**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Landasan Teori**

 Pada landasan teori ini akan dibahas mengenai teori-teori atau tinjauan pustaka. Berdasarkan jurnal terdahulu yang telah membuat dan melakukan perancangan video profil dari berbagai aspek seperti pendidikan, pemasaran, dan publikasi.

 Pada penelitian pertama dikutip dari jurnal yang ditulis oleh Sri Jarwati dan Gesang Kristianto. “Pembuatan Video Profil Akademi Kebidanan Mitra Husada Karanganyar Berbasis Multimedia. Pada jurnal tersebut menjelaskan bahwa Berbagai macam cara digunakan untuk mensosialisasikan profil lembaga pendidikan, teknologi informasi berbasis multimedia mempunyai peran penting dalam bidang pemasaran dan cara untuk mempermudah penyampaian informasi baik dalam bentuk audio maupun visual. Selanjutnya pada penelitian terdahulu dikutip dari jurnal yang ditulis oleh Tri Winarni. “Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Matesih”. Pada jurnal tersebut dimana strategi promosi dan informasi dengan cara-cara dan proses konvensional yaitu dengan pembagian brosur, spanduk dan penyampaian informasi dari satu orang ke orang yang lain dirasa belum optimal maka dari itu penulis membuat Video Profil berbasis multimedia. Terakhir dikutip dari jurnal yang ditulis oleh Sesar Wahyu. “Pembuatan Video Company Profile Berbasis Multimedia Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Karanganyar”. Menjelaskan bahwa video merupakan media yang paling lengkap, karena video mempunya unsur gerak, visualisasi yang nyata, gambar, suara, dan juga banyak unsur musik dalam satu unit atau yang disebut juga dengan multimedia.

 Maka dari ketiga jurnal diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan dan perancangan media promosi video profil, hal yang perlu diperhatikan adalah strategi promosi, daya tarik penyampaian promosi, dan gaya promosi menjadi kunci dari semua langkah untuk menghasilkan media promosi berupa video yang menarik untuk dinikmati.

**2.2 Sistem Informasi**

 Sistem informasi merupakan suatu perkumpulan data yang terorganisasi beserta tatacara penggunaanya yang mencangkup lebih jauh dari pada sekedar penyajian. Istilah tersebut menyiratkan suatu maksud yang ingin dicapai dengan jalan memilih dan mengatur data serta menyusun tatacara penggunaanya. Keberhasilan suatu sistem informasi yang diukur berdasarkan maksud pembuatanya tergantung pada tiga faktor utama, yaitu keserasian dan mutu data, pengorganisasian data, dan tatacara penggunaanya.untuk memenuhi permintaan penggunaan tertentu, maka struktur dan cara kerja sistem informasi berbeda-beda bergantung pada macam keperluan atau macam permintaan yang harus dipenuhi. Suatu persamaan yang menonjol ialah suatu sistem informasi menggabungkan berbagai ragam data yang dikumpulkan dari berbagai sumber. Untuk dapat menggabungkan data yang berasal dari berbagai sumber suatu sistem alih rupa (transformation) data sehingga jadi tergabungkan (compatible). Berapa pun ukurannya dan apapun ruang lingkupnya suatu sistem informasi perlu memiliki ketergabungan (compatibility) data yang disimpannya. (Hanif Al Fatta, 2009:9).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah sekumpulan prosedur organisasi yang dilaksanakan untuk mencapai suatu tujuan yaitu memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan untuk mengendalikan organisasi. Informasi dalam lingkup sistem informasi memiliki beberapa ciri  yaitu:

1. Baru, informasi yang didapat sama sekali baru dan segar bagi penerima.
2. Tambahan, informasi dapat memperbaharui atau memberikan tambahan pada informasi yang telah ada.
3. Korektif, informasi dapat menjadi suatu koreksi atas informasi yang salah sebelumnya.
4. Penegas, informasi dapat mempertegas informasi yang telah ada.

**2.2.1 Sistem Informasi yang Baik**

Sistem informasi dapat disebut baik, jika usernya rajin memeriksa data dari waktu ke waktu. Jika operatornya rajin memeriksa kebenaran proses-proses pengolahan data, maka hasil akhirnya mendapatkan informasi  yang sangat penting bagi manajemen didalam pengambilan keputusan, melalui keberadaan sistem informasi, serta didasarkan pada data yang akurat dan mutakhir. Ciri –ciri Dari Sistem Informasi yang berkualitas diantaranya :

1. **Data yang *Up to date* dan Akurat**

 Informasi yang dihasilkan benar-benar *up to date* dan  akurat, data yang dimasukkan dan proses yang digunakan didalam sistem harus benar sesuai dengan kenyataan atau proses harus sesuai dengan perumusan-perumusan.

1. **Informasi bersifat Relevansi**

 Informasi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi, data yang digunakan untuk diproses seharusnya ada hubungannya dengan masalahnya sehingga informasi yang diberikan bisa sesuai dengan masalah yang dihadapai.

1. **Ketepatan Waktu**

 Informasi yang dihasilkan tepat waktu, kalau saat ini kita membutuhkan suatu informasi maka informasi yang kita butuhkan itulah yang kita dapatkan. Informasi tidak datang waktu yang telah lewat atau sebelumnya.

1. **Kelengkapan**

 Informasi yang dihasilkan harus lengkap jadi tidak ada kekurangan sedikitpun tentang informasi yang dicari.

1. **Mudah di akses dan digunakan  oleh user**

 Sistem informasi yang dibangun harus user frendly, artinya mudah dijalankan dan bisa membantu memudahkan proses pekerjaan dari user  bukan sebaliknya malah mempersulit dengan adanya sistem tersebut

**2.2.2 Komponen Sistem Informasi**

Menurut Agus Mulyanto (2009:31) dalam bukunya yang berjudul Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi menyatakan bahwa “Sistem informasi terdiri dari lima sumber daya yang dikenal sebagai komponen sistem informasi”. Kelima sumber daya tersebut adalah manusia, hardware, software, data, dan jaringan. Kelima komponen tersebut memainkan peranan yang sangat penting dalam suatu sistem informasi. Namun dalam kenyataannya, tidak semua sistem informasi mencakup kelima komponen tersebut. Berikut merupakan penjelasan komponen dari sistem informasi :

1. Sumber Daya Manusia

Manusia mengambil peranan yang penting bagi sistem informasi. Manusia dibutuhkan untuk mengoperasikan sistem informasi. Sumber daya manusia dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu pengguna akhir dan pakar sistem informasi. Pengguna akhir adalah orang-orang yang menggunakan informasi yang dihasilkan dari sistem informasi, sedangkan pakar sistem informasi orang-orang yang mengembangkan dan mengoperasikan sistem informasi.

1. Sumber Daya Hardware

Sumber daya hardware adalah semua peralatan yang digunakan dalam pemrosesan informasi. Sumber daya ini tidak hanya sebatas komputer saja, melainkan semua media data seperti lembaran kertas dan disk magnetic atau optikal.

1. Sumber Daya Software

Sumber daya software adalah semua rangkaian perintah (instruksi) yang digunakan untuk memproses informasi. Sumber daya ini tidak hanya berupa program saja, tetapi juga berupa prosedur.

D. Sumber Daya Data

Sumber daya data bukan hanya sekedar bahan baku untuk memasukan sebuah sistem informasi, melainkan sebagai dasar membentuk sumber daya organisasi.

E. Sumber Daya Jaringan

Sumber daya jaringan merupakan media komunikasi yang menghubungkan komputer, memproses komunikasi, dan peralatan lainnya, serta dikendalikan melalui software komunikasi. Sumber daya ini dapat berupa media komunikasi seperti kabel, satelit dan dukungan jaringan seperti modem, software pengendali, serta prosesor antar jaringan.

**2.3 Konsep Dasar Multimedia**

 Istilah multimedia terdiri dari dua kata, yaitu multi dan media. Pengertian multi berarti banyak atau lebih dari satu, sedangkan kata media berarti alat/sarana/piranti untuk berkomunikasi. Komunikasi merupakan hubungan atau interaksi dua arah. Dengan adanya komunikasi sebuah informasi akan mudah dipahami oleh indera. Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Suyanto, 2005).

Menurut Senn, didalam multimedia terdapat beberapa elemen, elemen-elemen tersebut diantaranya adalah text, image, audio, video dan animasi (Sofyan & Purwanto, 2008).

1. *Text*

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah *text* (teks). Kebutuhan teks bergantung pada penggunaan aplikasi multimedia.

1. *Image*

Image (grafik) merupakan hasil sebuah pengambilan citra yang didapat melalui alat penangkap citra, seperti kamera dan scanner, yang hasilnya sering disebut dengan gambar. Gambar dapat berwujud sebuah ikon, foto ataupun simbol.

1. Audio

Audio (suara) adalah komponen multimedia yang dapat berwujud narasi, music, efek suara atau penggabungan di antara ketiganya.

1. Video

Video merupakan sajian gambar dan suara yang ditangkap oleh sebuah kamera, kemudian disusun ke dalam urutan frame untuk dibaca dalam satuan detik.

1. Animasi

Animasi yaitu penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada *layer*. Penciptaan animasi terdiri dari tiga tahap yaitu, permodelan, layout dan animasi, dan rendering.

**2.4 Video Profil**

Video profil merupakan salah satu media yang efektif dalam mempromosikan perusahaan, produk, hingga promosi untuk lembaga pendidikan. Dengan komunikasi melalui audio visual tentunya penyampaian propaganda atau promosi semakin efektif. Selain dikemas dalam format linier (dioperasikan menggunakan media player VCD atau DVD) yang juga dapat diproduksi melalui format CD interaktif di operasikan melalui komputer (Henna,2012).

 Video profil merupakan video yang bersifat multimedia, dibangun dari sebuah storyline dan storyboard, disusun dari pengambilan gambar/syuting, dikombinasi dengan rangkaian logo, foto, teks, bagan, grafik, yang dijelaskan secara seimbang dengan backsound (Umumnya berdurasi singkat, terkait dengan titik jenuh sehingga umumnya video profil berkisar 2-10 menit).

**2.5 Media**

 Media adalah sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada publik dengan menggunakan berbagai unsur komunikasi grafis
seperti teks atau gambar/foto. Media komunikasi grafis sangat banyak
jumlah dan jenisnya. Menurut Adi Nugroho (2000). Media komunikasi
grafis secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi sebagai berikut:

1. Media cetak (printed material).
2. Media luar ruangan (outdoor).
3. Media elektronik (electronic).
4. Tempat pajang (display).
5. Barang – barang kenangan (secial offer).

**2.6 Promosi**

 Pengertian promosi menurut Djaslim Saladin dan Yevis Marty Oesman (2002 : 123) : “Promosi adalah suatu komunikasi informasi penjual dan pembeli yang bertujuan untuk merubah sikap dan tinakah laku pembeli, yang sebelumnya tidak mengenal menjadi mengenal sehingga menjadi pembeli dan mengingat produk tersebut”. Sedangkan pengertian promosi menurut Buchari Alma (2006 : 179) “Promosi adalah sejenis komunikasi yang memberi penjelasan dan meyakinkan calon konsumen mengenai barang dan jasa dengan tujuan untuk memperoleh perhatian, mendidik, mengingatkan dan meyakinkan calon konsumen”.

Istilah promosi berasal dari bahasa Latin, yaitu promovere yang
kemudian diadopsi dalam bahasa Inggris yaitu (to) promote yang berarti
meningkatkan sesuatu atau menaikkan (sesuatu). Kata promote
kemudian diadopsi kedalam bahasa Indonesia menjadi kata promosi. Promosi merupakan alat komunikasi dan penyampaian pesan yang dilakukan baik oleh perusahaan maupun perantara dengan tujuan memberikan informasi mengenai produk, harga dan tempat. Informasi itu bersifat memberitahukan, membujuk, mengingatkan kembali kepada konsumen, para perantara atau kombinasi keduanya. Dalam promosi juga, terdapat beberapa unsur yang mendukung jalannya sebuah promosi tersebut yang biasa disebut bauran promosi.

**2.7 Studi Kasus**

Menurut Depdikbud (1997: 2) menjelaskan bahwa “studi kasus adalah suatu studi atau analisa yang komprehensif dengan menggunakan berbagai teknik, bahan dan alat mengenai gejala atau ciri-ciri karakteristik berbagai jenis masalah atau tingkah laku menyimpang baik individu maupun kelompok”.

Menurut Wibowo (1984: 79) menjelaskan bahwa “studi kasus adalah suatu teknik untuk mempelajari keadaan dan perkembangan seseorang secara mendalam dengan tujuan untuk mencapai penyesuaian diri yang lebih baik”.

**2.8 Tahapan Produksi**

Terdapat tiga tahapan dalam memproduksi *system* multimedia komersial, misalnya iklan televisi, profil perusahaan, atau situs web perusahaan, yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Masing-masing tahap mempengaruhi secara dramatis terhadap biaya dan berkualitas. Adapun tahapan-tahapan produksi sebagai berikut :

**2.8.1 Pra Produksi ( *Pre Production* )**

Tahap pra produksi adalah tahap semua pekerjaan dan aktifitas yang terjadi sebelum multimedia diproduksi secara nyata. Perencanaan secara baik sebelum diproduksi dapat menghemat biaya yang dikeluarkan pemesan multimedia komersial. Hal inilah manfaat utama tahap praproduksi.

1. **Anggaran (Budgeting)**

Perencanaan/perhitungan biaya yang akan dikeluarkan untuk memproduksi video.

1. **Pemilihan Aktor/Talent**

Pemilihan pemain yang sesuai dengan video yang akan dibuat.

1. **Penulisan Cerita (Scriptwriting)**

Proses pembuatan jalan cerita atau yang lebih dikenal dengan skenario. Skenario adalah bentuk tertulis dari keseluruhan film yang merupakan bentuk dasar rangkaian dan adegan – adegan yang tidak dirincikan. (A. Zainul Fanani, 2006).

1. **Storyline dan Storyboard**

*Storyline* merupakan inti dari sebuah naskah yang di ambil dari gagasan utama yang dibuat seperti alur cerita. *Story Board* adalah sejumlah sketsa yang menggambarkan aksi di dalam film, atau bagian khusus yang disusun teratur pada papan bulletin dan dilengkapi dengan dialog yang sesuai waktunya atau deskripsi adegan. *Story Board* digunakan untuk mempermudah dan mempermurah pengambilan gambar. (Heru Effendy, 2002).

**2.8.2 Produksi**

Produksi adalah inti dari setiap proyek karena produksi adalah tahap pengambilan data yang dibutuhkan sesuai script dan storyboard. Adapun proses produksi adalah sebagai berikut :

1. **Pengambilan Gambar (*Shooting*)**

Setelah *storyboard* atau skenario telah dirancang, maka langkah selanjutnya adalah melakukan *shooting* video profilatau pengambilan gambar pada objek yang telah ditentukan sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat.

1. **Proses Perekaman Suara, *Sound Effect*, dan Musik**

*Sound Effect* digunakan untuk menekankan artistik, keseruan, menegangkan dari suatu film, acara televisi, animasi, *videogame* atau bahkan suatu titik kreatif tanpa menggunakan dialog atau musik.

Menurut Suhastjarja (1992: 13), musik ialah ungkapan rasa indah manusia dalam bentuk suatu konsep pemikiran yang bulat, dalam wujud nada-nada atau bunyi lainnya yang mengandung ritme dan harmoni, serta mempunyai suatu bentuk dalam ruang waktu yang dikenal oleh diri sendiri dan manusia lain dalam lingkungan.

**2.8.3 Pasca Produksi**

 Pasca produksi dimana semua pekerjaan sudah dilakukan mulai dari pra
produksi yang meliputi mendefinisikan masalah, mendefinisikan ide, menentukan
tema, *shooting script*, dan *stroryboard*. Dalam pasca produksi hal yang dilakukan yaitu proses *editing* dan *rendering.*

1. ***Editing***
*Editing* adalah proses mengorganisir, peninjauan, memilih, dan menyusun gambar dan suara hasil rekaman produksi. *Editing* harus menghasilkan tayangan gambar yang padu dan cerita yang penuh makna sesuai apa yang telah direncanakan sebelumnya yaitu untuk menghibur, menginformasikan, memberi inspirasi dan lainnya (Roy Thompson dan Christopher J. Bowen, 2009: 1).
2. ***Rendering***
*Rendering* adalah proses pengkalkulasian akhir dari keseluruhan proses dalam pembuatan gambar atau animasi 3D. *Rendering* akan mengkalkulasikan seluruh elemen material, pencahayaan, efek, dan lainnya sehingga akan menghasilkan output gambar atau animasi yang realistik (Aditya, 2007).

**2.9 Pengujian Sistem**

 Pengujian menyajikan anomali yang menarik bagi perekayasa perangkat lunak. Pada proses perangkat lunak, perekayasa pertama–tama berusaha membangun perangkat lunak dari konsep abstrak ke implementasi yang dapat dilihat, baru kemudian dilakukan pengujian.

**2.9.1 Sasaran – Sasaran Pengujian**

Terdapat sejumlah aturan yang berfungsi sebagai sasaran pengujian :

1. Pengujian adalah proses eksekusi suatu program dengan maksud menemukan kesalahan.
2. Test case yang baik adalah test case yang memiliki probabilitas tinggi untuk menemukan kesalahan yang belum pernah ditemukan sebelumnya.
3. Pengujian yang sukses adalah pengujian yang mengungkap semua kesalahan yang belum pernah ditemukan sebelumnya.

**2.9.2 Prinsip Pengujian**

 Sebelum mengaplikasikan metode untuk mendesain test case yang efektif, perekayasa perangkat lunak harus memahami prisnsip dasar yang menuntun pengujian perangkat lunak. Serangkaian prinsip pengujian akan dijelaskan sebagai berikut :

1. **Pengujian Video**

Pengujian video adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak yang digunakan untuk membuat video, pengujian tersebut mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan.

1. **Pengujian Audio**

Pengujian audio adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak yang digunakan untuk menguji audio, mulai dari kualitas audio sampai dengan efek-efek yang digunakan pada audio.

**2.10 Hardware yang Digunakan**

**2.10.1 *Personal Computer* (PC)**

Menurut (WImatra, 2008) mengatakan bahwa definisi komputer adalah sistem elektronik yang memiliki tujuan pengolahan data, yang kemudian dapat menghasilkan informasi yang berguna.

**2.10.2 Kamera DSLR**

DSLR adalah ringkasan kepada ‘*Digital Single-Lens Reflex’* atau dalam Bahasa Melayunya boleh diterjemahkan sebagai “Pantulan Lensa Tunggal Digital”. Sistem kamera ini sebenarnya telah wujud sejak zaman kamera analog lagi. Pada ketika itu, DSLR dikenali dengan nama kamera SLR.

**2.10.3 Tripod**

 Tripod dalam [fotografi](https://id.wikipedia.org/wiki/Fotografi), adalah alat [stan](https://id.wikipedia.org/wiki/Stan) untuk membantu agar badan [kamera](https://id.wikipedia.org/wiki/Kamera) bisa berdiri dengan tegak dan tegar. Hal ini dimaksudkan untuk mengurangi kelelahan fotografer dalam mengambil gambar dan mengurangi [*noise*](https://id.wikipedia.org/wiki/Noise) yang ditimbulkan oleh guncangan tangan fotografer.

Tripod biasanya dipakai jika fotografer menggunakan [*shutter speed*](https://id.wikipedia.org/wiki/Shutter_speed) di angka 30 atau lebih lambat atau menggunakan [lensa](https://id.wikipedia.org/wiki/Lensa) kamera dengan [*focal length*](https://id.wikipedia.org/wiki/Focal_length) lebih dari 200 mm.

**2.10.4 *Microphone***

Mikrofon ([bahasa Inggris](https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Inggris): *microphone*) adalah suatu jenis [transduser](https://id.wikipedia.org/wiki/Transduser) yang mengubah energi-energi [akustik](https://id.wikipedia.org/wiki/Akustik) (gelombang suara) menjadi [sinyal](https://id.wikipedia.org/wiki/Sinyal) [listrik](https://id.wikipedia.org/wiki/Listrik). Mikrofon merupakan salah satu alat untuk membantu [komunikasi](https://id.wikipedia.org/wiki/Komunikasi) manusia. Mikrofon dipakai pada banyak alat seperti [telepon](https://id.wikipedia.org/wiki/Telepon), alat perekam, alat bantu dengar, dan pengudaraan [radio](https://id.wikipedia.org/wiki/Radio) serta [televisi](https://id.wikipedia.org/wiki/Televisi).

**2.10.5 *Lightin*g**

 *Lighting* adalah penataan peralatan pencahayaan, dalam hal ini adalah untuk untuk menerangi panggung untuk mendukung sebuah pementasan. Sebab, tanpa adanya cahaya, maka pementasan tidak akan terlihat. Secara umum itulah fungsi dari tata cahaya.