduksi	13
2.4.2	Produksi	15
2.4.3	Pasca Produksi	16
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		
3.1	Deskripsi Umum Toko Tanaman Atun Kutoarjo.....	18
3.1.1	Profil Toko	18
3.1.2	Deskripsi Singkat Toko.....	19
3.2	Pengumpulan Data	19
3.2.1	Wawancara.....	19

3.2.2	Observasi.....	20
3.3	Analisi Masalah	24
3.2.1	Analisis SWOT	24
3.2.2	Solusi Yang Diberikan	26
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	26
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	26
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	26
3.5	Pra Produksi	28
3.4.1	Ide Cerita.....	28
3.4.2	Storyboard.....	29
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		
4.1	Implementasi.....	33
4.2	Produksi	34
4.2.1	Drawing dan Coloring.....	34
4.2.2	Background	38
4.2.3	Sound Recording dan Sound Editing	38
4.3	Pasca Produksi	42
4.3.1	Compositing	43
4.3.2	Editing.....	45
4.3.3	Rendering	47
4.4	Evaluasi.....	48
4.4.1	Alpha Testing.....	48

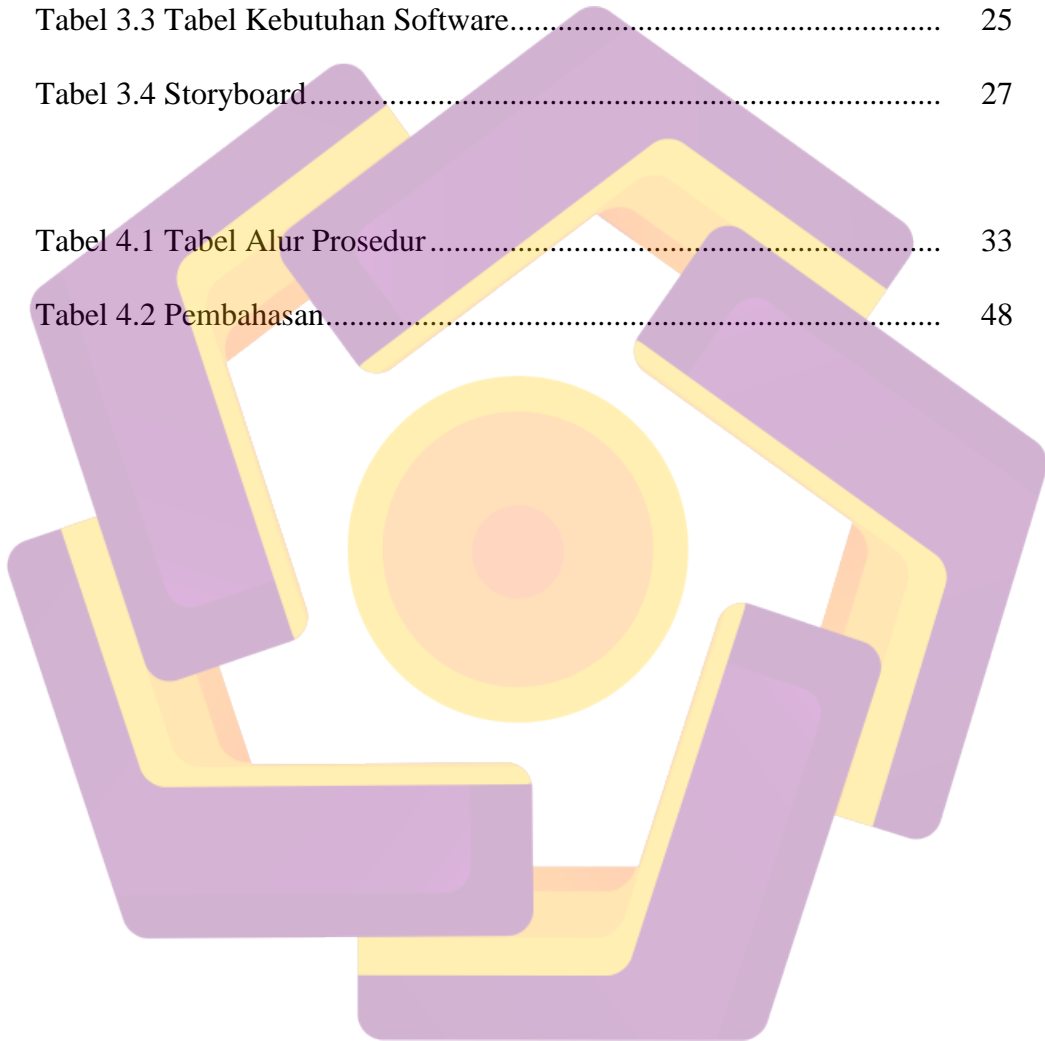
BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	50
5.2	Saran	50
	DAFTAR PUSTAKA	52



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Profil.....	18
Tabel 3.2 Analisis SWOT	25
Tabel 3.3 Tabel Kebutuhan Software.....	25
Tabel 3.4 Storyboard.....	27
Tabel 4.1 Tabel Alur Prosedur	33
Tabel 4.2 Pembahasan.....	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Toko	19
Gambar 3.2 Toko Tanaman Atun Kutoarjo	20
Gambar 3.3 Banner Toko	21
Gambar 3.4 Banner Toko	21
Gambar 3.5 Proses Pengiriman	21
Gambar 3.6 Jambu Kristal	22
Gambar 3.7 Matalada	22
Gambar 3.8 Klengkeng Merah	23
Gambar 3.9 Mangga Manalagi	23
Gambar 3.10 Klengkeng Diamond	24
Gambar 4.1 Loading Screen	35
Gambar 4.2 Lembar Kerja Adobe Illustrator	35
Gambar 4.3 Membuat Lembar Kerja Baru	36
Gambar 4.4 Mengimpor Asset	36
Gambar 4.5 Tampilan Dasar Objek	37
Gambar 4.6 Proses Penyimpanan Di Adobe Illustrator	37

Gambar 4.7 Sketsa Background.....	38
Gambar 4.8 Tampilan Loading Screen Adobe Audition	39
Gambar 4.9 Tampilan Lembar Kerja Adobe Audition	39
Gambar 4.10 Proses Import File adobe Audition.....	40
Gambar 4.11 Proses Menghilangkan Audio Tidak Terpakai.....	40
Gambar 4.12 Proses Effect Normalize.....	41
Gambar 4.13 Effect Voal Enhancer	41
Gambar 4.14 Menyimpan File	42
Gambar 4.15 Tampilan New Composition	43
Gambar 4.16 Tampilan Proses Import File	44
Gambar 4.17 Tampilan Proses Compositing	44
Gambar 4.18 Transformasi Dasar	45
Gambar 4.19 Proses Rendering.....	45
Gambar 4.20 Proses Import Video.....	46
Gambar 4.21 Proses Penggabungan Video Dengan Audio.....	46
Gambar 4.22 Proses Rendering.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A SURAT PENYERAHAN HASIL PENELITIAN.....	1
LAMPIRAN B SURAT PERMOHONAN PENELITIAN	2



INTISARI

Perkembangan teknologi yang sekarang ini semakin maju dan berkembang pesat, dan berpengaruh besar terhadap aspek kehidupan. Salah satu teknologi yang mengalami perkembangan adalah internet, saat ini internet sudah menjadi kebutuhan pokok sehari-hari bagi masyarakat luas. Melalui internet, setiap individu mendapatkan kemudahan untuk memberikan serta mendapatkan informasi yang dikenal dengan istilah media sosial.

Media sosial menghubungkan setiap individu yang memungkinkan mereka untuk saling berbagi informasi dan berkomunikasi. Saat ini hampir seluruh aktifitas masyarakat sudah melibatkan media sosial dan menjadikannya sebagai gaya hidup. Keberadaan media sosial di tengah masyarakat terkadang dimanfaatkan oleh berbagai organisasi termasuk organisasi bisnis seperti e-commerce dalam mempromosikan produk-produk yang mereka tawarkan.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Iklan pada Toko Tanaman Atun Kutoarjo”. Dengan menerapkan teknik motion graphic tersebut dapat menarik pembeli dan informasi yang terkandung dalam video dapat tersampaikan dengan baik dan maksimal.

Kata Kunci : Toko Tanaman Atun, Media sosial, Iklan, Promosi

ABSTRACT

The development of technology which is now increasingly advanced and growing rapidly, and has a major influence on aspects of life. One of the technologies that is experiencing development is the internet, now the internet has become a daily basic requirement for the wider community. Through the internet, every individual has the convenience of providing and obtaining information known as social media.

Social media connects each individual which allows them to share information and communicate with each other. Currently, almost all community activities have involved social media and made it a lifestyle. The existence of social media in the community is sometimes used by various organizations, especially business organizations such as e-commerce, in promoting the products they offer.

Based on the above problems, the authors are interested in conducting research with the title "Designing and Making Advertisements at Atun Kutoarjo Plant Stores". By applying this motion graphic technique, it can attract buyers and the information contained in the video can be conveyed properly and optimally.

Keywords : Atun Plant Store, Social Media, Advertising, Promotion