

Perancangan Identitas Visual Distro A'Clothing Di Palembang

A'CLOTHING DISTRO VISUAL IDENTITY DESIGN AT PALEMBANG

Andika Rangga Pratama¹, Nur Alim²

^{1,2} Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech: Jl. Basuki Rahmat No. 05, Palembang 30129, Indonesia

^{1,2} Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Dan Bisnis PalComTech Palembang

e-mail: *¹andikaranggapratama536@gmail.com, ²nalim4757@gmail.com.

ABSTRAK

Distro A'Clothing merupakan salah satu distro di wilayah Sumatera Selatan yang terletak di Kota Palembang..Sehingga diperlukan Rebranding identitas visual sebagai bentuk perusahaan, bisa berbentuk logo maupun lambang dengan tujuan agar mudah diingat.Terdapat lima tahap perancangan dalam desain identitas visual ini yaitu orientation, analysis, concepts, desain development, dan implementation, kemudian dari lima tahapan tersebut maka dihasilkan desain final. Perancangan ini menghasilkan beberapa desain yaitu logo Kaos dan Kaos Long Sleeves,memiliki fungsi yang berbeda dan ditempatkan di dsitro A'Clothing Palembang sesuai kebutuhan masyarakat dan pengunjung di Distro A'Clothing Palembang.

Kata kunci : Logo,Kaos,Kaos Long Sleeves.

ABSTRACT

Distro A'Clothing is one of the distros in the South Sumatra region located in the city of Palembang. So it is necessary to rebrand the visual identity as a form of the company, it can be in the form of a logo or emblem with the aim of making it easy to remember. There are five stages of design in this visual identity design, namely orientation, analysis, concepts, design development, and implementation, then from these five stages, the final design is produced. This design resulted in several designs, namely the T-shirt logo and Long Sleeves T-shirt, which have different functions and are placed in the A'Clothing Palembang department according to the needs of the community and visitors at the A'Clothing Palembang Distro.

Keywords : Logo, T-shirt, T-shirt Long Sleeves.

1. PENDAHULUAN

Dunia usaha di bidang fashion memang tidak pernah ada matinya, hal ini karena mode di dunia fashion tidak pernah berhenti berputar dan terus berkembang bahkan semakin pesat dari tahun ke tahun. pada era digital saat ini, teknologi informasi menjadi peranan penting dalam banyak aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang Pendidikan.[1] internet merupakan salah satu penunjang dari aktivitas sehari-hari mulai dari aktivitas kantor,perdagangan bahkan pendidikan. [2] Pada era saat ini dapat dikatakan bahwa setiap orang membutuhkan mediainformasi. Hal ini terjadi karena pesatnya perkembangan teknologi saat ini, sehingga segala jenis informasi merupakan kebutuhan sehari-hari [3] Begitu pula dengan para pengusahanya, mereka selalu membuat inovasi dan ide-ide cemerlang untuk menarik minat para pembelinya. Dengan menganalisa ini juga dapat mengetahui kekuatan pembelinya. Secara visual, Fashion menampilkan estetika artistic,sering kali menyampaikan narasi filosofis simbolis yang memberikan pencerahan dalam aspek dunia Fashion Di

Zaman Sekarang ini Fashion bisa dibiang selalu menyediakan inovasi tren yang terbaru. [4] Di zaman yang serba Digital ini, Handphone adalah alat yang banyak digunakan oleh masyarakat. Rata-rata setiap rumah memiliki unit Handphone baik untuk keperluan sekolah anak, media penjualan, media informasi, maupun sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan dari rumah. [5] Pengembangan dari seni graphic design yaitu motion design, konteksnya adalah motion graphic sebagai film, video atau computer animation. Termasuk di dalamnya adalah tipografi dan grafis yang bisa dilihat sebagai titles untuk film, pembuka program televisi, bumper dan elemen-elemen grafis yang muncul di layar kaca. [6] Perkembangan Dunia Fashion dan trend fashion saat ini semakin cepat berkembang. Situasi Fashion saat ini terkait dengan tren fashion. [7] Kehadiran Tren Fashion terbaru di tengah-tengah ini sendiri telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan Dunia Fashion, bahkan tidak sedikit remaja yang berubah pakaian menjadi tren yang terbaru. [8] Fashion distro lebih menjadi pilihan dan incaran banyak anak muda karena memberikan desain yang cenderung eksklusif, personal, dan tidak pasaran. Karena produsen memproduksinya dengan edisi yang terbatas. Bahkan ada beberapa distro yang memproduksi hanya satu buah saja. Meski keberadaannya terus bertambah setiap hari, distro ternyata tetap menarik banyak kalangan pembisnis untuk mencoba meraup keuntungan dari bisnis di bidang fashion ini. Hal tersebut tidak lepas dari karakteristik bisnis distro yang lebih menawarkan kreativitas desain serta modis sesuai dengan karakter jiwa muda. Beberapa gaya dan perilaku remaja serta ucapan-ucapan seringkali menjadi populer. Demikian pula cara berpakaian yang unik dan aneh-aneh sering menjadi sumber inspirasi bagi perancang busana. Selain menawarkan kreativitas desain dan modis, kalangan entrepreneur distro juga mengusahakan dan membuat hal-hal yang dapat menarik perhatian konsumen terhadap produk yang dipasarkan. Antara lain menciptakan kenyamanan pembeli yang didukung oleh penampilan toko yang menyenangkan. Menciptakan pencahayaan dengan warna-warna yang nyaman, pelayanan yang ramah, serta membuat identitas visual toko yang menarik. Perkembangan desain saat ini sangat pesat dalam kemajuan teknologi yang mempermudah dalam membuat desain grafis menjadi mempunyai arti tersendiri untuk saat ini [9] Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia [10] Desain Visual atau lebih dikenal dengan sebutan desain visual merupakan ranah kreatif dari perancangan identitas visual dan Penggunaan desain Visual sangat dibutuhkan dalam mempromosikan produk dan menyampaikan informasi. [11] desain merupakan sebuah proses pemecahan masalah dalam pembuatan karya agar sesuai dengan fungsi dan tujuan pembuatan suatu karya tanpa menghilangkan menghilangkan unsure seni di dalamnya. [12] Berdasarkan pengamatan dilapangan terhadap bisnis dibidang *fashion*, para pembisnis menciptakan bentuk-bentuk yang dapat menarik perhatiankonsumen terhadap produk-produk yang dipasarkannya. Kinerja yang dicapai oleh suatu perusahaan pada dasarnya adalah prestasi para anggota perusahaan itu sendiri mulai dari tingkat eksekutif sampai pada pegawai operasional [13] Gaya kepemimpinan merupakan pola tingkah laku yang dirancang untuk mengintegrasikan tujuan organisasi dengan tujuan individu untuk mencapai suatu tujuan tertentu. [14] Dengan menunjukkan sebuah distro yang memiliki suasana yang baik dan elegan, maka distro tersebut dapat memberikan kesan sosial yang baik di mata konsumen. Misalnya menata tampilan, pencahayaan termasuk identitas visual pada Distro A'Clothing Palembang. Usaha Distro A'Clothing merupakan salah satu Distro yang berada di Jl. Sukawinatan RT. 54 RW. 07 Kecamatan Sukarami, Kelurahan Sukajaya, Palembang. Distro ini menjual produk pakaian laki-laki dan merchandise. Distro A'Clothing adalah milik Rio Wijaya yang didirikan pada tanggal 11 Nopember 2023, [15]

Permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu: Bagaimana perancangan identitas visual yang efektif untuk Distro A'Clothing di Palembang. penulis mengangkat permasalahan dengan menginformasikan menggunakan perancangan identitas visual dan ada penelitian sebelumnya yang mengangkat permasalahan perancangan identitas visual. Tujuan utama dilakukan. [16] Pemilihan media Perancangan identitas Visual diharapkan dapat menarik minat seseorang untuk mengunjungi distro dengan cara memanfaatkan sebuah gambaran, bentuk, dan warna sehingga pengunjung tersebut dapat

dengan nyaman memvisualkan sebuah tulisan atau gambar. [17] Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memiliki peran utama dalam sektor untuk menyerap banyak tenaga kerja supaya berkembang, termasuk usaha untuk bertahan dalam krisis ekonomi. [18] Penggunaan teknologi digital membantu UMKM untuk terus bertumbuh kuat dan tangguh di era disruptive, serta dapat beradaptasi untuk mencapai bisnis yang berkelanjutan [19] Identitas visual merupakan industri kecil dan menengah (IKM) yang sandang dengan merk independent yang dikembangkan kalangan muda. Mereka lahir dari komunitas para pecinta tertentu. suatu penghargaan dalam bentuk uang yang diberikan oleh pihak pemimpin organisasi kepada karyawan agar mereka bekerja dengan motivasi yang tinggi dan berprestasi dalam mencapai tujuan-tujuan organisasi atau dengan kata lain. [20] Industri Kecil Menengah IKM juga berperan dalam pembangunan ekonomi nasional di Indonesia. Dengan sifat IKM yaitu bersifat tidak formal dapat membentuk usaha distro yakni para masyarakat sehingga mereka dapat membantu ekonomi keluarganya, [21] Penjadwalan dibutuhkan untuk mengatur waktu kerja, sehingga jadwal yang efisien bisa didapatkan. Penjadwalan akan terlihat mudah Ketika jumlah komponen yang dijadwalkan sedikit, tetapi menjadi rumit ketika jumlah komponennya banyak [22] penelitian ini adalah Untuk mengetahui bagaimana perancangan identitas visual yang efektif untuk Distro A'Clothing di Palembang.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa identitas visual adalah citra visual dalam bentuk logo dan turunan-turunannya yang menggambarkan nilai-nilai, karakteristik dan visi-misi sebuah usaha. Citra ini yang menjadi pembeda antara satu distro dengan distro lainnya. Keunikan dari karakteristik yang ditampilkan menjadi sebuah penguat bagi usaha distro agar lebih mudah dikenali khalayak. Pada perancangan ini penulis ingin mengenalkan salah satu Distro A'Clothing yang ada di kota Palembang yaitu Distro A'Clothing kepada Masyarakat. [23] Oleh karena itu, Distro A'Clothing memerlukan sebuah identitas visual, perlu dirancang sebuah identitas visual untuk meningkatkan dan membentuk *brand* orang terhadap Distro A'Clothing ini. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan membahas Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Identitas Visual Distro A'Clothing di Palembang”.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian membahas tentang metode yang dipakai untuk menyelesaikan masalah/implementasi dalam penelitian. Satisfaction (Kepuasan) merupakan kualitas sistem yang menunjukkan apakah desain ini memberikan pemahaman. [24] Metode perancangan yang digunakan pada Perancangan Identitas Visual Distro A'Clothing di Palembang”. adalah dengan mengumpulkan data dalam bentuk wawancara, observasi, dan studi pustaka [25] Pada penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode dalam pengumpulan data, yaitu sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Wawancara dilakukan ketika peneliti bertujuan untuk mendalami lebih jauh mengenai sikap, keyakinan, perilaku, atau pengalaman yang dimiliki oleh penjawab. Pada penelitian ini penulis melakukan wawancara terhadap pemilik Distro A'Clothing di Palembang

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain.

3. Studi Pustaka

Perancangan identitas visual adalah desain visual yang dirancang untuk mendukung dan dapat membantu bisnis berkembang sesuai dengan target pasar yang sudah ditentukan dan dapat menciptakan kepercayaan serta kredibilitas. [26] Dalam perancangan identitas visual ini, objek penelitian adalah Distro A'Clothing di Palembang. Oleh karena itu penulis mencari segala informasi dan melakukan analisa terkait dengan objek penelitian melalui jurnal terdahulu serta karya-karya ilmiah terdahulu yang berkaitan dengan identitas visual distro, yang memiliki tujuan untuk memahami lebih baik lagi mengenai permasalahan dalam mempresentasikan identitas visual yang saat ini berada dalam dunia industri fashion khususnya pengenalan identitas sebuah brand kepada masyarakat luas. Berdasarkan studi pustaka yang penulis lakukan, selain dari jurnal dan penelitian terdahulu sebagai identitas visual atau pedoman penggunaan logo.

4. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan oleh penulis dalam menjalankan penelitian ini dimulai sejak penelitian terdahulu dilaksanakan. Beberapa rangkaian penelitian dilakukan dengan cermat dan rinci oleh penulis. Pada tahap penyelesaian akhir, penelitian ini berlangsung selama kurang lebih 5 bulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan packaging/Kemasan gulon makanan khas traditional Palembang ini diharapkan dapat menjadi daya tarik penjualan melalui kemasan yang menarik serta dapat mengangkat dan membentuk sebuah brand sehingga mudah dikenali oleh masyarakat luas sebagai salah satu usaha yang menjual kuliner khas kota Palembang. [27] Pada perancangan identitas visual ini tentunya penulis membutuhkan hasil dan pembahasan setelah penelitian yang telah dilakukan yang A'clothing butuhkan ialah seperti Logo.T-shirt (Kaos),T-shirt LongSleeves (Kaos LenganPanjang), Pada perancangan identitas visual ini menggunakan tahapan yang terdiri dari beberapa proses sebagai berikut

Hasil Orientation

Pada perancangan identitas visual ini penulis mendapatkan hasil wawancara dari rio Wijaya selaku owner distro A'clothing mengenai dibutuhkan perancangan identitas visual sebagai bentuk logo dengan harapan menciptakan identitas yang kuat dan mudah dikenali oleh publik. [28]

Hasil Analysis

Pada tahap ini penulis mendapatkan informasi dari hasil observasi ke distro A'clothing dan penulis menemukan masalah disetiap distro yang memiliki identitas visual tetapi tidak terlalu mencolok atau nampak. Sehingga diperlukan Rebranding identitas visual sebagai bentuk perusahaan, bisa berbentuk logo maupun lambang dengan tujuan agar mudah diingat.

Hasil Concepts

Pada tahap ini penulis menghasilkan konsep yang telah dihasilkan diantaranya konsep desain logo,t-shirt,tshirt longsleeve.

a. Logo

Penulis menghasilkan beberapa sketsa konsep Logo yang berinisial huruf A dan C huruf itu kemudian digabungkan jadi satu dan akan jadi logo A'clothing Kemudian ditambahkan kilat sebagai simbol kejayaan, menyala dan cepat. Harapan pemilik memiliki arti simbol perkembangan yang cepat.

b. Tshirt

Penulis Menghasikan Konsep Tshirt,(Kaos) yang tampak depan dengan menambahkan gambar kepalan tangan dan disertai teks dibawahnya serta kaos tampak belakang dengan logo dan teks, ukuran kaos L dan juga menggunakan bahan cotton combed sama seperti T-shirt (Kaos) Biasa.

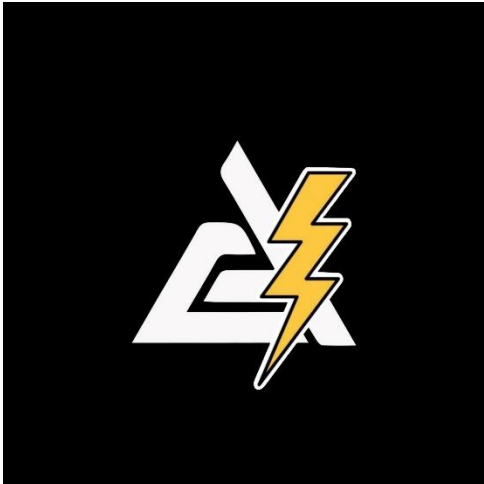
c. Tshirt Long Sleeves (Kaos Lengan Panjang)



Penulis Menghasilkan Konsep T-Shirt Long Sleeves (Kaos Lengan Panjang) Desain pada kaos lengan Panjang ini pada dasarnya sama yang membedakan hanyalah pada bentuk dan ukuran kaosnya saja, Dengan ukuran kaos L dan juga menggunakan bahan cotton combed sama seperti T-shirt.



Hasil Desain Development

Desain merupakan sebuah proses pemecahan masalah dalam pembuatan karya agar sesuai dengan fungsi dan tujuan pembuatan suatu karya tanpa menghilangkan unsur seni di dalamnya [29]. Pada tahap desain development penulis mengembangkan desain logo, t-shirt, dan t-shirt long sleeves ke dalam desain visual.

Tabel. 1 Hasil Desain

| | | |
|----|---|------------|
| 1. |  | Hasil logo |
|----|---|------------|

| | | |
|-----------|---|-------------------|
| <p>2.</p> |  | <p>Hasil Kaos</p> |
| <p>3.</p> |  | <p>Hasil Kaos</p> |

| | | |
|----|---|---------------------------|
| 4. |  | Hasil Kaos Lengan Panjang |
| 5. |  | Hasil Kaos Lengan Panjang |

Hasil Implementation

Pada tahap terakhir penulis melakukan proses pencetakan desain yang telah dibuat kemudian menghasilkan desain hasil akhir. Desain logo digunakan sebagai pendukung sistem informasi akademik memiliki beberapa keunggulan, yang menjadi kelebihan tersendiri untuk mendukung sistem informasi akademik. [30] Dengan dibuatnya perancangan logo ini sebagai identitas untuk memperkenalkan distro A'Clothing Di Palembang diharapkan dapat memberikan sebuah identitas visual serta pengenalan mengenai keunikan dari

karakteristik yang ditampilkan menjadi sebuah penguat bagi usaha distro agar lebih mudah dikenali khalayak.

4. KESIMPULAN

Simpulan dari hasil Perancangan identitas visual distro a'clothing Palembang adalah sebagai berikut: Perancangan identitas visual distro tersebut telah berhasil menghasilkan sebuah konsep identitas yang kuat dan sesuai dengan nilai-nilai serta visi dari distro A'Clothing. perancangan identitas visual menampilkan hasil visual tulisan/teks logo dan kaos, sehingga masyarakat lebih mudah mengingat distro tersebut. identitas visual yang baik juga dapat meningkatkan citra merek, daya tarik pelanggan dan mengkomunikasikan pesan-pesan yang diinginkan kepada target pasar dengan lebih efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah turut serta membantu penulis dalam melakukan penulisan jurnal ini dan semoga penulisan jurnal ini dapat menjadi panduan dan wawasan untuk peneliti lain.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nugroho Adhi Santoso Adhi, "Penerapan Algoritma JST Menggunakan Metode Backpropagation Untuk Mengidentifikasi Potensi Mahasiswa Baru STMIK Tegal," *Teknomatika*, 2023, [Online]. Available: <https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/624>
- [2] Muhammad Jhonsen Syaftriandi, "APLIKASI REKAPITULASI DATA PENGIRIMAN ARTIKEL, INFO AKADEMIK DAN TUTORIAL PALCOMTECH", [Online]. Available: http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/522/1/PKL_SI_2015_MUHAMMAD_JHONSEN_SYAFTRIANDI.pdf
- [3] MAULANA WAHYUDI, "LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGANDI TVRI SUMATERA SELATAN PADA DIVISI REDAKSI," 2023, [Online]. Available: http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1879/1/PKL_DKV_2023_MAUULANA_WAHYUDI.pdf
- [4] G. S. M. I Kadek Andy Asmarajaya, "Konservasi Wayang Kamasan dengan Permainan Jigsaw Puzzle pada Smartphone Android Menggunakan Successive Approximation Model," 2023, [Online]. Available: <https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/627>
- [5] W. K. MUHAMMAD RIZKI FARHAN, "PERANCANGAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI SERVICEKOMPUTER 3N.COM DI KOTA PALEMBANG," 2023, [Online]. Available: http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1667/1/LTA_DKV_2023_MUHAMMAD_RIZKI_FARHAN_WAHYU_KURNIAWAN.pdf
- [6] RIKI YANTO, "PERANCANGAN MEDIA PROMOSI LEMBAGA PENDIDIKAN IPI LAPPINDO DALAM BENTUK MOTION GRAPHIC," 2019, [Online]. Available: http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/206/1/PKL_Riki.pdf
- [7] Y. E. Azalia Mawarindani Indra, Muhammad Fajar Aribowo, Eko Setiawan, "Pemahaman Dan Kebermanfaatan Digital Trend Dalam Transformasi Digital Usaha Mikro, Kecil dan Menengah," 2023, [Online]. Available: <https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/629>
- [8] D. P. Sapar Junoko, Yosef Yulius, "PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL DAMPAK GAME ONLINE BAGI REMAJA DI KOTA PALEMBANG," 2020, [Online]. Available: [file:///C:/Users/User/Downloads/admin,+Hal+142148+SAPAR+JUNOKO+\(DESAIN+KOMUNIK](file:///C:/Users/User/Downloads/admin,+Hal+142148+SAPAR+JUNOKO+(DESAIN+KOMUNIK)

ASI+VISUAL).pdf

- [9] M. ULFA, “Perancangan Coloring Book untuk siswa TK Sekolah Alam Palembang (SaPa) dengan tema ‘Kids for Nature’,” 2019, [Online]. Available: http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/165/1/PKL_Mariam.pdf
- [10] R. P. M. T. P. K. Muhammad Jhonsen Syaftriandi, “Pelatihan Desain Grafis Lanjutan untuk Media Promosi dan Kebutuhan Konten Sosial Media di Balai Diklat Keagamaan Kota Palembang”.
- [11] I. C. B. SITI AZZAHRA, “PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PROTOKOL KESEHATAN COVID-19 PADA BUS TRANSMUSI PALEMBANG,” 2021, [Online]. Available: http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/699/1/LTA_DKV_2021_SITI_AZZAHRA_IMBRAN_CHOMARA_BAKTI.pdf
- [12] WK Sandi, “Perancangan Media Promosi Wisata Religi Al-Qur’an Al-Akbar Di Kota Palembang”, [Online]. Available: http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/233/2/BAB_II.pdf
- [13] Hendra Hadiwijaya, “EFFECT OF INCENTIVES AND CAREER DEVELOPMENT TO WORK SATISFACTION THROUGH PERFORMANCE OF EMPLOYEES AS VARIABLE INTERVENING (Case Study at PT Smartfren Telecom Palembang),” 2015, [Online]. Available: https://mpr.aub.uni-muenchen.de/81587/1/MPRA_paper_81587.pdf
- [14] H. Hanafi, Agustina and Hadiwijaya, “THE EFFECT OF TRANSFORMATIONAL LEADERSHIP AND QUALITY OF WORK LIFE ON INTERPERSONAL COMMUNICATION OF IMPLICATIONS IN PERFORMANCE OF EMPLOYEES”, [Online]. Available: https://mpr.aub.uni-muenchen.de/90976/1/MPRA_paper_90976.pdf
- [15] D. Hendra Hadiwijaya, Febrianty, “Pendampingan Manajemen Usaha dan Permodalan pada UKM Batu Bata,” 2020, [Online]. Available: <https://journal.ilinstitute.com/index.php/caradde/article/view/396/246>
- [16] E. Afifa, “RANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ARSITEKTUR DAN FILOSOFI RUMAH LIMAS PALEMBANG,” 2021, [Online]. Available: http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/837/1/LTA_DKV_2021_AFIFA_EGIRIYONO.pdf
- [17] M. S. P. MOHAMMAD FIKRI, “PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAKYAT DAYANG RINDU,” 2020, [Online]. Available: http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1855/1/LTA_DKV_2020_MOHAMMAD_FIKRI_MUHAMMAD_SATYA_PRIMA.pdf
- [18] A. A. M. Bangkit Indarmawan Nugroho, Bryan Adam Hidayatullah, “Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Gigi Periodontal Menggunakan Metode Fuzzy Mamdani,” 2023, [Online]. Available: <https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/632>
- [19] Eko Setiawan and Azalia Mawarindani Indra and Muhammad Fajar Aribowo and Yanti Effendy, “Pemahaman Dan Kebermanfaatan Digital Trend Dalam Transformasi Digital Usaha Mikro, Kecil dan Menenga,” *Teknomatika*, vol. 13, no. 02, pp. 61–69, 2023, [Online]. Available: <https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/629>
- [20] H. Hadiwijaya, “EFFECT OF INCENTIVES AND DISCIPLINE ON EMPLOYEES ’PERFORMANCE (Case Study At Inspectorate of South Sumatera Province),” 2015,

- [Online]. Available: https://mpr.ub.uni-muenchen.de/81586/1/MPRA_paper_81586.pdf
- [21] Hendra Hadiwijaya, "MANAJERIAL BAGI UMKM PRODUKTIFDI KOTA LUBUKLINGGAU," 2023, [Online]. Available: <https://www.journal.utnd.ac.id/index.php/JPMTND/article/view/476/315>
- [22] D. A. Yunita Yunita, Kanda Januar Miraswan, "Penerapan Algoritma Genetika Sistem Penjadwalan Mata Pelajaran pada SMA Bina Jaya Palembang," 2023, [Online]. Available: <https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/617>
- [23] S. Anam, H. Mubarat, and Didiek Prasetya, "PERANCANGAN BUKU POP-UPCERITA RAKYAT BAGUS KUNING UNTUK ANAK-ANAK," 2018, [Online]. Available: file:///C:/Users/User/Downloads/admin,+h40-48+Syaroful+Anam+revisi1_ok.pdf
- [24] Eko Setiawan, Muhammad Jhonsen Syaftriandi, Rendy Almaheri Adhi Pratama, Mahmud, Yarza Aprizal, "BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu Pengujian Tingkat Usability Pada Penggunaan Aplikasi Android PalComTech Online Learning dengan Metode PACMAD," vol. 2, no. 01, 2023.
- [25] Y. H. Habel Sutopo, Didiek Prasetya, "PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKATPENTINGNYA PENDIDIKAN ANAK DI USIA DINI," 2016, [Online]. Available: <https://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung/article/view/134/130>
- [26] R. A. A. P. Muhammad Jhonsen Syaftriandi, "Rancang Bangun Edugame Pembelajaran Information Technology Menggunakan Adobe Flash Actionscript 3.0," *Teknomatika*, vol. 12, no. 02, pp. 187–198.
- [27] Riki Taufik Siregar, "Alat Tenun Goyang (ATG) Panjang: Studi Eksperimen di Rumah Tenun Sakai Sambayan Panjang", 2022, [Online]. Available: <http://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/Ecraft/article/view/2199>
- [28]. Rineke Arisandy Adelia Rizki Amanda, "PERANCANGAN LOGO KAMPUNG KAPITAN PALEMBANG," 2020, [Online]. Available: http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1858/1/LTA_DKV_2020_ADELIA_RIZKI_AMANDA_RINEKE_ARISANDY.pdf
- [29] D. P. PAKU AJI, "PERANCANGAN KEMASAN KEMPLANG TUNU," 2021, [Online]. Available: http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/841/1/LTA_DKV_2021_PAKU_AJI_DENDI_PURBA.pdf
- [30] M. J. Syaftriandi, "Analisa Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Palcomtech for Android Menggunakan Metode Pieces di STMIK-Poltek Palcomtech," *Teknomatika*, vol. 11, no. 01, pp. 41–50, 2021, [Online]. Available: <https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/492>