

**OPTIMALISASI AKUN FACEBOOK PRO MIZUSAIRUS
UNTUK MENINGKATKAN ENGAGEMENT DAN
MONETISASI MELALUI VIDEO PENDEK EDUKATIF**

JALUR NON REGULER – CONTENT CREATOR

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



disusun oleh

Sony Wardana Putra

21.12.1942

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**OPTIMALISASI AKUN FACEBOOK PRO MIZUSAIRUS
UNTUK MENINGKATKAN ENGAGEMENT DAN
MONETISASI MELALUI VIDEO PENDEK EDUKATIF**

JALUR NON REGULER – CONTENT CREATOR

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Sony Wardana Putra

21.12.1942

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR NON REGULER – CONTENT CREATOR

**OPTIMALISASI AKUN FACEBOOK PRO MIZUSAIRUS UNTUK
MENINGKATKAN ENGAGEMENT DAN MONETISASI MELALUI
VIDEO PENDEK EDUKATIF**

yang disusun dan diajukan oleh

Sony Wardana Putra

21.12.1942

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 7 Juli 2025

Dosen Pembimbing, Mei P Kurniawan, M.Kom


Mei P Kurniawan, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302187

HALAMAN PENGESAHAN
JALUR NON REGULER – CONTENT CREATOR

TULISKAN JUDUL KARYA ANDA DI SINI

yang disusun dan diajukan oleh

Sony Wardana Putra

21.12.1942

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Juli 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Anggit Dwi Hartanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302163

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302391

Mei Parwanto Kurniawan, S.Kom.
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Juli 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Sony Wardana Putra
NIM : 21.12.1942

Menyatakan bahwa karya dengan judul berikut:

OPTIMALISASI AKUN FACEBOOK PRO MIZUSAIRUS MENINGKATKAN ENGAGEMENT DAN MONETISASI MELALUI VIDEO PENDEK EDUKATIF

Dosen Pembimbing: Mei P Kurniawan, S.Kom., M.Kom

1. Karya adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya merupakan gagasan penelitian yang orisinil dan SAYA memiliki KONTRIBUSI terhadap karya tersebut.
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 atau Referensi 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, 7 Juli 2025

Yang Menyatakan,



METERAI
TEMPEL
C8054AMX281B72307
Nama Mahasiswa

Sony Wardana Putra

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ayah dan Ibu tercinta,
yang selalu mendoakan dan mendukung tanpa henti.

Dosen pembimbing dan seluruh dosen di Program Studi Sistem Informasi
Universitas Amikom Yogyakarta,
yang telah memberikan ilmu, bimbingan, serta motivasi.

Teman-teman dan rekan seperjuangan,
yang telah memberikan semangat selama proses penyusunan karya ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Selain itu penulis dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan dukungan dan bantuan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Prof. Dr. Kusrini, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Bapak Mei P Kurniawan, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap penulis
5. Kedua orang tua, keluarga besar, dan teman-teman tercinta yang memberikan semangat dan doa kepada penulis.

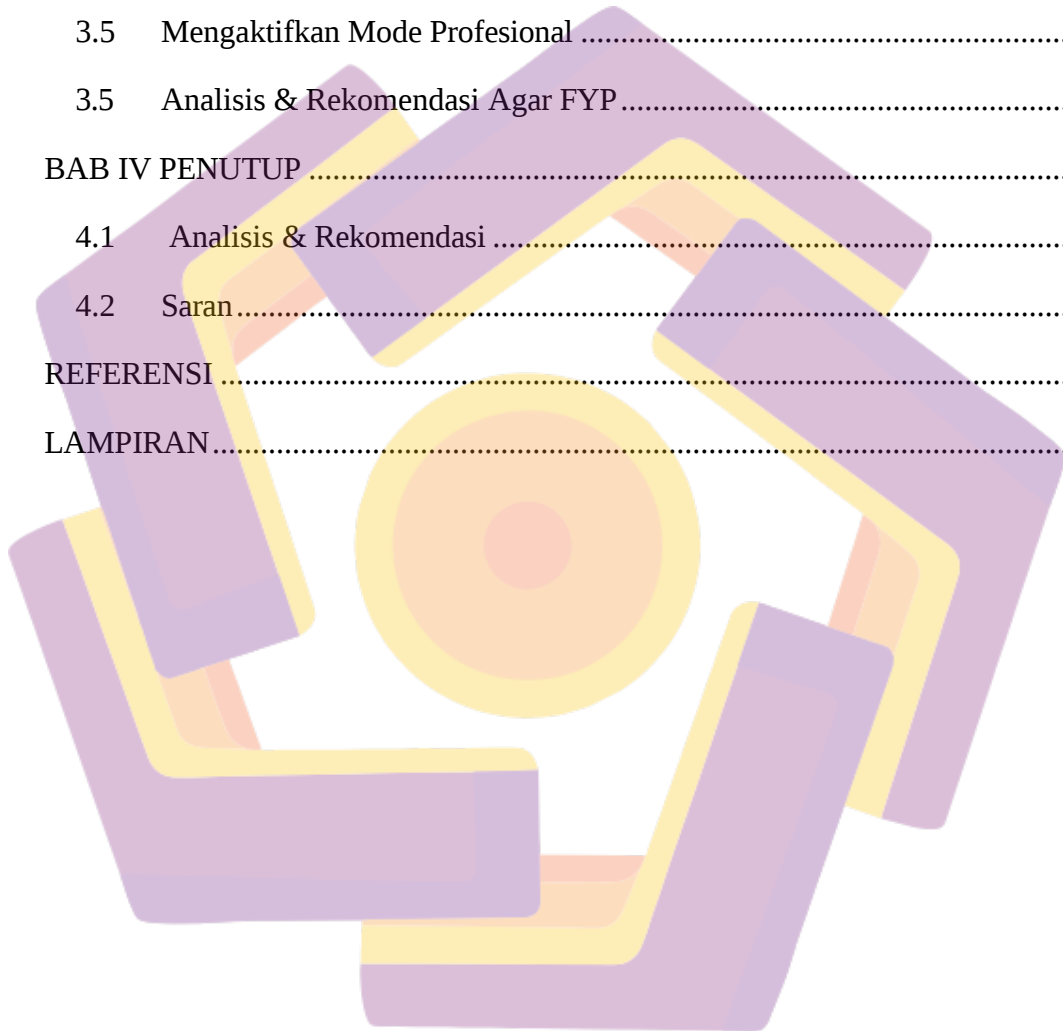
Yogyakarta, 21 Juli 2025

Sony Wardana Putra

DAFTAR ISI

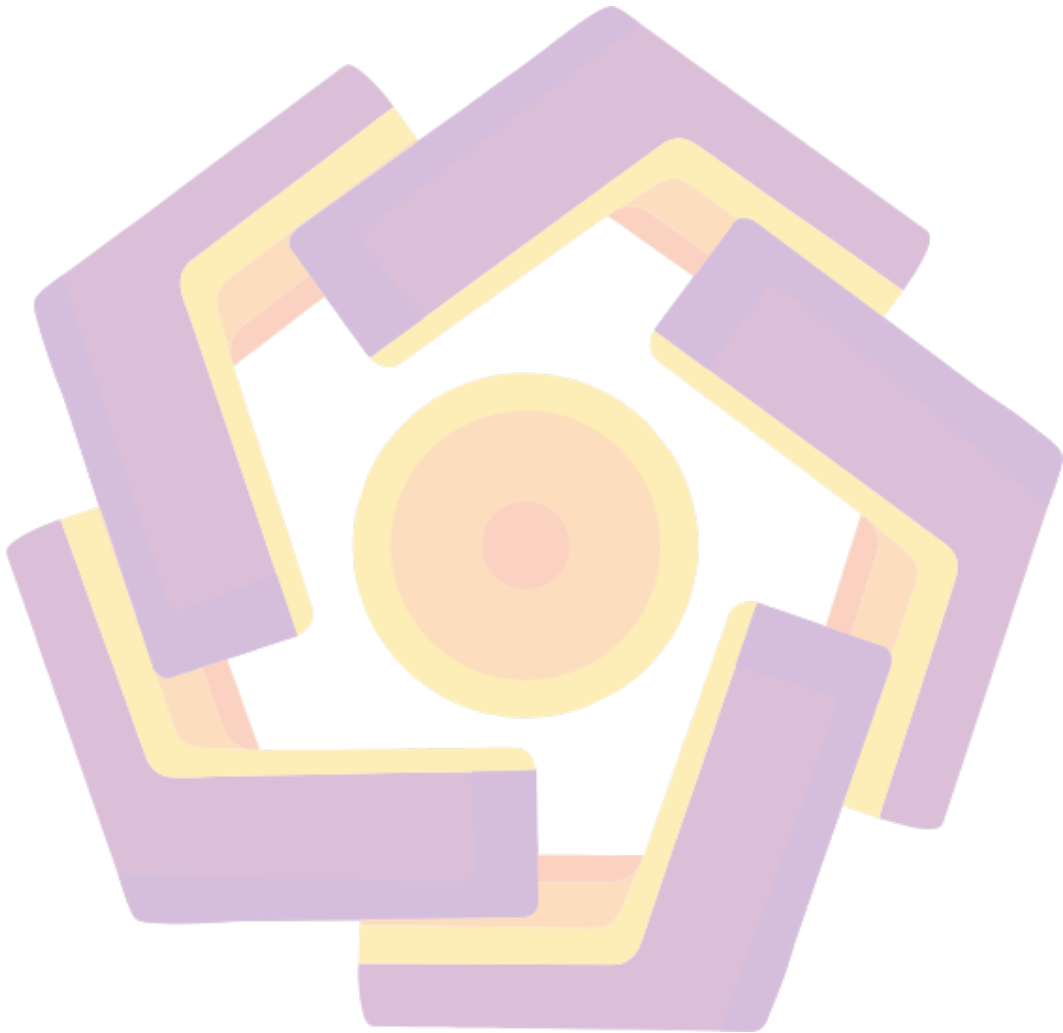
HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	x
DAFTAR ISTILAH	xi
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Profil	2
BAB II LANDASAN TEORI DAN ANALISIS	6
2.1 Landasan Teori	6
2.2 Analisis	8
2.3 Alur Pengembangan Produk	11

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	13
3.1 Pra Produksi.....	13
3.2 Pra Produksi.....	15
3.3 Peran dan Kontribusi	21
3.4 Pembuatan Awal Akun Facebook	22
3.5 Mengaktifkan Mode Profesional	24
3.5 Analisis & Rekomendasi Agar FYP	25
BAB IV PENUTUP	26
4.1 Analisis & Rekomendasi	26
4.2 Saran.....	26
REFERENSI	27
LAMPIRAN.....	29



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis SWOT.....	8
Tabel 3.1 Peran dan kontribusi.....	21
Tabel 4.1 Pendapatan Facebook sudah di Rupiahkan	29



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Dasbor Facebook	4
Gambar 1. 2 Transparasi Profil	4
Gambar 1. 3 Ringkasan profil	5
Gambar 2. 1 Alur Pengembangan	11
Gambar 3. 1 Pengumpulan bahan atau aset.....	13
Gambar 3. 2 Pembuatan narasi.....	14
Gambar 3. 3 Proses editing.....	15
Gambar 3. 4 Pembuatan suara narasi	15
Gambar 3. 5 Pembuatan Subtitle.....	16
Gambar 3. 6 Template teks.....	17
Gambar 3. 7 Penggunaan transisi	17
Gambar 3. 8 Postinging instagram	18
Gambar 3. 9 Sudah bagikan ke Facebook	19
Gambar 3. 10 Bagikan ke Facebook.....	19
Gambar 3. 11 Evaluasi konten	20
Gambar 3. 12 Mengisi nama	22
Gambar 3. 13 Mengisi tanggal lahir	22
Gambar 3. 14 Mengisi jenis kelamin	22
Gambar 3. 15 Mengisi Email atau nomer ponsel... ..	22
Gambar 4.1 Pendapat Facebook.....	29

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

FB Facebook

IG Instagram

YT YouTube

Reels Format video pendek vertikal pada platform media sosial

CapCut konten Aplikasi mobile editing video yang digunakan dalam produksi

Meta Perusahaan induk dari Facebook dan Instagram

TeraBox Layanan penyimpanan cloud untuk backup konten



DAFTAR ISTILAH



Engagement share, follow	Interaksi pengguna dengan konten seperti like, komentar,
Insight platform	Statistik dan data performa konten yang diberikan oleh
Monetisasi	Proses menghasilkan pendapatan dari konten digital
Storytelling menarik	Teknik menyampaikan informasi dengan alur cerita yang
Visual Subtitle Bilingual	Teks terjemahan dalam dua bahasa pada video untuk menjangkau audiens global
Content Calendar dan konsisten	Jadwal produksi dan unggahan konten secara terstruktur
Creator Studio	Fitur manajemen konten milik Meta untuk kreator
Digital Audience digital	Sekumpulan pengguna atau penonton aktif di platform
Video Pendek	Format video berdurasi kurang dari 1 menit

INTISARI

Perkembangan media sosial yang pesat telah mengubah pola konsumsi informasi masyarakat, termasuk dalam bidang edukasi. Salah satu permasalahan yang muncul adalah rendahnya engagement dan monetisasi pada konten edukatif di platform seperti Facebook, yang berdampak pada kurang maksimalnya penyebaran informasi serta peluang pendapatan bagi kreator. Hal ini menjadi tantangan bagi pemilik akun Facebook Pro Mizusairus yang berfokus pada video pendek edukatif, untuk meningkatkan jangkauan audiens, interaksi, dan pendapatan secara berkelanjutan.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan konten melalui tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tahap pra-produksi meliputi pembuatan akun Facebook profesional, riset tren, pengumpulan bahan, serta penyusunan narasi. Tahap produksi dilakukan dengan proses editing video menggunakan aplikasi CapCut Pro, penambahan teks bilingual, dan efek visual. Tahap pasca-produksi mencakup pengunggahan konten dengan strategi hashtag yang tepat, pembagian lintas platform, serta evaluasi kinerja konten berdasarkan insight Facebook.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada tayangan, interaksi, jumlah pengikut, dan pendapatan, di mana dalam 90 hari terakhir akun ini berhasil meraih 153 juta tayangan, 2,2 juta interaksi, dan pendapatan sekitar USD 1.510. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan strategi kreatif dan konsistensi unggahan dapat meningkatkan performa konten secara signifikan. Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh kreator konten, pelaku bisnis digital, maupun akademisi yang mempelajari strategi optimisasi media sosial, dengan rekomendasi untuk terus mengikuti tren dan memanfaatkan fitur platform secara maksimal.

Kata kunci: Facebook, konten edukatif, video pendek, engagement, monetisasi

ABSTRACT

The rapid development of social media has transformed the way people consume information, including in the field of education. One of the issues that arises is the low engagement and monetization of educational content on platforms such as Facebook, which impacts the optimal dissemination of information and income opportunities for creators. This challenge was faced by the Facebook Pro Mizusairus account, which focuses on short educational videos, aiming to increase audience reach, interaction, and sustainable revenue.

This research applies a content development method through pre-production, production, and post-production stages. The pre-production stage includes creating a professional Facebook account, researching trends, collecting materials, and writing narratives. The production stage involves video editing using CapCut Pro, adding bilingual text, and applying visual effects. The post-production stage consists of uploading content with the right hashtag strategy, cross-platform sharing, and evaluating performance using Facebook Insights.

The results show a significant increase in views, interactions, followers, and revenue. In the last 90 days, the account achieved 153 million views, 2.2 million interactions, and approximately USD 1,510 in earnings. These findings prove that implementing creative strategies and consistent posting can significantly improve content performance. This research can benefit content creators, digital business practitioners, and academics studying social media optimization strategies, with recommendations to continuously follow trends and maximize platform features.

Keywords: Facebook, educational content, short video, engagement, monetization