

**PERANCANGAN *BRAND IDENTITY* UNTUK
MENINGKATKAN *BRAND AWARENESS* PADA UMKM
KERIPIK DI DESA SIGAM**



LAPORAN SKRIPSI

**disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada
Program Studi D4 Teknologi Informatika Multimedia Digital
Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya**

OLEH :

SIGIT FATHONI

062140722873

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

PALEMBANG

2025

LEMBAR PERSETUJUAN
PERANCANGAN *BRAND IDENTITY* UNTUK MENINGKATKAN *BRAND*
***AWARENESS* PADA UMKM KERIPIK DI DESA SIGAM**



LAPORAN SKRIPSI

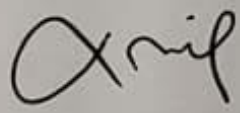
OLEH :
SIGIT FATHONI
062140722873

Pembimbing I

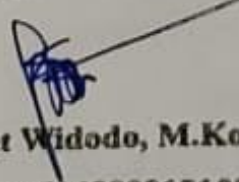
Ir. Alan Novi Tompunu, S.T., M.T.,
IPM, ASEAN Eng., APEC Eng
NIP: 197611082000031002

Palembang, 17 Juli 2025

Pembimbing II


Arif Prambayun, M.Kom
NIP: 198903032022031004

Mengetahui,
Ketua Jurusan teknik Komputer


Dr. Slamet Widodo, M.Kom.
NIP: 197305162002121001

**PERANCANGAN *BRAND IDENTITY* UNTUK
MENINGKATKAN *BRAND AWARENESS* PADA UMKM
KERIPIK DI DESA SIGAM**

**Telah Diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji Sidang Laporan
Tugas Akhir pada hari Kamis, 17 Juli 2025**

Ketua Dewan Penguji

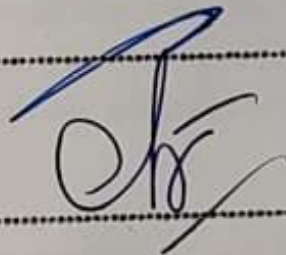
Yulian Mirza, ST., M.Kom.
NIP. 196607121990031003

Tanda Tangan

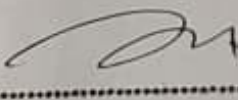

.....

Anggota Dewan Penguji

Ir. Alan Novi Tompunu, S.T., M.T., IPM.,
ASEAN Eng., APEC Eng
NIP. 197611082000031002


.....

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


.....

Rian Rahmanda Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198901252019031013

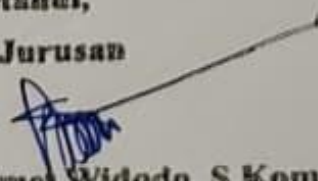

.....

Della Oktaviany, S.Kom., M.T.I.
NIP. 199010072022032005

Palembang, 17 Juli 2025

Mengetahui,

Ketua Jurusan


Dr. Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom
NIP. 197305162002121001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER

Jalan Srijaya Negara Bukit Besar - Palembang 30139 Telepon (0711) 353414
Laman : <http://polsri.ac.id>, Pos El : info@polsri.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa,

Nama Mahasiswa : Sigit Fathoni
NIM : 062140722873
Kelas : 8TIM
Jurusan/ Program Studi : Teknik Komputer/D-IV Teknologi Informatika Multimedia Digital
Judul Skripsi : *PERANCANGAN BRAND IDENTITY UNTUK MENINGKATKAN BRAND AWARENESS PADA UMKM KERIPIK DI DESA SIGAM*

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 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, 17 Juli 2025
Penulis,

Sigit Fathoni
NPM. 062140722873

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“BERJALAN LAH DENGAN KECEPATAN MU SENDIRI”

(Sigit Fathoni)

**"MEREKA YANG MELAKUKAN HAL BAIK, AKAN MENDAPATKAN
YANG TERBAIK JUGA"**

(Monkey D Luffy)

**(JIKA TIDAH HARUS DI LAKUAN, AKU TIDAK AKAN
MELAKUKANYA. TAPI JIKA HARUS DI LAKUKAN, MAKA LALUKAN
DENGAN EFISIEN)**

(Houtarou Oreki)

PERSEMBAHAN

Segala Puji Bagi Allah SWT

**Atas izin dari Tuhan Yang Maha Esa dan juga berkat dari kerja keras
orang tua saya tercinta, saya dapat menyelesaikan studi saya di kampus
tercinta tentunya politeknik negeri sriwijaya.**

**Semua hal ini saya persembahkan kepada orang tua saya yang telah susah
payah mencari rezeki agar anak anaknya dapat bersekolah setinggi tinggi
mungkin serta adik saya.**

**Saya tidak akan menjadi seperti sekarang tanpa mereka dan juga do’a
yang tak pernah putus merekalah yang membuat saya berada di posisi
seperti saat ini.**

ABSTRAK

PERANCANGAN *BRAND IDENTITY* UNTUK MENINGKATKAN *BRAND AWARENESS* PADA UMKM KERIPIK DI DESA SIGAM

(Sigit Fathoni, 2025 : 59 halaman)

Penelitian ini bertujuan untuk merancang brand identity bagi UMKM keripik di Desa Sigam, Kabupaten Muara Enim, dengan pendekatan metode Design Thinking. Permasalahan utama adalah tidak adanya identitas visual yang konsisten dan representatif, sehingga produk sulit dikenali dan memiliki brand awareness yang rendah. Penelitian ini melalui lima tahap, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Melalui observasi dan wawancara, ditemukan bahwa pelaku UMKM menginginkan identitas kolektif berbasis nama “Sigam” yang merepresentasikan nilai lokal seperti kejujuran, kesederhanaan, dan kebersamaan. Hasil rancangan meliputi logo berbentuk peta desa, palet warna alami, dan tipografi ramah yang dirancang untuk menciptakan kesan lokal yang kuat. Pengujian dilakukan melalui validasi ahli, yaitu oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media memberi nilai rata-rata 2,9 (cukup layak), sementara ahli materi memberi nilai 4,4 (sangat layak). Nilai rata-rata gabungan adalah 3,65, yang menunjukkan desain tergolong layak untuk diimplementasikan. Desain ini diharapkan dapat memperkuat identitas produk lokal serta meningkatkan daya saing UMKM di pasar yang lebih luas.

Kata Kunci: brand identity, UMKM, Design Thinking, desain visual, validasi ahli

ABSTRACT

DESIGNING A BRAND IDENTITY TO ENHANCE BRAND AWARENESS FOR UMKM CHIPS IN SIGAM VILLAGE

(Sigit Fathoni, 2025 : 59 pages)

This study aims to design a brand identity for MSMEs producing traditional chips in Sigam Village, Muara Enim Regency, using the Design Thinking approach. The problem identified is the lack of a consistent and representative visual identity, which weakens product recognition and brand awareness. The research follows five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Field observations and interviews revealed the need for a collective identity using the name "Sigam" as a unifying brand rooted in local values such as naturalness, honesty, and community pride. A visual system was developed, including a logo inspired by the village map, a natural color palette, and fonts that reflect a friendly and professional tone. The design was tested through expert validation involving a media expert and a branding expert. The media expert gave an average score of 2.9 (fairly feasible), while the content expert gave 4.4 (highly feasible), resulting in an average of 3.65, indicating that the design is feasible for implementation. The outcome is expected to strengthen local product identity and improve market competitiveness.

Keywords: *brand identity, MSME, Design Thinking, visual design, expert validation*

Kata Pengantar

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Akhir yang berjudul **“PERANCANGAN *BRAND IDENTITY* UNTUK MENINGKATKAN *BRAND AWARENESS* PADA UMKM KERIPIK DI DESA SIGAM”** dengan baik dan lancar. Laporan Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada jenjang Diploma IV Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital, Politeknik Negeri Sriwijaya.

Penyusunan Laporan Akhir ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak yang telah memberikan arahan, dorongan, serta motivasi selama proses penulisan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

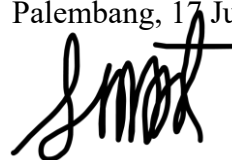
1. Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas ridho dan limpahan rahmat-Nya, sehingga proposal tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Shalawat dan salam tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, suri teladan umat yang telah membimbing kita keluar dari zaman kegelapan menuju era yang penuh cahaya.
3. Rasa terima kasih yang mendalam penulis khususkan kepada Keluarga tercinta, Ibu saya Eni Puji Lestari dan Adik saya Wisnu Dwi Nurwidi. Doa dan dukungan kalian senantiasa menjadi kekuatan dalam setiap langkah penulis.
4. Ucapan terima kasih yang tulus kepada Bapak Slamet Widodo, M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Kepada Bapak Dr. M. Miftakul Amin, S.Kom., M.Eng., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital (DIV), penulis sampaikan terima kasih atas bimbingan dan arahannya.
6. Terima kasih kepada Bapak Ir. Alan Novi Tompunu, S.T., M.T., IPM., ASEAN Eng., APEC Eng, selaku dosen pembimbing I, yang telah memberikan banyak bimbingan, ilmu, dan masukan yang sangat berharga dalam penyusunan proposal tugas akhir ini.

7. Juga kepada Bapak Arif Prambayun, M.Kom., sebagai dosen pembimbing II, yang telah membantu dan memberikan arahan yang sangat berarti dalam proses pengerjaan proposal tugas akhir ini.
8. Kepada para perangkat Desa Sigam dan masyarakatnya yang sudah menerima saya untuk dapat mengerjakan tugas akhir ini di sana.
9. Kepada rekan-rekan TIMD angkatan 2021 terkhusus kelas 8TIM, terima kasih atas kebersamaan, semangat, canda tawa, serta motivasi yang telah menjadi bagian indah dari masa perkuliahan.
10. Kepada Club bola tercinta saya Manchester United, yang sudah menemani saya dan memberi saya hiburan selama masa masa kuliah walaupun tidak pernah menang
11. Kepada orang-orang yang sudah terlibat secara positif di kehidupan saya selama menjalani perkuliahan di Politeknik Negeri Sriwijaya selama 4 tahun ini
12. Game Honkai Impact 3rd, Fate Grand Order, Honkai Star Rail, Wuthering Waves yang sudah memberikan hiburan selagi menjalani masa masa perkuliahan
13. Terakhir, kepada diri sendiri, Sigit Fathoni, terimakasih karena sudah mau bertahan sejauh ini dengan segala kekurangan yang kau miliki

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Laporan Akhir ini masih terdapat kekurangan dan ketidaksempurnaan. Oleh karena itu, kritik, saran, dan masukan yang membangun dari pembaca sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri maupun bagi para pembaca sekalian.

Palembang, 17 Juli 2025



(Sigit Fathoni)

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGUJIAN	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
Kata Pengantar	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Pengertian Merek (<i>Brand</i>)	5
2.2 Identitas Merek (<i>Brand Identity</i>)	5
2.3 Brand Awareness	6
2.4 Elemen-elemen Visual Branding	8
2.5 Brand Guideline.....	10
2.5.1 Pengertian <i>Brand Guideline</i>	10
2.5.2 Tujuan Brand Guideline	12
2.6 Media Promosi.....	13
2.6.1 Video Profil Desa.....	13
2.7 Metodologi Perancangan Desain	14
2.7.1 Tahapan dalam Design <i>Thinking</i>	14
2.8 Validasi Ahli	16
2.8.1 Ahli Media	17
2.8.2 Ahli Materi.....	17

2.9 Software Yang Digunakan	18
2.8.1 Adobe Illustrator	18
2.8.2 Adobe Photoshop	18
2.8.3 Davinci Resolve	19
2.10 Skala Likert	20
2.11 Penelitian Terdahulu	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1 Diagram Alur Penelitian	24
3.2 Metode Pengembangan Multimedia	24
3.3 Pra Produksi	25
3.3.1 Empathize	25
3.3.2 Define	25
3.3.3 Ideate	25
3.4 Produksi	25
3.4.1 Prototype	25
3.4.2 Menggambar Objek Aset	25
3.4.3 Memberikan Warna pada Objek	26
3.4.4 Exporting	26
3.5 Paska Produksi	26
3.5.1 Testing	26
3.5.2 Operasional Variabel	26
3.5.3 Perancangan Instrumen Penelitian	27
3.5.4 Pengujian Kualitas Data	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Hasil	31
4.2 Testing	53
4.2.1 Deskripsi Pengujian	54
4.2.2 Pengujian Kualitas Data	55
BAB V PENUTUP	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	61

LAMPIRAN.....	63
----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Brand Identity Prism</i>	5
Gambar 2. 2 Brand Awareness Pyramid.....	8
Gambar 2. 3 Lima Tahap Metode Pendekatan Design <i>Thinking</i>	16
Gambar 2. 4 Logo Adobe Illustrator	18
Gambar 2. 5 Logo Adobe Photoshop	19
Gambar 2. 6 Davinvi Resolve	20
Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian	24
Gambar 4. 1 Peta Desa Sigam.....	34
Gambar 4. 2 konsep logo	34
Gambar 4. 3 Tipografi Font Knewave.....	36
Gambar 4. 4 Tipografi Font Montserrat	37
Gambar 4. 5 Palet warna	37
Gambar 4. 6 Kombinasi Warna	39
Gambar 4. 7 Tone Of Voice.....	41
Gambar 4. 8 Logo Mark Keripik Sigam	44
Gambar 4. 9 Logo Type Keripik Sigam	44
Gambar 4. 10 Lock Up Kogo Keripik Sigam	45
Gambar 4. 11 Desain Kemasan Keripik Sigam.....	46
Gambar 4. 12 Mockup kemasan.....	48
Gambar 4. 13 Implementasi Tipografi	49
Gambar 4. 14 Implementasi Logo.....	49
Gambar 4. 15 Implementasi Ke Totebag.....	50
Gambar 4. 16 Implementasi Ke business Card	51
Gambar 4. 17 Implementasi Ke Aparell.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Skala Likert	20
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu	21
Tabel 3. 1 Kuisisioner Ahli Media	27
Tabel 3. 2 Kuisisioner Ahli Materi.....	28
Tabel 3. 3 Interpretasi Kelayakan.....	29
Tabel 3. 4 Tindak Lanjut	29
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media.....	55
Tabel 4. 2 Hasil validasi Ahli Mtari	56
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Validasi Ahli	57