

***IMPLEMENTASI METODE MDLC (MULTIMEDIA
DEVELOPMENT LIFE CYCLE) PADA IKLAN VIDEO
CINEMATIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI DALAM
MENINGKATKAN DIGITAL BRANDING CAFE COZY COFFEE***



LAPORAN TUGAS AKHIR

**disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan
pada Program Studi Teknologi Informatika Multimedia
Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya**

Oleh :

TIARA AFRILIA

061940722626

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

PALEMBANG

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

IMPLEMENTASI METODE MDLC (*MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE*) PADA IKLAN VIDEO CINEMATIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI DALAM MENINGKATKAN DIGITAL BRANDING CAFE COZY COFFEE



LAPORAN TUGAS AKHIR

OLEH:

TIARA AFRILIA

061940722626

Pembimbing I

Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom

NIP : 197305162002121001

Palembang,

2023

Pembimbing II

Ema Laila, S.Kom., M.Kom

NIP : 197703292001122002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer,

Azwardi, S.T., M.T

NIP. 197005232005011004


IMPLEMENTASIMETODE MDLC (*MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE*) PADA IKLAN VIDEO CINEMATIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI DALAM MENINGKATKAN *DIGITAL BRANDING CAFE COZY COFFEE*

Telah Diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji
Sidang Laporan Tugas Akhir pada Selasa, 07 Agustus 2023

Ketua Dewan penguji

Ema Laila, M.Kom
NIP 197703292001122002

Tanda Tangan


.....

Anggota Dewan penguji

Meiyi Darlies, M.Kom
NIP 197815052006041003


.....

Adi Sutrisman, M.Kom
NIP 197503052001121005


.....

Hidayati Ami, S.kom., M.Kom
NIP 198409142019032009


.....

Fithri Selva Jumelilah, S.Kom., M.TI
NIP 199005042020122013


.....

Palembang, 2023

Mengetahui,
Ketua Jurusan,



Azwardi, S.T., M. T

NIP 197005232005011004

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang, kecuali menurut kesanggupannya. Dia mendapat (pahala) dari kebajikan yang di kerjakannya dan mendapatkan (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya.” (QS. Al-baqarah : 286)

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), tetapla bekerja keras (untuk urusan orang lain).”
(QS. Al-Insyirah ; 6-7)

“Hati ku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanku tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanku. (Umar Bin Khattab)



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**

Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139
Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918

Website : www.polsriwijaya.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Tiara Afrilia

NIM : 061940722649

Jurusan / Prodi : Teknik Komputer / DIV – Teknologi Informatika
Multimedia Digital

Judul Skripsi : *IMPLEMENTASI* METODE MDLC (MULTIMEDIA
DEVELOPMENT LIFE CYCLE) PADA IKLAN VIDEO
CINEMATIC SEBAGAI BENTUK PROMOSI DALAM
MENINGKATKAN DIGITAL BRANDING CAFE
COZY COFFEE

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Skripsi tersebut tersebut bukan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain.
3. Apabila skripsi ini dikemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain, maka saya bersedia menerima konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan,


Tiara Afrilia

NIM.061940722626

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur bagi Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal Tugas Akhir ini tepat pada waktu yang telah ditentukan dengan judul **“IMPLEMENTASI METODE MDLC (MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE) PADA IKLAN VIDEO CINEMATIC SEBAGAI BENTUK PROMOSI DALAM MENINGKATKAN DIGITAL BRANDING CAFE COZY COFFEE”** Shalawat dan salam selalu tercurah kepada Rasulullah SAW, keluarganya, sahabatnya dan para pengikutnya hingga akhir zaman”.

Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah sebagai persyaratan untuk pendidikan pada Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya. Sebagian bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian, observasi, dan beberapa sumber literatur yang mengandung penulisan laporan ini. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan segala kemudahan, bimbingan, pengarahan, dorongan, bantuan baik moral maupun materi selama penyusunan laporan akhir ini. Ucapan terima kasih penulis tujukan kepada yang terhormat :

1. Allah SWT dan Nabi Muhammad Saw atas berkah dan karunia Nya- lah penulis bisa meyelesaikan laporan ini.
2. Orang tua dan saudara tercinta, yang telah memberikan doa dan restu serta dukungan yang sangat besar selama penyusunan Laporan Akhir ini.
3. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Azwardi, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Bapak Yulian Mirza, S.T., M.Kom. selaku Sekretaris Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital dan pembimbing II yang

telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasihat dalam menyelesaikan proposal ini.

7. Bapak Slamet Widodo S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberi arahan dalam penyusunan Laporan Akhir ini.
8. Bapak/Ibu Dosen beserta staff Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
9. Chofifah M, Kiki Merdiansyah, Shinta D, Safera, Dwi Prita, dan kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses penyelesaian Laporan Kerja Praktek ini.
10. Kepada seseorang yang pernah bersama saya terima kasih untuk patah hati yang diberikan saat proses penyusunan Skripsi yang sekarang bisa menjadi pengingat untuk saya agar terus berproses menjadi pribadi yang lebih baik. Terima Kasih telah menjadi bagian menyenangkan dan menyakitkan dari proses pendewasaan penulis.
11. Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for all doing this hard word . I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting. I wanna thank me for just being me at all times.

Harapan penulis semoga Allah SWT membalas segala niat baik kepada semua pihak yang telah membantu dan semoga laporan ini dapat bermanfaat, khususnya untuk rekan-rekan di lingkungan Politeknik Negeri Sriwijaya. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan sebagai bahan acuan dan perbaikan untuk penulis dalam menyempurnakan laporan ini.

Palembang, Agustus 2023

Penulis

ABSTRAK

IMPLEMENTASI METODE MDLC (MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE) PADA IKLAN VIDEO CINEMATIC SEBAGAI BENTUK PROMOSI DALAM MENINGKATKAN DIGITAL BRANDING CAFE COZY COFFEE

(Tiara Afrilia 2023 : Jumlah halaman Tugas Akhir)

Saat ini, Dunia telah mengalami fase peningkatan dan perkembangan teknologi dan jaringan komunikasi. Teknologi multimedia merupakan perpaduan antara teknologi komputer dengan teknologi elektronik. Multimedia memberikan kemudahan dalam menyampaikan pesan dalam bentuk audio dan visual yang menjadi media dalam mempromosikan suatu barang ataupun jasa kepada publik, dalam dunia bisnis produk multimedia yang paling banyak diminati adalah Video. Multimedia development life cycle merupakan metode pengembangan perangkat lunak multimedia yang memiliki 6 tahapan diantaranya: Konsep, Perancangan, Pengumpulan bahan, Pembuatan, Pengujian dan Distribusi. Dalam kaitannya, Jurnal ini membahas mengenai efektivitas video iklan salah satu kafe yang berada di Palembang dengan konsep indoor dan outdoor yang bernama Café Cozy Coffee dengan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) serta dampak luas dan manfaat yang diberikan dari video promosi tersebut sebagai bentuk digital branding. Untuk menguji penelitian tersebut menggunakan Three Layers of Social Media yaitu Key Metrics, Engagement Rate dan Conversation Analysis. Hasil uji penelitian menyatakan bahwa video tersebut mengalami peningkatan secara signifikan.

Kata kunci : Teknologi Multimedia, MDLC, Efektivitas, *Digital Branding*, Promosi

Abstract

Currently, the world has experienced a phase of improvement and development of technology and communication networks. Multimedia technology is a combination of computer technology and electronic technology. Multimedia makes it easy to convey messages in audio and visual form which are media in promoting an item or service to the public, in the business world the most popular multimedia product is cinematic video. Multimedia development life cycle⁰¹ is a multimedia software development method that has 6 stages including: Concept, Design, Material Collection, Manufacturing, Testing and Distribution. In relation to this, this journal discusses the effectiveness of a video advertisement for one of the cafes in Palembang with the concept indoor and outdoor which is called Café CozyCoffee using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method as well as the broad impact and benefits provided by the promotional video as a form of digital branding. To test this research using Three Layers of Social Media namely Key Metrics, Engagement Rate and Conversation Analysis. As well as data analysis, The results of the research test stated that the video experienced a significant increase.

Keywords—*Multimedia Technology, MDLC, Effectiveness, Digital Branding, Promotion*

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|----------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| LEMBAR PENGUJI | iii |
| ABSTRAK..... | viii |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR TABEL | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |
| 1.4 Tujuan..... | 3 |
| 1.5 Manfaat | 4 |
| BAB II TINJAUAN UMUM | |
| 2.1 Penelitian terdahulu | 5 |
| 2.2 Efektivitas | 14 |
| 2.3 Media Sosial..... | 14 |
| 2.3.1 Pengertian Media Sosial | 14 |
| 2.3.2 Jenis Jenis Media Sosial..... | 14 |
| 2.4 Editing..... | 16 |
| 2.4.1 Pengertian Editing | 16 |
| 2.4.2 Aspek Editing | 16 |
| 2.4.3 Bentuk Editing | 17 |
| 2.5 MDLC (<i>multimedia development life cycle</i>)..... | 18 |
| 2.6 Video..... | 19 |
| 2.7 Video Cinematic | 21 |
| 2.8 Iklan..... | 21 |
| 2.9 Promosi..... | 23 |
| 2.10 Branding..... | 25 |
| 2.10.1 Digital Branding | 25 |

| | | |
|--------|--|----|
| 2.11 | Instagram..... | 26 |
| 2.12 | Adobe Premiere Pro | 27 |
| 2.13 | Kuesioner..... | 27 |
| 2.14 | Metode Kuantitatif..... | 28 |
| 2.15 | Pengertian Pengambilan Gambar..... | 29 |
| 2.16 | Pengertian Sudut Pengambilan Gambar..... | 30 |
| 2.16.1 | Jenis-jenis Sudut Pengambilan Gambar | 30 |

BAB III METODOLOGI/ RANCANG BANGUN

| | | |
|-----|--|----|
| 3.1 | Alur Proses Editing | 32 |
| 3.2 | Metode Perancangan | 33 |
| 3.3 | Concept (Konsep)..... | 34 |
| 3.4 | Desain (Perencanaan)..... | 35 |
| 3.5 | Material Collecting (Pengumpulan Bahan)..... | 39 |
| 3.6 | Assembly (Pembuatan)..... | 40 |
| 3.7 | Testing (Pengujian)..... | 41 |
| 3.8 | Distribution | 41 |

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL

| | | |
|-----|------------------------------|----|
| 4.1 | Hasil | 42 |
| 4.2 | Pengujian | 61 |
| 4.3 | Data Hasil Pengujian..... | 70 |
| 4.4 | Analisis Data Pengujian..... | 71 |
| 4.5 | Hasil Responden..... | 80 |

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

| | | |
|-----|-----------------|----|
| 5.1 | Kesimpulan..... | 81 |
| 5.2 | Saran..... | 82 |

| | |
|-----------------------------|-----------|
| DAFTAR PUSTAKA | 83 |
|-----------------------------|-----------|

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|-------------|---|
| Gambar 2.1 | Alur MDLC (<i>multimedia development life cycle</i>) 20 |
| Gambar 3.1 | Proses Metode Penelitian 37 |
| Gambar 3.2 | Tahapan MDLC 28 |
| Gambar 3.3 | Use Case konsep desain 40 |
| Gambar 3.4 | Activity Diagram Konsep Design 41 |
| Gambar 4.1 | Tampilan scene 1 47 |
| Gambar 4.2 | Tampilan scene 2 47 |
| Gambar 4.3 | Tampilan scene 3 48 |
| Gambar 4.4 | Tampilan scene 4 48 |
| Gambar 4.5 | Tampilan scene 5 48 |
| Gambar 4.6 | Tampilan scene 6 49 |
| Gambar 4.7 | Tampilan scene 7 49 |
| Gambar 4.8 | Tampilan scene 8 49 |
| Gambar 4.9 | Tampilan scene 9 50 |
| Gambar 4.10 | Tampilan scene 10 50 |
| Gambar 4.11 | Tampilan scene 11 50 |
| Gambar 4.12 | Tampilan scene 12 51 |
| Gambar 4.13 | Tampilan scene 13 51 |
| Gambar 4.14 | Tampilan scene 14 51 |
| Gambar 4.15 | Tampilan scene 15 52 |
| Gambar 4.16 | Tampilan scene 16 52 |
| Gambar 4.17 | Tampilan scene 17 52 |
| Gambar 4.18 | Tampilan scene 18 53 |
| Gambar 4.19 | Tampilan scene 19 53 |
| Gambar 4.20 | Tampilan scene 20 53 |
| Gambar 4.21 | Tampilan scene 21 54 |
| Gambar 4.22 | Tampilan scene 22 54 |
| Gambar 4.23 | Tampilan scene 23 54 |
| Gambar 4.24 | Tampilan scene 24 55 |

| | | |
|-------------|-----------------------------|----|
| Gambar 4.25 | Tampilan scene 25 | 55 |
| Gambar 4.26 | Tampilan scene 26 | 55 |
| Gambar 4.27 | Tampilan scene 27 | 56 |
| Gambar 4.28 | Tampilan scene 28 | 56 |
| Gambar 4.29 | Tampilan scene 29 | 56 |
| Gambar 4.30 | Tampilan scene 30 | 57 |
| Gambar 4.31 | Tampilan scene 31 | 57 |
| Gambar 4.32 | Tampilan scene 32 | 57 |
| Gambar 4.33 | Tampilan scene 33 | 58 |
| Gambar 4.34 | Tampilan scene 34 | 58 |
| Gambar 4.35 | Tampilan scene 35 | 58 |
| Gambar 4.36 | Tampilan scene 36 | 59 |
| Gambar 4.37 | Tampilan scene 37 | 59 |
| Gambar 4.38 | Tampilan scene 38 | 59 |
| Gambar 4.39 | Tampilan scene 39 | 60 |
| Gambar 4.40 | Tampilan scene 40 | 60 |
| Gambar 4.41 | Tampilan scene 41 | 60 |
| Gambar 4.42 | Tampilan scene 42 | 61 |
| Gambar 4.43 | Tampilan scene 43 | 61 |
| Gambar 4.44 | Tampilan scene 44 | 61 |
| Gambar 4.45 | Tampilan scene 45 | 62 |
| Gambar 4.46 | Tampilan scene 46 | 62 |
| Gambar 4.47 | Tampilan scene 47 | 62 |
| Gambar 4.48 | Tampilan scene 48 | 63 |
| Gambar 4.49 | Tampilan scene 49 | 63 |
| Gambar 4.50 | Tampilan scene 50 | 63 |
| Gambar 4.51 | Tampilan scene 51 | 64 |
| Gambar 4.52 | Tampilan scene 52 | 64 |
| Gambar 4.53 | Tampilan scene 53 | 64 |
| Gambar 4.54 | Tampilan scene 54 | 65 |
| Gambar 4.55 | Tampilan scene 55 | 66 |
| Gambar 4.56 | Konten 1 dan konten 2 | 67 |

| | | |
|-------------|--|----|
| Gambar 4.57 | Insights ig @Cozycoffeeandroastery | 69 |
| Gambar 4.58 | Average Engangement @Cozycoffeeandroastery | 70 |
| Gambar 4.59 | Top Post Ig @Cozycoffeeandroastery | 70 |
| Gambar 4.60 | Komen video cinematic | 71 |
| Gambar 4.61 | Jenis Kelamin | 80 |
| Gambar 4.62 | Asal | 80 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|-----------|---|
| Tabel 2.1 | Penelitian Terdahulu 5 |
| Tabel 2.2 | Skala Pengukuran Likert 30 |
| Tabel 2.3 | Kriteria Kevalidan Produk 31 |
| Tabel 2.3 | Kriteria Kepraktisan Produk 31 |
| Tabel 2.5 | Kriteria Penilaian Respons Siswa 31 |
| Tabel 3.1 | Konsep Penelitian 39 |
| Tabel 3.2 | <i>Storyboard</i> 42 |
| Tabel 3.3 | Tahapan Material Collecting 45 |
| Tabel 4.1 | Hasil Analisis konten video instagram Cozy 67 |
| Tabel 4.2 | Skala Pengukuran Likert 72 |