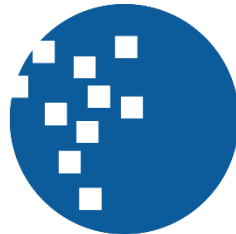


PERANCANGAN MEDIA PROMOSI APLIKASI

“SKINTEREST”



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Richell Beatricia Zalie

00000053549

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI APLIKASI

“SKINTEREST”



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Richell Beatricia Zalie

0000053549

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Richell Beatricia Zalie

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053549

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI APLIKASI “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, 12 Juni 2024



Richell Beatricia Zalie

U M M N
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

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul
PERANCANGAN MEDIA PROMOSI APLIKASI “SKINTEREST”

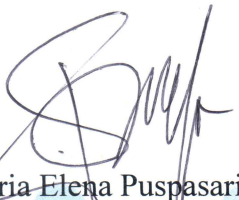
Oleh

Nama : Richell Beatricia Zalie
NIM : 00000053549
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Rabu, 12 Juni 2024
Pukul 10.00 s.d 10.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

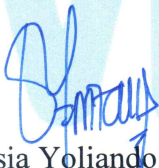


Maria Elena Puspasari, M.Ds.
0301058902/L00445



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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Richell Beatricia Zalie
NIM : 00000053549
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa 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 MEDIA PROMOSI APLIKASI “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,



Richell Beatricia Zalie

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya penulisan Laporan Cluster MBKM dengan judul “Perancangan Media Promosi Aplikasi ‘Skinterest’” sebagai salah satu syarat kelulusan dari Program MBKM Kewirausahaan Prodi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung proses penulisan tugas akhir ini sampai dapat mencapai hasil yang dapat dibanggakan. Dengan penulisan ini, saya berharap akan dapat membantu remaja yang merasa kebingungan dalam mengatasi permasalahan kulit wajah.

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. Skystar Ventures, sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
5. Maria Elena Puspasari, M.Ds, sebagai Pembimbing Eksternal/Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Cluster MBKM ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Cluster MBKM ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi lingkungan sekitar dan untuk penelitian serupa selanjutnya.

Tangerang, 31 Mei 2024


Richell Beatricia Zalie

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI APLIKASI

“SKINTEREST”

Richell Beatricia Zalie

ABSTRAK

Pada tahun 2023, Tangerang Selatan menjadi kota dengan tingkat polusi udara terburuk se-Indonesia. Kondisi ini sangat berpengaruh terhadap kesehatan kulit sehingga dapat menyebabkan permasalahan kulit wajah. Bagi kebanyakan remaja, menjaga kesehatan kulit merupakan hal yang penting, namun banyak dari mereka yang masih belum paham mengenai jenis kulit mereka dan cara mengatasi permasalahannya. Dari hasil analisa masalah, terbentuk ide bisnis perancangan aplikasi kesehatan kulit wajah bagi remaja yaitu “Skinterest”. Metode penelitian yang dipakai pada perancangan ini adalah metode kuantitatif dan metode kualitatif yang dilakukan pada remaja berusia 15-25 tahun di Jabodetabek. Dalam mengembangkan ide bisnis, penulis menggunakan teori Design Thinking dan Design Process.

Kata kunci: kosmetik, remaja, aplikasi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PROMOTION MEDIA DESIGN OF “SKINTEREST”

APPLICATION

Richell Beatricia Zalie

ABSTRACT (English)

In 2023, Tangerang Selatan became the city with most polluted air in Indonesia. This condition is heavily affecting skin health and can be causing facial skin problems. For most teenagers, maintaining facial skin health is deemed important, but most of them do not know their skin type and how to solve the problems. From the research results, was born a business idea to design a facial skin health application for teenagers named “Skinterest”. The author saw an opportunity to open a business within the topic of facial skin health for teenagers. For collecting the needed data, the author used quantitative methods and qualitative methods directed to teenagers aged 15-25 years old in Jabodetabek. In developing the business idea, the author used the theories of Design Thinking and Design Process.

Keywords: *cosmetic, 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	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	i
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan	2
1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan	4
1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan.....	5
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan	5
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan	5
1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan.....	6
BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS.....	7
2.1 Validasi Ide Bisnis	7
2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis	7
2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis	12
2.2 <i>Business Model Canvas</i>	15
2.3 Deskripsi Perusahaan.....	18
2.3.1 Visi dan Misi.....	18
2.3.2 Logo.....	19
2.4 Struktur Perusahaan.....	20
2.5 Alur Kerja Perusahaan.....	21
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	23
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	27
3.1 <i>Market Research Validation</i>	27

3.1.1	<i>Segmentation, Targeting, Positioning</i>	27
3.1.2	<i>Market Persona</i>	28
3.2	Metode Pegumpulan Data Ide Bisnis.....	30
3.2.1	Metode Pengumpulan Data Kualitatif.....	30
3.2.2	Pengumpulan Data Kuantitatif	32
3.3	Analisa Produk Merek dan Kompetitor	34
3.4	Studi Eksisting dan Studi Referensi	38
3.4.1	Studi Eksisting	38
3.4.2	Studi Referensi.....	39
3.5	Penetapan Harga Produk/Jasa.....	40
3.6	Metode Perancangan Produk/Jasa	42
BAB IV	PERANCANGAN <i>PROTOTYPE</i> PRODUK/JASA	45
4.1	<i>Timeline</i> dan Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa..	45
4.2	Uraian Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa	48
4.3	Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa	53
4.3.1	Visual Kampanye <i>Roadshow</i>	59
4.3.2	Outdoor Advertising.....	64
4.3.3	Media Sosial	67
4.4	Penentuan Vendor <i>Prototype</i> Produk /Jasa.....	76
4.5	Hasil Ujicoba <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	76
4.6	Kendala yang Ditemukan	77
4.7	Solusi atas Kendala yang Ditemukan	77
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	78
5.1	Simpulan.....	78
5.2	Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xvi

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan.....	6
Tabel 2.1 Tabel Data Kuesioner Pertanyaan no. 1.....	9
Tabel 2.2 Tabel Data Kuesioner Pertanyaan no. 3.....	9
Tabel 2.3 Tabel Data Kuesioner Pertanyaan no. 8.....	10
Tabel 2.4 Tabel Data Kuesioner Pertanyaan no. 9.....	10
Tabel 2.5 Tabel Data Kuesioner Pertanyaan no. 11.....	11
Tabel 2.6 Tabel Data Kuesioner Pertanyaan no. 13.....	11
Tabel 2.7 Tabel Perhitungan <i>Break even point</i>	24
Tabel 3.1 Tabel Segementasi.....	27
Tabel 3.2 Tabel <i>Targeting</i>	28
Tabel 3.3 Tabel Competitor <i>Matrix</i>	34
Tabel 3.4 Tabel Perbandingan Kompetitor.....	36
Tabel 3.5 Tabel Analisa SWOT.....	39
Tabel 4.1 Tabel <i>Timeline</i> Produksi <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	45
Tabel 4.2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	45
Tabel 4.3 Tabel Media AISAS Perancangan Konten <i>Marketing</i> dan Media Sosial	57
Tabel 4.4 Tabel <i>Customer Journey</i>	59
Tabel 4.5 Tabel Kriteria KPI Instagram Skinterest.....	67

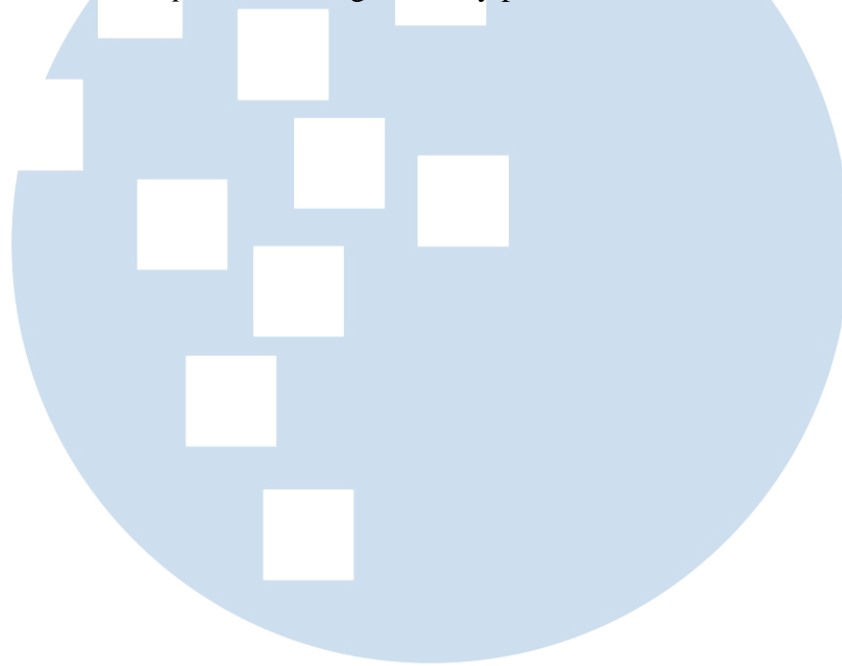
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan <i>Design thinking</i>	7
Gambar 2.2 Gambar <i>Business Model Canvas</i>	15
Gambar 2.3 Filosofi Logo Skinterest	19
Gambar 2.4 Sturktur Perusahaan Skinterest.....	20
Gambar 3.1 Alur Koordinasi tim MBKM Cluster Kewirausahaan.....	21
Gambar 3.2 Market Persona 1.....	29
Gambar 3.3 Market Persona 2.....	29
Gambar 3.4 Foto Dokumentasi <i>Focus Group Discussion</i>	32
Gambar 3.5 Data Kuesioner	33
Gambar 3.6 <i>Brand Positioning Map</i>	34
Gambar 3.7 Gambar Perbandingan Kompetitor.....	35
Gambar 3.8 Metode Perancangan <i>Design Process</i>	42
Gambar 3.9 Metode Perancangan <i>Human Centered Design</i>	43
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> Skinterest	48
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> Skinterest.....	48
Gambar 4.3 Referensi Skinterest	49
Gambar 4.4 <i>Color Palette</i> Skinterest	49
Gambar 4.5 Logo Skinterest	50
Gambar 4.6 <i>Flow user</i> untuk konsumen Skinterest	51
Gambar 4.7 <i>Flow user</i> untuk <i>brand partner</i> Skinterest.....	52
Gambar 4.8 <i>Information architecture</i> aplikasi Skinterest.....	53
Gambar 4.9 <i>Customer Journey Map</i>	58
Gambar 4.10 Referensi desain <i>backdrop</i> panggung	62
Gambar 4.11 Desain <i>backdrop</i> panggung.....	62
Gambar 4.12 <i>Mockup</i> desain <i>backdrop</i> panggung.....	62
Gambar 4.13 Referensi desain <i>booth</i>	63
Gambar 4.14 Desain <i>booth</i>	63
Gambar 4.15 Realisasi desain <i>booth</i>	64
Gambar 4.16 Referensi desain iklan <i>billboard</i>	64
Gambar 4.17 Desain iklan <i>billboard</i>	65
Gambar 4.18 <i>Mockup</i> desain iklan <i>billboard</i>	65
Gambar 4.19 Referensi desain iklan poster.....	66
Gambar 4.20 Desain iklan poster.....	66
Gambar 4.21 <i>Mockup</i> desain iklan poster.....	66
Gambar 4.22 Akun Instagram Skinterest.....	70
Gambar 4.23 Referensi desain Instagram Feeds.....	70
Gambar 4.24 Desain Instagram Feeds	71
Gambar 4.25 <i>Mockup</i> desain Instagram Feeds	71
Gambar 4.26 Referensi desain Instagram Story Template.....	72
Gambar 4.27 Desain Instagram Story Template	72
Gambar 4.28 <i>Mockup</i> desain Instagram Story Template	73

Gambar 4.29 Referensi desain Instagram Story Filter	73
Gambar 4.30 Desain Instagram Story Filter	74
Gambar 4.31 <i>Mockup</i> desain Instagram Story Filter	74
Gambar 4.32 Referensi desain Instagram Story promosi <i>roadshow</i>	75
Gambar 4.33 Desain Instagram Story promosi <i>roadshow</i>	75
Gambar 4.34 <i>Mockup</i> desain Instagram Story promosi <i>roadshow</i>	75



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A MBKM 01 <i>Cover Letter</i>	xvi
Lampiran B MBKM 02 Kartu Identitas MBKM	xvii
Lampiran C MBKM 03 <i>Supervisor Daily Task</i>	xviii
Lampiran D MBKM 04 Lembar Verifikasi Laporan	xxviii
Lampiran E <i>Letter of Acceptance</i>	xxix
Lampiran F <i>Letter of Completion</i>	xxx
Lampiran G Hasil Karya Proyek Individu	xxxii
Lampiran H Data Hasil Kuesioner	xxxviii
Lampiran I Hasil Turnitin Laporan Cluster MBKM.....	lii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA