

**PROYEK
TUGAS AKHIR**



POLITEKNIK NEGERI BALI

**Desain Full Branding Komunitas Pasukan
Pulang Pagi Anak Asuhan Rembulan**

OLEH :

I Wayan Dharma Abdi Kosala Rideth/2115323045

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI BALI
2024**


LEMBAR PENGESAHAN PROYEK TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN PROYEK TUGAS AKHIR

Desain Full Branding Komunitas Pasukan Pulang Pagi Anak Asuhan Rembulan

Proyek Tugas Akhir ini Diajukan untuk Menyelesaikan
Program Pendidikan Diploma DIII di
Program Studi DIII Manajemen Informatika
Jurusan Teknologi Informasi - Politeknik Negeri Bali

Oleh :

No	NIM	Nama Mahasiswa	Tanda Tangan
1	2115323045	I Wayan Dharma Abdi Kosala Rideth	

Bukit Jimbaran, 20 Agustus 2024

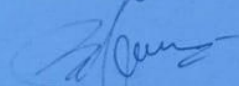
Disetujui Oleh :

Manajer Proyek



I Putu Yudhi Indra Nugraha

Pembimbing 1



Ida Bagus Putra Manuaba, S.Kom., MT
1987070520150410002

Pembimbing 2



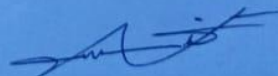
Putu Gde Sukarata, ST.MT
197203142001121001

Penguji 1



I WADE API DWI SUTA A .ST.MT.
18820242006041001

Penguji 2



I KETUT GEDE SUDIARTHA, S.T., M.T.
197104191997021001

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI LAPORAN PROYEK TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI LAPORAN PROYEK TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I Wayan Dharma Abdi Kosala Rideth
NIM : 2115323045
Program Studi : Manajemen Informatika
Jurusan : Teknik Teknologi Informasi
Jenis Karya : Proyek Tugas Akhir

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Bali Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty- Free Right*) atas proyek tugas akhir saya yang berjudul: **DESAIN FULL BRANDING KOMUNITAS PASUKAN PULANG PAGI ANAK ASUHAN REMBULAN** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri bali berhak menyimpan, mengalihmedia atau mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bukit Jimbaran, 22 Agustus 2024

Yang menyatakan



I Wayan Dharma Abdi Kosala Rideth)

FORM PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

FORM PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : I Wayan Dharma Abdi Kosala Rideth
NIM : 2115323045
Program Studi : Manajemen Informatika
Jurusan : Teknologi Informasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Proyek Tugas Akhir berjudul **DESAIN FULL BRANDING KOMUNITAS PASUKAN PULANG PAGI ANAK ASUHAN REMBULAN** bebas dari plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. Apabila di kemudian hari ditemukan bahwa proyek tugas akhir terdapat indikasi plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan Tugas Akhir dan gelar yang saya peroleh dari Tugas Akhir tersebut.

Bukit Jimbaran, 22 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



I Wayan Dharma Abdi Kosala Rideth

2115323045

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Desain Full Branding Komunitas Pasukan Pulang Pagi Anak Asuhan Rembulan”.

Pembuatan laporan ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan komunitas berupa promosi digital lewat desain full branding dan unggahan media sosial. Hal tersebut menjadi proses yang panjang dan berat karena diperlukan metode penelitian, evaluasi dan perancangan yang objektif guna menyelesaikan promosi tersebut.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir, tentu tak lepas dari pengarahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka penulis ucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam menyelesaikan proyek tugas akhir dengan baik dan benar. Pihak-pihak yang terkait diantaranya:

1. Bapak I Nyoman Abdi, SE., M,eCom., selaku Direktur Politeknik Negeri Bali.
2. Bapak Prof. Dr. I Nym Gd Arya Astawa, ST., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknologi Informasi.
3. Bapak I Wayan Suasnawa, ST., MT., selaku Ketua Program Studi DIII Manajemen Informatika.
4. Bapak Ida Bagus Putra Manuaba, S.Kom, M.T., selaku Dosen Pembimbing Utama Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan laporan tugas akhir.
5. Bapak Putu Gde Sukarata, ST.MT selaku Dosen Pembimbing Pendamping Tugas Akhir yang telah memeberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan laporan tugas akhir.
6. Bapak I Putu Yudhi Indra Nugraha, Selaku Founder di PT. BALI PUSTAKA DIGITAL (IAMBEHOKKY) yang telah memberikan pengetahuan dan pengalamannya.
7. Seluruh dosen pengajar D3 Manajemen Informatika Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Bali yang telah memberikan saran dan masukan pada tugas akhir.
8. Keluarga besar saya yang memberikan semangat dan dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir.
9. Serta teman teman angkatan saya yang telah memberikan dukungan moral kepada saya untuk menyelesaikan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir masih jauh dari kata sempurna, Oleh karena itu, segala masukan dan saran sangat diperlukan untuk laporan tugas akhir. Semoga laporan ini dapat menambah wawasan pengetahuan anda.

Badung, 23 Juli 2024

I Wayan Dharma Abdi
Kosala Rideth

ABSTRAK

Desain Full Branding komunitas Pasukan Pulang Pagi Anak Asuhan Rembulan adalah kegiatan untuk mengembangkan dan memperkenalkan produk dan informasi komunitas kepada semua kalangan. Komunitas ini mayoritas berisi orang pecinta burung. Selama ini komunitas tersebut jarang aktif dan sepi aktivitas karena tidak ada upaya promosi, bahkan tidak ada peningkatan personal branding. Dengan adanya proyek desain full branding untuk komunitas ini diharapkan bisa meningkatkan identitas dan informasi tentang komunitas kepada banyak kalangan. Diharapkan desain tersebut memiliki daya tarik dan minat kepada banyak orang, serta menambah brand identity pada komunitas ini.

Keyword: Desain, Komunitas, Promosi dan Identity

ABSTRACT

Full Branding Design of the Gerakan Anak Asuhan Rembulan Morning Homecoming Troops community is an activity to develop and introduce community products and information to all groups. This community is mostly filled with bird lovers. So far, the community has rarely been active and quiet because there have been no promotional efforts, and there has even been no increase in personal branding. With the full branding design project for this community, it is hoped that it can improve the identity and information about the community to many groups. It is hoped that the design will have an attraction and interest to many people, as well as add brand identity to this community.

Keywords: Design, Community, Promotion and Identity

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PROYEK TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI LAPORAN PROYEK TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
FORM PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I INFORMASI UMUM PROYEK.....	1
1.1 Informasi Global Proyek.....	1
1.2 Latar Belakang.....	1
1.3 Deskripsi Proyek / Gambaran Umum Proyek.....	2
1.4 Tujuan Proyek.....	2
1.5 Keuntungan Proyek.....	2
BAB II PERENCANAAN PROYEK	3
2.1 Teknologi Digunakan.....	3
2.2 Pembagian Tugas dan Pelaksanaan	3
2.3 Perancangan Proyek.....	3
2.4 Landasan Teori	5
2.5 Desain <i>Brief</i>	11
2.6 Anggaran Biaya.....	16
BAB III PELAKSANAAN PROYEK	18
3.1 Hasil Proyek Aplikasi	18
3.1.1 Desain Kop Surat	20
3.1.2 Desain Kartu Nama	22
3.1.3 Desain Amplop	24
3.1.4 Desain Buku <i>Notebook</i>	26
3.1.5 Desain <i>Mug</i>	28
3.1.6 Desain Poster	29
3.1.7 Desain <i>Mini X-Banner</i>	32
3.1.8 Desain <i>Feed 3X3</i>	35

3.2 Implementasi Proyek	37
3.2.1 Latar Belakang	37
3.2.2 Pelaksanaan	37
3.2.3 Analisis	37
3.2.4 Kesimpulan	38
3.2.5 Tindak Lanjut	38
BAB IV PENUTUP	91
4.1 Kesimpulan	91
4.2 Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	92

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Informasi Global Proyek	1
Tabel 2. 1 Pembagian Tugas dan Pelaksanaan	3
Tabel 2. 2 Desain Brief.....	11
Tabel 2. 3 Rincian Anggaran Biaya.....	17
Tabel 3. 1 Hasil Latar Belakang	51
Tabel 3. 2 Hasil Pertanyaan Pertama Section 1	52
Tabel 3. 3 Hasil Pertanyaan Kedua Section 1	53
Tabel 3. 4 Hasil Pertanyaan Ketiga Section 1	54
Tabel 3. 5 Hasil Pertanyaan Keempat Section 1	55
Tabel 3. 6 Hasil Pertanyaan Kelima Section 1	55
Tabel 3. 7 Hasil Pertanyaan Pertama Section 2	57
Tabel 3. 8 Hasil Pertanyaan Kedua Section 2	57
Tabel 3. 9 Hasil Pertanyaan Ketiga Section 2	58
Tabel 3. 10 Hasil Pertanyaan Keempat Section 2	59
Tabel 3. 11 Hasil Pertanyaan Kelima Section 2	60
Tabel 3. 12 Hasil Pertanyaan Pertama Section 3	62
Tabel 3. 13 Hasil Pertanyaan Kedua Section 3	63
Tabel 3. 14 Hasil Pertanyaan Ketiga Section 3	64
Tabel 3. 15 Hasil Pertanyaan Keempat Section 3	65
Tabel 3. 16 Hasil Pertanyaan Kelima Section 3	65
Tabel 3. 17 Hasil Pertanyaan Pertama Section 4	67
Tabel 3. 18 Hasil Pertanyaan Kedua Section 4	68
Tabel 3. 19 Hasil Pertanyaan Ketiga Section 4	68
Tabel 3. 20 Hasil Pertanyaan Keempat Section 4	69
Tabel 3. 21 Hasil Pertanyaan Kelima Section 4	70
Tabel 3. 22 Hasil Pertanyaan Pertama Section 5	72
Tabel 3. 23 Hasil Pertanyaan Kedua Section 5	73
Tabel 3. 24 Hasil Pertanyaan Ketiga Section 5	74
Tabel 3. 25 Hasil Pertanyaan Keempat Section 5	75
Tabel 3. 26 Hasil Pertanyaan Kelima Section 5	75
Tabel 3. 27 Hasil Pertanyaan Pertama Section 6	77
Tabel 3. 28 Hasil Pertanyaan Kedua Section 6	78
Tabel 3. 29 Hasil Pertanyaan Ketiga Section 6	79
Tabel 3. 30 Hasil Pertanyaan Keempat Section 6	80
Tabel 3. 31 Hasil Pertanyaan Kelima Section 6	80
Tabel 3. 32 Hasil Pertanyaan Pertama Section 7	82
Tabel 3. 33 Hasil Pertanyaan Kedua Section 7	83
Tabel 3. 34 Hasil Pertanyaan Ketiga Section 7	84
Tabel 3. 35 Hasil Pertanyaan Keempat Section 7	85
Tabel 3. 36 Hasil Pertanyaan Kelima Section 7	85
Tabel 3. 37 Hasil Pertanyaan Pertama Section 8	87
Tabel 3. 38 Hasil Pertanyaan Kedua Section 8	88
Tabel 3. 39 Hasil Pertanyaan Ketiga Section 8	89
Tabel 3. 40 Hasil Pertanyaan Keempat Section 8	90

Tabel 3. 41 Hasil Pertanyaan Kelima Section 8	90
--	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Softcopy Desain Kop Surat.....	20
Gambar 3. 2 Hasil Desain Kop Surat.....	22
Gambar 3. 3 Softcopy Desain Kartu Nama.....	23
Gambar 3. 4 Hasil Desain Kartu Nama.....	23
Gambar 3. 5 Softcopy Desain Amplop.....	24
Gambar 3. 6 Hasil Desain Amplop Bagian Depan dan Belakang.....	25
Gambar 3. 7 Softcopy Desain Buku Notebook.....	26
Gambar 3. 8 Hasil Desain Buku Notebook.....	27
Gambar 3. 9 Softcopy Desain Mug.....	28
Gambar 3. 10 Hasil Desain Mug.....	28
Gambar 3. 11 Softcopy Desain Poster.....	29
Gambar 3. 12 Hasil Desain Poster.....	31
Gambar 3. 13 Softcopy Desain Mini X-Banner.....	32
Gambar 3. 14 Hasil Desain Mini X-Banner.....	34
Gambar 3. 15 Softcopy Desain Feed 3X3.....	35
Gambar 3. 16 Hasil Desain Feed 3X3.....	36
Gambar 3. 17 Softcopy Desain Kop Surat.....	39
Gambar 3. 18 Softcopy Desain Kartu Nama.....	40
Gambar 3. 19 Softcopy Desain Amplop.....	41
Gambar 3. 20 Softcopy Desain Poster.....	42
Gambar 3. 21 Softcopy Desain Mini X-Banner.....	43
Gambar 3. 22 Softcopy Desain Mug.....	44
Gambar 3. 23 Softcopy Desain Buku Notebook.....	45
Gambar 3. 24 Softcopy Desain Feed 3X3.....	46
Gambar 3. 25 Unggahan Desain Feed lewat Instagram.....	47
Gambar 3. 26 Unggahan Rebranding Logo lewat Facebook.....	48
Gambar 3. 27 Diagram Jenis Kelamin, Usia, Pendidikan Terakhir dan Pekerjaan.....	50
Gambar 3. 28 Desain Kop Surat.....	51
Gambar 3. 29 Diagram Hasil Pertanyaan Pertama Section 1.....	52
Gambar 3. 30 Diagram Hasil Pertanyaan Ketiga Section 1.....	53
Gambar 3. 31 Presentase Pertanyaan Keempat Section 1.....	54
Gambar 3. 32 Desain Kartu Nama.....	56
Gambar 3. 33 Diagram Pertanyaan Pertama Section 2.....	56
Gambar 3. 34 Diagram Pertanyaan Ketiga Section 2.....	58
Gambar 3. 35 Presentase Pertanyaan Keempat Section 2.....	59
Gambar 3. 36 Desain Amplop Bagian Depan dan Belakang.....	61
Gambar 3. 37 Diagram Pertanyaan Pertama Section 3.....	62
Gambar 3. 38 Diagram Pertanyaan Ketiga Section 3.....	63
Gambar 3. 39 Presentase Pertanyaan Keempat Section 3.....	64
Gambar 3. 40 Desain Buku Notebook.....	66
Gambar 3. 41 Diagram Pertanyaan Pertama Section 4.....	66
Gambar 3. 42 Diagram Pertanyaan Ketiga Section 4.....	68
Gambar 3. 43 Presentase Pertanyaan Keempat Section 4.....	69
Gambar 3. 44 Desain Mug.....	71
Gambar 3. 45 Diagram Pertanyaan Pertama Section 5.....	72

Gambar 3. 46 Diagram Pertanyaan Ketiga Section 5.....	73
Gambar 3. 47 Presentase Pertanyaan Keempat Section 5	74
Gambar 3. 48 Desain Poster	76
Gambar 3. 49 Diagram Pertanyaan Pertama Section 6	77
Gambar 3. 50 Diagram Pertanyaan Ketiga Section 6.....	78
Gambar 3. 51 Presentase Pertanyaan Keempat Section 6	79
Gambar 3. 52 Desain Mini X-Banner.....	81
Gambar 3. 53 Diagram Pertanyaan Pertama Section 7	82
Gambar 3. 54 Diagram Pertanyaan Ketiga Section 7.....	83
Gambar 3. 55 Presentase Pertanyaan Keempat Section 7	84
Gambar 3. 56 Desain Feed 3X3.....	86
Gambar 3. 57 Diagram Pertanyaan Pertama Section 8	87
Gambar 3. 58 Diagram Pertanyaan Ketiga Section 8.....	88
Gambar 3. 59 Presentase Pertanyaan Keempat Section 8	89

BAB I

INFORMASI UMUM PROYEK

1.1 Informasi Global Proyek

Proyek desain *full branding* yang dikerjakan dapat berupa Desain kartu nama, poster, kop surat, amplop, *banner*, *mug*, *cover* buku *notebook*, *feed ig* dan postingan *facebook*.

Tabel 1. 1 Informasi Global Proyek

Jenis Proyek	Proyek Dari Tempat PKL
Pengerjaan Proyek	Individu
Pemilik Proyek	PT. BALI PUSTAKA DIGITAL (IAMBEHOKKY)
Manajer Proyek	I Putu Yudhi Indra Nugraha
Ketua Tim Proyek	Ni Putu Listya Putri Agustin
Anggota Proyek	1. I Wayan Dharma Abdi Kosala Rideth

1.2 Latar Belakang

Komunitas Pasukan Pulang Pagi Anak Asuhan Rembulan adalah sebuah komunitas facebook beranggotakan beberapa pecinta burung yang dibuat sejak tahun 2012 sampai sekarang oleh pendirinya pak I Putu Yudhi Indra Nugraha. Komunitas Pasukan Pulang Pagi Anak Asuhan Rembulan sekarang memiliki anggota sebanyak lebih dari 40 orang.

Komunitas ini berdedikasi untuk mengumpulkan orang yang mempunyai minat/hobi pecinta burung berkicau. Dengan berbagai kegiatan yang berfokus pada pelatihan rutin, perawatan, pertukaran, penjualan burung berkicau dan pertemuan rutin sesama pecinta burung berkicau.

Komunitas yang ada di *facebook* ini bersifat publik. Dalam perkembangannya komunitas ini lumayan sepi dikarenakan setiap unggahannya ada yang sampai lebih dari 4 tahun sekali, hanya ada 1 unggahan yang berisi aktivitas acara ngopdar.

Seiring berjalannya waktu aktivitas pada komunitas ini tergolong sepi bahkan tidak aktif, ini dikarenakan minimnya *brand identity*, informasi dan promosi yang ada pada komunitas. Oleh karena itu adanya proyek desain *full branding* diharapkan bisa meningkatkan *brand identity*, menambah citra positif, memperluas promosi dan bisa dikenal oleh banyak orang bahkan diluar komunitas itu sendiri bahwa komunitas tersebut berdiri sejak lama.

1.3 Deskripsi Proyek / Gambaran Umum Proyek

Proyek yang dibuat dalam pembuatan *full branding* berupa Desain kartu nama, poster, kop surat, amplop, *banner*, *mug*, buku *notebook*, *feed ig* dan postingan *facebook*. Adapun batasan masalah dalam pembuatan tugas akhir yaitu:

1. Pembuatan desain amplop, kop surat dan *feed ig* dibuat menggunakan aplikasi Adobe Illustrator 2021.
2. Pembuatan desain buku *notebook* dibuat menggunakan aplikasi Adobe Photoshop.
3. Penelitian hanya dilakukan pada 1 komunitas.

1.4 Tujuan Proyek

Adapun tujuan dari pembuatan proyek ini adalah:

1. Membangun citra positif pada komunitas
2. Meningkatkan reputasi komunitas
3. Menjadi daya tarik promosi pada komunitas
4. Menyatukan Komunitas
5. Meningkatkan Identitas Visual

1.5 Keuntungan Proyek

Keuntungann proyek ini dari segi komunitas adalah:

1. Meningkatkan penjualan pada komunitas
2. Menambah daya saing komunitas
3. Membentuk identitas yang kuat
4. Membangun reputasi komunitas
5. Memperluas jaringan

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Kegiatan Tugas Akhir ini adalah salah satu matakuliah Politeknik Negeri Bali dilaksanakan pada saat akhir masa perkuliahan di Politeknik Negeri Bali. Selama pembuatan tugas akhir berjalan alot ini karena sulitnya mencari direktur perusahaan, namun demikian diharapkan dengan menyelesaikan tugas akhir ini disimpulkan dapat memberikan identitas komunitas yang luas bagi seluruh masyarakat. Komunitas Pasukan Pulang Pagi Anak Asuhan Rembulan dapat kepuasan dalam beberapa desain yang telah dicetak, dan dengan terlaksana proyek desain *full branding* ini anggota komunitas dan masyarakat bisa lebih mengenal tentang komunitas pecinta burung ini. Dalam implementasi ke media sosial penulis hanya bisa mengimplementasikan karya *rebranding* logo di facebook dan mengunggah desain *feed* penulis di *instagram* namun lewat IG pribadi, karena pemilik komunitas belum memperbolehkan penulis untuk mengunggah karya desain secara penuh dan membuatkan SEOnya melalui profile business, jika penulis melakukan rencana diatas tanpa izin pemilik komunitas dikhawatirkan terjadi perselisihan.

4.2 Saran

Selama kegiatan tugas akhir dan kesimpulan diatas beberapa saran dari penulis, diantaranya:

- Pembuatan desain full branding bisa ditingkatkan dan dikembangkan lagi.
- Kedepannya bisa diimplementasikan lewat *digital marketing* berupa *google profile business, instagram, facebook* maupun ada SEOnya.
- Logo komunitas bisa dikembangkan lagi.
- Jumlah desain tidak terbatas pada desain yang telah penulis buat dan bisa diekspansi lebih banyak dan dimodifikasi agar lebih menarik.
- Konten dari desain dapat dikembangkan seperti fotografi dan videografi.
- Promosi dari desain bisa diimplementasikan lewat iklan berbayar maupun gratis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Nathania, "AIDA: Apa Itu, Contoh Penerapan, Kelebihan dan Kekurangannya," *glints.com*, 24 April 2024. [Online]. Tersedia: <https://glints.com/id/lowongan/aida-adalah/>. [Diakses: 25 Juli 2024].
- [2] M. A. Munadhil, "12 Prinsip Desain Grafis yang Wajib dikuasai," *suitmedia.com*, 13 Maret 2023. [Online]. Diedit oleh J. Patricia. Tersedia: <https://suitmedia.com/ideas/12-prinsip-desain-grafis-yang-wajib-dikuasai>. [Diakses: 25 Juli 2024].
- [3] R. M. Merdeka, "Net Promoter Score (NPS): Definisi, Jenis, dan Cara Menghitungnya," *greatdayhr.com*, 2 April 2024. [Online]. Tersedia: <https://greatdayhr.com/id-id/blog/mengenal-net-promoter-score-nps/>. [Diakses: 25 Juli 2024].
- [4] Y. Suyanti, M. N. Damajanti, dan C. Muljosumarto, "Perancangan Personal Branding Michael Aldi untuk Berkontribusi dalam Menghadapi College Depression pada Mahasiswa," *Nirmana*, vol. 20, no. 2, pp. 95-105, Juli 2020.
- [5] E. Hemamalini, "Desain Branding Identity Sebagai Media Promosi Untuk Pengenalan Dan Pengembangan Produk CV. Medi Mas," Laporan Tugas Akhir, Program Studi D3 Teknik Elektronika Konsentrasi Desain Komunikasi Visual (DKV), Politeknik Harapan Bersama, Tegal, Indonesia, 2019.
- [6] R. Hidayat, M. Khadafi, N. Saputri, Mahlil, dan M. R. Zulman, "Pelatihan Pemodelan dan Animasi Karakter 3-Dimensi (3D) untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa SMKN 2 Lhokseumawe Menggunakan Autodesk Maya," *Jurnal Vokasi*, vol. 7, no. 3, pp. 209-215, November 2023.
- [7] C. B. Pratama, "Redesain dan Aplikasi Corporate Identity 'Catering Ikha' di Surakarta," Laporan Tugas Akhir, Program Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia, 2010.
- [8] I. Ray dan M. A. Islam, "Perancangan Brand Identity dan Media Sosial Triversa sebagai Sarana untuk Meningkatkan Brand Awareness," *Jurnal Barik*, vol. 3, no. 3, pp. 221-235, 2022. [Online]. Tersedia: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>. [Diakses: 25 Juli 2024].
- [9] A. Q. AUFAR, F. D. Kartikasari, dan T. Adelia, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada UMKM dengan Menggunakan Framework CodeIgniter," *Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, vol. 7, no. 2, 2019.
- [10] A. Wibowo, B. S. Utami, dan P. Pratiwi, "Perancangan Visual Brand Identity Tukang Sayoer Online sebagai Upaya Meningkatkan Brand Awareness," *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, vol. 5, no. 2, pp. 125-142, Oktober 2020.