

ABSTRAK

Batik merupakan warisan leluhur Indonesia berupa budaya lisan dan nonbenda yang telah diakui oleh bangsa lain. Namun seiring berkembangnya zaman, penggunaan batik mulai menurun khususnya di kalangan anak muda. Berdasarkan hasil pengamatan selama magang di Rumah BUMN Pekalongan dengan durasi kurang lebih tiga bulan. UMKM batik memiliki keterbatasan barang bawaan ketika berdagang di pameran. Untuk meningkatkan kembali penggunaan batik dan meningkatkan alternatif produk UMKM yang dapat dibawa ke pameran, perlu dilakukan inovasi produk. Pada penelitian kali ini penulis mencoba memadukan batik dan *QR code* melalui metode *atomics*, *mind mapping* dan *customer journey* menjadi sebuah satu kesatuan *Fashion Design Service*. Kemudian *QR Code* tersebut akan diisi dengan tautan katalog digital produk UMKM fesyen binaan Rumah BUMN Pekalongan yang dikemas dalam konsep *Dress Up Game*. Diharapkan dengan adanya penelitian ini batik menjadi mempunyai nilai fungsional yang serasi dengan nilai estetika serta dapat menjadi referensi UMKM dalam membuat katalog produk yang menarik bagi generasi muda.

Kata Kunci: Permainan, Katalog, UMKM, Fesyen, Batik, *QR Code*