

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA
INFORMASI PADA ASMI SANTA MARIA YOGYAKARTA**



disusun oleh

Yakobus Priyo Dwi Atmojo

16.22.1910

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA INFORMASI
PADA ASMI SANTA MARIA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Yakobus Priyo Dwi Atmojo

16.22.1910

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA
INFORMASI PADA ASMI SANTA MARIA YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yakobus Priyo Dwi Atmojo

16.22.1910

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 03 Februari 2017

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA
INFORMASI PADA ASMI SANTA MARIA YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yakobus Priyo Dwi Atmojo

16.22.1910

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 20 April 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Sri. Ngudi Wahyuni, S.T, M.Kom

NIK. 190302060

Mardhiya Hayaty, S.T, M.Kom.

NIK. 190302108

M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 April 2017

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, 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 27 April 2017



Yakobus Priyo Dwi Atmojo

NIM. 16.22.1910

MOTTO

Mendisiplin Diri Kunci Keberhasilan

Ketekunan dan kesabaran untuk menuju harapan masa depan yang lebih baik

*Kerendahan Hati Adalah Awal Keberhasilan
Kesombongan Adalah Awal Kegagalan*



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Robb semesta alam yang telah memberikan karunia ilmu kepada kami sehingga skripsi ini bisa selesai dengan baik. Sholawat beriringan salam selalu kami hadiahkan kepada Nabi suri tauladan agung yang menyempurnakan akhlak dan ilmu pengetahuan agama bagi manusia.

Skripsi ini kami persembahkan untuk :

- Tuhan Yesus dan Bunda Maria yang selalu memberikan jalan yang terbaik bagi aku, yang selalu memberikan kesehatan, keselamatan dan terang kasih sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
- Ibu, bapak, dan nenek, kakak yang telah dipanggil Tuhan, yang tidak henti-hentinya mendukung setiap jengkal langkah aku meskipun lewat doany
- Bapak-Ibu dosen, karyawan ASMI Santa Maria yang selalu mendukung dan membimbing, mengarahkan aku menuju yang lebih baik dan membagikan ilmunya.
- Teman-temanku Mahasiswa ASMI yang telah memberikan bantuan dalam pembuatan company profile ini baik sebagai taelent maupun memberikan bantuan yang lainnya dalam proses produksi
- Bapak M. Rudyanto Arief, MT yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing skripsi ini hingga akhir.

Kata Pengantar

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yesus dan Bunda Maria, karena atas rahmat-NYA penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Company Profile Sebagai Media Informasi Pada ASMI Santa Maria Yogyakarta”**.

Skripsi ini disusun dengan tujuan sebagai syarat kelulusan pada jenjang pendidikan Strata 1 (S1) Jurusan Sistem Informatika pada UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

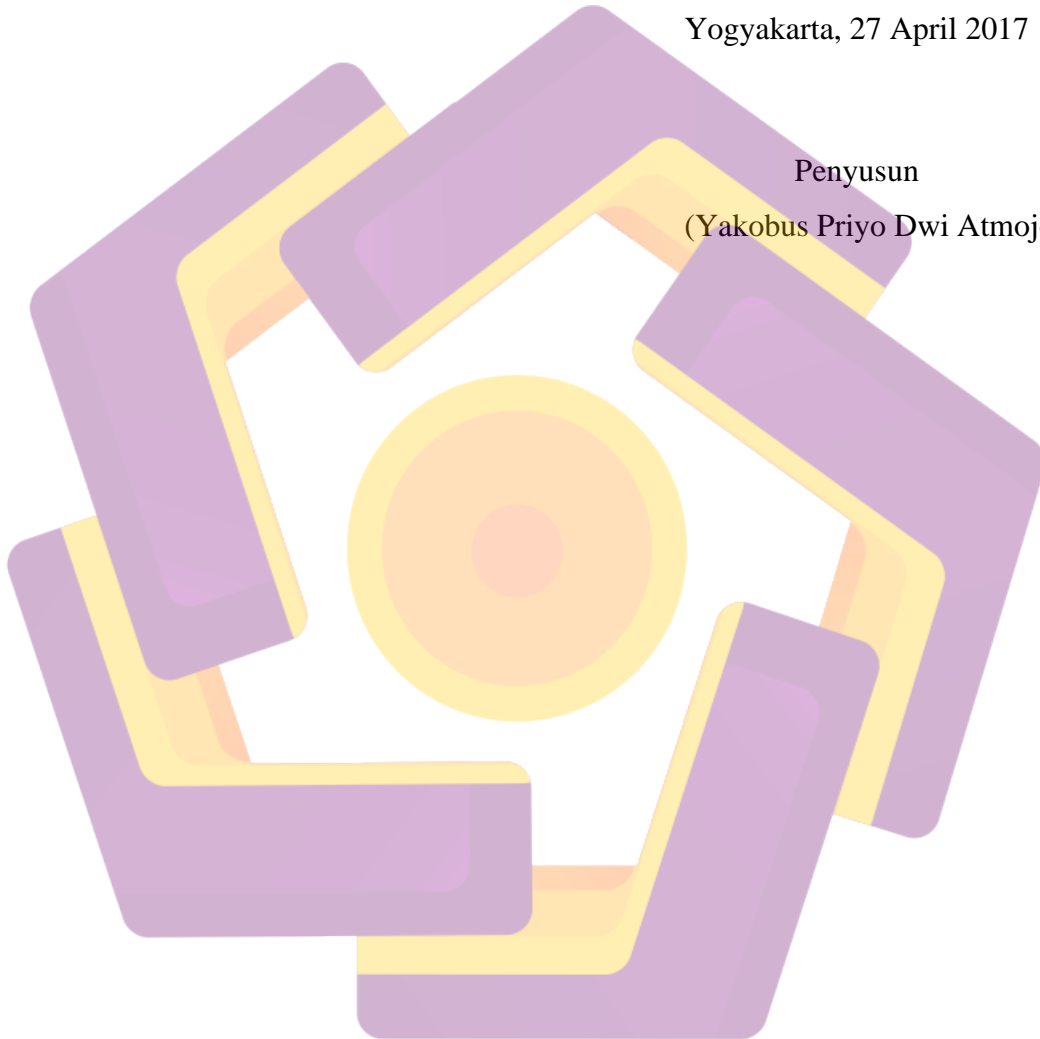
Penulisan Skripsi ini dapat dilaksanakan dengan lancar atas bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Dengan rendah hati, penulis mohon maaf dan sangat mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun dari pembaca serta pihak yang terkait dalam usaha penyempurnaan Skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak. Prof Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor UNIVERSITAS AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM selaku Kepala Jurusan Sistem Informasi
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing.
4. Keluarga besar dirumah atas doa dan dukungannya.
5. Teman – teman yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan Skripsi.
6. Pihak ASMI Santa Maria Yogyakarta yang sangat membantu dalam proses produksi.
7. Pihak ASMI Santa Maria Yogyakarta dan PAPKI yang telah memberi beasiswa

Akhirnya penulis berharap semoga penulisan Skripsi ini bermanfaat bagi siapa saja. Penulis sangat mengharapkan kritik serta saran yang komunikatif dari semua pihak untuk menyempurnakan Skripsi ini..

Yogyakarta, 27 April 2017

Penyusun
(Yakobus Priyo Dwi Atmojo)



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB IPENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.5.1 Pengumpulan Data	6
1.5.1.1 Wawancara	6
1.5.1.2 Pengamatan langsung (observasi).....	6
1.5.1.3 Metode Kearsipan	4
1.5.1.4 Perpustakaan (library)	4
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan	4

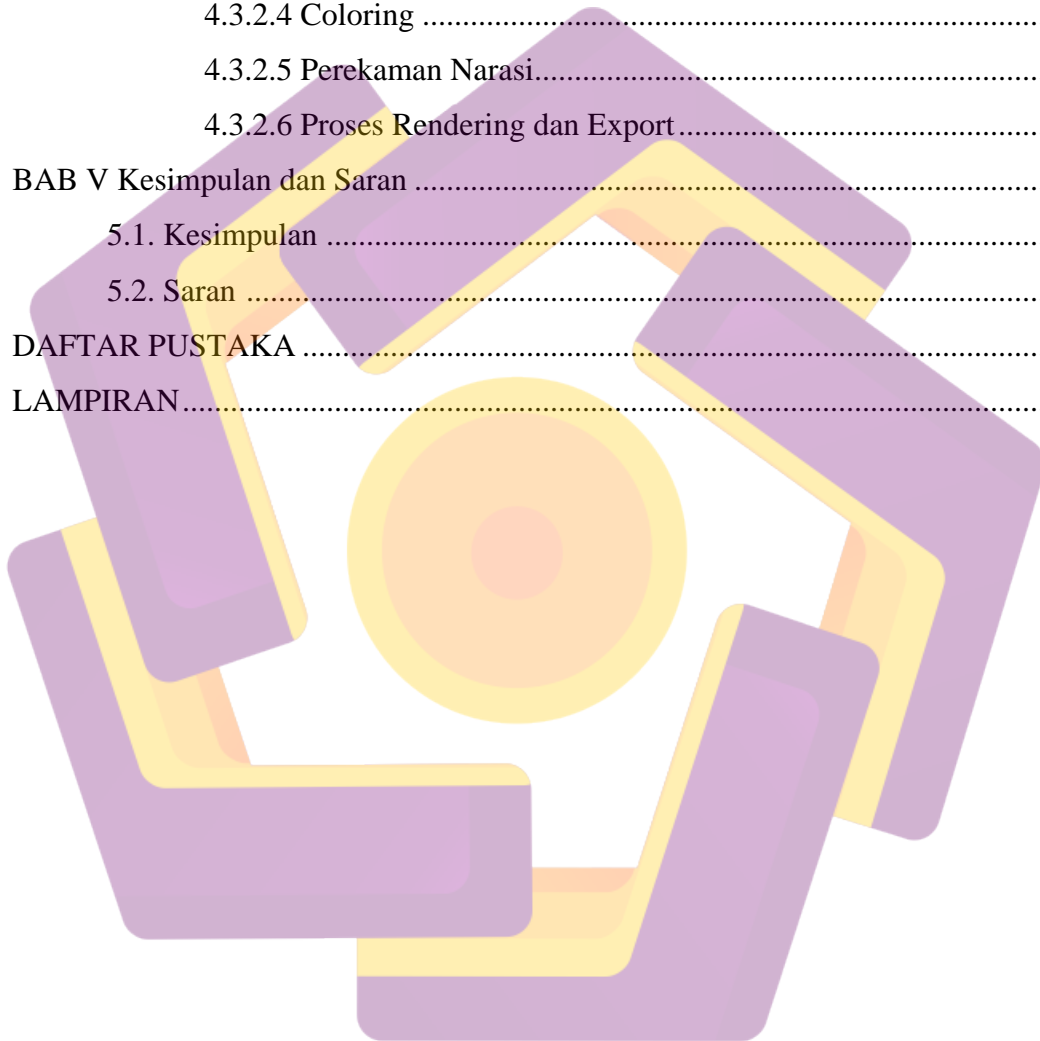
1.5.4 Pengambilan Data dan Editing	5
1.5.5 Implementasi	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
2.1 Tinjauan Pustaka	11
2.2 Multimedia	13
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	13
2.2.2 Pengembangan Aplikasi Multimedia	15
2.2.3 Struktur Informasi Multimedia	17
2.2.4 Elemen-elemen dalam Multimedia	17
2.2.4.1. text.....	17
2.2.4.2. Picture	18
2.2.4.3. Audio.....	19
2.2.4.4. Video.....	20
2.2.4.5. Animasi	21
2.2.5 Peralatan Multimedia	22
2.2.5.1 Prosesor.....	22
2.2.5.2 Memori.....	22
2.2.5.3 Monitor.....	22
2.2.5.4 Kartu Grafik	23
2.2.5.5 Kartu Suara.....	23
2.2.5.6 Pengeras Suara	23
2.2.5.7 Hardisk	23
2.2.5.8 CD ROM.....	23
2.2.6 Manfaat Penggunaan Multimedia	24
2.2.6.1 Peningkatan Pesan/Berita Berbentuk Teks	24
2.2.6.2 Memperbaiki Presentasi Audio-Video Tradisional.....	24
2.2.6.3 Menarik Perhatian dan Mempertahankannya.....	24
2.2.6.4 Baik Bagi Pengguna Pemula Komputer.....	24

2.2.7. Aplikasi Multimedia.....	25
2.2.7.1 Aplikasi Multimedia Interaktif.....	25
2.2.7.2 Aplikasi Multimedia Non Interaktif.....	25
2.2.8 Sistem Informasi Multimedia.....	25
2.2.9 Langkah-langkah Dalam Pengembangan Sistem Multimedia	26
2.2.10 Tahap Pengembangan Multimedia.....	27
2.2.11 Konsep Dasar Multimedia.....	30
2.3. Informasi.....	30
2.3.1 Pengertian Informasi	30
2.3.2 Nilai Informasi	31
2.3.3 Karakteristik Kualitas Informasi.....	32
2.3.4 Siklus Informasi	33
2.3.5 Definisi Media Informasi	33
2.4. Konsep Dasar Basis Data	34
2.5. Pengertian Basis Data.....	34
2.6. Pengertian Company Profile	34
2.7. Motion Grafis	35
2.8. Konsep Dasar Warna (color).....	36
2.8.1 Pengertian Warna	36
2.8.2 Panduan Memilih Warna.....	36
2.8.3 Color Grading.....	36
2.9. Tahapan Perancangan Video Produksi.....	36
2.9.1 Tahap Pra Produksi	37
2.9.2 Tahap Produksi	38
2.9.3 Tahap Pasca Produksi	38
2.9.3.1 Capturing.....	39
2.9.3.2 Editing.....	39
2.9.3.3 Rendering.....	39
2.10. Testing Aplikasi Multimedia.....	39

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	18
3.1 Sejarah, Visi, Misi ASMI Santa Maria Yoyakarta	41
3.1.1 Sejarah Singkat.....	41
3.1.2 Visi dan Misi.....	42
3.1.2.1 Visi	42
3.1.2.2 Misi	43
3.2 Tujuan	43
3.3.Struktur Organisasi	44
3.4.Nilai-Nilai Pelayanan.....	44
3.5.Metode Pengumpulan Data.....	45
3.6.Analisis Masalah.....	46
3.7.Analisis SWOT	47
3.7.1 Analisis Kekuatan.....	47
3.7.2 Analisis Kelemahan.....	48
3.7.3 Analisis Peluang.....	49
3.7.4 Ancaman.....	50
3.8.Solusi –solusi yang diterapkan.....	51
3.9.Solusi Yang Di Pilih	51
3.10.Analisis Kebutuhan Sistem	52
3.11.Analisis Kebutuhan Fungsional	53
3.12 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	53
3.12.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	53
3.12.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	54
3.12.3 Kebutuhan Brainware	55
3.13 Analisis Biaya dan Manfaat	56
3.14 Analisis Kelayakan	57
3.14.1 Analisis Kelayakan Sistem.....	57
3.14.2 Analisis Kelayakan Teknologi	57
3.14.3 Analisis Kelayakan Teknis.....	58

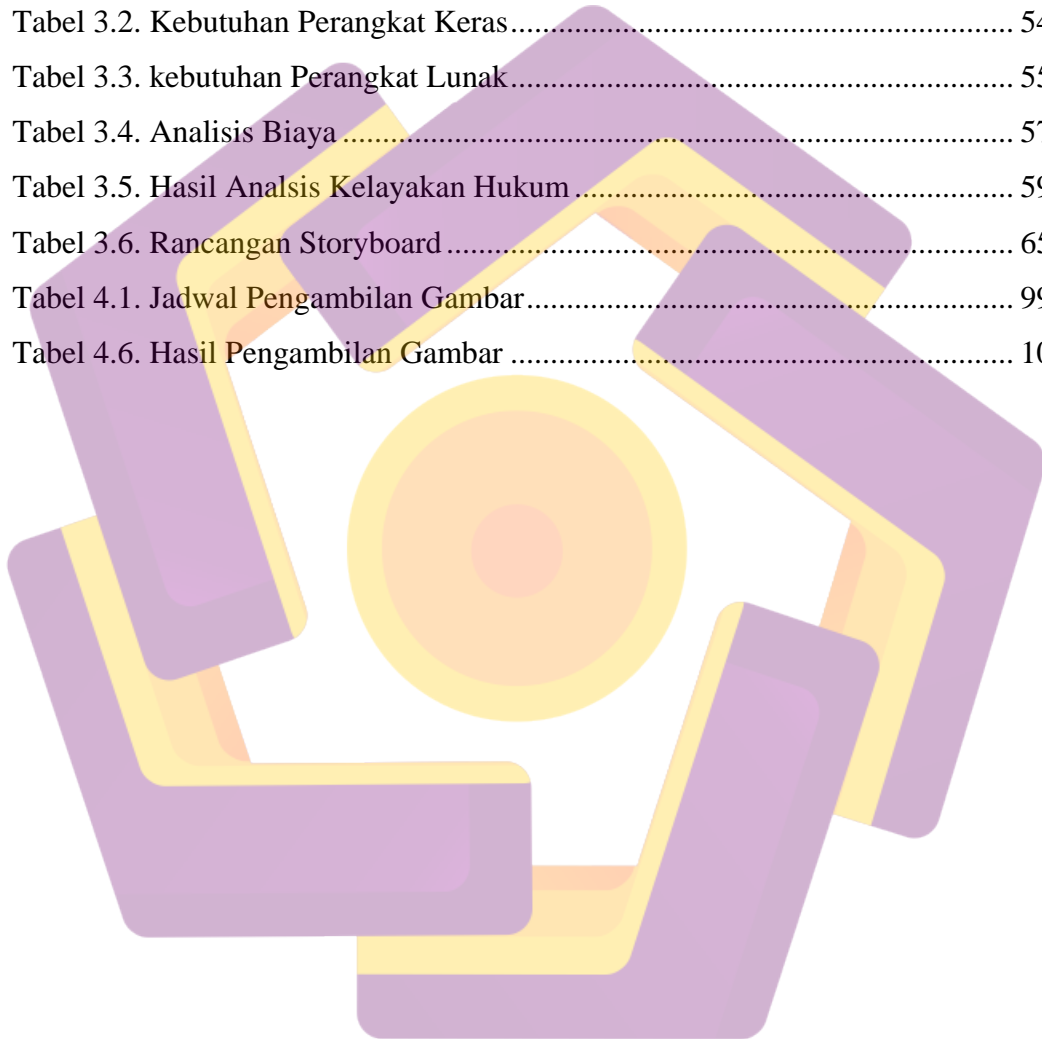
3.14.4 Analisis Kelayakan Hukum	58
3.14.5 Analisis Kelayakan Operasional	59
3.14.6 Analisis Kelayakan Ekonomi	60
3.14.7 Analisis Kebutuhan Informasi	60
3.14.8 Analisis Kelayakan Setrategik	61
3.15 Perancangan	61
3.15.1 Perancangan Ide Cerita	62
3.16 Perancangan Company Profile	62
3.16.1 Pra Produksi Company Profile	63
3.16.1.1 Pengumpulan Data	63
3.16.1.2 Perancangan Konsep	63
3.16.1.3 Perancangan Isi	63
3.16.1.4 Perancangan Ide Profile	64
3.16.1.5 Perancangan Naskah	65
3.16.1.6 Perancangan Storybord	65
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	95
4.1 Alur Produksi	95
4.2. Tahap Produksi Company Profile	96
4.2.1 Pemilihan Lokasi Dan Persiapan Perlengkapan	96
4.2.1.1 Kamera	96
4.2.1.2 Kaset Mini DV	97
4.2.1.3 Lighting	97
4.2.1.4 Tripod	98
4.2.1.5 Drone	98
4.2.2 Proses Produksi Pengambilan Gambar	99
4.2.2.1 Shoting	99
4.2.2.2 Hasil Pengambilan Gambar	105
4.3. Tahap Pasca Produksi Company Profile	130
4.3.1 Capturing	130

4.3.2 Editing	134
4.3.2.1 Proses editing	135
4.3.2.2 Membuat Teks.....	139
4.3.2.3 Video Transisi	142
4.3.2.4 Coloring	143
4.3.2.5 Perekaman Narasi.....	145
4.3.2.6 Proses Rendering dan Export.....	149
BAB V Kesimpulan dan Saran	153
5.1. Kesimpulan	153
5.2. Saran	154
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN.....	xix



DAFTAR TABEL

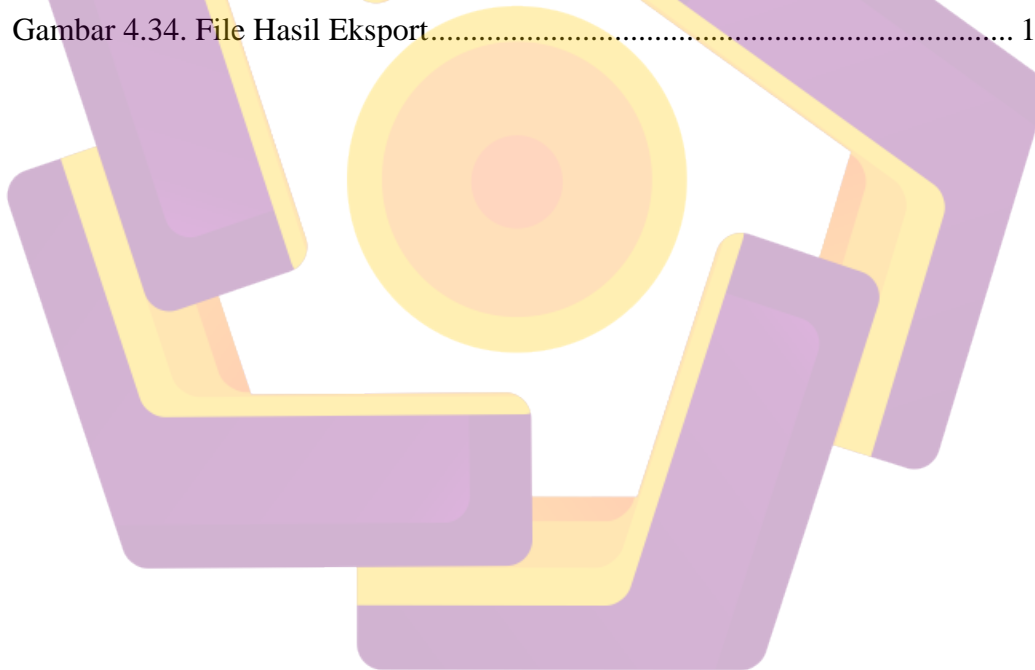
Tabel 3.2. Kebutuhan Perangkat Keras.....	54
Tabel 3.3. kebutuhan Perangkat Lunak.....	55
Tabel 3.4. Analisis Biaya	57
Tabel 3.5. Hasil Analsis Kelayakan Hukum	59
Tabel 3.6. Rancangan Storyboard	65
Tabel 4.1. Jadwal Pengambilan Gambar.....	99
Tabel 4.6. Hasil Pengambilan Gambar	105



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Struktur Organisasi ASMI Santa Maria Yogyakarta	44
Gambar 4.1. Kamera Video MD1000 Panasonic.....	96
Gambar 4.2. Kaset Mini DV Panasonic	97
Gambar 4.3. Trypod	98
Gambar 4.4. Drone.....	98
Gambar 4.5. Tampilan Awal Program Adobe Premiere Pro CS3	132
Gambar 4.6. Tampilan New Project.....	132
Gambar 4.7. Tampilan menu Utama Program Adobe Premiere Pro CS3.....	133
Gambar 4.8. Tampilan Awal dari Proses Capturing	133
Gambar 4.9. Tampilan Layar Capture.....	134
Gambar 4.10. Software yang digunakan.....	135
Gambar 4.11. Tampilan New Project.....	136
Gambar 4.12. Tampilan Sequence	136
Gambar 4.13. Tampilan New Import	137
Gambar 4.14. Tampilan File-file yang Akan di import	137
Gambar 4.15. Tampilan File-file setelah di import.....	138
Gambar 4.16. File yang di drag ke Time line	138
Gambar 4.17. Tampilan Razol Tool.....	139
Gambar 4.18. tampilan New Title.....	140
Gambar 4.19. Tampilan teks di Layar Utama Title	141
Gambar 4.20. Tampilan title Teks Di Time Line.....	141
Gambar 4.21. Tampilan menu Cross Dissolve di Tme Line.....	142
Gambar 4.22. Tampilan menu cross dissolve dan hasil cross dissolve.....	143

Gambar 4.23. Tampilan Utuh Fast Color Corrector	143
Gambar 4.24. Tampilan fast Corrector	144
Gambar 4.25. Tampilan Shadow/Highlight	145
Gambar 4.26. Tampilan Memulai Adobe Soundboth	145
Gambar 4.27. Tampilan Layar Open Record Dialog	146
Gambar 4.28. Tampilan Menu Record.....	147
Gambar 4.29. Tampilan Hasil Rekaman	148
Gambar 4.30. Beberapa Menu Effect yang tersedia	148
Gambar 4.31. Tampilan Menu Ekspor.....	150
Gambar 4.32. Tampilan Jendela Ekspor	150
Gambar 4.33. Tampilan Proses Ekspor.....	151
Gambar 4.34. File Hasil Ekspor.....	151



INTISARI

Dalam kehidupan sehari-hari kerap sekali menjumpai sesuatu yang berkaitan dengan multimedia di berbagai jenis bidang, entah itu bidang pendidikan, industry, bisnis dan banyak lagi. Dalam penelitian ini penulis mengulas tentang media informasi yang ada di ASMI Santa Maria Yogyakarta. Dimana sejauh ini masih menggunakan media penyampaian informasi yang sederhana yaitu melalui media cetak. Media cetak berupa brosur, dan spanduk. Hal ini membuat ASMI Santa Maria Yogyakarta memiliki keterbatasan dalam penyampaian informasi.. Untuk itu peneliti akan membuat sebuah *video company profile* sebagai media informasi untuk meningkatkan nilai positif bagi ASMI Santa Maria Yogyakarta,

Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data. Media ini dapat berupa audio (suara dan musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. Karena itulah multimedia kerap digunakan sebagai media informasi dan promosi kepada masyarakat, tetapi masih banyak kita jumpai media informasi yang kurang efektif. Dengan kemajuan teknologi multimedia sekarang ini dapat menghasilkan media untuk menginformasikan ASMI Santa Maria Yogyakarta kepada masyarakat. Dalam penelitian ini data dikumpulkan melalui metode observasi, kuesioner terhadap 30 responden pada masyarakat untuk mengetahui tanggapan responden terhadap masing-masing variabel. Kemudian dilakukan analisis data secara kuantitatif dan analisis kualitatif.

Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa video profil sebagai media promosi dan informasi ASMI Santa Maria Yogyakarta dianggap "Layak". Dalam pembuatan Company Profile ASMI Santa Maria akan menggunakan software adobe Premiere Pro CS3. Hasil yang dicapai dalam penelitian adalah Company Profile berbasis multimedia berupa *video profile* ASMI Santa Maria Yogyakarta yang diharapkan dapat digunakan sebagai sarana promosi dan informasi..

Kata Kunci : Video, *Company Profile*, Promosi, Informasi, ASMI Santa Maria Yogyakarta.

ABSTRAK

In everyday life very often find something related to multimedia in a variety of fields, be it in education, industry, bisnis dan more. In this study the authors review the media information in ASMI Santa Maria Yogyakarta. Where so far still using simple information delivery media, namely through the print media. The print media such as brochures, and banners. This makes ASMI Santa Maria Yogyakarta has limitations in the delivery of information .. To the researchers will create a company profile video as a medium of information to enhance the positive value for ASMI Santa Maria Yogyakarta,

Multimedia is a combination of at least two media input or output of data. This media can be either audio (sound and music), animations, video, text, graphics and images. That's why multimedia is often used as a medium of information and promotion to the public, but there are still many of us have encountered less effective and information media. With advances in multimedia technology today can produce the media to inform the ASMI Santa Maria Yogyakarta to the public. In this study, data were collected through observation, questionnaires to 30 respondents in masyarakat to determine the respondents to each variable. Then do the data analysis of quantitative and qualitative analysis.

From the analysis, it can be concluded that the video profile as a media campaign and information ASMI Santa Maria Yogyakarta considered "Eligible" In making Company Profile ASMI Santa Maria will use Adobe Premiere Pro CS3 software. The results achieved in this study are based multimedia company profile form video profile ASMI Santa Maria Yogyakarta are expected to be used as a means of promotion and information.

Keywords: Video, Company Profile, Promotion, Information, ASMI Santa Maria Yogyakarta.