

**TRANSFORMASI DOKUMEN *STANDARD OPERATION PROCEDURE*  
MENJADI VIDEO DI PT. SAJIRA MAHARDIKA DENGAN  
ILUSTRASI ANIMASI DAN INFOGRAFIS**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Surya Anugrah**

**11.11.5450**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**TRANSFORMASI DOKUMEN *STANDARD OPERATION PROCEDURE*  
MENJADI VIDEO DI PT. SAJIRA MAHARDIKA DENGAN  
ILUSTRASI ANIMASI DAN INFOGRAFIS**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

**Surya Anugrah**

**11.11.5450**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

## PERSETUJUAN

### SKRIPSI

**TRANSFORMASI DOKUMEN *STANDARD OPERATION PROCEDURE*  
MENJADI VIDEO DI PT. SAJIRA MAHARDIKA DENGAN  
ILUSTRASI ANIMASI DAN INFOGRAFIS**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Surya Anugrah**

**11.11.5450**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 8 Februari 2017

Dosen Pembimbing,

  
**Ali Mustopa, M.Kom**  
NIK. 190302192

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### TRANSFORMASI DOKUMEN *STANDARD OPERATION PROCEDURE* MENJADI VIDEO DI PT. SAJIRA MAHARDIKA DENGAN ILUSTRASI ANIMASI DAN INFOGRAFIS

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Surya Anugrah**

11.11.5450

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Februari 2017

#### Susunan Dewan Penguji

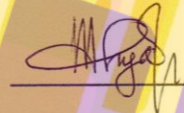
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Ali Mustopa, M.Kom  
NIK. 190302192



Mardhiva Havatv, S.T, M.Kom  
NIK. 190302108



Erni Seniwati, M.Cs  
NIK. 190302231



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 8 Maret 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 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, 13 Maret 2017



Surya Anugrah

NIM. 11.11.5450

## **MOTTO**

Kejarlah yang kau suka, sampai jatuh berdarah darah, kejarlah yang yang  
kau cita, sampai masuk kedalam tanah – Endank Soekamti



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ini.

Kupersembahkan karya kecil ini untuk:

Papah dan Mamah, selaku orang tua yang tak habis habisnya memberikan dukungan Moril maupun Materil. Teh nunu dan mamat, selaku saudara kandung telah menjadi teladan dan nasihat yang terbaik.

Kacheliesta terkasih, yang sudah menemani hingga saat ini, memberi semangat, nasihatnya, yang sungguh sangat membantu. Terimakasih karena masih tetap setia mendampingi dan menjadi teman, sahabat terbaik yang pernah saya temui.

Sahabat Tongkol 15, dan sahabat Potrait Amikom, yang selalu saling membantu dalam kondisi apapun, saling berkembang mengembangkan satu sama lain semoga akan sukses bersama di masa depan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa UNIVERSITAS AMIKOM. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, M.T. selaku Ketua Program Studi S1 – Informatika UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Ali Mustopa, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.



5. Bapak dan Ibu Dosen UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
6. Kedua orang tua kami beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan doa.
7. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.
8. Teman-teman komunitas Potrait yang selalu menyemangati.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun disisi lain penulis juga berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

## DAFTAR ISI

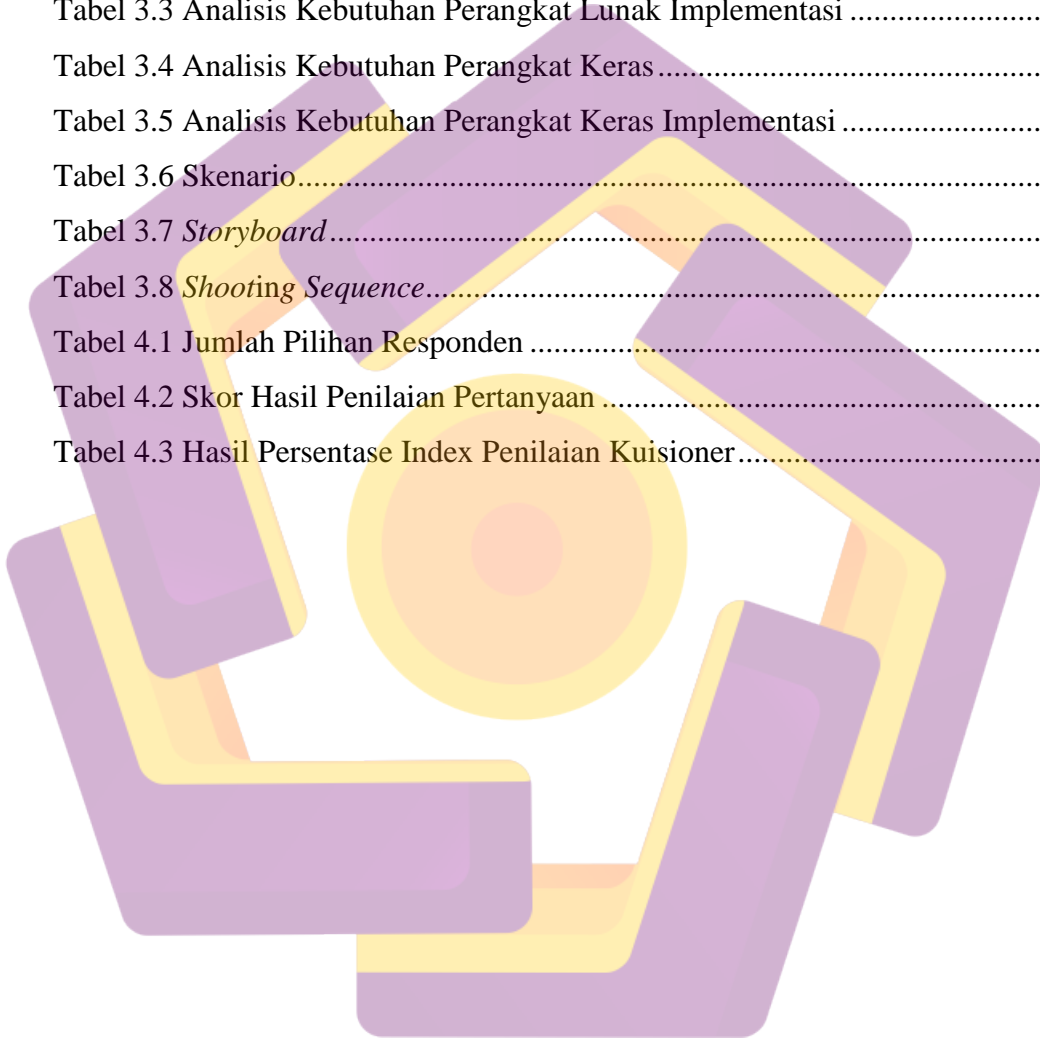
COVER.....	i
LEMBAR JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pencarian Data .....	3
1.5.2 Metode Analisis.....	4
1.5.3 Metode Perancangan .....	4
1.5.4 Metode Pembuatan.....	4
1.5.5 Metode <i>Testing</i> .....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Dasar Teori.....	10
2.2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	10

2.2.2 Video .....	11
2.2.3 Animasi .....	13
2.2.4 Infografis .....	18
2.3 Analisis Kebutuhan .....	19
2.3.1 Kebutuhan Sistem Fungsional.....	19
2.3.2 Kebutuhan Sistem Non Fungsional.....	19
2.4 Evaluasi.....	20
2.4.1 Sejarah Skala Likert .....	20
2.4.2 Skala Likert .....	20
2.4.3 Rumus Presentase Skala Likert.....	21
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>20</b>
3.1 Deskripsi Perusahaan .....	20
3.1.1 Visi dan Misi PT. Sajira Mahardika.....	20
3.1.2 Logo Perusahaan .....	21
3.2 Analisis.....	21
3.2.1 Analisis Situasi.....	21
3.2.2 Analisis SWOT .....	23
3.2.3 Solusi yang Diterapkan .....	25
3.2.4 Solusi yang Dipilih.....	26
3.2.5 Analisis Kebutuhan .....	26
3.3 Perancangan Video.....	30
3.3.1 Pra Produksi Video.....	30
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>62</b>
4.1 Alur Produksi .....	62
4.2 Tahap Produksi .....	63
4.2.1 Set Lokasi.....	63
4.2.2 <i>Shooting</i> .....	63
4.2.3 <i>Load</i> .....	63
4.3 Tahap Pasca Produksi .....	64
4.3.1 Pembuatan Aset.....	64
4.3.2 Pembuatan Animasi.....	72

4.3.3 <i>Editing</i> .....	79
4.3.4 <i>Rendering</i> .....	80
4.4 <i>Pembahasan</i> .....	81
4.4.1 <i>Prosedur Penerimaan Order</i> .....	81
4.4.2 <i>Prosedur Transaksi Order</i> .....	86
4.5 <i>Penerapan Infografis</i> .....	91
4.5.1 <i>Ketentuan Barang</i> .....	92
4.5.2 <i>Barang Kimia</i> .....	92
4.5.3 <i>Ketentuan Packing</i> .....	92
4.5.4 <i>Menentukan Tarif</i> .....	93
4.6 <i>Hasil Akhir Produk</i> .....	93
4.7 <i>Hasil Pengujian (Testing)</i> .....	94
<b>BAB V KESIMPULAN</b> .....	105
5.1 <i>Kesimpulan</i> .....	105
5.2 <i>Saran</i> .....	106
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	107
<b>LAMPIRAN</b> .....	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pengkategorian Skor Jawaban.....	22
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	25
Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Pembuatan .....	28
Tabel 3.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Implementasi .....	28
Tabel 3.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras .....	29
Tabel 3.5 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras Implementasi .....	30
Tabel 3.6 Skenario.....	35
Tabel 3.7 <i>Storyboard</i> .....	40
Tabel 3.8 <i>Shooting Sequence</i> .....	59
Tabel 4.1 Jumlah Pilihan Responden .....	95
Tabel 4.2 Skor Hasil Penilaian Pertanyaan .....	98
Tabel 4.3 Hasil Persentase Index Penilaian Kuisisioner.....	102



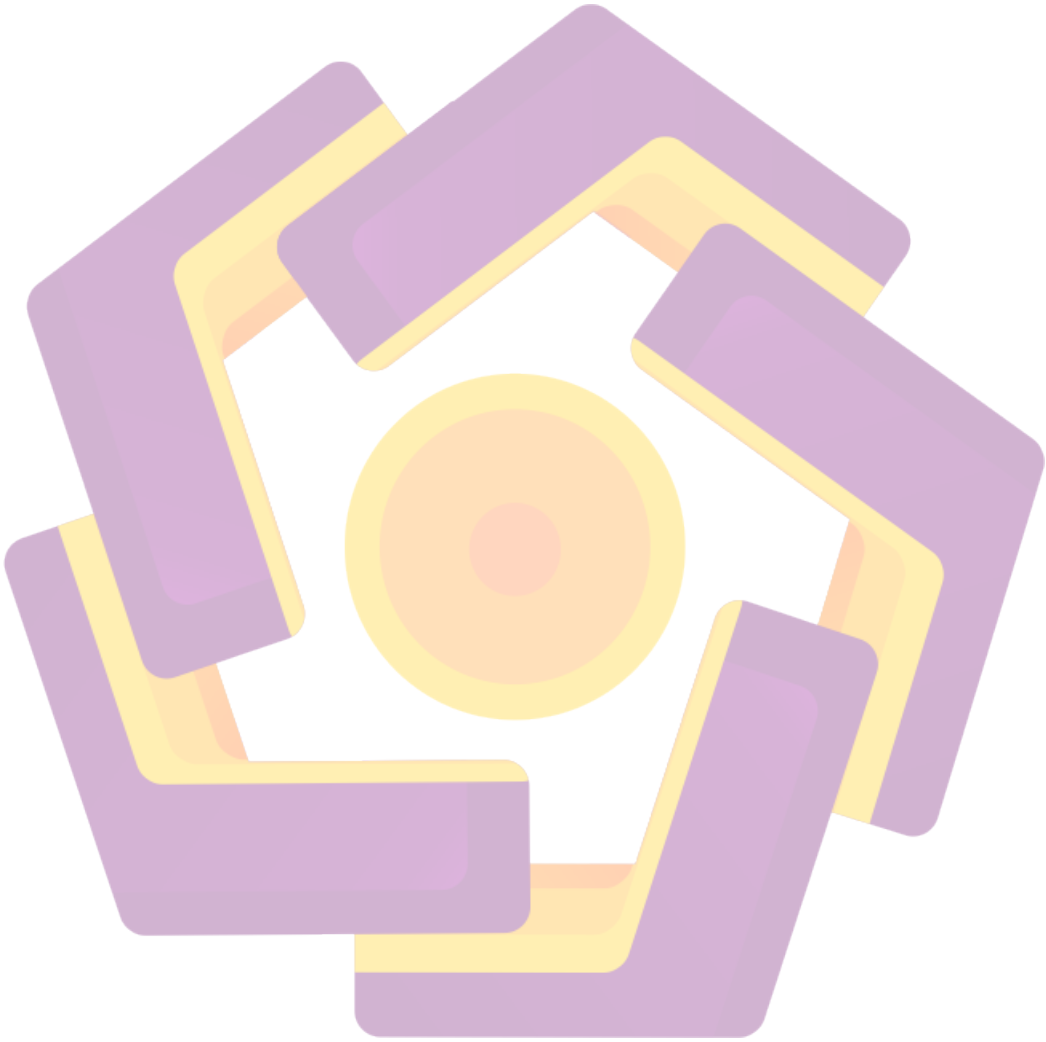
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Solid drawing (Sumber: mnmtanimation.weebly.com).....	15
Gambar 2.2 Timing and Spacing (Sumber: mnmtanimation.weebly.com).....	16
Gambar 2.3 Anticipation (Sumber: www.brianlemay.com) .....	16
Gambar 2.4 <i>Follow Through</i> and <i>Overlapping Action</i> (Sumber: ) .....	17
Gambar 2.5 <i>Slow in</i> and <i>slow out</i> (Sumber: profspevack.com).....	17
Gambar 3.1 Logo PT. <i>Sajira mahardika</i> .....	21
Gambar 4.1 <i>Load Penyusunan File</i> .....	64
Gambar 4.2 Ketentuan Barang Bagian Hukum Photoshop.....	65
Gambar 4.3 Ketentuan Barang Bagian Kemasan Photoshop .....	65
Gambar 4.4 Ketentuan Barang Bau Photoshop.....	66
Gambar 4.5 Ketentuan Barang Berbahaya Photoshop .....	66
Gambar 4.6 Ketentuan Barang Berharga Photoshop.....	66
Gambar 4.7 Ketentuan Barang Rusak Photoshop .....	66
Gambar 4.8 Ketentuan Barang Basi Photoshop .....	67
Gambar 4.9 Ketentuan Barang Silang Photoshop .....	67
Gambar 4.10 Kategori Barang Pembuka Photoshop.....	67
Gambar 4.11 Kategori Barang Biasa Photoshop.....	67
Gambar 4.12 Kategori Barang Pecah Belah Photoshop.....	68
Gambar 4.13 Kategori Barang Kimia Tanda Seru Photoshop .....	68
Gambar 4.14 Kategori Barang Kimia <i>Irritant</i> Photoshop.....	68
Gambar 4.15 Kategori Barang Kimia <i>Harmful</i> Photoshop .....	68
Gambar 4.16 Kategori Barang Kimia <i>Corrosive</i> Photoshop.....	69
Gambar 4.17 Kategori Barang Kimia <i>Explosive</i> Photoshop .....	69
Gambar 4.18 Kategori Barang Kimia <i>Flameable</i> Photoshop.....	69
Gambar 4.19 Kategori Barang Kimia <i>Oxidizing</i> Photoshop .....	69
Gambar 4.20 Kategori Barang Kimia <i>Toxic</i> Photoshop.....	70
Gambar 4.21 Kategori Barang Elektronika Photoshop .....	70
Gambar 4.22 Ketentuan <i>Packing</i> Photoshop.....	70

Gambar 4.23 Konsultasi Kesanggupan Cabang Photoshop .....	70
Gambar 4.24 Konsultasi Jangkauan Photoshop .....	71
Gambar 4.25 Konsultasi Oper Ekspedisi Photoshop.....	71
Gambar 4.26 Barang Inap Photoshop.....	71
Gambar 4.27 Penentuan Biaya Photoshop .....	72
Gambar 4.28 Prosedur Pembayaran Photoshop .....	72
Gambar 4.29 Order Pengemasan Photoshop .....	72
Gambar 4.30 Ketentuan Barang After Effect .....	73
Gambar 4.31 Ketentuan Barang Teks After Effect .....	73
Gambar 4.32 Kategori Barang Pembuka After Effect .....	74
Gambar 4.33 Kategori Barang Biasa After Effect .....	74
Gambar 4.34 Kategori Barang Biasa Teks After Effect.....	74
Gambar 4.35 Kategori Barang Pecah Belah After Effect .....	75
Gambar 4.36 Kategori Barang Pecah Belah Teks After Effect.....	75
Gambar 4.37 Kategori Barang Kimia After Effect .....	75
Gambar 4.38 Kategori Barang Kimia Teks After Effect.....	75
Gambar 4.39 Kategori Barang Elektronika After Effect.....	76
Gambar 4.40 Kategori Barang Elektronika Teks After Effect.....	76
Gambar 4.41 Kategori Barang Keseluruhan After Effect .....	76
Gambar 4.42 Ketentuan <i>Packing</i> After Effect .....	77
Gambar 4.43 Konsultasi Cabang Tujuan After Effect .....	77
Gambar 4.44 Konsultasi Jangkauan After Effect.....	77
Gambar 4.45 Konsultasi Oper Ekspedisi After Effect .....	78
Gambar 4.46 Konsultasi Cabang Tujuan Keseluruhan After Effect .....	78
Gambar 4.47 Ketentuan Barang Inap After Effect.....	78
Gambar 4.48 Penentuan Biaya After Effect .....	79
Gambar 4.49 Prosedur Pembayaran After Effect.....	79
Gambar 4.50 Order Pengemasan After Effect.....	79
Gambar 4.51 <i>Editing</i> Video SOP Sajira Premiere Pro .....	80
Gambar 4.52 Rendering Premiere Pro .....	81

Gambar 4.53 Prosedur Penerimaan Order.....	82
Gambar 4.54 Menerima Pelanggan .....	82
Gambar 4.55 Menawarkan Pelayanan.....	83
Gambar 4.56 Memeriksa Barang 1.....	83
Gambar 4.57 Memeriksa Barang 2 (Ketentuan Barang).....	83
Gambar 4.58 Kategori Barang Biasa.....	84
Gambar 4.59 Kategori Barang Pecah Belah.....	84
Gambar 4.60 Kategori Barang Kimia.....	84
Gambar 4.61 Kategori Barang Elektronik.....	85
Gambar 4.62 Jenis Pengemasan .....	85
Gambar 4.63 Transaksi.....	86
Gambar 4.64 Prosedur Transaksi Order .....	86
Gambar 4.65 Konsultasi dan Konfirmasi Cabang.....	87
Gambar 4.66 Kesanggupan Cabang .....	87
Gambar 4.67 Konsultasi Jangkauan .....	87
Gambar 4.68 Oper Ekspedisi.....	88
Gambar 4.69 Barang Inap 1 .....	88
Gambar 4.70 Barang Inap 2 .....	88
Gambar 3.1 Menentukan Tarif.....	89
Gambar 4.71 Prosedur Pembayaran 1 .....	89
Gambar 4.72 Prosedur Pembayaran 2 .....	90
Gambar 4.73 Prosedur Pembayaran 3 .....	90
Gambar 4.74 Prosedur Pembayaran 4 .....	90
Gambar 4.75 Order Pengemasan.....	91
Gambar 4.76 Mengisi Konosemen.....	91
Gambar 4.77 Infografis Kententuan Barang .....	92
Gambar 4.78 Infografis Barang Kimia.....	92
Gambar 4.79 Infografis Ketentuan <i>Packing</i> .....	93
Gambar 4.80 Infografis Menentukan Tarif .....	93
Gambar 4.81 <i>Screen Shoot</i> Hasil Akhir .....	94





## INTISARI

PT. Sajira Mahardika baru-baru ini menggunakan sistem baru yang SOP (Standard Operating Procedure), PT. Sajira Selain Mahardika setiap tahun melakukan penambahan karyawan, namun beberapa dari mereka tidak mengerti tentang isi SOP. Selama ini, karyawan melakukan pekerjaan mereka tanpa menggunakan SOP dan mereka hanya melakukan kebiasaan kerja mereka seperti biasa. Dalam hal ini SOP ini ditujukan untuk layanan *customer service*, tetapi mereka tidak mengerti tentang prosedur yang dilakukan dalam urutan kronologis untuk menyelesaikan pekerjaan yang ditujukan untuk mendapatkan pekerjaan yang paling efektif.

Saat ini, alat-alat yang digunakan untuk menerapkan sistem baru ini hanya sebuah tulisan atau buku panduan yang memiliki kelemahan, yaitu sulitnya memahami sebuah tulisan dan tulisan yang tidak dibaca seluruhnya. melihat permasalahan ini, menggunakan video yang memiliki gambar bergerak, hal itu bisa merupakan kesempatan penyelesaian. Praktek yang dilakukan di lapangan dapat divisualisasikan dengan video dan itu akan menjadi lebih mudah bagi karyawan untuk memahami SOP. Membuat video dapat dilakukan dengan menggunakan *live-shoot* atau animasi sebagai media untuk menjelaskan isi dari SOP.

Pemahaman karyawan tentang SOP dengan cara konvensional, kurang menarik bagi karyawan dan membuat karyawan tidak mau membaca dan tidak mengerti tentang isi SOP, oleh karena itu kita perlu solusi untuk membuat karyawan menyadari isi dari SOP.

**Kata Kunci:** SOP, Multimedia, Informasi, Penyampaian, Video, Animasi.

## **ABSTRACT**

*PT. Sajira Mahardika recently using a new system that is SOP (Standard Operating Procedure), PT. Sajira Mahardika annually conduct addition employee, however some of them do not understand about content of the SOP. During these job, employee did their job without using SOP and they were just did their habits work as usual. In this case the SOP is intended for customer service, but they do not understand about the procedure performed in chronological order to complete the work that aimed to get the most effective work.*

*Currently the tools that used for the application of the new system was written text or guide book that has a weakness, that is difficulty of comprehension text and the text which not read it thoroughly, judging from these problems, use the video that has moving images, it can be an opportunity settlement. Practices are conducted in the field can be visualized with the video and it will be easier for employees to understand the SOP. Making a video can be done by using a live shoot or animation as a media to explain the contents of SOP.*

*Understanding of employee about the SOP in the conventional way, it less attractive for employees and makes employees not read and do not understand about the contents of the SOP, therefore we need a solution to makes employee aware of the content of SOP*

**Keywords:** *SOP, Multimedia, Information, Announcement , Video, Animation.*