

Perancangan *Sign System* di Limasan's Finest Restoran-Kafé di Sumedang melalui Program Pengabdian Masyarakat Berbasis *Participatory Design*

I Dewa Alit Dwija Putra^{1*}, I Gusti Agung Rangga Lawe², Dimas Krisna Aditya³

^{1,2,3} Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

e-mail: dwijaputra@telkomuniversity.ac.id^{1*},

agunglawe@telkomuniversity.ac.id², deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id³

Informasi Artikel

Article History:

Received : 23 Januari 2026

Revised : 24 Juni 2026

Accepted : 28 Juli 2026

Published : 13 Oktober 2026

*Korespondensi:

dwijaputra@telkomuniversity.ac.id

Keywords:

Participatory design, signage and wayfinding, restaurant, community service

Hak Cipta ©2026 pada Penulis.
Dipublikasikan oleh Universitas
Dinamika



Artikel ini *open access* di bawah lisensi
[CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



10.37802//society.v7i2.1365

**Society : Jurnal Pengabdian dan
Pemberdayaan Masyarakat**

2745-4525 (Online)

2745-4568 (Print)

<https://e-journals.dinamika.ac.id/index.php/society>

Abstract

Competition in the cafe and restaurant business demands improved service quality to maintain customer loyalty and comfort. One aspect of service that plays a crucial role yet is often overlooked is the signage and wayfinding system, part of Environmental Graphic Design. This Community Service activity aims to design and implement a signage and wayfinding system at Limasan's Finest Restaurant - Cafe in Sumedang through a participatory design approach. This method is used because it actively involves partners in all stages of the activity, from identifying service problems and mapping information needs through the co-design process to implementation and evaluation, with ongoing mentoring from the community service team. The results of the activity show that the implementation of signage and wayfinding designed in a participatory manner can clarify service flows, increase visitor comfort, and support the cafe's operational efficiency. In addition to producing outputs in the form of a functional and contextual signage system, this activity also increases partners' understanding and capacity in design-based service management.

PENDAHULUAN

Pengabdian Masyarakat Universitas Telkom periode ke-2 tahun 2025 ini merupakan kelanjutan dari pengabdian masyarakat periode 1 tahun 2024 di tempat dan lokasi yang sama yaitu di Limasan's Finest Sumedang. Pada periode pertama tim Pengabdian Masyarakat Universitas Telkom telah berhasil mendampingi mitra dalam menentukan *positioning* usaha dan produknya terhadap kompetitor melalui program perancangan ulang identitas visual Limasan's Finest, sebagai upaya memberikan perbedaan

atau karakteristik restoran dan kafe dalam merebut segmen pasar. Program pendampingan tersebut merupakan solusi untuk dapat bersaing di dunia kuliner dan membantu menaikkan jumlah kunjungan ke restoran-kafe tersebut. Pendampingan juga dimaksudkan untuk memberi pembinaan berkelanjutan sehingga usaha rumah makan dan kafe tersebut sepenuhnya dapat berkembang dan mandiri (Debby et al., 2024)

Limasan's Finest adalah sebuah UMKM yang berjenis restoran dan kafe, terletak di Jl. Bojong Ragadiem No.1A, RT 03/RW 07, Kotakulon, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Lokasi restoran ini sangat dekat dengan pintu keluar tol, memungkinkan pengunjung yang datang atau meninggalkan Kabupaten Sumedang dapat mampir terlebih dahulu untuk mencicipi kuliner khas restoran ini. Akan tetapi keunggulan geografis bukan satu-satu faktor untuk dapat mempertahankan loyalitas konsumen, karena banyak faktor lain yang harus dipertimbangkan serta diupayakan oleh pemilik agar dapat terus eksis di dunia kuliner. (Agung et al., 2025).

Program pengabdian masyarakat ini menyoroti potensi dan permasalahan internal Limasan's Finest, khususnya aspek pelayanan (*service*) terkait fasilitas dan sarana yang dimiliki, hal ini sangat berpengaruh terhadap kenyamanan serta peningkatan jumlah pelanggan. Selama ini, pengelola lebih berfokus menjaga kualitas dan keotentikan cita rasa produk serta memperluas fasilitas untuk memenuhi kebutuhan pengunjung. Namun, pengembangan tersebut belum diimbangi dengan perencanaan dan penataan ruang serta alur sirkulasi yang baik, sehingga berpotensi mengurangi kenyamanan pengunjung.

Kondisi dan temuan pada mitra, untuk mengantisipasi serta menjaga loyalitas pelanggan terhadap tingkat kenyamanan dan keramahan lingkungan Limasan's Finest, agar pengunjung terdorong untuk datang kembali dan melakukan kunjungan berulang perlu dilakukan evaluasi terhadap sarana dan fasilitas yang dimiliki maupun yang direncanakan ke depan. Penataan ulang fasilitas dan sarana bagi pengunjung ini didasarkan pada penerapan pengetahuan *Environmental Graphic Design* (EGD), terutama dalam penerapan *sign system* yang tepat dan proporsional, yang secara tidak langsung berkontribusi terhadap peningkatan kenyamanan konsumen (Saktiana, 2026). Selama ini, aspek tersebut belum memperoleh perhatian yang memadai dari pihak manajemen. Sistem tanda, menurut Calori dan Eynden (2015), merupakan rangkaian komunikasi visual yang dirancang untuk memberikan informasi dalam lingkungan fisik sehingga pengguna dapat menavigasi ruang, memahami layanan, dan berinteraksi dengan lingkungan secara lebih mudah.

Dalam kajian desain, *sign system* juga dijelaskan sebagai bagian integral dari EGD yang menggabungkan komunikasi visual dan desain lingkungan untuk membimbing dan menginformasikan pengguna melalui elemen visual yang mudah dikenali, serta berperan penting dalam memberikan informasi arah dan identifikasi ruang sehingga pengalaman pengguna menjadi lebih terarah dan nyaman (Eynden, 2015). Sejalan dengan hal tersebut, Ikea & Piippo (2024) menjelaskan bahwa *signage* dan *wayfinding* merupakan sistem grafis informasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan merupakan sistem dalam lingkungan fisik, meliputi tanda berupa simbol, peta, arah dan unsur tipografi yang terkoordinasi secara konsisten. Sistem ini berfungsi bukan hanya sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai alat navigasi visual yang membantu pengguna menemukan lokasi atau layanan yang diinginkan secara efektif dan efisien (Nabila et al., 2024). Permatasari et al., (2025) menambahkan bahwa sistem tanda yang dirancang dengan baik mampu mengurangi tingkat kebingungan dan menurunkan ketergantungan pengguna pada bantuan verbal dari staf atau pengelola, sehingga *sign system* tidak hanya berperan sebagai elemen fisik, tetapi juga sebagai bagian dari strategi pelayanan dan pengalaman pengguna secara keseluruhan (Calista et al., 2024).

Tim PkM Universitas Telkom yang terdiri atas tiga dosen dan dua mahasiswa Desain Komunikasi Visual melakukan survei dan observasi terhadap fasilitas interior dan eksterior

Limasan's Finest. Restoran-kafe ini mengusung konsep tradisional Jawa, yang tercermin pada arsitektur rumah limasan, furnitur kayu jati berornamen khas Jawa, serta dekorasi interior bernuansa Jawa Tengah. Namun, ketidakseragaman ukuran dan pola meja-kursi, disertai banyaknya dekorasi, menimbulkan kesan ruang yang ramai dan tidak teratur sehingga mengganggu pandangan serta orientasi pengunjung.

Limasan's Finest memiliki dua area utama, yaitu bangunan limasan sebagai pusat aktivitas restoran dan bangunan bekas kandang ternak yang dialihfungsikan menjadi beberapa kedai, seperti kopi, mi, dan jajanan tradisional. Fasilitas lainnya meliputi area parkir yang memadai serta ruang terbuka menyerupai panggung untuk berbagai kegiatan, seperti pemutaran film, lomba menggambar, membaca puisi, dan membuat batik. Beragam aktivitas bernuansa tradisional Nusantara, khususnya Sunda dan Jawa, menjadi bagian dari strategi manajemen untuk menarik lebih banyak pengunjung.

Dari sisi pelayanan, tim menemukan beberapa persoalan konkrit. Pertama sejumlah pengunjung sulit menemukan tempat yang dituju dan selalu bertanya kepada pegawai atau staf, misalnya untuk mencari lokasi toilet dan musala. Pengunjung juga kesulitan saat hendak bertransaksi, memesan, maupun membayar, karena belum adanya penandaan tempat-tempat seperti kasir, *customer service*, kamar kecil, musala, dan area parkir. Belum adanya penomoran meja makan juga sering membuat pelanggan ragu apakah suatu meja sudah dipesan atau belum, sehingga menimbulkan ketidaknyamanan.



Gambar 1. *Information Sign* berupa *neon box* yang belum proposional
(Sumber : Tim PkM. Univ. Telkom)

Kedua, meskipun Limasan's Finest berada di wilayah yang strategis di Kecamatan Sumedang Selatan, dekat dengan pintu Tol Cisumdawu, pengunjung sering kali terlewat karena minimnya penandaan di jalan raya menuju area perkampungan lokasi restoran, walaupun sudah dipandu Google Maps. *Wayfinding* berupa *neon-box* yang telah di pasang belum terlihat dan terbaca dengan jelas, hal ini dikarenakan ukuran dan desain dari *sign* tersebut belum proposional dan peletakkannya pun sebagian terhalang oleh tanaman sekitar. Ketiga, tim juga menemukan belum adanya *signage* regulasi yang semestinya tidak boleh dianggap remeh, seperti penanda kawasan bebas asap rokok, larangan membawa makanan dan minuman dari luar, pengaturan area parkir kendaraan roda dua dan empat, serta peringatan keberadaan hewan peliharaan (sekitar area banyak kucing) sering berkeliaran di area restoran. Keempat, beberapa penandaan yang sudah ada belum dirancang dengan baik, pemilihan material/bahan seadanya, sehingga menimbulkan kesan kusam dan tidak mudah terbaca dengan baik.

Berdasarkan seluruh temuan tersebut, tim pengabdian masyarakat bersama mitra dan pengelola berhasil mengidentifikasi permasalahan utama terkait sarana dan fasilitas

layanan bagi pengunjung Limasan's Finest, yang menjadi dasar penyusunan langkah kerja: 1) mereduksi dan penataan kembali dekorasi, furnitur (meja, kursi), dan ornamen lain; 2) pencatatan kebutuhan *sign system* berdasarkan temuan tim PkM dan mitra; 3) perancangan *signage* dan *wayfinding* yang berkarakter sesuai identitas Limasan's Finest; 4) produksi dan penerapan desain sesuai anggaran yang tersedia, baik dari tim PkM maupun mitra; serta 5) evaluasi sejauh mana *sign system* yang dibuat memberikan dampak langsung maupun tidak langsung.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, tim pengabdian masyarakat Telkom menawarkan solusi berupa perancangan dan penerapan *signage* dan *wayfinding* yang efektif dan efisien guna meningkatkan loyalitas pelanggan, melalui pendekatan *participatory design* yang melibatkan pemikiran dan keputusan bersama antara mitra (pemilik, manajer), pengunjung, dengan tim PkM Universitas Telkom. Pendampingan juga dilakukan untuk memberikan bekal wawasan pengetahuan agar perancangan *signage* dan *wayfinding* terarah dan berkarakter, sekaligus menumbuhkan kemandirian mitra dan keberlanjutan pengembangan ke depan (Rahmani et al., 2023a)

Dengan demikian, tujuan secara umum kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat adalah mengimplementasikan ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan hasil penelitian untuk membantu menyelesaikan permasalahan mitra, meningkatkan kapasitas dan kemandirian masyarakat, serta menciptakan manfaat yang berkelanjutan untuk kesejahteraan. Secara khusus tujuan program PkM Universitas Telkom kali ini adalah memberikan solusi mengenai permasalahan "pelayanan" (*serve*) untuk meningkatkan jumlah pengunjung melalui perancangan dan implementasi *sign system* yang sesuai dengan kebutuhan operasional Limasan's Finest.

METODE PELAKSANAAN

Program Pengabdian Masyarakat Universitas Telkom pada Mitra Limasan's Finest berlangsung selama lima bulan dimulai dari bulan Agustus sampai dengan bulan Desember 2025 dan penutupan program dilakukan pada tanggal 9 Januari 2026. Adapun tahapan program dan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dapat dilihat dari diagram di bawah ini.

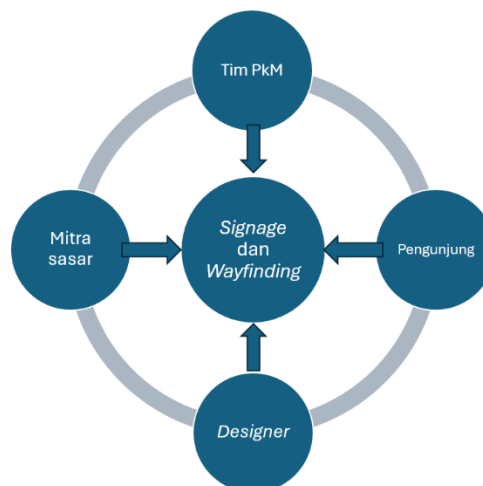


Gambar 2. Tahapan pelaksanaan program Pengabdian Masyarakat Universitas Telkom.
(Sumber: Tim PkM Univ. Telkom)

Pelaksanaan program PkM diawali dengan survei dan observasi dengan mitra terkait program baru, berupa penataan dan pembuatan *signage* dan *wayfinding*, yang kemudian dibuatkan proposal dengan anggaran yang disesuaikan. Dilanjutkan dengan mengidentifikasi dan mendiskusikan masalah yang dimunculkan dari keberadaan fasilitas dan sarana yang disediakan oleh Limasan's, kemudian tim PkM dan mitra merumuskan masalah yang kemudian dituang ke dalam sebuah konsep perancangan *signage* dan *wayfinding*. Tahapan selanjutnya dilakukan uji coba *signage*, dan mengevaluasi pengalaman *audience*, untuk mengukur kejelasan keterbacaan, format dan material yang tepat untuk *signage*. Kemudian dilanjutkan dengan produksi dan implementasinya di area Limasan's

Finest serta dilakukan evaluasi dan pendampingan. Tahapan program PkM di atas kemudian dielaborasi ke dalam pendekatan *participatory design*, untuk menghasilkan suatu desain dari pemikiran kolaboratif (Burhan, 2025).

Participatory design dianggap tepat dan relevan karena berkaitan dengan proses suatu desain, berupa *signage* dan *wayfinding*. *Participatory design* merupakan pendekatan perancangan yang menempatkan pengguna atau mitra sebagai partisipan aktif dalam seluruh tahapan proses desain (Seliari et al., 2021) Mulai dari identifikasi masalah hingga evaluasi solusi (Retno et al., 2025). Dalam konteks Pengabdian kepada Masyarakat pada mitra Limasan's Finest, pendekatan ini sangat sesuai karena kualitas layanan dan pengalaman konsumen sangat dipengaruhi oleh praktik operasional harian yang dijalankan oleh pemilik dan karyawan. Melalui keterlibatan langsung mitra dalam proses perancangan, solusi yang dihasilkan tidak bersifat *top-down*, melainkan berbasis pada kebutuhan nyata dan pengalaman lapangan (Rahmani et al., 2023). Pendampingan berperan sebagai proses fasilitas yang menjembatani pengetahuan akademik dengan praktik usaha, sehingga mitra tidak hanya menerima hasil desain, tetapi juga memahami prinsip dan logika perancangannya. Pendekatan ini sejalan dengan tujuan Pengabdian kepada Masyarakat yang tidak hanya berorientasi pada luaran fisik, tetapi juga pada peningkatan kapasitas dan kemandirian mitra agar program dapat berkelanjutan (Kinanthi et al., 2025).



Gambar 3. *Participatory design, signage dan wayfinding* merupakan hasil pemikiran kolaboratif (Sumber: Tim PkM Univ.Telkom)

Sesuai dengan pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Telkom pada mitra UMKM "Limasan's Finest yang bergerak di usaha kuliner di Sumedang yang menghadapi persaingan cukup kompetitif, tim PkM terus mendampingi dan mendorong agar usaha yang digeluti dapat mandiri. Upaya pengenalan produk pada konsumen secara luas telah dilakukan pada program PkM pertama melalui pendampingan menerapkan strategi *rebranding*, agar konsumen mengetahui keunggulan dan keunikan produk yang ditawarkan (Agung et al., 2025). Program pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat kali ini merupakan kelanjutan dari *branding* yang dilakukan dengan berfokus pada meningkatkan pelayanan atau "*service*" konsumen terhadap konteks menata ulang sarana dan fasilitas serta lingkungan melalui perancangan dan penerapan *signage* dan *wayfinding*, merupakan salah satu bagian kenyamanan yang tidak dapat diabaikan.

Secara rinci, tahapan pelaksanaan *participatory design* adalah sebagai berikut. Tahap ke-1, penajakan dan membangun hubungan dengan mitra. Tahap ini sudah dirintis pada pelaksanaan PkM periode 1 (2024), pada periode ini telah disepakati program

lanjutan yaitu, pembinaan lingkungan dalam kontek perancangan dan penerapan *sign system* yang proposional dan estetis. Tahap ke-2, survei sekaligus observasi lapangan: tim PkM bersama mitra (pemilik, manajer, karyawan, dan staf) melakukan diskusi mengenai pentingnya EGD dalam penerapan *signage* dan *wayfinding*, dilanjutkan dengan peninjauan langsung ke seluruh area dan bangunan beserta sarana dan fasilitasnya, sekaligus mengidentifikasi permasalahan dari faktor-faktor internal yang ditemukan. Tahap ke-3, pemetaan masalah, yaitu mencatat seluruh temuan sebagaimana diuraikan pada bagian pendahuluan/latar belakang. Tahap ke-4, diskusi partisipatif bersama pengunjung atau konsumen melalui wawancara untuk mendapat memahami pengalaman mereka menuju lokasi restoran, seperti: mulai dari tiba, memasuki ruangan, memilih tempat duduk, memesan makanan, menikmati hidangan, hingga bertransaksi dan pulang. Dari diskusi ini disimpulkan bahwa pengunjung sedikit kebingungan menentukan akses utama, karena terdapat dua akses gerbang menuju ruang utama (bangunan limasan). Kebingungan saat bertransaksi (memesan maupun membayar) karena tidak adanya penanda *customer service*, serta kesulitan menemukan toilet, musala, dan area parkir. Tahap ke-5, merumuskan kebutuhan desain berdasarkan seluruh temuan tersebut.

Tahap ke-6, *co-design*, yaitu perumusan konsep desain bersama mitra. Perancangan *signage* dan *wayfinding* mengacu pada *brand* dan identitas visual Limasan's Finest yang selama ini digunakan, agar karakteristik *signage* dan *wayfinding* memiliki kesatuan dan nuansa yang sama dengan elemen grafis sebelumnya. (Song et al., (2022) menegaskan bahwa perancangan *signage* yang baik dan proposional pada sebuah unit usaha harus mengacu pada elemen *brand* yang digunakan, meliputi: warna, tipografi, tata letak, dan format secara keseluruhan, agar visi dan misi restoran-kafe tetap terjaga. Tahap ke-7, pembuatan prototipe: desain dicetak mengikuti format dan ukuran yang telah ditentukan untuk diujikan dan dipajang pada titik-titik yang telah disepakati, guna memeriksa kesesuaian ukuran serta komposisi visual grafis, sehingga terbaca dengan jelas serta pertimbangan estimasi biaya produksi dan pemilihan material. Tahap ke-8, uji coba dan umpan balik: tim PkM bersama mitra, karyawan yang dirasakan saat melihat *signage* baru dilingkungan restoran-kafe. Umpan balik dari tahap ini menjadi masukan penting dalam penyempurnaan desain sebelum di produksi. Tahap ke-9, implementasi final dan pendampingan: hasil desain diproduksi, dipasang sesuai lokasi yang telah ditetapkan dengan mempertimbangkan ketersediaan alokasi anggaran mitra dan kontribusi tim PkM. Tahap ke-10, evaluasi dan monitoring, dilaksanakan bersama untuk menilai dampak penerapan *signage* dan *wayfinding* terhadap alur layanan perilaku dan pergerakan pengunjung serta diskusi bersama manajemen dan staf layanan dan mendampingi kemandirian mitra dalam pengembangan berkelanjutan (Kinanthi et al., 2025), tim PkM mendampingi pengelola Limasan's Finest hingga memiliki kapasitas teknis untuk mengelola, memperbaharui, dan mengembangkan sistem penandaan secara mandiri sesuai perubahan kebutuhan operasional, meliputi pemahaman fungsi *signage* dan *wayfinding* (Rahmani et al., 2023)

PEMBAHASAN

Pelaksanaan program PkM Universitas Telkom yang kedua ini menasar pada peningkatan pelayanan (*service*) melalui penataan ulang sarana, fasilitas, dan kenyamanan lingkungan dengan memberikan bantuan desain dan produksi serta memberikan panduan perancangan *signage* dan *wayfinding*, untuk meningkatkan jumlah kunjungan pada usaha yang telah berjalan cukup lama. Pengembangan *signage* dan *wayfinding* merupakan aspek strategis yang tidak dapat diabaikan karena berperan dalam meningkatkan kemudahan orientasi, kenyamanan, dan pengalaman pengunjung selama berada di lingkungan restoran. Selain memperkuat kualitas layanan, program ini juga bertujuan meningkatkan daya saing

Limasan's Finest agar mampu mempertahankan eksistensinya di tengah meningkatnya persaingan usaha restoran dan kafe yang menawarkan beragam konsep, variasi produk, fasilitas, serta pengalaman ruang yang semakin inovatif.



Gambar 4. Diskusi yang melibatkan semua pihak
(Sumber : Tim PkM Univ. Telkom)

Sesuai metode *participatory design*, program PkM kedua langsung memasuki tahap ke-3, yaitu mengklasifikasikan kebutuhan *signage* dan *wayfinding* berdasarkan temuan lapangan dari program sebelumnya, seperti kesulitan menemukan toilet, musala, dan kasir. Tahap ke-4 dilakukan melalui pelibatan aktif konsumen untuk menggali *user experience* melalui diskusi, wawancara singkat, dan observasi terkait navigasi, fasilitas, serta suasana lingkungan restoran. Masukan konsumen menjadi dasar perancangan sistem *signage* yang lebih komunikatif, mudah dipahami, dan sesuai kebutuhan pengguna guna meningkatkan kenyamanan dan kualitas pengalaman pengunjung (Saktiana, 2026).

Selanjutnya, tahap ke-5, dilakukan perumusan kebutuhan serta pendataan jenis-jenis *signage* dan *wayfinding* yang diperlukan berdasarkan hasil identifikasi permasalahan dan masukan dari mitra maupun pengguna. Tahap ini bertujuan menentukan fungsi, lokasi penempatan, serta prioritas setiap elemen sistem informasi visual agar mampu mendukung aktivitas pengunjung secara efektif. Mengacu pada klasifikasi yang dikemukakan oleh Calori dan Vanden-Eynden (2015), kebutuhan *signage* dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu: (1) *identification sign*, sebagai penanda identitas suatu bangunan, ruang, atau fasilitas; (2) *direction sign*, sebagai penunjuk arah yang membantu pengunjung mencapai lokasi atau fungsi ruang tertentu; (3) *information sign*, sebagai media penyampaian informasi mengenai fasilitas, layanan, maupun kondisi lingkungan; dan (4) *regulation sign*, sebagai penanda yang memuat ketentuan, imbauan, atau larangan untuk menjaga keamanan, ketertiban, dan kenyamanan kawasan. Hasil pendataan tersebut menjadi dasar dalam penyusunan konsep *desain signage* dan *wayfinding* yang tidak hanya memenuhi aspek fungsional, tetapi juga selaras dengan karakter visual dan identitas restoran-kafe Limasan's Finest, sehingga mampu meningkatkan kemudahan navigasi serta pengalaman pengguna secara menyeluruh (Calori & Eynden, 2015).

Identification sign, kebutuhan yang teridentifikasi, tim merancang beberapa penandaan informasi untuk area dalam ruangan (penanda nama kedai-kedai) dan dua untuk area luar ruangan dengan ukuran lebih besar serta material yang tahan terhadap iklim dan cuaca. Sebelumnya, *identification sign* yang dipajang pengelola berukuran terlalu kecil bila ditinjau dari panduan ukuran *sign* luar ruangan, sehingga ukuran tipografinya tidak terbaca jelas dari jarak tertentu (Kinanthi et al., 2025; Nabila et al., 2024). Demikian juga lokasi pemasangan *neon box* yang lama pun banyak terhalang tanaman di sekitarnya. Kekurangan inilah yang menjadi dasar perancangan *identification sign* yang baru, dengan ukuran, tata letak, dan material yang lebih terukur. *Direction sign* dirancang sebanyak tujuh unit untuk memandu pengunjung menuju fasilitas utama Limasan's Finest, seperti toilet, musala, kasir, dan kedai. Penempatannya pada titik-titik strategis mempertimbangkan alur

sirkulasi, jarak pandang, dan keterbacaan. Sistem ini menjawab permasalahan ketidakjelasan akses dan lokasi fasilitas, sehingga memudahkan orientasi ruang serta meningkatkan kenyamanan dan efisiensi pengalaman pengunjung (Farr et al., 2012).



Gambar 5. *Information sign* berhasil di rancang untuk tiga kedai di Limasan's Finest.
(Sumber: Tim PkM Univ. Telkom)

Information sign, diperlukan beberapa penanda untuk memberikan informasi yang kontekstual di area restoran-kafe, diantaranya ada tiga tanda tambahan untuk menunjukkan kedai-kedai di dalam kompleks Limasan's. Proses perancangan identitas untuk kedai-kedai ini mengambil ide atau gagasan sesuai dengan karakteristik keunikannya. Kedai "Kopi Kebo" karena kafe ini berada di bangunan kandang kebo. *Logogram* dirancang mengambil esensi bentuk dari tanduk kebo. "Kinca Ipung" diambil dari bahasa Sunda yang berarti gula aren yang dicairkan, biasanya digunakan sebagai pemanis dicampur dengan parutan kelapa pada jajanan pasar. "Haku" merupakan istilah untuk menunjuk makanan seperti mi. Kedai Haku menjual berbagai menu yang berbahan dasar mi, baik tradisional maupun mi kekinian.

Regulation sign, penanda peringatan dan larangan berupa larangan merokok, larangan membawa makanan dan minuman dari luar, pengaturan area parkir kendaraan roda dua dan empat, serta peringatan mengenai keberadaan kucing peliharaan pemilik yang banyak berkeliaran di area restoran. Proses ke-6, seluruh desain tersebut dikembangkan dengan mengacu pada *brand* dan identitas visual Limasan's Finest yang telah dimiliki mitra melalui proses *co-design*. Pada tahap ini, tim pengabdian dan mitra berkolaborasi secara aktif dalam mengevaluasi, mendiskusikan, dan menyempurnakan setiap alternatif desain sehingga keputusan yang dihasilkan merupakan hasil kesepakatan bersama. Keterlibatan mitra tidak hanya sebatas memberikan masukan, tetapi juga berperan dalam menentukan bentuk visual, isi informasi, penempatan, pemilihan material, serta kesesuaian desain dengan karakter restoran-kafe dan kebutuhan operasional sehari-hari. Melalui pendekatan *co-design*, sistem *signage* dan *wayfinding* yang dihasilkan menjadi lebih kontekstual, fungsional, merepresentasikan identitas visual Limasan's Finest, serta memiliki tingkat penerimaan dan keberlanjutan implementasi yang lebih tinggi karena dirancang berdasarkan kebutuhan nyata dan pengalaman langsung mitra.

Setelah desain disepakati bersama, tahap ke-7, dilanjutkan dengan pembuatan prototipe sebagai media simulasi sebelum memasuki proses produksi. Prototipe digunakan untuk mengevaluasi proporsi ukuran, keterbacaan informasi, hierarki visual, penempatan, serta kesesuaian desain dengan kondisi ruang sehingga setiap elemen *signage* dan *wayfinding* dapat berfungsi secara optimal. Selain itu, tahap ini menjadi dasar dalam menghitung kebutuhan material, teknik konstruksi, metode pemasangan, dan estimasi biaya secara lebih akurat sehingga alokasi anggaran dapat disusun secara efisien. Sebelum diproduksi, setiap desain juga dievaluasi berdasarkan persyaratan produksi yang baik, meliputi ketepatan dimensi, kekuatan struktur, pemilihan material yang tahan terhadap kondisi lingkungan, kualitas cetak atau *finishing*, kemudahan instalasi dan perawatan, aspek

keselamatan pengguna, serta konsistensi terhadap identitas visual Limasan's Finest. Dengan demikian, prototipe berfungsi sebagai instrumen validasi untuk memastikan bahwa desain tidak hanya layak secara estetis, tetapi juga memenuhi aspek fungsional, teknis, ekonomis, dan keberlanjutan dalam implementasinya.



Gambar 6. Prototipe dan uji coba penempatan *signage*.
(sumber: Tim PkM Univ. Telkom)

Proses atau tahapan ke-8, uji coba. Tim PkM bersama mitra, karyawan, dan pengunjung melakukan evaluasi terhadap prototipe *signage* dan *wayfinding* yang telah dipasang secara simulatif di beberapa titik strategis. Evaluasi difokuskan pada tingkat kejelasan pesan, keterbacaan informasi, kemudahan navigasi, visibilitas, ketepatan penempatan, serta kenyamanan pengguna dalam memahami dan mengikuti petunjuk yang disediakan. Selain itu, dilakukan pengamatan terhadap respons pengguna ketika berinteraksi dengan sistem *signage* untuk mengetahui efektivitasnya dalam membantu orientasi dan menemukan tujuan. Berbagai masukan, kritik, dan saran dari mitra maupun pengguna dihimpun sebagai bahan evaluasi untuk mengidentifikasi kekurangan desain, baik dari aspek visual, fungsional, maupun teknis. Hasil uji coba tersebut kemudian menjadi dasar penyempurnaan desain sebelum memasuki tahap produksi akhir, sehingga sistem *signage* dan *wayfinding* yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna, mencerminkan identitas visual Limasan's Finest, serta siap diimplementasikan secara optimal dan berkelanjutan.

Tahap ke-9 adalah tahap produksi, rancangan atau desain sangat penting untuk dapat memberikan suatu gambaran atau mengukur estimasi biaya untuk berproduksi. Karena anggaran yang tersedia terbatas, produksi *signage* dan *wayfinding* diprioritaskan berdasarkan urgensi kebutuhan restoran-kafe Limasan's Finest seperti *direction sign* untuk penanda *restroom*, musala, dan akses utama. Untuk *information sign* yang diperlukan nama-nama kedai, penomoran meja, tanda kasir di area *indoor*; dan untuk area *outdoor* diproduksi *sign* dalam bentuk *neon box*, untuk memudahkan pengunjung menemukan lokasi. Perancangan *neon box* yang baru menggunakan latar dengan warna hitam dan lampu digital kuning terang agar pada waktu malam hari terlihat lebih jelas dan kontras dengan lingkungan sekitar. Untuk *regulation sign*, diproduksi dan dipasang tanda larangan merokok, larangan membawa makanan dan minuman dari luar, serta peringatan terkait keberadaan hewan peliharaan.



Gambar 7. *Information Sign (neon box)* yang lama dan baru.
(Sumber: Tim PkM Univ. Telkom)

Pada tahap ke-10, evaluasi dan *monitoring* dilakukan secara partisipatif bersama mitra untuk menilai dampak penerapan sistem *signage* dan *wayfinding* terhadap kejelasan alur layanan, tingkat komplain, serta kenyamanan pengunjung. Kegiatan ini dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap perilaku, pergerakan pengunjung, efektivitas penggunaan *signage* pada area-area utama kafe, serta diskusi bersama manajemen dan staf layanan untuk mengidentifikasi perubahan operasional dan potensi kendala pasca-implementasi. Hasil evaluasi ini menjadi dasar bagi penyempurnaan desain dan penguatan strategi layanan ke depan.

Pada tahap ini juga kemandirian mitra dan pengembangan berkelanjutan, tim PkM turut mendampingi manajemen dan staf Limasan's Finest agar memahami fungsi setiap jenis *signage* dan *wayfinding*, cara menentukan jenis informasi yang perlu ditambahkan, cara menyesuaikan konten visual, serta cara menempatkan tanda pada area *indoor* dan *outdoor* sesuai kebutuhan operasional yang berkembang. Melalui pendampingan ini, staf dan manajemen diharapkan mampu melakukan pemeliharaan serta pembaruan secara mandiri terhadap sistem penandaan berdasarkan evaluasi penggunaan dan umpan balik pengunjung ke depannya. Sehingga program tidak berhenti pada serah terima produk jadi, tetapi juga membangun kapasitas pengelolaannya (Rahmani et al., 2023).

Potensi program berkelanjutan terhadap mitra Limasan's Finest, sangat terbuka dalam bentuk kegiatan lain seperti bagaimana membuat informasi dan komunikasi visual yang terintegrasi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi digital. Mitra dipandu dan didampingi dalam perencanaan pembuatan digital marketing melalui berbagai aplikasi dan platform digital lainnya. Sebab untuk dapat bersaing secara kompetitif di dunia kuliner UMKM sudah harus dibekali dengan perkembangan *teknologi informasi* (Semeru, 2025).

Tabel 1. Tingkat kepuasan mitra dalam program PkM Universitas Telkom

PERNYATAAN	STS(%)	TS(%)	N(%)	S(%)	SS(%)
Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra/peserta					100%
Waktu pelaksanaan kegiatan relatif sesuai dan cukup				25%	75%
Materi/kegiatan yang disajikan jelas dan mudah					100%

PERNYATAAN	STS(%)	TS(%)	N(%)	S(%)	SS(%)
Panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan					100%
Masyarakat menerima dan berharap kegiatan seperti inidilanjutkan di masa yang akan datang					100%
SS = Sangat Setuju; S = Setuju; N = Netral; TS = Tidak Setuju; STS = Sangat Tidak Setuju					

Sumber: Tim PkM Univ. Telkom

Tingkat kepuasan mitra sasar terhadap program pelaksanaan Pengabdian Masyarakat Universitas Telkom diukur dari pengisian kuisioner kepada , staff, manager dan pemilik restoran-kafe Limasan's Finest, dengan jumlah total responden sebanyak tujuh orang. Hasil kuesioner yang sudah direkap dapat dilihat pada Tabel 1. Secara keseluruhan pengabdian masyarakat ini bisa dikatakan berjalan dengan lancar dalam memberikan partisipasi aktif dan pendampingan sebagai upaya meningkatkan loyalitas konsumen melalui perancangan dan penerapan *sigane* dan *wayfinding* untuk Limasan's Finest. Tim PkM Universitas Telkom tidak hanya memberikan produk desain tapi memberikan juga buku panduan singkat bagaimana merancang dan memilih material yang baik dalam membuat *signage* dan *wayfinding*, secara mandiri, untuk di kemudian hari (Farr et al., 2012). Dengan adanya umpan balik tersebut, dimana mitra merasakan dampak dari kegiatan tersebut membuka peluang untuk kegiatan berkelanjutan Pengabdian Masyarakat ini dalam bentuk program lain.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui perancangan dan penerapan sistem *sign system* di Limasan's Finest Kafe Sumedang telah berjalan secara efektif melalui pendekatan *participatory design*. Keterlibatan aktif mitra dalam seluruh tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi permasalahan, proses perancangan, hingga implementasi dan evaluasi, menghasilkan sistem penandaan yang kontekstual, fungsional, dan sesuai dengan kebutuhan operasional kafe. Penerapan *sign system* tersebut terbukti mendukung kejelasan alur layanan, meningkatkan kenyamanan pengunjung, serta berkontribusi terhadap pengurangan potensi kebingungan dan komplain konsumen. Selain menghasilkan luaran berupa desain dan implementasi *signage*, kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan kapasitas teknis manajemen dan staf Limasan's Finest dalam mengelola dan mengembangkan sistem penandaan secara mandiri. Dengan demikian, program PkM ini tidak hanya memberikan solusi jangka pendek, tetapi juga membangun dasar keberlanjutan layanan berbasis desain yang adaptif terhadap perkembangan kebutuhan dan berpotensi meningkatkan loyalitas konsumen secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim Pkm Unniversitas Telkom mengucapkan terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Telkom atas bantuan pendanaan dalam program ini. Tim PkM juga mengucapkan terimakasih pada Mitra: Limasan's Finest Sumedang atas waktu, kesempatan dan tempat berlangsungnya program pengabdian ini. Demikian pula ucapan terimakasih kami berikan pada semua pihak yang telah mendukung program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. G., Lawe, R., Alit, I. D., Putra, D., Aditya, D. K., Visual, D. K., & Telkom, U. (2025b). Pendampingan dan Pengembangan Identitas Visual untuk UMKM Limasan 's Finest di Kabupaten Sumedang. *Society : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(1), 93–103. <https://doi.org/10.37802/society.v6i1.957>
- Burhan, L. I. (2025). *Pemberdayaan UMKM Disabilitas melalui Inovasi Aplikasi Mobile Inklusif dengan Pendekatan Participatory Design*. 1(3), 23–32.
- Calista, H., Hananto, B. A., Maradhona, A., & Wijaya, S. (2024). *Signage & Wayfinding Design For The Indonesian National Library*. 03(02), 43–57.
- Debby, T., Iskandarsyah, T., Tjandraningsih, I., Rismawati, Assaf, R. A., & Wicaksono, I. B. A. (2024). Pendampingan UMKM di Kota Bandung pada Aspek Pemasaran, Operasional, dan Keuangan. *Society : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 112–123. <https://doi.org/10.37802/society.v4i2.451>
- Eynden, C. and vanden. (2015). *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*.
- Farr, A. C., Kleinschmidt, T., Yarlagadda, P., & Mengersen, K. (2012). Wayfinding: A simple concept, a complex process. In *Transport Reviews* (Vol. 32, Number 6, pp. 715–743). <https://doi.org/10.1080/01441647.2012.712555>
- Ikea, C., & Piippo, S. (2024). *Designing Signage to Aid Wayfinding*. (June).
- Kinanthi, M., Damanik, I. I., Delfiati, S., Bawole, P., Mulyani, A. T., & Jerau, L. J. (2025). *Pendampingan Perencanaan Master Plan Kompleks GKJ Medari menggunakan Media Maket Berbasis Partisipatif*. 5(3), 198–204.
- Nabila, L., 1*, S., Dewa, I., & Dwija Putra, A. (n.d.). *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif Inovasi Sign System untuk Meningkatkan Pengunjung di Kampung Blekok Rancabayawak Bandung*. (1), 66–73. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i2.1>
- Permatasari, D. S., Kusdiwanggo, S., Wiyono, A., & Luthfiatus, N. (2025). *The Role of Sign Systems as A Factor in Behavioral Change of Users on Tunjungan Street as an Effort to Support Urban Sustainability : A Systematic Literature Review*. 6(4), 627–633.
- Rahmani, A. I., Rahim, R., & Juddah, S. (2023). *Participatory Design sebagai Pendekatan dalam Perancangan Pondok Tahfidz Qur ' an Ujung Lare Parepare Pendahuluan*. 11(1), 130–140.
- Retno, M. J., Wahyuni, B., Swasty, W., Tohir, M., Ramadhani, A. G., Kaban, Y. B., & Arzeli, F. A. (n.d.). Inovasi Desain Kemasan Terjangkau Berbasis Partisipatif untuk Pemberdayaan UKM Ikan Tradisional di Desa Cipagalo. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 2).
- Saktiana, G. M. (2026). *Pentingnya Pengaplikasian Signage Aprillia Chiffon Cake Jogja*. 2(1), 14–21.
- Seliari, T., Damanik, I. I., & Raniasta, Y. S. (2021). Participatory design of street vendor tents at PKL Wahidin, Yogyakarta City. *Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 6(4), 575–587. <https://doi.org/10.26905/abdimas.v6i4.5468>
- Semeru, J. (2025). *MERANCANG STRATEGI DIGITALISASI UMKM DESA : PENDEKATAN PARTISIPATIF DI DESA TERIK*. 02(01), 178–187.
- Song, H., Xu, J. B., Kim, J., & Chang, R. C. Y. (2022). *Typographic design of outdoor signage , restaurant authenticity , and consumers ' willingness to dine : extending semiotic theory*. (January 2026). <https://doi.org/10.1108/IJCHM-05-2022-0572>