

## PERANCANGAN *BRAND IDENTITY* DAN BANNER SEBAGAI MEDIA PROMOSI BUNABEE FASHION UNTUK MENINGKATKAN *BRAND AWARENESS*

Wiwiek Nurkomala Dewi<sup>1</sup>, Agus Sevtiana<sup>2</sup>, Suwandi<sup>3</sup>, Tenten Siti Julaeha<sup>4</sup>

Universitas Catur Insan Cendekia

Jl. Kesambi 202, Kota Cirebon, Jawa Barat Tlp : (0231) 220250

e-mail : wiwiek.nurkomala.dewi@cic.ac.id<sup>1</sup>, a.sevtiana@gmail.com<sup>2</sup>,

suwandi@cic.ac.id<sup>3</sup>, tentensiti4@gmail.com<sup>4</sup>

### ABSTRAK

Bunabee fashion merupakan UMKM yang bergerak dalam bidang bisnis pakaian. Dalam persaingan pasar yang ketat menuntut bunabee fashion bersaing secara kompetitif maka dibutuhkan sebuah identitas dan media promosi yang digunakan. Oleh itu, penulis bertujuan merancang sebuah brand identity dan banner dengan menggunakan desain yang menarik. Dalam proses perancangan desain sebuah brand identity dan banner ini yang pertama pengumpulan informasi dari pihak bunabee fashion kemudian peneliti merancang desain dengan menggunakan Adobe Illustrator. Lalu selanjutnya proses penilaian kepada pihak bunabee fashion apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan. Jika desain sudah siap lalu peneliti analisis desain dengan uji coba kuesioner menggunakan Metode Split Half (genap ganjil) dengan korelasi spearman. Penulis juga melakukan survei kepada beberapa responden menggunakan uji statistik dengan analisa statistik kuantitatif terhadap calon konsumen/responden konsumen dan uji 2 (dua) pihak. Yang mana hasilnya mencapai 80% untuk menarik perhatian konsumen. Maka dapat disimpulkan bahwa penulis telah menyelesaikan sesuai dengan tujuan dari tugas akhir yaitu dengan membuat produk brand identity dan banner yang digunakan sebagai media promosi bunabee fashion. Hal yang diharapkan dari perancangan ini adalah bunabee fashion dapat bersaing di tengah persaingan pasar yang menjamur dan kompetitif.

**Kata kunci:** *Perancangan, Brand identity, Media promosi, Logo, Uji Statistik.*

### ABSTRACT

*Bunabee fashion is an MSME engaged in the clothing business. In a tight market competition that requires bunabee fashion to compete competitively, an identity and promotional media are needed. Therefore, the author aims to design a brand identity and banner using an attractive design. In the process of designing the design of a brand identity and banner, the first is to collect information from the bunabee fashion then researchers design the design using Adobe Illustrator. Then the next process of assessing the bunabee fashion is whether it is as expected. If the design is ready, the researcher analyzes the design by testing the questionnaire using the Split Half Method (even odd) with Spearman correlation. The author also conducted a survey to several respondents using statistical tests with quantitative statistical analysis of prospective consumers/consumer respondents and a 2 (two) party test. Which the results reach 80% to attract the attention of consumers. So it can be concluded that the author has completed in accordance with the objectives of the final project, namely by making brand identity products and banners that are used as promotional media for bunabee fashion. What is expected from this design is that bunabee fashion can compete in the midst of a mushrooming and competitive market competition.*

**Keywords:** *Design, Brand identity, Promotional media, Logo, Statistical Test*

## 1. PENDAHULUAN

UMKM “Bunabe fashion” merupakan UMKM yang bergerak dalam bidang bisnis pakaian yang baru merintis sejak tahun 2019. Dengan banyaknya persaingan pasar yang semakin ketat dan menuntut pelaku industri untuk dapat bersaing secara kompetitif. Dikarenakan UMKM bunabee fashion belum memiliki identitas dan kurangnya media promosi, dampaknya masyarakat kurang mengetahui tentang UMKM tersebut. Dengan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat judul “Perancangan *Brand Identity* Dan Banner Sebagai Media Promosi Bunabee Fashion Untuk Meningkatkan *Brand Awareness*”. Dengan menggunakan metode Metode Split Half (genap ganjil) dengan korelasi spearman.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 Merek

Merek atau *brand* adalah sebuah nama yang mewakili produk secara keseluruhan, baik produk itu sendiri, jasa yang diberikan, perusahaan yang memproduksi dan hal-hal yang terkait. Semua ini merupakan suatu kesatuan yang mewakili oleh sebuah simbol yang bernama merek. (Fathul Mujib dan Tutik Saptiningsih 2021 : 1), maka Merek merupakan salah satu kunci pertimbangan dalam bisnis, modal intelektual yang memiliki nilai ekonomi yang dapat ditingkatkan nilainya dalam produk maupun teknologi. Merek merupakan asset bisnis dan usaha. Merek sangat erat dengan reputasi, busines image, goodwill. (Benny Setiawan Raharjo 2013 : 26).

### 2.2 Branding

*Branding* merupakan pemberian nama, istilah, tanda, simbol, rancangan atau kombinasi dari kesemuanya. Branding dibuat dengan tujuan untuk mendefinisikan barang, jasa atau kelompok penjual dan untuk membedakan dari barang atau jasa pesaing. *Branding* berasal dari kata *brand* yang berarti merek. Jadi *branding* adalah proses penciptaan atau peninggalan tanda jejak di benak dan hati konsumen melalui berbagai cara yang memberikan dampak bagi kehidupan konsumen. (Kothler, 2009; Fathul Mujib dan Tutik Saptiningsih, 2020 : 2).

### 2.3 Media promosi

Media lahir dari revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran. Jadi, istilah media mengacu pada segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi. Seperti video, televisi, bahan cetak, komputer, dan instruktur juga dianggap sebagai media karena berfungsi membawa pesan untuk tujuan pembelajaran. Tujuan media itu sendiri yaitu untuk memfasilitasi berlangsungnya komunikasi. (Muhammad Yaumi, 2018 : 6).

### 2.4 Logo

Logo merupakan simbol grafis atau visual yang terkait dengan produk, perusahaan, atau ide. Logo memiliki tujuan untuk memberikan identitas pada suatu produk atau jasa, perusahaan atau ide dan penampilan visual yang dapat diingat orang dan khalayak. Jadi, logo adalah tanda grafis, lambang atau simbol yang digunakan untuk membantu dan mengidentifikasi sehingga mendapatkan pengakuan publik atau memersuasi khalayak. Logo juga dapat berupa desain abstrak atau figuratif dan menyertakan teks dari nama yang diwakilkan sebagai sebuah tanda simbol. (Jokhanan kristiyono, 2020 : 68).

### 2.5 Desain grafis

Desain grafis dapat dipahami sebagai seni rupa yang dirancang untuk menyampaikan sebuah pesan kedalam simbol-simbol yang direpresentasikan melalui penyelarasan elemen warna, tipografi, ilustrasi atau foto kedalam media yang bersifat aksesibel bagi target komunikasi (Namuri Migotuwati, 2020:5).

### 2.6 Adobe Illustrator

*Adobe Illustrator* merupakan software desain grafis yang dimanfaatkan untuk membuat gambar dan ilustrasi berbentuk vector. Objek vector memiliki keunggulan dalam hal ketajaman gambar. Itu artinya, objek vector dapat diperbesar ukurannya hingga ratusan kali lipat tanpa kehilangan detailnya. Dalam praktik sehari-hari, objek vector biasa digunakan untuk membuat media luar ruang berukuran raksasa, seperti spanduk hingga *billboard*. (Jubile Enterprise 2020 : 1).

## 2.7 Tipografi

Tipografi (*typography*) merupakan ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia untuk menciptakan kesan tertentu sehingga dapat membantu pembaca mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. (Dr. Jokhanan Kristiyono.2020:37).

## 2.8 Warna

Jika didefinisikan secara obyektif atau fisik warna bisa diartikan sebagai sifat cahaya yang dipancarkan. Sedangkan jika didefinisikan secara subyektif dan psikologis warna bisa diartikan sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Warna merupakan unsur penting dalam desain karena dengan warna suatu karya desain akan mempunyai sebuah arti atau nilai lebih. (Kusnadi.2018:45)

## 3. ANALISA DATA

### 3.1. Studi Pustaka

Studi kepustakaan dilakukan dengan cara mencari referensi dalam pustaka yang berkaitan dengan objek penelitian. Studi pustaka ini penting untuk mendukung data peneliti yang akan diimplementasikan ke dalam perancangan branding.

### 3.2. Observasi

Metode ini merupakan bahan pertimbangan pembuatan identitas dan banner UMKM Bunabee Fashion, sehingga desainnya dapat dikenal masyarakat terhadap produk Bunabee Fashion sesuai dengan target pasar. Observasi adalah cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati.

### 3.3. Wawancara

Wawancara yang dilakukan penulis adalah wawancara kepada pemilik UMKM guna mengetahui informasi tentang UMKM bunabee fashion.

### 3.4. Validasi Kuesioner

Berikut adalah hasil uji validitas dan reliabilitas kuesioner logo dan Banner UMKM “Bunabee Fashion” menggunakan metode split half korelasi spearman yang dilakukan penulis terhadap 19 responden. Dengan pernyataan:

*Tabel 1. Daftar Pernyataan Dalam Kuesioner*

1	Desain logo dan banner menggambarkan brand fashion
2	Desain Logo dan banner tersebut menarik dimata konsumen
3	Desain logo tersebut mudah untuk di ingat
4	Desain logo tersebut menggambarkan identity dari bunabee fashion
5	Gradasi warna yang terdapat di logo menarik
6	Typografi yang dipakai dalam banner menarik
7	Kombinasi warna dalam banner menarik untuk dilihat
8	Desain banner tersebut cocok sebagai media promosi bunabee fashion
9	Desain logo tersebut bisa menjadi ciri khas dari bunabee fashion
10	Desain logo tersebut dapat bersaing dengan kompetitor lainnya
11	Desain dalam banner membuat konsumen tertarik untuk membeli produk
12	Konsep banner sudah sesuai dengan target pasar
13	Gradasi warna dan tipografi dalam logo dan banner sudah ballance
14	Desain logo yang menarik dapat mempengaruhi minat konsumen untuk membeli
15	Desain logo tersebut dapat menjadikan bunabee fashion lebih dikenal masyarakat

Keterangan:

1. STS (sangat tidak setuju): 1
2. TS (tidak setuju): 2
3. S (setuju): 3
4. SS (sangat setuju): 4

Tabel 2. Perhitungan Analisa Validitas Kuesioner

NO	RESPONDEN	PERNYATAAN															JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Responden 1	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	51
2	Responden 2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	47
3	Responden 3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	50
4	Responden 4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	52
5	Responden 5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
6	Responden 6	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	50
7	Responden 7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
8	Responden 8	4	3	4	4	2	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	51
9	Responden 9	4	3	4	4	2	3	4	3	4	2	3	3	4	2	4	49
10	Responden 10	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
11	Responden 11	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	51
12	Responden 12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
13	Responden 13	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	49
14	Responden 14	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	51
15	Responden 15	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	49
16	Responden 16	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	52
17	Responden 17	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	47
18	Responden 18	4	3	4	4	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	4	50
19	Responden 19	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	49
	r-hitung	0,7646	0,846	0,8391	0,7991	0,6798	0,8019	0,7332	0,8461	0,7931	0,746	0,8053	0,8334	0,784	0,674	0,7904	
	r-tabel	0,482	0,482	0,482	0,482	0,482	0,482	0,482	0,482	0,482	0,482	0,482	0,482	0,482	0,482	0,482	
	simpulan	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	
	jumlah valid	15															

Tabel 3. Perhitungan Analisa Reliabilitas Kuesioner

	Jumlah	
	Ganjil	Genap
	27	24
	29	18
	30	20
	33	19
	27	18
	30	20
	36	24
	30	21
	29	20
	32	19
	31	20
	9	6
	31	18
	30	21
	30	19
	32	20
	28	19
	32	18
	30	19
r-hitung	0,8403815	
Spearman	0,9132688	
r-tabel	0,482	
Simpulan	reliabel	
Kategori	Sangat Tinggi	

### 3.5 Proses Produksi

Setelan tampilan kerja muncul, gunakan tool pada dokumen kerja. Klik ikon T untuk mengetik sebuah huruf. Maka ketik B dan F dengan *font clicker script*.



Gambar 1. Tutorial Pembuatan logo

Tambahkan warna gradasi dari warna *very dark grayish blue* ke warna *strong blue* menggunakan *fountain fill tool*. Gabungkan huruf B dan F kemudian di grup (CTRL+G). Klik kanan pilih *create outlines* untuk mengedit *font*. Hilangkan garis pada huruf B. lalu drag gambar jarum png dari *library* dan di letakan pada huruf B.



Gambar 2. Tutorial Pembuatan logo

Buat bagian depan *packaging* dengan bentuk trapesium menggunakan *pen tool*. Ketik Bunabee Fashion dengan menggunakan *font Lucida*. Kemudian klik *Warp Options* untuk mengedit huruf agar melengkung.



Gambar 3. Tutorial Pembuatan logo

Buat bagian pengunci seperti gambar dibawah menggunakan *rectangle tool*. Drag *vector* daun semanggi ke dalam lembar kerja. Kemudian edit sesuai dengan gambar yang ada didalam sketsa logo



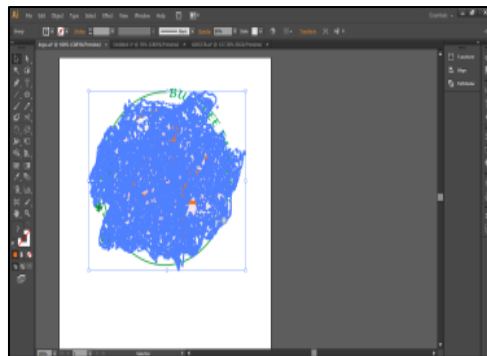
Gambar 4. Tutorial Pembuatan logo

Kemudian berikan warna pada desain yang telah dibuat dan perbaiki tata letak.



Gambar 5. Tutorial Pembuatan logo

Masukan *background watercolor* dan letakan di belakang desain logo. Kemudian edit warna *background watercolor*.



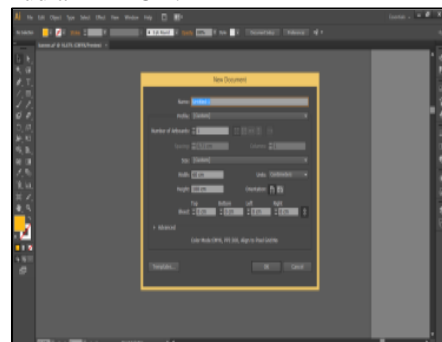
Gambar 6. Tutorial Pembuatan logo

Selanjutnya, kurangi *opacity background*. Setelah selesai simpan logo dengan format *PNG*.



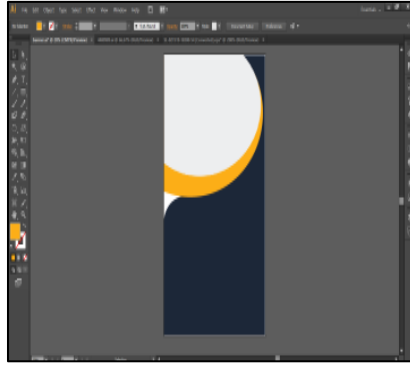
Gambar 7. Tutorial Pembuatan logo

Pada tampilan kotak dialog *New Document*. Isi *size* dengan pilihan *Custom*, *Width* 60cm dan *Height* 100cm. Kemudian klik *OK*.



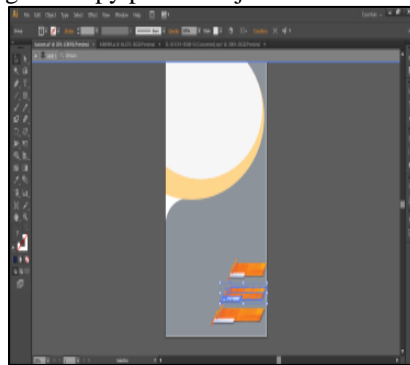
Gambar 8. Tutorial Pembuatan banner

Kemudian pilih *Rectangle Tool* dan *Ellipse Tool*, setelah itu edit menggunakan *Direct Selection Tool* sesuai dengan desain yang diinginkan.



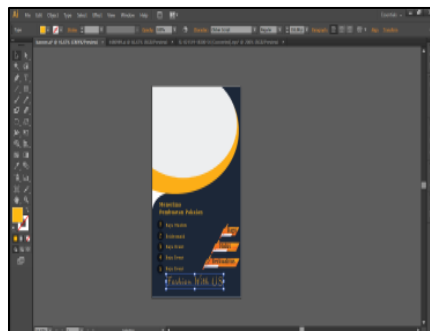
Gambar 9. Tutorial Pembuatan banner

Kemudian pilih *Rectangle Tool* setelah itu edit sehingga membentuk kotak kemudian rubah posisinya sedikit miring dan copy paste menjadi 3 kemudian sesuaikan lebarnya.



Gambar 10. Tutorial Pembuatan banner

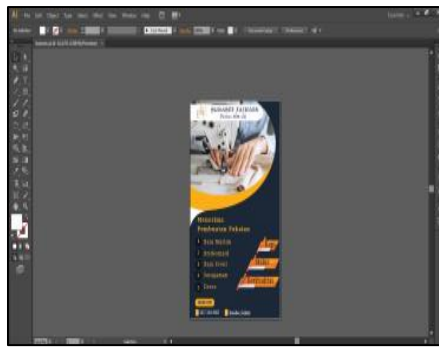
Setelah itu masukan informasi yang terdapat pada banner dengan menggunakan font *Lucida Bright*



Gambar 11. Tutorial Pembuatan banner

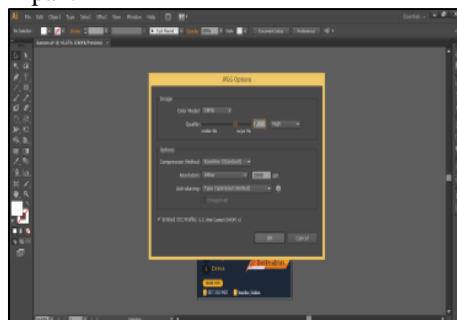
Kemudian drag logo dan gambar dari library, rubah arrange gambar ke belakang dengan klik send to back. Setelah itu tambahkan rounded rectangle tool kemudian tambahkan font dan logo.





Gambar 12. Tutorial Pembuatan banner

Setelah proses desain banner selesai, export desain tersebut menjadi JPG. Kemudian klik OK untuk dapat menyimpan.



Gambar 13. Tutorial Pembuatan banner

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### 4.1 Implementasi



Gambar 14. Logo warna bunabee fashion

Konsep desain logo pada UMKM bunabee fashion menunjukkan ke-existensian dalam bidang konveksi. Lingkaran yang dinamis diharapkan memberikan kesan agar UMKM ini dapat tumbuh dan berkembang sehingga dikenal secara luas oleh masyarakat. Daun semanggi berdaun empat yang dipercaya merupakan simbol keberuntungan dan harapan, diharapkan agar UMKM ini agar memperoleh banyak keuntungan.



Gambar 15. Logo grayscale Bunabee Fashion

Desain logo grayscale ini sama dengan logo yang full warna. Untuk logo grayscale ini perbedaannya ada pada warna logo yang digunakan dalam rentan skala hitam ke putih. Grayscale ini merupakan warna lain selain hitam, ada juga hitam sedang, abu-abu tua, abu-abu muda ataupun putih. Grayscale merupakan aspek yang penting dalam gambar digital, dan adapun penggunaan logo ini biasanya sering digunakan pada cetakan satu warna seperti koran, tabloid atau packaging karton.



Gambar 16. Desain banner

Konsep desain banner memiliki ukuran 60x120 cm dengan menggunakan bahan Albartos. Desain banner ini terdiri dari logo kemudian di sebelah kanan di beri nama bunabee fashion sebagai nama UMKM. Desain banner dalam warna biru tua di padukan dengan warna kuning sehingga tidak terlihat monoton. Untuk tampilan visual pendukung di letakan dibagian atas belakang logo. Desain banner mengkombinasikan kesan simpel dengan tujuan sebagai media promosi untuk menginformasikan dan memperkenalkan UMKM bunabee fashion.

## 4.2 Pengujian

### 4.2.1 Uji Statistik dan Uji 2 (2) pihak

Berikut merupakan hasil dari kuesioner yang telah disebar oleh peneliti kepada 40 responden, dengan keterangan:

KET

STS: Sangat tidak setuju (1)

TS: Tidak setuju (2)

S: setuju (3)

SS: Sangat setuju (4)

Tabel 4. Hasil jejak pendapat/opini 40 responden

NO	RESPONDEN	PERNYATAAN														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Devi	1	3	3	2	3	2	2	3	1	3	3	3	2	4	1
2	Sekar Arum Resmi Ning Pangren	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	Rachelina Devi Mardiana	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4
4	Sandy Rakae	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	4	4	4
5	Ica	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3
6	Erlin Sri Mulyani	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4
7	Pirda	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	Mutiara Dewi	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
9	M Sigit Abdillah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	Yeni	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11	Anis khoerunnisa	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
12	Fitri	4	3	2	1	2	2	2	3	4	4	4	4	4	3	3
13	Neni	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	3	4	2	3
14	Gina pahira	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
15	Diana Naftalia	3	4	4	3	4	4	3	4	3	2	4	4	3	3	4
16	Sri yulianti	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4
17	Trina Ramyati	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1
18	Bagus safrudin	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4
19	Yuni A. Solihah	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20	Anisatul avista	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
21	safarudin	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
22	Riko	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4
23	Sofiyanti	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4
24	Anisa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
25	Yuzril Fathullah Aji	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3
26	Dany Permama	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4
27	Juwita putri	3	3	3	3	3	4	4	4	2	3	4	4	3	3	3
28	Putri farri	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3
29	Diah halida	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3
30	Ipan setiawan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
31	Dina siti nurjanah	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
32	Ima imala	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3
33	Yulianti	3	3	2	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3
34	Sri atika	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3
35	Eti setianingsih	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4
36	Cahyana	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3
37	Ida Farida	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3
38	Andri Firmansyah	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
39	Kartika Dewi	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3
40	Ninna	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3

Tabel 5. Menentukan nilai  $\sum X$

JUMLAH= $\sum X$	$(\sum X)^2$	$\sum X^2$
36	36	1296
60	60	3600
53	53	2809
46	46	2116
52	52	2704
56	56	3136
60	60	3600
45	45	2025
45	45	2025
60	60	3600
47	47	2209
45	45	2025
52	52	2704
47	47	2209
52	52	2704
55	55	3025
57	57	3249
55	55	3025
46	46	2116
45	45	2025
47	47	2209
53	53	2809
53	53	2809
60	60	3600
43	43	1849
47	47	2209
49	49	2401
48	48	2304
51	51	2601
45	45	2025
59	59	3481
53	53	2809
45	45	2025
48	48	2304
52	52	2704
47	47	2209
43	43	1849
42	42	1764
46	46	2116
48	48	2304
1993	3972049	100583

Setelah menginput semua data yang dibutuhkan, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis sebagai berikut:

1. Menentukan hipotesis  
**Ho** : Desain yang dibuat sudah sesuai konsep untuk sebuah identitas dan menarik perhatian konsumen serta mempermudah konsumen dalam memperoleh informasi **sama dengan** 80% dari nilai ideal.  
**Ha** : Desain yang dibuat sudah sesuai konsep untuk sebuah identitas dan menarik perhatian konsumen serta mempermudah konsumen dalam memperoleh informasi **tidak sama dengan** 80% dari nilai ideal.
2. Menentukan taraf signifikan ( $\alpha$ )
  - a. Taraf kepercayaan 95% (Taraf Signifikan ( $\alpha$ ) 5%)
  - b.  $\alpha = 0,05$
  - c. Jumlah pernyataan kuesioner 15 item dengan skala 4
3. Nilai rata-rata hipotesis ( $\mu_0$ )  
 nilai ideal =  $15 \times 4 \times 40 = 2.400$   
 rata-rata nilai ideal =  $2.400 : 40 = 60$   
 jadi, 80% dari rata-rata skor ideal =  $0,8 \times 60 = 48\%$
4. Hipotesis ( $H_a$  dan  $H_o$ ) model statistik  
**Ha** :  $\mu_0 \neq 48\%$  ; **Ha** :  $\mu_0 = 48\%$
5. Standar deviasi dan rata-rata  
 Dik :  
 $\Sigma X = 1.993$  ;  $\Sigma X^2 = 100.583$ ;  $(\Sigma X)^2 = 3.972.049$ ;  $n = 40$

Penyelesaian :

- a. Standar deviasi Menentukan t-tabel

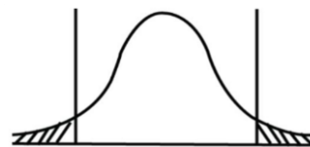
$$s = \sqrt{\frac{\Sigma x^2 - \frac{(\Sigma x)^2}{n}}{n-1}} = \sqrt{\frac{100.583 - \frac{3.972.049}{40}}{40-1}} = \sqrt{\frac{100.583 - \frac{3.972.049}{40}}{39}} = \sqrt{\frac{100.583 - 99.301}{39}} = \sqrt{\frac{1.282}{39}} = \sqrt{32,8} = 5,72$$

- b. Rata rata

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{n} = \frac{1.993}{40} = 49,8$$

6.  $5db = n-1$  ;  $db = 40-1$  ;  $db = 39$   
 sehingga didapat t-tabel 2,022
7. Menentukan t-hitung  
 Dik :  $\mu_0 = 48$  ;  $n = 40$       Solution:  $t - \text{count} = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}} = \frac{49,8 - 48}{\frac{5,72}{\sqrt{40}}} = \frac{1,8}{0,9} = 2$   
 standar deviasi = 5,72  
 rata-rata = 49,8

8. Kesimpulan  
*Jika  $-t \text{ tabel} \leq t \text{ hitung} \leq +t \text{ tabel}$  maka  $H_o$  diterima dan  $H_a$  ditolak*  
 Jika  $-2.021 \leq 1,7 \leq +2.021$



Gambar 17. kurva uji 2 (dua) pihak

*Maka;*

**Ho** : Desain yang dibuat sudah sesuai konsep untuk sebuah identitas dan menarik perhatian konsumen serta mempermudah konsumen dalam memperoleh informasi **sama dengan** 80% dari nilai ideal diterima.

**Ha** : Desain yang dibuat sudah sesuai konsep untuk sebuah identitas dan menarik perhatian konsumen serta mempermudah konsumen dalam memperoleh informasi **tidak sama dengan** 80% dari nilai ideal ditolak.

Jadi, Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan desain sudah sesuai dengan konsep untuk sebuah identitas dan bisa menarik perhatian konsumen serta mempermudah konsumen dalam memperoleh informasi senilai 48 atau 80% dari nilai ideal.

## 5. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembuatan perancangan tugas akhir ini, telah dihasilkan perancangan produk brand identity dan banner untuk UMKM bunabee fashion yang digunakan sebagai bahan media promosi. Sehingga dengan hasil perancangan ini, UMKM bunabee fashion dapat muncul di tengah persaingan pasar yang menjamur dan kompetitif. Dimana bunabee fashion ini memberikan sebuah informasi sebesar 80% dari hasil kuesioner yang telah dilakukan sehingga menjadi solusi terbaik bagi konsumen baik dari kualitas, kuantitas dan pekerja yang handal sehingga dapat menggugah emosi konsumen untuk memenuhi rasa ingin tahu dan terjalin hubungan timbal balik akibat proses komunikasi tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mujib, Fathul dan tutik saptiningsih. 2021. *“School Branding: Strategi di Era Disruptif*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- [2] Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologo Pembelajaran*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- [3] Kristiyono, Jokhanan. 2020. *Komunikasi Grafis Dilengkapi Panduan Teknis Desain Layout dengan Aplikasi Software Grafis InDesign*. Jakarta: Prenada Media.
- [4] Migotuwio, Namuri. 2020. *Desain Grafis Kemarin, Kini, dan Nanti*. Alinea Media Dipantara.
- [5] Enterprise, Jubilee. 2020. *Panduan Adobe Illustrator*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- [6] Kusnadi. 2018. *Dasar Desain Grafis*. Tasikmalaya: Edu Publisher.