

Desain Kemasan Seafood Raisha Frozen Food

RAISHA FROZEN FOOD SEAFOOD PACKAGING DESIGN

Pendi

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

¹ Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang

e-mail: *¹yeiying@gmail.com

Abstrak

Promosi adalah upaya untuk menyampaikan informasi tentang suatu produk dengan tujuan menarik calon konsumen. Raisha Frozen Food, sebuah perusahaan Frozen Food di Kota Palembang, berlokasi di Jl Datuk Lrg. H.Moh., 24 Ilir, Kec. Bukit Kecil, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30134. Agar dapat bertahan dan bersaing, diperlukan strategi dalam pemasaran produk. Desain kemasan menarik adalah salah satu cara mempromosikan produk. Diperlukan desain kemasan yang menarik agar dapat menambah ciri khas pada Raisha Frozen Food dan mampu menarik konsumen. Hasil perancangan menunjukkan bahwa desain kemasan Seafood ini dapat menjadi media promosi yang baik untuk lebih dikenal oleh masyarakat kota Palembang.

Kata Kunci— Desain, Kemasan, Seafood, Raisha Frozen Food.

Abstract

Promotion is an effort to convey information about a product with the aim of attracting potential customers. Raisha Frozen Food, a Frozen Food company located in Palembang, is situated at Jl Datuk Lrg. H.Moh., 24 Ilir, Kec. Bukit Kecil, Palembang City, South Sumatra 30134. To survive and compete, it is necessary to have a marketing strategy. Attractive packaging design is one way to promote the product. A design that is attractive is needed so that it can add character to Raisha Frozen Food and attract customers. The results of the design show that this seafood packaging design can be a good promotional medium for getting to know by the people of Palembang.

Keywords— Design, Packaging, Seafood, Raisha Frozen Food.

1. PENDAHULUAN

Frozen food (makanan yang dibekukan) adalah proses mengawetkan produk makanan dengan cara mengubah hampir seluruh kandungan air dalam produk menjadi es. Keadaan beku menyebabkan aktivitas mikrobiologi dan enzim terhambat sehingga daya simpan produk menjadi panjang. Produk pangan yang dibekukan tetap mempunyai batas waktu simpan atau daya simpan. Bahan pangan yang mengandung lemak tinggi akan berdaya simpan lebih pendek dibandingkan dengan yang berkadar lemak rendah (F. Bachtiar, 2018).[1]

Raisha Frozen Food adalah sebuah toko dipalembang yang menjual produk mentahan seafood dalam kemasan seperti kerang, kepiting, cumi-cumi, gurita dan lain-lain. Toko tersebut sudah berdiri sejak tahun 2022 dan telah memiliki logo namun kemasan yang digunakan adalah kemasan plastik vacum polos yang dimana tidak memiliki desain kemasan serta tidak ada identitas toko pada kemasan itu sendiri. Tujuan pembuatan kemasan ini adalah untuk membuat identitas pada toko serta meningkatkan citra toko tersebut, maka dari itu penulis melakukan sebuah desain bisnis produk makanan seafood dengan judul “ Perancangan Desain kemasan Raisha Frozen Food ”.[2]

2. METODE PENELITIAN

2.1 Jadwal dan Tempat Penelitian

2.1.1 Tempat Penelitian

Tempat yang digunakan penulis untuk melakukan penelitian adalah di sebuah ruko yang berada di kota Palembang, tepatnya terletak di Masjid Al amin, Jl Datuk Lrg. H. Moh., 24 Ilir, Kec. Bukit Kecil, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30134

2.2 Metode Pengumpulan Data

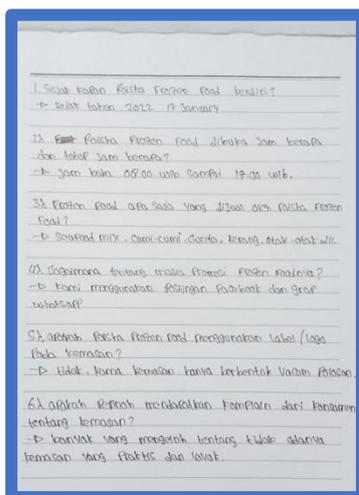
Pada Penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode yang digunakan dalam mengumpulkan data. [3]

2.2.1 Wawancara

Wawancara menurut Tumbol (2014: 1444) adalah metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab langsung dengan pihak terkait guna memperoleh keterangan tentang hal-hal yang menjadi obyek penelitian dan mengharapkan memperoleh gambaran obyek yang diteliti. Berdasarkan penjelasan diatas penulis melakukan wawancara guna mendapatkan data yang relevan. [4] Wawancara sendiri dilakukan terhadap pemilik raisha *frozen food* sehingga dapat ditemukannya permasalahan yang ada. Berikut adalah hasil gambar wawancara bersama pemilik raisha *frozen food* :



Gambar 2.1 wawancara bersama pemilik raisha *frozen food*



Gambar 2.2 wawancara bersama pemilik

2.2.2 Studi Pustaka

Menurut Damayanti (2013: 96), “Studi Kepustakaan adalah sumber- sumber kepustakaan yang dapat diperoleh dari buku, jurnal, majalah, website, hasil-hasil penelitian (tesis) dan disertasi), dan sumber lainnya yang sesuai”. Studi Pustaka adalah sumber-sumber yang dibuat oleh para ahli atau sekelompok orang yang menganalisis suatu objek dan dimasukkan kedalam jurnal, buku yang memiliki hasil atau 25 nilai pengamatan tersendiri. [5] Penulis melakukan pengumpulan data dengan memperoleh informasi yang diambil dari buku, jurnal dan website untuk dapat mendukung laporan dan proyek yang dikerjakan. [6]

2.2.3 Observasi

Menurut Fathoni dalam Chasanah (2016: 54), bahwa “Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatanpencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran”. [7]

Berdasarkan penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa untuk mencapai hasil yang maksimal dengan mengamati dan memperhatikan segala sesuatu yang terjadi selama proses penelitian berlangsung. Berikut ini adalah gambar hasil pengamatan penulis di lapangan.



Gambar 2.3 lokasi raisha *frozen food* saat ini

2.3 Tahap Pengerjaan

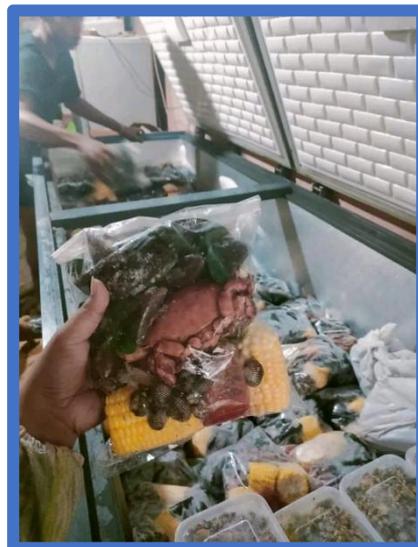
Dalam pengerjaan Desain Kemasan Raisha *Frozen Food* ini memiliki beberapa tahapan, adapun tahapan pengerjaan tersebut sebagai berikut[8]:

1. Mengerti masalah dan menentukan solusi

Mengerti masalah dan menentukan solusi. Misalnya visual kemasan harus menunjukkan kualitas, jelas, dan terorganisir. [9] Setelah melakukan proses pengamatan, penulis menyimpulkan bahwa Kemasan yang digunakan pada raisha *frozen food* masih memakai kantong plastik polos biasa yang digunakan untuk membungkus pesanan konsumen, dan tidak terdapat identitas visual pada kemasan tersebut. Solusi dari masalah tersebut adalah dengan membuat desain kemasan yang menarik serta informatif. [10] [11][12]

Setelah melakukan proses pengamatan, penulis menyimpulkan bahwa Kemasan yang digunakan pada raisha *frozen food* masih memakai kantong plastik polos biasa yang digunakan untuk membungkus pesanan konsumen, dan tidak terdapat identitas visual pada kemasan tersebut. Solusi dari masalah tersebut adalah dengan membuat desain kemasan yang menarik serta informatif. [13] [14][15]

Berikut ini adalah gambar kemasan pada raisha *frozen food* saat ini.



Gambar 2.4 kemasan raisha *frozen food* saat ini

2. Menentukan Hirarki

Membuat list elemen dan menentukan letak elemen pada panel. Elemen kemasan meliputi nama produk, nama perusahaan, logo (disetiap panel), ilustrasi (foto/gambar), slogan, instruksi saran penyajian, diagram penyajian, resep tambahan, informasi nutrisi, berat bersih, bahan, alamat perusahaan/telp suara konsumen/alamat website, universal product code (UPC) barcode, symbol recycle, dan instruksi membuka kemasan. [16] [17][18] [19] [20][21]

Berikut list elemen yang digunakan penulis meliputi :

- a. Nama produk
Nama produk yang akan dibuat adalah *Seafood Mix* yang nantinya akan diletakan pada bagian depan.
- b. Nama perusahaan
Nama perusahaan yang akan dibuat penulis adalah Raisha *Frozen Food*
- c. Logo
Penulis menerapkan logo dari perusahaan pada kemasan yang akan di rancang.



Gambar 2.5 Logo Raisha *frozen food* saat ini

- d. Ilustrasi (foto/gambar)
Penulis akan menggunakan gambar masakan seafood untuk diterapkan pada kemasan.
- e. Slogan
Slogan yang akan digunakan penulis adalah “ *Enjoy Seafood Everywhere* ” penulis akan meletakkan slogan di bagian depan kemasan.
- f. Alamat perusahaan
Raisha *frozen food* terletak di sebuah ruko, Jl Datuk Lrg. H. Moh., 24 Ilir, Kec. Bukit Kecil, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30134.

3. Desain Tahap Pertama

Membuat sketsa thumbnail. Membuat alternatif komposisi visual, peletakan, ukuran elemen, kombinasi warna, alur informasi, dan pemilihan font. [22] [23][24]

A. Konsep Huruf

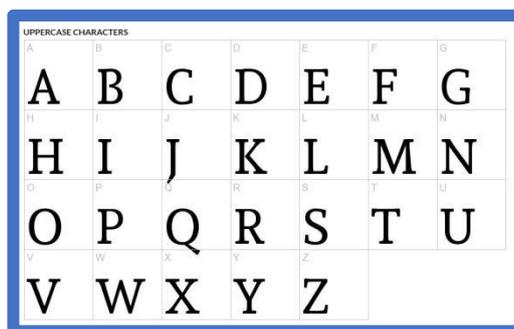
Pada pembuatan desain kemasan *seafood* raisha *frozen food* yang akan dirancang, penulis menggunakan beberapa 2 jenis huruf yaitu Montserrat dan Sura. Penulis menggunakan Montserrat sebagai font utama sedangkan penggunaan font Sura digunakan pada bagian teks keterangan karena tingkat keterbacaan tinggi. [25]

1. Huruf Montserrat

Alasan penulis memilih huruf montserrat adalah huruf yang cocok digunakan pada proyek desain modern karena memiliki bentuk huruf yang bersih, jelas, dan elegan

2. Huruf Sura

Alasan penulis memilih huruf sura adalah jelas digunakan pada bagian teks keterangan karena tingkat keterbacaan tinggi.



Gambar 3.7 Font sura

Sumber : urbanfonts.com/fonts/Sura.font

B. Konsep Warna

Konsep warna yang digunakan penulis untuk men-desain kemasan paper bag adalah warna akromatik Menurut Monica (2011: 1088) “warna akromatik adalah beberapa tingkatan gradasi warna dari hitam ke putih, termasuk warna abu-abu”. Warna Akromatik merupakan warna kombinasi gelap dan terang saja. Berdasarkan etimologinya yakni, A yang berarti tidak dan Chromatic yang berarti warna. Golongan warna ini juga sering disebut dengan grayscale. [10] [26][27]

Alasan pemilihan warna acromatik Karena warna akromatik merupakan warna netral yang mempunyai kecerahan, tetapi tidak mempunyai rona dan saturasi. Warna akromatik tidak bisa ditemukan didalam roda warna sebab tidak mempunyai rona dan saturasi.

4. Pemetaan

Pemetaan, mengaplikasikan hirarki elemen pada panel sesuai sketsa terpilih. Pada tahap ini penulis meletakkan beberapa tulisan seperti nama produk, alamat produk, slogan serta nama perusahaan sesuai dengan sketsa layout. Dalam pengaplikasian desain dari sketsa ke digital penulis menggunakan Software Adobe Photoshop.

5. Mengaplikasikan desain pada template kemasan.

Mengaplikasikan desain pada template kemasan. Pada tahap ini penulis mengaplikasikan desain sesuai dengan sketsa yang sudah dibuat, dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop. [28] [29][30]

6. Membuat Mock-Up

Untuk melihat bagaimana kemasan di tangan, dilihat dari sudut dan jarak berbeda, dan diletakkan pada kemasan pesaing. Mock-up dibuat dengan material yang memang akan diproduksi, agar dapat lebih tepat menilai tampilan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Analisis data merupakan cara atau langkah pemikiran penelitian untuk mengolah data yang dikumpulkan dan merupakan tindak lanjut dari usaha untuk menguji kebenaran. Analisis adalah tahap penyesuaian masalah yang ada untuk mendapatkan gambaran objek secara menyeluruh. Tahapan analisis dilakukan sebelum tahapan desain dan diperlukan untuk dapat memperoleh kesimpulan dan permasalahan yang dihadapi.

Berdasarkan hasil pengumpulan data baik literatur maupun pengambilan secara langsung di lapangan, selanjutnya data-data analisis visual yang meliputi pemilihan jenis media, unsur-unsur tampilan visual, pengambilan foto dan pembuatan sketsa, kemudian analisis huruf, dan analisis warna. Berdasarkan kesimpulan tersebut dibuatlah alternatif-alternatif desain. Selanjutnya desain terpilih akan diproduksi dan disesuaikan dengan bahan, alat, dan teknik cetak masing- masing. Dari hasil produksi tersebut didapat wujud atau bentuk media komunikasi visual yang akan disebarluaskan untuk menjawab permasalahan yang dihadapi”. Dengan metode ini dapat diketahui sifat-sifat, karakter, dan data lain yang diperlukan untuk perancangan kemasan *seafood* raisha *frozen food*.

3.1.1 Hasil Mengerti Masalah Dan Menentukan Solusi

Hasil tahap mengerti masalah dan menentukan solusi visual kemasan harus menunjukkan kualitas, jelas dan teroganisir. Setelah proses pengamatan, penulis mendapati bahwa kemasan yang digunakan saat ini tidak terlihat menarik. Kemasan yang digunakan raisha *frozen food* saat ini masih berbahan plastik polos dan identitas dari usaha masih belum ada pada kemasan, maka penulis mendesain kemasan baru pada raisha *frozen food* yang aman dan terlihat menarik di mata konsumen. penulis mendesain kemasan yang sesuai pada kebutuhan.

3.1.2. Menentukan Hirarki

Hasil tahap menentukan hirarki, membuat list elemen dan menentukan letak elemen pada desain kemasan yang akan dirancang. Elemen kemasan meliputi nama produk, nama perusahaan, logo (disetiap panel), ilustrasi (foto/gambar), slogan, informasi bahan- bahan yang digunakan, sertifikasi halal, sertifikasi dinkes dan alamat perusahaan/telp. Pada tahap ini penulis membuat sketsa desain kemasan dengan membuat sketsa dan menentukan layout yang akan diterapkan ke dalam kemasan.

3.1.2.1 Nama Produk

Nama produk yang akan dibuat adalah *Seafood mix* yang nantinya akan diletakan pada bagian raisha *frozen food*. Penulis juga meletakkan nama produk *seafood mix* pada bagian depan kemasan menggunakan font montserrat agar dapat terbaca dengan jelas.

3.1.2.2 Nama Perusahaan

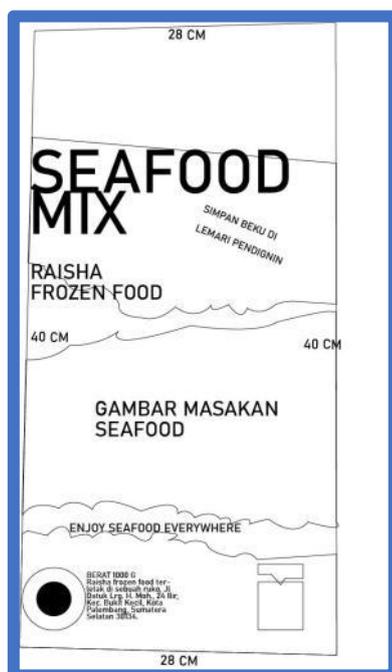
Nama perusahaan yang akan dibuat penulis adalah Raisha *Frozen Food* sesuai nama perusahaan yang telah ada.

3.1.2.3 Logo

Penulis menerapkan logo dari perusahaan pada kemasan yang dirancang.

3.1.2.4 Ilustrasi (Foto/Gambar)

Berikut ini adalah ilustrasi kemasan yang telah dibuat oleh penulis :



Gambar 3.1 tampak depan ilustrasi kemasan yang akan di buat



Gambar 3.2 tampak belakang ilustrasi kemasan yang akan di buat

Filosofi kemasan *seafood mix*

1. Arti warna putih dan abu - abu

memberi arti kepolosan dan kemurnian namun dalam dunia kemasan warna putih cenderung digunakan untuk mengangkat kesan bersih dan higienis, sehingga memberi gambaran bahwa produk yang berada dalam kemasan tersebut memiliki makna untuk mengkomunikasikan kesegaran dan kebersihan.

Arti warna abu - abu adalah warna yang memperlihatkan sebuah keseriusan. Tidak hanya itu, warna abu-abu juga memiliki rasa tanggung jawab.

2. *Enjoy seafood everywhere*

Slogan ini merupakan sebuah kata kata yang memberikan kesan baik dan memiliki makna bahwa disetiap perjalanan dan kunjungan makanan bisa ditemukan dimanapun dan kapanpun.

3.1.2.5 Desain tahap pertama

Membuat sketsa thumbnail. Membuat alternatif komposisi visual, peletakan, ukuran elemen, kombinasi warna, alur informasi, dan pemilihan font.

Konsep visual kemasan

Hasil tahap pertama yang dilakukan melalui konsep yang telah ditentukan maka terdapat beberapa hasil yang telah didapat baik dari pembuatan sketsa dan hasil desain. Adapun hasil yang didapat adalah sebagai berikut :

3.1.2.6 Pemetaan

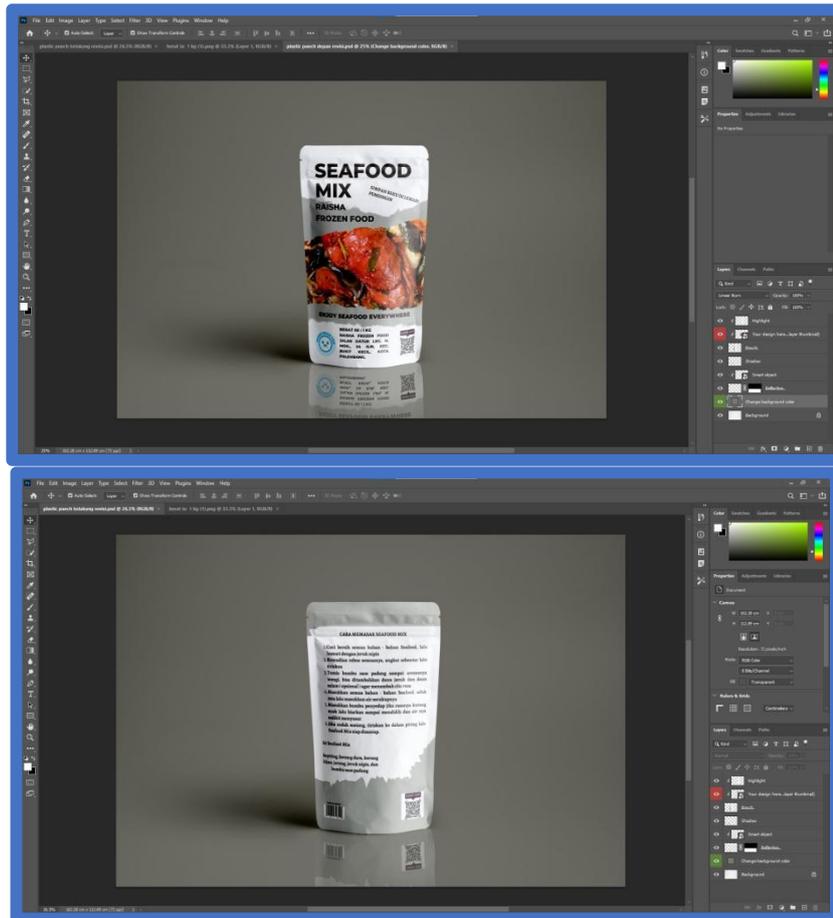
Pemetaan, mengaplikasikan hirarki elemen pada panel sesuai sketsa terpilih, *Seafood mix* diletakkan diatas tulisan raisha *frozen food*.



Gambar 3.4 Tampak depan dan belakang peletakan desain kemasan

3.1.2.7 Mengaplikasikan Desain Pada Template Kemasan

Pada tahap ini penulis mengaplikasikan desain sesuai dengan sketsa yang sudah dibuat, dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop.



Gambar 3.5 Pengaplikasian Desain Pada Template Kemasan

3.1.2.8 Membuat mockup

Pada tahap ini penulis membuat prototype kemasan *seafood*. Pada prototype penulis menggunakan background warna putih pada bagian *seafood mix* dan pada tulisan menggunakan warna hitam dengan desain sesuai dengan sketsa awal.





Gambar 3.6 Contoh hasil kemasan *mock up frozen food*

3.2 Pembahasan

Hasil dari desain kemasan *Seafood* sesuai dengan metode perencanaan yang telah ditentukan sebelumnya yaitu :

1. Mengerti masalah dan menentukan solusi. Misalnya visual kemasan harus menunjukkan kualitas, jelas dan teroganisir.
2. Menentukan hirarki, membuat list elemen dan menentukan letak elemen pada panel. Elemen kemasan meliputi nama produk, nama perusahaan, logo (dise tiap panel), ilustrasi (foto/gambar), slogan, instruksi saran penyajian, diagram penyajian, resep tambahan, informasi nutrisi, berat bersih, bahan, alamat perusahaan/telp suara konsumen/alamat website, universal product code (UPC) barcode, symbol recycle, dan instruksi membuka kemasan.
3. Desain tahap pertama, membuat sketsa thumbnail. Membuat alternatif komposisi visual, peletakan, ukuran elemen, kombinasi warna, alur informasi, dan pemilihan font.
4. Pemetaan, mengaplikasikan hirarki elemen pada panel sesuai sketsa terpilih.
5. Mengaplikasikan desain pada template kemasan.
6. Membuat mock-up, untuk melihat bagaimana kemasan di tangan, dilihat dari sudut dan jarak berbeda, dan diletakkan pada kemasan
7. hasil dari perancangan projek tugas akhir ini akan ditampilkan dalam bentuk kemasan sebagai karya utama dan beberapa karya pendukung lainnya berupa. X- Banner, kartu nama dan stiker.

3.3 Karya Pendukung

4.3.1 X-Banner

X banner adalah jenis spanduk atau media promosi portabel yang memiliki bentuk seperti huruf "X" saat dipasang. X banner sering digunakan dalam acara pameran, promosi produk, atau kampanye iklan karena mudah dipasang, ringan, dan dapat dipindahkan dengan mudah. Ukuran X banner berukuran 60x160 cm. Informasi yang terdapat pada X-banner biasanya keterangan singkat tentang Judul Perancangan atau gambar.

3.3.2 Kartu Nama

Apa Itu Kartu Nama? Kartu nama adalah sebuah kertas kecil yang dibuat sesuai ukuran tertentu berisi identitas seseorang atau perusahaan. Identitas yang ada dalam kartu nama biasanya menunjukkan siapa pemilik kartu nama tersebut. Karena itu, kartu nama bisa Anda buat sesuai kebutuhan.

3.3.3 Stiker

Stiker merupakan salah satu tipe label yang dapat dicetak di kertas, plastic, vinyl, atau material lain dengan perekat yang sensitive pada satu sisinya. Stiker dapat digunakan sebagai dekorasi atau untuk tujuan lainnya, tergantung dengan situasi.

4. KESIMPULAN

Setelah pembuatan perancangan desain kemasan *seafood* ini, maka penulis mendapatkan beberapa kesimpulan:

1. Pembuatan desain grafis pada Raisha *frozen food* ini merupakan salah satu karya yang dilakukan penulis dalam bidang Desain Komunikasi Visual.
2. Pembuatan kemasan *seafood* ini dimaksudkan untuk dapat menjadikan Raisha *frozen food* memiliki kemasan dengan kualitas yang baik dan terlihat menarik serta menjadi media promosi.
3. Desain grafis pada kemasan *seafood* ini menampilkan hasil visual yang menggunakan desain yang sederhana tetapi menarik untuk dilihat.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Eko Setiawan, S.Kom., M. Kom. Sebagai dosen pembimbing laporan tugas akhir.
2. Kepada owner Raisha Frozen Food bu Arista Fitri Yani
3. Kepada Ibu Adelin, S.T., M.Kom. sebagai Dosen Penguji 1 dan Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom. sebagai Dosen Penguji 2

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adelin. (2022). *Strategic Planning Of Information Systems and Implementation of Marketplace Integrated Business Startup (Ibs) Systems in South Sumatra*. <https://ibs.sumselprov.go.id/>
- [2] Andrian Mardeka, Aria Yuda, & Rifqi Al Fariz. (2020). *DESAIN MAKET PARIWISATA SUNGAI MUSI KOTA PALEMBANG*. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/73/>
- [3] Ariyanti, I., Khairunnisa, D., Meiriska, I., Negeri Sriwijaya, P., Srijaya Bukit Lama, J., Ilir Barat, K., Palembang, K., & Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang, J. (2024). Penerapan Prototype Model dalam Pengembangan Aplikasi Interenship Management pada DPUBMTR Sumatera Selatan IMPLEMENTATION OF THE PROTOTYPE MODEL IN THE DEVELOPMENT OF INTERENSHIP MANAGEMENT APLICATION AT DPUBMTR SOUT SUMATRA. *TEKNOMATIKA*, 14(01). <https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/633>
- [4] Artyan, A. I., Wardani, A., & Yunifa, W. (n.d.). *Sistem Informasi Penjualan pada Perusahaan Umum Daerah Sei Sembilang Banyuasin*. Retrieved July 17, 2024, from <https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/613>
- [5] BATUL ANISAH, & M.KELVIN FERNANDO. (2020). *Redesain Kemasan Kopi Bubuk Semendo Sendok Mas Palembang*. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/219/>
- [6] DIAN SAPUTRA, & KHAIRUMI PAHLAWANI. (2019). *VIDEO PROFIL KAMPUNG PENGRAJIN ANYAMAN NIPAH DI PALEMBANG*. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/112/>
- [7] DIMAS RINO PRAKOSO, & GUSTIA NENGSIIE. (2024). *DESAIN LOGO DAN KEMASAN SATE PAK KARYO*. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/242/>
- [8] Dini Hari Pertiwi. (2022). *Black Box Testing Sistem Layanan Administrasi Ujian Sekolah (SILADUS) dengan Teknik Equivalence Partitions*. <https://corisindo.stikom-bali.ac.id/penelitian/index.php/semnas/article/view/81>
- [9] DWI YONO, IMAM AKBAR, & YOGI PUTRAMARADONA. (2019). *Katalog Rumah dan Ruko Sebagai Media Promosi Interaktif PT. Multi Decorima Utama Berbasis Multimedia*. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/89/>
- [10] Eka Prasetya Adhy Sugara. (2023). *Media Edukasi Pengenalan Islam Bagi Anak Usia Dini Melalui Perancangan Buku Pop Up*. <https://stmikpontianak.org/ojs/index.php/corisindo/article/view/63>
- [11] Eko Setiawan. (2021). Analisis Kepuasan Pengguna terhadap Aplikasi Polisiku dengan Model Efektivitas dan Efisiensi USER SATISFACTION ANALYSIS OF POLISIKU APPLICATION WITH EFFECTIVENESS AND EFFICIENCY MODEL. *TEKNOMATIKA*, 11(01), 1–5. <https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/514>

- [12] Febria Sri Handayani. (2021). Desain Instrumen Pengujian Usabilitas Aplikasi Menggunakan Heuristic Usability Nielson. *JSAI: Journal Scientific and Applied Informatics*, 4(01). <https://doi.org/10.36085>
- [13] GATRA YUDHISTIRA, & ANDIKA HAFIZ PRATAMA. (n.d.). Environmental Graphic Design Taman Wisata Alam Punti Kayu Kota Palembang. 2020. Retrieved July 17, 2020, from <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/120/>
- [14] GUFRAN DHIA SEKARAN, & M. ALI RAMADHON HASIBUAN. (n.d.). DESAIN KEMASAN PAPER BAG DAN COFFE CUP“KEDAIABSTRAK” PALEMBANG. 2023. Retrieved July 17, 2024, from http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1770/1/LTA_DKV_2023_GUFRAN%20DHIA%20SEKARAN_M.%20ALI%20RAMADHON%20HASIBUAN.pdf
- [15] Husni Wijaya. (n.d.). VIDEO KAWASAN PEDESTARIAN SUDIRMAN PALEMBANG DENGAN CINEMATIC VIEW. 2019. Retrieved July 17, 2024, from <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/105/>
- [16] Indra, A. M., Fajar Ariwibowo, M., Setiawan, E., & Effendy, Y. (2023). Pemahaman dan Kebermanfaatan Digital Trend dalam Transformasi Digital Usaha Mikro Kecil dan Menengah. *TEKNOMATIKA*, 13(02). <https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/629>
- [17] Kadek Andy Asmarajaya, I., & Surya Mahendra, G. (2023). Konservasi Wayang Kamasan dengan Permainan Jigsaw Puzzle pada Smartphone Android Menggunakan Successive Approximation Model CONSERVATION OF WAYANG KAMASAN WITH JIGSAW PUZZLE GAME ON ANDROID SMARTPHONE USING SUCCESSIVE APPROXIMATION MODEL. *TEKNOMATIKA*, 13(02). <https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/627>
- [18] M Jhonsen Syafriandi. (2024). *BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu Penerapan Metode Waterfall Dalam Membangun Aplikasi Pemberitahuan Tanggal Jatuh Tempo Piutang Outlet Pada PT Bintang Suryasindo*. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet/article/view/3996>
- [19] M. KELVIN FERNANDO. (2019). *PEMBUATAN IKLAN PROMOSI PERCETAKAN BUNGA CITRA DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC*. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/160/>
- [20] Muhammad Fajar Ariwibowo. (2024). Workshop Pembuatan Konten Social Media Marketing dengan Menggunakan Canva di SMKN 3 Sekayu Sumatera Selatan. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia (JAMSI)*, 4(2), 461–468. <https://doi.org/10.54082/jamsi.1131>
- [21] MUHAMMAD FARHAN, & NAZAR AHMAD. (2020). *VIDEO DIGITAL TAMAN PURBAKALA KERAJAAN SRIWIJAYA DENGAN UNSUR SINEMATIK*. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/267/>
- [22] MUHAMMAD KEVIN, & RIZKI KAMALUDDIN. (2020). *LAPORAN TUGAS AKHIR DESAIN PRODUK LAMPU HIAS BATIK PALEMBANG*. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/306/>
- [23] MUKTI BIMA SATRIA. (n.d.). JASA DESAIN PADA PERCETAKAN REHOBOT EMAS MAKMUR. 2021. Retrieved July 17, 2024, from <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/408/>
- [24] NADA CLORINDA PUTRI. (n.d.). Perancangan Spanduk dan Brosur Sebagai Media Promosi Kamar dan Restoran Hotel Pada PT Azsa Sukses Sejahtera Abadi (Azza Hotel Palembang). 2019. Retrieved July 17, 2024, from <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/169/>
- [25] RACHMAT GUSTI, & RIZKY GIOVANO DRANIE PUTRA. (2020). *DESAIN KATALOG DENGAN TEKNIK FOTOGRAFI FASHION PADA ZAINAL SONGKET PALEMBANG*. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/69/>
- [26] Rendy Almaheri Adhi Pratama. (2024). *Implementasi Desain Sistem Website Ray Catfish Palembang Dengan Metode Atomic Design*. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/6809>
- [27] Stephanus Hansen. (n.d.). Film Animasi 2D “Legenda Pulau Kemarau.” 2020. Retrieved July 17, 2024, from <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/237/>
- [28] Surya Mahendra, G., & Nyoman Indhi Wiradika, I. (2024). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Daya Tarik Wisata Favorit Menggunakan PIPRECIA-CoCoSo dengan Implementasi Python DECISION SUPPORT SYSTEM FOR SELECTION OF FAVORITE TOURIST ATTRACTIONS USING PIPRECIA-COCOSO WITH PYTHON IMPLEMENTATION. *TEKNOMATIKA*, 14(01). <https://disparda.baliprov.go.id/>,
- [29] Wiza Yunifa. (2024). *Analisis Penerimaan Aplikasi Ujian Online Bee Smart Pada SMK Negeri 4 Palembang Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM)*. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/6993>

- [30] Yarza Aprizal. (2023). Implementasi Connection Sharing Internet Menggunakan Mikrotik Pada Siswa SMK XYZ Palembang. *AMMA : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(7).
<https://journal.mediapublikasi.id/index.php/amma>