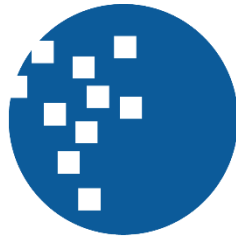


PERANCANGAN *BRANDING* UNTUK *WEBSITE* MAGANG

“AYO INTERN”



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Shafirna Ardelia

00000054778

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN *BRANDING* UNTUK *WEBSITE* MAGANG

“AYO INTERN”



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Shafirna Ardelia

0000054778

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Shafirna Ardelia

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054778

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

PERANCANGAN *BRANDING* UNTUK *WEBSITE* MAGANG “AYO INTERN”

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, 31 Mei 2024



(Shafirna Ardelia)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

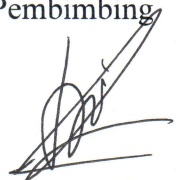
Laporan Cluster MBKM dengan judul
**PERANCANGAN *BRANDING* UNTUK *WEBSITE* MAGANG
AYO INTERN**

Oleh

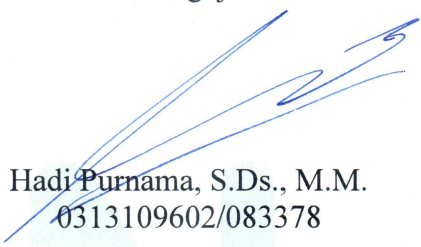
Nama : Shafirna Ardelia
NIM : 00000054778
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 13 Juni 2024
Pukul 15.00 s.d 15.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing


Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/081472

Penguji


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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yolianda, 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 : Shafirna Ardelia
NIM : 00000054778
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 **BRANDING** UNTUK **WEBSITE** MAGANG “**AYO INTERN**”

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,



(Shafirna Ardelia)

KATA PENGANTAR

(Kata Pengantar dapat dikembangkan dan harus meliputi ucapan rasa syukur, tujuan pembuatan Laporan Cluster MBKM, ucapan terima kasih, dan harapan pada hasil Laporan Cluster MBKM ini.)

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. Lia Herna, S.Sn., M.M., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
5. Hoky Nanda S.M., 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 dan memiliki hasil akhir yang baik.

Tangerang, 31 Mei 2024



(Shafirna Ardelia)

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

PERANCANGAN *BRANDING* UNTUK *WEBSITE* MAGANG

“AYO INTERN”

(Shafirna Ardelia)

ABSTRAK

Berbembang pesarnya perusahaan *startup* di Indonesia menimbulkan kebutuhan akan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Mahasiswa memiliki potensi besar untuk berkontribusi pada ekonomi dan bisnis. Oleh karena itu pengembangan aplikasi magang untuk mahasiswa dan startup adalah solusi yang efektif. Aplikasi ini tak hanya memenuhi kebutuhan pengalaman kerja bagi mahasiswa, namun juga menjadi platform bagi para pemilik startup generasi milenial yang tengah mencari talenta berbakat. Melalui pengumpulan data baik kuantitatif maupun kualitatif melalui kuesioner dan wawancara dengan mahasiswa serta pemilik perusahaan startup, ditemukan bahwa jaringan atau koneksi dianggap sebagai hal penting dalam mencari pengalaman magang. Menurut para mahasiswa, aplikasi magang membantu mereka dalam mencari magang dengan lebih efisien dan tepat sasaran. Di sisi lain, pemilik perusahaan startup menekankan perlunya karyawan magang yang berkualitas. Dengan *branding* yang kuat dan menonjolkan keunggulan *brand* serta fitur dan manfaat yang relevan bagi kedua kelompok sasaran, yaitu generasi Z (usia 19-22 tahun) sebagai pengguna utama dan pemilik startup generasi milenial (usia 25-38 tahun) sebagai penyedia peluang magang, aplikasi ini diharapkan dapat memfasilitasi hubungan yang saling menguntungkan bagi kedua belah pihak.

Kata kunci: Magang, *startup*, mahasiswa, SDM, *branding*

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

BRANDING DESIGN FOR “AYOINTERN” INTERNSHIP

WEBSITE

(Shafirna Ardelia)

ABSTRACT (English)

The growing number of startup companies in Indonesia has created a demand for quality human resources (HR). Students have great potential to contribute to the economy and business. Therefore, developing internship applications for students and startups is an effective solution. This application not only meets the needs of students for work experience but also serves as a platform for millennial startup owners seeking talented individuals. Through the collection of both quantitative and qualitative data via questionnaires and interviews with students and startup owners, it was found that networking or connections are considered crucial in finding internship opportunities. According to the students, the internship application helps them find internships more efficiently and accurately. On the other hand, startup owners emphasize the need for high-quality interns. With a good branding that highlights the uniqueness of brand, features and relevant benefits for both target groups, namely Generation Z (ages 19-22) as the primary users and millennial startup owners (ages 25-38) as internship providers, this application is expected to facilitate mutually beneficial relationships for both parties.

Keywords: *Internship, startup, college student, human resource, branding*

U 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

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.....	xii
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
1.3.1 Batasan Masalah Primer.....	3
1.3.2 Batasan Masalah Sekunder.....	4
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.....	8
2.1 Validasi Ide Bisnis.....	8
2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis.....	8
2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis.....	10
2.2 <i>Business Model Canvas</i>	11
2.3 Deskripsi Perusahaan.....	13
2.4 Struktur Perusahaan.....	15
2.5 Alur Kerja Perusahaan.....	16
2.6 Analisis Kelayakan Usaha.....	18
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION.....	21

3.1	<i>Market Research Validation</i>	21
3.1.1	<i>Segmentation, Targeting, Positioning</i>	21
3.1.2	<i>Market Persona</i>	24
3.2	Metode Pengumpulan Data Ide Bisnis.....	29
3.2.1	Metode Pengumpulan Data Kualitatif.....	29
3.2.2	Pengumpulan Data Kuantitatif.....	31
3.3	Analisa Produk <i>Brand</i> dan Kompetitor.....	38
3.4	Studi Eksisting dan Studi Referensi.....	39
3.4.1	Studi Eksisting.....	39
3.4.2	Studi Referensi.....	42
3.5	Penetapan Harga Produk/Jasa.....	43
3.6	Metode Perancangan Produk/Jasa.....	44
BAB IV PERANCANGAN <i>PROTOTYPE</i> PRODUK/JASA		46
4.1	Timeline dan Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	46
3.1.1	<i>Segmentation, Targeting, Positioning</i>	21
3.1.2	<i>Market Persona</i>	24
4.2	Uraian Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	50
4.2.1	Perancangan Brief <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	50
4.2.2	<i>Mind Mapping Brainstorming</i>	52
4.2.3	<i>Mind Mapping Brainstorming</i>	53
4.3	Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa.....	60
4.3.1	Proyek Identitas <i>Brand</i>	61
4.3.2	Proyek <i>Graphic Standard Manual</i>	81
4.3.3	Proyek <i>Icon</i>	97
4.4	Penentuan Vendor <i>Prototype</i> Produk /Jasa.....	108
4.5	Hasil Ujicoba <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	115
4.5.1	<i>Alpha Testing</i>	115
4.5.2	<i>Beta Testing</i>	117
4.6	Kendala yang Ditemukan.....	118
4.7	Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	118

BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	120
5.1 Simpulan.....	120
5.2 Saran.....	121
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii
LAMPIRAN.....	xiv



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Deskripsi waktu dan prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan.....	6
Tabel 3.1 Tabel Segmentasi Primer.....	22
Tabel 3.3 Tabel Segmentasi Sekunder.....	23
Tabel 3.4 Tabel Perbandingan kompetitor.....	38
Tabel 3.5 Tabel Analisa SWOT.....	40
Tabel 4.6 Tabel Timeline Produksi <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	47
Tabel 4.7 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	48
Tabel 4.9 <i>Brand Mantra</i>	66
Tabel 4.10 <i>Brand Brief</i>	68
Tabel 4.11 <i>Budgeting</i> media AISAS.....	106
Tabel 4.12 <i>Budgeting Branding</i>	110
Tabel 4.13 <i>Vendor Website AyoIntern</i>	111

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Startup di Asean.....	8
Gambar 2.2 Contoh Gambar Business Model Canvas.....	11
Gambar 2.3 Contoh Logo Perusahaan.....	14
Gambar 2.4 Sturktur Perusahaan AyoIntern.....	15
Gambar 2.5 Alur Koordinasi tim MBKM Cluster Kewirausahaan.....	17
Gambar 2.6 Rumus BEP.....	19
Gambar 3.7 Brand Positioning map.....	26
Gambar 3.8 Target Market Persona Mahasiswa.....	27
Gambar 3.9 Target Market Persona <i>Startup</i>	28
Gambar 3.10 <i>Brand Positionin Map</i>	37
Gambar 3.11 Metode Perancangan Menurut Robin Landa.....	44
Gambar 4.12 <i>Mindmap</i> AyoIntern.....	52
Gambar 4.13 Opsi <i>Moodboard</i>	54
Gambar 4.14 <i>Moodboard Final</i>	55
Gambar 4.15 Sketsa Logo.....	57
Gambar 4.16 Logo AyoIntern.....	57
Gambar 4.17 Media AyoIntern.....	58
Gambar 4.18 <i>Mockup</i> Website AyoIntern.....	58
Gambar 4.19 <i>Draft</i> desain website AyoIntern.....	59
Gambar 4.20 Revisi dan Finalisasi AyoIntern.....	60
Gambar 4.21 <i>Mind map</i> AyoIntern.....	62
Gambar 4.22 Sketsa Logo.....	69
Gambar 4.23 Logo.....	70
Gambar 4.24 Warna primer.....	71
Gambar 4.25 Warna sekunder & tambahan.....	72
Gambar 4.26 Helvetica.....	74
Gambar 4.27 Sketsa Supergrafis.....	75
Gambar 4.28 Proses mendesain.....	76
Gambar 4.29 Supergrafis primer & sekunder.....	77
Gambar 4.30 Surat AyoIntern.....	78
Gambar 4.31 Kartu Nama AyoIntern.....	79
Gambar 4.32 GSM AyoIntern.....	80
Gambar 4.33 Moodboard GSM.....	80
Gambar 4.34 Perancangan Desain GSM.....	81
Gambar 4.35 GSM Tentang <i>brand</i>	82

Gambar 4.36 GSM Tentang <i>brand</i>	84
Gambar 4.37 GSM Logo.....	86
Gambar 4.38 GSM Logo dan <i>Tagline</i>	87
Gambar 4.39 GSM Supergrafis.....	88
Gambar 4.40 GSM Warna.....	90
Gambar 4.41 GSM User Interface.....	92
Gambar 4.42 GSM Typography.....	94
Gambar 4.43 GSM <i>Application</i>	97
Gambar 4.44 <i>Mind map Icon</i>	96
Gambar 4.45 Alternatif <i>icon design</i>	98
Gambar 4.46 Proses desain <i>icon design</i>	99
Gambar 4.47 <i>Icon design</i>	101
Gambar 4.48 Alternatif <i>icon Akuntansi</i>	102
Gambar 4.49 Proses desain <i>icon Akuntansi</i>	99
Gambar 4.50 <i>icon Akuntansi</i>	102
Gambar 4.51 Alternatif <i>icon IT</i>	103
Gambar 4.52 Proses desain <i>icon IT</i>	104
Gambar 4.53 <i>Icon IT</i>	104
Gambar 4.54 Alternatif <i>icon Business</i>	105
Gambar 4.55 Proses desain <i>icon business</i>	106
Gambar 4.56 <i>Icon Business</i>	106
Gambar 4.57 Alternatif <i>icon English</i>	107
Gambar 4.58 <i>Icon english</i>	107
Gambar 4.59 Idris Sukses.....	108
Gambar 4.60 Labagus Printing.....	111
Gambar 4.61 <i>Booth AyoIntern</i>	112
Gambar 4.62 <i>Beta testing pertama AyoIntern</i>	113

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Cover Letter MBKM 01.....	xiv
Lampiran B Kartu Identitas MBKM 02.....	xv
Lampiran C <i>Supervisor Daily Task</i>	xxvi
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan.....	xx
Lampiran E LoA (<i>Letter of Acceptance</i>).....	xi
Lampiran F LoC (<i>Letter of Completion</i>).....	xxii
Lampiran G Kuesioner <i>Google Form</i>	xxiii
Lampiran H Kuesioner Instagram.....	xxvii
Lampiran I Wawancara Narasumber Mahasiswa.....	xxx
Lampiran J Wawancara Narasumber Startup.....	xxx
Lampiran K <i>Alpha Testing</i>	xlix
Lampiran L <i>Beta Testing</i>	lix
Lampiran M Turnitin.....	lx

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA