

**PERANCANGAN UI/UX YOUNITE UNTUK MEMBANGUN
RELASI PENGGEMAR K-POP USIA 15-25 TAHUN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Michelle Vannesa Theodora

0000053620

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

PERANCANGAN UI/UX YOUNITE UNTUK MEMBANGUN

RELASI PENGGEMAR K-POP USIA 15-25 TAHUN



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Michelle Vannesa Theodora

0000053620

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Michelle Vannesa Theodora

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053620

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

PERANCANGAN UI/UX YOUNITE UNTUK MEMBANGUN RELASI PENGGEMAR K-POP USIA 15-25 TAHUN

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



(Michelle Vannesa Theodora)

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 UI/UX YOUNITE UNTUK MEMBANGUN RELASI
PENGGEAR K-POP USIA 15-25 TAHUN**

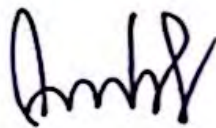
Oleh

Nama : Michelle Vannesa Theodora
NIM : 00000053620
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 12 Juni 2024
Pukul 16.30 s.d 17.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



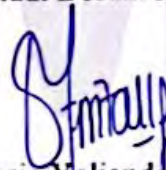
Airbah Tulus Makmud, ST., MBA., M.Fin.
8984550022/L00135

Penguji



Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/042750

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 : Michelle Vannesa Theodora

NIM : 00000053620

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 UI/UX YOUNITE UNTUK MEMBANGUN RELASI PENGGEMAR K-POP USIA 15-25 TAHUN

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, 17 Juni 2024

Yang menyatakan,



(Michelle Vannesa Theodora)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan yang berjudul “PERANCANGAN UI/UX YOUNITE UNTUK MEMBANGUN RELASI PENGGEMAR K-POP USIA 15-25 TAHUN” yang dilakukan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan Program MBKM *Cluster* Kewirausahaan. Topik ini penting untuk dibahas karena penggemar musik K-Pop di Indonesia sedang meningkat sangat pesat, sehingga diperlukan adanya platform untuk membangun relasi antara penggemar K-Pop. Dengan adanya perancangan UI/UX ini diharapkan penggemar K-Pop dapat menjalin relasi yang baik dari setiap *fandom*.

Dalam menyusun laporan ini, penulis menyadari bahwa tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, penulis akan sulit untuk menyelesaikan laporan ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

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. Airbah Tulus Makmud, ST, MBA, MFin, sebagai Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
5. Michelle Greysianti Mutak S.I.Kom, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
6. Hoky Nanda S.M., sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
7. Rizky Novita Lestari S.Ikom, sebagai *Dedicated Mentor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan, serta motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian.

8. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.

Penulis berharap penulisan proposal ini dapat menjadi pembelajaran, pengetahuan baru, dan sumber informasi yang berguna bagi pembaca dimasa depan.

Tangerang, 17 Juni 2024



(Michelle Vannesa Theodora)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN UI/UX YOUNITE UNTUK MEMBANGUN

RELASI PENGGEMAR K-POP USIA 15-25 TAHUN

(Michelle Vannesa Theodora)

ABSTRAK

Musik merupakan salah satu bentuk hiburan yang paling banyak diminati. Musik memiliki jenis yang beragam dan dikelompokkan menurut genre-nya. Salah satu genre musik yang paling digemari di Indonesia adalah musik K-Pop. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya tingkat ketertarikan yang signifikan oleh masyarakat Indonesia terhadap K-Pop. Oleh karena itu, penggemar K-Pop di Indonesia mulai gemar untuk datang ke konser dan acara K-Pop serta membuat fan merchandise untuk dijual. Dengan ini, penulis dan kelompok terinspirasi untuk membuat sebuah platform bagi penggemar K-Pop untuk dapat berinteraksi antar sesama penggemar, mencari teman untuk datang ke konser, saling bertukar informasi, dan menyediakan wadah bagi penggemar untuk menjual fan merchandise dan preloved merchandise mereka. Selama menjalani MBKM Cluster Kewirausahaan, kesulitan yang ditemui adalah saat mencari data untuk target pasar, namun solusi yang kelompok lakukan adalah dengan membuat kuesioner sebagai data primer tambahan yang dibagikan melalui Google Form. Dalam pelaksanaannya, penulis mempelajari banyak hal, antara lain, pitching, cara mencari market size, kerjasama dalam tim, perencanaan ide bisnis yang matang, monetisasi, dan lain sebagainya.

Kata kunci: K-Pop, Merchandise, Aplikasi, Konser



**YOUNITE UI/UX DESIGN PLANNING TO BUILD
CONNECTION FOR K-POP FANS BETWEEN AGE 15-25**

YEARS

(Michelle Vannesa Theodora)

ABSTRACT (English)

Music is one of the most popular forms of entertainment, with various types grouped according to genre. One of the most popular music genres in Indonesia is K-Pop music, evidenced by the significant level of interest among Indonesian people. Consequently, K-Pop fans in Indonesia are increasingly attending K-Pop concerts and events and producing fan merchandise for sale. Inspired by this trend, the writer and group decided to create a platform for K-Pop fans to interact with fellow enthusiasts, find concert buddies, exchange information about K-Pop, and facilitate the sale of fan merchandise and pre-loved items. During the MBKM Entrepreneurship Cluster, the group encountered difficulty in sourcing data for the target market. However, they devised a solution by creating a questionnaire as additional primary data, which was distributed via Google Form. Through implementation, the author gained valuable insights into various aspects including pitching, market sizing, teamwork, meticulous business planning, and monetization strategies.

Keywords: *K-Pop, Merchandise, Application, Concert*

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
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	i
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	5
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan	5
1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan.....	6
BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS.....	9
2.1 Validasi Ide Bisnis	9
2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis	9
2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis.....	10
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	22
3.1 Market Research Validation	22
3.1.1 Segmentation, Targetting, Positioning	22
3.1.2 Market Persona.....	24

3.2	Metode Pegumpulan Data Ide Bisnis.....	25
3.2.1	Metode Pengumpulan Data Kualitatif.....	25
3.3	Analisa Produk Merek dan Kompetitor.....	27
3.4	Studi Eksisting dan Studi Referensi	30
3.4.1	Studi Eksisting	30
3.4.2	Studi Referensi.....	32
3.5	Penetapan Harga Produk/Jasa.....	35
3.6	Metode Perancangan Produk/Jasa	35
BAB IV	PERANCANGAN <i>PROTOTYPE</i> APLIKASI YOUNITE	38
4.1	Timeline dan Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Apikasi Younite	38
4.2	Uraian Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa	42
4.3	Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa	48
4.3.1	<i>Business Ideation</i>	49
4.3.2	<i>Pitch Deck</i> dan <i>Prototype</i> UI/UX.....	49
4.3.3	<i>Content Planner</i> Younite.....	55
4.4	Penentuan Vendor <i>Prototype</i> Produk /Jasa.....	56
4.5	Hasil Ujicoba <i>Prototype</i> Produk/Jasa	56
4.6	Kendala yang Ditemukan	59
4.7	Solusi atas Kendala yang Ditemukan	59
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN.....	61
5.1	Simpulan.....	61
5.2	Saran.....	61
	DAFTAR PUSTAKA	xvi
	LAMPIRAN.....	xix

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 dalam MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	7
Tabel 2.1 Tabel Biaya Awal Younite.....	18
Tabel 2.2 Tabel <i>Break Even Point</i>	19
Tabel 3.1 Tabel Segmentasi, <i>Targeting</i> , dan <i>Posioting</i>	22
Tabel 3.2 Tabel Perbandingan Kompetitor	27
Tabel 3.3 Tabel Analisa SWOT	30
Tabel 4.1 Tabel <i>Timeline</i> Produksi <i>Prototype</i> Produk/Jasa	38
Tabel 4.2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa	39
Tabel 4.3 Tabel Perbandingan Vendor UI/UX	56

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ide Pilihan Nama Bisnis.....	10
Gambar 2.2 <i>Business Model Canvas</i>	14
Gambar 2.3 Logo Younite.....	15
Gambar 2.4 Struktur Perusahaan Younite.....	16
Gambar 2.5 Alur Koordinasi Tim MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan.....	17
Gambar 3.1 Target Market Persona Younite	216
Gambar 3.2 <i>Brand Positioning Map</i>	27
Gambar 3.3 Metode Perancangan Menurut Robin Landa.....	37
Gambar 4.1 <i>Moodboard</i> Younite	44
Gambar 4.2 Logo Final Younite	45
Gambar 4.3 <i>Prototype</i> Aplikasi Younite.....	50
Gambar 4.4 <i>Instagram Story</i> Younite.....	55

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan – MBKM 01	xviii
Lampiran B Kartu MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan – MBKM 02.....	xix
Lampiran C <i>Daily Task</i> MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan – MBKM 03	xx
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan – MBKM 04	xxxiv
Lampiran E Surat Penerimaan MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan (LoA)	xxxv
Lampiran F Pengecekan Hasil Turnitin	xxxvi
Lampiran G <i>Letter of Completion</i> (LOC)	xxxvii
Lampiran H Semua Hasil Karya Tugas yang Dilakukan selama MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	xxxviii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA