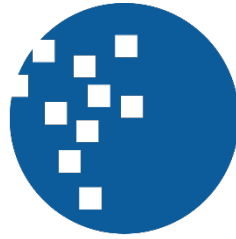


Perancangan Ilustrasi dan Ikon untuk Aplikasi Bhumi Daya



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Elsa Darmawan Kwan

00000054260

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

Perancangan Ilustrasi dan Ikon untuk Aplikasi Bhumi Daya



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Elsa Darmawan Kwan

0000054260

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Elsa Darmawan Kwan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054260

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

Perancangan Ilustrasi dan Ikon untuk Aplikasi Bhumi Daya

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, 13 Juni 2024

UMMN 

(Elsa Darmawan Kwan)

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 ILUSTRASI DAN IKON UNTUK APLIKASI
BHUMI DAYA**

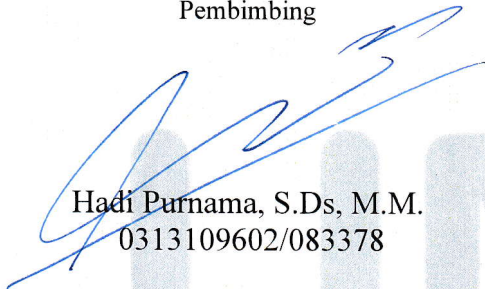
Oleh

Nama : Elsa Darmawan Kwan
NIM : 00000054260
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 13 Juni 2024
Pukul 16.30 s.d 17.00 dan dinyatakan
LULUS

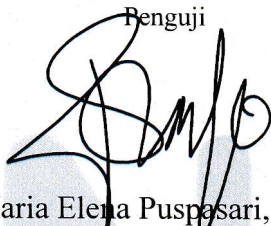
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



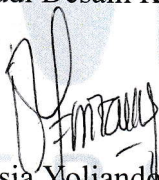
Hadi Purnama, S.Ds, M.M.
0313109602/083378

Penguji



Maria Elena Puspasari, M.Ds.
0301058902/L00445

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 : Elsa Darmawan Kwan
NIM : 00000054260
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 Ilustrasi dan Ikon untuk Aplikasi Bhumi Daya

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, 24 Maret 2023

Yang menyatakan,



(Elsa Darmawan Kwan)

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 kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan berjudul “Perancangan Ilustrasi dan Ikon untuk Aplikasi Bhumi Daya” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan MBKM Kewirausahaan. Perancangan ini awalnya didasari atas diskusi bersama tim yang tertarik pada bidang pariwisata. Selama proses perancangan dan penulisan laporan, penulis mendapatkan pengalaman serta pengetahuan baru khususnya dalam bidang pariwisata dan bisnis. Penulis berharap setiap pengalaman dapat menjadi pembelajaran bagi perancangan penulis selanjutnya.

Penulisan laporan MBKM ini hanya dapat terlaksana karena adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada: Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.

1. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
2. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
3. Hadi Purnama, S. Ds., M.M., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
4. Michelle Greysianti, sebagai Pembimbing dari Skystar Ventures Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Cluster MBKM ini.
5. Hoky Nanda, sebagai Pembimbing dari Skystar Ventures 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.

7. Cleos Alexander, seseorang yang selalu menemani dalam suka maupun duka, yang selalu mendengarkan keluh kesah saya dan memberikan dukungan terhadap saya.
8. Felice, Via, Cindy dan Gwen yang merupakan teman-teman saya yang sudah bersama saya dalam perjalanan MBKM dan selalu ada disaat saya membutuhkan mereka.

Semoga karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik.

Tangerang, 24 Maret 2024



Elsa Darmawan Kwan

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Perancangan Ilustrasi dan Ikon untuk Aplikasi Bhumi Daya

(Elsa Darmawan Kwan)

ABSTRAK

Indonesia merupakan salah satu Negara dengan pulau terbanyak bahkan kerap disebut sebagai Negara Kepulauan. Akan tetapi, para wisatawan mancanegara hanya mengetahui Bali sebagai destinasi di wisata yang indah di Indonesia. Padahal masih banyak destinasi wisata di Indonesia yang tidak kalah indahnya dengan Bali. Namun dengan adanya teknologi yang canggih & semakin berkembang setiap tahunnya, semua orang dapat mengakses informasi lengkap tentang tempat wisata yang ada dari berbagai pulau di Indonesia. Dengan adanya promosi secara online, hal ini sangat membantu Indonesia untuk memberikan informasi tentang wisata di Indonesia yang masih belum banyak diketahui. Salah satunya dengan munculnya platform online seperti traveloka, tiket.com dan airbnb yang bergerak sebagai online travel agent (OTA) dengan menawarkan berbagai pilihan akomodasi. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah strategi bisnis berupa aplikasi bernama Bhumi Daya. Aplikasi ini dibuat khusus dengan ilustrasi yang interaktif untuk wisatawan mancanegara & wisatawan lokal khusus di Indonesia yang bertujuan agar dapat memudahkan turis untuk menemukan akomodasi yang nyaman dengan pengalaman budaya yang autentik. Metode perancangan yang digunakan adalah Design Thinking oleh Hasso Plattner (2009).

Kata kunci: wisatawan, wisata, bisnis

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

Designing Illustrations and Icons of Bhumi Daya Application

(Elsa Darmawan Kwan)

ABSTRACT (English)

Indonesia is one of the countries with the most islands and is often called an Archipelago State. However, foreign tourists only know Bali as a beautiful tourist destination in Indonesia. There are still many tourist destinations in Indonesia that are no less beautiful than Bali. However, with technology getting more advanced and developed every year, everyone can access complete information about tourist attractions from various islands in Indonesia. With online promotion, really helps Indonesia to provide information about tourism in Indonesia that still needs to be discovered. One of them is the emergence of online platforms such as Traveloka, tiket.com, and Airbnb that move as online travel agents (OTA) by offering various accommodation options. Therefore, the author designs business strategies in the form of an application called Bhumi Daya. This application is created specifically with interactive illustrations for foreign tourists & special local tourists in Indonesia that aim to make it easier for tourists to find comfortable accommodations with authentic cultural experiences. The design method used was Design Thinking by Hasso Plattner (2009).

Keywords: *Tourist, destinations, business*

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
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	i
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.....	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.....	10
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	20
3.1 Market Research Validation	20
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	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 PROTOTYPE PRODUK/JASA	37
4.1 Timeline dan Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa.....	37
4.2 Uraian Perancangan Prototype Produk/Jasa.....	40
4.2.1 Perancangan Brief Prototype	40
4.2.2 Mind Map	42
4.2.3 Moodboard dan Referensi.....	43
4.2.4 Perancangan Desain	46
4.2.5 Draft Desain.....	47
4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa.....	50
4.3.1 Ikon	Error! Bookmark not defined.
4.3.2 Aset Visual.....	50
4.3.3 Supergraphic.....	62
4.4 Penentuan Vendor Prototype Produk /Jasa	65
4.4.1 Procreate.....	66
4.4.2 Adobe	66
4.4.3 Creative.....	66

4.5	Hasil Ujicoba Prototype Produk/Jasa	67
4.7	Solusi atas Kendala	68
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		69
5.1	Simpulan	69
5.2	Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....		xiii
LAMPIRAN.....		xvi

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized globe with several white rectangular blocks of varying sizes arranged in a grid-like pattern over it.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Timeline Kerja Kewirausahaan.....	6
Tabel 2.1 Tabel Perhitungan BEP.....	19
Tabel 3.1 Tabel Segementasi, Targetting, dan Positionig.....	23
Tabel 3.3 Tabel Analisa SWOT.....	31
Tabel 4.1 Timeline Produksi Prototype Produk dan Jasa.....	39
Tabel 4.2 Tahapan Perancangan Prototype Produk dan Jasa.....	42



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Pengambilan Kunci Kamar di Bandung	8
Gambar 2.2 Tempat Apartemen Youre.at di Bandung	8
Gambar 2.3 Business Model Canvas	11
Gambar 2.4 Logo Perusahaan Budaya Pariwisata Indonesia.....	14
Gambar 2.5 Logo Aplikasi Bhumi Daya.....	15
Gambar 2.6 Struktur Perusahaan PT. Budaya Pariwisata Indonesia	15
Gambar 2.7 Alur Koordinasi tim MBKM Cluster Kewirausahaan.....	16
Gambar 3. 1 Target Persona 1	23
Gambar 3. 2 Target Persona 2.....	24
Gambar 3. 3 Target Persona 3.....	24
Gambar 3. 4 Wawancara dengan Omah Minggir.....	26
Gambar 3. 5 Wawancara dengan Dreamy Tiny House.....	28
Gambar 3. 6 Brand Position Map.....	29
Gambar 3. 7 Tabel Position Map	30
Gambar 3. 8 Tampilan Aplikasi Ticket.com.....	31
Gambar 3. 9 Media Promosi Ticket.com	33
Gambar 3. 10 Media Promosi Grab	34
Gambar 3. 11 Media Promosi Gojek.....	34
Gambar 4. 1 VRIO Analysis Bhumi Daya.....	41
Gambar 4. 2 PESTEL Bhumi Daya	41
Gambar 4. 3 <i>Mind Map</i> Bhumi Daya.....	43
Gambar 4. 4 <i>Moodboard</i> Bhumi Daya.....	44
Gambar 4. 5 Referensi Visual Bhumi Daya.....	44
Gambar 4. 6 <i>Color Palette</i> Bhumi Daya.....	45
Gambar 4.8 <i>Mindmapping</i> Visualisasi Bhumi Daya.....	49
Gambar 4.9 Sketsa <i>Supergraphic</i> Bhumi Daya.....	50
Gambar 4.10 <i>Supergraphic</i> Bhumi Daya	50
Gambar 4.11 Revisi <i>Supergraphic</i> Bhumi Daya.....	51
Gambar 4.12 Mockup Pengaplikasian <i>Supergraphic</i> Bhumi Daya.....	51
Gambar 4.13 Sketsa Ilustrasi Pemandangan.....	52
Gambar 4.14 Finalisasi Ilustrasi Pemandangan.....	52
Gambar 4.15 Pengaplikasian Aset Pemandangan Aplikasi Bhumi Daya.....	52
Gambar 4.16 Sketsa tampilan <i>Sign Up</i> dan <i>Log In</i>	53
Gambar 4.17 Finalisasi Tampilan <i>Sign up</i> dan <i>Log in</i>	55
Gambar 4.18 Pengaplikasian Visual <i>Sign Up</i> dan <i>Log In</i>	56
Gambar 4.19 Sketsa tampilan <i>Sign Up</i> dan <i>Log In</i>	56
Gambar 4.20 Referensi <i>Google Map</i>	54
Gambar 4.20 Finalisasi <i>Google Map</i>	55
Gambar 4.21 Sketsa Stiker Bhumi Daya.....	56

Gambar 4.22 Finalisasi <i>Doodle Travel</i>	56
Gambar 4.23 Pengaplikasian Media <i>Doodle Travel</i>	57
Gambar 4.24 List Icon.....	58
Gambar 4.25 Finalisasi <i>Supergraphic</i>	62
Gambar 4.26 Pengaplikasian <i>Supergraphic</i>	62
Gambar 4.27 Penggunaan Aplikasi Procreate.....	63
Gambar 4.28 Penggunaan Adobe.....	63
Gambar 4.29 Penggunaan Jasa <i>Creative</i>	64
Gambar 4.30 <i>User Test Offline</i>	64



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A MBKM-01 Cover Letter MBKM Kewirausahaan.....	xvi
Lampiran B MBKM-02 MBKM Kewirausahaan Card	xvii
Lampiran C MBKM-03 Daily Task.....	xviii
Lampiran D MBKM-04 Verification Form of Entrepreneurial Report	xxix
Lampiran E Letter of Acceptance	xxx
Lampiran F Letter of Completion	xxxii
Lampiran G Lampiran Karya	xxxiii
Lampiran H Data Terkait Perancangan.....	xxxvii
Lampiran I Transkrip Wawancara	xxxviii
Lampiran J Hasil Turnitin Laporan Akhir	xl

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA