

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

DESAIN LOGO DAN KEMASAN SATE PAK KARYO



Diajukan Oleh :

- 1. DIMAS RINO PRAKOSO / 061150014**
- 2. GUSTIA NENGSIIE / 061150013**

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2018

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

DESAIN LOGO DAN KEMASAN SATE PAK KARYO



Diajukan Oleh :

- 1. DIMAS RINO PRAKOSO / 061150014**
- 2. GUSTIA NENGSIIE / 061150013**

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2018

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LTA

NAMA/NPM : 1. GUSTIA NENGSIIE / 061150013
: 2. DIMAS RINO PRAKOSO / 061150014

PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (DIII)

JUDUL LTA : DESAIN LOGO DAN KEMASAN SATE PAK
KARYO

Tanggal : 11 Juli 2018

Mengetahui

Pembimbing,

Direktur,

Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.
NIDN : 0224048203

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LTA

NAMA/NPM : 1. GUSTIA NENGSIÉ / 061150013
: 2. DIMAS RINO PRAKOSO / 061150014

PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (DIII)

JUDUL LTA : DESAIN LOGO DAN KEMASAN SATE PAK
KARYO

Tanggal : 26 Juli 2018
Penguji 1,

Tanggal : 26 Juli 2018
Penguji 2,

D.Tri Octafian, S.Kom., M.Kom.
NIDN: 0213108002

Yasermi Syahrul, S.Pd, M.Sn.
NIDN : 0208058801

Menyetujui,
Direktur,

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

MOTTO :

*“Alasan itu hanyalah untuk orang lemah, alasan itu hanyalah
untuk orang*

*Yang tidak bias menerima REALITA. Orang gagal, akan selalu
menyalahkan segalanya”*

(Merry Riana)

Kupersembahkan Kepada :

- Ayahanda dan Ibunda Tercinta
- Saudara- saudaraku tersayang
- Teman-teman seperjuangan sukses selalu
- Para Pendidik yang kuhormati

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dihadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat bimbingan yang dilimpahkan, Penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir (LTA) ini dengan baik. Laporan ini diberi judul “Desain Logo Dan Kemasan Sate Pak Karyo”.

Tujuan penulisan laporan LTA ini adalah sebagai bentuk pelaporan terhadap apa saja yang telah Penulis kerjakan, dapatkan dan usulkan selama melakukan LTA, sehingga apabila laporan LTA ini layak, dapat memenuhi sebagai syarat untuk wisuda. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi Penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak, yaitu kepada Direktur Politeknik PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., kepada Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual sekaligus Dosen Pembimbing LTA Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T, M.Kom., Kepada Pembimbing di Rumah Makan Sate Pak Karyo, Bapak Sukaryo. kepada kedua orang tua tercinta, rekan sejawat yang telah banyak membantu penulis dan banyak memberikan motivasi kepada penulis melalui do’a, moril maupun materil selama penulisan ini

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan Laporan Tuhas Akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca.

Palembang, Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LTA	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LTA.....	iv
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK.....	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Manfaat Bagi Mahasiswa	3
1.5.2 Manfaat Akademik.....	3
1.5.3 Manfaat Bagi Rumah Makan Sate Pak Karyo	4
1.6 Sistematis Penulisan	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori.....	6
-------------------------	---

2.1.1	Desain Grafis	6
2.1.2	Media Promosi	6
2.1.3	Kemasan	8
2.1.4	Logo	8
2.1.5	<i>Doodle ART</i>	9
2.1.6	Tipografi	11
2.1.7	<i>Layout</i>	12
2.1.8	Warna	14
2.1.9	Metode Perancangan	15

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	17
3.1.1	Lokasi	17
3.1.2	Waktu Penelitian	17
3.2	Jenis Data	17
3.2.1	Data Primer (Wawancara)	17
3.2.2	Data Skunder (Observasi)	18
3.3	Konsep Perancangan.....	19
3.3.1	Konsep Visual.....	19
3.3.2	Konsep Huruf.....	21
3.3.3	Konsep Warna.....	23
3.4	Alat Dan Bahan	25
3.5	Tahap Pengerjaan	25

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil.....	31
4.1.1 Hasil Visual	31
4.1.2 Hasil Huruf	43
4.1.3 Hasil Warna	44
4.2 Pembahasan.....	46
4.2.1 Tahap Kedua	46

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan	67
5.2 Saran	67

DAFTAR PUSTAKA.....	xvii
----------------------------	-------------

HALAMAN LAMPIRAN.....	xviii
------------------------------	--------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Rumah Makan Sate Pak Karyo (1)	18
Gambar 3.2 Kemasan (2).....	18
Gambar 3.3 3 Kemasan (3).....	19
Gambar 3.4 Contoh Desain Kemasan (4).....	20
Gambar 3.5 Contoh Desain Logo (5).....	21
Gambar 3.6 Contoh jenis huruf <i>Toy Zarux</i>	22
Gambar 3.7 Contoh jenis huruf <i>Snacker comic</i>	22
Gambar 3.8 Warna CMYK pada lingkaran warna.....	24
Gambar 3.9 Contoh Warna CMYK pada desain.....	24
Gambar 3.10 Contoh Desain Kemasan	26
Gambar 3.11 Contoh Desain Duplex	27
Gambar 3.12 Contoh Desain Sekat	28
Gambar 3.13 Contoh <i>Doodle art</i>	29
Gambar 3.14 Contoh Desain Warna	30
Gambar 4.1 Sketsa Kemasan	31
Gambar 4.2 Kertas Duplex	32
Gambar 4.3 Sketsa Sekat (1).....	33
Gambar 4.4 Sketsa Sekat (2).....	33
Gambar 4.5 Sketsa <i>Doodle art</i>	34
Gambar 4.6 Warna Tutup Kemasan.....	34
Gambar 4.7 Warna Bagian Kemasan	35
Gambar 4.8 Sketsa Logo 1.....	35
Gambar 4.9 Sketsa Logo 2.....	36
Gambar 4.10 Sketsa Logo 3.....	37
Gambar 4.11 Visual.....	38
Gambar 4.12 <i>List 1</i>	38
Gambar 4.13 <i>List 2</i>	39

Gambar 4.14 <i>List 3</i>	39
Gambar 4.15 Komposisi	40
Gambar 4.16 <i>Font</i>	40
Gambar 4.17 Sketsa Terpilih	41
Gambar 4.18 <i>Template</i>	41
Gambar 4.19 <i>Mock-up 1</i>	42
Gambar 4.20 <i>Mock-up 2</i>	42
Gambar 4.21 <i>Font 1</i>	43
Gambar 4.22 <i>Font 2</i>	43
Gambar 4.23 Hasil Huruf	44
Gambar 4.24 Warna CMYK.....	45
Gambar 4.25 Warna <i>Project</i>	45
Gambar 4.26 Alat Tulis	46
Gambar 4.27 Sketsa <i>Packaging</i>	47
Gambar 4.28 <i>Scan Gambar</i>	48
Gambar 4.29 <i>Adobe Illustrator</i>	48
Gambar 4.30 <i>New Project</i>	49
Gambar 4.31 Tampilan.....	49
Gambar 4.32 <i>File Gambar</i>	50
Gambar 4.33 <i>Gambar Packaging</i>	50
Gambar 4.34 Sketsa Digital.....	51
Gambar 4.35 Hasil Sketsa Digital.....	51
Gambar 4.36 Sketsa Warna	52
Gambar 4.37 Sketsa Diberi Logo.....	52
Gambar 4.38 Alat Tulis	53
Gambar 4.39 Sketsa Logo.....	54
Gambar 4.40 <i>Photoshp CC</i>	54
Gambar 4.41 Pilihan Logo.....	55
Gambar 4.42 Bentuk Lingkaran.....	55

Gambar 4.43 <i>background</i>	56
Gambar 4.44 <i>Font 1</i>	56
Gambar 4.45 <i>Font 2</i>	57
Gambar 4.46 <i>effect</i>	57
Gambar 4.47 <i>effect</i> Teks.....	58
Gambar 4.48 Sate dan Lidi	58
Gambar 4.49 Warna <i>Brush</i>	59
Gambar 4.50 Sate	59
Gambar 4.51 Logo Teks.....	60
Gambar 4.52 Logo Sate.....	60
Gambar 4.53 <i>Project</i> Logo	61
Gambar 4.54 Hasil Logo	61
Gambar 4.55 <i>Adobe Illustrator</i>	62
Gambar 4.56 Ukuran	62
Gambar 4.57 <i>Doodle Art</i>	63
Gambar 4.58 <i>Adobe Photoshop</i>	63
Gambar 4.59 Digital <i>Doodle Art</i>	64
Gambar 4.60 Logo.....	64
Gambar 4.61 Logo Berwarna.....	64
Gambar 4.62 Hasil <i>Doodle Art</i>	65
Gambar 4.63 Hasil <i>Project</i> (Tampak Dalam)	65
Gambar 4.64 Hasil <i>Project</i> (Tampak Luar)	66

DAFTAR TABEL

Tabel 1.2 Jadwal Penelitian	17
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Form Topik Dan Judul (*Fotokopi*)
2. Lampiran 2. Form Konsultasi (*Fotokopi*)
3. Lampiran 3. Surat Pernyataan (*Fotokopi*)
4. Lampiran 4. Form Revisi Pra Sidang (*Fotokopi*)
5. Lampiran 5. Form Ujian Kompre (Asli)

ABSTRACT

DIMAS RINO PRAKOSO, GUSTIA NENGSIIE. *Design Logo And Pack Sate Pak Karyo.*

The present era of economic growth is so rapidly felt. This is what encourages the traders in culinary increasingly competing in introducing and promoting culinary. Like culinary processed meat namely Satay Padang, Java Satay. Sate Pak Karyo is a satay restaurant that has been established since 2000. However, the number of competition in the field of culinary especially satay. In order to keep attracting visitors and make a restaurant Sate Pak Karyo has its own identity, need an analysis to change the appearance of packaging form Sate Pak Karyo. One way to introduce and promote his business is through the manufacture of packaging design and logos. Making design and packaging aims to look more attractive consumer interest. Based on this authors are interested in making “ Packaging Design and Logo Packaging Sate Pak Karyo “. To find out and how to introduce Sate Pak Karyo this, the authors conducted interviews to visitors. The packaging and logo making process uses manual and digital drawing techniques with Adobe Photoshop cc 2017 software and Adobe Illustrator cc 2017. It's hoped that this logo and packaging design can help promote the products sold.

Key Word : Packaging, Culinary, Logo, Product, Software.

ABSTRAK

DIMAS RINO PRAKOSO, GUSTIA NENGSIIE. *Desain Logo Dan Kemasan Sate PaK Karyo*

Era sekarang pertumbuhan ekonomi begitu cepat merasa. Ini adalah apa yang mendorong para pedagang di kuliner semakin bersaing dalam memperkenalkan dan mempromosikan kuliner. Seperti daging olahan kuliner yaitu Sate Padang, Jawa sate. Sate Pak hari beliau berkeliling adalah restoran sate yang telah berdiri sejak tahun 2000. Namun, jumlah kompetisi di bidang kuliner terutama sate. Untuk tetap menarik pengunjung dan membuat Restoran Sate Pak hari beliau berkeliling telah memperlihatkan sendiri, memerlukan analisis untuk mengubah tampilan bentuk kemasan Sate Pak hari beliau berkeliling. Salah satu cara untuk memperkenalkan dan mempromosikan bisnis adalah melalui pembuatan desain kemasan dan logo. Membuat desain dan kemasan bertujuan untuk terlihat lebih menarik minat konsumen. Berdasarkan ini penulis tertarik membuat "Desain kemasan dan Logo Kemasan Sate Pak hari beliau berkeliling". Untuk menemukan keluar dan bagaimana untuk memperkenalkan Sate Pak hari beliau berkeliling ini, penulis melakukan wawancara kepada pengunjung. Kemasan dan logo proses pembuatan menggunakan manual dan digital gambar teknik dengan *software 2017 cc Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator cc 2017*. Diharapkan bahwa ini logo dan desain kemasan dapat membantu mempromosikan produk-produk yang dijual.

Kata kunci: Kemasan, kuliner, Logo, produk, perangkat lunak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alberd, Ahmad. *Peranan Fotografi Dalam Desain Poster Film Arisan Terhadap Persepsi Penonton*. DEIKSIS Vol. 06 No.01 Januari - April 2014:56. ISSN:2085-2274. 2014.
- Amalia, Icca Stella. *Evaluasi Media Poster Hipertensi Pada Pengunjung Puskesmas Talaga Kabupaten Majalengka*. Jurnal Kesehatan Masyarakat 9 No.1 Juli 2013: 4. ISSN: 1858-1196. 2013.
- Asthararianty et al. *Faktor-Faktor Dalam Desain Penunjang Buku Autobiografi I Made Ada*. Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana, Vol. 11, No. 2, Juli 2009: 72. ISSN: 0215-0905. 2009.
- Bekerja Sebagai Desainer Grafis. ESENSI. ISBN 9790158734. 9789790158733. 2008.
- Chuck Groth. *Exploring Package Design*. Thomson Delmar Learning. 2006. Sunyoto, Danang. *Metodologi Penelitian Akutansi*. PT. Refika Aditama. Bandung. 2013.
- Dewojati, R. Kuncoro Wulan. *Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan*. Imaji, Vol 7, No 2 Agustus 2009:179. ISSN 1693-0479. 2009.
- Fitriyanti, Dewi Ambar. *Perancangan Company Profile Dan Media Promosi Pariwisata Pabrik Gula Cepiring Kabupaten Kendal*. Arty: Journal of Visual Arts 5 No.1 Maret 2016: 6. ISSN: 2252-7516. 2016.
- Klimchuk, Marianne dan Sandra A. Krasovec. 2006. *Desain Kemasan*. Jakarta: Erlangga.
- Kotler dan Keller. 2009. *Manajemen Pemasaran*. Jilid I. Edisi ke 13. Jakarta: Erlangga.
- Kuspriyono et al. *Analisis Filosofi Logo Web Alibaba.Com*. Simposium Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (SIMNASIPTEK) 20 September 2014 :132. ISBN: 978-602-61268-2-5. 2014.
- Mardiono dan Mulyadi. 2014. *Simulasi Pemesanan Desai Kemasan Berbasis Animasi 3D Untuk Meningkatkan Efektifitas*

Pelayanan Pada Dinas Perindustrian Dan Perdagangan UPT BPTSI Provinsi Banten. Vol.1 No.1 ISSN 2406 7741.1 September 2014.

- Nosarinta, Yuli Deskia. *Perancangan Media Lini Bawah Sebagai Penunjang Promosi Rumah Sakit Islam Muhammadiyah Di Kendal Jawa Tengah*. Journal of Visual Arts 2. Vol. 2 No.1 November 2013:2. ISSN: 2252-7516. 2013.
- Pradnyanita, A. A. Sagung Intan. *Efektivitas Penempatan Iklan Outdoor Pada Tempat Umum*. Jurnal STD Bali Vol. III No. 1 Mei 2015:22. ISSN: 2355- 6218. 2015.
- Pujiriyanto, Santosa. 2015. *Desain Grafis Komputer (Teori Desain Grafis Komputer)*. Yogyakarta: C.V. ANDI OFFSET.
- Rangkuti, Freddy. 2010. *Analisis SWOT : Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta : Gramedia.
- Saebani, Beni Ahmad. *Metode Penelitian*. CV. Pustaka Setia. Bandung. 2008.
- Santosa, Ngurah Adhi. *Kajian Bentuk Dan Fungsi Unsur Desain Pada Poster WWF “ Be Responsible Out There ”*. Jurnal STD Bali Vol. IV No. 1 Agustus 2016:43-45. ISSN: 2355-6218. 2016.
- Seskowanti et al. *Bauran Promosi Panser Anoa PT. Pindad. Prosiding Manajemen Komunikasi. Volume 2, No.2 2016:268. ISSN: 2460-6537. 2016.*
- Sihombing, Danton. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta. 2015.
- Sumawardani et al. *Pengaruh Kualitas Pelayanan, Desain, Dan Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan Yang Berdampak Pada Peningkatan Penjualan Di Percetakan Teaching Factory Gradasi Semarang*. Journal of Management Vol.2 No.2 , Maret 2016:17-18. 2016.
- Sunyoto, Danang. *Metodologi Penelitian Akutansi*. PT. Refika Aditama. Bandung. 2013.
- Suriyanto, Rustan. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Triwardani, Reny. Kartika Ayu Ardhanariswari. *Perancangan Promosi Desa Budaya Banjarharjo, Kalibawang, Kulonprogo melalui Desain Komunikasi Visual*. NIRMANA, Vol. 16, No. 1, Januari 2016:40-43. ISSN: 0215-0905. 2016.

Widhiarso, Yoni, Sukadi. *Rancang Bangun Media Promosi Dan Pemesanan Online Bagas Motor Berbasis Web*. Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA Vol 2 No 1 – Maret 2013:1. ISSN: 2302-1136. 2015.

SUMBER INTERNET

Pengertian doodle,<http://www.desainstudio.com/2012>.

<http://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/135033/bab1/aplikasi-teknik-doodling-dengan-tema-monster-pada-busana-kostum>.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era *modern* sekarang ini pertumbuhan ekonomi begitu cepat terasa. Berkat pertumbuhan ini persaingan dalam dunia bisnis begitu ketat dirasakan. Hal inilah yang mendorong pedagang-pedagang di bidang kuliner semakin berlomba-lomba dalam memperkenalkan dan mempromosikan kemasan dan logo yang di buat.

Menurut Mardiono (2014: 1) Kemasan / *packaging* berasal dari kata *package* yang artinya sepadan dengan kata kerja “membungkus” atau “mengemas” dalam bahasa Indonesia, sehingga secara harfiah pengertian *packaging* dapat diartikan sebagai pembungkus atau kemasan. Sedangkan Menurut Suriyanto dan Rustan (2009: 13) Logo adalah Kata logo adalah penyingkatan dari *logotype*. Istilah logo baru bermunculan tahun 1037 dan kini istilah logo lebih populer daripada *logotype* Logo bisa menggunakan elemen apa saja: tulisan, logogram, gambar, ilustrasi dan lain-lain. Logo memberikan penguatan atas suatu identitas, informasi, persuasi yang akhirnya sebagai alat pemasaran. Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam ciri khas olahan kuliner di setiap daerahnya. Seperti kuliner olahan daging yaitu sate Padang, sate Jawa. Kota Palembang memiliki berbagai macam khas wisata kuliner seperti rumah makan yang menyediakan menu sate dan masakan jawa lainnya.

Sate Pak Karyo adalah rumah makan sate yang sudah berdiri sejak tahun 2000, nama Sate Pak Karyo diambil dari nama sang pemilik rumah makan yaitu Pak Karyo. Rumah makan Sate Pak Karyo merupakan salah satu rumah makan yang menjual masakan-masakan dari daerah Jawa Tengah seperti sate, gulai, tongseng, dan lain-lain. Namun, banyaknya persaingan dibidang kuliner khususnya sate, agar tetap menarik pengunjung dan membuat rumah makan Sate Pak Karyo memiliki identitas tersendiri, perlu adanya analisis untuk mengubah tampilan kemasan dari Sate Pak Karyo yang biasanya pelanggan yang ingin membawa pulang sate di bungkus dengan kertas atau *styrofoam* dan kini penulis akan merubah kemasan dan logo Sate Pak Karyo menjadi kemasan yang lebih praktis mudah di bawa dan mudah langsung di sajikan.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk menyusun laporan tugas akhir dengan judul “ **Desain Logo Dan Kemasan Sate Pak Karyo**” yang akan dibuat tentunya merupakan representasi dari Rumah Makan yang akan disesuaikan dengan identitas Rumah Makan Sate Pak Karyo tersebut. Diharapkannya agar dapat menarik lebih banyak pelanggan .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis dapat merumuskan bagaimana merancang kemasan dan membuat logo rumah makan Sate Pak Karyo.

1.3 Ruang Lingkup

Penulisan ini memiliki ruang lingkup yang telah di tentukan, sehingga diharapkan dapat sesuai dengan tujuan menghasilkan sebuah desai grafis yang menarik sehingga mampu menarik pelanggan untuk mengunjungi Rumah Makan Sate Pak Karyo desain grafis tersebut antara lain berupa desain kemasan dan desain logo.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan peneliti ini adalah merancang membuat logo Rumah Makan Sate Pak Karyo agar kemasan terlihat jauh lebih menarik.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat yang akan dirasakan oleh beberapa pihak seperti bagi mahasiswa, maupun akademik.

1.5.1 Manfaat bagi Mahasiswa

1. Meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam berkreatifitas.
2. Mahasiswa ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan keterampilan dalam komunikasi visual.
3. Mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang didapatkan selama belajar di Politeknik PalComTech.

1.5.2 Manfaat Bagi Akademik

1. Bahan referensi dalam penulisan karya ilmiah yang selanjutnya menjadi bahan bacaan sebagai pengetahuan.
2. Bahan untuk dapat membuat penulisan karya ilmiah yang lebih baik.

1.5.3 Manfaat Bagi Rumah Makan Sate Pak Karyo

Mempermudah Rumah Makan Sate Pak Karyo agar pelanggan yang memesan atau datang untuk makan agar lebih praktis membawa makanan dengan desain kemasan dan logo yang di buat.

1.6 Sistematis Penulisan

Demi terwujudnya suatu hasil yang baik dalam penyusunan laporan ini penulis menggunakan pembahasan yang sesuai dengan ketentuan yang diberikan.

a. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini menguraikan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematis penulisan.

b. Bab II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini menguraikan landasan teori mendukung penelitian dalam penulisan laporan tugas akhir.

c. Bab III Metodologi Penelitian

Pada bab ini menjelaskan tentang waktu penelitian, jenis data, teknik perancangan, alat dan tahapan pengerjaan.

d. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Pada tahap ini membahas tentang hasil analisis visual, huruf, warna, perancangan dan pembahasan.

e. Bab V Penutup

Pada tahap ini membahas tentang kesimpulan dan saran penulis pada bab sebelumnya dan juga berisi saran yang diharapkan berguna dalam penelitian.