

SKRIPSI

**PERANCANGAN ULANG IDENTITAS MEREK UMKM
MAKDJUAI SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN
KESADARAN MEREK MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING***



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

OLEH :
NATASYA SALSABILA
061940722117

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2023

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

**PERANCANGAN ULANG IDENTITAS MEREK UMKM MAKDJUAI
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KESADARAN MEREK
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***



OLEH :

NATASYA SALSABILA

061940722117

Pembimbing I

Meivi Darlies, S.Kom., M.Kom
NIP. 197815052006041003

Palembang, Agustus 2023
Pembimbing II

Ema Laila, S.Kom., M.Kom
NIP. 197703292001122002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer

Azwardi, S.T., M.T
NIP. 197005232005011004

**PERANCANGAN ULANG IDENTITAS MEREK UMKM MAKDJUAI
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KESADARAN MEREK
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***



**Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada sidang
Tugas Akhir pada Rabu, 16 Agustus 2023**

Ketua Dewan Penguji

Emalaila, S.Kom., M.Kom
NIP. 197703292001122002

Anggota Dewan Penguji

Adi Sutrisman, S.Kom., M.Kom
NIP. 197503052001121005

Meivi Darlies, S.Kom., M.Kom
NIP. 197815052006041003

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

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

Tanda Tangan

**Palembang, Agustus 2023
Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer**

Azwardi, S.T., M.T
NIP. 197005232005011004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139
Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918
Website : www.polsriwijaya.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Natasya Salsabila

NIM : 061940722117

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

Judul Skripsi : Perancangan Ulang Identitas Merek UMKM Mak Djuai
sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Merek
menggunakan Metode *Design Thinking*

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 menerima konsekuensinya.

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

Palembang, Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Natasya Salsabila

NIM. 061940722117

MOTTO

“ Ibu adalah surga yang terlihat di bumi.
Muliakanlah ibumu karena doanya mampu menembus langit “

“ Success is a journey not a destination. Enjoy the journey ”
– Walt Disney

ABSTRAK

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS MEREK UMKM MAKDJUAI SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KESADARAN MEREK MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

(Natasya Salsabila, 2023, 68 Halaman)

Usaha Mikro Kecil dan Menengah atau sering kita kenal dengan UMKM di Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat, terlebih lagi pada sektor kuliner yang memiliki potensi pasar yang besar. Di dasari oleh makanan sebagai kebutuhan primer manusia, maka bidang industri kuliner ini akan terus berkembang dan menawarkan potensi keuntungan yang besar. Dampaknya, keberadaan UMKM di Indonesia menjadi semakin menjamur dan menciptakan lingkungan serta masyarakat yang kompetitif. Salah satunya seperti UMKM Mak Djuai yang juga bergerak pada usaha kuliner olahan bumbu jadi khas Palembang yang telah berdiri sejak 2018, di tengah gempuran UMKM yang terus menjamur maka salah satu teknik yang dapat digunakan ialah melakukan perancangan ulang identitas merek agar menjadi lebih menarik, mudah diingat khalayak banyak dan tentunya tidak ketinggalan zaman.

Kata kunci : UMKM, *Rebranding*, Perancangan Ulang Identitas Merk

ABSTRACT

REDESIGN OF THE MAK DJUAI MSME BRAND IDENTITY AS AN EFFORT TO INCREASE BRAND AWARENESS USING THE THINKING DESIGN METHOD

(Natasya Salsabila, 2023, 68 Pages)

Micro, Small and Medium Enterprises or what we often know as MSMEs in Indonesia are experiencing very rapid development, especially in the culinary sector which has large market potential. Based on food as the main human need, the culinary industry will continue to develop and offer large profit potential. As a result, the existence of MSMEs in Indonesia is increasingly mushrooming and creating a competitive environment and society. One of them is MSME Mak Djuai which is also engaged in the culinary business of processing spices to become typical of Palembang which has been established since 2018. In the midst of the onslaught of MSMEs which continue to mushroom, one technique that can be used is to redesign the brand identity to make it more attractive. and easy to remember. it has a large audience and is certainly not outdated.

Keywords: *MSMEs, Rebranding, Brand Identity Redesign*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan sekaligus menyusun Skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN ULANG IDENTITAS MEREK UMKM MAK DJUAI SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KESADARAN MEREK MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*”** Tak lupa shalawat dan salam disampaikan kepada junjungan nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya menuju ke zaman yang indah.

Adapun tujuan dari penulisan Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan mata kuliah di Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

Pelaksanaan Skripsi tak lepas dari bantuan dan dukungan beberapa pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Orang Tua dan Keluarga yang telah memberikan semangat, motivasi, dan dukungannya bagi penulis.
2. Bapak Ir. Ahmad Taqwa, M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Bapak Azwardi, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Meiyi Darlies, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini.
5. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 2 dan Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini.
6. Ibu Melati Armilia selaku pemilik merek UMKM Mak Djuai.
7. Bapak Gian Pratama, S.Kom dan Bapak M. Rianda, S.Kom selaku Ahli Media yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini.

8. Seluruh dosen beserta staff di lingkungan Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
9. Teman - teman kelas 8 TIA yang telah membantu dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir.
10. Dan kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini.

Di dalam penulisan laporan ini, banyak sekali kesalahan dan kekurangan serta sangat jauh dari kesempurnaan. Dengan itu kritik dan saran sangat penulis harapkan demi kesempurnaan pembuatan laporan selanjutnya. Akhir kata, mohon maaf bila terdapat banyak kekeliruan dalam pembuatan laporan kerja praktek ini, baik kata maupun dari segi lainnya.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya mahasiswa jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital di masa yang akan datang dan mendapatkan berkah dan rahmat dari Allah SWT, Aamiin YaRobbal Alamin.

Wassalammu'alaikum Wr.Wb

Palembang, Agustus 2023

Penulis

Natasya Salsabila

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Pendahuluan	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Identitas Visual	5
2.2 Rebranding.....	5
2.2.1 Pengertian Rebranding.....	5
2.3 Brand Identity	6
2.4 Komponen Rebranding	6
2.4.1 Logo	6
2.4.2 Kemasan (Packaging)	8
2.4.3 Tipografi	9
2.4.4 Font	10
2.4.5 Warna	10
2.4.6 Persepsi dan Psikologi Warna	10
2.4.7 <i>Mockup</i>	11
2.4.8 <i>Golden Ratio</i>	11
2.5 <i>Brand Awareness</i>	12

2.6 <i>Brand Guideline</i>	13
2.6.1 Pengertian <i>Brand Guideline</i>	13
2.6.2 Tujuan <i>Brand Guideline</i>	13
2.7 Media Promosi	13
2.7.1 Pengertian Media	13
2.7.2 Pengertian Media Sosial	14
2.7.3 Instagram.....	14
2.7.4 Pengertian Media Promosi.....	15
2.8 Desain <i>Brief</i>	15
2.9 Penggunaan <i>Software</i>	15
2.9.1 Adobe Photoshop 2020.....	15
2.9.2 Adobe Illustrator 2020.....	16
2.10 Metodologi Perancangan Desain	16
2.11 Validasi Cohen's Kappa	19

BAB III METODOLOGI / RANCANG BANGUN

3.1 Diagram Alur Penelitian.....	20
3.2 Metode Pengembangan Multimedia.....	21
3.3 Pra Produksi.....	21
3.3.1 <i>Emphasize</i>	21
3.3.2 <i>Define</i>	23
3.3.3 <i>Ideate</i>	26
3.4 Produksi	28
3.4.1 <i>Prototype</i>	28
3.4.2 Menggambar Objek <i>Asset</i>	28
3.4.3 Memberikan Warna pada objek	29
3.4.4 <i>Exporting</i>	30
3.5 Paska Produksi.....	30
3.5.1 <i>Testing</i>	30
3.5.2 Operasional Variabel	31
3.5.3 Perancangan Instrumen Penelitian	33

3.5.4 Pengujian Kualitas Data	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil	38
4.2 Pengujian	55
4.2.1 Deskripsi Pengujian.....	55
4.2.2 Pengujian Kualitas Data	55
4.3 Hasil dan Pembahasan	65
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	33
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Logotype</i>	7
Gambar 2.2 Contoh <i>Lettermark</i>	7
Gambar 2.3 Contoh <i>Pictorial Symbol</i>	7
Gambar 2.4 Contoh <i>Abstract Symbol</i>	8
Gambar 2.5 Contoh <i>Letterform</i>	8
Gambar 2.6 <i>Adobe Photoshop 2020</i>	15
Gambar 2.7 <i>Adobe Illustrator 2020</i>	16
Gambar 2.8 Lima tahap metode pendekatan <i>design thinking</i>	17
Gambar 3.1 .Diagram alur penelitian	20
Gambar 3.2 Bagan Alur penelitian Metode Design Thinking	21
Gambar 3.3 Proses Analisis Data Penelitian	21
Gambar 3.4 Format <i>Brief</i>	27
Gambar 3.5 Sketsa Logo	29
Gambar 3.6 Sketsa Pattern	29
Gambar 3.7 <i>Pattern</i> dan <i>Logo</i>	30
Gambar 4.1 <i>Cover Awal</i>	38
Gambar 4.2 Tampilan Tujuan Pembuatan	38
Gambar 4.3 Daftar Isi.....	39
Gambar 4.4 Tampilan Pengenalan UMKM Mak Djuai.....	39
Gambar 4.5 Tujuan penggunaan dari buku <i>Brand Guideline</i>	40
Gambar 4.6 Jenis Logo UMKM	40
Gambar 4.7 Menampilkan Makna Logo.....	41
Gambar 4.8 Struktur Logo	41
Gambar 4.9 Tampilan logo Misuse.....	42
Gambar 4.10 Tampilan Logo Simplicity	42
Gambar 4.11 Tampilan Scalability	43
Gambar 4.12 Tampilan Lockupa	43
Gambar 4.13 Tampilan Clean Space.....	44
Gambar 4.14 Tampilan Tata Letak Logo.....	44

Gambar 4.15 Tampilan ukuran minimal pada logo	45
Gambar 4.16 Tampilan Penggunaan Logo pada videografi dan fotografi.....	45
Gambar 4.17 Tampilan <i>Color Palette</i>	46
Gambar 4.18 Tampilan <i>Monochrome</i>	46
Gambar 4.19 Tampilan Inspirasi warna.....	47
Gambar 4.20 Tampilan Logo pada <i>Background</i>	47
Gambar 4.21 Visual varian warna pada produk.....	48
Gambar 4.22 Tampilan <i>primary typeface</i>	48
Gambar 4.23 Tampilan Berat dan jenis font	49
Gambar 4.24 Tampilan contoh penggunaan Font	49
Gambar 4.25 Tampilan <i>Pattern</i>	50
Gambar 4.26 Visual Penggunaan <i>Pattern</i>	50
Gambar 4.27 Tampilan <i>Redesign Packaging</i>	51
Gambar 4.28 Tampilan 26 varian produk	51
Gambar 4.29 Tampilan Visual <i>Goodie Bag</i>	52
Gambar 4.30 Visual <i>Thanks Card</i>	52
Gambar 4.31 Visual Produk Brosur.....	53
Gambar 4.32 Visual <i>Banner</i>	53
Gambar 4.33 Tampilan elemen pada instagram.....	54
Gambar 4.34 Visual cover instagram.....	54
Gambar 4.35 Visual feed instagram.....	55
Gambar 4.36 Konten Sebelum di <i>Rebranding</i>	66
Gambar 4.37 Konten sesudah di <i>Rebranding</i>	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Contoh <i>Logotype</i>	26
Tabel 3.2 Operasional Variabel.....	31
Tabel 3.3 Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	33
Tabel 3.4 Instrumen Penilaian Ahli Media	35
Tabel 3.5 Kategori Keputusan berdasarkan Moment Kappa	37
Tabel 4.1 Hasil Validasi <i>Expert 1</i>	56
Tabel 4.2 Hasil Validasi <i>Expert 2</i>	58
Tabel 4.3 Hasil Validasi <i>Expert 1</i>	59
Tabel 4.4 Hasil Expert Judgement Ahli Media.....	61
Tabel 4.5 Kategori Keputusan berdasarkan Moment Kappa	63
Tabel 4.6 Hasil Expert Judgement Ahli Materi	63
Tabel 4.7 Kategori Keputusan berdasarkan Moment Kappa	64
Tabel 4.8 Indikator Konten Sebelum <i>Direbranding</i>	65
Tabel 4.9 Indikator Konten Sesudah <i>Direbranding</i>	65

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Konsultasi Skripsi Pembimbing 1
2. Lembar Konsultasi Skripsi Pembimbing 2
3. Lembar Rekomendasi Skripsi
4. Lembar Revisi Tugas Akhir Penguji 1-5
5. Lembar Pelaksanaan Revisi Ujian Tugas Akhir
6. Instrumen Penilaian Ahli Media
7. Instrumen Penilaian Ahli Materi