

**VIDEO SISTEM PEMBELAJARAN *SMART CLASSROOM* SMPIT
HARAPAN MULIA PALEMBANG**

SKRIPSI



**Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Sarjana
Terapan Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika
Multimedia Digital
Politeknik Negeri Sriwijaya**

**Oleh :
SITI RAHMA YANTI
061540722065**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER
2019**

**VIDEO SISTEM PEMBELAJARAN SMART CLASSROOM SMPIT
HARAPAN MULIA PALEMBANG**



SKRIPSI

*Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya
Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital*

Palembang, Agustus 2019

Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Akhyar Supani, S.T., M.T
NIP. 196302111992031002

Alaa Novi Tempunan, S.T., M.T
NIP. 197611082000031002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer

Ketua Program Studi

Ir. A. Bahri Joni Mulyan, M.Kom
NIP. 196007101991031001

Ikhtison Mekongga, S.T., M.Kom
NIP. 19770524200031002

**VIDEO SISTEM PEMBELAJARAN *SMART CLASSROOM* SMPIT
HARAPAN MULIA PALEMBANG**



Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada sidang
Skripsi pada Jum'at, 19 Juli 2019

Ketua Dewan Penguji

Ikhtishon Mekongga., S.T., M.Kom
NIP. 19770524100031002

Anggota Dewan Penguji

Ervi Cofriyanti, M.T.I
NIP. 198012222015042001

Herlambang Saputra., Ph.D
NIP. 198103182008121002

M.Miftakul Amin, S.Kom, M.Eng
NIP. 197912172012121001

Alan Novi Tompunu, S.T., M.T
NIP. 19770524200031002

Tanda Tangan

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer**

Ir. A. Bahri Joni M, M.Kom.
NIP 196007101991031001

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Siti Rahma Yanti
NIM : 061540722065
Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer/Teknologi Informatika Multimedia
Digital
Judul Skripsi : Video Sistem Pembelajaran *Smart Classroom* SMPIT
Harapan Mulia Palembang

Dengan ini menyatakan:

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Skripsi 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 menanggung konsekuensinya.

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

Palembang, 2019

Yang membuat pernyataan,



Siti Rahma Yanti
NIM 061540722065

MOTTO

“Kesuksesan itu kita yang menciptakan, Kebahagiaan itu kita yang menciptakan dan untuk mewujudkan apa yang telah kita ciptakan hanya kita pula yang bisa menciptakannya, never give up”

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

- Kedua orang tuaku tercinta
- Saudara kandungku tersayang
- Keluarga-keluarga terkasihku
- Sahabat-sahabat terbaikku
- Para pendidikku yang kuhormati
- Dan almamaterku yang kubanggakan

ABSTRAK

Pada Skripsi ini dirancang sebuah Video Iklan tentang Video Sistem Pembelajaran *Smart Classroom* SMPIT Harapan Mulia Palembang sebagai media promosi yang akan didistribusikan ke *youtube* guna memberikan informasi di dunia pendidikan mengenai sistem pembelajaran. Dalam penulisan ini video dibuat dengan melakukan pengambilan gambar secara langsung atau video *real* yang disertai dengan Animasi 2D berupa *motion graphic* dibuat dengan *software* Adobe After Effect, Adobe Illustrator yang digunakan dalam pembuatan *desain* serta Adobe Premier dalam pengeditan video. Video ini mengandalkan kekuatan cerita dari data-data yang telah dikumpulkan melalui metode kepustakaan, metode observasi dan *interview* serta metode *Multimedia Development Life Cycle* yang dikemukakan oleh Luther dengan tahapan membuat konsep, perancangan, pengumpulan asset, pembuatan video, pengujian dan pendistribusian. Adapun isi video ini berupa informasi mengenai penerapan serta kelebihan sistem pembelajaran *Smart Classroom* yang diterapkan dalam proses pembelajaran dengan tingkat keberhasilan 84,98% dari hasil pengujian kuesioner.

Kata kunci: *Video, Media Promosi, Animasi 2D, Smart Classroom*

ABSTRACT

In this minithesis has been created A Video system of Smart Classroom learning SMPIT Harapan Mulia Palembang as a promotional media that will be distributed to YouTube to provide information in the world of education about the learning system. In this research the video was made by taking a live image or a real video accompanied by 2D animation on motion graphic that made with Adobe After Effect software, Adobe illustrator used forvdesign creation and Adobe Premier in video editing. The Video relies on the power of the stories of the data collected through library methods and observation and interview methods and Multimedia Development Life Cycle method presented by Luther With stages of making concepts, designing, asset collection, video creation, testing and distribution. The content of this video is information about the implementation and advantages of Smart Classroom learning systems that are applied in the learning process with a success rate of 84.98% of the questionnaire test results.

Keywords: *Video, Media Promotion, 2D animation, Smart Classroom*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT, pemelihara seluruh alam raya, yang atas limpahan rahmat taufik dan hidayah-nya penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini dengan baik yang berjudul.

Video Sistem Pembelajaran *Smart Classroom* SMPIT Harapan Mulia Palembang. Penulisan Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Diploma Empat Politeknik.

Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Ahyar Supani, S.T., M.T. dan Bapak Alan Novi Tompunu, S.T., M.T selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini;
 2. Pihak Sekolah SMPIT Harapan Mulia Palembang yang telah banyak membantu dalam usaha memperoleh data yang saya perlukan;
 3. Orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral;
 4. Teman-teman Teknologi Informatika Multimedia Digital 2015 yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini;
- dan

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Palembang, Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
MOTO	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup Masalah.....	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Konsep Dasar Video	3
2.1.1. Pengertian Video.....	3
2.1.2. Fungsi Video	3
2.2. <i>Smart Classroom</i>	4
2.2.1. Keunggulan <i>Smart Classroom</i>	5
2.3. <i>Motion Graphic</i>	5
2.4. Tahap Pembuatan video	7
2.4.1. <i>Storyline</i>	7
2.4.2. <i>Storyboard</i>	7
2.4.3. <i>Graphic Desian</i>	7
2.4.4. <i>Compositing</i>	7
2.4.5. <i>Editing</i>	7
2.4.6. <i>Rendering</i>	8
2.5. <i>Software</i> yang Digunakan	8
2.5.1. Adobe Illustrator CS6	8
2.5.2. Adobe After Effect CS6	8
2.5.3. Adobe Premiere Pro CS6.....	9
2.6. <i>Skala Likert</i>	9
2.7. Penulisan Terdahulu.....	10

BAB III METODOLOGI PENULISAN

3.1. Metode Penulisan/ Persiapan Data	14
3.1.1 Studi Kepustakaan	14
3.1.2 Studi Deskriptif Kuantitatif	14
3.2. Perancangan Video Sistem Pembelajaran <i>Smart Classroom</i>	14
3.3. Proses perancangan video iklan	16
3.4. Tes Kinerja Sistem	33

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Realisasi Video Iklan	34
4.2. Pengujian	42
4.2.1. Deskripsi Pengujian	42
4.2.2. Prosedur Pengujian	42
4.2.3. Data Hasil Pengujian	47
4.2.3.1 Data hasil pengujian terhadap responden	47
4.2.3.2 Analisis Data / Evaluasi	48
4.2.4. Hasil Pengujian	65

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan	67
5.2. Saran	68

DAFTAR PUSTAKA	xiii
-----------------------------	------

LAMPIRAN	xiv
-----------------------	-----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Perancangan Video	16
Gambar 3.2 <i>Storyboard Scene 1</i>	19
Gambar 3.3 <i>Storyboard Scene 2</i>	19
Gambar 3.4 <i>Composition Settings</i>	23
Gambar 3.5 <i>Import file AI</i>	24
Gambar 3.6 Area Kerja Adobe After Effects CS6.....	24
Gambar 3.7 Mengatur <i>Parent</i> Sebuah <i>Layer</i>	25
Gambar 3.8 <i>Transform Properties</i>	25
Gambar 3.9 Teknik <i>Masking</i> pada <i>Scene 1</i>	26
Gambar 3.10 Teknik <i>Text Animation</i> pada <i>Scene 1</i>	27
Gambar 3.11 <i>Setting</i> untuk <i>Rendering</i>	27
Gambar 3.12 Membuat <i>Sequence</i> Baru	28
Gambar 3.13 <i>Import File</i> di Adobe Premiere CS6	29
Gambar 3.14 Area Kerja Adobe Premiere Pro CS6.....	29
Gambar 3.15 Teknik <i>Add Cut Point</i>	30
Gambar 3.16 Mengatur <i>Speed/Duration</i>	30
Gambar 3.17 Menggunakan Teknik <i>Fade Out</i>	31
Gambar 3.18 Dengan menggunakan video <i>transition doors</i>	31
Gambar 3.19 <i>Render Settings</i>	32
Gambar 3.20 Proses <i>Rendering</i>	32
Gambar 4.1 Tampilan <i>Scene 1</i>	34
Gambar 4.2 Tampilan <i>Scene 2</i>	34
Gambar 4.3 Tampilan <i>Scene 3</i>	35
Gambar 4.4 Tampilan <i>Scene 4</i>	35

Gambar 4.5 Tampilan <i>Scene</i> 5	35
Gambar 4.6 Tampilan <i>Scene</i> 6	36
Gambar 4.7 Tampilan <i>Scene</i> 7	36
Gambar 4.8 Tampilan <i>Scene</i> 8	36
Gambar 4.9 Tampilan <i>Scene</i> 9	37
Gambar 4.10 Tampilan <i>Scene</i> 10	37
Gambar 4.11 Tampilan <i>Scene</i> 11	37
Gambar 4.12 Tampilan <i>Scene</i> 12	38
Gambar 4.13 Tampilan <i>Scene</i> 13	38
Gambar 4.14 Tampilan <i>Scene</i> 14	38
Gambar 4.15 Tampilan <i>Scene</i> 15	39
Gambar 4.16 Tampilan <i>Scene</i> 16	39
Gambar 4.17 Tampilan <i>Scene</i> 17	39
Gambar 4.18 Tampilan <i>Scene</i> 18	40
Gambar 4.19 Tampilan <i>Scene</i> 19	40
Gambar 4.20 Tampilan <i>Scene</i> 20	40
Gambar 4.21 Tampilan <i>Scene</i> 21	41
Gambar 4.22 Tampilan Iklan Pada Situs <i>Youtube</i>	41
Gambar 4.23 Membuka <i>Google forms</i>	42
Gambar 4.24 Masuk ke akun <i>Google</i>	43
Gambar 4.25 Membuat formulir baru	43
Gambar 4.26 menyalin <i>url</i>	44
Gambar 4.27 Menerima <i>url</i> Kuesioner	45
Gambar 4.28 Mengisi biodata	45
Gambar 4.29 Menonton Video Iklan	46

Gambar 4.30 Mengisi jawaban	46
Gambar 4.31 Persentase Hasil Pertanyaan 1	50
Gambar 4.32 Persentase Hasil Pertanyaan 2	51
Gambar 4.33 Persentase Hasil Pertanyaan 3	53
Gambar 4.34 Persentase Hasil Pertanyaan 4	55
Gambar 4.35 Persentase Hasil Pertanyaan 5	56
Gambar 4.36 Persentase Hasil Pertanyaan 6	58
Gambar 4.37 Persentase Hasil Pertanyaan 7	60
Gambar 4.38 Persentase Hasil Pertanyaan 8	61
Gambar 4.39 Persentase Hasil Pertanyaan 9	63
Gambar 4.40 Persentase Hasil Pertanyaan 10	65
Gambar 4.41 Hasil Pengujian Kuesioner	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Bobot nilai kuesioner	9
Tabel 2.2 Persentase nilai kuesioner.....	10
Tabel 2.3 Perbandingan ‘Persamaan dan Perbedaan’	12
Tabel 3.1 Deskripsi Konsep.....	17
Tabel 3.2 <i>Storyline</i>	18
Tabel 3.3 Beberapa Contoh Materi Audio	20
Tabel 3.4 <i>Beberapa</i> Contoh Materi Gambar	20
Tabel 3.5 <i>Beberapa Contoh Materi Font</i>	20
Tabel 4.1 Pertanyaan Dalam Segi Tampilan.....	44
Tabel 4.2 Pertanyaan Dalam Segi Konten Informasi	44
Tabel 4.3 Distribusi Responden Berdasarkan Usia	47
Tabel 4.4 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	47
Tabel 4.5 Distribusi Responden Berdasarkan Status Pekerjaan	48
Tabel 4.6 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi animasi ?”	48
Tabel 4.7 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Video ini menarik dari segi gambar ?”	50
Tabel 4.8 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Video ini menarik dari segi audio ?”	52
Tabel 4.9 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi Teks (tipografi) ?”	53
Tabel 4.10 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi warna ?”	55

Tabel 4.11 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah informasi dari video ini mudah dimengerti?”	57
Tabel 4.12 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah anda memahami mekanisme sistem pembelajaran <i>Smart Classroom</i> setelah melihat video ini?”	58
Tabel 4.13 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah jumlah informasi yang diberikan sudah lengkap?”	60
Tabel 4.14 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah penyampaian mengenai Sistem pembelajaran <i>Smart Classroom</i> sudah tersampaikan dengan baik?”	62
Tabel 4.15 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Informasi mengenai kelebihan dari <i>Smart Classroom</i> tersampaikan dengan baik?”	63

