

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI PADA WARUNG MAKAN SEGO KEBON**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Sakti Pesti Putriyana**

**15.12.8920**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI PADA WARUNG MAKAN SEGO KEBON**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Sakti Pesti Putriyana**

**15.12.8920**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI PADA WARUNG MAKAN SEGO KEBON**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Sakti Pestri Putriyana**

**15.12.8920**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 April 2019

**Dosen Pembimbing,**

  
**Ali Mustopa, M.Kom.**

**NIK. 190302192**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI PADA WARUNG MAKAN SEGO KEBON**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Sakti Pestri Putriyana**

**15.12.8920**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 24 April 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**

**NIK. 190302215**

**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

**Ali Mustopa, M.Kom**

**NIK. 190302192**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 24 April 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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 terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 10 April 2019



Sakti Pesti Putriyana

NIM. 15.12.8920

## **MOTTO**

Bertaqwalah kepada Allah, maka Dia akan membimbingmu. Sesungguhnya Allah mengetahui segala sesuatu. (QS Al Baqarah : 282)



## PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penayang. Sholawat serta salam tercurah limpahkan kepada Nabi akhir zaman Muhammad SAW

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah Tuhan Semesta Alam atas petunjuk, rahmat dan ridho dari penulis memulai sampai dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada mereka :

1. Kedua orang tuaku yang selalu memberikan perhatian, kasih sayang, doa dan dukungan yang tak pernah berhenti.
2. Keluarga yang selalu memberikan doa dan dukungan.
3. Sahabat dan teman-teman yang selalu memberi dukungan.
4. Untuk semua pihak yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini hingga selesai.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat, karunia, serta taufik dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Pembuatan skripsi ini guna memenuhi persyaratan akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis sangat berharap skripsi ini dapat berguna dalam rangka menambah wawasan serta pengetahuan tentang perancangan sistem informasi. Penulis juga menyadari sepenuhnya bahwa di dalam skripsi ini terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap adanya perbaikan atau inovasi lainnya di masa yang akan datang. Selama pembuatan skripsi ini, penulis juga mendapat banyak dukungan dan juga bantuan dari berbagai pihak, maka dari itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran.
2. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Ali Mustopa, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
5. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom dan Bapak Tony Hidayat M.Kom selaku dosen penguji.
6. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungannya.
7. Sahabat dan teman-teman yang di Boyolali dan di Yogyakarta.
8. Bapak dan Ibu Dosen di Univeersitas Amikom Yogyakarta.
9. Seluruh staff Universitas Amikom Yogyakarta.



10. Semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini.

Yogyakarta, 10 April 2019



Sakti Pesti Putriyana

NIM.15.12.8920



## DAFTAR ISI

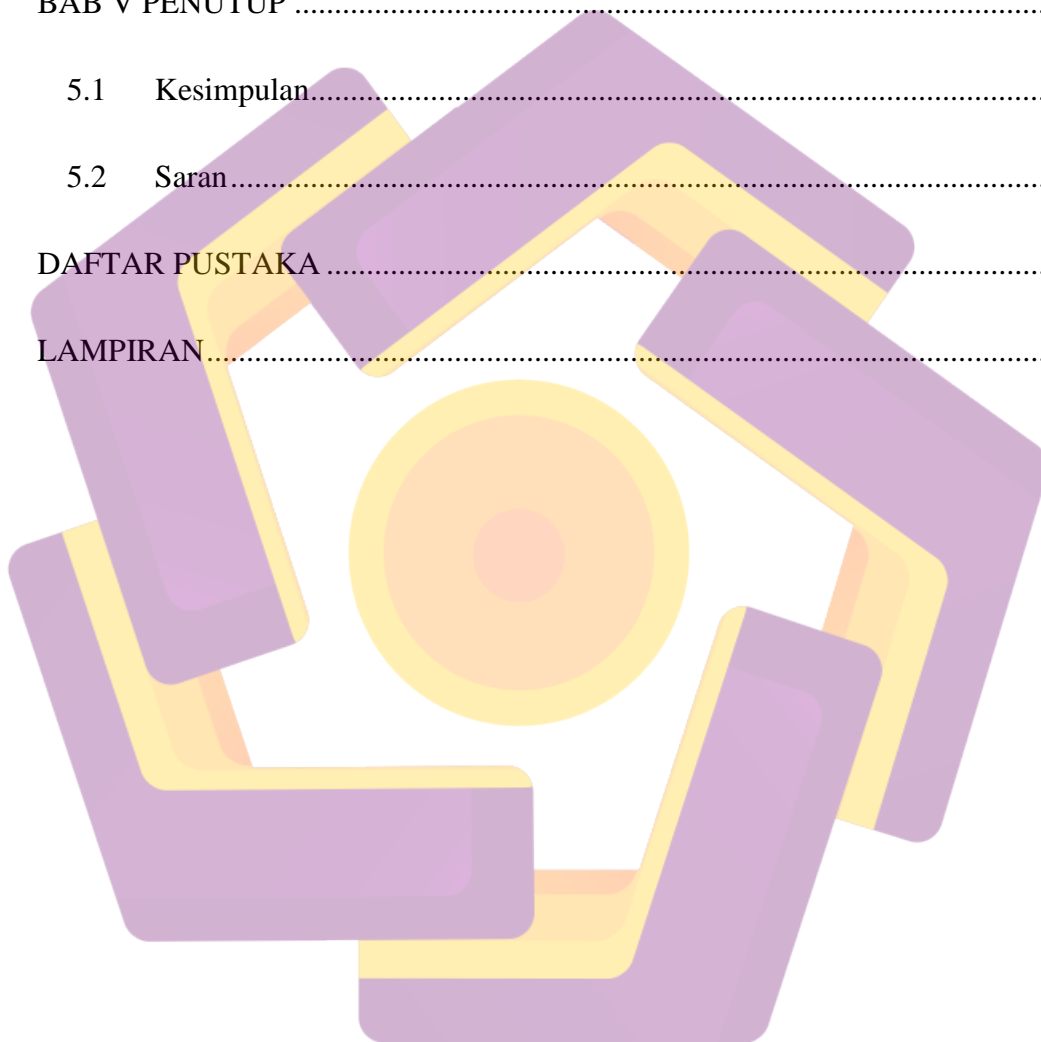
|                                      |                                     |
|--------------------------------------|-------------------------------------|
| HALAMAN JUDUL .....                  | i                                   |
| PERSETUJUAN .....                    | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| PENGESAHAN .....                     | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| PERNYATAAN KEASLIAN .....            | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| MOTTO .....                          | v                                   |
| PERSEMBAHAN .....                    | vi                                  |
| KATA PENGANTAR .....                 | vii                                 |
| DAFTAR ISI .....                     | ix                                  |
| DAFTAR TABEL .....                   | xiv                                 |
| DAFTAR GAMBAR .....                  | xv                                  |
| INTISARI .....                       | xvi                                 |
| ABSTRACT .....                       | xvii                                |
| BAB I PENDAHULUAN .....              | 1                                   |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....     | 1                                   |
| 1.2 Rumusan Masalah .....            | 2                                   |
| 1.3 Batasan Masalah .....            | 2                                   |
| 1.4 Maksud & Tujuan Penelitian ..... | 3                                   |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....         | 3                                   |
| 1.6 Metode Penelitian .....          | 4                                   |

|                                   |                                  |          |
|-----------------------------------|----------------------------------|----------|
| 1.6.1                             | Metode Pengumpulan Data.....     | 4        |
| 1.6.2                             | Analisis .....                   | 5        |
| 1.6.3                             | Metode Perancangan .....         | 5        |
| 1.6.4                             | Metode Pengembangan .....        | 5        |
| 1.6.5                             | Metode Testing .....             | 6        |
| 1.6.6                             | Metode Implementasi.....         | 6        |
| 1.7                               | Sistematika Penulis .....        | 6        |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b> |                                  | <b>8</b> |
| 2.1                               | Tinjauan Pustaka .....           | 8        |
| 2.2                               | Konsep Dasar Video.....          | 10       |
| 2.2.1                             | Pengertian Video.....            | 10       |
| 2.2.2                             | Standar Video.....               | 10       |
| 2.2.3                             | Jenis-Jenis Video .....          | 12       |
| 2.3                               | Company Profile .....            | 13       |
| 2.3.1                             | Pengertian Company Profile ..... | 13       |
| 2.4                               | Multimedia .....                 | 13       |
| 2.4.1                             | Pengertian Multimedia.....       | 13       |
| 2.4.2                             | Elemen Multimedia.....           | 14       |
| 2.5                               | Teknik Pengambilan Gambar.....   | 15       |
| 2.6                               | Bidikan Kamera.....              | 16       |
| 2.7                               | Gerak Pada Kamera.....           | 18       |

|   |                                 |           |
|---|---------------------------------|-----------|
| 2.8   | Merekam Suara .....             | 19        |
| 2.9   | Metode Analisis.....            | 20        |
| 2.9.1   | Analisis SWOT .....             | 20        |
| 2.10  | Analisis Kebutuhan Sistem ..... | 21        |
| 2.10.1  | Kebutuhan Fungsional .....      | 21        |
| 2.10.2  | Kebutuhan Non Fungsional .....  | 22        |
| 2.11  | Metode Perancangan .....        | 22        |
| 2.11.1  | Fase Pra Produksi.....          | 22        |
| 2.11.2  | Fase Produksi .....             | 24        |
| 2.11.3  | Fase Pasca Produksi .....       | 24        |
| 2.12  | Data Kuesioner.....             | 25        |
| 2.13  | Skala Likert .....              | 25        |
| <b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b> |                                 | <b>28</b> |
| 3.1   | Tinjauan Umum .....             | 28        |
| 3.1.1   | Deskripsi Objek .....           | 28        |
| 3.1.2   | Visi dan Misi.....              | 28        |
| 3.2   | Pengumpulan Data .....          | 29        |
| 3.2.1   | Wawancara.....                  | 29        |
| 3.2.2   | Observasi.....                  | 30        |
| 3.3   | Analisis SWOT .....             | 32        |
| 3.3.1   | Kesimpulan .....                | 34        |

|   |   |           |
|---|---|-----------|
| 3.4   | Analisis Kebutuhan Sistem .....           | 34        |
| 3.4.1   | Analisis Kebutuhan Fungsional .....       | 34        |
| 3.4.2   | Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....   | 34        |
| 3.5   | Analisis Kelayakan Video .....            | 37        |
| 3.5.1   | Kelayakan Teknologi .....                 | 37        |
| 3.5.2   | Kelayakan Hukum .....                     | 38        |
| 3.5.3   | Kelayakan Operasional .....               | 38        |
| 3.5.4   | Kelayakan Ekonomi .....                   | 38        |
| 3.6   | Metode Perancangan .....                  | 39        |
| 3.6.1   | Perancangan Konsep Video .....            | 39        |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b> |   | <b>52</b> |
| 4.1   | Implementasi .....                        | 52        |
| 4.1.1   | Alur Produksi .....                       | 52        |
| 4.2   | Tahap Produksi .....                      | 53        |
| 4.2.1   | Pemilihan Lokasi Pengambilan Gambar ..... | 54        |
| 4.2.2   | Pengambilan Gambar .....                  | 54        |
| 4.2.3   | Menyeleksi video .....                    | 56        |
| 4.3   | Pasca Produksi .....                      | 57        |
| 4.3.1   | Editing .....                             | 57        |
| 4.3.2   | Megevaluasi/ Review Editing .....         | 61        |
| 4.3.3   | Rendering .....                           | 61        |

|                      |                            |    |
|----------------------|----------------------------|----|
| 4.4                  | Tampilan Hasil Video ..... | 62 |
| 4.5                  | Pembahasan .....           | 69 |
| 4.5.1                | Testing.....               | 69 |
| 4.5.2                | Implementasi Video .....   | 74 |
| BAB V PENUTUP .....  |                            | 75 |
| 5.1                  | Kesimpulan.....            | 75 |
| 5.2                  | Saran.....                 | 75 |
| DAFTAR PUSTAKA ..... |                            | 76 |
| LAMPIRAN.....        |                            | 78 |



## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 2. 1 Penelitian Terkait .....                                  | 9  |
| Tabel 2. 2 SWOT Matriks.....   | 21 |
| Tabel 2. 3 Contoh Skor .....   | 26 |
| Tabel 2. 4 Contoh Skor Berdasarkan Interval Tingkat Intensitas ..... | 26 |
| Tabel 3. 1 Hasil Wawancara .....                                     | 29 |
| Tabel 3. 2 Hasil Observasi .....                                     | 30 |
| Tabel 3. 3 Analisis SWOT .....                                       | 33 |
| Tabel 3. 4 Kebutuhan Perangkat Keras.....                            | 35 |
| Tabel 3. 5 Kebutuhan Perlengkapan Produksi .....                     | 36 |
| Tabel 3. 6 Kebutuhan Perangkat Lunak.....                            | 36 |
| Tabel 3. 7 Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....                       | 37 |
| Tabel 3. 8 Rincian Biaya.....  | 39 |
| Tabel 3. 9 Scheduling .....  | 40 |
| Tabel 3. 10 Naskah .....   | 41 |
| Tabel 3. 11 Teks Narasi .....  | 43 |
| Tabel 3. 12 Storyboard.....  | 44 |
| Tabel 4. 1 Pengambilan Gambar.....                                   | 55 |
| Tabel 4. 2 Pematangan Video.....                                     | 58 |
| Tabel 4. 3 Hasil Video .....   | 62 |
| Tabel 4. 4 Tabel Pertanyaan.....                                     | 69 |
| Tabel 4. 5 Penentuan Interval .....                                  | 71 |
| Tabel 4. 6 Tabel Hasil Kuesioner .....                               | 72 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Bagan Elemen Multimedia.....      | 14 |
| Gambar 2. 2 Menentukan Interval .....         | 26 |
| Gambar 2. 3 Rumus Persentase .....            | 27 |
| Gambar 4. 1 Alur Produksi .....               | 53 |
| Gambar 4. 2 Lokasi Shooting .....             | 54 |
| Gambar 4. 3 Hasil Pengambilan Video.....      | 55 |
| Gambar 4. 4 Seleksi Video .....               | 57 |
| Gambar 4. 5 No copyright .....                | 59 |
| Gambar 4. 6 Title .....                       | 60 |
| Gambar 4. 7 Penggabungan video dan audio..... | 61 |
| Gambar 4. 8 Rendering .....                   | 62 |
| Gambar 4. 9 Implementasi.....                 | 74 |



## INTISARI

Warung Makan Sego Kebon didirikan pada tahun 2015. Warung Makan Sego Kebon terletak di Jl. Telasih, No.15, Dawung Kidul, Kebonso, Pulisen, Boyolali, Jawa Tengah merupakan warung makan dengan konsep omahan di padu dengan galeri seni.

Saat ini Warung Makan Sego Kebon melakukan promosi melalui media sosial dan brosur. Media sosial yang digunakan Warung Makan Sego Kebon untuk promosi adalah instagram dan facebook dengan memposting produk yang berupa foto. Dengan melengkapi media yang ada di Warung Makan Sego Kebon dan pemanfaatan media sosial dapat dijadikan sebagai media penayangan video promosi untuk menyampaikan profil tempat usaha. Pemanfaatan media sosial dianggap lebih menguntungkan, karena kelebihan penayangan melalui media social ini para konsumen dapat melihatnya setiap saat 24jam jika mengunjungi situs tersebut.

Video Company Profile merupakan bentuk company profile yang bersifat multimedia karena merupakan kombinasi gambar bergerak, foto, teks, grafik, hingga suara latar yang disajikan secara menarik.

**Kata Kunci :** Sego Kebon, Boyolali, Company profile

## **ABSTRACT**

*Kebon Sego Food Stall was established in 2015. Kebon Sego Food Stalls is located on Jl. Telasih, No.15, Dawung Kidul, Kebonso, Pulisen, Boyolali, Central Java, are food stalls with the concept of omahan integrated with art galleries.*

*Currently the Kebon Sego Food Stalls are promoting through social media and brochures. Social media used by Sego Kebon Food Stalls for promotions is Instagram and Facebook by posting products in the form of photos. By completing existing media at Kebon Sego Food Stalls and the use of social media, it can be used as a media for promoting promotional videos to convey the profile of the business place. The use of social media is considered to be more profitable, because the advantages of broadcasting through social media consumers can see it every 24 hours if visiting the site.*

*Video Company Profile is a company profile form that is multimedia because it is a combination of moving images, photos, text, graphics, and background sounds that are presented in an attractive manner.*

***Kata Kunci : Sego Kebon, Boyolali, Company profile***