

**PERANCANGAN STRATEGI MEDIA PROMOSI YANG  
TEPAT UNTUK *BRAND* UMKM KERIPIK SINGKONG DESA  
CURUG SANGERENG**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN CLUSTER MBKM**

**Sharon Valencia Andersen  
0000053614**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

**PERANCANGAN STRATEGI MEDIA PROMOSI YANG  
TEPAT UNTUK *BRAND* UMKM KERIPIK SINGKONG DESA**

**CURUG SANGERENG**



**LAPORAN MBKM PROYEK DESA**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Sharon Valencia Andersen  
0000053614**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**UNIVERSITAS  
TANGERANG  
2024  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Sharon Valencia Andersen

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053614

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

**PERANCANGAN STRATEGI MEDIA PROMOSI YANG TEPAT UNTUK  
BRAND UMKM KERIPIK SINGKONG DESA CURUG SANGERENG**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Laporan Cluster MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 13 Juni 2024

UMM



(Sharon Valencia Andersen)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

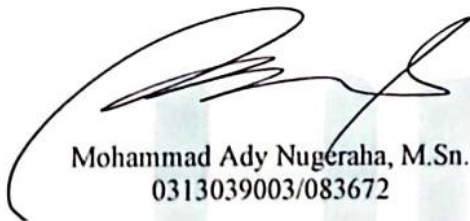
## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul  
**PERANCANGAN STRATEGI MEDIA PROMOSI YANG TEPAT UNTUK  
BRAND UMKM KERIPIK SINGKONG DESA CURUG SANGERENG**

Oleh  
Nama : Sharon Valencia Andersen  
NIM : 00000053614  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

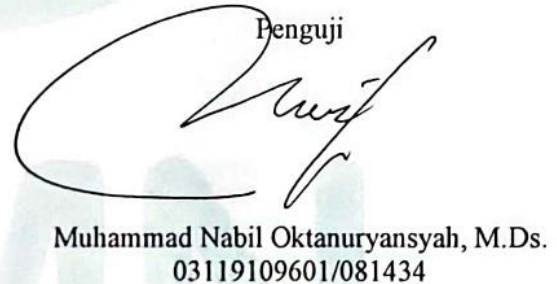
Telah diujikan pada hari Kamis, 13 Juni 2024  
Pukul 09.30 s.d 10.00 dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.  
0313039003/083672

Penguji



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.  
03119109601/081434

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487

## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sharon Valencia Andersen

NIM : 00000053614

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Laporan Cluster MBKM

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

### **PERANCANGAN STRATEGI MEDIA PROMOSI YANG TEPAT UNTUK BRAND UMKM KERIPIK SINGKONG DESA CURUG SANGERENG**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan Laporan Cluster MBKM selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 13 Juni 2024

Yang menyatakan,



UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

(Sharon Valencia Andersen)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan laporan MBKM Cluster Proyek Desa yang berjudul “Perancangan Strategi Media Promosi yang Tepat untuk *Brand* UMKM Keripik Singkong Desa Curug Sangereng” dengan tepat waktu.

Penulisan laporan ini bertujuan untuk memberikan kontribusi positif kepada desa dengan membantu mereka untuk melancarkan proyek yang dimiliki agar dapat berjalan dengan lebih baik sehingga permasalahan yang dimiliki oleh proyek dapat diselesaikan dengan ilmu-ilmu yang telah penulis pelajari sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual. Dalam penulisan laporan ini, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dalam melancarkan dan memberikan motivasi untuk penyelesaian laporan ini. Penulis berharap, laporan ini dapat dapat dijadikan referensi untuk dapat membantu pembaca yang sedang mengikuti MBKM Cluster Proyek Desa.

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Mohammad Ady Nugeraha, S.Sn., M.Sn., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
5. Ibu Ima, sebagai Pembimbing Eksternal/Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Cluster MBKM ini.
6. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Cluster MBKM ini.

7. Teman-teman penulis yang selalu memberikan dukungan dalam pengerjaan laporan ini.

Semoga laporan ini dapat dijadikan panduan dan menjadi sumber pengetahuan baru yang memaparkan berbagai informasi bagi pembaca. Penulis juga berharap bahwa laporan ini dapat memberikan manfaat terkait dengan pemahaman dari topik yang dibahas.

Tangerang, 13 Juni 2024



(Sharon Valencia Andersen)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN STRATEGI MEDIA PROMOSI YANG TEPAT UNTUK *BRAND* UMKM KERIPIK SINGKONG DESA

## CURUG SANGERENG

(Sharon Valencia Andersen)

### ABSTRAK

Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM) merupakan salah satu program perguruan tinggi dengan tujuan memberikan pengalaman baru yang tidak diajarkan oleh universitas kepada mahasiswanya. MBKM Cluster Proyek Desa bertujuan agar mahasiswanya dapat memanfaatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki untuk bekerjasama dengan desa masyarakat desa sehingga dapat membawa kesejahteraan kepada desa terkait dengan proyek yang dijalankan. Penulis bertugas di Desa Curug Sangereng dari tanggal 29 Januari 2024 – 21 Juni 2024. Proyek yang diambil oleh penulis adalah Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) Keripik Singkong Curug Sangereng Snacks, Desa Curug Sangereng terletak di Kelapa Dua, Tangerang Selatan dan memiliki beberapa permasalahan yang perlu diselesaikan, seperti pembuatan media promosi untuk UMKM Keripik Singkong. Permasalahannya terletak pada modal kemasan yang tinggi dikarenakan ukurannya terhitung *custom*, belum adanya perkembangan penjualan yang bagus, dan kurangnya desain promosi yang tepat untuk *online shop*. Metode yang digunakan pada proses perancangan desain pada *brand* UMKM Keripik Singkong Curug Sangereng ini adalah *Human - Centered Design (HCD)* dari buku “*The Field Guide to Human – Centered Design*” yang dibuat oleh IDEO.org pada tahun 2015 yang bertujuan untuk menghasilkan solusi dari pemecahan masalah yang berfokus pada penggunaannya sehingga dapat memenuhi kebutuhan dan kenyamanan target penggunaannya.

**Kata kunci:** Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), Keripik Singkong, Proyek Desa

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



***DESIGNING AN APPROPRIATE MEDIA PROMOTION  
STRATEGY FOR THE MSME BRAND OF CASSAVA CHIPS  
FROM CURUG SANGERENG VILLAGE***

(Sharon Valencia Andersen)

***ABSTRACT (English)***

*Independent Learning - Independent Campus MBKM) is a university program that provides students with new experiences not taught by universities. The MBKM Village Project Cluster aims to enable students to utilize their knowledge and skills to collaborate with village communities, thereby bringing prosperity to the village through the implemented projects. The author worked in Curug Sangereng Village from January 29, 2024, to June 21, 2024. The project undertaken by the author was the Small and Medium Enterprises (SMEs) Curug Sangereng Cassava Chips Snacks. Curug Sangereng Village is located in Kelapa Dua, South Tangerang, and several problems need to be resolved, such as creating promotional media for Cassava Chips MSMEs. The problem lies in the packaging capital being too high because the size is considered custom, so it is more expensive, there needs to be better sales development, and there is a lack of appropriate promotional designs for online stores. The method used in the design process for the Curug Sangereng Cassava Chips brand is Human-Centered Design (HCD) from the book 'The Field Guide to Human-Centered Design' created by IDEO.org in 2015, which aims to produce user-focused solutions that meet the needs and comfort of the target users.*

***Keywords:*** *Micro, Small and Medium Enterprises (MSMEs), Cassava chips, Village Project*

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	i
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Proyek Desa .....	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Proyek Desa .....	3
1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Proyek Desa .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Proyek Desa .....	4
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Proyek Desa .....	4
1.6 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan MBKM Cluster Proyek Desa .....	5
<b>BAB II GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN .....</b>	<b>8</b>
2.1 Profil dan Kondisi Sosial Ekonomi Masyarakat .....	8
2.1.1 Profil Desa .....	11
2.2 Potensi Wilayah Masyarakat Sasaran .....	16
<b>BAB III PENYUSUNAN PELAKSANAAN KEGIATAN MBKM .....</b>	<b>22</b>
3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan .....	22
3.2 Peta Peran Pelaksana Program Proyek Desa .....	23
3.3 Tahapan Pelaksanaan Program .....	24
3.4 Timeline dan Uraian Tugas dalam Kegiatan MBKM .....	27
3.4.1 Timeline Program MBKM Proyek Desa .....	27
3.4.2 Uraian Tahapan Kegiatan MBKM .....	28
<b>BAB IV PROSES PERANCANGAN KARYA PROYEK DESA .....</b>	<b>37</b>
4.1 Hasil Pelaksanaan MBKM Cluster Proyek Desa .....	37
4.1.1 Desain Kemasan UMKM Keripik Singkong .....	37

4.1.2 Desain Media Promosi UMKM Keripik Singkong.....	54
4.1.3 Desain Tata Cara Penggunaan Wevsite Posyandu.....	76
4.2 Kendala yang Ditemukan .....	94
4.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	96
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	98
5.1 Simpulan.....	98
5.2 Saran.....	99
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xiii
<b>LAMPIRAN</b> .....	xiv

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Profil Desa Curug Sangereng.....	11
Tabel 2.2 Profil Desa Palasari.....	13
Tabel 2.3 Potensi Desa Curug Sangereng.....	16
Tabel 2.4 Potensi Desa Palasari .....	19
Tabel 3.1 Tabel Waktu dan Tempat Pelaksanaan Cluster MBKM Proyek Desa Curug Sangereng .....	22
Tabel 3.2 Tabel Waktu dan Tempat Pelaksanaan Cluster MBKM Proyek Desa Palasari.....	22
Tabel 3.3 Tabel <i>Timeline</i> UMKM Keripik Singkong MBKM Proyek Desa .....	27
Tabel 3.4 Tabel Tahapan Kegiatan Proyek Desa .....	28

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Pelaksana Tim MBKM Proyek Deam.....	23
Gambar 3.2 Alur Koordinasi tim Proyek Desa .....	24
Gambar 3.3 Contoh <i>Roadmap</i> (Tahapan Kegiatan).....	24
Gambar 4. 1 Penerimaan Briefing Awal.....	38
Gambar 4. 2 Wawancara dengan Narasumber .....	40
Gambar 4. 3 Hasil Kuesioner mengenai Kemasan UMKM Keripik Singkong ....	41
Gambar 4. 4 <i>Mindmap</i> Desain Kemasan Keripik Singkong.....	42
Gambar 4. 5 Referensi Desain Kemasan Keripik Singkong.....	43
Gambar 4. 6 <i>Moodboard</i> Desain Kemasan Keripik Singkong .....	44
Gambar 4. 7 Desain Awal Bagian Depan Kemasan Keripik Singkong.....	44
Gambar 4. 8 Sketsa Desain Kemasan Balado .....	45
Gambar 4. 9 Sketsa Desain Kemasan Rasa Pedas .....	45
Gambar 4. 10 Sketsa Desain Kemasan Rasa Original .....	46
Gambar 4. 11 <i>Grid</i> dan <i>Layout</i> Desain Awal Kemasan Rasa Balado.....	47
Gambar 4. 12 <i>Grid</i> dan <i>Layout</i> Desain Kemasan Rasa Balado .....	48
Gambar 4. 13 <i>Grid</i> dan <i>Layout</i> Desain Kemasan Rasa Pedas .....	49
Gambar 4. 14 Desain Awal Bagian Belakang Kemasan Keripik Singkong .....	50
Gambar 4. 15 <i>Grid</i> Desain <i>Back cover</i> Kemasan Rasa Balado .....	50
Gambar 4. 16 <i>Grid</i> Desain <i>Back cover</i> Kemasan Rasa Original .....	51
Gambar 4. 17 <i>Grid</i> Desain <i>Back cover</i> Kemasan Rasa Pedas .....	52
Gambar 4. 18 Hasil Revisi Desain <i>Cover</i> Kemasan Balado .....	53
Gambar 4. 19 Hasil Revisi Desain <i>Back cover</i> Kemasan Balado.....	53
Gambar 4. 20 Desain Kemasan Keripik Singkong .....	54
Gambar 4. 21 <i>Mindmap</i> Media Promosi UMKM Keripik Singkong.....	56
Gambar 4. 22 Referensi Media Promosi Keripik Singkong .....	58
Gambar 4. 23 <i>Moodboard</i> Media Promosi Keripik Singkong.....	58
Gambar 4. 24 Sketsa Poster Promosi Digital Keripik Singkong .....	59
Gambar 4. 25 Sketsa Poster Promosi Cetak Keripik Singkong .....	59
Gambar 4. 26 Sketsa Desain <i>Story</i> Promosi Keripik Singkong ke-1.....	60
Gambar 4. 27 Sketsa Desain <i>Story</i> Promosi Keripik Singkong ke-2.....	60
Gambar 4. 28 Sketsa Desain <i>Story</i> Promosi Keripik Singkong ke-3.....	61
Gambar 4. 29 Sketsa <i>Cover Thumbnail Online shop</i> Keripik Singkong .....	61
Gambar 4. 30 Sketsa <i>Thumbnail Online shop</i> Rasa Original .....	62
Gambar 4. 31 Sketsa <i>Thumbnail Online shop</i> Rasa Balado .....	62
Gambar 4. 32 Sketsa <i>Thumbnail Online shop</i> Rasa Pedas .....	62
Gambar 4. 33 Sketsa <i>Banner</i> Digital Keripik Singkong untuk <i>Online shop</i> .....	63
Gambar 4. 34 Sketsa <i>Banner</i> Digital dan Cetak Keripik Singkong.....	63
Gambar 4. 35 <i>Grid</i> dan <i>Layout</i> Poster Digital Ukuran 1:1 .....	64
Gambar 4. 36 <i>Grid</i> dan <i>Layout</i> Desain Poster Promosi Cetak.....	64
Gambar 4. 37 <i>Grid</i> dan <i>Layout</i> Desain <i>Story</i> Promosi yang Pertama.....	65
Gambar 4. 38 <i>Grid</i> dan <i>Layout</i> Desain <i>Story</i> Promosi yang ke-2.....	66
Gambar 4. 39 <i>Grid</i> dan <i>Layout</i> Desain <i>Story</i> Promosi yang ke-3.....	67
Gambar 4. 40 <i>Grid</i> Desain Awal <i>Cover Thumbnail Online shop</i> .....	68
Gambar 4. 41 <i>Grid</i> Desain Awal <i>Thumbnail Online shop</i> Rasa Original.....	68

Gambar 4. 42 <i>Grid</i> Desain Awal <i>Thumbnail Online shop</i> Rasa Balado.....	69
Gambar 4. 43 <i>Grid</i> Desain Awal <i>Thumbnail Online shop</i> Rasa Pedas.....	70
Gambar 4. 44 <i>Grid</i> Desain Awal <i>Banner Digital Online shop</i> .....	70
Gambar 4. 45 <i>Draft Banner</i> Cetak Keripik Singkong.....	71
Gambar 4. 46 Hasil Revisi Desain Poster Promosi Digital.....	72
Gambar 4. 47 Hasil Revisi Desain <i>Banner Digital</i> .....	73
Gambar 4. 48 <i>Mockup</i> Poster Digital Keripik Singkong .....	73
Gambar 4. 49 <i>Mockup</i> Poster Digital dan Poster Cetak Keripik Singkong .....	74
Gambar 4. 50 <i>Mockup</i> Promosi Keripik Singkong Melalui <i>Story</i> .....	74
Gambar 4. 51 <i>Mockup Thumbnail Online shop</i> Promosi Keripik Singkong .....	75
Gambar 4. 52 <i>Mockup Banner Digital Online shop</i> Keripik Singkong .....	75
Gambar 4. 53 Hasil Cetak Promosi X <i>Banner</i> Cetak Keripik Singkong .....	75
Gambar 4. 54 Pertemuan dengan Camat dan <i>Briefing</i> Awal .....	77
Gambar 4. 55 <i>Mindmap</i> Desain Panduan Penggunaan <i>website</i> Posyandu.....	78
Gambar 4. 56 Referensi Panduan Penggunaan <i>Website &amp; Mobile Website</i> Posyandu.....	80
Gambar 4. 57 <i>Moodboard</i> Panduan Penggunaan <i>Website &amp; Mobile Website</i> Posyandu.....	80
Gambar 4. 58 Sketsa Halaman Pembuka Pada <i>Website</i> Posyandu .....	81
Gambar 4. 59 Sketsa Halaman <i>Log In</i> Pada <i>Website</i> Posyandu .....	81
Gambar 4. 60 Sketsa Halaman Riwayat Pada <i>Website</i> Posyandu.....	82
Gambar 4. 61 Sketsa Halaman Input Data Pada <i>Website</i> Posyandu.....	82
Gambar 4. 62 Sketsa Desain Tata Cara Penggunaan <i>Website</i> Posyandu.....	82
Gambar 4. 63 Sketsa Panduan Penggunaan <i>Mobile Website</i> Posyandu.....	83
Gambar 4. 64 Desain Halaman Pendahuluan Pada Panduan Penggunaan <i>Website</i> Posyandu.....	84
Gambar 4. 65 Desain Halaman <i>Log In</i> Pada Panduan Penggunaan <i>Website</i> Posyandu.....	85
Gambar 4. 66 Desain Halaman Lihat Riwayat Pada Panduan Penggunaan <i>Website</i> Posyandu.....	85
Gambar 4. 67 Desain Halaman Input Data Pada Panduan Penggunaan <i>Website</i> Posyandu.....	86
Gambar 4. 68 Desain Halaman <i>Exit</i> Pada Panduan Penggunaan <i>Website</i> Posyandu .....	87
Gambar 4. 69 Desain Halaman Pendahuluan Pada Panduan Penggunaan <i>Mobile</i> .....	88
Gambar 4. 70 Desain Halaman <i>Log In</i> Pada Panduan Penggunaan <i>Mobile Website</i> Posyandu.....	89
Gambar 4. 71 Desain Penggunaan <i>Hamburger Button</i> Pada Panduan Penggunaan <i>Mobile Website</i> Posyandu.....	89
Gambar 4. 72 Desain Halaman Riwayat Pada Panduan Penggunaan <i>Mobile</i> <i>Website</i> Posyandu.....	90
Gambar 4. 73 Desain Halaman Input Data Pada Panduan Penggunaan <i>Mobile</i> <i>Website</i> Posyandu.....	90
Gambar 4. 74 Desain Halaman <i>Exit</i> Pada Panduan Penggunaan <i>Mobile Website</i> Posyandu.....	91

Gambar 4. 75 Hasil Revisi Halaman Lihat Riwayat Pada Panduan Penggunaan <i>Website Posyandu</i> .....	92
Gambar 4. 76 Hasil Revisi Halaman Input Data Pada Panduan Penggunaan <i>Mobile Website Posyandu</i> .....	93
Gambar 4. 77 <i>Mockup</i> Tampilan <i>Image</i> Panduan Penggunaan <i>Website Posyandu</i> pada <i>Smartphone</i> .....	94



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar Kluster MBKM Proyek Desa .....	xiv
Lampiran B Kartu Klaster MBKM Proyek Desa .....	xv
Lampiran C Surat Keterangan Laporan .....	xvi
Lampiran D Surat Penerimaan Kluster MBKM Proyek Desa (LoA) .....	xvii
Lampiran E Surat Keterangan Selesai Kluster MBKM Proyek Desa (LoC) .....	xviii
Lampiran F Jam Kerja Kluster MBKM Proyek Desa .....	xix
Lampiran G Hasil Turnitin .....	xxxvii
Lampiran H Sample Kuesioner dan Perolehan Data dari Google Form .....	xxxviii
Lampiran I Semua Proses Desain Kemasan UMKM Keripik Singkong .....	xlii
Lampiran J Semua Proses Desain Promosi UMKM Keripik Singkong .....	xl
Lampiran K Semua Progress Desain Tutorial Penggunaan <i>Website</i> Posyandu dalam Bentuk <i>Image</i> .....	xlix
Lampiran L Semua Dokumentasi MBKM Cluster Proyek Desa .....	li
Lampiran M Profil Data Desa Curug Sangereng .....	liv
Lampiran N Profil Desa Palasari .....	lvi
Lampiran O Finalisasi Hasil Buku TOGA .....	lxxiii

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA