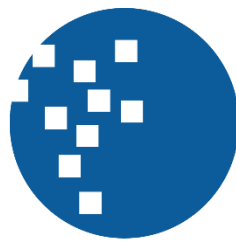


PERANCANGAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI *SKINCARE*

SKINTEREST



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Bryan Vincentius Soenanto

0000053362

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

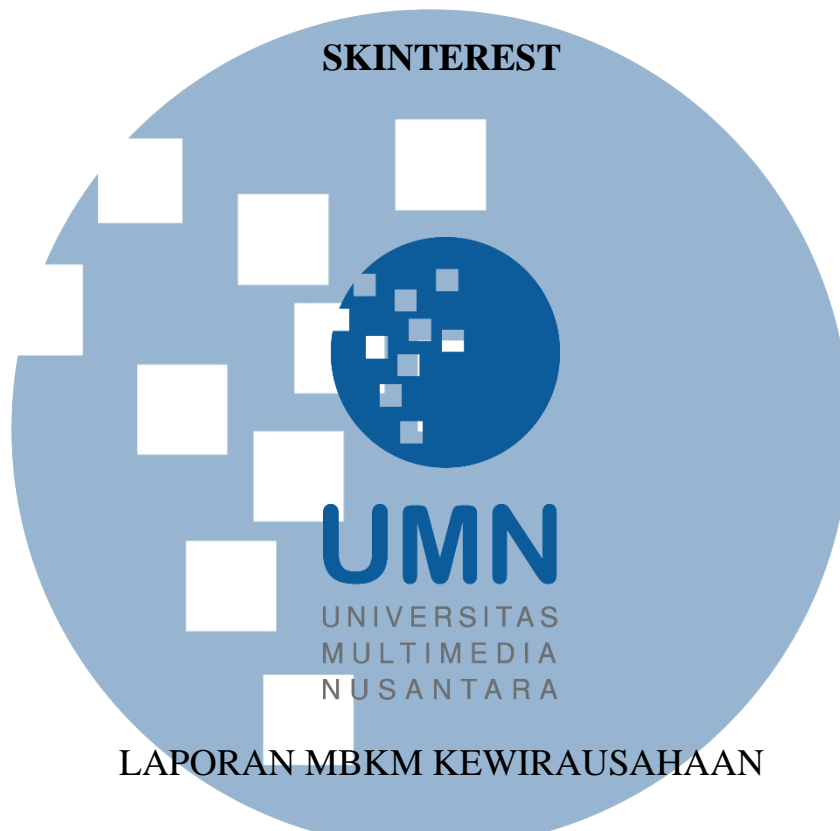
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

PERANCANGAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI *SKINCARE*



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

BRYAN VINCENTIUS SOENANTO

0000053362

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Bryan Vincentius Soenanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053362

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

PERANCANGAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI *SKINCARE* SKINTEREST

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Laporan Cluster MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 31 Mei 2024

UMA



(Bryan Vincentius Soenanto)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul
PERANCANGAN *USER EXPERIENCE*
APLIKASI *SKINCARE* SKINTEREST

Oleh

Nama : Bryan Vincentius Soenanto
NIM : 00000053362
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 12 Juni 2024
Pukul 09.00 s.d 09.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji



Maria Elena Puspasari, M.Ds
0301058902/L00445



Christina Flora, S.Ds., M.M
0305049703/074901

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bryan Vincentius Soenanto

NIM : 00000053362

Program Studi : DKV

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Laporan Cluster MBKM

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI *SKINCARE*

SKINTEREST

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan Laporan Cluster MBKM selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 31 Mei 2024

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

(Bryan Vincentius Soenanto)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia yang telah diberikan, penulis dapat menyelesaikan laporan cluster MBKM ini sebagai salah satu syarat kelulusan dalam proyek Cluster MBKM Kewirausahaan

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Maria Elena Puspasari, sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
5. Rizky Novita, sebagai Pembimbing kedua (*jika ada dua Pembimbing) yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
6. Skystar Ventures, sebagai Pembimbing Eksternal/Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Cluster MBKM ini.
7. Tim Skinterest yang sudah bekerja sama dengan baik selama 1 semester, dengan tim kerja yang nyaman dan saling membantu sehingga dapat terselesaikan laporan Cluster MBKM ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Cluster MBKM ini.

Penulis berharap semoga karya ilmiah Cluster MBKM Kewirausahaan ini dapat diterapkan dan bisa berguna bagi para remaja yang masih kesulitan dan kebingungan dalam merawat kulit. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan

ini jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yaang membangun dari berbagai pihak.

Tangerang, 31 Mei 2024



(Bryan Vincentius Soenanto)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI SKINCARE

SKINTEREST

(Bryan Vincentius Soenanto)

ABSTRAK

Tingginya tingkat polusi udara di Indonesia terutama di perkotaan urban, sangat mempengaruhi kondisi kulit wajah para remaja. Pemahaman para remaja terhadap cara menjaga kesehatan dan mengatasi permasalahan kulit wajah masih belum kuat. Penulis melihat adanya peluang membuka bisnis dalam topik perawatan kesehatan kulit wajah pada kalangan remaja. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan, penulis menggunakan metode kuantitatif dan metode kualitatif yang dilakukan pada remaja berusia 15-24 tahun di Jabodetabek. Dalam mengembangkan ide bisnis, penulis menggunakan teori Design Thinking dan Design Process. Dari hasil penelitian, terbentuk ide bisnis perancangan aplikasi kesehatan kulit wajah bagi remaja yaitu “Skinterest”

Kata kunci: kesehatan kulit wajah, remaja, aplikasi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGN OF USER EXPERIENCE FOR SKINCARE

APPLICATION SKINTEREST

(Bryan Vincentius Soenanto)

ABSTRACT

The high level of air pollution in Indonesia, especially in urban areas, greatly affects the condition of teenagers' facial skin. Teenagers' understanding of how to maintain health and overcome facial skin problems is still not strong. The author sees an opportunity to open a business in the topic of facial skin health care among teenagers. To collect the necessary data, the author used quantitative methods and qualitative methods carried out on teenagers aged 15-24 years in Jabodetabek. In developing business ideas, the author uses Design Thinking and Design Process theories. From the results of the research, a business idea for designing a facial skin health application for teenagers was formed, namely "

Keywords: *Facial skin health, teenager, application*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan	3
1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan	3
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan	4
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan	4
1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan	5
BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS	6
2.1 Validasi Ide Bisnis	6
2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis	6
2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis	9
2.2 Business Model Canvas	10
2.3 Deskripsi Perusahaan	14
2.4 Struktur Perusahaan	16
2.5 Alur Kerja Perusahaan	17
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	18
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	21
3.1 Market Research Validation	21
3.1.1 Segmentation, Targetting, Positioning	21
3.1.2 Market Persona	23

3.2	Metode Pegumpulan Data Ide Bisnis.....	25
3.2.1	Metode Pengumpulan Data Kualitatif.....	25
3.2.2	Pengumpulan Data Kuantitatif.....	28
3.3	Analisa Produk Merek dan Kompetitor.....	29
3.4	Studi Eksisting dan Studi Referensi	33
3.4.1	Studi Eksisting UNNIS.....	33
3.4.2	Studi Referensi DIRI.....	33
3.5	Penetapan Harga Produk/Jasa.....	34
3.6	Metode Perancangan Produk/Jasa	35
BAB IV	PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA	39
4.1	Timeline dan Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa	39
4.2	Uraian Perancangan Prototype Produk/Jasa	41
4.3	Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa.....	47
4.3.1	Perancangan UX Untuk Prototipe Skinterest.....	48
4.3.2	Perancangan Packaging Untuk Produk Skinterest.....	57
4.3.3	Perancangan Filter Instagram Skinterest	61
4.4	Penentuan Vendor Prototype Produk /Jasa.....	65
4.5	Hasil Ujicoba Prototype Produk/Jasa	67
4.6	Kendala yang Ditemukan	68
4.7	Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	68
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN.....	69
5.1	Simpulan.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....		xiii
LAMPIRAN.....		xv

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel deskripsi waktu dan prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan....	5
Tabel 2.1 Tabel Perhitungan <i>Break even point</i>	18
Tabel 3.1 Tabel Segementasi, Targetting, dan Posioting.....	21
Tabel 3.2 Tabel Targetting Demografis, Geografis, Psikografis, dan Behavioral	22
Tabel 3.3 Tabel jawaban responden <i>FGD</i>	26
Tabel 3.4 Tabel Competitor Matrix	29
Tabel 3.5 Tabel Perbandingan Kompetitor	30
Tabel 3. 6 Tabel Analisa SWOT	33
Tabel 4.1 Tabel Timeline Produksi <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	39
Tabel 4. 2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i>	40

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir dan Tahapan Penelitian Design Thinking	7
Gambar 2.2 <i>Business Model Canvas</i>	11
Gambar 2.3 Logo SKINTEREST	16
Gambar 2.4 Struktur Perusahaan SKINTEREST.....	16
Gambar 2.5 Alur Koordinasi tim MBKM Cluster Kewirausahaan.....	17
Gambar 3.1 <i>Brand Positioning Template</i>	23
Gambar 3.2 Contoh <i>Target Market Persona</i>	24
Gambar 3.3 Contoh <i>Target Market Persona</i>	24
Gambar 3.4 Dokumentasi <i>FGD</i> Skinterest	25
Gambar 3.5 Responden Form Kuesioner	28
Gambar 3.6 <i>Brand Positionin Map</i>	29
Gambar 3.7 Metode Perancangan <i>Human Centered Design</i>	35
Gambar 3.8 Metode Perancangan Robin Landa	38
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> Skinterest.....	42
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> Skinterest.....	42
Gambar 4.3 Referensi Aplikasi Skinterest.....	43
Gambar 4.4 <i>Color Palette</i> Skinterest	43
Gambar 4.5 Logo Skinterest	44
Gambar 4.6 Bagan <i>User Flow</i>	45
Gambar 4.7 Bagan <i>Brand Partner Flow</i>	46
Gambar 4. 8 <i>Mindmap</i> Skinterest.....	47
Gambar 4.9 Proses perancangan <i>user experience</i> dari <i>prototype</i> aplikasi Skinterest	48
Gambar 4.10 Contoh Tampilan Aplikasi	48
Gambar 4.11 Jenis Perawatan Kulit Wajah yang dipilih	49
Gambar 4.12 Jenis Kelamin	50
Gambar 4.13 Referensi Aplikasi Diri Care.....	50
Gambar 4.14 Referensi Aplikasi Unnis	51
Gambar 4.15 <i>Flow Chart User</i>	52
Gambar 4.16 Tampilan Laman Produk Shopee	52

Gambar 4.17 Tampilan Laman Produk Skinterest dan Alur Pemesanan Produk .	53
Gambar 4.18 Alur Pemesanan Produk Shopee (kiri) dan Skinterest (kanan)	53
Gambar 4.19 <i>Scrolling</i> pada Aplikasi Diri Care (kiri) dan Skinterest (kanan).....	54
Gambar 4.20 Alur <i>skin analyzer</i>	55
Gambar 4.21 Wireframe Aplikasi Skinterest	55
Gambar 4.22 Formulir Penilaian Dari <i>Alpha/Beta Test Prototype</i> Untuk Aplikasi Skinterest.....	56
Gambar 4.23 Uji Coba Aplikasi Skinterest Oleh Para Calon User Pada Saat Pameran Klaster MBKM Kewirausahaan.....	57
Gambar 4.24 Sketsa <i>Packaging</i> Untuk Skinterest	58
Gambar 4. 25 Implementasi <i>Packaging</i> Skinterest	58
Gambar 4.26 Implementasi Kartu Ucapan Skinterest.....	59
Gambar 4.27 Metode Perancangan Komunikasi Laaswell	59
Gambar 4.28 Elemen Skinterest (<i>Key Visual</i>).....	60
Gambar 4.29 <i>Filter</i> Instagram Skinterest.....	61
Gambar 4.30 Contoh <i>Filter Skin Analyzer</i>	62
Gambar 4.31 <i>Template Filter</i> Instagram Skinterest.....	63
Gambar 4.32 Meta Spark Studio Untuk Perancangan Filter.....	64
Gambar 4. 33 Beberapa <i>User</i> Sedang Melakukan Uji Coba Filter Instagram.....	64
Gambar 4.34 Logo Craftworks	65
Gambar 4.35 Stand Tablet Skinterest.....	65
Gambar 4.36 Pengaplikasian stand tablet	66
Gambar 4.37 Logo Revo	66
Gambar 4.38 X Banner Skinterest	67

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form MBKM 01	xv
Lampiran B Form MBKM 02	xvi
Lampiran C Form MBKM 03	xvii
Lampiran D Form MBKM 04	xxvi
Lampiran E Letter of Acceptance	xxvii
Lampiran F Letter of Completion	xxviii
Lampiran G Hasil Karya	xxix
Lampiran H Data Hasil Kuesioner	xxxii
Lampiran I Hasil Turnitin	xlvi

