

**PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* PADA *REDESIGN*
IDENTITAS VISUAL KERAJINAN KAYU PUTRI KEJORA
KOTA PAGAR ALAM**



SKRIPSI

**Disusun Untuk Memenuhi Syarat menyelesaikan Pendidikan
Sarjana Terapan Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi
Informatika Multimedia Digital**

Oleh :

**Muhammad Razip Zikri
062040722652**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2024**

LEMBAR PENGESAHAN
PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* PADA REDESIGN
IDENTITAS VISUAL KERAJINAN PUTRI KEJORA KOTA
PAGARALAM



TUGAS AKHIR

Oleh:

MUHAMMAD RAZIP ZIKRI

062040722652

Palembang, 18 Juli 2024

Pembimbing I

Meiyi Darlies, S.Kom., M.Kom

NIP: 197805152006041003

Pembimbing II

Hidayati Ami, S.Kom., M.Kom

NIP. 198409142019032009

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer,

Azwardi, ST, M.T.

NIP: 197005232005011004

**PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* PADA REDESIGN
IDENTITAS VISUAL KERAJINAN PUTRI KEJORA KOTA
PAGARALAM**



Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji siding
Laporan tugas Akhir pada hari jum'at, 18 Juli 2024

Ketua Dewan Pengujian

Tanda Tangan

Azwardi, ST, M.T.

NIP: 197005232005011004

Ir. Ahmad Bahri Joni Malyan, M.Kom.

NIP: 196007101991031001

Indarto, S.T., M.Cs.

NIP: 197307062005011003

Ali Firdaus, M. Kom.

NIP: 197010112001121001

Ica Admirani, S.Kom, M.Kom

NIP: 197903282005012001

Palembang, 18 Juli 2024

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer

Azwardi, ST, MT.

NIP: 197005232005011004

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN RISET DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139 Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918 Website : www.polisriwijaya.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id	 
	SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	

Nama : MUHAMMAD RAZIP ZIKRI
 NIM : 062040722652
 Jurusan/ Program Studi : Teknik Komputer / DIV Teknologi Informatika
 Multimedia Digital
 Judul Laporan Akhir : Penerapan Metode *Design Thinking* Pada
Redesign Identitas Visual Kerajinan Kayu Putri
 Kejora Kota Pagar Alam

Dengan ini menyatakan:

1. Laporan Akhir yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Laporan Akhir tersebut bukan plagiat atau menyalin milik orang lain.
3. Apabila Laporan Akhir ini dikemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin milik orang lain, maka saya bersedia menanggung konsekuensinya.

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

Palembang, April 2025

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Razip Zikri

NIM. 062040722652

ABSTRAK

Identitas visual suatu perusahaan penting dalam mendukung keberhasilan dalam pengenalan merek usaha, misalnya membantu untuk membedakan suatu perusahaan dari pesaingnya. identitas visual terdiri dari elemen-elemen yang digunakan untuk mengkomunikasikan identitas mereka kepada para konsumen. Identitas yang digunakan oleh Kerajinan Kayu Putri Kejora adalah logo. Pada penelitian ini bertujuan untuk mendesain ulang logo Kerajinan Kayu Putri Kejora sehingga dapat mendukung dalam pengenalan merek pada usaha yang sama. Metode pengembangan design thinking digunakan pada penelitian ini dengan subjek penelitian sebanyak 50 orang. Wawancara, dokumentasi, dan observasi digunakan untuk mengumpulkan data. Dengan teknik analisis data kuantitatif. Proses redesign identitas visual untuk mendukung pengenalan merek dilakukan dengan lima tahapan yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Test. Hasil dari uji user testing memunjukkan hasil rata rata persentase pada aspek desain grafis sebesar 83,5% (sangat baik) dan 80% (sangat baik) pada aspek brand awareness. Didasarkan pada hasil analisis data yang ada, dapat disimpulkan bahwa redesign identitas visual dapat mendukung pengenalan merek Kerajinan Kayu Putri Kejora

Kata kunci—*Identitas Visual, Redesign, Logo, Kerajinan Kayu Putri Kejora, Design Thinking*

ABSTRACT

A company's visual identity is important in supporting success in business brand recognition, for example helping to differentiate a company from its competitors. Visual identity consists of elements that are used to communicate their identity to consumers. The identity used by Putri Kejora Wood Crafts is the logo. In this study, the aim is to redesign the logo of Putri Kejora Wood Crafts so that it can support brand recognition in the same business. The design thinking development method was used in this study with 50 research subjects. Interviews, documentation, and observations were used to collect data. With quantitative data analysis techniques. The visual identity redesign process to support brand recognition is carried out in five stages, namely Empathize, Define, Ideate, Prototype and Test. The results of the user testing test showed an average percentage result in the visual aspect of 83.5% (very good) and 80% (very good) in the brand awareness aspect. Based on the results of the analysis of existing data, it can be concluded that the redesign of visual identity can support the brand recognition of Putri Kejora Wood Crafts

Keywords—*Visual Identity, Redesign, Logo, Putri Kejora Wood Crafts, Design Thinking*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“Penerapan Metode *Design Thinking* Pada *Redesign* Identitas Visual Kerajinan Kayu Putri Kejora Kota Pagar Alam”**. Adapun tujuan penulisan Skripsi ini yaitu untuk memenuhi persyaratan dalam melaksanakan ujian skripsi Pendidikan Sarjana Terapan pada jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang. Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada **Bapak Meiyi Darlies, S.Kom., M.Kom.** dan **Ibu Hidayati Ami, S. Kom., M.Kom.** selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasehatnya kepada penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya.
2. Kedua orang tua yang telah memberikan doa, semangat, motivasi, dan dukungan.
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.
7. Seluruh dosen beserta staff di lingkungan jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya
8. Kerajinan Kayu Putri Kejora yang telah memberikan informasi dan membantu dalam banyak hal untuk menyelesaikan skripsi ini.

9. Teman-teman Program Studi DIV Teknologi Informatika Multimedia Digital angkatan 2020.

Semoga dengan disusunnya skripsi ini dapat dipahami dan dapat berguna bagi penulis sendiri maupun orang yang membacanya. Penulis menyadari adanya kekurangan dan ketidak sempurnaan dalam penulisan proposal skripsi ini, karena itu penulis menerima kritik, saran dan masukan dari pembaca sehingga penulis dapat lebih baik di masa yang akan datang. Terima Kasih

Palembang, Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABLE	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Redesign	4
2.2 Identitas Visual.....	4
2.3 Elemen-Elemen Visual.....	4
2.3.1 Warna.....	4
2.3.2 Logo	7
2.3.3 Tipografi dan Font	8
2.3.4 Ilustrasi.....	9
2.3.5 Mockup	10
2.4 Brand Awareness.....	10
2.5 Media Promosi	11
2.5.1 Pengertian Media	11
2.5.2 Pengertian Promosi	11
2.5.3 Jenis Media Promosi	12
2.6 Kerajinan	12
2.7 Penggunaan <i>Software</i>	12
2.7.1 Pengertian Software.....	12
2.7.2 Adobe Illustrator 2023	13

2.7.3	Adobe Photoshop 2021	13
2.8	Metode Pengembangan Multimedia.....	14
2.9	Referensi Jurnal Penelitian	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		18
3.1	Kerangka Penelitian	18
3.2	Metode Pengembangan Multimedia.....	19
3.2.1	Empathize	19
3.2.2	<i>Define</i> ,.....	21
3.2.3	<i>Ideate</i> ,	23
3.2.4	<i>Prototype</i> ,.....	27
3.2.5	<i>Testing</i>	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		40
4.1	Hasil.....	40
4.1.1	Brand Guideline	40
4.1.2	Penerapan Logo	44
4.2	Pengujian Redesign Identitas Visual.....	49
4.2.1	Deskripsi Pengujian	49
4.2.2	Hasil User Testing Tentang Aspek Unsur Desain Grafis	50
4.2.3	Hasil User Testing Tentang Aspek Brand Awareness.....	52
4.3	Pembahasan	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		56
5.1	Kesimpulan	56
5.2	Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA		58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Warna Merah	5
Gambar 2. 2 Warna Kuning.....	5
Gambar 2. 3 Warna Hijau.....	5
Gambar 2. 4 Warna Biru.....	6
Gambar 2. 5 Warna Coklat	6
Gambar 2. 6 Warna Putih	6
Gambar 2. 7 Warna Ungu.....	6
Gambar 2. 8 Warna Abu-Abu	7
Gambar 2. 9 Warna Hitam.....	7
Gambar 2. 10 Warna Oranye	7
Gambar 2. 11 Jenis Font	9
Gambar 2. 12 Jenis Font Script	9
Gambar 2. 13 Adobe Illustrator.....	13
Gambar 2. 14 Adobe Photoshop.....	14
Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian.....	18
Gambar 3. 2 Dokumentasi setelah Wawancara dan Observasi	20
Gambar 3. 3 Sketsa Kasar Logo Putri Kejora	26
Gambar 3. 4 Logo Final Putri Kejora	27
Gambar 3. 5 Logo Awal dan Logo Baru	27
Gambar 3. 6 Sketsa Logo Visual.....	28
Gambar 3. 7 Logo Dengan Font2	28
Gambar 3. 8 Sketsa Visual Dengan Warna	29
Gambar 3. 9 Huruf Inisial PK.....	29
Gambar 3. 10 Bentuk Akar Pohon.....	30
Gambar 3. 11 Bentuk Pohon	30

Gambar 3. 13 Warna yang digunakan	31
Gambar 3. 14 Akar Bercabang	32
Gambar 3. 15 Delapan Akar Cabang.....	32
Gambar 4. 1 Brand Guideline.....	40
Gambar 4. 2 Logo Utama	41
Gambar 4. 3 Jenis Huruf Montserrat	41
Gambar 4. 4 Warna Logo	42
Gambar 4. 5 Bentuk Pattern	42
Gambar 4. 6 Ukuran Minimum Logo.....	43
Gambar 4. 7 Margin Logo	43
Gambar 4. 8 Stationary System	44
Gambar 4. 9 Kartu Nama.....	45
Gambar 4. 10 Notebook	45
Gambar 4. 11 Design Poster	46
Gambar 4. 12 Design Sign Board.....	46
Gambar 4. 13 Design Billboard.....	47
Gambar 4. 14 Design Mug	47
Gambar 4. 15 Design Totebag.....	48
Gambar 4. 16 Design Key Chain.....	48
Gambar 4. 17 Design Pin Button.....	49

DAFTAR TABLE

Tabel 3. 1 Spesifikasi Perangkat Keras (Hardware).....	23
Tabel 3. 2 Spesifikasi Perangkat Lunak (Software)	24
Tabel 3. 3 Design Brief Putri Kejora.....	25
Tabel 3. 4 Table Perubahan Logo.....	34
Tabel 3. 5 Table Kuesioner	37
Tabel 3. 6 Skala Nilai Dalam Kuesioner	38
Tabel 4. 1 Hasil kuesioner aspek visual	50
Tabel 4. 2 Kriteria Interpretasi Skor Likert.....	51
Tabel 4. 3 Hasil Interpretasi Skor.....	52
Tabel 4. 4 Hasil kuesioner aspek brand awareness	53
Tabel 4. 5 Kriteria Interpretasi Skor Likert	53
Tabel 4. 6 Hasil Interpretasi Skor.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Permohonan Kerja Sama Mitra
Lampiran 2	Surat izin pengambilan Data Polsri
Lampiran 3	Surat balasan Kerajinan Kayu Putri Kejora
Lampiran 4	Surat Rekomendasi Sidang
Lampiran 5	Lembar Bimbingan Dosen 1 & 2
Lampiran 6	Lembar Revisi sidang skripsi
Lampiran 7	Lembar Pelaksanaan Revisi Ujian

