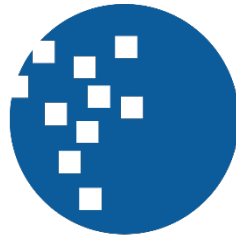


**PERANCANGAN STRATEGI *AWARENESS* APLIKASI
YOUNITE UNTUK MEMBANGUN RELASI PENGGEMAR
K-POP USIA 15-25 TAHUN DI JABODETABEK**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Janice Dwi Augustine
0000054056

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

**PERANCANGAN STRATEGI *AWARENESS* APLIKASI
YOUNITE UNTUK MEMBANGUN RELASI PENGGEMAR
K-POP USIA 15-25 TAHUN DI JABODETABEK**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

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

**Janice Dwi Augustine
0000054056**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

**UNIVERSITAS
TANGERANG
2024
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Janice Dwi Augustine
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054056
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

**PERANCANGAN STRATEGI *AWARENESS* APLIKASI YOUNITE
UNTUK MEMBANGUN RELASI PENGGEMAR K-POP USIA 15-25
TAHUN DI JABODETABEK**

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



(Janice Dwi Augustine)

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 STRATEGI *AWARENESS* APLIKASI YOUNITE
UNTUK MEMBANGUN RELASI PENGGEMAR K-POP USIA 15-25
TAHUN DI JABODETABEK**

Oleh

Nama : Janice Dwi Augustine
NIM : 00000054056
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 12 Juni 2024

Pukul 15.30 s.d 16.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji



Airbah Tulus Mahmud, ST., M.BA., M.Fin.
8984550022/L00135



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 : Janice Dwi Augustine
NIM : 00000054056
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 STRATEGI *AWARENESS* APLIKASI YOUNITE UNTUK MEMBANGUN RELASI PENGGEMAR K-POP USIA 15-25 TAHUN DI JABODETABEK

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,



(Janice Dwi Augustine)

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 dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas pemberian berkat sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM Kewirausahaan dengan judul **Perancangan Strategi *Awareness* Aplikasi Younite untuk Membangun Relasi Penggemar K-Pop Usia 15-25 Tahun di Jabodetabek** secara tepat waktu. Penyusunan laporan MBKM ini adalah bukti keikutsertaan penulis selama kegiatan MBKM Kewirausahaan secara berkelompok dan tanggung jawab penulis dalam menyerahkan laporan kepada Koordinator MBKM saat evaluasi. Penyusunan dan pemilihan ide bisnis disebabkan oleh minat kelompok pada idola dan budaya K-Pop. Kelompok merasa bahwa melalui minat yang sama akan K-Pop, sesama penggemar K-Pop dapat berinteraksi untuk bekerjasama mendukung idola.

Penulisan laporan MBKM ini memiliki tujuan untuk memberikan kemudahan dalam membangun relasi yang harmonis antar penggemar K-Pop sehingga dapat mendukung idolanya secara bersama. Oleh karena itu, topik ini penting karena meliputi gambaran realisasi ide kelompok dalam perancangan aplikasi yang bertujuan untuk kemudahan akses informasi, komunikasi dan hiburan K-Pop serta menjadi aplikasi perantara yang berkomitmen melayani dan memenuhi kebutuhan penggemar K-Pop.

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.Sc., 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., M.BA., M.Fin, sebagai Pembimbing Internal yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
5. Michelle Greysianti Mutak, S.I.Kom., sebagai Pembimbing Eksternal/Pembimbing Lapangan pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Cluster MBKM ini.
6. Hoky Nanda, S.M., sebagai Pembimbing Eksternal/Pembimbing Lapangan kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Cluster MBKM ini.
7. Rizky Novita Lestari, S.I.Kom., sebagai *Dedicated Mentor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Cluster MBKM ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Cluster MBKM ini.
9. Teman-teman kelompok penulis yang sedia saling membantu dan memberikan informasi selama bimbingan.
10. Seluruh pihak yang berpartisipasi membantu penulis dan kelompok sebagai responden kuesioner dalam mengumpulkan data untuk laporan MBKM ini.

Dengan penyusunan laporan ini, Penulis mendapatkan hikmah untuk selalu berpikir, kritis dan bijak dalam mengatasi sebuah permasalahan. Semoga dengan perancangan aplikasi ini, Penulis dapat memberikan tempat yang nyaman untuk penggemar K-Pop membangun relasi dan memajukan UMKM K-Pop lokal serta menambah wawasan baru yang bermanfaat untuk kedepannya.

Tangerang, 31 Mei 2024



(Janice Dwi Augustine)

**PERANCANGAN STRATEGI *AWARENESS* APLIKASI
YOUNITE UNTUK MEMBANGUN RELASI PENGGEMAR
K-POP USIA 15-25 TAHUN DI JABODETABEK**

Janice Dwi Augustine

ABSTRAK

Sejak tahun 2020, dengan bantuan media sosial, perkembangan industri K-Pop telah berkembang dengan pesat dan menarik minat banyak penggemar, terutama remaja dan dewasa di Indonesia. Antusiasme akan K-Pop di Indonesia pun mendorong beberapa penggemar K-Pop untuk membuka bisnis dengan memanfaatkan popularitas K-Pop dan tren Korean Wave, seperti menjual *fanmerch* dan *official merchandise*. Akan tetapi sangat disayangkan bahwa antusiasme yang besar terhadap bisnis K-Pop ini tidak diseimbangi dengan ketersediaan platform digital yang dapat memenuhi kebutuhan berinteraksi antar penggemar K-Pop. Melihat hambatan ini penulis dan kelompok memberikan solusi perancangan aplikasi Younite yang memiliki fitur *all-in-one*, seperti *online shop*, *chatroom*, *find concert buddy*, dan *membership*. Penulis dan kelompok memiliki harapan bahwa dengan adanya aplikasi Younite ini dapat memberikan kemudahan berinteraksi dengan sesama penggemar, baik dalam berbagi informasi dan kebutuhan/ penjualan *fanmerch* dalam satu aplikasi. Selama keberlangsungan perancangan aplikasi dan MBKM Kewirausahaan bersama kelompok, penulis merasakan hambatan dalam pembagian pengerjaan tugas dan mengingat tanggal *deadline*. Untuk itu, penulis dan kelompok sepakat untuk membagi *role* pengerjaan tugas sehingga masing-masing anggota mendapatkan tugas yang sebanding dan dapat saling membantu jika terdapat kendala. Kemudian, kelompok juga membuat skala prioritas pengerjaan tugas yang ingin dicapai setiap harinya dengan membuat tabel waktu pengerjaan MBKM. Melalui MBKM Kewirausahaan ini, penulis mendapatkan banyak wawasan dan pengalaman di luar lingkup Desain Komunikasi Visual, seperti kemampuan berwirausaha, bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas, dan bersikap profesional dalam menghadapi dunia kerja.

Kata kunci: K-Pop, Komunitas K-Pop, Platform Digital, Aplikasi *Mobile*

**AWARENESS STRATEGY DESIGN FOR THE YOUNITE
APPLICATION FOR BUILDING RELATIONSHIPS WITH
K-POP FANS AGED 15-25 IN JABODETABEK**

Janice Dwi Augustine

ABSTRACT

Since 2020, with the help of social media, the development of the K-Pop industry has grown rapidly and attracted the interest of many fans, especially teenagers and adults in Indonesia. The enthusiasm for K-Pop in Indonesia has also encouraged several K-Pop fans to open businesses by taking advantage of K-Pop's popularity and Korean Wave trends, such as selling fanmerch and official merchandise. However, it is a shame that this great enthusiasm for the K-Pop business is not balanced by the availability of digital platforms that can meet the needs of K-Pop fans to interact with each other. Seeing this obstacle, the writer and team provide a solution by designing Younite, an application that has all-in-one features, such as online shop, chatroom, find concert buddy, and membership. The writer and team hope that Younite application will make it easier to interact with fellow K-Pop fans, both in sharing information and fanmerch needs/sales in one application. During the progress of designing the application and MBKM Entrepreneurship in team, the writer felt difficulty in dividing work on tasks and remembering deadline dates. For this reason, the writer and team agreed to divide the roles in carrying out the tasks so that each member gets a comparable task and can help each other if there are difficulty. The team also created a priority scale in completing the tasks they wanted to achieve each day by creating a time table. Through MBKM Entrepreneurship, the writer gained a lot of insight and experience outside the scope of Visual Communication Design, such as entrepreneurial skills, being responsible in carrying out tasks, and being professional in facing the working world.

Keywords: *K-Pop, K-Pop Community, Digital Platform, Mobile Application*

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 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</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan.....	2
1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan	3
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.....	8
2.1 Validasi Ide Bisnis	8
2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis	8
2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis	9
2.2 Business Model Canvas.....	10
2.3 Deskripsi Perusahaan.....	13
2.4 Struktur Perusahaan.....	15
2.5 Alur Kerja Perusahaan.....	16
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	17
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.....	24

3.2.1	Metode Pengumpulan Data Kuantitatif	24
3.3	Analisa Produk Merek dan Kompetitor.....	25
3.4	Studi Eksisting dan Studi Referensi	28
3.4.1	Studi Eksisting	29
3.4.2	Studi Referensi.....	31
3.5	Penetapan Harga Produk/Jasa.....	34
3.6	Metode Perancangan Produk/Jasa	35
BAB IV	PERANCANGAN <i>PROTOTYPE</i> APLIKASI YOUNITE	37
4.1	Timeline dan Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Aplikasi Younite	37
4.2	Uraian Perancangan <i>Prototype</i> Aplikasi Younite	42
4.3	Peran Penulis Dalam Perancangan <i>Prototype</i> Aplikasi Younite	48
4.3.1	<i>Business Ideation</i>	49
4.3.2	Strategi <i>Awareness & Monitoring</i>	50
4.4	Penentuan Vendor <i>Prototype</i> Aplikasi Younite	56
4.5	Hasil Ujicoba <i>Prototype</i> Aplikasi Younite	57
4.6	Kendala yang Ditemukan	59
4.7	Solusi atas Kendala yang Ditemukan	60
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN.....	62
5.1	Simpulan.....	62
5.2	Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA		xiv
LAMPIRAN		xvi

U M W 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

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Deskripsi Waktu dan Prosedur Dalam MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan6	
Tabel 2.1 Tabel Biaya Awal Younite.....	17
Tabel 2.2 Tabel BEP Younite	18
Tabel 3.1 Tabel Segmentasi, Targeting, dan Positioning.....	21
Tabel 3.2 Tabel Perbandingan Kompetitor.....	26
Tabel 3.3 Tabel Analisa SWOT	29
Tabel 4.1 Tabel Timeline Perancangan <i>Prototype</i> Aplikasi Younite	37
Tabel 4.2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Aplikasi Younite	38
Tabel 4.3 Tabel Perbandingan Vendor UI/UX	56

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape with several white squares arranged in a grid-like pattern inside the circle.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ide/ Pilihan Nama Bisnis.....	9
Gambar 2.2 Business Model Canvas	13
Gambar 2.3 Logotype Perusahaan	14
Gambar 2.4 Icon Perusahaan.....	14
Gambar 2.5 Struktur Perusahaan Younite.....	15
Gambar 2.6 Alur Koordinasi tim MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	16
Gambar 3.1 Target Market Persona Younite	24
Gambar 3.2 Brand Positioning Map.....	26
Gambar 3.3 Metode Perancangan Menurut Robin Landa.....	36
Gambar 4.1 Moodboard Younite	44
Gambar 4.2 Logotype Final Younite	45
Gambar 4.3 Icon Final Younite.....	45
Gambar 4.4 Ide Fitur Younite	49
Gambar 4.5 Target Market & Segmentasi Pasar Younite.....	50
Gambar 4.6 Ide/ Pilihan Nama Bisnis.....	50
Gambar 4.7 Logotype Final Younite	51
Gambar 4.8 Logo Final Younite	51
Gambar 4.9 Desain Theme Chat NCT Wish.....	52
Gambar 4.10 Desain Konten Post Fitur Aplikasi Younite.....	53
Gambar 4.11 Desain Konten Post Berita K-Pop.....	54
Gambar 4.12 Desain Konten Post Edukasi	55

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan - MBKM 01.....	xvi
Lampiran B Kartu MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan - MBKM 02	xvii
Lampiran C Daily Task MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan - MBKM 03	xviii
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan - MBKM 04.....	xxxiii
Lampiran E Surat Penerimaan MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan (LoA)	xxxiv
Lampiran F Surat Selesai <i>Cluster</i> MBKM Kewirausahaan (LoC)	xxxv
Lampiran G Hasil Karya MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	xxxv
Lampiran H Lampiran Hasil Turnitin Laporan <i>Cluster</i> MBKM.....	lxviii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA