

PERANCANGAN *GRAPHIC STANDARD MANUAL* BERSINAR



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Dwifa Yulian

0000060498

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN *GRAPHIC STANDARD MANUAL* BERSINAR



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Dwifa Yulian

00000060498

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Dwifa Yulian

Nomor Induk Mahasiswa : 00000060498

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

PERANCANGAN *GRAPHIC STANDARD MANUAL* BERSINAR

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, 30 Mei 2024




Dwifa Yulian

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul

PERANCANGAN *GRAPHIC STANDARD MANUAL* BERSINAR

Oleh

Nama : Dwifa Yulian
NIM : 00000060498
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 12 Juni 2024

Pukul 13.30 s.d 14.00 dan dinyatakan

LULUS


Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji



Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/074901



Airbah Tulus Makmud, S.T., M.B.A., M.Fin
8984550022/L00135

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 : Dwifa Yulian
NIM : 00000060498
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Laporan Klaster 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 *GRAPHIC STANDARD MANUAL* BERSINAR

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 Klaster MBKM selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 30 Mei 2024

Yang menyatakan,



Dwifa Yulian

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Swt. Yang Maha Esa untuk keberkahan dan kemudahan yang telah diberikan-Nya kepada penulis untuk menyelesaikan proposal tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN *GRAPHIC STANDARD MANUAL* BERSINAR”. Topik perancangan ini dipilih karena penulis merasa perlu membuat pedoman implementasi elemen desain yang berkesinambungan dengan *brand identity* Bersinar. Hal ini membantu dalam komunikasi pemasaran yang baik dan konsisten, sehingga menciptakan kesan professional dan meningkatkan citra merek Bersinar. Dengan begitu, penulis berharap hasil perancangan ini dapat bermanfaat bagi orang-orang sekitar.

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. Christina Flora, S.Ds., M.M., sebagai Pembimbing Internal yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Klaster MBKM ini.
5. Airbah Tulus Makmud, S.T., M.B.A., M.Fin., selaku dosen penguji mengenai laporan MBKM ini.
6. Michelle Greysianti, sebagai Pembimbing Eksternal pihak Skystar Ventures, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Klaster MBKM ini.
7. Hoky Nanda, sebagai Pembimbing Eksternal pihak Skystar Ventures, yang sangat membantu dalam membimbing, mengarahkan, dan memberikan motivasi selama proses MBKM ini berlangsung.

8. Ajeng Kusumaning Ratri, sebagai Pembimbing Eksternal yang membantu dalam membimbing dan mengarahkan selama proses berlangsungnya MBKM ini.
 9. Hadi Purnama, S.Ds., M.M., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan terhadap pembuatan *Break Even Point* dalam laporan ini.
 10. Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds., selaku dosen UMN yang turut membantu menjadi narasumber dalam wawancara terkait permasalahan UMKM
 11. Pelaku UMKM yang telah membantu menjadi narasumber dan responden terkait keperluan pengumpulan data pada laporan MBKM ini.
 12. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Klaster MBKM ini.
 13. Rakas Febrola, seorang *ubermensch* yang memberikan dukungan secara emosional, sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan ini.
 14. Rena, Silvi, dan Gita, teman satu kelompok saya yang telah bekerja sama memberikan bantuan berupa materi sehingga terselesaikannya laporan MBKM ini.
 15. Teman-teman saya, yang sudah membantu memberikan bantuan secara materi dan emosional selama MBKM Kewirausahaan ini berlangsung.
- Semoga laporan MBKM ini bisa bermanfaat baik sebagai sumber informasi maupun sebagai sumber inspirasi bagi pembaca.

Tangerang, 30 Mei 2024



Dwifa Yulian

PERANCANGAN *GRAPHIC STANDARD MANUAL* BERSINAR

(Dwifa Yulian)

ABSTRAK

Program Kewirausahaan MBKM memberikan siswa kesempatan untuk mendapatkan pengetahuan serta keahlian yang diperlukan untuk membangun dan menjalankan sebuah perusahaan. Di tengah kemajuan teknologi dan perekonomian yang sangat cepat, kewirausahaan dianggap sebagai kunci utama inovasi dan kemajuan ekonomi. Dalam hal ini, Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) berperan penting dalam mendorong penciptaan lapangan kerja, pertumbuhan ekonomi, dan kesejahteraan masyarakat. Namun, UMKM sering kali kesulitan dalam membangun identitas merek yang kuat, juga kesulitan dalam memasarkan produknya. Karena kurangnya pemahaman terhadap strategi pemasaran seringkali mengakibatkan usaha UMKM gagal menarik pelanggan. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan sebuah aplikasi yang bisa membantu UMKM dalam *branding* dan pemasaran.

Kata kunci: Kewirausahaan, UMKM, *Branding*, Pemasaran.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

BERSINAR'S GRAPHIC STANDARD MANUAL DESIGN

(Dwifa Yulian)

ABSTRACT (English)

The MBKM Entrepreneurship Program provides students with the opportunity to gain the knowledge and skills needed to build and run a company. In the midst of very rapid technological and economic progress, entrepreneurship is considered the main key to innovation and economic progress. In this case, Micro, Small and Medium Enterprises (MSMEs) play an important role in encouraging job creation, economic growth and community welfare. However, MSMEs often have difficulties in building a strong brand identity, as well as difficulties in marketing their products. Because a lack of understanding of marketing strategies often results in MSME businesses failing to attract customers. To overcome this, an application is needed that can help MSMEs in branding and marketing.

Keywords: *Entrepreneurship, MSME, Branding, Marketing.*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan.....	3
1.3 Batasan Masalah MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	3
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan.....	4
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	4
1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	6
BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS.....	8
2.1 Validasi Ide Bisnis	8
2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis	8
2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis	12
2.2 Business Model Canvas.....	14
2.3 Deskripsi Perusahaan.....	15
2.4 Struktur Perusahaan.....	17
2.5 Alur Kerja Perusahaan.....	18
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	21
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	25
3.1 <i>Market Research Validation</i>	25
3.1.1 <i>Segmentation, Targeting, Positioning</i>	25
3.1.2 <i>Market Persona</i>	26
3.2 Metode Pengumpulan Data Ide Bisnis.....	28

3.2.1	Metode Pengumpulan Data Kualitatif.....	29
3.2.2	Pengumpulan Data Kuantitatif	37
3.3	Analisa Produk Merek dan Kompetitor.....	46
3.4	Studi Eksisting dan Studi Referensi	48
3.4.1	Studi Eksisting	49
3.4.2	Studi Referensi.....	50
3.5	Penetapan Harga Produk/Jasa.....	54
3.6	Metode Perancangan Produk/Jasa	56
BAB IV	PERANCANGAN <i>PROTOTYPE</i> PRODUK/JASA.....	58
4.1	<i>Timeline</i> dan Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa..	58
4.2	Uraian Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa	61
4.3	Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa.....	73
4.3.1	<i>Graphic Standard Manual</i> Bersinar.....	74
4.3.2	<i>Social Media Design</i>	89
4.3.3	<i>UI Design</i> Artikel	97
4.4	Penentuan Vendor <i>Prototype</i> Produk /Jasa.....	101
4.4.1	Vendor untuk Pembuatan dan Pemeliharaan Aplikasi	102
4.4.2	Percetakan Media <i>Collateral</i>	103
4.5	Hasil Uji Coba <i>Prototype</i> Produk/Jasa	108
4.5.1	<i>Alpha Testing</i>	109
4.5.2	<i>Beta Testing</i>	115
4.6	Kendala yang Ditemukan	121
4.7	Solusi atas Kendala yang Ditemukan	121
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN.....	123
5.1	Simpulan.....	123
5.2	Saran.....	124
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xvi

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Biaya Awal Bersinar	22
Tabel 3.1 Tabel Segementasi	24
Tabel 3.2 Tabel Perbandingan Kompetitor	47
Tabel 3.3 Tabel Analisa SWOT Jarjas Design.....	48
Tabel 4.1 Tabel <i>Timeline</i> Produksi <i>Prototype</i> Produk.....	57
Tabel 4.2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa	58
Tabel 4.3 <i>Creative Brief</i> Bersinar	61
Tabel 4.4 Konten GSM Bersinar.....	74
Tabel 4.5 Konten Sosial Media Instagram Bersinar	81

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ide Bisnis Pengelolaan Sampah Makanan	9
Gambar 2.2 Ide bisnis Aplikasi UMKM	12
Gambar 2.3 <i>Business Model Canvas</i> Bersinar	15
Gambar 2.4 Logo Bersinar	17
Gambar 2.5 Bagan Perusahaan Bersinar	18
Gambar 2.6 Bagan Alur Kerja Perusahaan Bersinar	20
Gambar 2.7 <i>Fixed Cost</i> per Bulan	23
Gambar 2.8 <i>Variable Cost</i> per Unit	23
Gambar 2.9 BEP Unit Bersinar	24
Gambar 3.1 Target <i>Market Persona Approachable</i> Bersinar	27
Gambar 3.2 Target <i>Market Persona Extreme</i> Bersinar	28
Gambar 3.3 Dokumentasi Wawancara dengan Darfi	30
Gambar 3.4 Dokumentasi Wawancara Pemilik Moifame	33
Gambar 3.5 Dokumentasi Wawancara Pemilik Yung Qi	34
Gambar 3.6 Dokumentasi Wawancara Pemilik Lookie	36
Gambar 3.7 Perhitungan Sampel Bersinar dengan Rumus Slovin	37
Gambar 3.8 Usia Pelaku UMKM di Jabodetabek	38
Gambar 3.9 Masalah yang Dihadapi Pelaku UMKM	39
Gambar 3.10 Pemahaman UMKM terhadap <i>Branding</i> dan Pemasaran	40
Gambar 3.11 Pendapat UMKM mengenai <i>Branding</i> dan Pemasaran	41
Gambar 3.12 Pendapat UMKM mengenai <i>Branding</i> dan Pemasaran	42
Gambar 3.13 Pendapat UMKM mengenai Logo Usaha Mereka	42
Gambar 3.14 Pendapat UMKM mengenai Logo Usaha Mereka	43
Gambar 3.15 <i>Pie Chart</i> Strategi Pemasaran UMKM	44
Gambar 3.16 Faktor Strategi Pemasaran UMKM Belum Maksimal	45
Gambar 3.17 <i>Pie Chart</i> Hasil Survei Minat UMKM terhadap Aplikasi	46
Gambar 3.18 <i>Brand Positioning Map</i>	47
Gambar 3.19 Tampilan aplikasi Halodoc	50
Gambar 3.20 Tampilan aplikasi Gojek	51
Gambar 3.21 Tampilan aplikasi Finch	52
Gambar 3.22 Tampilan aplikasi Wysa	53
Gambar 3.23 Tampilan aplikasi Castanea Print Shop	54
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> bagian <i>brand function</i>	63
Gambar 4.2 <i>Mindmap</i> bagian <i>descriptive modifier</i>	64
Gambar 4.3 <i>Mindmap</i> bagian <i>emotional modifier</i>	65
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i> Bersinar	66
Gambar 4.5 <i>low fidelity</i> Halaman <i>Log in</i> dan <i>Register</i> pada Aplikasi Bersinar ...	67
Gambar 4.6 <i>low fidelity</i> Halaman <i>Home</i> pada Aplikasi Bersinar	68
Gambar 4.7 <i>low fidelity</i> Halaman <i>Profile</i> pada Aplikasi Bersinar	68
Gambar 4.8 <i>low fidelity</i> Halaman <i>Consultation</i> pada Aplikasi Bersinar	69

Gambar 4.9 <i>low fidelity</i> Halaman Profil Desainer pada Aplikasi Bersinar.....	69
Gambar 4.10 <i>low fidelity</i> Halaman Offers pada Aplikasi Bersinar.....	70
Gambar 4.11 <i>low fidelity</i> Halaman Pusat Oleh-oleh pada Aplikasi Bersinar	70
Gambar 4.12 <i>low fidelity</i> Halaman Influencer pada Aplikasi Bersinar	71
Gambar 4.13 Proses <i>Prototype</i> Aplikasi Bersinar.....	73
Gambar 4.14 <i>Flat Plan</i> GSM Bersinar	76
Gambar 4.15 <i>Layout</i> GSM Bersinar	77
Gambar 4.16 Alternatif Desain Sampul Depan GSM Bersinar	78
Gambar 4.17 Tata Letak Sampul Depan GSM Bersinar.....	78
Gambar 4.18 Final Desain Sampul Depan GSM Bersinar.....	79
Gambar 4.19 Tata Letak Halaman <i>Bersinar's Profile</i>	80
Gambar 4.20 Desain Akhir Halaman <i>Bersinar's Profile</i>	81
Gambar 4.21 Tata Letak Halaman <i>Bersinar's Logo</i>	81
Gambar 4.22 Desain Akhir Halaman <i>Bersinar's Logo</i>	82
Gambar 4.23 Tata Letak Halaman <i>Brand Mantra</i>	83
Gambar 4.24 Desain Akhir Halaman <i>Brand Mantra</i>	83
Gambar 4.25 Tata Letak Halaman <i>Incorrect Logo Use</i>	84
Gambar 4.26 Desain Akhir Halaman <i>Incorrect Logo Use</i>	85
Gambar 4.27 Tata Letak Halaman <i>Tagline</i> GSM Bersinar.....	85
Gambar 4.28 Desain Akhir Halaman <i>Tagline</i> GSM Bersinar.....	86
Gambar 4.29 Tata Letak Halaman <i>Divider</i> GSM Bersinar.....	87
Gambar 4.30 Desain Halaman <i>Divider</i> GSM Bersinar.....	88
Gambar 4.31 <i>Layout Feeds</i> Sosial Media Bersinar.....	92
Gambar 4.32 <i>Feeds</i> Sosial Media Bersinar Sebelum Revisi.....	93
Gambar 4.33 <i>Feeds</i> Sosial Media Bersinar Setelah Revisi.....	94
Gambar 4.34 <i>Feeds</i> Sosial Media Bersinar.....	95
Gambar 4.24 <i>Story</i> Sosial Media Bersinar	96
Gambar 4.36 <i>Low Fidelity</i> Halaman Artikel.....	97
Gambar 4.37 <i>Final Design</i> Halaman Artikel	98
Gambar 4.38 <i>Final Design</i> Halaman Artikel	100
Gambar 4.39 <i>Final Design</i> Halaman Artikel	101
Gambar 4.40 Tampilan Website Timedoor.....	102
Gambar 4.41 Bukti Cetak di Revo Print BSD	103
Gambar 4.42 Bukti Cetak di Pexelindie.....	105
Gambar 4.43 Bukti Cetak di Pixelindie	106
Gambar 4.44 Bukti Cetak di One Cipulir Printing.....	107
Gambar 4.45 Perhitungan Sampel Kuesioner <i>Testing</i>	109
Gambar 4.46 Data Kuesioner mengenai Keteraturan Alur	110
Gambar 4.47 Data Kuesioner mengenai Komposisi Visual.....	110
Gambar 4.48 Data Kuesioner mengenai <i>Layout Prototype</i>	111
Gambar 4.49 Data Kuesioner mengenai Komposisi Visual.....	111
Gambar 4.50 Data Kuesioner mengenai Komposisi Visual.....	112
Gambar 4.51 Data Kuesioner mengenai Tipografi	113

Gambar 4.52 Data Kuesioner mengenai Penggunaan Bahasa	113
Gambar 4.53 Data Kuesioner mengenai Tingkat Representatif Aplikasi	114
Gambar 4.54 Data UMKM mengenai Keteraturan Alur.....	116
Gambar 4.55 Data UMKM mengenai Komposisi Visual	116
Gambar 4.56 Data UMKM mengenai <i>Layout Prototype</i>	117
Gambar 4.57 Data UMKM mengenai Aset Visual	117
Gambar 4.58 Data UMKM mengenai Penggunaan Warna.....	118
Gambar 4.59 Data UMKM mengenai Tipografi.....	118
Gambar 4.60 Data UMKM mengenai Penggunaan Bahasa.....	119
Gambar 4.61 Data UMKM mengenai Tingkat Representatif Aplikasi.....	120



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A MBKM 01.....	xvi
Lampiran B MBKM 02.....	xvii
Lampiran C MBKM 03.....	xviii
Lampiran D MBKM 04.....	xxix
Lampiran E Letter of Acceptance.....	xxx
Lampiran F Letter of Completion.....	xxxii
Lampiran G Counseling Meeting.....	xxxiii
Lampiran H Cashflow Bersinar.....	xxxiv
Lampiran I Tabel Visualisasi Brand Mantra.....	xxxv
Lampiran J Alternatif Logo.....	xxxvi
Lampiran K Final Logo.....	xxxvii
Lampiran L Supergraphic.....	xxxviii
Lampiran M Maskot.....	xxxviii
Lampiran N Value Proposition Canvas.....	xxxviii
Lampiran O Key Visual.....	xxxviii
Lampiran P Graphic Standard Manual.....	xxxviii
Lampiran Q Feeds Instagram.....	lviii
Lampiran R Transkrip Wawancara Pak Darfi.....	lxviii
Lampiran S Transkrip Wawancara Pemilik Moifame.....	lxxviii
Lampiran T Transkrip Wawancara Pemilik Yung Qi.....	lxxxii
Lampiran U Transkrip Wawancara Pemilik Lookie.....	lxxxvi
Lampiran V Hasil Turnitin Laporan.....	xcii

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA