

Perancangan Buku Ilustrasi Cara Membuat Kopi Ala Barista Sebagai Media Informasi Untuk Penikmat Kopi Di Kota Palembang

DESIGNING AN ILLUSTRATION BOOK ON HOW TO MAKE BARISTA STYLE COFFEE AS INFORMATION MEDIA FOR COFFEE LOVERS IN THE PALEMBANG CITY

Achmad Fadli ^{*1}, Muhammad Agus Triwahyudi ²

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

^{1,2} Desain Komunikasi Visual Program Diploma Tiga

e-mail: ^{*1}fadlibendung182@gmail.com, ²kisaragi.amura@gmail.com

Abstrak

Kopi adalah salah satu minuman yang digemari sejak zaman dahulu. Pada masa Gelombang Ketiga kopi, proses produksi kopi terasa lebih transparan. Para konsumen mampu mengetahui dari mana sebuah biji kopi berasal, dan bagaimana biji tersebut diproses. Untuk menyeduh kopi pun banyak hal yang harus dipertimbangkan, seperti jenis biji kopi, tingkat gilingan kopi, takaran yang disajikan, dan alat yang digunakan. Namun dalam praktiknya, kegiatan menyeduh kopi tidak berjalan lancar. Masalah dalam kegiatan menyeduh kopi masih sering terjadi. Berdasarkan penjelasan diatas, penulis tertarik untuk merancang sebuah buku dengan metode perancangan Arntson yaitu Research, Thumbnails, Roughs, Comprehensives, dan Ready for Press. Hasil dari perancangan ini berupa buku ilustrasi ukuran A4 yang berisi cara membuat kopi ala barista. Dengan hadirnya ilustrasi yang menarik pada buku, diharapkan dapat meningkatkan minat membaca dan dapat membantu serta menjadi salah satu media pembelajaran dan sumber informasi untuk membuat kopi ala barista bagi penikmat kopi khususnya di kota Palembang.

Kata kunci : Ilustrasi, Buku Ilustrasi, Kopi, Panduan, Barista.

Abstract

Coffee is a drink that has been popular since ancient times. During Third Wave of coffee, the coffee production process felt more transparent. Consumers knows where the coffee beans from, and how they are processed. To brew coffee, many things must be considered, such as bean types, the level of grind, the amount served, and the equipment used. However, in practice, coffee brewing do not run smoothly. Problems still often occur. Based on the explanation above, the author interested in designing a book using Arntson's design method, namely Research, Thumbnails, Roughs, Comprehensives, and Ready for Press. The result of the design is an A4 size illustrated book containing how to make barista style coffee. With interesting illustrations in the book, we hoped it can increase reading interest and can become a learning media and source of information for making barista style coffee for coffee lovers, especially in the Palembang City.

Keywords : Illustration, Illustration Book, Coffee, Guide, Barista.

1. PENDAHULUAN

Kopi adalah salah satu jenis minuman yang digemari sejak zaman dahulu. Perkembangan kopi memiliki tiga gelombang, yaitu; 1) Kopi Gelombang Pertama (*First Wave Coffee*); dikenal sebagai masa “kopi untuk dikonsumsi”, yang ditandai oleh munculnya produk kopi instan. Pada masa ini kopi hanya untuk sekedar dikonsumsi tanpa memperhatikan kualitasnya. 2) Kopi Gelombang Kedua (*Second Wave Coffee*); dikenal sebagai masa “kopi untuk dinikmati”, yang ditandai oleh munculnya kedai kopi seperti *Starbucks*, *Kopi Kenangan*, *Janji Jiwa*, dan sebagainya. Pada masa ini kedai kopi menambahkan bahan lain seperti susu, gula merah, dan lain-lain ke dalam kopi, dan juga menjual suasana tempat untuk menikmati kopi. 3) Kopi Gelombang Ketiga (*Third Wave Coffee*); dikenal sebagai masa “tertariknya para penikmat kopi kepada kopi itu sendiri”, dimana para penikmat kopi mulai tertarik baik dengan asal muasal bijinya, prosesnya, sampai pada penyajian sebelum kopi itu sampai ke tegukan. Pada era *Third Wave Coffee* proses produksi terhadap kopi terasa lebih transparan. Para konsumen dengan

mudah mampu mengetahui dari mana sebuah biji kopi berasal, bagaimana biji tersebut diproses dan kelak dengan apa kopi tersebut disajikan. Di era ini istilah *single origin* mulai muncul. Asal mula kopi adalah salah satu faktor paling penting di era “Gelombang Ketiga” sekaligus menandai bahwa industri kopi telah berubah [1].

Di Indonesia, *Specialty Cafe* sudah mulai merebak hampir di setiap kota besar. *Coffee shop* besar dan kecil makin menjamur seiring dengan meningkatnya daya beli dan apresiasi penikmat kopi terhadap kopi kopi spesial. *Global trend Specialty Coffee* disikapi oleh para pebisnis kopi Indonesia dengan melakukan kerja sama yang makin baik dan dekat dengan para petani. Komunikasi dijalin dengan baik untuk memastikan ke dua belah pihak mewujudkan impiannya. Petani merasa dihargai atas jerih payahnya membudi dayakan biji kopi spesial dan pebisnis dapat membangun *coffee culture* yang penuh dengan saling menghormati peran masing masing [2].

Untuk menyeduh kopi pun banyak hal yang harus dipertimbangkan, seperti pemilihan jenis biji kopi, jenis gilingan bubuk kopi, takaran kopi yang disajikan, takaran air yang digunakan untuk menyeduh kopi, alat yang digunakan, bahkan lamanya waktu penyeduhan kopi juga diperhatikan. Setiap alat yang digunakan pun memiliki tekniknya masing-masing untuk menciptakan rasa kopi yang nikmat. Namun dalam praktiknya, kegiatan menyeduh kopi tidak begitu berjalan lancar. Masalah dalam kegiatan menyeduh kopi masih sering terjadi pada para pembuat kopi. Mulai dari kesulitan untuk menentukan alat kopi yang sesuai dengan kebutuhan, sampai dengan cara untuk menyeduh kopi itu sendiri, seperti kebingungan untuk menentukan jenis gilingan untuk menyeduh kopi, takaran kopi dan air yang tidak pas sehingga hasil ekstraksi kopi berlebihan atau kekurangan.

Maka dari itu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dari masalah tersebut, penulis mengambil judul Perancangan Buku Ilustrasi Cara Membuat Kopi Ala Barista Sebagai Media Informasi Untuk Penikmat Kopi Di Kota Palembang. Media informasi berupa buku ilustrasi ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, dan menjadi solusi untuk para penikmat kopi di Kota Palembang untuk membuat kopi ala barista.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode perancangan buku ilustrasi cara membuat kopi ala barista menggunakan metode perancangan Arntson, [3] yang tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut:

1. **Research**
Tahap research adalah mempersiapkan solusi desain. Cari tahu siapa sasarannya, batasan gaya, biaya, waktu, tujuan proyek. Kumpulkan dan pelajari seluruh materi yang berkaitan.
2. **Thumbnails**
Tahap thumbnails adalah memvisualisasikan alternatif (konsep pemecahan masalah) dengan merancang sketsa desain. Tahapan ini juga membantu dalam menemukan ide (main mapping) melalui proses brainstorming dari berpikir, pencarian, dan mengklasifikasi.
3. **Roughs**
Tahap roughs adalah setelah selesai eksplorasi pilih thumbnail terbaik untuk dibuat menjadi desain di komputer dan mintalah review dari klien. Kemungkinan dilakukan revisi atau membuat alternatif thumbnails kembali. Manfaatkan tahap ini untuk memilih elemen yang tidak dapat terlihat jelas pada tahap thumbnails seperti pemilihan font, bentuk, kesesuaian elemen visual dengan format, warna, bahkan membandingkan nilai(value) desain dengan nilai lain. Jangan sampai terjadi salah persepsi karena visualisasi mirip dengan identitas hal lain.
4. **Comprehensive**
Tahap *comprehensive* adalah hasil jadi untuk dimintai approval. Lebih baik jika dapat menunjukkan ke klien contoh hasil cetak.

5. *Ready for Press*

Tahap *ready for press* adalah dimana desain siap diproduksi, file harus dipersiapkan dengan baik. Pilih printer atau percetakan yang dapat mencetak sesuai dengan desain yang telah disetujui.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil perancangan buku ilustrasi cara membuat kopi ala barista ini merupakan tahapan untuk menjelaskan proses perancangan secara menyeluruh hingga ke hasil akhir. Setelah semua proses perancangan selesai dilakukan maka hasil akhirnya akan sesuai dengan konsep yang telah direncanakan untuk pembuatan proyek tugas akhir. Proyek ini dibuat sebagai media informasi untuk penikmat kopi di kota Palembang. Hasil Perancangan terbagi menjadi lima bagian, yaitu hasil *research*, *thumbnails*, *roughs*, *comprehensive*, dan *ready for press*.

Hasil *Research*

Hasil dari *research* dalam perancangan buku ilustrasi cara membuat kopi ala barista ini terdiri dari konsep visual, konsep karakter, konsep layout, konsep tipografi, dan konsep warna yang berupa:

a. Konsep Visual

Konsep visual ilustrasi yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi cara membuat kopi ala barista ini adalah penulis menggunakan teknik lukisan digital dengan konsep visual ilustrasi karakter bergaya kartun Jepang atau Anime.



Gambar 1 Contoh Gambar Karya Penulis

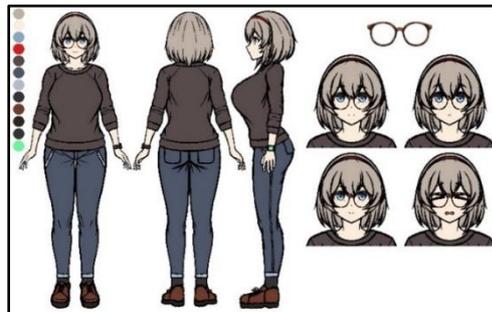
b. Konsep Karakter

Karakter adalah atribut atau ciri-ciri yang membentuk dan membedakan ciri pribadi, ciri etis dan kompleksitas mental dari seseorang, suatu kelompok atau bangsa. [4] Penulis membuat satu karakter yang akan ditampilkan dalam buku ilustrasi cara membuat kopi ala barista. Konsep karakter yang akan ditampilkan menggunakan referensi dari seorang tokoh *Youtuber* yang terkenal dalam dunia kopi [5], yaitu James Hoffman. Dimana penulis akan membuat karakter berdasarkan karakteristik dari James Hoffman, namun untuk membedakannya penulis memutuskan untuk merubah jenis kelaminnya menjadi wanita.

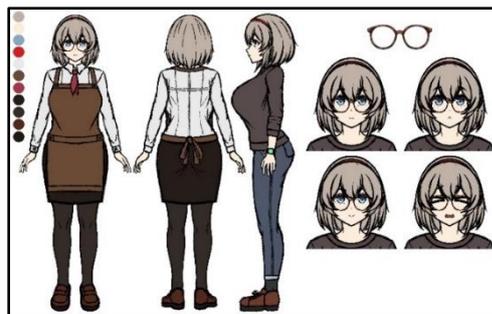


Gambar 2 James Hoffman

Kemudian penulis membuat desain [6] konsep karakter yang akan tampil dalam buku ilustrasi cara membuat kopi ala barista. Penulis memberi nama karakter tersebut dengan nama “Hiko” yaitu adalah anagram dari kata “*Kohi*” yang artinya “kopi” dalam ejaan Bahasa Inggris “*coffee*” yang ditulis dalam huruf katakana Jepang.



Gambar 3 Konsep Karakter “Hiko” (*Casual Outfit*)



Gambar 4 Konsep Karakter “Hiko” (*Barista Outfit*)

c. Konsep Layout

Konsep *layout* [7] yang digunakan dalam perancangan ini akan mengambil dari referensi salah satu buku milik James Hoffman, yaitu *The World Atlas of Coffee* dan buku ilustrasi yang dibuat oleh penulis di tahun 2019 yaitu *Coffee Break*. Penulis [8] mengambil referensi konsep *layout* seperti buku James Hoffman, karena konsep *layout* yang dipakai dalam bukunya adalah *layout* yang minimalis sehingga [9] nyaman untuk dibaca. Berikut adalah contoh *layout* dari buku-buku yang menjadi referensi untuk perancangan buku ilustrasi:



Gambar 5 Contoh Layout dari Buku *The World Atlas of Coffee*



Gambar 6 Contoh Layout dari Buku Ilustrasi *Coffee Break*

d. **Konsep Tipografi**

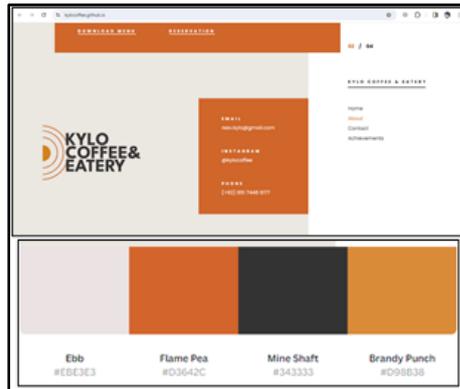
Untuk konsep huruf penulis menggunakan [10] jenis font “Microsoft Sans Serif Regular” yang akan digunakan pada sampul buku, font “Garnet Capitals” untuk judul bab buku, font “Futura BdCn BT” untuk judul subbab buku, dan untuk isi buku, penulis menggunakan font “Futura Lt BT” agar lebih [11] mudah untuk dibaca.



Gambar 7 Macam-Macam Tipografi yang akan Digunakan

e. **Konsep Warna**

Untuk konsep warna sampul buku, penulis [12] menggunakan palet warna dari situs web *KYLO Coffee and Eatery*. Berdasarkan dari warna yang terdapat di situs web *KYLO Coffee and Eatery*, penulis membuat palet warna menggunakan situs *Canva* yang akan digunakan sebagai konsep warna [13] buku ilustrasi sebagai berikut:



Gambar 8 Palet Warna Situs Web KYLO Coffee and Eatery

Hasil Thumbnails

Hasil dari *thumbnails* dalam [14] perancangan buku ilustrasi cara membuat kopi ala barista ini meliputi sketsa dari ilustrasi. Penulis menggambar sketsa ilustrasi terlebih dahulu sebanyak 10 ilustrasi termasuk sampul buku menggunakan perangkat lunak *CLIP STUDIO Paint Pro*, yang berupa:

Tabel 1 Sketsa Ilustrasi

1.			Sampul Depan (Halaman 1)
2.			Pengenalan pada Kopi (Halaman 5)
3.			Kopi dari Biji ke Gelas (Halaman 9)

4.			<p><i>French Press</i> (Halaman 15)</p>
5.			<p><i>Pour-Over/Filter Brewer</i> (Halaman 18)</p>
6.			<p><i>Clever Dripper</i> (Halaman 23)</p>
7.			<p><i>Aeropress</i> (Halaman 26)</p>
8.			<p><i>Siphon</i> (Halaman 30)</p>

9.			Mokapot (Halaman 33)
10.			Penutup (Halaman 36)

Hasil Roughts

Hasil dari *roughs* dalam [15] perancangan buku ilustrasi cara membuat kopi ala barista ini adalah hasil jadi ilustrasi. Penulis menyelesaikan ilustrasi berdasarkan dari sketsa ilustrasi yang telah digambar sebelumnya yaitu sebanyak 10 ilustrasi termasuk [16] sampul buku menggunakan perangkat lunak *CLIP STUDIO Paint Pro*.

Tabel 2 Hasil Ilustrasi

1.		Sampul Depan (Halaman 1) (Sebelum dan Sesudah)
2.		Pengenalan pada Kopi (Halaman 5) (Sebelum dan Sesudah)

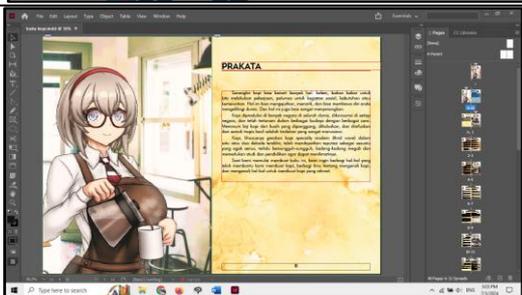
<p>3.</p>		<p>Kopi dari Biji ke Gelas (Halaman 9) (Sebelum dan Sesudah)</p>
<p>4.</p>		<p><i>French Press</i> (Halaman 15) (Sebelum dan Sesudah)</p>
<p>5.</p>		<p><i>Pour-Over/Filter Brewer</i> (Halaman 18) (Sebelum dan Sesudah)</p>
<p>6.</p>		<p><i>Clever Dripper</i> (Halaman 23) (Sebelum dan Sesudah)</p>
<p>7.</p>		<p><i>Aeropress</i> (Halaman 26) (Sebelum dan Sesudah)</p>

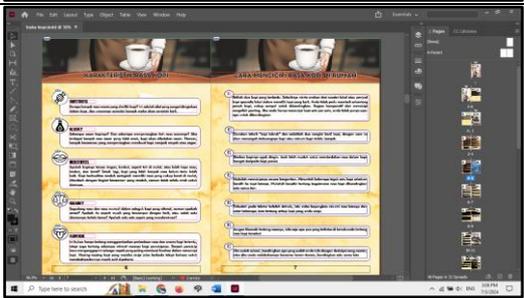
8.		<p><i>Siphon</i> (Halaman 30) (Sebelum dan Sesudah)</p>
9.		<p><i>Mokapot</i> (Halaman 33) (Sebelum dan Sesudah)</p>
10.		<p>Penutup (Halaman 36) (Sebelum dan Sesudah)</p>

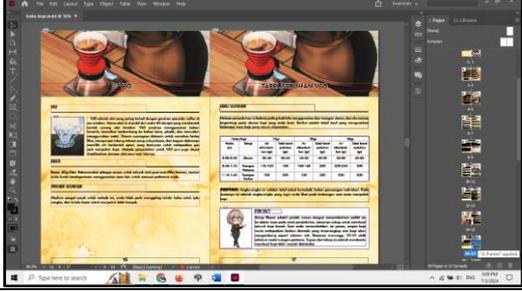
Hasil Comprehensive

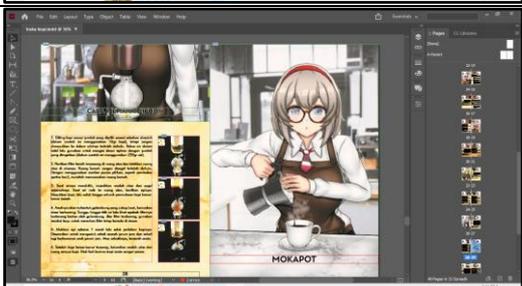
Hasil dari *comprehensive* [17] dalam perancangan buku ilustrasi cara membuat kopi ala barista ini adalah hasil keseluruhan dari desain buku dipaparkan per halaman (yang terdiri dari sampul depan, 38 halaman isi, dan sampul belakang). [18] Perancangan *layout* buku dilakukan menggunakan perangkat lunak *Adobe InDesign 2022*.

Tabel 3 Hasil Perancangan Buku Ilustrasi

1.		<p>Sampul Depan</p>
2.		<p>Ilustrasi Sampul dan Prakata (Halaman 1 dan 2)</p>

<p>3.</p>		<p>Daftar Isi dan Ilustrasi Pengenalan Pada Kopi (Halaman 3 dan 4)</p>
<p>4.</p>		<p>Macam-macam Jenis Biji Kopi dan Proses Pengolahan Buah Kopi (Halaman 5 dan 6)</p>
<p>5.</p>		<p>Tingkatan <i>Roasting</i> Kopi dan Ilustrasi Kopi dari Biji ke Gelas (Halaman 7 dan 8)</p>
<p>6.</p>		<p>Karakteristik Rasa Kopi dan Cara Mencicipi Kopi di Rumah (Halaman 9 dan 10)</p>
<p>7.</p>		<p>Dasar-Dasar Menyeduh Kopi (Proses Ekstraksi, <i>Underextraction</i> and <i>Overextraction</i>, Menggiling Kopi, dan Ukuran Gilingan Kopi) (Halaman 11 dan 12)</p>

<p>8.</p>		<p>Dasar-Dasar Menyeduh Kopi dan Ilustrasi <i>French Press</i> (Halaman 13 dan 14)</p>
<p>9.</p>		<p>Penjelasan <i>French Press</i> dan Cara Memakai <i>French Press</i> (Halaman 15 dan 16)</p>
<p>10.</p>		<p>Ilustrasi <i>Pour Over/Filter Brewer</i> dan Penjelasan <i>Pour Over/Filter Brewer</i> (Halaman 17 dan 18)</p>
<p>11.</p>		<p>Penjelasan <i>V60</i> dan Tabel Seduhan <i>V60</i> (Halaman 19 dan 20)</p>
<p>12.</p>		<p>Cara Memakai <i>V60</i> dan Ilustrasi <i>Clever Dripper</i> (Halaman 21 dan 22)</p>
<p>13.</p>		<p>Penjelasan <i>Clever Dripper</i> dan Cara Memakai <i>Clever Dripper</i> (Halaman 23 dan 24)</p>

<p>14.</p>		<p>Ilustrasi <i>Aeropress</i> dan Penjelasan <i>Aeropress</i> (Halaman 25 dan 26)</p>
<p>15.</p>		<p>Cara Memakai <i>Aeropress</i> dan Teknik <i>Inverted Aeropress</i> (Halaman 27 dan 28)</p>
<p>16.</p>		<p>Ilustrasi <i>Siphon</i> dan Penjelasan <i>Siphon</i> (Halaman 29 dan 30)</p>
<p>17.</p>		<p>Cara Memakai <i>Siphon</i> dan Ilustrasi <i>Mokapot</i> (Halaman 31 dan 32)</p>
<p>18.</p>		<p>Penjelasan <i>Mokapot</i> dan Cara Memakai <i>Mokapot</i> (Halaman 33 dan 34)</p>

19.		Ilustrasi Penutup dan Daftar Pustaka (Halaman 35 dan 36)
20.		Sumber Gambar dan Tentang Penulis (Halaman 37 dan 38)
21.		Sampul Belakang

Hasil Ready for Press

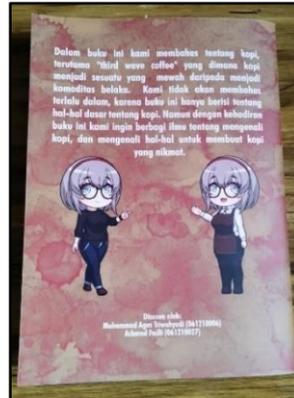
Hasil dari *ready for press* dalam perancangan [19] buku ilustrasi cara membuat kopi ala barista ini adalah setelah seluruh [20] halaman dari buku ilustrasi sudah direvisi, maka buku ilustrasi siap untuk dicetak di percetakan. Sebelumnya file buku ilustrasi disimpan dalam format .PDF dengan mode warna CMYK sebelum dicetak. [21] Buku dicetak dengan format A4 (210 x 297 mm), sampul buku menggunakan kertas *art paper* 230 gsm dengan laminating dan untuk isi buku menggunakan kertas *art paper* 150 gsm. [22]



Gambar 9 Hasil Cetak Buku (Sampul Depan)

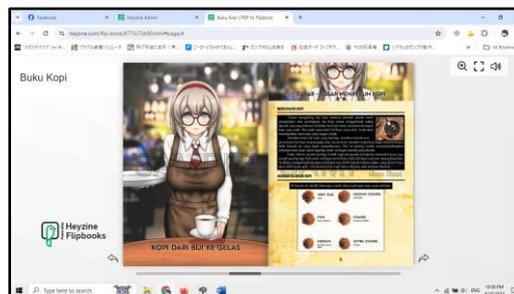


Gambar 10 Hasil Cetak Buku (Isi)



Gambar 11 Hasil Cetak Buku (Sampul Belakang)

Penulis juga membuat [23] sampel buku format digital menggunakan [24] aplikasi *Heyzine Flipbook* yang isi halamannya ditambahkan dengan *watermark* bertuliskan “*sample*”, agar calon pembaca bisa melihat seperti [25] apa isi buku sebelum membaca buku fisiknya.



Gambar 12 Sampel Buku Format Digital

4. KESIMPULAN

Penggunaan [26] media buku ilustrasi sebagai sarana untuk memberi [27] informasi tentang cara membuat kopi ala barista [28] sangatlah membantu, karena dengan hadirnya ilustrasi yang menarik pada buku dapat meningkatkan [29] minat membaca, membantu, dan menjadi salah satu media pembelajaran [30] dan sumber informasi untuk membuat kopi ala barista, khususnya [31] [32] untuk penikmat kopi yang ada di Kota Palembang. Serta dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan budaya minum kopi di Kota Palembang [33].

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] M. T. Yuliandri, "SEJARAH 'FIRST, SECOND AND THIRD WAVE COFFEE' - Majalah Otten Coffee." Accessed: Jul. 18, 2024. [Online]. Available: <https://ottencoffee.co.id/majalah/sejarah-first-second-and-third-wave-coffee>
- [2] U. Kopi, "Third Wave Coffee : Evolusi industri kopi yang sedang hits - UbruKopi." Accessed: Jul. 18, 2024. [Online]. Available: <https://ubrukopi.com/magazine/third-wave-coffee-evolusi-industri-kopi-yang-sedang-hits/>
- [3] M. Fikri and M. S. Prima, "Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Dayang Rindu," 2020.
- [4] I. Solihat and E. S. Riansi, "Literasi Cerita Anak Dalam Keluarga Berperan Sebagai Pembelajaran Pembentuk Karakter Anak Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Sekol. Dasar*, vol. 4, no. 2, p. 258, 2018, doi: 10.30870/jpsd.v4i2.3869.
- [5] G. Doeangge and A. A. Nugraha, "Perancangan Ulang Identitas Visual Kafe Kopi Eksis Palembang," 2023.
- [6] M. J. Syafriandi, R. Almaheri, and A. Pratama, "RANCANG BANGUN EDUGAME PEMBELAJARAN INFORMATION TECHNOLOGY MENGGUNAKAN ADOBE FLASH ACTIONSCRIPT 3.0," *Teknomatika*, vol. 12, no. 02, pp. 187–198, Aug. 2022, doi: 10.61423/TEKNOMATIKA.V13I02.
- [7] M. J. Syafriandi, R. Pratama, M. T. Prasetya, and Khotop, "Pelatihan Desain Grafis Lanjutan untuk Media Promosi dan Kebutuhan Konten Sosial Media di Balai Diklat Keagamaan Kota Palembang," *Pros. ABDIMAS CORISINDO 2023*, Aug. 2023, Accessed: Jul. 19, 2024. [Online]. Available: <https://stmikpontianak.org/ojs/index.php/pengabdian/article/view/75>
- [8] A. M. Indra, M. Fajar Ariwibowo, E. Setiawan, and Y. Effendy, "Pemahaman dan Kebermanfaatan Digital Trend dalam Transformasi Digital Usaha Mikro Kecil dan Menengah," *TEKNOMATIKA*, vol. 13, no. 02, 2023.
- [9] E. Hartati *et al.*, "Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Situs Web Human Capital Alfamart Menggunakan Metode EUCS (End User Computing Satisfaction) ANALYSIS OF USER SATISFACTION WITH THE HUMAN CAPITAL ALFAMART WEBSITE USING THE EUCS (END USER COMPUTING SATISFACTION) METHOD," *TEKNOMATIKA*, vol. 13, no. 02, 2023.
- [10] H. Effendi, A. Syahrial, S. Prayoga, and W. D. Hidayat, "Penerapan Metode K-Means Clustering untuk Pengelompokan Lahan Sawit Produktif pada PT Kasih Agro Mandiri APPLICATION OF K-MEANS CLUSTERING METHOD FOR GROUPING PRODUCTIVE PALM OIL LAND AT PT KASIH AGRO MANDIRI," *TEKNOMATIKA*, vol. 11, no. 02, pp. 1–5, 2021.
- [11] F. S. Handayani, D. H. Pertiwi, H. Effendi, A. Widyanto, E. P. A. Sugarac, and H. Kusmiati, "Pendampingan Teknis Pelaksanaan Asesmen Nasional Berbasis Komputer bagi Siswa SD Negeri 05 Palembang," *J. Nusant. Mengabdi*, vol. 1, no. 3, pp. 191–200, Aug. 2022, doi: 10.35912/JNM.V1I3.1361.
- [12] E. Hartati, E. Novelia, N. Amalia Kartika, S. PalComTech, J. Basuki Rahmat No, and J. Sistem Informasi STMIK PalComTech Palembang, "Analisis Desain User Interface Website Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) Dengan Metode Heuristic Evaluation USER INTERFACE DESIGN ANALYSIS WEBSITE PEREMAJAAN SAWIT RAKYAT (PSR) USING THE HEURISTIC EVALUATION METHOD," *TEKNOMATIKA*, vol. 11, no. 01, pp. 1–5, 2021, [Online]. Available: <http://program-psr.bdpdp.or.id/>
- [13] E. Prasetya Adhy Sugara, D. Hari Pertiwi, P. Palcomtech Palembang Jalan Basuki Rahmat No, K. Talang Aman, and K. Kemuning, "Pelatihan Pembuatan Desain Kalender Bagi Siswa SLB Negeri Pembina Palembang," *SINDIMAS*, vol. 1, no. 1, pp. 270–274, Jul. 2019, doi: 10.30700/SM.V1I1.583.
- [14] E. Prasetya, A. Sugara, A. Perdana, and A. Subrata, "Aplikasi Pembelajaran Sejarah Filsafat Berbasis Android Menggunakan Metode Pengembangan Agile," *SNTIBD*, vol. 2,

- no. 1, pp. 172–177, 2017, Accessed: Jul. 19, 2024. [Online]. Available: <https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/SNTIBD/article/view/267>
- [15] L. Henriani and M. A. Shabana, “Perancangan Logo Bucket Florist Palembang Sebagai Identitas Visual,” 2023.
- [16] M. Jhonsen Syaftriandi, R. Almaheri Adhi Pratama, and M. Tegar Prasetya, “GEOMETRIC SHAPE OF FURNITUREFAMILY ROOM,” *Besaung J. Seni Desain dan Budaya*, vol. 1, no. 3, Sep. 2016, doi: 10.36982/JSDB.V1I2.129.
- [17] 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, Oct. 2021, doi: 10.61423/TEKNOMATIKA.V13I02.
- [18] Y. Aprizal, M. Jhonsen Syaftriandi, and F. Hidayat, “BULLET : Jurnal Multidisiplin Ilmu Penerapan Metode Waterfall Dalam Membangun Aplikasi Pemberitahuan Tanggal Jatuh Tempo Piutang Outlet Pada PT Bintang Suryasindo,” 2024.
- [19] D. N. Anita and S. Rahmanto, “Perancangan Desain Kemasan Kumbu Makanan Khas Palembang,” 2022.
- [20] B. Andrispa and S. L. Pratiwi, “Perancangan Desain Kemasan Kue Suri Makanan Khas Palembang,” 2023.
- [21] E. Febiola and R. Al-Adawiyah, “Perancangan Buku Pop Up Sebagai Media Edukasi Pengenalan Islam Bagi Anak-Anak,” 2023.
- [22] A. I. Lestari and E. Melani, “Perancangan Buku Agenda Sebagai Media Produktivitas,” 2021.
- [23] M. R. V. Prakasa and M. B. Satria, “Perancangan Buku Cerita Bergambar Edukasi Tentang Pandemi Covid-19 Bagi Anak-Anak,” 2021.
- [24] H. Sutopo, D. Prasetya, and Y. Hariansyah, “PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKATPENTINGNYA PENDIDIKAN ANAK DI USIA DINI,” *Besaung J. Seni Desain dan Budaya*, vol. 1, no. 3, Sep. 2016, doi: 10.36982/JSDB.V1I2.134.
- [25] D. Rara, S. Putri, ; Didiek, P. S. Pd, and M. Sn, “Perancangan Komik Sebagai Media Edukasi Kesehatan Anak Usia 6-12 Tahun Di Kabupaten Muara Enim COMICS DESIGN AS A MEDIA FOR HEALTH EDUCATION FOR CHILDREN AGED 6-12 YEARS IN MUARA ENIM REGENCY,” 2024.
- [26] S. Junoko, Y. Yulius, and D. Prasetya, “BESAUNG JURNAL SENI DESAIN DAN BUDAYA VOLUME 5 No.2 SEPTEMBER 2020 PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL DAMPAK GAME ONLINE BAGI REMAJA DI KOTA PALEMBANG,” 2020.
- [27] H. Hadiwijaya and D. Prasetya, “Meningkatkan Kualitas Produk dan Daya Saing melalui Inovasi dan Pemasaran Digital Pada Pengrajin Sangkar Burung di Palembang,” *J. Pengabd. Masy. Bangsa*, vol. 1, no. 5, pp. 289–295, Jul. 2023, doi: 10.59837/JPMBA.V1I5.142.
- [28] B. Anisah and M. K. Fernando, “Redesain Kemasan Kopi Bubuk Semendo Sendok Mas Palembang,” May 2020.
- [29] M. Rizaludin *et al.*, “Perbandingan Perbandingan Teknik Data Mining Untuk Prediksi Penjualan Produk UMKM Batik Karangdowo,” *Teknomatika*, vol. 14, no. 01, pp. 32–39, Mar. 2024, doi: 10.61423/TEKNOMATIKA.V14I01.656.
- [30] R. Gusti and R. G. Putra, “Desain Katalog Dengan Teknik Fotografi Fashion Pada Zainal Songket Palembang,” Oct. 2018.
- [31] R. Ricki, H. Heryanto, and A. Gunadi, “Desain Maket Studio Foto di Dalam Box Mobil (Studi Kasus Pada Tommy Studio),” 2016.
- [32] S. Wendy and A. Chici, “Desain Coffee Cup Dan Paper Meal Box Beskabean Coffee Roasters,” Oct. 2019.
- [33] A. Firmansyah, “Perancangan Identitas Visual untuk Promosi Pariwisata Kabupaten Banyuasin,” 2021.
-