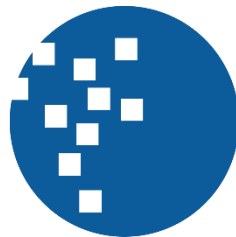


PERANCANGAN IDENTITAS MEREK
APLIKASI KESEHATAN KULIT "SKINTEREST"



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Kinza Olivia Santosa

0000053612

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN IDENTITAS MEREK
APLIKASI KESEHATAN KULIT "SKINTEREST"



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Kinza Olivia Santosa

0000053612

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Kinza Olivia Santosa

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053612

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

**PERANCANGAN IDENTITAS MEREK
APLIKASI KESEHATAN KULIT “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



(Kinza Olivia Santosa)

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 IDENTITAS MEREK
APLIKASI KESEHATAN KULIT "SKINTEREST"

Oleh

Nama : Kinza Olivia Santosa
NIM : 00000053612
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 12 Juni 2024
Pukul 08.30 s.d 09.00 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 : Kinza Olivia Santosa
NIM : 00000053612
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
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 IDENTITAS MEREK

APLIKASI KESEHATAN KULIT "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, 30 Mei 2024

Yang menyatakan,



(Kinza Olivia Santosa)

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas terselesainya proyek dan laporan cluster MBKM kewirausahaan ini. Tujuan penulis menyusun laporan “Perancangan Aplikasi Kesehatan Kulit Remaja “Skinterest” adalah untuk memenuhi syarat kelulusan cluster MBKM Kewirausahaan. Terima kasih untuk tim dan pembimbing Skinterest yang telah mendampingi kami dalam satu semester.

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 M.Ds, sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
5. Skystar Ventures, sebagai Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
6. Rizky Novita, sebagai Pembimbing Eksternal/Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Cluster MBKM ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Cluster MBKM ini.
8. Anggota Skinterest, yang sudah bekerja keras dalam melakukan perancangan proyek MBKM hingga selesai.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi pengalaman bagi penulis dan bermanfaat bagi para pembaca

Tangerang, 30 Mei 2024


(Kinza Olivia Santosa)

PERANCANGAN IDENTITAS MEREK APLIKASI

KESEHATAN KULIT ”SKINTEREST”

(Kinza Olivia Santosa)

ABSTRAK

Kondisi permasalahan kulit wajah para remaja di daerah perkotaan terpengaruh oleh tingginya tingkat polusi udara di Indonesia. Masalah menjadi permasalahan yang seringkali ditemukan oleh para remaja perkotaan masa kini. Tingkat pemahaman remaja mengenai cara merawat kulit wajah dan mengatasi berbagai permasalahan kulit wajah masih belum memadai. Penulis melihat hal ini sebagai peluang untuk menciptakan bisnis dalam topik perawatan kesehatan kulit. Oleh karena itu, penulis merancang aplikasi kesehatan kulit wajah bagi remaja “Skinterest”, sebuah aplikasi kesehatan kulit wajah yang dapat membantu pengguna mengatasi permasalahan kulitnya. Penulis menggunakan metode pengumpulan data *mix method*, dan teori *Design Thinking* untuk melakukan perancangan desain bisnis. Tujuan dari perancangan aplikasi ini adalah untuk membantu para remaja mengatasi permasalahan kulitnya dengan cara yang mudah dan efektif

Kata kunci: kulit, remaja, aplikasi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**DESIGNING BRAND IDENTITY FOR
FACIAL SKIN HEALTH APPLICATION "SKINTEREST"**

(Kinza Olivia Santosa)

ABSTRACT

The condition of facial skin problems among teenagers in urban areas is influenced by the high levels of air pollution in Indonesia. This problem is a problem that is often encountered by today's urban teenagers. The level of understanding among teenagers regarding how to care for facial skin and overcome various facial skin problems is still inadequate. The author sees this as an opportunity to create a business in the topic of skin health care. Therefore, the author designed a facial skin health application for teenagers "Skinterest", a facial skin health application that can help users overcome their skin problems. The author uses a mix method data collection method and Design Thinking theory to design business designs. The purpose of designing this application is to help teenagers overcome their skin problems in an easy and effective way.

Keywords: *skin, teenager, application*

UMN
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
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan.....	4
1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan	4
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan.....	4
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.....	13
2.2 Business Model Canvas	15
2.3 Deskripsi Perusahaan	19
2.4 Struktur Perusahaan	21
2.5 Alur Kerja Perusahaan	22
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	23
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	26
3.1 Market Research Validation	26
3.1.1 Segmentation, Targetting, Positioning	26

3.1.2	Market Persona	29
3.2	Metode Pengumpulan Data Ide Bisnis	31
3.2.1	Metode Pengumpulan Data Kualitatif	31
3.2.2	Pengumpulan Data Kuantitatif	35
3.3	Analisa Produk Merek dan Kompetitor	37
3.4	Studi Eksisting dan Studi Referensi	42
3.4.1	Studi Eksisting	42
3.4.2	Studi Referensi	44
3.5	Penetapan Harga Produk/Jasa	46
3.6	Metode Perancangan Produk/Jasa	47
BAB IV	PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA	52
4.1	Timeline dan Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa	52
4.2	Uraian Perancangan Prototype Produk/Jasa	55
4.3	Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa	66
4.3.1	Proyek Brand Identity	66
4.3.2	Proyek <i>Brand Mascot</i>	84
4.3.3	Proyek <i>Merchandise</i>	90
4.4	Penentuan Vendor Prototype Produk /Jasa	96
4.5	Hasil Uji Coba Prototype Produk/Jasa	100
4.6	Kendala yang Ditemukan	104
4.7	Solusi atas Kendala yang Ditemukan	104
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	105
5.1	Simpulan	105
	DAFTAR PUSTAKA	xiii
	LAMPIRAN	xvi

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 Prosedur MBKM	6
Tabel 2. 1 Tabel Perhitungan BEP	23
Tabel 3. 1 Tabel Segementasi	26
Tabel 3. 2 Tabel Targeting	27
Tabel 3. 3 Tabel Hasil FGD	32
Tabel 3. 4 Tabel Perbandingan Kompetitor	38
Tabel 3. 5 Tabel Perbandingan Kompetitor	39
Tabel 3. 6 Tabel Analisa SWOT	43
Tabel 4. 1 Tabel Timeline Produksi Prototype Produk/Jasa	52
Tabel 4. 2 Tabel Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa	53
Tabel 4. 3 Tabel Creative Brief Perancangan Brand Identity	67
Tabel 4. 4 Tabel Hasil Uji Coba Prototype (Visual)	100
Tabel 4. 5 Tabel Hasil Uji Coba Prototype (Konten)	101
Tabel 4. 6 Tabel Hasil Uji Coba Prototype (Navigasi dan Tombol)	102

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode Design Thinking.....	8
Gambar 2. 2 Business Model Canvas	15
Gambar 2. 3 Logo Perusahaan	20
Gambar 2. 4 Struktur Perusahaan Skinterest.....	21
Gambar 2. 5 Alur Koordinasi tim MBKM Cluster Kewirausahaan.....	22
Gambar 2. 6 Gambar 2.5 Rumus Perhitungan BEP.....	23
Gambar 3. 1 Target Market Persona	29
Gambar 3. 2 Target Market Persona 2	30
Gambar 3. 3 Focus Group Discussion Skinterest	34
Gambar 3. 4 Hasil jawaban pertanyaan inti kuesioner.....	35
Gambar 3. 5 Brand Positioning Map.....	37
Gambar 3. 6 Perbandingan Kompetitor	39
Gambar 3. 7 Logo Aplikasi Unnis Beauty Curator.....	42
Gambar 3. 8 Logo Aplikasi Diri	44
Gambar 3. 9 Metode Perancangan Human Centered Design.....	47
Gambar 3. 10 Metode Perancangan Robin Landa	50
Gambar 4. 1 Mind Map Skinterest	55
Gambar 4. 2 Moodboard Skinterest	58
Gambar 4. 3 Signage Toilet Wanita dan Pria.....	59
Gambar 4. 4 Referensi Skinterest.....	60
Gambar 4. 5 Palet Warna Skinterest	61
Gambar 4. 6 Logo Skinterest	62
Gambar 4. 7 User Flow Skinterest	63
Gambar 4. 8 Brand Partner Flow Skinterest	64
Gambar 4. 9 Informasi Arsitektur Skinterest	65
Gambar 4. 10 Mind Mapping Logo Skinterest	69
Gambar 4. 11 Moodboard Logo Skinterest.....	71
Gambar 4. 12 Perancangan Sketsa Logo Skinterest	72
Gambar 4. 13 Sketsa Logo Skinterest	73
Gambar 4. 14 Sketsa Logo Skinterest Terpilih	73
Gambar 4. 15 Logo Skinterest	74
Gambar 4. 16 Proses Sketsa Supergrafik Skinterest	75
Gambar 4. 17 Sketsa Supergrafik Skinterest.....	75
Gambar 4. 18 Sketsa Supergrafik Skinterest Terpilih.....	76
Gambar 4. 19 Atribut Kampanye Offline Skinterest	77
Gambar 4. 20 Halaman 1 Brand Guidelines	78
Gambar 4. 21 Halaman 2 Brand Guidelines	79
Gambar 4. 22 Halaman 3 Brand Guidelines	79
Gambar 4. 23 Halaman 4 Brand Guidelines	80
Gambar 4. 24 Halaman 5 Brand Guidelines	81

Gambar 4. 25 Halaman 6 Brand Guidelines	81
Gambar 4. 26 Halaman 7 Brand Guidelines	82
Gambar 4. 27 Halaman 8 Brand Guidelines	83
Gambar 4. 28 Halaman 9 Brand Guidelines	83
Gambar 4. 29 Mind Map Mascot Skinterest	85
Gambar 4. 30 Moodboard Mascot Skinterest	86
Gambar 4. 31 Sketsa Mascot Skinterest.....	87
Gambar 4. 32 Proses Perancangan Mascot Skinterest	87
Gambar 4. 33 Mascot Skinterest	88
Gambar 4. 34 Mockup Totebag Skinterest	91
Gambar 4. 35 Mockup Pouch Skinterest.....	92
Gambar 4. 36 Mockup Sticker Skinterest	93
Gambar 4. 37 Mockup Gantungan Kunci Skinterest	94
Gambar 4. 38 Mockup Kipas Tangan Skinterest	95
Gambar 4. 39 Logo Craftworks	96
Gambar 4. 40 Logo Revo Print Shop	98

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form MBKM 01	xvi
Lampiran B Form MBKM 02	xvii
Lampiran C Form MBKM 03	xvii
Lampiran D Form MBKM 04	xxvii
Lampiran E Lembar Turnitin	xxviii
Lampiran F Letter of Acceptance	xxxiii
Lampiran G Letter of Completion	xxxiv
Lampiran H Hasil Karya Perancangan	xxxv
Lampiran I Data Hasil Kuesioner	lii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA