

**PERANCANGAN *BRAND IDENTITY* LESEHAN BAKSO
PALAPA SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN *BRAND
AWARENESS* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN
THINKING***



LAPORAN TUGAS AKHIR

**disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan
pendidikan pada program studi D-IV Teknologi Informatika
Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer
Politeknik Negeri Sriwijaya**

**OLEH :
ANISSA FIDELIA
062040720510**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN
PERANCANGAN *BRAND IDENTITY* LESEHAN BAKSO PALAPA
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN *BRAND*
AWARENESS* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING




LAPORAN TUGAS AKHIR


Oleh :
ANISSA FIDELIA
062040720510

Palembang, Agustus 2024

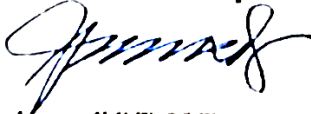
Disetujui oleh,
Pembimbing I


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

Pembimbing II


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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer


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

**PERANCANGAN *BRAND IDENTITY* LESEHAN BAKSO PALAPA
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN *BRAND*
AWARENESS MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***



**Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji
Sidang Laporan Tugas Akhir pada hari Senin, 15 Juli 2024**

Ketua Dewan Penguji

**Ema Lalila, S.Kom.,M.Kom
NIP. 197703292001122002**

Tanda Tangan

.....

Anggota Dewan Penguji

**Meiyi Darlies, S.Kom.,M.Kom
NIP. 197815052006041003**

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

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

**Ariansyah Saputra, S.Kom.,M.Kom
NIP. 198907122019031012**

.....

.....

.....

.....

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer**

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

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN RISET DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA JURUSAN TEKNIK KOMPUTER Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139 Telp. 0711-353414 Website : www.polsri.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id	 
	SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa,

Nama : Anissa Fidelia
 NIM : 062040720510
 Jurusan : Teknik Komputer
 Program Studi : DIV Teknologi Informatika Multimedia Digital
 Judul Skripsi : Perancangan *Brand Identity* Lesehan Bakso Palapa sebagai Upaya
 Meningkatkan *Brand Awareness* Menggunakan Metode *Design Thinking*

Dengan ini menyatakan:

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, Maret 2025

Penulis,



Anissa Fidelia
 NIM. 062040720510

MOTTO:

“Allahumma yassir wala tu’assir rabbi tammim bil khair”

Ya Allah, permudahkanlah (urusanku) dan janganlah persulit. Tuhanku, sempurnakanlah urusanku dengan kebaikan. Aamiin.

ABSTRAK

PERANCANGAN *BRAND IDENTITY* LESEHAN BAKSO PALAPA SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN *BRAND AWARENESS* MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

(Anissa Fidelia, 2024, 93 Halaman)

Pesona Kota Pagar Alam sebagai tujuan wisata terus berkembang dari tahun ke tahun, dibuktikan dari data Badan Pusat Statistik (2021) tercatat jumlah total kunjungan wisatawan mencapai 314.489 orang, dan meningkat menjadi 381.456 orang pada tahun 2023. Namun, wilayah Dempo Utara sebagai salah satu bagian dari Kota Pagar Alam masih memiliki variasi kuliner yang minim sehingga menghambat pengembangan wisata kuliner. Lesehan Bakso Palapa yang didirikan sejak tahun 2019, berupaya untuk mengatasi masalah ini melalui promosi di media sosial, tetapi belum berhasil menarik perhatian konsumen. *Brand identity* yang kuat diperlukan untuk meningkatkan daya tarik di pasar kuliner lokal. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* untuk merancang *brand identity* yang baru. Penelitian ini menghasilkan dua alternatif logo untuk *brand identity* Lesehan Bakso Palapa. Berdasarkan uji validitas alpha, logo alternatif 1 memperoleh skor rata-rata 92,22%, sedangkan logo alternatif 2 lebih tinggi yaitu 94,99%. Setelah revisi berdasarkan masukan tiga ahli, uji beta dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test* dan menunjukkan nilai $Z = -8,596$ dengan signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan diantara kedua logo. Melalui Uji *Mann-Whitney mean rank* logo alternatif 1 sebesar 48.00, sedangkan *mean rank* logo alternatif 2 sebesar 143.00. Dengan demikian, logo alternatif 2 dipilih sebagai identitas visual utama karena lebih disukai oleh responden dan dinilai lebih efektif dalam meningkatkan *brand awareness* Lesehan Bakso Palapa

Kata Kunci: Lesehan Bakso Palapa, *Brand Identity*, *Design Thinking*, *Brand Awareness*

ABSTRACT

DESIGNING BRAND IDENTITY FOR LESEHAN BAKSO PALAPA TO ENHANCE BRAND AWARENESS USING THE DESIGN THINKING

(Anissa Fidelia, 2024, 93 Pages)

The Charm of Pagar Alam City as a Tourist Destination continues to grow year by year, as evidenced by data from the Central Bureau of Statistics (2021), which recorded a total of 314,489 tourist visits, increasing to 381,456 in 2023. However, Dempo Utara, as part of Pagar Alam City, still has limited culinary variety, hindering the development of culinary tourism. Lesehan Bakso Palapa, established in 2019, strives to address this issue through social media promotion but has yet to capture consumer attention. A strong brand identity is needed to enhance its appeal in the local culinary market. This study employs the design thinking method to design a new brand identity. This study produced two alternative logos for the brand identity of Lesehan Bakso Palapa. Based on the alpha validity test, Alternative Logo 1 received an average score of 92.22%, while Alternative Logo 2 scored higher at 94.99%. After revisions based on input from three experts, a beta test was conducted using the Wilcoxon Signed Ranks Test, which showed a Z value of -8.596 with a significance level of $p = 0.000$ ($p < 0.05$), indicating a significant difference between the two logos. The Mann-Whitney test showed a mean rank of 48.00 for Alternative Logo 1 and 143.00 for Alternative Logo 2. Therefore, Alternative Logo 2 was selected as the primary visual identity, as it was preferred by respondents and considered more effective in enhancing brand awareness for Lesehan Bakso Palapa.

Keywords: *Lesehan Bakso Palapa, Brand Identity, Design Thinking, Brand Awareness*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“PERANCANGAN *BRAND IDENTITY* LESEHAN BAKSO PALAPA SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN *BRAND AWARENESS* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*”**. Shalawat dan salam selalu tercurah kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, keluarganya, sahabatnya, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Adapun tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai persyaratan untuk pendidikan pada Program Studi DIV Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.

Dengan selesainya Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapatkan pengalaman berharga, bantuan, bimbingan dan dukungan, baik materi maupun non-materi dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya.
2. Kedua orang tua dan saudari kandung yang telah memberikan doa, semangat, motivasi, dan dukungan yang tiada hentinya.
3. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Azwardi, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Bapak Yulian Mirza, S.T., M.Kom. selaku Sekretaris Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi DIV Teknologi Informatika Multimedia Digital sekaligus Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan nasihat dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

7. Bapak Meiyi Darlies, S.Kom.,M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
8. Seluruh dosen beserta staff di lingkungan Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
9. Ibu Devi Efelin selaku pemilik merek Lesehan Bakso Palapa.
10. Teman-teman Program Studi DIV Teknologi Informatika Multimedia Digital angkatan 2020.
11. Rekan-rekan Badan Eksekutif Mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya dan Himpunan Jurusan Teknik Komputer.
12. Teman-teman akrab yang telah menjadi teman diskusi, penyemangat, dan pendengar setia selama proses penulisan Laporan Tugas Akhir ini.

Semoga dengan disusunnya Tugas Akhir ini dapat dipahami dan dapat berguna bagi penulis sendiri maupun orang yang membacanya. Sebelumnya, penulis menyadari masih banyak kekurangan, baik dari materi maupun teknik penyajiannya, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman dari penulis. Oleh karena itu penulis membutuhkan komentar dan saran yang membangun demi perbaikan kedepannya.

Palembang, Maret 2025

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGUJIAN	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 <i>Brand Identity</i>	5
2.1.1 Pengertian <i>Brand Identity</i>	5
2.1.2 Elemen <i>Brand Identity</i>	5
2.2 <i>Brand Awareness</i>	7
2.3 <i>Rebranding</i>	7
2.4 <i>Komponen Rebranding</i>	8
2.4.1 Logo.....	8
2.4.2 <i>Font</i>	14
2.4.3 Warna.....	14

2.4.4	<i>Mockup</i>	15
2.5	Media Promosi	15
2.6	Desain Grafis	16
2.6.1	Pengertian Desain Grafis	16
2.6.2	Prinsip-Prinsip Dasar Desain Grafis.....	16
2.6.3	Unsur-Unsur Desain Grafis	19
2.7	<i>Design Thinking</i>	21
2.7.1	<i>Emphatize</i>	22
2.7.2	<i>Define</i>	22
2.7.3	<i>Ideate</i>	23
2.7.4	<i>Prototype</i>	23
2.7.5	<i>Test</i>	24
2.8	Sketsa	24
2.9	<i>Adobe Illustrator</i>	25
2.10	<i>Wilcoxon Signed-Rank Test</i>	25
2.11	Penelitian Terdahulu.....	26

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Diagram Alir Penelitian	28
3.2	Metode Pengembangan Mulitmedia.....	29
3.2.1	<i>Emphatize</i>	29
3.2.2	<i>Define</i>	31
3.2.3	<i>Ideate</i>	33
3.2.4	<i>Prototype</i>	36
3.2.5	<i>Test</i>	36

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil <i>Emphatize</i>	45
4.1.1	Observasi	45
4.1.2	Wawancara	46
4.1.3	Survei.....	47

4.2	Hasil <i>Define</i>	50
4.3	Hasil <i>Ideate</i>	52
4.3.1	Perancangan Logo	52
4.3.2	Perancangan <i>Pattern</i>	56
4.3.3	Filosofi Logo	57
4.4	Hasil <i>Prototype</i>	63
4.4.1	<i>Digital Development</i>	63
4.4.2	Visualisasi Desain Logo pada <i>Mockup</i>	70
4.5	Hasil <i>Test</i>	80
4.5.1	Pengujian Alpha Alternatif Logo 1	80
4.5.2	Pengujian Alpha Alternatif Logo 2	82
4.5.3	Pengujian Beta.....	84

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan.....	93
5.2	Saran.....	93

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Contoh Logo Berupa Nama	9
Gambar 2.2 Contoh Logo Berupa Nama dan Gambar	9
Gambar 2.3 Contoh Logo Berupa Inisial / Singkatan Nama	10
Gambar 2.4 Contoh Logo Berupa Nama dengan Inisial Khusus	10
Gambar 2.5 Contoh Logo Asosiatif	11
Gambar 2.6 Contoh Logo Bentuk Kiasan	11
Gambar 2.7 Contoh Logo Bentuk Abstrak	12
Gambar 2.8 Kesatuan	17
Gambar 2.9 Keseimbangan	17
Gambar 2.10 Proporsi	18
Gambar 2.11 Irama	18
Gambar 2.12 Penekanan	19
Gambar 2.13 Lima Tahap Metode <i>Design Thinking</i>	22
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian	28
Gambar 3.2 Tahapan <i>Design Thinking</i>	29
Gambar 3.3 Proses Analisis Data Penelitian	33
Gambar 4.1 Observasi	45
Gambar 4.2 Wawancara	46
Gambar 4.3 Sketsa Kasar Logo Alternatif 1	53
Gambar 4.4 Sketsa Kasar Logo Alternatif 2	55
Gambar 4.5 Sketsa <i>Pattern</i> Alternatif 1	57
Gambar 4.6 Sketsa <i>Pattern</i> Alternatif 2	57
Gambar 4.7 <i>Font Montserrat</i>	59
Gambar 4.8 <i>Font Sofia</i>	60
Gambar 4.9 <i>Font Righteous</i>	61
Gambar 4.10 <i>Font Source Sans Variable Bold</i>	61

Gambar 4.11	Palet Warna Logo Alternatif 1	62
Gambar 4.12	Palet Warna Logo Alternatif 2	63
Gambar 4.13	Digitalisasi Sketsa Logo 1	63
Gambar 4.14	Menambahkan Teks Logo 1	64
Gambar 4.15	Menambahkan Warna Logo 1	65
Gambar 4.16	Digitalisasi Sketsa <i>Pattern</i> 1	66
Gambar 4.17	Menambahkan Warna <i>Pattern</i> 1	66
Gambar 4.18	Digitalisasi Sketsa Logo 2	67
Gambar 4.19	Menambahkan Teks Logo 2	68
Gambar 4.20	Menambahkan Warna Logo Alternatif 2	68
Gambar 4.21	Digitalisasi Sketsa <i>Pattern</i> 2	69
Gambar 4.22	Menambahkan Warna <i>Pattern</i> 2	69
Gambar 4.23	Distribusi Responden Berdasarkan Usia	85
Gambar 4.24	Data <i>View</i>	86
Gambar 4.25	Submenu <i>Explore</i>	86
Gambar 4.26	Proses Analisis	87
Gambar 4.27	Hasil Uji Normalitas	87
Gambar 4.28	<i>Nonparametric Tests</i>	88
Gambar 4.29	<i>Two-Related-Samples Tests</i>	88
Gambar 4.30	Hasil <i>Wilcoxon Sign-Ranked Test</i>	89
Gambar 4.31	Hasil <i>Test Statistics</i>	89
Gambar 4.32	Uji <i>Mann-Whitney</i>	90
Gambar 4.33	Hasil <i>Ranks Uji Mann-Whitney</i>	90
Gambar 4.34	Persentase Aspek Pengenalan Visual	91
Gambar 4.35	Persentase Aspek Identifikasi Kategori Produk	91

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1	Pertanyaan Survei..... 30
Tabel 3.2	Operasional Variabel Uji Alpha..... 37
Tabel 3.3	Instrumen Validasi Uji Alpha 39
Tabel 3.4	Kriteria Uji 41
Tabel 3.5	Operasional Variabel Uji Alpha..... 41
Tabel 3.6	Kuisisioner Uji Beta..... 42
Tabel 4.1	Hasil Wawancara 46
Tabel 4.2	Kesimpulan Hasil Survei..... 47
Tabel 4.3	<i>Design Brief</i> Lesehan Bakso Palapa..... 50
Tabel 4.4	Visualisasi Logo Alternatif 1 pada <i>Mockup</i> 70
Tabel 4.5	Visualisasi Logo Alternatif 2 pada <i>Mockup</i> 75
Tabel 4.6	Hasil Penilaian Validasi Logo Alternatif 1 80
Tabel 4.7	Hasil Persentase Validasi Logo Alternatif 1 81
Tabel 4.8	Komparasi Sebelum dan Sesudah Penyesuaian Logo Alternatif 1 82
Tabel 4.9	Hasil Penilaian Validasi Logo Alternatif 2 82
Tabel 4.10	Hasil Persentase Validasi Logo Alternatif 2 83
Tabel 4.11	Komparasi Sebelum dan Sesudah Penyesuaian Logo Alternatif 2..... 84
Tabel 4.12	Preview Hasil Penilaian Responden..... 85

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Lembar Rekomendasi Sidang
- Lampiran 2 : Lembar Bimbingan Tugas Akhir dengan Pembimbing 1
- Lampiran 3 : Lembar Bimbingan Tugas Akhir dengan Pembimbing 2
- Lampiran 4 : Lembar Revisi Penguji 1
- Lampiran 5 : Lembar Revisi Penguji 2
- Lampiran 6 : Lembar Revisi Penguji 3
- Lampiran 7 : Lembar Revisi Penguji 4
- Lampiran 8 : Lembar Revisi Penguji 5
- Lampiran 9 : Lembar Selesai Pelaksanaan Revisi
- Lampiran 10 : Surat Kerja Sama Dengan Lesehan Bakso Palapa
- Lampiran 11 : Transkrip Wawancara Bersama Owner Lesehan Bakso Palapa
- Lampiran 12 : Diagram Hasil Survei Logo
- Lampiran 13 : Hasil Penilaian Uji Alpha Logo 1 oleh Ahli 1
- Lampiran 14 : Hasil Penilaian Uji Alpha Logo 1 oleh Ahli 2
- Lampiran 15 : Hasil Penilaian Uji Alpha Logo 1 oleh Ahli 3
- Lampiran 16 : Hasil Penilaian Uji Alpha Logo 2 oleh Ahli 1
- Lampiran 17 : Hasil Penilaian Uji Alpha Logo 2 oleh Ahli 2
- Lampiran 18 : Hasil Penilaian Uji Alpha Logo 2 oleh Ahli 3
- Lampiran 19 : CV Ahli 1
- Lampiran 20 : CV Ahli 2
- Lampiran 21 : Diagram Hasil Kuisisioner Uji Beta Logo 1
- Lampiran 22 : Diagram Hasil Kuisisioner Uji Beta Logo 2
- Lampiran 23 : Hasil Tabulasi Skor Logo 1 & 2 Uji Beta