

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : Felicia Paramita
NIM : 2017131006
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Tugas Akhir : *PENGARUH BRAND IDENTITY DAN BRANDING IMAGE TERHADAP PRODUK “KERUPUK CAP BUNGA BOTAN”*

Telah disetujui untuk dipertanggung jawabkan di depan dewan penguji pada Sidang Tugas Akhir pada Program Strata Satu (S1) Sarjana Komputer Program Studi (sesuai program studi) Universitas Universal.

Batam , 21 Juni 2021

Pembimbing I

(Ihsan Verdian, S.Kom., M.Kom., ACA)

1022 038901

Mengetahui :

Koordinator Program Studi

(Ihsan Verdian, S.Kom., M.Kom., ACA)

1022 038901

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**PENGARUH *BRAND IDENTITY* DAN *BRANDING IMAGE* TERHADAP
PRODUK “KERUPUK CAP BUNGA BOTAN**

Disusun oleh:

Felicia Paramita

2017131006

Pembimbing 1

(Ihsan Verdian, S.Kom., M.Kom., ACA)

Tanggal:

Batam,.....

Teknik Informatika

Universitas Universal

Koordinator Program Studi

(Ihsan Verdian, S.Kom., M.Kom., ACA)

NIDN 1022 038901

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Felicia Paramita

NIM : 2017131006

Program Studi : Teknik Informatika

Judul TA : PENGARUH *BRAND IDENTITY* DAN *BRANDING IMAGE*
TERHADAP PRODUK “KERUPUK CAP BUNGA BOTAN

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa tugas akhir yang saya tulis ini adalah benar-benar karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan (plagiat), belum pernah diterbitkan atau dipublikasikan dimanapun atau dalam bentuk apapun, serta belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi. Atas pernyataan ini, saya siap menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap tugas akhir saya ini. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Batam, 17 Juni 2021

Felicia Paramita

2017131006

ABSTRAK

Perekenomian di Indonesia pada saat ini mengalami penurunan pada angka 4,8%, hal ini disebabkan karena pandemi covid-19 yang menyebabkan terjadinya perubahan besar-besaran di seluruh dunia. Salah satu yang terkena dampak adalah UMKM. Untuk dapat mempertahankan UMKM terhadap dampak pandemi covid-19 seperti ini, seorang pengusaha harus mampu menciptakan *brand identity* yang unik dan khas. Pemanfaatan *brand identity* apabila dikombinasikan dengan pemanfaatan teknologi yang tepat memungkinkan produk lebih dikenal dan dapat dipasarkan lebih luas lagi. Sejak tahun 1999 “Kerupuk Cap Bunga Botan” belum memiliki *brand identity*. produk yang dipasarkan kurang memvisualisasikan identitas, tidak memiliki *design* yang konsisten dan juga tidak memiliki informasi yang lengkap. Tahapan *rebranding* ini juga didukung oleh pemungutan kuesioner yang membuktikan bahwa masih banyak konsumen tidak mengetahui identitas produk dengan baik. Hasil dari penelitian ini ialah Perancangan *brand identity* pada “Kerupuk Cap Bunga Botan” dilakukan melalui perancangan logo, *sticker* kemasan, video pendek dan postingan *Instagram* dengan menggunakan *software adobe photoshop, adobe illustrator* dan *adobe premiere*. Identitas baru “Kerupuk Cap Bunga Botan” dipromosikan melalui media sosial *Instagram*. Perubahan Identitas baru pada "Kerupuk Cap Bunga Botan" membuat pelanggan lebih tertarik pada produk tersebut.

Kata kunci : *Rebranding, Brand Identity, Image branding.*

ABSTRACT

The economy in Indonesia decreased to the number of 4.8%, this is due to the covid-19 pandemic which has caused massive changes around the world. One of those who get the effect is UMKM. To maintain UMKM from the pandemic covid-19 impacts, an entrepreneur must be able to create a unique and characteristic brand identity. The use of brand identity when combined with the use of appropriate technology allows products to be better known and can be sold more broadly. Since 1999 “Kerupuk Cap Bunga Botan” has not had a brand identity. The products in the market do not visualize identity, do not have a consistent design, and also do not have detailed information. This rebranding step is supported by collecting questionnaires that prove that there are still a lot of consumers who do not know the product identity properly. The result of this study is that the design of brand identity on “Kerupuk Cap Bunga Botan” is done through logo design, packaging stickers, short videos and Instagram posts using Adobe Photoshop, Adobe Illustrator and Adobe Premiere software. The new identity of “Kerupuk Cap Bunga Botan” is promoted through Instagram social media. The new Identity change in “Kerupuk Cap Bunga Botan” attracts customer to the product.

Keyword : Rebranding, Brand Identity, Image branding.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa. Atas segala nikmat, karunia dan kasih sayang-Nya yang tidak terhingga, karena atas berkat rahmatNya penulis diberikan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Adapun penulisan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang Sarjana Strata 1 (Sistem Informasi/Teknik Informatika/Teknik Perangkat Lunak) pada Universitas Universal Batam. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, bimbingan, saran dan dorongan baik secara moril maupun materil dari awal sampai akhir penyusunan tugas akhir ini kepada :

1. Bapak Ihsan Verdian, S.Kom., M.Kom., ACA selaku pembimbing tugas akhir.
2. Pemilik “Kerupuk Cap Bunga Botan” dan Responden yang mendukung terbentuknya penelitian ini.
3. Keluarga yang selaku pemberi motivasi pengerjaan tugas akhir.
4. Teman-teman seperjuangan yang selalu saling mendukung dalam pengerjaan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, besar harapan penulis semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Batam, 17 Juni 2021

Felicia Paramita
2017131006

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Identifikasi Permasalahan.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Landasan Teori.....	17
2.2.1 <i>Brand Identity</i>	17
2.2.2 <i>Branding Image</i>	21
2.2.3 <i>Design</i>	22
2.2.4 Logo.....	25
2.2.5 Warna.....	26
2.2.6 <i>Typography</i>	27
2.2.7 Media Sosial.....	29
2.2.8 Multimedia.....	30
2.2.9 Video.....	31
2.2.10 <i>Instagram</i>	31
2.2.11 <i>Storyboard</i>	32
2.2.12 <i>Adobe Illustrator</i>	34
2.2.13 <i>Adobe Photoshop</i>	34
2.2.14 <i>Adobe Premiere</i>	35
BAB III.....	36

3.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	36
3.2	Metode Penelitian	39
3.2.1	Metode Analisis	39
3.2.2	Prosedur Penelitian	41
3.3	Jadwal Penelitian	41
BAB IV		45
4.1	Perancangan	45
4.1.1	Logo	45
4.1.1.1	Proses Digitalisasi Logo.....	45
4.1.1.2	Warna yang Digunakan.....	51
4.1.1.3	Font yang Digunakan	53
4.1.1.4	Beberapa Pilihan Logo.....	55
4.1.2	Sticker Kemasan	56
4.1.2.1	Proses Digitalisasi <i>Sticker</i> Kemasan	56
4.1.2.2	Rincian <i>Sticker</i> Kemasan	70
4.1.2.3	Warna yang Digunakan.....	71
4.1.3	Postingan <i>Instagram</i>	72
4.1.4	Video Singkat.....	75
4.2	Implementasi Penelitian.....	80
4.2.1	Logo	81
4.2.2	Konten Video Singkat.....	82
4.3	Hasil Penelitian	86
BAB V		116
5.1	Kesimpulan	116
5.2	Saran	116
DAFTAR PUSTAKA		118

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jenis Huruf Sans Serif	28
Gambar 2.2 Jenis Huruf <i>Sans Serif</i>	28
Gambar 2.3 Jenis Huruf <i>Script</i>	28
Gambar 2.4 Jenis Huruf Dekoratif	29
Gambar 2.5 <i>Storyboard Strip</i>	33
Gambar 2.6 <i>Storyboard Simbol</i>	33
Gambar 3.1 Struktur Organisasi “Kerupuk Cap Bunga Botan”	38
Gambar 3.2 Metode <i>Prototyping</i>	40
Gambar 4.1 Proses <i>Tracing</i>	45
Gambar 4.2 Memberi Warna pada Vektor	47
Gambar 4.3 Membuat <i>Text</i> Menjadi <i>Outlines</i>	47
Gambar 4.4 Membentuk <i>Font</i>	48
Gambar 4.5 Hasil Pembentukan <i>Font</i>	48
Gambar 4.6 Memindahkan Objek	49
Gambar 4.7 Memberi Efek pada Bunga	49
Gambar 4.8 Melengkapi Informasi pada Logo	50
Gambar 4.9 Membuat <i>Background</i> pada Logo	50
Gambar 4.10 <i>Pallate</i> Warna Logo	51
Gambar 4.11 <i>Font</i> Ampun Bang	53
Gambar 4.12 <i>Font Quote</i>	54
Gambar 4.13 Beberapa Pilihan Logo	55
Gambar 4.14 Memberi Warna <i>Background</i>	57
Gambar 4.15 Membuat <i>Shape</i>	57
Gambar 4.16 Menambahkan Logo dan Gambar Produk	58
Gambar 4.17 Menambah Nama Produk	58
Gambar 4.18 Menambahkan Daun	59
Gambar 4.19 Hasil Akhir <i>Stiker</i> “Nori <i>Crispy</i> ”	60
Gambar 4.20 Membuat <i>Round Background</i>	61
Gambar 4.21 Menambahkan Logo dan Gambar Produk	61

Gambar 4.22 Menambahkan Nama Produk	62
Gambar 4.23 Melengkapi Informasi pada <i>Sticker</i> Kemasan.....	62
Gambar 4.24 Menambahkan Daun	63
Gambar 4.25 Hasil Akhir <i>Design</i> Kemasan “Nori <i>Crispy</i> ” Versi <i>Round</i>	64
Gambar 4.26 Memberi Gambar Produk pada <i>Sticker</i> Kemasan“Vegan <i>Crispy Skin</i> ”	64
Gambar 4.27 Hasil Akhir <i>Sticker</i> Kemasan “Vegan <i>Crispy Skin</i> ”	65
Gambar 4.28 Memberi <i>Background</i> pada <i>Sticker</i> Kemasan “Balado Kentang Nori”	66
Gambar 4.29 Menambahkan Nama Produk	66
Gambar 4.30 Melengkapi Informasi pada <i>Sticker</i> Kemasan.....	67
Gambar 4.31 Menambahkan Daun pada <i>Sticker</i> Kemasan	67
Gambar 4.32 Hasil Akhir dari <i>Sticker</i> Kemasan “Balado Kentang Nori”	68
Gambar 4.33 Menambahkan Informasi pada <i>Sticker</i> Kemasan “Kerupuk Kentang”	68
Gambar 4.34 Hasil Akhir <i>Sticker</i> Kemasan “Kerupuk Kentang”	69
Gambar 4.35 <i>Color Palette Sticker</i> Kemasan	71
Gambar 4.36 Kamera Sony	72
Gambar 4.37 <i>Background</i> Merah.....	72
Gambar 4.38 <i>Adobe Premiere</i> sebagai <i>Software Editing</i>	80
Gambar 4.39 Implementasi Logo.....	81
Gambar 4.40 Implementasi Konten Foto <i>Instagram</i>	81
Gambar 4.41 Kuisisioner Satu	87
Gambar 4.42 Diagram Jenis Kelamin Kuisisioner Satu	88
Gambar 4.43 Diagram Umur Kuisisioner Satu.....	89
Gambar 4.44 Diagram Mengenal “Kerupuk Cap Bunga Botan”	90
Gambar 4.45 Diagram Pengetahuan Logo “Kerupuk Cap Bunga Botan”	91
Gambar 4.46 Diagram Ketertarikan Responden terhadap Logo	92
Gambar 4.47 Diagram Opini Responden terhadap <i>Sticker</i> Kemasan “Kerupuk Cap Bunga Botan”	93
Gambar 4.48 Diagram Pengetahuan Slogan pada Responden	94

Gambar 4.49 Diagram Ingatan Responden terhadap Slogan “Kerupuk Cap Bunga Botan”	95
Gambar 4.50 Diagram Pemahaman Informasi Responden terhadap “Kerupuk Cap Bunga Botan”	96
Gambar 4.51 Kuisisioner Dua	98
Gambar 4.52 Diagram Jenis Kelamin Kuisisioner Dua.....	99
Gambar 4.53 Diagram Usia Kuisisioner Dua	99
Gambar 4.54 Diagram Logo Lebih Menarik.....	100
Gambar 4.55 Diagram Logo dengan Informasi Lebih Baik	101
Gambar 4.56 Diagram Logo dengan Identitas <i>Brand</i> Lebih Baik	102
Gambar 4.57 Diagram <i>Sticker</i> Kemasan yang Terlihat Lebih Menarik.....	103
Gambar 4.58 Diagram <i>Sticker</i> Kemasan yang Memiliki Informasi lebih Lengkap	104
Gambar 4.59 Diagram Slogan pada Logo Baru	105
Gambar 4.60 <i>Sample</i> Responden Satu	106
Gambar 4.61 <i>Sample</i> Responden Dua.....	107
Gambar 4.62 <i>Sample</i> Responden Tiga	108
Gambar 4.63 <i>Sample</i> Responden Empat	109
Gambar 4.64 <i>Sample</i> Responden Lima	110
Gambar 4.65 Kuisisioner Tiga.....	111
Gambar 4.66 Menghitung T Tabel.....	113
Gambar 4.67 Menentukan Nilai Signifikan dan Mengukur uji T	114
Gambar 4.68 Data Penjualan.....	115

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	9
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	41
Tabel 4.1 Rincian <i>Sticker</i> Kemasan	70
Tabel 4.2 Hasil Potret.....	73
Tabel 4.3 Hasil Postingan Hari Nasional	74
Tabel 4.4 <i>Template</i> Postingan Promo	75
Tabel 4.5 <i>Storyboard</i> Video Satu.....	76
Tabel 4.6 <i>Storyboard</i> Video Dua	78
Tabel 4.7 Implementasi Video Satu	82
Tabel 4.8 Implementasi Video Dua	84
Tabel 4.9 Tabel Responden.....	112
Tabel 4.10 Table Regresi	112
Tabel 4. 11 Persentase Distribusi T.....	114