

**“COMPANY PROFILE OUTLET AMANAH INDONESIA (OMIND)  
BERBASIS ADOBE AFTER EFFECT CC 2018”**

**TUGAS AKHIR**

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan

Mencapai Derajat Diploma III (D-3)

Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

**Fuad Adi Nugroho**

**1672100011**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA  
KLATEN  
2021**

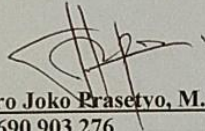
**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**COMPANY PROFILE OUTLET AMANAH INDONESIA (OMIND)**  
**BERBASIS ADOBE AFTER EFFECT CC 2018"**

Diajukan Oleh

**Fuad Adi Nugroho**

1672100001

Telah disetujui dan siap dihadapkan untuk diuji oleh dewan penguji.  
Pembimbing Utama



**Hendro Joko Prasetyo, M.Kom**  
NIK. 690 903 276

Tanggal... 3-06-2021

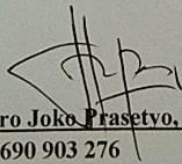
Pembimbing Pendamping



**Arvati Wuryandari, M.Kom**  
NIK. 690 208 292

Tanggal... 3-06-2021

Mengetahui  
Ketua Program Studi



**Hendro Joko Prasetyo, M.Kom**  
NIK. 690 903 276

Tanggal... 3-06-2021

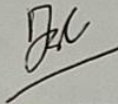
## HALAMAN PENGESAHAN

Diterima dan Disetujui oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Komputer,  
Universitas Widya Dharma Klaten.

Hari : Kamis  
Tanggal : 26 Agustus 2021  
Tempat : Universitas Widya Dharma Klaten

### SUSUNAN DEWAN PENGUJI

**Ketua**



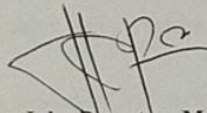
Agustinus Suradi, M.Kom  
NIK. 690 914 344

**Sekretaris**



Mariana Windarti, MT  
NIK. 690 116 375

**Penguji I**



Hendro Joko Prasetyo, M.Kom.  
NIK. 690 903 276

**Penguji II**



Aryati Wuryandari, M.Kom  
NIK. 690 208 292

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Diploma III oleh :



Dr.Th.Kriswanti Nugrahaningsih, M.Si.

NIK. 19590929 198803 2 005

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fuad Adi Nugroho  
NIM : 1672100011  
Jurusan / Program Studi : Manajemen Informatika  
Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir yang berjudul **“Company Profile Outlet Amanah Indonesia (Omind) Berbasis Adobe After Effect CC 2018”** adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam tugas akhir ini telah memberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar Pustaka.

Apabila kemudian hari terbukti saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pematalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari tugas akhir ini.

Klaten, 26 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan,



(Fuad Adi Nugroho)

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Puji Syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan untuk saya dalam menyusun dan penyelesaian tugas akhir . Tugas akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esayang telah melimpahkan rahmat, karunia, serta beribu-ribu nikmat sehingga saya dapat mengerjakan skripsi dengan lancar.
2. Bapak dan Ibu tersayang, yang telah memberikan dukungan moral maupun materi serta doa yang tidak henti-hentinya untuk saya.
3. Untuk adikku semua keluarga yang telah mendukung saya selama ini dari awal kuliah sampai saat ini.
4. Teman-teman seperjuangan Manajemen Informatika kelas A Angkatan 2016 Universitas Widya Dharma Klaten, yang selalu memberikan semangat, bantuan serta kekompakannya selama ini.

## **MOTTO**

“Jangan terlalu ambil hati dengan ucapan seseorang, kadang manusia punya mulut tapi belum tentu punya pikiran”

-Albert Einstein

“Tidak ada eskalator kesuksesan. Kau harus menaiki tangga.”

– Anonim

## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan segala kegiatan akademik termasuk penyusunan Tugas Akhir dengan judul “Company Profile Outlet Amanah Indonesia (Omind) Berbasis Adobe After Effect CC 2018”.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan tugas akhir ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. DR. H. Triyono, M.Pd, Rektor Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Bapak Ir. Darupratomo, MT., Wakil Rektor 3 Bidang Kemahasiswaan Universitas Widya Dharma Klaten.
3. Ibu Dr. Th. Kriswanti N, M. Si, Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma Klaten.
4. Bapak Hendro Joko Prasetyo, M.Kom sebagai pembimbing I yang telah memberikan dan mengarahkan sehingga penulis dapat menyusun tugas akhir.
5. Ibu Aryati Wuryandari, M.Kom., sebagai pembimbing II yang memberikan bimbingan dan mengarahkan sampai tersusunnya tugas akhir ini.
6. Kedua orang tua yang telah memberikan segala-galanya sehingga selesai tersusunnya tugas akhir ini.
7. Teman-temanku Jurusan Manajemen Informatika angkatan 2016, terimakasih atas bantuan dan dukungan kalian.

8. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu tersusunnya tugas akhir ini.

Dengan sepenuh hati, penulis pun sadar bahwa tugas akhir ini masih penuh dengan kekurangan dan keterbatasan, oleh sebab itu penulis memerlukan saran serta kritik yang membangun yang dapat menjadikan tugas akhir ini lebih baik.

Klaten, April 2021

Fuad Adi Nugroho



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
1. Alasan Pemilihan Judul .....	2
2. Rumusan Masalah .....	3
3. Batasan Masalah.....	3
4. Keaslian Penelitian .....	3
5. Manfaat Penelitian.....	4
B. Tujuan Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
A. Tinjauan Pustaka .....	6
1. Peneliti Terdahulu .....	6
2. ProfilOutlet Amanah Indonesia (OMIND) .....	10
B. Landasan Teori.....	13
1. Company Profile .....	13

2. Iklan .....	14
3. Informasi .....	15
4. Animasi .....	16
5. Multimedia Development Life (MDLO) .....	17
6. Multimedia .....	20
7. Adobe Photoshop .....	23
8. Adobe After Effect .....	24

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN ..... 28**

A. Bahan dan Materi Penelitian.....	28
B. Alat Penelitian.....	28
a. Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	28
b. Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	30
C. Jalan Penelitian .....	31
1. Pengumpulan Data.....	31
2. Perumusan Konsep ( <i>Concept</i> ).....	33
3. Perancangan ( <i>Design</i> ).....	33
4. Material Collecting .....	39
5. Pembuatan ( <i>Assembly</i> ).....	41
6. Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	45
7. Distribusi ( <i>Distriution</i> ) .....	45

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 47**

A. Hasil Penelitian .....	47
1. Tampilan Logo Omind .....	47
2. Tampilan Tahun Berdirinya OMIND .....	48
3. Tampilan Nama Pendiri OMIND .....	48
4. Tampilan Visi OMIND .....	49
5. Tampilan Misi OMIND .....	49

6. Tampilan Team Berkompeten .....	50
7. Tampilan Tepat Waktu .....	50
8. Tampilan Pelayanan Memuaskan .....	51
9. Tampilan Mengantarkan Penumpang .....	51
10. Tampilan Mengantarkan Barang .....	52
11. Tampilan Pasar Tradisional .....	52
12. Tampilan Pembagian Dalam 10 Kendaraan .....	53
13. Tampilan Driver Dalam Menerima Pelanggan .....	53
14. Tampilan Target Penghasilan .....	54
15. Tampilan Website OMIND .....	54
B. Pembahasan .....	55
C. Kesulitan Yang Dihadapi.....	58
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>59</b>
A. Kesimpulan .....	59
B. Saran.....	60

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1. Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Saya .....	8
Tabel 3.1 Tabel Storyboard.....	34
Tabel 4.1 Tabel Hasil Kuisisioner.....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Pengembangan Sistem MDLC .....	17
Gambar 2.2. Tampilan <i>Adobe Photoshop</i> .....	24
Gambar 2.3. Tampilan <i>Adobe After Effect</i> .....	25
Gambar 3.1. Perancangan <i>Design</i> .....	33
Gambar 3.2. Layer Tokoh Utama dalam <i>Adobe Photoshop</i> .....	39
Gambar 3.3. Gambar Pada Video Company Profile .....	40
Gambar 3.4. Camera dan Transform Tool dalam <i>Adobe After Effect</i> .....	42
Gambar 3.5. <i>Composition Scene</i> dalam <i>Adobe After Effect</i> .....	43
Gambar 3.6. Input Audio dalam <i>Adobe After Effect</i> .....	44
Gambar 3.7. Proses Export Render dalam <i>Adobe After Effect</i> .....	45
Gambar 4.1. Tampilan Logo OMIND .....	47
Gambar 4.2. Tampilan Tahun Berdirinya OMIND .....	48
Gambar 4.3 Tampilan Nama Pendiri OMIND .....	48
Gambar 4.4 Tampilan Visi OMIND .....	49
Gambar 4.5 Tampilan Misi OMIND .....	49
Gambar 4.6 Tampilan Team Berkompeten .....	50
Gambar 4.7 Tampilan Tepat Waktu .....	50
Gambar 4.8 Tampilan Pelayanan Memuaskan .....	51
Gambar 4.9 Tampilan Mengantarkan Penumpang .....	51
Gambar 4.10 Tampilan Mengantarkan Barang .....	52
Gambar 4.11 Tampilan Pasar Tradisional .....	52
Gambar 4.12 Tampilan Pembagian Dalam 10 Kendaraan .....	53
Gambar 4.13 Tampilan Driver Dalam Menerima Pelanggan .....	53
Gambar 4.14 Tampilan Target Penghasilan .....	54
Gambar 4.15 Tampilan Website OMIND .....	54

## ABSTRAK

Kesulitan masyarakat dalam mendapatkan informasi tentang omind yang memberikan banyak manfaat dalam kehidupan sehari - hari. Informasi menjadi hal penting, karena dengan informasi orang akan mendapat semua yang diinginkan. Penyebaran informasi tersebar melalui media cetak atupun media elektronik berbentuk multimedia, dari media itulah masyarakat dapat memperoleh informasi. Outlet Amanah Indonesia (OMIND) adalah salah satu perusahaan transportasi ojek online, Outlet Amanah Indonesia (OMIND) yang terbilang baru dan masih menggunakan media social media dan website, maka pihak Outlet Amanah Indonesia (OMIND) membutuhkan media *company profile* untuk menunjang promosi Outlet Amanah Indonesia (OMIND) untuk menginformasikan kepada masyarakat umum khususnya untuk calon penumpang agar tertarik untuk menggunakan transportasi jasa ojek online omind. Pada perancangan menggunakan metedologi *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) terdapat tahapan pengumpulan data, konsep, design, assembly, pengujian dan distribusi. Agar menghasilkan rancangan media berbasis video *company profile* informasi yang baik dan berkualitas digunakan aplikasi penunjang Adobe Photoshop CC dan Adobe After Effect CC 2018. Semakin jelas bahwa di masa yang akan datang media iklan menggunakan animasi *company profile* akan sangat membantu dalam promosi yang menarik bagi perusahaan memberikan informasi untuk masyarakat.

**Kata Kunci:** *company profile, omind, adobe after effect*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak yang signifikan dalam berbagai bidang. Bidang-bidang yang terdampak perkembangan teknologi informasi antara lain yaitu bidang periklanan. Secara langsung ataupun tidak, teknologi informasi telah menjadi bagian penting untuk masyarakat dalam berbagai bidang kehidupan. Salah satunya di bidang periklanan yang membawa dampak signifikan dalam perkembangannya.

Saat ini periklanan sering digunakan oleh perusahaan sebagai sarana informasi perusahaan dalam menawarkan produk kepada masyarakat. Periklanan umumnya disajikan menggunakan suara, gambar, teks sehingga media animasi yang menarik dapat menambah minat masyarakat untuk lebih mengetahui informasi yang dilihat. Animasi banyak digunakan dalam iklan televisi, presentasi atau seminar, desain majalah dan membuat filmanimasi sebagai alternatif menyampaikan informasi kepada orang lain dengan lebih menarik.

Animasi merupakan proses penyampaian yang menyajikan dalam bentuk video, atau gambar yang dapat bergerak dengan pengendalian yang dilakukan oleh komputer kepada para penonton dengan tidak hanya menonton namun juga dengan adanya audio yang dapat di dengar,

sekaligus efek grafik yang ditimbulkan untuk menarik respon yang aktif dalam penyajiannya. Secara kompleks, animasi interaktif dapat ditarik kesimpulan dengan alat perantara yang diciptakan dengan mudah melalui komputer menggunakan unsur audio, gambar, teks untuk menyampaikan pesan secara menarik.

Aplikasi merupakan *software* yang digunakan orang untuk melakukan sesuatu pada komputer. Aplikasi sangat membantu dalam membuat video animasi, maka *software* tersebut menjadi sebuah alat yang sangat berkembang pesat. Perkembangan ini membawa dampak positif bagi perusahaan yang berkembang. Dengan perkembangnya aplikasi banyak perusahaan yang membutuhkan *software* animasi untuk membuat iklan animasi sebagai promosi pada perusahaan.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik mengembangkan sebuah animasi iklan, untuk membantu masyarakat dalam memberikan informasi tentang OMIND, serta mempermudah dalam mendapatkan informasi tentang aplikasi tersebut. Penelitian yang penulis angkat disini berjudul tentang “Company Profile Outlet Amanah Indonesia (OMIND) Berbasis Adobe After Effect CC 2018”

#### **a. Alasan Pemilihan Judul**

Alasan pemilihan judul “**Company Profile Outlet Amanah Indonesia (OMIND) Berbasis Adobe After Effect CC 2018**” Karena masyarakat yang banyak menggunakan jasa ojek *online* akan dibuatkan iklan dengan mengenalkan aplikasi tersebut dengan media iklan 2 dimensi



secara menarik membuat pelanggan (customer) bisa tertarik menggunakan aplikasi OMIND. Diharapkan iklan 2 dimensi ini dapat memberikan kemudahan masyarakat untuk mengenal Outlet Amanah Indonesia (OMIND) yang memiliki banyak manfaat.

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dibuat rumusan masalahnya adalah bagaimana memberikan informasi tentang penggunaan aplikasi OMIND dengan benar, untuk memudahkan masyarakat memahami penggunaan aplikasi tersebut dengan baik.

### **2. Batasan Masalah**

Berkaitan dengan identifikasi masalah tersebut, maka sebagai batasan masalah dalam penyusunan tugas akhir ini antara lain :

1. Kajian penelitian adalah tentang profil Outlet Amanah Indonesia (OMIND) meliputi :
  - a. Informasi profil OMIND
  - b. Informasi visi dan misi OMIND
  - c. Informasi penjelasan Kurir Amanah Nganter Orang (KURMA)

### **3. Keaslian Penelitian**

Dalam melakukan penelitian ini peneliti belum pernah menjumpai penelitian dengan objek sama, sehingga peneliti mengambil tema **“Company Profile Outlet Amanah Indonesia (Omind) Berbasis Adobe After Effect CC 2018”**.

#### **4. Manfaat Penelitian**

a. Bagi Masyarakat

Memberikan kemudahan informasi pada masyarakat untuk mengenal aplikasi Outlet Amanah Indonesia (OMIND).

b. Bagi Penulis

- 1) Menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang pembuatan company profile 2 dimensi aplikasi OMIND asisten rumah tangga online yang menarik dan mudah dipahami.
- 2) Mengetahui permasalahan yang terjadi dalam suatu lembaga yang bergerak di bidang penyedia jasa.

c. Bagi Universitas Widya Dharma Klaten

- 1) Menambah literatur perpustakaan di Universitas Widya Dharma Klaten dan bahan pertimbangan untuk Tugas Akhir.
- 2) Mengembangkan ilmu animasi dengan baik, khususnya dalam animasi 2 dimensi.
- 3) Hasil penelitian dapat digunakan sebagai sarana pengenalan, tambahan informasi, dan referensi perpustakaan Universitas Widya Dharma Klaten sebagai bahan pembanding dan kerangka acuan dalam memahami persoalan yang sama.

## **B. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah membuat video animasi *Company Profile* sebagai promosi perusahaan Outlet Amanah Indonesia OMIND dengan berbasis *Adobe After Effect CC 2018*.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir dan pembuatan video *company profile* Outlet Amanah Indonesia (OMIND) untuk masyarakat, maka dapat diambil kesimpulan dan saran dengan harapan dapat memberi masukan serta manfaat yang dapat membangun bagi siapapun dimasa sekarang maupun yang akan datang. Berikut ini kesimpulan serta smaran yang disampaikan oleh penulis :

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis tentang video *company profile* Outlet Amanah Indonesia (OMIND) untuk masyarakat menggunakan Adobe After Effect CC, penulis menyimpulkan bahwa ada kelebihan dan kekurangan dalam video *company profile* omind. Kelebihan dalam video coampany profile omind adalah menarik minat masyarakat untuk menggunakan jasa transportasi ojek online yang berguna dalam kehidupan sehari-hari untuk berpergian ke suatu tempat, mengirim barang sesuai tujuan yang ditentukan dan pasar tradisional untuk berbelanja kebutuhan rumah tangga. Video *company profile* Outlet Amanah Indonesia (OMIND) sudah sangat efektif dan layak untuk dipublikasikan dan dijadikan media promosi. Dengan kekurangan dalam video company profile omind adalah perlu ditambahkan teknik motion untuk memberikan tampilan video yang lebih menarik dan ada beberapa fitur dalam aplikasi omind yang belum dijelaskan pada video company profile omind berdasarkan kegunaan

masing-masing, yaitu dengan memberikan penjelasan seperti omind laundry, omind kuliner, omind kurir dan omind motor bagi masyarakat untuk mengetahui fitur yang disediakan pada aplikasi omind.

## **B. Saran**

Dalam pembuatan animasi video *company profile* omind untuk masyarakat ini masih belum sempurna. Untuk itu ada beberapa masukan untuk membantu mengembangkan aplikasi ini sehingga diharapkan dapat lebih baik lagi dimasa depan. Adapun saran-saran tersebut antara lain :

1. Pelajari lebih banyak mengenai teknik – teknik dalam pembuatan motion graphic karena motion graphic ini selalu mengikuti perkembangan zaman dari segi desain maupun estetika konten yang ditampilkan.
2. Video *company profile* yang dibuat diharapkan dapat memberikan informasi yang akurat mudah dipahami, misalnya mengetahui keefektifan video *company profile* terhadap masyarakat dengan menerima saran atau kritik pada video tersebut.
3. Perlu ditambahkan penjelasan fitur pada aplikasi omind berdasarkan kegunaan masing-masing, yaitu dengan memberikan penjelasan seperti omind laundry, omind kuliner, omind kurir dan omind motor bagi masyarakat untuk mengetahui fitur yang disediakan pada aplikasi omind.

## DAFTAR PUSTAKA

- Binanto, Iwan. (2010). "Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya". Yogyakarta : Andi.
- Chandra, Ian (2007). *Melipatgandakan Kemampuan Multimedia dalam Komputer*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta
- Drs. H. Widada HR. (2014). *Paling Dicari Belajar Animasi 2D dan 3D*,
- F. Jefkins. (2014). *Periklanan, Edisi Ketiga*. Jakarta: Erlangga.
- Maimunah, Lusyani Sunarya, Nina Larasati. (2012). *Media Company Profile Sebagai Penunjang Informasidan Promosi*. Journal CCIT Vol5No.3. Tangerang.
- Nugraha, Yopie. (2011). *Cara Instan Menguasai Program Editing*. Jakarta.
- Purnama, B.E. (2013). *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Riyanto, & Singgih. (2015). *Pemanfaatan Augmented Reality pada Media Pembelajaran Interaktif Peredaran Planet*. *Juita*, 3, 187–192.
- Suhandang, Kustadi. (2016). *Manajemen, Kiat dan Strategi Periklanan*. Bandung.
- Suryani, R., Saputra, H., & Sutrisman, A. (2019). *Implementasi Animasi 2D pada Iklan Layanan Masyarakat sebagai Sosialisasi Penyakit DBD*. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*. Palembang: Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Suyanto, M (2004). *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*, Penerbit ANDI. Yogyakarta
- Suyanto, M. (2013). *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Yodha, Nugraha Citra (2015) *Iklan Layanan Masyarakat Animasi 2d Lindungi Generasi Muda Dari Bahaya Merokok Sejak Usia Dini*. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro.