



© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

PEMBUATAN *MOTION GRAPHIC* PENGENALAN PRODUK KOTAKAMAL DAN PAYTREN DI CV AKSIKODE

FAHREZA AULIA RAHMAN



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies



**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2019**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



PERNYATAAN MENGENAI LAPORAN AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan akhir berjudul Pembuatan *Motion Graphic* Pengenalan Produk Kotakamal dan Paytren di CV Aksikode adalah benar karya saya dengan arahan dari komisi pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka di bagian akhir laporan akhir ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Agustus 2019

Fahreza Aulia Rahman
NIM J3C116047



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

RINGKASAN

Pembuatan *motion graphic* pengenalan produk Kotakamal dan Paytren di CV Aksikode didasari oleh adanya keinginan untuk menciptakan suatu konten dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang semakin pesat. Keinginan tersebut diharapkan dapat memberi manfaat kepada kalangan-kalangan tertentu, yaitu pihak Paytren dan Kotakamal, CV Aksikode, pengguna, serta mahasiswa dan dosen Manajemen Informatika.

Motion graphic dibuat menggunakan metode kajian yang diterapkan pada tempat PKL didukung oleh beberapa referensi. Metode yang ditentukan terdiri dari delapan tahapan, mulai dari tahap perancangan konsep, pencarian sumber referensi, penentuan komponen pendukung, *assembly*, *recording*, *rendering*, revisi, sampai tahap akhir yaitu publikasi.

Pembuatan *motion graphic* dilakukan di CV Aksikode yang beralamat di Jl. Babakan Cianjur No.4, RT.01/RW.02, Sukaraja, Cicendo, Kota Bandung, Jawa Barat 40175. CV Aksikode sendiri menyediakan layanan *SMS Gateway* untuk meningkatkan interaksi sosial dan promosi bisnis anda dalam layanan pesan singkat melalui SMS, seperti SMS promosi, pemberitahuan pembayaran, integasi dengan toko *online*, pengingat, berita, dll. Visi dan Misi Aksikode adalah memberikan solusi dan menyediakan produk-produk terbaik yang dikembangkan oleh Aksikode untuk kepentingan program *social, komunikasi dan lembaga-lembaga* sosial.

Proses pembuatan *motion graphic* sesuai dengan tahapan yang diterapkan di tempat PKL. Mula-mula dilakukan perancangan konsep dari mulai *motion graphic* dengan menentukan *target audience* dan membuat *storyboard* yang dibimbing oleh pembimbing lapangan. Lalu ditentukannya referensi dan komponen pendukung untuk pembuatan produk. Komponen pendukung digunakan untuk melakukan tahap *assembly*, *recording* dan *rendering* secara berurutan. Hasil dari semua tahapan tersebut dipresentasikan kepada pembimbing lapangan. Jika adanya kekurangan dalam produk, dilakukannya tahap revisi untuk memperbaiki kekurangan tersebut. Jika produk sudah tidak memiliki kekurangan, produk dipublikasikan kepada seluruh karyawan CV Aksikode.

Kata kunci : Teknologi informasi dan Komunikasi, Iklan, *Motion graphic*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

PEMBUATAN *MOTION GRAPHIC* PENGENALAN PRODUK KOTAKAMAL DAN PAYTREN DI CV AKSIKODE

FAHREZA AULIA RAHMAN



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

Laporan Akhir
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Ahli Madya
pada
Program Studi Manajemen Informatika

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2019**



Judul Laporan Akhir : Pembuatan *Motion Graphic* Pengenalan Produk Kotakamal dan Paytren di CV Aksikode

Nama : Fahreza Aulia Rahman

NIM : J3C116047

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

Disetujui oleh



Sekolah Vokasi
Amalia Funi M.P.S
Pembimbing
College of Vocational Studies

Diketahui oleh

Dr Ir Arief Darjanto, MEd
Dekan Sekolah Vokasi

Sofiyanti Indriasari, Skom Mkom
Ketua Program Studi

Tanggal Lulus :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala karuniaNya sehingga karya ilmiah ini berhasil diselesaikan. Tema yang dipilih dalam kegiatan praktik kerja lapangan yang dilaksanakan sejak bulan Februari 2019 sampai April 2019, dengan judul Pembuatan *Motion Graphic* Pengenalan Produk Kotakamal dan Paytren di CV Aksikode. Dalam kesempatan kali ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Amata Fami, MDs selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran, dan tenaganya dalam membantu proses penyelesaian laporan tugas akhir ini. Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada Kak Ryan Septian S, Ds. dan Kak Nurul Fadhilah, Amd. selaku pembimbing lapangan, Serta Kak Endra Abdul Hadi Selaku *CEO* di Aksikode Bandung yang telah membimbing dan memberi pengetahuan selama praktik kerja lapangan. Selain itu, ungkapan terimakasih tak terhingga penulis sampaikan kepada kepada Ayahanda Irwan Setiawan dan Ibunda tercinta Hermawati yang telah membantu penulis dalam memberikan doa, dukungan, semangat dan kasih sayangnya.

Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri serta semua orang yang membacanya.



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

Bogor, Agustus 2019

Fahreza Aulia Rahman
NIM J3C116047



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan	1
1.3 Manfaat	2
1.4 Batasan Masalah	2
2 METODE KAJIAN	2
2.1 Lokasi dan Waktu PKL	2
2.2 Metode Bidang Kajian	2
3 KEADAAN UMUM AKSIKODE BANDUNG	5
3.1 Sejarah	5
3.2 Kegiatan	5
3.3 Struktur Organisasi	5
3.4 Visi dan Misi	5
4 PEMBAHASAN PEMBUATAN <i>MOTION GRAPHIC</i> PENGENALAN PRODUK KOTAKAMAL DAN PAYTREN DI CV AKSIKODE	6
4.1 Perancangan Konsep	7
4.2 Pencarian Sumber Referensi dan Backsound	13
4.3 Penentuan Komponen Pendukung	15
4.4 <i>Assembly</i>	16
4.5 Recording Voice Over	25
4.6 Rendering	27
4.7 Revisi	28
4.8 Publikasi	29
4.9 Evaluasi Seminar	29
5 SIMPULAN	30
DAFTAR PUSTAKA	30
LAMPIRAN	31
RIWAYAT HIDUP	58



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

DAFTAR TABEL

1	Detail tampilan antarmuka sistem informasi Kotakamal dan Paytren	6
2	Storyboard <i>video</i> pengenalan produk Kotakamal	8
3	Storyboard <i>video</i> prosedur penggunaan aplikasi Paytren	10
4	Sumber referensi untuk komponen multimedia	13
5	Daftar spesifikasi laptop yang digunakan	15
6	Daftar spesifikasi handphone yang digunakan	16
7	Narasi untuk <i>video</i> motion pengenalan Kotakamal	26
8	Narasi untuk <i>video</i> prosedur penggunaan aplikasi Paytren	26
9	Daftar revisi yang dilakukan untuk <i>video</i> pengenalan produk Kotakamal	28

DAFTAR GAMBAR



Sekolah Vokasi

1	Metodologi yang digunakan dalam pembuatan <i>motion graphics</i>	3
2	Struktur organisasi CV Aksikode	6
3	Scene 1 <i>video</i> pengenalan produk Kotakamal	17
4	Scene 2 Logo Kotakamal	17
5	Scene 3 tampilan antarmuka menu Kotakamal	18
6	Scene 4 Tampilan antarmuka artikel Kotakamal	19
7	Scene 5 tampilan landing page website aplikasi Kotakamal	19
8	Scene 6 pop-up animasi sedekah dan zakat	20
9	Scene 7 animasi orang yang memegang jam dan uang	20
10	Scene 8 outro <i>video</i>	21
11	Scene 1 kelebihan menggunakan aplikasi Paytren	21
12	Scene 2 Logo Paytren	22
13	Scene 3 tampilan landing page aplikasi mobile paytren	22
14	Scene 4 detail landing page	23
15	Scene 5 muncul beberapa tampilan antarmuka aplikasi	23
16	Scene 6 prosedur pertama penggunaan aplikasi	24
17	Scene 7 tahapan kedua penggunaan aplikasi	24
18	Scene 8 tahapan terakhir penggunaan aplikasi	25
19	Scene 9 outro <i>video</i> Paytren	25



DAFTAR LAMPIRAN

1	Tampilan antarmuka landing page Kotakamal	32
2	Tampilan antarmuka login website Kotakamal	33
3	Tampilan antarmuka register website Kotakamal	33
4	Tampilan artikel website Kotakamal	34
5	Tampilan program donasi website Kotakamal	35
6	Tampilan cari program donasi website Kotakamal	36
7	Tampilan sedekah website Kotakamal	37
8	Tampilan zakat dagang website Kotakamal	38
9	Tampilan zakat emas website Kotakamal	39
10	Tampilan FAQ website Kotakamal	40
11	Tampilan login aplikasi mobile Kotakamal	41
12	Tampilan register aplikasi mobile Kotakamal	42
13	Tampilan artikel mobile aplikasi Kotakamal	43
14	Tampilan landing page mobile aplikasi Kotakamal	44
15	Tampilan sedekah mobile aplikasi Kotakamal	45
16	Tampilan zakat dagang mobile aplikasi Kotakamal	46
17	Tampilan program donasi mobile aplikasi Kotakamal	47
18	Tampilan menu mobile aplikasi Kotakamal	48
19	Tampilan landing page mobile aplikasi Paytren	49
20	Tampilan antarmuka detail masjid mobile aplikasi Paytren	50
21	Tampilan antarmuka show QR code mobile aplikasi Paytren	51
22	Tampilan QR berhasil di download mobile aplikasi Paytren	52
23	Tampilan antarmuka QR code yang telah di unduh	53
24	Tampilan antarmuka top-up mobile aplikasi Paytren	54
25	Tampilan antarmuka history mobile aplikasi Paytren	55
26	Tampilan antarmuka payment mobile aplikasi Paytren	56
27	Tampilan antarmuka notifikasi mobile aplikasi Paytren	57

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.





1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman yang semakin modern ini tentunya tidak terlepas dari atribut teknologi yang semakin canggih dan sangat bermanfaat untuk membantu kehidupan sehari-hari. Beragam aktifitas dapat dilakukan dengan mudah dengan bantuan teknologi seperti teknologi informasi dan komunikasi, transportasi dan lain-lain. Berbicara masalah teknologi informasi dan komunikasi, iklan adalah segala bentuk penyajian dan promosi ide, barang atau jasa secara nonpersonal oleh suatu sponsor tertentu yang memerlukan pembayaran (Wibowo dan Karimah 2012). Iklan merupakan salah satu alat yang mendukung terjadinya informasi dan komunikasi tersebut.

Salah satu bentuk iklan yang paling banyak digunakan di zaman yang modern ini adalah *motion graphic*. *Motion graphic* adalah penggabungan gambar, baik itu foto, ilustrasi, atau bentuk lain dari artistik digital yang berbasis visual dengan *video (footage)* dalam sebuah komposisi desain serta di kombinasikan dengan instrumen musik (Purwanti dan Haryanto 2015). Pada umumnya, *motion graphic* digunakan untuk iklan komersial namun seiring perkembangan zaman *motion graphic* dapat pula dikemas menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

Kotakamal dan Paytren merupakan sebuah aplikasi yang membantu masyarakat khususnya yang beragama Islam untuk mempermudah dalam melaksanakan salah satu kewajibannya yaitu bersedekah atau membantu sesama. Fitur yang terdapat pada Kotakamal terbilang lebih kompleks dibandingkan Paytren, karena pada aplikasi Kotakamal, selain bersedekah pengguna juga bisa berzakat, berdonasi dan juga terdapat kumpulan artikel, sedangkan pada aplikasi paytren, memiliki salah satu fitur unggulan yaitu fitur *scan barcode* yang tidak dimiliki oleh Kotakamal.

Keprihatinan melihat sesama umat Islam yang sedang mengalami kesulitan dan ketertarikan dalam memberikan bantuan kepada sesama menjadi salah satu alasan yang mendukung penulis dalam membuat *video* pengenalan produk ini. Judul Tugas Akhir yang dipilih adalah Pembuatan *Motion Graphic* Pengenalan Produk Kotakamal dan Paytren di CV Aksikode.

1.2 Tujuan

Tujuan Tugas Akhir dengan judul “Pembuatan *Motion Graphic* Pengenalan Produk Kotakamal dan Paytren di CV Aksikode” ini adalah membuat *video* promosi produk berupa *Motion Graphic*. Konten tersebut diharapkan dapat memperkenalkan aplikasi Kotakamal dan Paytren kepada khalayak umum sehingga masyarakat dapat lebih mudah dalam bersedekah atau membantu sesama.





1.3 Manfaat

Manfaat dari Pembuatan *Motion Graphic* Pengenalan Produk Kotakamal dan Paytren di CV Aksikode adalah sebagai berikut :

Masyarakat akan mengetahui apa itu Kotakamal dan fitur apa saja yang terdapat pada aplikasi tersebut.

Pengguna aplikasi Paytren terfasilitasi dalam menggunakan aplikasi Paytren karena telah dibuat *video* prosedur penggunaan berupa *motion graphic*.

Program Studi Manajemen Informatika dapat menyediakan contoh karya sebagai bahan ajar mahasiswanya dalam mata kuliah Multimedia

1.4 Batasan Masalah

Batasan Masalah pada Pembuatan *Motion Graphic* Pengenalan Produk Kotakamal dan Paytren di CV Aksikode ini adalah sebagai berikut :

Konten yang dibuat berupa media penyampaian informasi prosedur berbasis multimedia dalam bentuk desain grafis dengan menggunakan Adobe Illustrator, Corel Draw, Adobe After Effects, dan Adobe Premiere.

Menampilkan *video* prosedur penggunaan aplikasi Paytren, dengan target *audience* nya adalah usia 15-25 tahun yang telah memiliki gawai dan bisa mendengar dengan baik

Menampilkan *video* pengenalan produk Kotakamal, dengan target *audience* nya adalah usia 15-25 tahun yang telah memiliki gawai, memiliki indera pendengar yang baik, dan sudah berpengalaman

2 METODE KAJIAN

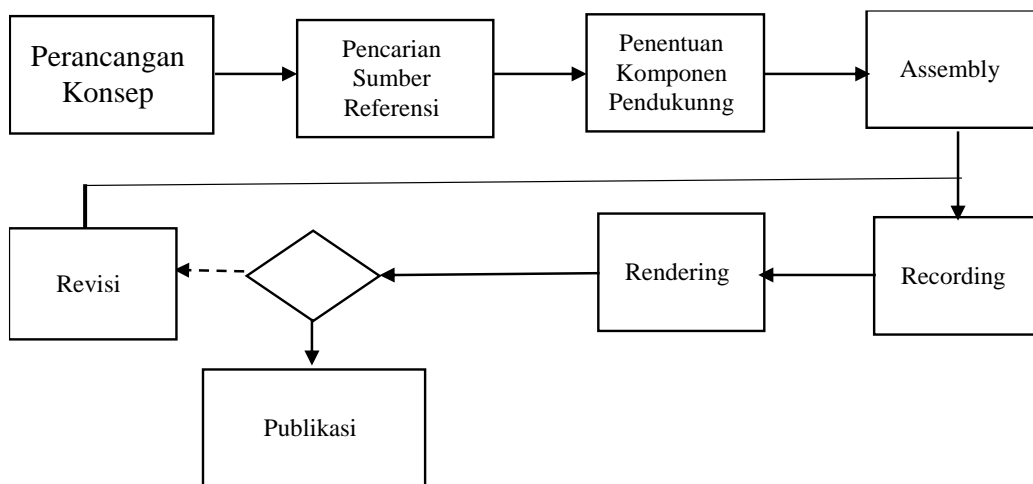
2.1 Lokasi dan Waktu PKL

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan di Aksikode Bandung yang berlokasi di Jl. Babakan Cianjur No.4, RT.01/RW.02, Sukaraja, Cicendo, Kota Bandung, Jawa Barat 40175. Kegiatan PKL dilaksanakan pada tanggal 5 Februari 2019 sampai dengan 29 April 2019 dengan waktu kerja secara keseluruhan sebanyak 56 hari kerja. Waktu pelaksanaan setiap hari kerja yaitu hari Senin sampai dengan hari Jumat yang berlangsung mulai pukul 09.00 sampai dengan 18.00 WIB.

2.2 Metode Bidang Kajian

Metode yang digunakan dalam produk multimedia ini berdasarkan tahapan pengerjaan selama praktik kerja lapangan berlangsung. Ada delapan tahapan yang dilakukan dalam pembuatan konten multimedia. Tahapan pengerjaan produk dapat dilihat pada Gambar 1.





Gambar 1 Metodologi yang digunakan dalam pembuatan motion graphic

2.2.1 Perancangan Konsep

Tahap Perancangan Konsep dilakukan dengan menentukan jalan cerita dari suatu konten. Setiap rencana akan dibuat perencanaan desain dan kemudian diproduksi menjadi produk yang bersifat sementara. Tahap ini juga mencakup perancangan struktur navigasi yang baik untuk antarmuka penggunaannya (Bina, 2013). Perancangan konsep sendiri meliputi beberapa kegiatan dalam pembuatan konsep diantaranya penentuan *target audience* dan pembuatan *storyboard*.

Menentukan *target audience* adalah salah satu kegiatan yang paling penting dalam manajemen pemasaran. Identifikasi target audience dilakukan untuk mengidentifikasi pasar yang ingin dibidik atau dengan kata lain melakukan pembagian pasar dan pembidikan pasar (Anggreini dan Syafwan 2013).

Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai naskah, *storyboard* dapat menyampaikan ide cerita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita (Widiastuti 2012). *Storyboard* biasanya dibuat dalam bentuk ilustrasi, foto, kumpulan *screenshot*, atau sketsa.

2.2.2 Pencarian Sumber Referensi

Menurut KBBI, referensi adalah sumber acuan, rujukan, atau petunjuk. Mencari sumber referensi adalah tahap proses mencari rujukan atau sumber acuan dalam pembuatan *video company profile*. Dalam pembuatan *video*, referensi adalah suatu cara untuk mengetahui ide-ide serta sumber informasi yang digunakan di dalam setiap *scene* sebuah *video* (Busroh 2017).

Tahap Pencarian Sumber Referensi dilakukan dengan menyesuaikan konsep yang sudah dibuat sebelumnya. Tahap ini dilakukan untuk memudahkan proses produksi konten. Dengan adanya referensi ini maka sumber dapat dibandingkan satu dengan sumber yang lain untuk menentukan mana desain yang sesuai dengan konten yang ingin dibuat.





Referensi yang dicari berupa bagian dari komponen-komponen multimedia seperti gambar, *video*, dan *audio*.

2.3 Penentuan Komponen Pendukung

Komponen pendukung yang ditentukan terdiri dari perangkat lunak dan perangkat keras. Perangkat lunak yang digunakan seperti yang sudah disampaikan di bagian Metode Kajian, yaitu Adobe Illustrator CC 2017, dan Adobe After Effects CC 2017. Perangkat keras yang digunakan adalah sebuah laptop dan *handphone* pribadi. Laptop yang digunakan memfasilitasi dalam pembuatan *video* pada tahap *assembly* (tidak termasuk tahap perekaman narasi) sampai tahap *rendering final*.

2.4 Assembly

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard*, bagan alir, dan/atau struktur navigasi (Wulur *et al.* 2015). Grafis yang dirancang berbentuk vektor yang nantinya akan dianimasikan di tahap selanjutnya. Gambar vektor sangat sesuai dan mudah dikendalikan untuk tujuan memanipulasi gambar dan menyesuaikannya. Grafis sangat penting dalam pembuatan konten karena penggunaan grafis dalam suatu penyajian informasi berkomputer bukan hanya untuk menonjolkan keindahan atau kecanggihan sebuah program multimedia tetapi juga berperan sebagai suatu sumber penyampaian informasi yang sangat berharga.

Sebagian besar grafis yang dirancang berasal dari sumber referensi vektor yang berlisensi gratis kemudian mengganti bentuk dan warna grafis sesuai yang direncanakan sebelumnya. Perancangannya sendiri menerapkan konsep *flat design*. Konsep ini menekankan pada tampilan yang sangat minimalis, menghindari pemakaian semua elemen dan efek tambahan dari desain, seperti bayangan, pencahayaan, tekstur, dan setiap elemen yang menciptakan dimensi ekstra untuk desain.

2.5 Recording

Setelah grafis dirancang, aktivitas yang dilakukan selanjutnya adalah perekaman narasi. Narasi adalah salah satu jenis pengembangan paragraf dalam sebuah tulisan yang rangkaian peristiwa dari waktu ke waktu dijabarkan dengan urutan awal, tengah, dan akhir (Baharun dan Awwaliyah 2017). Perekaman narasi dilakukan dengan menggunakan *handphone* sebagai alat perekamnya dan hasilnya dipindahkan ke perangkat keras utama.

2.6 Rendering

Render adalah proses akhir dari pembuatan animasi 3D aktual dari gambar yang telah di siapkan sehingga menyerupai bentuk nyata dengan tata warna, cahaya, bayangan dan sudut pandang yang nyata (Qamar dan Syafrizal 2014).

2.7 Revisi

Tahap revisi merupakan tahap perbaikan dari apa yang sudah dibuat, revisi dilakukan jika ada kekurangan dalam segi informasi, grafis, maupun animasi sesuai permintaan *client*. Revisi dilakukan pada saat di tengah proses berjalan atau pada saat melakukan demo produk.





2.2.8 Publikasi

Tahap publikasi merupakan tahap akhir dari pembuatan konten. Jika konten yang dibuat sudah melalui tahap pengujian dan revisi, maka konten sudah layak untuk dipublikasikan. Pada tahapan ini *video motion graphic* baru hanya dipublikasikan kepada seluruh karyawan Aksikode.

3 KEADAAN UMUM AKSIKODE BANDUNG

3.1 Sejarah

Aksikode adalah *IT Consultant* yang berada di Bandung, Indonesia. Aksikode beraksi dengan kode untuk mendukung kegiatan sosial dan bisnis, seperti membuat website crowdfunding dan aplikasi mobile. Aksikode juga menyediakan layanan *SMS Gateway* untuk meningkatkan interaksi sosial dan promosi bisnis anda dalam layanan pesan singkat melalui SMS, seperti SMS promosi, pemberitahuan pembayaran, intregasi dengan Toko Online, pengingat, dan berita.

3.2 Kegiatan

Aksikode adalah *IT Consultant* yang berada di Bandung, Indonesia. Aksikode beraksi dengan kode untuk mendukung kegiatan sosial dan bisnis, seperti membuat website crowdfunding dan aplikasi mobile. Aksikode juga menyediakan layanan *SMS Gateway* untuk meningkatkan interaksi sosial dan promosi bisnis Anda dalam layanan pesan singkat melalui SMS, seperti SMS promosi, pemberitahuan pembayaran, intregasi dengan Toko Online, pengingat, dan berita. Misi Aksikode adalah memberikan solusi dan menyediakan produk-produk terbaik yang dikembangkan oleh Aksikode untuk kepentingan program sosial, komunitas dan lembaga-lembaga sosial.

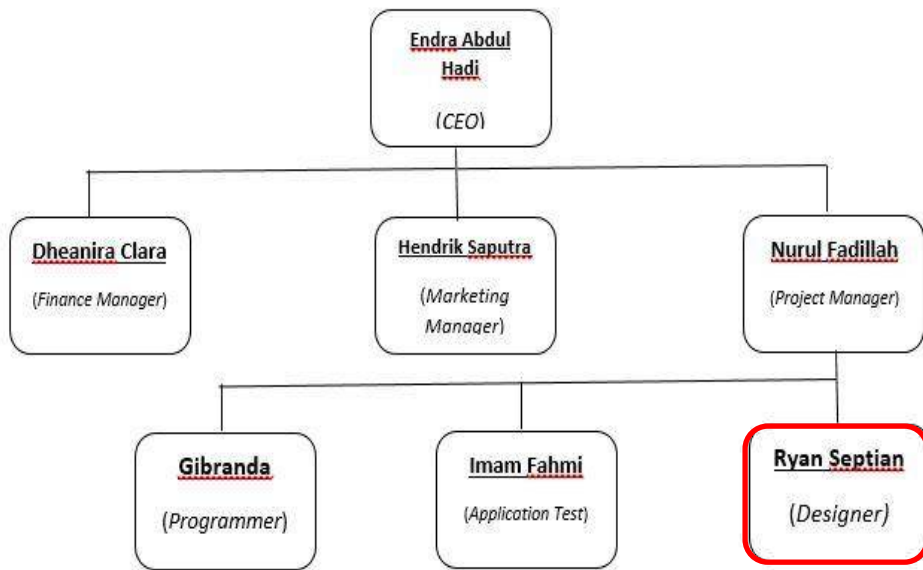
3.3 Struktur Organisasi

Untuk menjalankan kegiatan bisnis, Aksikode dipimpin oleh seorang CEO yang mengawasi pekerjaan *project manager*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat ilustrasi pada Gambar 2.

3.4 Visi dan Misi

Visi dan Misi Aksikode adalah memberikan solusi dan menyediakan produk-produk terbaik yang dikembangkan oleh Aksikode untuk kepentingan program sosial, komunitas dan lembaga-lembaga sosial.





Gambar 2 Struktur organisasi CV Aksikode

4 PEMBAHASAN PEMBUATAN MOTION GRAPHIC Pengenalan PR... KOTAKAMAL DAN PAYTREN DI CV AKSIKODE

Bab ini membahas secara terperinci mengenai *motion graphic* yang diimplementasikan dengan menggunakan metode kajian berdasarkan langkah kerja yang diterapkan di tempat praktik kerja lapang. Tahapan-tahapan tersebut dimulai dengan perancangan konsep, pencarian sumber referensi, penentuan komponen pendukung, *assembly*, *recording*, *rendering*, revisi, dan yang terakhir adalah publikasi.

Perancangan antarmuka sistem informasi Kotakamal dan Paytren dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Detail tampilan antarmuka sistem informasi Kotakamal dan Paytren

No	Nama Antarmuka	Dapat dilihat pada
1	Tampilan antarmuka <i>landing page</i> Kotakamal	Lampiran 1
2	Tampilan antarmuka <i>login website</i> Kotakamal	Lampiran 2
3	Tampilan antarmuka <i>register website</i> Kotakamal	Lampiran 3
4	Tampilan <i>artikel website</i> Kotakamal	Lampiran 4
5	Tampilan program donasi website Kotakamal	Lampiran 5
6	Tampilan cari program donasi Kotakamal	Lampiran 6
7	Tampilan sedekah website aplikasi Kotakamal	Lampiran 7
8	Tampilan zakat dagang Kotakamal	Lampiran 8
9	Tampilan zakat emas Kotakamal	Lampiran 9
10	Tampilan FAQ <i>website</i> Kotakamal	Lampiran 10



11	Tampilan <i>login aplikasi web</i> Kotakamal	Lampiran 11
12	Tampilan <i>register web</i> Kotakamal	Lampiran 12
13	Tampilan artikel <i>mobile aplikasi</i> Kotakamal	Lampiran 13
14	Tampilan <i>landing page mobile</i> Kotakamal	Lampiran 14
15	Tampilan sedekah <i>mobile</i> Kotakamal	Lampiran 15
16	Tampilan zakat dagang <i>mobile</i> Kotakamal	Lampiran 16
17	Tampilan program donasi <i>mobile</i> Kotakamal	Lampiran 17
18	Tampilan <i>menu mobile</i> Kotakamal	Lampiran 18
19	Tampilan <i>landing page mobile</i> Paytren	Lampiran 19
20	Tampilan detail masjid <i>mobile</i> Paytren	Lampiran 20
21	Tampilan <i>show QR mobile</i> Paytren	Lampiran 21
22	Tampilan <i>QR berhasil diunduh mobile</i> Paytren	Lampiran 22
23	Tampilan hasil unduhan <i>QR Code</i>	Lampiran 23
24	Tampilan <i>top-up mobile</i> Paytren	Lampiran 24
25	Tampilan <i>history mobile</i> Paytren	Lampiran 25
26	Tampilan <i>payment mobile</i> Paytren	Lampiran 26
27	Tampilan notifikasi <i>mobile</i> Paytren	Lampiran 27



4.1.1 Storyboard

Konsep cerita yang ditentukan untuk *video* ini dibuat se simple mungkin agar tidak memakan durasi yang begitu lama mengingat *video* ini adalah iklan. Perancangan *Storyboard* dibuat kemudian didiskusikan dengan pembimbing lapangan. Untuk *video* prosedur penggunaan aplikasi Paytren lebih ditekankan kepada *video* yang memiliki banyak teks pendukung, karena *video* tersebut adalah *video* prosedural, beda hal nya dengan *video* pengenalan aplikasi Kotakamal yang lebih menekankan unsur visual yang menarik. Hasil dari perancangan beserta penjelasan isi tiap gambar dari *storyboard* seperti yang terlihat pada Tabel 1 dan 2.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

a. *Storyboard video* pengenalan produk kotakamal

Tabel 2 *Storyboard video* pengenalan produk Kotakamal

No	Gambar	Penjelasan Isi dari Gambar
1		<p><i>Scene 1</i> Durasi: 4 detik</p> <p>Adegan gedung gedung kota dan kendaraan berlalu lalang menandakan kesibukan masyarakat.</p>
2		<p><i>Scene 2</i> Durasi: 4 detik</p> <p>Logo Kotakamal muncul sebagai branding logo.</p>

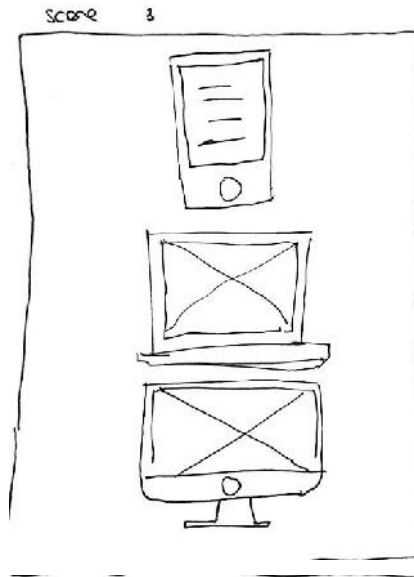


- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

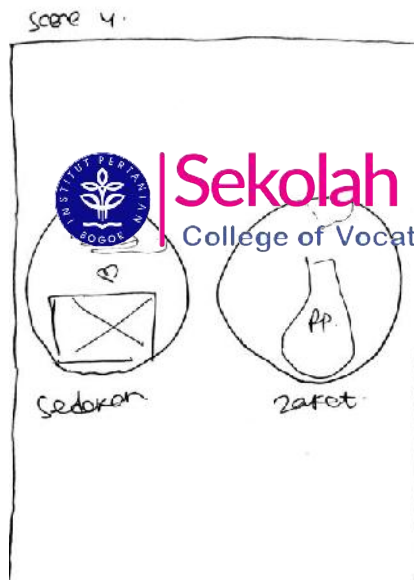
3



Scene 3
Durasi: 9 detik

Muncul berbagai platform sosial seperti mobile aplikasi dan website

4



Scene 4 (Opening)
Durasi: 4 detik

Memperlihatkan logo sedekah dan zakat sebagai fitur unggulan Kotakamal



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University



Scene 5

Durasi: 7 detik

Menampilkan animasi orang yang memegang jam dan sebuah karung uang yang menandakan keuangan waktumu yang dipakai untuk beramal akan sangat membantu masyarakat yang sedang kesulitan.



Sekolah Vokasi

College of Vocational Studies

- b. *Storyboard video* prosedur penggunaan aplikasi Paytren

Storyboard video prosedur penggunaan aplikasi Paytren ditunjukkan pada Tabel

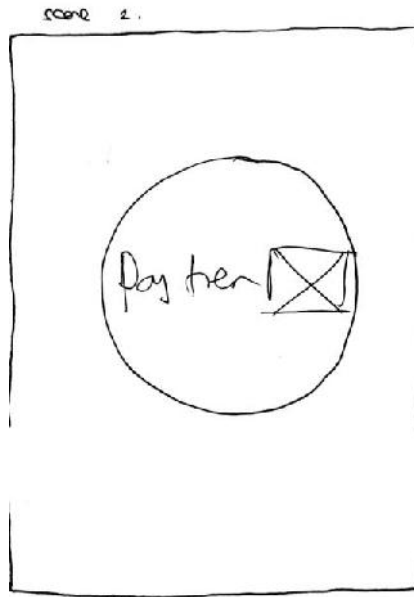
Tabel 3 *Storyboard video* prosedur penggunaan aplikasi Paytren

No	Gambar	Penjelasan Isi dari Gambar
1		<p>Scene 1 Durasi: 8 detik</p> <p>Pada <i>scene</i> awal ini dibuka dengan kalimat kalimat yang menunjukkan kelebihan dari produk paytren ini seperti menyinggung kebiasaan sedekah dengan cara yang konvensional? Dan juga lupa bawa uang ke masjid.</p>



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

2



Scene 2
Durasi: 2 detik

Logo Paytren muncul sebagai re-branding logo atau pengenalan logo untuk pertama kalinya

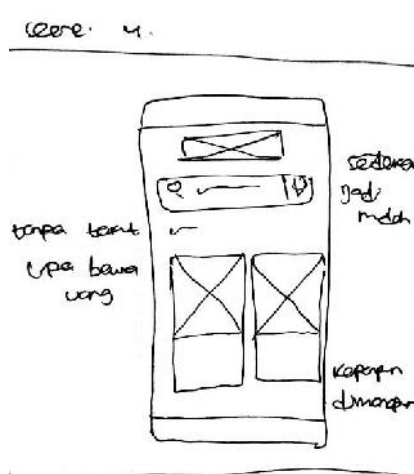
3



Scene 3
Durasi: 4 detik

Salah satu tampilan antarmuka aplikasi (*landing page*) sebagai tampilan awal saat menggunakan aplikasi. Diatasnya juga terdapat tulisan “Aplikasi yang memudahkanmu dalam bersedekah” bertujuan untuk mempertegas *voice over*.

4



Scene 4
Durasi: 7 detik

Tampilan antarmuka ditampilkan secara keseluruhan disertai beberapa fitur unggulan dari aplikasi tersebut seperti sedekah dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, sedekah tanpa takut lupa bawa uang ke masjid dll.



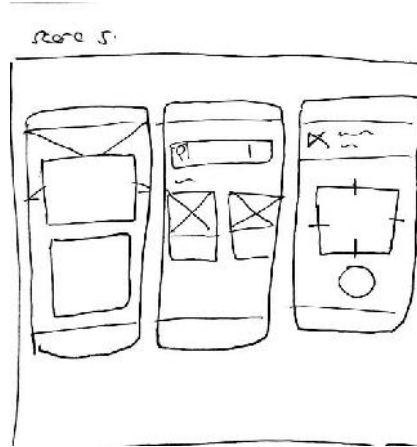
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

5

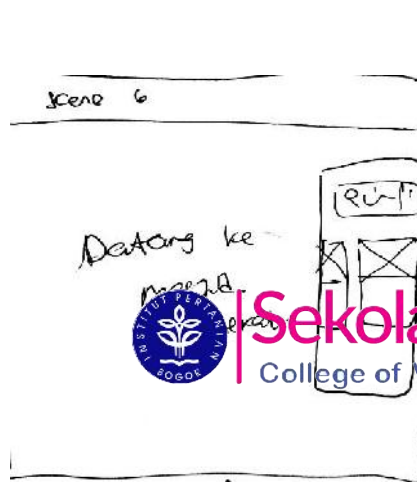


Scene 5

Durasi: 5 detik

Muncul tiga tampilan antarmuka paytren yang digunakan untuk visualisasi cara penggunaan aplikasi yang akan ditampilkan pada scene selanjutnya

6

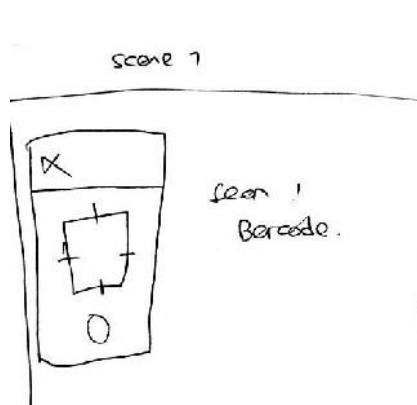


Scene 6

Durasi: 4 detik

Pada scene ini dijelaskan bagaimana cara menggunakan aplikasi. Tahapan awal menggunakan aplikasi ini adalah mencari masjid yang ingin dituju atau masjid terdekat yang sudah memiliki kerjasama dengan pihak paytren.

7



Scene 7

Durasi: 4 detik

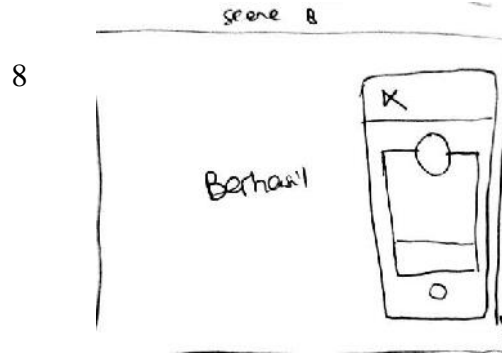
Scene ini adalah scene lanjutan dari scene sebelumnya, pada scene ini menampilkan tampilan antarmuka scan barcode. Barcode yang sudah ditempel pada masjid, dapat di scan dengan aplikasi ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University



Scene 8
 Durasi: 4 detik

Scene ini menampilkan tampilan antarmuka aplikasi yang sudah berhasil bersedekah.



Scene 9
 Durasi: 4 detik

Pada scene ini menampilkan sebuah tampilan antarmuka dan juga text yang mengajak penonton untuk segera mendownload aplikasinya di app store dan juga playstore.

 Sekolah Vokasi
 College of Vocational Studies
 Tabel 2 Storyboard Video Motion Graphic Paytren.

4.2 Pencarian Sumber Referensi dan Backsound

Pencarian sumber referensi dilakukan untuk mempermudah proses pembuatan video. Terkadang pencarian sumber tidak hanya dilakukan sebelum tahap assembly namun juga dilakukan pada saat proses assembly berjalan.

Hasil yang didapatkan pada tahap ini berupa kumpulan website penyedia komponen multimedia berlisensi gratis serta referensi untuk mempermudah pembuatan video terutama pada tahap assembly. Sumber referensi yang didapat dan digunakan oleh kedua video memiliki kesamaan, berikut adalah penjelasannya yang dipaparkan dalam Tabel 3.

Tabel 4 Sumber referensi untuk komponen multimedia

Gambar	Website dan Penjelasan Referensi
	<p>www.freepik.com</p> <p>Website penyedia referensi vektor yang dapat dicari sesuai kebutuhan. File yang diunduh dapat langsung disunting karena file memiliki format ekstensi .ai dan .eps. Hal ini mempermudah proses pengeditan</p>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

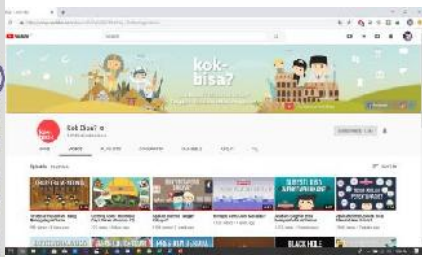
Bogor Agricultural University



dan *tracing*. *Website* ini merupakan referensi utama dalam pencarian vektor.

www.flaticon.com

Serupa seperti *Freepik*. Namun untuk *website* ini memfokuskan untuk menyediakan vektor ikon yang biasanya digunakan untuk ikon-ikon menu pada tampilan web



www.youtube.com/kokbisa

Platform media yang mempunyai misi untuk mempromosikan konten edukasi dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Selain menjadi referensi untuk pembuatan grafik *flat design*, kanal ini juga menjadi referensi dalam penentuan jalannya cerita dari *video*.

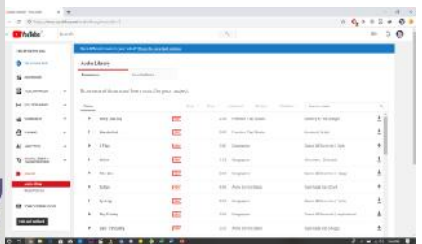


dribbble.com

Forum komunitas online yang berfungsi sebagai platform promosi di dalam bidang desain gratis, desain web, ilustrasi, fotografi, dan bidang kreatif lainnya. *Website* ini merupakan referensi tambahan terhadap vektor yang dibuat secara *tracing* jika tidak ditemukan vektor yang cocok pada referensi utama.

www.youtube.com/audiolibrary

Website penyedia referensi musik pengiring yang berlisensi gratis. *Website* ini memiliki berbagai musik yang dikelompokkan pada *genre* tertentu sehingga memudahkan untuk mencari jenis musik pengiring apa yang dicari. *File* yang diunduh memiliki format ekstensi *.mp3*. *Website* ini merupakan referensi utama dalam pencarian musik pengiring..



www.youtube.com

Situs penyedia berbagai *video* dari kreator. Situs ini merupakan referensi tambahan serta pelengkap komponen multimedia yang kurang.



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

4.3 Penentuan Komponen Pendukung

Komponen pendukung yang ditentukan terdiri dari perangkat lunak dan perangkat keras. Perangkat lunak yang digunakan seperti yang sudah disampaikan di bagian Metode Kajian, yaitu Adobe Illustrator CC 2017, dan Adobe After Effects CC 2017. Perangkat keras yang digunakan adalah sebuah laptop dan *handphone* pribadi.

Laptop yang digunakan memfasilitasi dalam pembuatan *video* pada tahap *assembly* (tidak termasuk tahap perekaman narasi) sampai tahap *rendering final*. Spesifikasi yang terdapat dalam laptop tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 5 Daftar aplikasi yang digunakan

Nama Aplikasi	Kegunaan
Adobe Illustrator CC 2017	Membuat dan mengolah gambar berbasis vektor
Corel Draw Graphic Suite X7	Membuat dan mengolah gambar berbasis vektor
Adobe After Effect CC 2017	Membuat animasi per <i>scene</i>
Adobe Premiere CC 2017	Menggabungkan <i>scene-scene</i> animasi dengan musik pengiring, efek suara, dan <i>Voice Over</i>

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan *Motion Graphic* yaitu laptop . Perangkat keras tersebut memiliki spesifikasi sebagai berikut:

4.3.1 Laptop

<i>Operating System</i>	: Windows 10 Pro 64 bit (10.0, <i>Build</i> 17763)
<i>Processor</i>	: Intel(R) Core(TM) i7-5500U CPU @ 2.40GHz (4 CPUs), ~2.4GHz
<i>System Manufacture</i>	: Hewlett-Packard
<i>System Model</i>	: HP Pavilion Notebook PC
<i>Memory</i>	: 12.00 GB RAM
<i>Harddisk</i>	: 1 TB (HDD) dan 250 GB (SSD)
<i>Alat Input</i>	: <i>Keyboard</i> dan <i>Mouse</i>
<i>Alat Output</i>	: <i>Speaker</i> dan <i>Earphone</i>

Spesifikasi yang disebutkan di atas terdapat dari deskripsi langsung yang disediakan oleh perangkat keras itu sendiri. Dengan menggunakan spesifikasi perangkat keras di atas, perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan *motion graphic* dapat dijalankan dengan baik.

4.3.2 Handphone





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

Handphone yang digunakan memfasilitasi dalam tahap perekaman narasi. Untuk spesifikasi *handphone* khusus untuk perekaman narasi tidak ditentukan. Setidaknya *handphone* yang digunakan dapat berfungsi dengan baik untuk melakukan hal tersebut. Spesifikasi yang terdapat dalam *handphone* tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 6 Daftar spesifikasi *handphone* yang digunakan

Perangkat Keras	Spesifikasi
<i>Operating System</i>	: Android™ 9.0 (Pie)
<i>Processor</i>	: Exynos 7884
<i>System Manufacture</i>	: Samsung Electronics Co. Ltd
<i>System Model</i>	: SM-A205F
<i>Memory</i>	: 3.00 GB RAM
<i>Internal Storage</i>	: 32 GB
<i>Alat Input</i>	: <i>Recorder</i>
<i>Alat Output</i>	: <i>Speaker</i>



Sekolah Vokasi
 Assembly
 College of Vocational Studies

Tahap *assembly* merupakan tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia yang didasarkan pada *storyboard* (Binanto 2010). Tahap ini dimulai dengan perancangan grafis, perekaman narasi, dan animasi grafis.

Grafis yang dirancang berbentuk vektor yang nantinya akan dianimasikan di tahap selanjutnya. Gambar vektor sangat sesuai dan mudah dikendalikan untuk tujuan memanipulasi gambar dan menyesuaikannya. Grafis sangat penting dalam pembuatan konten karena penggunaan grafis dalam suatu penyajian informasi di komputer bukan hanya untuk menonjolkan keindahan atau kecanggihan sebuah program multimedia tetapi juga berperan sebagai suatu sumber penyampaian informasi yang sangat bermakna.

Sebagian besar grafis yang dirancang berasal dari sumber referensi vektor yang berlisensi gratis kemudian mengganti bentuk dan warna grafis sesuai yang direncanakan sebelumnya. Perancangannya sendiri menerapkan konsep *flat design*. Konsep ini menekankan pada tampilan yang sangat minimalis, menghindari penaknaan semua elemen dan efek tambahan dari desain, seperti bayangan, pencahayaan, tekstur, dan setiap elemen yang menciptakan dimensi ekstra untuk desain.

1. Penjelasan Grafis *Video* Kotakamal

- *Scene 1 (Opening)*
 Durasi: 4 detik

Adegan gedung kota dan kendaraan berlalu lalang menandakan kesibukan masyarakat. *Scene 1* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Scene 1 *video* pengenalan produk Kotakamal

Scene 2 (Opening)

Durasi: 4 detik

Logo Kotakamal muncul sebagai branding logo. Logo Kotakamal tersebut seperti namberbentuk kotak yang tutup atasnya terbuka. Terdiri atas dua bagian yaitu bagian atas dan bagian bawah, jika dipisah menjadi 4 bagian, maka bagian bawah terlihat seperti kolom pesan yang mengarah ke atas, memiliki arti masyarakat bawah yang membutuhkan bantuan kepada masyarakat yang sedang berada di atas. Sedangkan bagian atasnya memiliki bentuk seperti tutup kotak yang terbuka menandakan kalangan atas yang dengan tulus ikhlas membantu sesama manusia yang sedang mengalami kesulitan. *Scene 2* dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4 Scene 2 Logo Kotakamal

- *Scene 3 (Body)*
Durasi: 3 Detik



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

Muncul salah satu tampilan antarmuka kotakamal pada tampilan *mobile*, menampilkan button daftar untuk mendaftarkan akun baru dan masuk bagi yang sudah memiliki akun. Tombol beranda untuk balik ke *home (landing page)* sedekah untuk menampilkan halaman sedekah, zakat untuk berzakat dan program donasi untuk mendonasikan sebagian harta kita untuk orang-orang yang sedang terkena musibah atau kurang mampu secara finansial dll. Selain itu terdapat button syarat dan ketentuan, faq dan kebijakan privasi. *Scene 3* dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5 Scene 3 tampilan antarmuka menu Kotakamal

- *Scene 4 (Body)*
Durasi: 3 detik

Muncul salah satu tampilan *web* Kotakamal. Tampilan antarmuka tersebut merupakan tampilan Artikel Kotakamal yang memuat kumpulan artikel-artikel islami, pada tampilan tersebut terdapat *search bar* dan filter yang dapat dipilih berdasarkan kategori yang ingin dicari. Pada tampilan ini ditampilkan beberapa *card* artikel, artikel terpopuler dan artikel terbaru. *Scene 4* dapat dilihat pada Gambar 6.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



Gambar 6 Scene 4 Tampilan antarmuka artikel Kotakamal

- *Scene 5 (Body)*
Durasi: 3 Detik

Menampilkan tampilan landing page kotakamal, terdapat *slider photo* beserta *text* yang langsung mengajak user atau penonton agar beramal. Selain itu terdapat informasi berupa jumlah sedekah yang sudah terkumpul dalam rupiah dan berapa orang yang sudah mendonasikan sebagian hartanya. Dibawah tampilan informasi tersebut disajikan button sedekah dan zakat. *Scene 5* dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7 Scene 5 tampilan landing page website aplikasi Kotakamal

- *Scene 6 (Body)*
Durasi: 5 Detik

Menampilkan gambar sedekah dan zakat yang merupakan fitur utama dari aplikasi ini. *Scene 6* dapat dilihat pada Gambar 8.

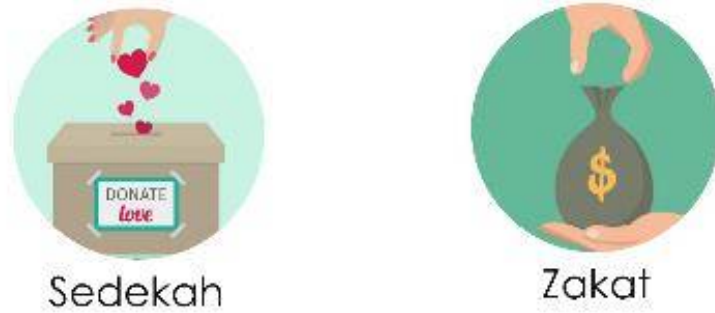


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University



Gambar 8 Scene 6 *pop-up* animasi sedekah dan zakat

- *Scene 7 (Outro)*
Durasi: 3 detik

Menampilkan animasi orang yang memegang waktu dan uang memiliki makna ajakan untuk meluangkan waktu dan sebagian harta kita untuk teman teman kita diluar sana yang kurang mampu atau sedang terkena musibah. *Scene 7* dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9 Scene 7 animasi orang yang memegang jam dan uang

- *Scene 8 (Outro)*
Durasi: 3 detik

Tampilan *closing video* yang menggunakan logo kotakamal. Logo adalah lambang dari sebuah perusahaan atau produk. Logo juga bisa

disimpulkan sebagai simbol yang memberi penjelasan tentang identitas perusahaan itu sendiri. *Scene 8* dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10 *Scene 8 outro video*

4.4.2 Perancangan Grafis *Video* Prosedur Penggunaan Aplikasi Paytren

- *Scene 1 (Opening)*
Durasi: 4 detik

Pembukaan *video* menyinggung kelebihan bersedekah menggunakan aplikasi ini dibandingkan dengan sedekah dengan cara yang umum dilakukan masyarakat. *Scene 1* dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11 *Scene 1* kelebihan menggunakan aplikasi Paytren

- *Scene 2 (Opening)*
Durasi: 2 detik
Muncul logo paytren sebagai branding awal atau pembuka *video*.
Scene 2 dapat dilihat pada Gambar 12.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

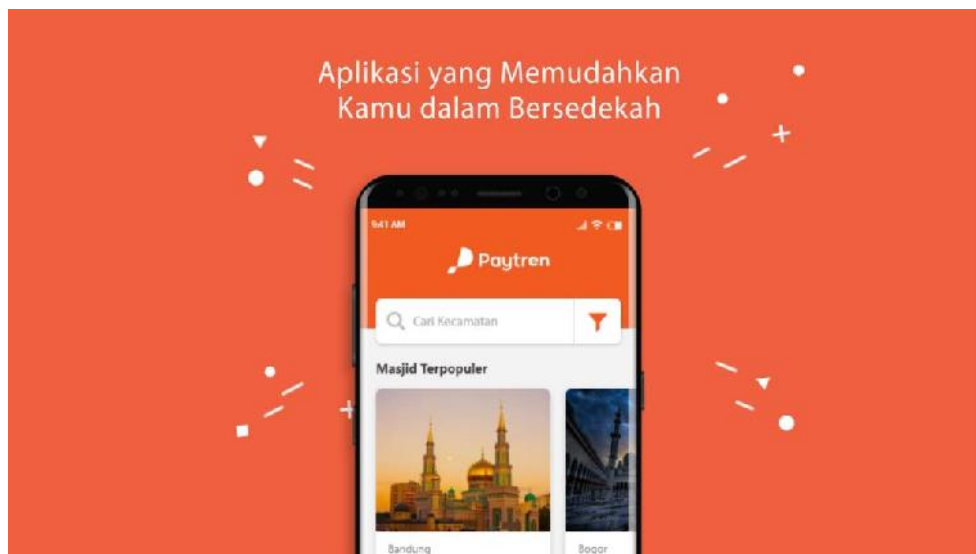
Bogor Agricultural University



Gambar 12 Scene 2 Logo Paytren

- Scene 3 (*Body*)
Durasi: 4 detik

Menampilkan tampilan landing page aplikasi paytren. Terdapat search bar yang dilengkapi dengan fitur filter berdasarkan masjid terdekat, kecamatan, dan kota. Scene 3 dapat dilihat pada Gambar 13. *College of Vocational Studies*



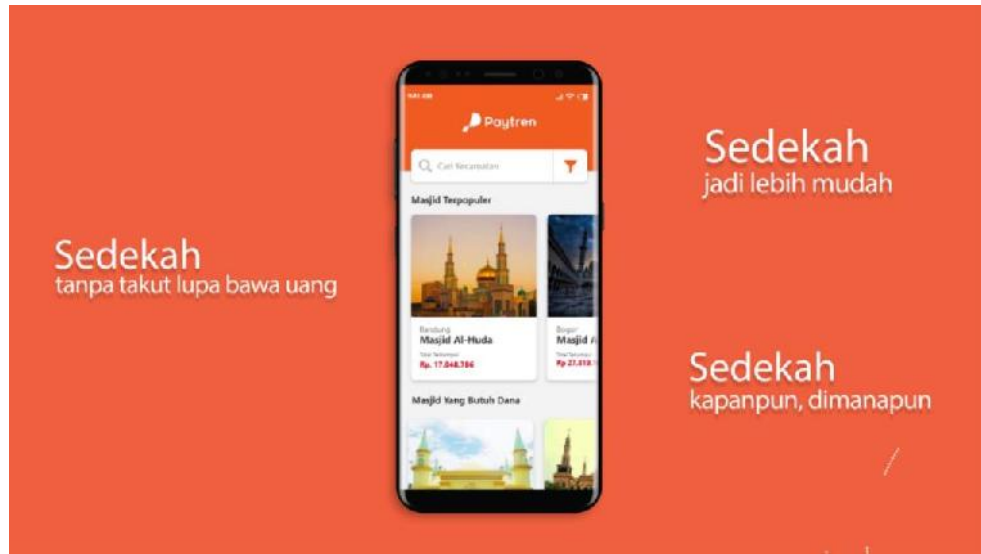
Gambar 13 Scene 3 tampilan *landing page* aplikasi *mobile* paytren

- Scene 4 (*Body*)
Durasi: 4 detik

Tampilan landing page diperbesar sehingga terlihat keseluruhan tampilan antarmukanya. Selain itu ditambahkan text beberapa kelebihan aplikasi ini seperti sedekah tanpa takut lupa bawa uang ke masjid, sedekah kapanpun dan dimanapun sehingga sedekah dapat sangat mudah dilaksanakan. Scene 4 dapat dilihat pada Gambar 14.



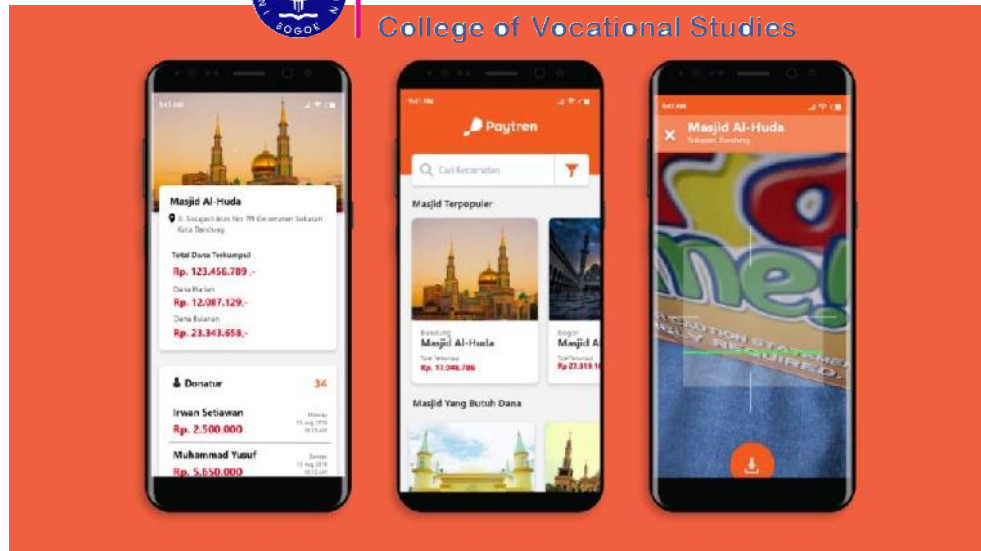
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



Gambar 14 Scene 4 detail landing page

- *Scene 5 (Body)*
Durasi: 4 detik

Muncul tampilan antarmuka aplikasi paytren yang lain yaitu tampilan antarmuka detail masjid dan scan barcode. *Scene 5* dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15 Scene 5 muncul beberapa tampilan antarmuka aplikasi

- *Scene 6 (Body)*
Durasi: 5 detik

Scene 6,7 dan *8* merupakan satu kesatuan *scene* yang menjelaskan tentang tata cara penggunaan aplikasi paytren ini. Hal pertama yang harus dilakukan untuk menggunakan aplikasi ini adalah datang ke masjid terdekat yang sudah bekerja sama dengan paytren. *Scene 6* dapat dilihat pada Gambar 16.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

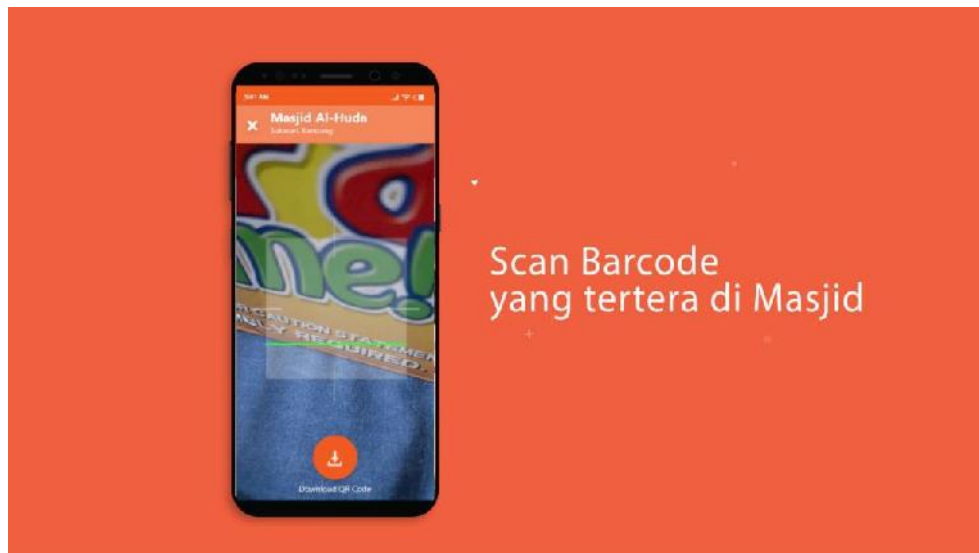
Bogor Agricultural University



Gambar 16 Scene 6 prosedur pertama penggunaan aplikasi

- *Scene 7 (Body)*
Durasi: 5 detik

Tahapan kedua cara menggunakan aplikasi ini adalah menentukan nominal sedekah dan scan barcode yang terdapat pada masjid tersebut. Setelah di scan, user dapat download barcode agar di kemudian hari jika ingin bersedekah di masjid yang sama agar tidak perlu menginput barcode tersebut dengan device lainnya. *Scene 7* dapat dilihat pada Gambar 17.



Gambar 17 Scene 7 tahapan kedua penggunaan aplikasi

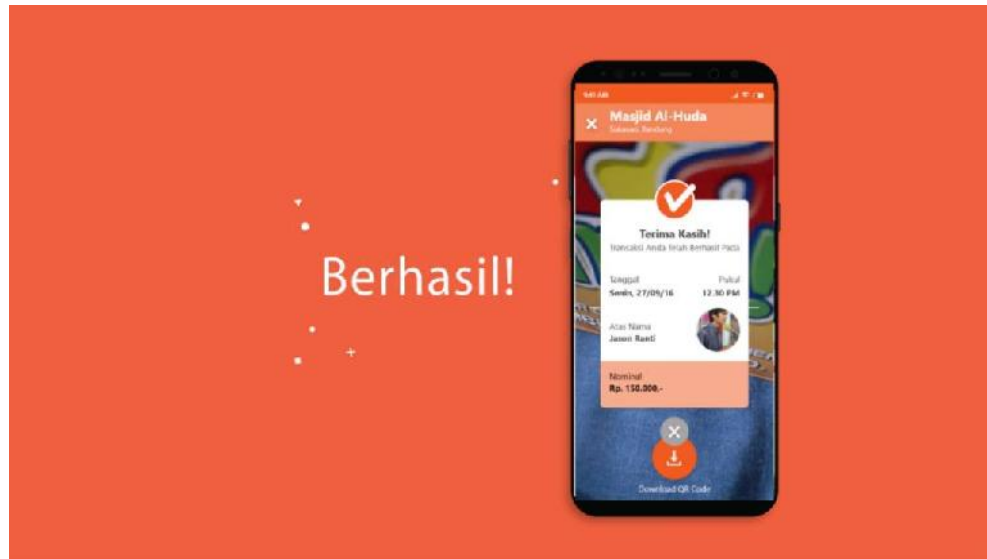
- *Scene 8 (Body)*
Durasi: 5 detik

Setelah semua tahapan dilakukan oleh user maka muncul pop-up yang menandakan bahwa transaksinya telah berhasil yang secara otomatis akan mengurangi dompet paytren user. *Scene 8* dapat dilihat pada Gambar 18.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



Gambar 18 Scene 8 tahapan terakhir penggunaan aplikasi

- Scene 9 (Outro)
Durasi: 4 detik

Muncul tampilan aplikasi mobile dengan logo paytren disandingkan dengan ajakan agar mendownload segala aplikasinya di Playstore dan Appstore. Scene 9 terlihat pada Gambar 19.



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies



Gambar 19 Scene 9 outro video Paytren

4.5 Recording Voice Over

Setelah grafis dirancang, aktivitas yang dilakukan selanjutnya adalah perekaman narasi. Narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui *video* (Rahayu 2013). Perekaman narasi dilakukan dengan menggunakan *handphone* sebagai alat perekamnya dan hasilnya dipindahkan ke perangkat keras utama.



Tahap *recording* dilakukan dengan menggunakan *handphone*. Tiap kalimat dalam narasi yang telah dibuat disesuaikan dengan durasi yang ditetapkan. Narasi yang dibuat adalah sebagai berikut:

1 *Recording Voice Over Video* Kotakamal

Tabel 7 Narasi untuk *video motion* pengenalan Kotakamal

No	Adegan/ Scene	Narasi
1	Muncul <i>scene</i> kota, mobil, awan, pohon dll menandakan kesibukan harian masyarakat	Mau sedekah? Tapi terlalu sibuk kerja? Tenang...
2	Logo kotakamal	Kotakamal solusinya
3	Muncul kotakamal dalam berbagai versi antara lain mobile, dan website	Kotakamal adalah sebuah platform sosial yang bertujuan untuk membantu masyarakat melaksanakan kewajibannya dalam bersedekah.
4	Muncul gambar  dan zakat	Khusus untuk kamu yang beragama islam, kamu dapat bersedekah dan juga zakat disini.
5	Memperlihatkan orang yang sedang memegang jam yang merepresentasikan waktu dan uang.	Tunggu apalagi? Ayo! Bantu saudaramu yang sedang dalam kesulitan bersama...
6	Logo kotakamal.	Kotakamal

2 *Recording Voice Over Video* Paytren

Tabel 8 Narasi untuk *video* prosedur penggunaan aplikasi Paytren

No	Adegan/ Scene	Narasi
1	Text muncul sesuai dengan narasi	Hari gini masih sedekah dengan cara konvensional?
2	Text muncul sesuai dengan narasi	Mau sedekah... Tapi... Lupa bawa uang ke masjid?
3	Text muncul sesuai dengan narasi	Memperkenalkan
4	Tampilan logo Paytren dengan efek <i>pop-up</i>	Paytren!

5	Text muncul sesuai dengan narasi ditambah dengan tampilan antarmuka <i>Landing Page</i> Aplikasi yang ditampilkan setengah layar	Aplikasi yang membantu kamu dalam bersedekah
6	Text muncul sesuai dengan narasi dengan tampilan antarmuka <i>landing page</i> yang ditampilkan seluruh tampilannya.	Dengan aplikasi ini kamu diberikan kemudahan dalam bersedekah
7	Text muncul sesuai dengan narasi dengan tampilan antarmuka <i>landing page</i> yang ditampilkan seluruh tampilannya.	kamu tidak perlu takut lupa membawa uang cash sehingga kamu dapat bersedekah kapanpun dan dimanapun.
8	Text muncul sesuai dengan narasi dengan tampilan antarmuka <i>landing page</i> yang ditampilkan seluruh tampilannya.	Caranya sangat mudah, kamu hanya tinggal memilih masjid yang ingin kamu tuju.
9	Text muncul sesuai dengan narasi dengan tampilan antarmuka <i>scan barcode</i> yang ditampilkan seluruh tampilan.	Scan barcode dan tentukan nominalnya
10	Text muncul sesuai dengan narasi dengan tampilan antarmuka transaksi berhasil yang ditampilkan seluruh tampilannya.	Dan... Berhasil, Transaksimu telah diterima.
11	Tampilan aplikasi mobile dengan logo Paytren ditambah logo appstore dan playstore disebelahnya	Segera download aplikasinya di Appstore dan Playstore.

4.6 Rendering

Rendering adalah proses membangun beberapa gambar atau *video* menjadi sebuah file *video* dengan menggunakan komputer (Ulfa 2016). Pada tahapan *rendering* ini terbagi menjadi dua bagian yaitu :

4.6.1 *Render per scene*

Tahap *render per scene* ini dilakukan setelah semua tahapan dalam tahap *assembly* sudah dilakukan. Pada kenyataannya, pada saat melakukan *rendering* ini dilakukan bukan per *scene*, namun dilakukan per kelompok *scene*. Durasi yang diperlukan dalam melakukan *render* tiap kelompok *scene* ini berbeda-beda. Untuk bagian *opening* memerlukan waktu kurang lebih sebanyak empat puluh menit, sedangkan untuk bagian *body* memerlukan waktu kurang lebih sebanyak tiga menit, dan untuk bagian *outro* memerlukan waktu kurang lebih sebanyak satu menit.

4.6.2 *Rendering Final*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies



Tahap *rendering final* merupakan tahap terakhir dalam pembuatan *video* jika semua bahan sudah disatukan dan dipadukan dengan bagus pada perangkat lunak Adobe Premiere. Durasi untuk melakukan proses *rendering final* jauh lebih singkat dari proses *render* per kelompok *scene* yaitu kurang lebih sekitar satu atau dua menit.

4.7 Revisi

Tahap revisi dilakukan jika adanya perbaikan yang disampaikan oleh pembimbing lapangan. Terdapat beberapa revisi yang diminta oleh pembimbing lapangan untuk *video* Kotakamal, sedangkan pada *video* Paytren tidak ada revisi. Revisi yang dilakukan terdapat pada revisi visual. Revisi visual yang dilakukan terdapat pada Tabel 6.

1 Revisi Pada *Video* Kotakamal

Tabel 9 Daftar revisi yang dilakukan untuk *video* pengenalan produk Kotakamal

Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Penjelasan Revisi yang Dilakukan
		Scene yang menampilkan perkotaan diubah, dari yang awalnya <i>fullscreen</i> menjadi lebih kecil sehingga terlihat lebih <i>compact</i> .
		Latar belakang <i>video</i> diubah dari warna hijau menjadi warna putih agar kontras warna antara latar belakang dengan logo kotakamal lebih terlihat.
		Tampilan berbagai platform sosial diubah yang awalnya <i>pop-up</i> menjadi <i>scroll-up</i> agar gambar terlihat lebih jelas.
		

Efek *pop-up* logo kotakamal diubah dari yang awalnya membulat menjadi kosong tanpa tambahan efek apapun.

4.8 Publikasi

Tahap publikasi merupakan tahap akhir dari sebuah pembuatan karya. Jika karya yang dibuat sudah melalui tahap revisi, maka karya dianggap layak untuk dipublikasikan. Untuk saat ini, karya *motion graphic* yang saya buat telah dipublikasikan kepada seluruh karyawan CV Aksikode.

4.9 Evaluasi Seminar

1. Muhammad Rafif Fadhillah

Saran	:	<i>Video motion graphic</i> terlalu cepat transisinya, dan juga <i>voice over</i> terlalu cepat.
Jawaban	:	Saran diterima, penulis telah memperlambat transisi antar <i>scene</i> dan juga telah memperlambat <i>voice over</i> .
Pertanyaan	:	Apakah <i>voice over</i> diperhalus dengan aplikasi lagi atau rekaman dengan <i>handphone</i> saja?
Jawaban	:	<i>Voice over</i> direkam dengan menggunakan <i>handphone</i> , setelah itu hanya diatur volume nya agar terdengar lebih tinggi dari <i>background</i> menggunakan aplikasi Adobe Premiere.
2. Sascorio Ade Akbar

Saran	:	Latar belakang makalah, kalimat pertama tidak ada pembahasan mengenai desain, kurang sinkron.
Jawaban	:	Saran diterima, penulis telah mengubah latar belakang menjadi lebih sinkron.
Pertanyaan	:	Berbagai foto dan <i>icon</i> didapat dari pembimbing lapangan / situs internet?
Jawaban	:	Foto dan <i>icon</i> dalam pembuatan <i>video motion graphic</i> didapat dari berbagai situs yang ada pada internet.
3. Harvini Al Meitavia

Saran	:	Sebaiknya kata 'kemudahan' pada bagian manfaat diganti dengan kata lainnya dikarenakan kosakata 'mudah' memiliki arti yang umum jika tidak ada penjelasan lebih lanjut.
Jawaban	:	Saran diterima, kata 'kemudahan' sudah diganti dengan kata lainnya yaitu 'terfasilitasi.'





- Saran : Suara *voice over* kurang bersemangat sehingga terdengar kurang menjual, lebih baik diganti.
- Jawaban : Saran diterima, *voice over* sudah diganti.

5 SIMPULAN

Pembuatan *Motion Graphic* Pengenalan Produk Kotakamal dan Paytren di Aksikode telah selesai dibuat dan sudah sesuai dengan konsep yang ditentukan awal pembuatan. *Motion graphic* ini dihasilkan dari penggabungan grafis, audio, fotografi, dan pemberian animasi terhadap grafis yang dibuat. Dengan adanya *motion graphic* ini dapat menambah alternatif konten serta meningkatkan *brand value* bagi produk Kotakamal dan Paytren kepada *target audience* dalam penyebaran konten multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aggreini, R., & Syafwan, H. A. (2013). *Form & Space: Wedding Kingdom Dalam Bentuk Media Desain*. DEKAVE: *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(2).
- Harun, H., & Awwaliyah, R. (2017). Pendidikan Multikultural dalam Menanggulangi Narasi Islamisme di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 5(2), 224-243.
- Hianto, I. (2013). Kajian Metode-Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia. *Jurnal Penelitian*, 17(1).
- Prohro NA. 2017. *Pembuatan Company Profile sebagai Media Promosi Tujusemesta Creative Space [laporan akhir]*. Bogor (ID): Institut Pertanian Bogor.
- Riwanti, A., & Haryanto, H. (2015). Pengembangan motion graphic pembelajaran mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas I sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 190-200.
- Samar, S., & Syafrizal, M. (2014). Sistem Manajemen Rendering Film Animasi Pada Server Cluster Menggunakan Software Royal Render. *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, 2(1), 1-05.
- Silur, H. W., Sentinuwo, S., & Sugiarto, B. (2015). Aplikasi Virtual tour Tempat Wisata Alam di Sulawesi Utara. *Jurnal Teknik Informatika*, 6(1).
- Sulowowo, S. F., & Karimah, M. P. (2012). Pengaruh iklan televisi dan harga terhadap Keputusan Pembelian Sabun Lux (survei pada pengunjung Mega Bekasi Hypermall). *JRMSI-Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, 3(1), 1-15.
- Widiastuti, N. I. (2012). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *KOMPUTA: Jurnal Komputer dan Informatika*, 1(2).

Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

LAMPIRAN

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

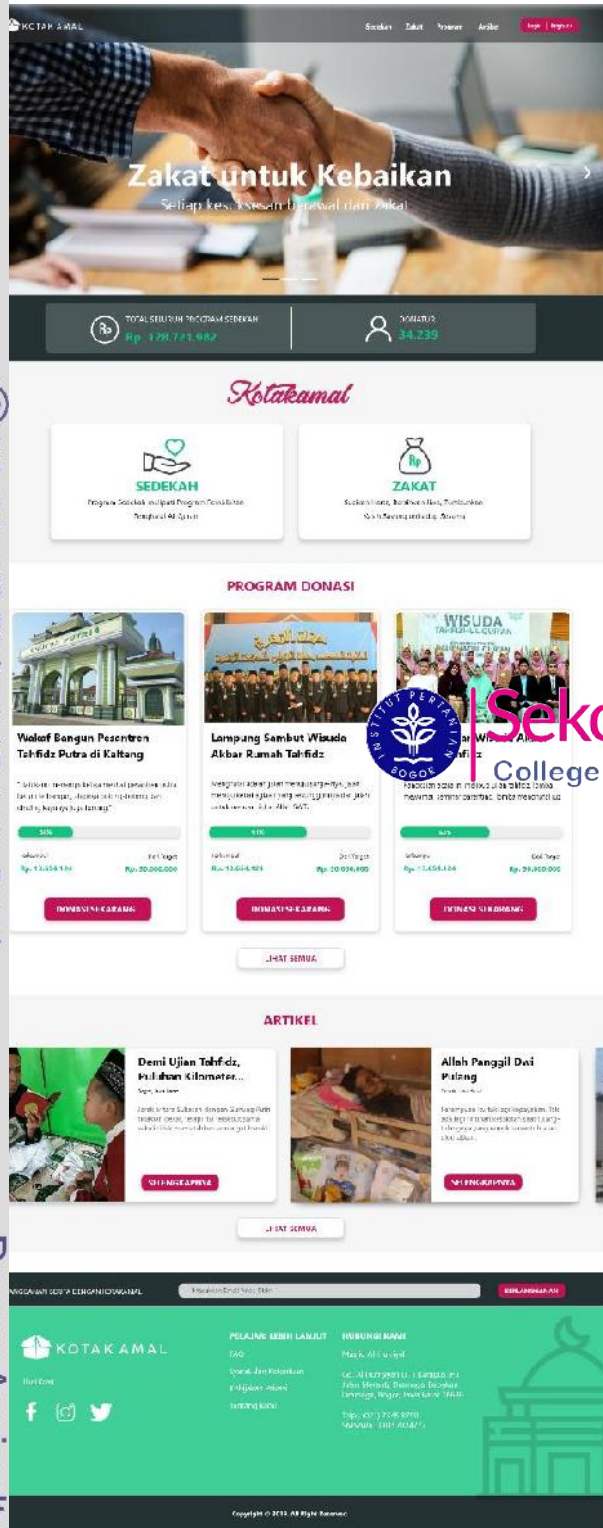
Bogor Agricultural University



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Empiran 1 Tampilan antarmuka landing page Kotakamal



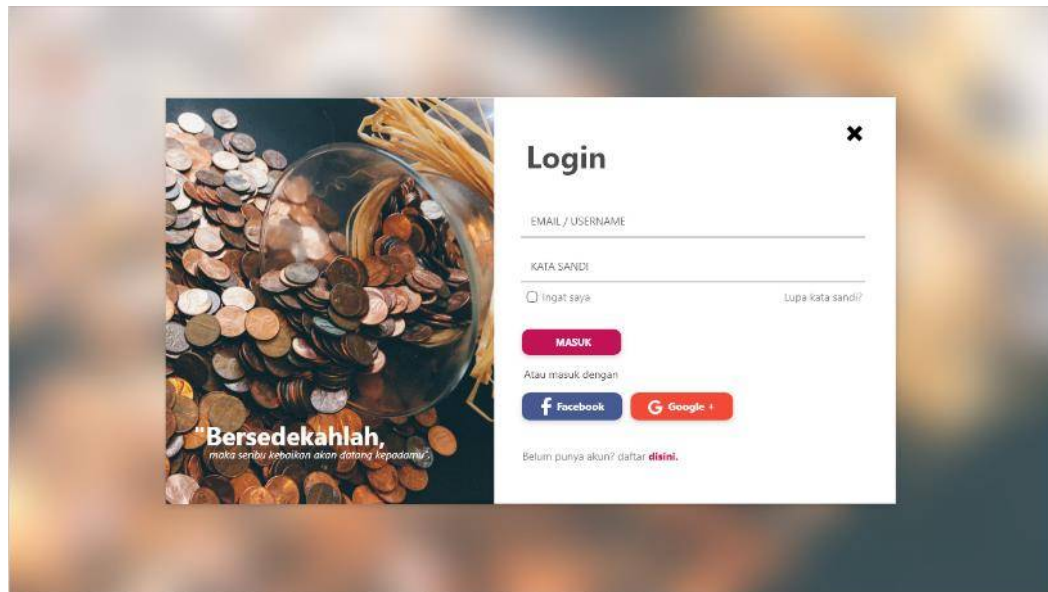
Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Lampiran 2 Tampilan antarmuka *login website* KotakamalLampiran 3 Tampilan antarmuka *register website* Kotakamal

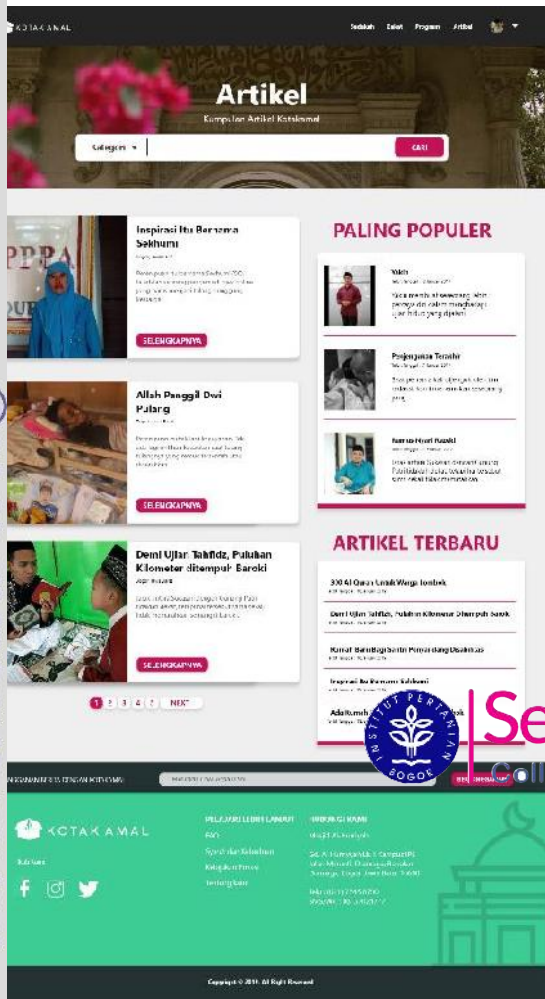
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

Gambaran 4 Tampilan *artikel website* Kotakamal



© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University



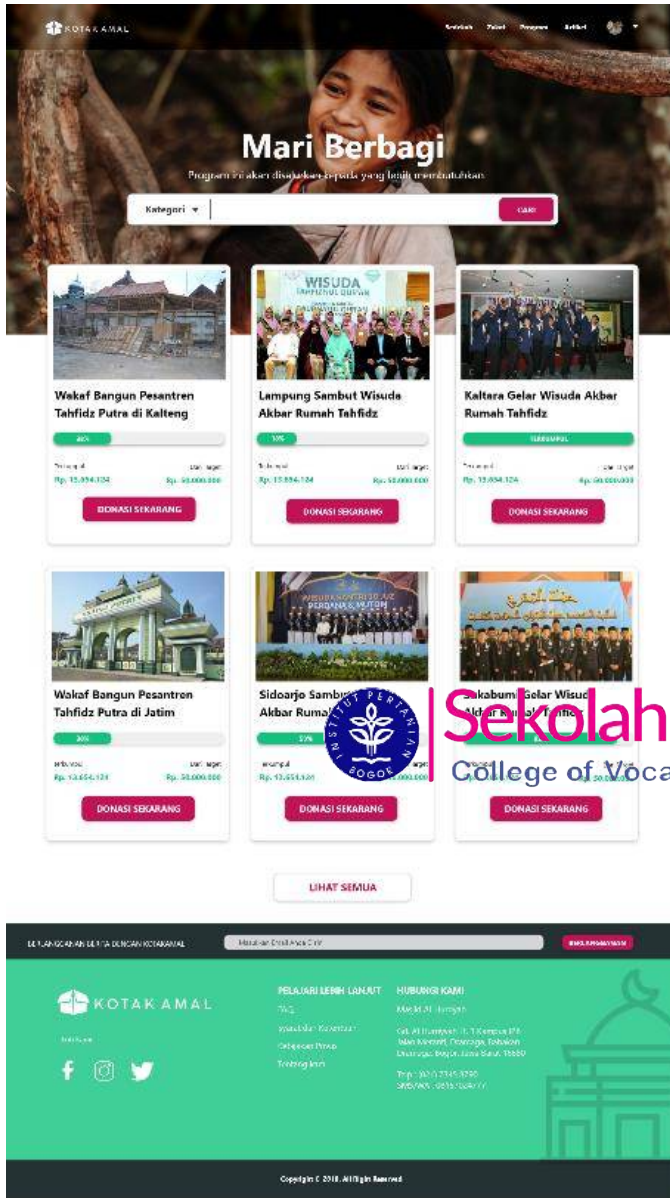
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

Lampiran 5 Tampilan program donasi *website* Kotakamal



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

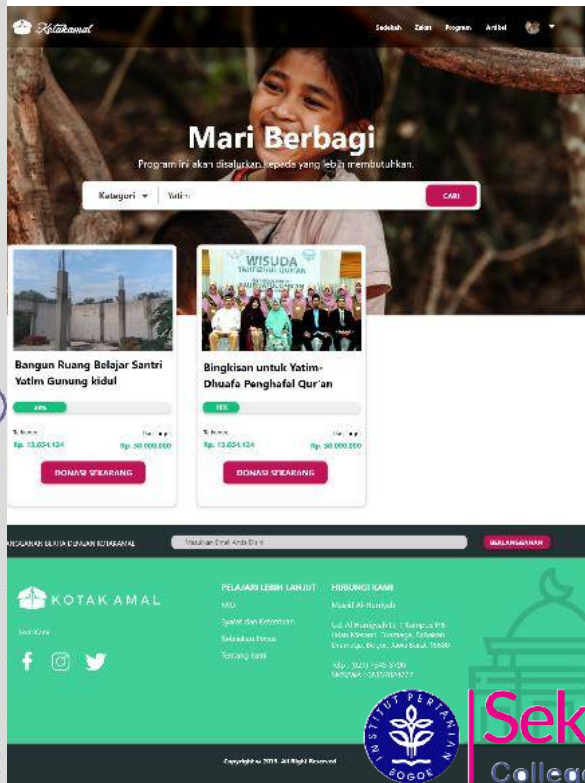


© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Empiran 6 Tampilan cari program donasi *website* Kotakamal



Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

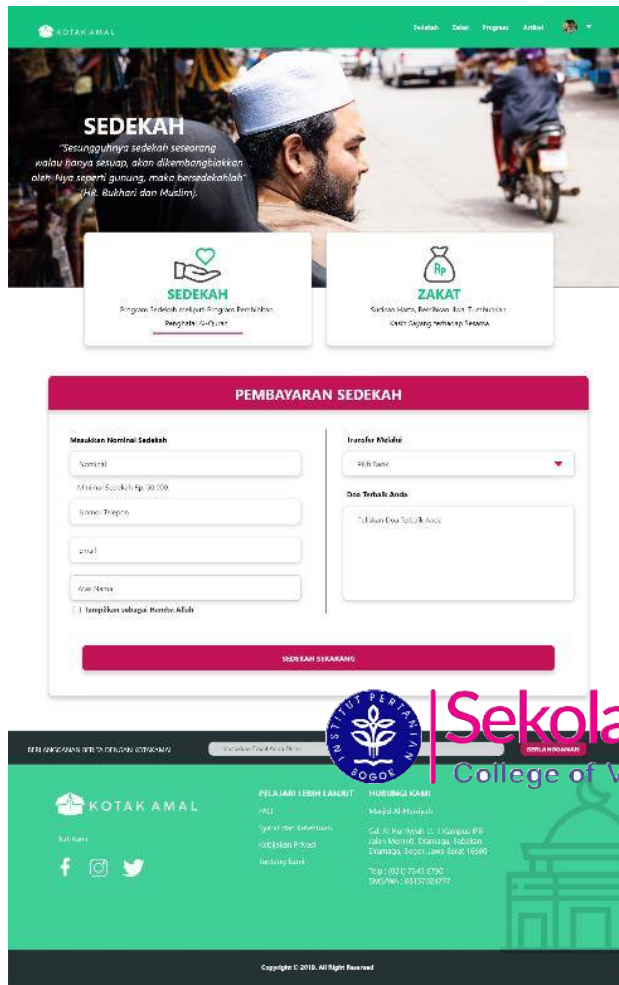
Bogor Agricultural University

Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Lampiran 7 Tampilan sedekah *website* Kotakamal

Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies



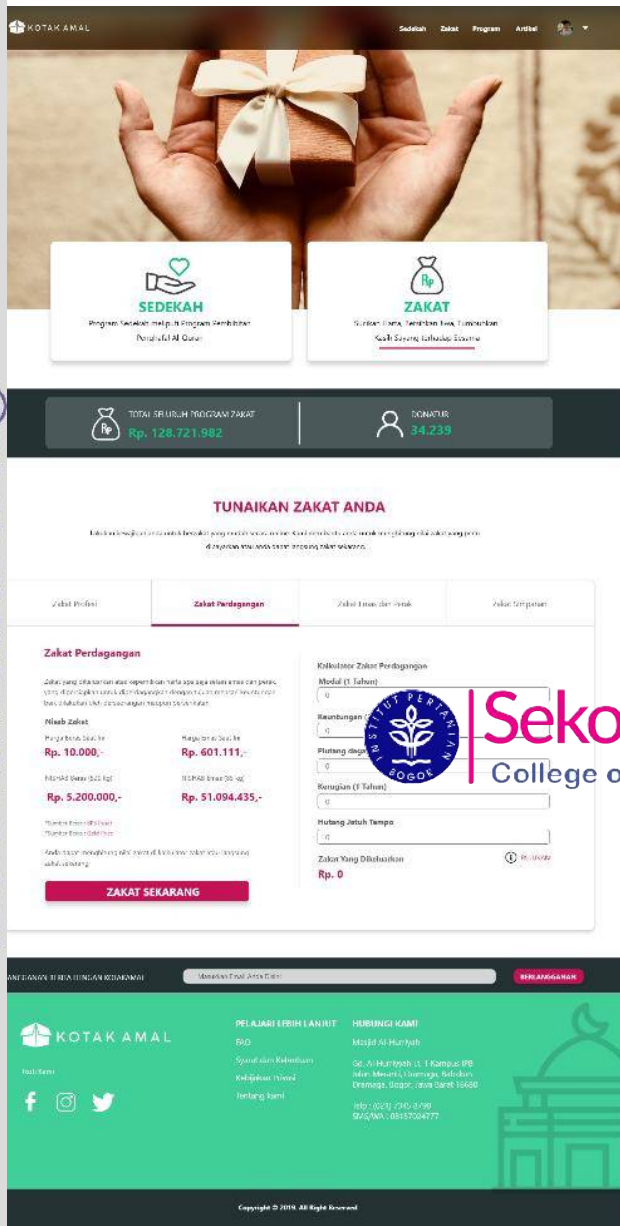
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

Empiran 8 Tampilan zakat dagang website Kotakamal



Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

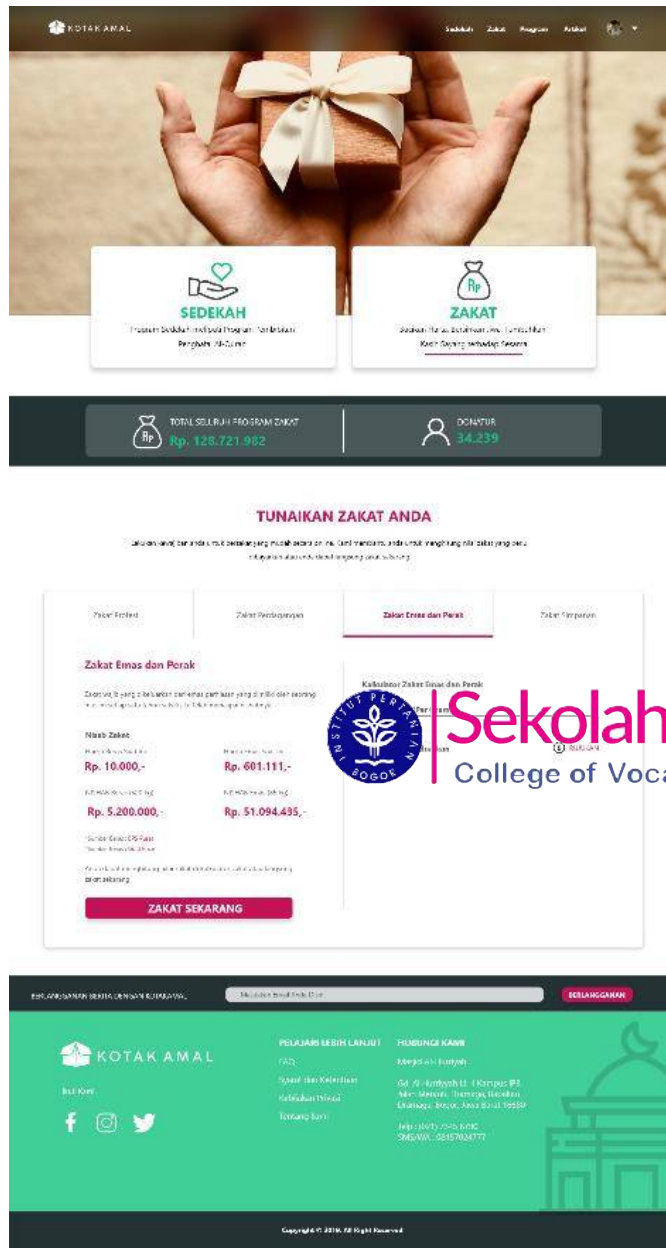
Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Lampiran 9 Tampilan zakat emas *website* Kotakamal



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



Empiran 10 Tampilan FAQ website Kotakamal



Perencanaan Umum Donatur
1. Bagaimana Cara Menentukan dan menentukan IPB (IPB) pada Kotakamal.com?
2. Bagaimana Cara melakukan donasi?
3. Bagaimana Cara melakukan donasi?
4. Bagaimana Cara melakukan donasi?
5. Bagaimana Cara melakukan donasi?



Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
- 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

Lampiran 11 Tampilan *login* aplikasi *mobile* Kotakamal

Masuk ke akun Anda

Email

Masukan Email Anda

Kata Sandi

Masukan Kata Sandi

Ingat Saya [Lupa Kata Sandi?](#)

MASUK

atau

MASUK DENGAN FACEBOOK

MASUK DENGAN GOOGLE

Belum punya akun? [Daftar disini.](#)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

gambaran 12 Tampilan *register* aplikasi *mobile* Kotakamal



Ayo Menanam Amal Bersama Kotakamal

Masukkan Nama Anda

Email

No. Telp

Kata Sandi

Ulangi Kata Sandi

Saya terima syarat dan ketentuan pengguna

DAFTAR

Sudah Punya Akun? [Masuk Disini](#)



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies



Lampiran 13 Tampilan artikel *mobile* aplikasi Kotakamal


The screenshot shows the 'ARTIKEL' section of the Kotak Amal app. The header is green with a menu icon, the 'KOTAK AMAL' logo, and a search icon. Below the header, the text reads 'Kumpulan Artikel inspirasi dan cerita kotak amal'. Two article cards are displayed:

- Article 1:**
 - Title:** Bantu Bu Sari Menyembuhkan Kankernya
 - Image:** A group of people, including an elderly woman, are gathered around a table with a box labeled 'Good Day'.
 - Text:** Perempuan itu tak lagi kepayahan. Tak ada lagi rintihan kesakitan saat tulang-tulangnya yang remuk tersentuh atau digerakkan.
 - Button:** SELENGKAPNYA
- Article 2:**
 - Title:** Pak Andi Menjadi Korban Tabrak Lari
 - Image:** A person is lying on a stretcher in a hospital setting, surrounded by medical staff.
 - Text:** Pak Andi memiliki nasib yang kurang baik, pada hari Minggu dini hari ia tertabrak oleh pengguna jalan yang tidak bertanggung jawab.
 - Button:** SELENGKAPNYA



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

Gambar 14 Tampilan landing page mobile aplikasi Kotakamal



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

Bogor Agricultural University

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



Lampiran 15 Tampilan sedekah *mobile* aplikasi Kotakamal

SEDEKAH

Masukan Nominal

Nominal

No. Telp

No. Telp

Email

Masukan Email

Atas Nama

Atas Nama

Tampilkan sebagai ham...

Metode Pembayaran

Mandiri

Tuliskan Doa Terbaik Anda

Tuliskan Doa Terbaik Anda

SEDEKAH SEKARANG

f i t Copyright © 2019 Kotakamal. All Right Reserved



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

mpiran 16 Tampilan zakat dagang *mobile* aplikasi Kotakamal

ZAKAT DAGANG

Pilih Jenis Zakat

Zakat Dagang

Zakat yang dikeluarkan atas kepemilikan harta apa saja selain emas dan perak, yang dipersiapkan untuk diperdagangkan dengan tujuan mencari keuntungan baik dilakukan oleh perseorangan maupun perserikatan

Kalkulator Zakat

Anda dapat menghitung nilai zakat di kalkulator zakat atau langsung zakat sekarang

Modal (1 Tahun)

0

Keuntungan (1 Tahun)

0

Piutang Dagang

0

Kerugian (1 Tahun)

0

Hutang Jatuh Tempo

0

Zakat yang Dikeluarkan **RUJUKAN**

Rp.0,-

ZAKAT SEKARANG

f i t Copyright © 2019 Kotakamal. All Right Reserved



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Lampiran 17 Tampilan program donasi *mobile* aplikasi Kotakamal



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

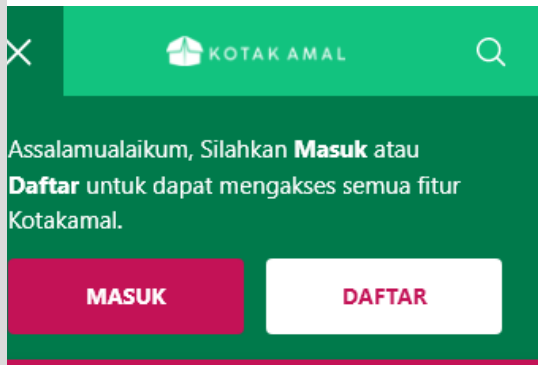
© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

mpiran 18 Tampilan *menu mobile* aplikasi Kotakamal



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Lampiran 19 Tampilan *landing page mobile* aplikasi Paytren

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

mpiran 20 Tampilan antarmuka detail masjid *mobile* aplikasi Paytren



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Lampiran 21 Tampilan antarmuka *show QR code mobile* aplikasi Paytren

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

mpiran 22 Tampilan *QR* berhasil di *download mobile* aplikasi Paytren



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

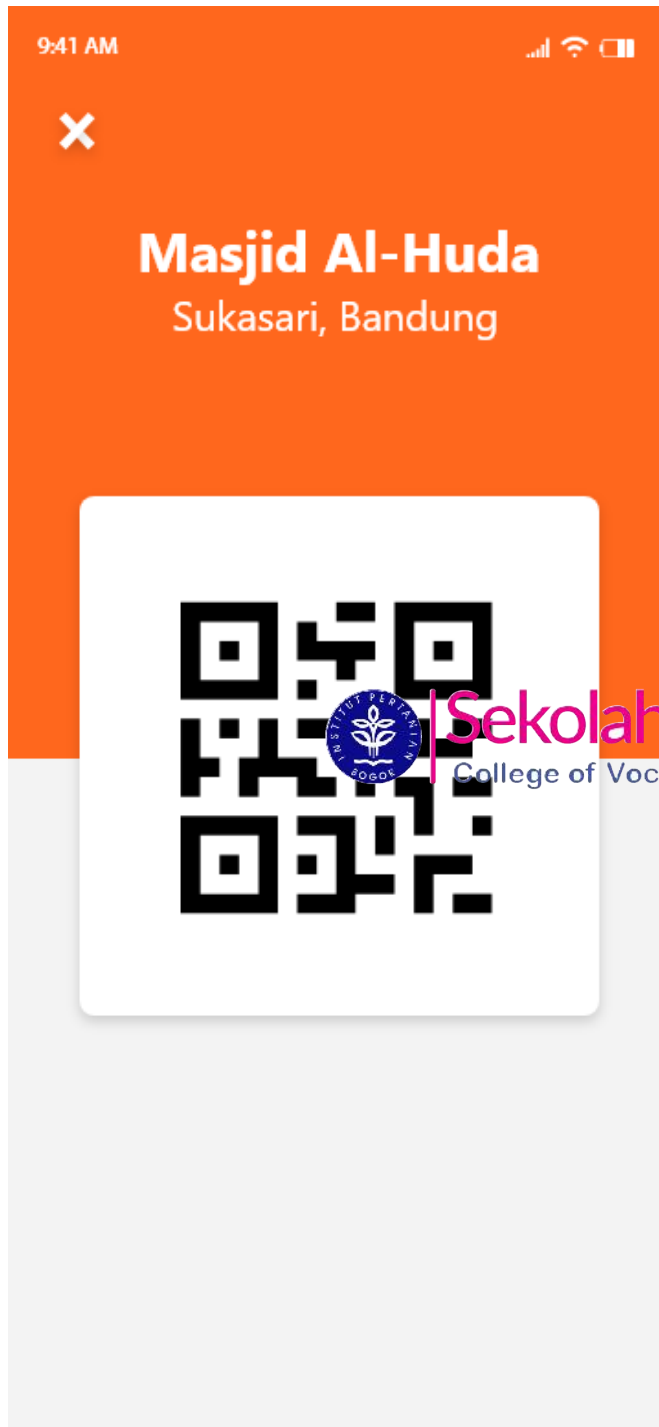
Bogor Agricultural University

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



Lampiran 23 Tampilan antarmuka *QR code* yang telah di unduh

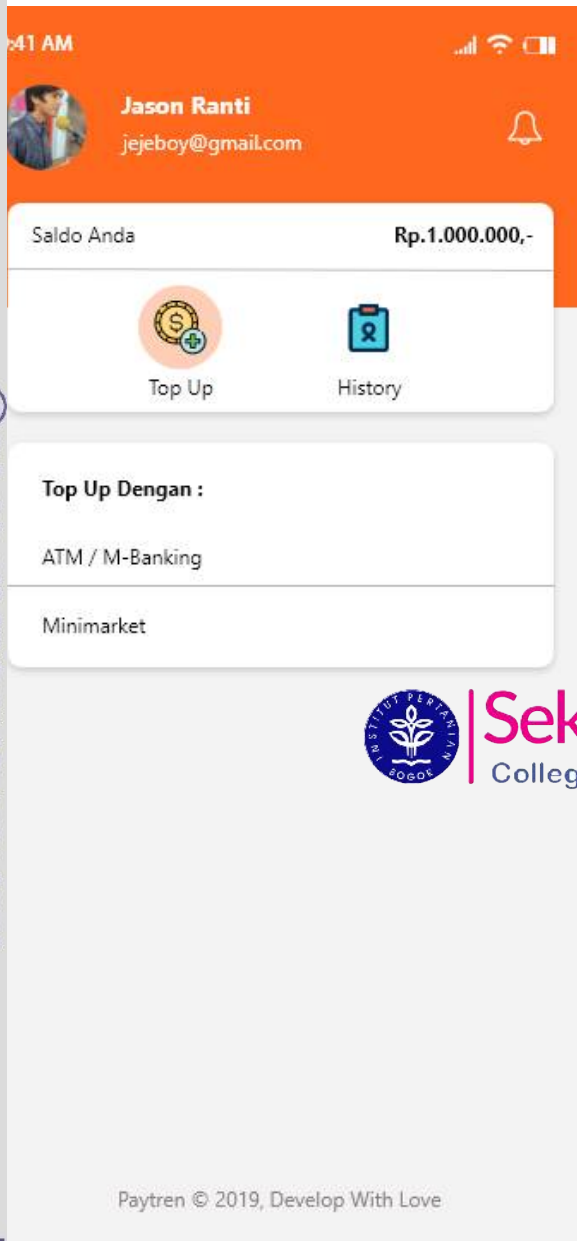
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

mpiran 24 Tampilan antarmuka *top-up mobile* aplikasi Paytren



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



Lampiran 25 Tampilan antarmuka *history mobile* aplikasi Paytren

Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

mpiran 26 Tampilan antarmuka *payment mobile* aplikasi Paytren



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

Lampiran 27 Tampilan antarmuka notifikasi *mobile* aplikasi Paytren

Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University



RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap penulis adalah Fahreza Aulia Rahman, lahir di Bogor pada tanggal 27 September 1997. Anak pertama dari tiga bersaudara. Anak dari pasangan Irwan Setiawan dan Hermawati.

Penulis mengawali Pendidikan di jenjang Sekolah Dasar yaitu SD Negeri Pasawahan, kemudian melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMPIT Al-Husna, selanjutnya penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMAS Unggulan Ar-Rahman.

Lulus dari SMA, penulis mengikuti beberapa tes Perguruan Tinggi Negeri dan diterima di Program Diploma Institut Pertanian Bogor Jurusan Manajemen Informatika pada tahun 2016. Di kampus, penulis aktif dibidang olahraga seperti basket dan dapat menjadi wakil main basket dari Manajemen Informatika dalam acara OMDI (Olimpiade Mahasiswa Diploma IPB) tahun 2017.



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies