

**PERANCANGAN STRATEGI PEMASARAN BERBASIS MULTIMEDIA
ANIMASI PADA PT LAUTAN TEDUH INTERNIAGA PEKALONGAN
LAMPUNG TIMUR**

SKRIPSI



OLEH

DERI SETIAWAN

NPM. 18430014

**ILMU KOMPUTER
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO
2022**



**PERANCANGAN STRATEGI PEMASARAN BERBASIS MULTIMEDIA
ANIMASI PADA PT LAUTAN TEDUH INTERNIAGA PEKALONGAN
LAMPUNG TIMUR**

SKRIPSI

**Diajukan
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana**

DERI SETIAWAN

NPM. 18430014

**ILMU KOMPUTER
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO
2022**

ABSTRAK

PT Lautan Teduh Interniaga Pekalongan Lampung Timur adalah salah satu perusahaan swasta resmi yang bergerak dalam bidang penjualan produk kendaraan bermotor merek yamaha. Dalam proses pemasaran produk, saat ini masih menggunakan brosur, dan spanduk. Tentunya hal tersebut kurang meluas dalam pemasaran produk. Sehingga masyarakat menerima informasi penjualan produk dengan hanya melihat sependuk dan brosur. Tentunya dibutuhkan pengembangan promosi penjualan pada PT Lautan Teduh Interniaga. Tujuan penelitian yang dilakukan penulis adalah merancang video iklan animasi pada PT lautan teduh interniaga. Iklan video animasi dibuat dengan menggunakan metode MDLC (Multimedia development life cycle) dengan dibantu perangkat lunak yaitu software coreldraw, opentoonz, wondershare filmora dan pengujian menggunakan media player sebagai pemutaran video animasi. Hasil dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan dalam proses pemasaran produk.

Kata kunci: Video iklan animasi; metode MDLC; multimedia animasi.

ABSTRACT

PT Lautan Teduh Interniaga Pekalongan East Lampung is one of the official private companies engaged in the sale of Yamaha brand motor vehicles. In the process of product marketing, currently they are still using brochures and banners. Of course, this is less widespread in product marketing. So that people receive product sales information by only looking at banners and brochures. Of course, it needs the development of sales promotions at PT Lautan Teduh Interniaga. The purpose of the research conducted by the author is to design an animated advertising video at PT Lautan Teduh Interniaga. Animated video advertisements are made using the MDLC (Multimedia development life cycle) method with the help of software namely CorelDraw, OpenToonz, Wondershare Filmora and testing using a media player as an animated video playback. This design is carried out to develop in the product marketing process.

Keywords: Animated Ad Video; MDLC Method; Animasi Multimedia

RINGKASAN

Deri Setiawan. 2022. *Perancangan Strategi Pemasaran Berbasis Multimedia Animasi Pada PT Lautan Teduh Interniaga Pekalongan Lampung Timur*. Skripsi. Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Ilmu Komputer. Universitas Muhammadiyah Metro. Dosen Pembimbing (1) Sudarmaji, S.Kom., M.M Kom. (2) Arif Hidayat, S.T., M.Kom

Kata kunci: Video Iklan Animasi; Metode MDLC; Multimedia Animasi.

Latar belakang masalah yang terjadi pada PT Lautan Teduh Interniaga Pekalongan Lampung Timur terletak di jalan AH nasution No 18, Adirejo, Kecamatan Pekalongan, Kabupaten Lampung Timur. Lampung 34111. PT Lautan Teduh Interniaga Pekalongan Lampung Timur, didirikan pada tanggal 10 April 2017 dan mulai beroperasi pada tanggal 10 Juni 2017. Saat ini, PT Lautan Teduh Interniaga Pekalongan Lampung Timur, memiliki penjualan produk, yaitu sepeda motor. Permasalahan saat ini adalah PT Lautan Teduh Interniaga Pekalongan pemasarannya masih menggunakan brosur, dan spanduk. Tentunya hal tersebut kurang meluas dalam pemasaran produk. Sehingga masyarakat menerima informasi penjualan produk dengan hanya melihat spanduk dan brosur. Tentunya dibutuhkan pengembangan promosi di PT Lautan Teduh Interniaga Pekalongan Lampung Timur. Berdasarkan wawancara dengan bapak sapril selaku pemilik perusahaan tersebut diperoleh permasalahan yaitu dalam proses pemasaran atau promosinya masih menggunakan brosur dan spanduk, dari hasil riset penelitian penulis merancang pembuatan video iklan animasi untuk menunjang tingkat jual produk yang akan dipasarkan agar pemasarannya lebih meluas kemasyarakat.

Penelitian ini bertujuan membuat dan merancang iklan video animasi pada PT Lautan Teduh Interniaga Pekalongan Lampung Timur. Dengan adanya promosi bentuk video iklan animasi untuk menunjang tingkat jual produk yang akan dipasarkan agar pemasarannya lebih meluas kemasyarakat

Metode penelitian yang digunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) untuk proses pembuatan iklan video animasi. Menurut Riyanto dan Singgih (2015: 17) menarik kesimpulan MDLC *multimedia development life cycle* merupakan metode pengembangan system yang cocok untuk pengembangan system berbasis multimedia. Pengembangan MDLC terdiri dari enam tahap, yaitu tahap pengonsepan (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*) dan pendistribusian (*distribution*).

Hasil penelitian dan kesimpulan. Adapun hasil dari penelitian ini adalah telah dihasilkannya sebuah sistem informasi sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu perancangan strategi pemasaran berbasis multimedia animasi pada PT Lautan Teduh Interniaga Pekalongan Lampung Timur. Berdasarkan hasil dari penelitian maka dapat disimpulkan bahwa sesuai tujuan dari penelitian ini telah tercapai sehingga dapat memberikan manfaat bagi PT Lautan Teduh Interniaga Pekalongan Lampung Timur. dalam proses pemasaran produk. Sehingga dapat menunjang tingkat penjualan produk.

PERSETUJUAN

Skripsi oleh **DERI SETIAWAN** ini,
Telah diperbaiki dan disetujui untuk diuji

Metro, 04 Agustus 2022

Pembimbing I



Sudarmaji, S.Kom., M.MKom.
NIDN. 0201067402

Pembimbing II



Arif Hidayat, S.T., M.Kom
NIDN. 0229048901

Ketua Program Studi




Mustika, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0204038302

PENGESAHAN

Skripsi oleh **DERI SETIAWAN** ini,
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal 6 Agustus 2022

Tim Penguji


_____, Penguji I
Sudarmaji, S.Kom., M.MKom


_____, Penguji II
Arif Hidayat, S.Kom., M.Kom


_____, Penguji Utama
Dedi Irawan, S.Kom., M.T.I

Mengetahui

Fakultas Ilmu Komputer

Dekan,



Sudarmaji, S.Kom., M.MKom
NIDN. 0201067402

MOTTO

مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ فَهُوَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ

“Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah ”
(HR.Turmudzi)

Agama, keluarga, makan, one piece.

(Deri Setiawan)

PERSEMBAHAN

Tiada kata yang pantas diucapkan selain bersyukur kepada Allah SWT yang telah memberikan begitu banyak berkah dalam hidup penulis. Penulis persembahkan skripsi ini sebagai ungkapan rasa hormat dan cinta kasih yang tulus kepada :

1. Bapak Bambang, Almarhum Ibu Parsini sebagai orang tua yang paling berharga dalam hidup saya, yang selalu mensupport segala keinginan saya dan selalu mengajarkan saya agar menjadi lebih baik kedepannya.
2. Pembimbing saya bapak Sudarmaji S.Kom., M.MKom yang sudah sabar membimbing saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu. Dan tak luput pula kepada pembimbing dua saya bapak Arif Hidayat S.T., MKom yang sudah membimbing saya dan mengajarkan saya dalam bentuk penulisan yang benar.
3. Terima kasih kepada bapak ibu dosen S1 Ilmu Komputer UM Metro
4. Seperjuangan skripsi Alm Dendi Juliansyah.
5. PT Lautan Teduh Interniaga Pekalongan Lampung Timur yang telah menerima penulis dengan baik serta membantu dalam penelitian yang penulis lakukan.
6. Sahabat-sahabat terbaik penulis yang selalu menyemangati dan membantu untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman S1 Ilmu Komputer angkatan 2018 yang telah berjuang bersama selama kuliah.
8. Almamater tercinta Universitas Muhammadiyah Metro.

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. Atas taufik hidayah-Nya dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul *“Perancangan strategi pemasaran berbasis multimedia animasi pada PT Lautan Teduh interniaga Pekalongan Lampung Timur”*, Shalawat serta salam disampaikan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, semoga mendapat syafa’at-Nya di hari akhir nanti.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan kerja sama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. H. Jazim Ahmad, M.Pd. Rektor Universitas Muhammadiyah Metro.
2. Bapak Sudarmaji, S.Kom.,M.M.Kom. sebagai Dekan Fakultas Ilmu Komputer sekaligus Pembimbing I yang telah memberi bimbingan, masukan, dan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Bapak Dedi Irawan, S.Kom, M.T.I Wakil Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Muhammadiyah Metro
4. Ibu Mustika, S.Kom.,M.Kom Kepala Program Studi S1 Ilmu Komputer.
5. Bapak Arif Hidayat, S.T., M.Kom selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, dan memberikan masukan untuk skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Komputer, yang telah memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis menempuh pendidikan,
7. Seluruh rekan-rekan S1 Ilmu Komputer angkatan 2018 yang telah berjuang bersama selama kuliah.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan bagi para pembaca pada umumnya.

Penulis

PERNYATAAN ORISINILITAS SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Deri Setiawan

NPM : 18430014

Program Studi : Ilmu Komputer

Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini dengan judul "Perancangan strategi pemasaran berbasis multimedia animasi pada PT Lautan Teduh Interniaga Pekalongan Lampung Timur". Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan meniru karya tulis orang lain. Apabila dikemudian hari terdapat unsur plagiat di dalam skripsi ini, maka saya bersedia bertanggung jawab sekaligus menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib Universitas Muhammadiyah Metro.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa adanya paksaan.

Metro, 01 September 2022



Deri Setiawan

SURAT KETERANGAN UJI KESAMAAN (*SIMILARYTI CHECK*)

 <p>UNIT PUBLIKASI ILMIAH UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO</p> <div style="border: 2px solid #003366; padding: 10px; margin: 20px auto; width: 100px; text-align: center;"><p>✓ — ✓ — ✓ — ✓ —</p></div>	<h3>SURAT KETERANGAN UJI KESAMAAN (<i>SIMILARYTI CHECK</i>)</h3> <p>Nomor: 2897/II.3.AU/F/UPI-UK/2022</p> <p>Unit Publikasi Ilmiah Universitas Muhammadiyah Metro dengan ini menerangkan bahwa:</p> <p>Nama : DERI SETIAWAN NPM : 18430014 Jenis Dokumen : SKRIPSI</p> <p>JUDUL: PERANCANGAN STRATEGI PEMASARAN BERBASIS MULTIMEDIA ANIMASI PADA PT LAUTAN TEDUH INTERNIAGA PEKALONGAN LAMPUNG TIMUR</p> <p>Telah dilakukan validasi berupa Uji Kesamaan (<i>Similarity Check</i>) dengan menggunakan aplikasi <i>Turnitin</i>. Dokumen telah diperiksa dan dinyatakan telah memenuhi syarat bebas uji kesamaan (<i>similarity check</i>) dengan persentase $\leq 20\%$. Hasil pemeriksaan uji kesamaan terlampir.</p> <p>Demikian kami sampaikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"><div style="text-align: center;"><p>Metro, 23 Agustus 2022 Kepala Unit,</p> Dr. Arif Rahman Aththibby, M.Pd.Si. NIDN. 0203128801</div></div>
<p>Alamat: Jl. Ki Hajar Dewantara No.116 Iringmulyo, Kec. Metro Timur Kota Metro, Lampung, Indonesia</p> <p>Website: www.upi.ummetro.ac.id E-mail: upi@ummetro.ac.id</p>	

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
ABSTRAK.....	iv
RINGKASAN	v
PERSETUJUAN	vi
PENGESAHAN.....	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	x
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	xi
SURAT KETERANGAN UJI KESAMAAN (SIMILARITY CHECK)	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang masalah.....	1
B. Perumusan masalah	3
C. Pembatasan masalah	3
D. Tujuan penelitian	3
E. Kegunaan penelitian	4
F. Metode penelitian	4
G. Sistematika penulisan	6
BAB II KAJIAN LITERATUR.....	7
A. Multimedia	7
B. Multimedia animasi	8
C. Perancangan	9
D. Storyboard dan MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>).....	9
E. Corel draw	11
F. <i>Frame by frame</i>	11
G. <i>Opentonnz animation</i>	14
H. Strategi dan pemasaran.....	15

BAB III. GAMBARAN UMUM ORGANISASI	17
A. Sejarah singkat Perusahaaa	17
B. Lokasi Perusahaan	18
C. Struktur organisasi Perusahaan	18
D. Sistem Menejemen Perusahaan	19
E. Analisis sistem yang berjalan	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
A. Hasil penelitian	27
B. Kebutuhan dan alat design	27
C. Perancangan dan pembahasan	31
D. Kelebihan dan kekurangan	44
BAB V PENUTUP	46
A. Kesimpulan	46
B. Saran	46
DAFTAR LITERATUR.....	47
LAMPIRAN.....	48-74
BIODATA PENULIS.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hardware	27
2. Software	28
3. Test uji Iplementasi.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Sketsa <i>Storyboard</i>	9
2. Metode Pengembangan Multimedia.....	10
3. Seleksi <i>Drame</i>	12
4. <i>Oval Tool</i>	12
5. <i>Frame Layer</i> 8 Bola	12
6. <i>Frame</i> 8 Kanan <i>Stage</i>	13
7. <i>Create Motion Tween</i>	13
8. <i>Montion Tween</i>	13
9. <i>Movie Tween</i>	14
10. Lokasi PT Lautan Teduh Interniaga Pekalongan Lampung Timur	18
11. Struktur Perusahaan PT Lautan Teduh Interniaga Pekalongan	19
12. <i>Flowchart</i> sistem Jual Beli PT Lautan Teduh Interniaga Pekalongan	22
13. Brosur	24
14. Brosur	24
15. Banner	25
16. Produk	25
17. Bentuk gedung	29
18. Bentuk gedung dan produk	30
19. Karakter tokoh	30
20. Produk yamaha nmax	31
21. Pengendara bermotor	31
22. Lokasi perusahaan	32
23. Bentuk gedung.....	32
24. Scan bentuk gedung dan produk	33
25. Scan tokoh karakter	33
26. Penjelasan produk	34
27. Pengendara motor	34

28. Scan pengendara motor	35
29. Scan ending	35
30. Tampilan aplikasi filmora	36
31. Import media file filmora.....	36
32. Media import.....	37
33. Hasil import	37
34. Pengeditan video animasi	38
35. Export hasil video bentuk mp4	38
36. Pemutaran video animasi menggunakan media player	39
37. Dokumentasi uji kelayakan	40
38. Lebar saran uji kelayakan	40
39. Daftar hadir uji kelayakan	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Wawancara.....	93
2. Surat Balasan Izin Penelitian	94
3. Lembar Pengajuan Judul	94
4. Kartu Bimbingan Proposal Skripsi Pembimbing I	97
5. Kartu Bimbingan Proposal Skripsi Pembimbing II	100
6. Lembar Perbaikan Proposal Skripsi Penguji	108
7. Lembar Perbaikan Proposal Skripsi pembimbing I.....	109
8. Lembar Perbaikan Proposal Skripsi Pembimbing II	110
9. Lembar Uji Kelayakan Progam dan Aplikasi	118
10. Lembar Saran Uji Kelayakan	121
11. Lembar Absen Uji Kelayakan.....	122
12. Surat Keputusan Skripsi	123
13. Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing I	124
14. Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing II	129
15. Form Persetujuan Uji Kesamaan	132
16. Surat Keterangan Uji Kesamaan.....	134
17. Surat Keterangan Ujian Sidang.....	134
18. Berita Acara Ujian Sidang	134
19. Penilaian Penguji Utama.....	134
20. Penilaian Ketua Penguji.....	134
21. Penilaian Sekertaris Penguji	134
22. Rekap Nilai Sidang Sekripsi.....	134
23. Lembar Perbaikan Ujian Sidang Skripsi Penguji Utama.....	134
24. Lembar Perbaikan Ujian Sidang Skripsi Ketua Penguji	134
25. Lembar Perbaikan Ujian Sidang Skripsi Sekertaris	134

