

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Chrysantha Edeline Widjaja

00000055322

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

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Chrysantha Edeline Widjaja

0000055322

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Chrysantha Edeline Widjaja

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055322

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan MBKM Kewirausahaan dengan judul:

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

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan MBKM Kewirausahaan 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 maupun dalam penulisan laporan MBKM, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 12 Juni 2024



(Chrysantha Edeline Widjaja)

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

Oleh
Nama : Chrysantha Edeline Widjaja
NIM : 00000055322
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 12 Juni 2024
Pukul 16.00 s.d 16.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

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

Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/042750

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fonita Theresia Yoliand, 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 : Chrysantha Edeline Widjaja

NIM : 00000055322

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Laporan MBKM Kewirausahaan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas laporan Kewirausahaan saya yang berjudul.

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

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya 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,



(Chrysantha Edeline Widjaja)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas kasih karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan MBKM Kewirausahaan dengan judul **Perancangan *Copywriting* Aplikasi Younite untuk Membangun Relasi Penggemar K-Pop Usia 15-25 Tahun di Jabodetabek** ini dapat tersusun dengan baik. Dalam penulisan laporan MBKM ini, penulis menggunakan kemampuan dan keahlian yang dimiliki dengan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang terlibat. Melalui perancangan pada Cluster MBKM Kewirausahaan, penulis mendapatkan banyak sekali ilmu pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang sangat berharga.

Penulis juga ingin mengucapkan rasa terimakasih sebesar-besarnya 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, S.T., M.B.A., M.Fin., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Michelle Greysianti Mutak S.I. Kom., sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Kewirausahaan.
6. Hoky Nanda S.M., sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Kewirausahaan.
7. Rizky Novita Lestari S.Ikom., sebagai *Dedicated Mentor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Kewirausahaan.

8. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.
9. Jacqueline, Janice, dan Michelle yang telah menjadi rekan kerja sekelompok dalam bekerja sama dan saling dapat diandalkan untuk menyelesaikan MBKM Kewirausahaan ini.

Semoga dengan adanya perancangan ini, pembaca dapat memahami tentang pentingnya keberadaan *platform* untuk mendukung minat masyarakat di Indonesia akan budaya K-Pop yang sekaligus juga meningkatkan kreativitas serta membangkitkan UMKM di Indonesia. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan karya tulis ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat dibutuhkan demi kesempurnaan Laporan MBKM Kewirausahaan ini.

Tangerang, 31 Mei 2024



(Chrysantha Edeline Widjaja)

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

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

(Chrysantha Edeline Widjaja)

ABSTRAK

Korea Selatan memiliki pengaruh besar yang sudah mendunia khususnya pada bidang budaya. Salah satu budaya yang paling dikenal adalah musik K-Pop yang sudah tidak asing lagi didengar dimanapun. Pemilihan penulisan ini menyoroti perancangan sebuah aplikasi all-in-one K-Pop di Indonesia yang berfokus kepada penulisan *copywriting*. Aplikasi ini dirancang karena data menunjukkan besarnya tingkat ketertarikan masyarakat Indonesia terhadap budaya Korea Selatan, khususnya dalam musik K-Pop. Meskipun begitu, tingginya ketertarikan tersebut tidak diimbangi oleh adanya ketersediaan *platform* K-Pop di Indonesia. Kebanyakan platform K-Pop yang tersedia saat ini merupakan platform yang bersifat global dengan fitur yang berbeda dalam masing-masing platform. Maka dari itu, ditemukanlah sebuah solusi dari penggabungan hambatan tersebut yaitu merancang sebuah aplikasi dengan fitur yang melengkapi berbagai kebutuhan penggemar K-Pop. Dengan solusi demikian, penggemar K-Pop di Indonesia dapat bersosialisasi dengan mudah sekaligus mengembangkan UMKM yang ada di Indonesia. Penelitian mempelajari langkah-langkah membangun sebuah bisnis mulai dari permasalahan, menciptakan solusi yang sesuai dengan *target market*, dan cara mendapatkan penghasilan dari sebuah bisnis yang ingin dibangun.

Kata kunci: Budaya K-Pop, Aplikasi, *Platform*

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 YOUNITE APPLICATION COPYWRITING TO
BUILD RELATIONSHIPS WITH K-POP FANS AGED 15-25
YEARS IN JABODETABEK***

(Chrysantha Edeline Widjaja)

ABSTRACT

South Korea has a huge global influence, especially in the field of culture. One of the most well-known cultures is K-Pop music which is familiar to everyone. This writing selection highlights the design of an all-in-one K-Pop application in Indonesia that focuses on copywriting. This application was designed because data shows the high level of interest of Indonesian people in South Korean culture, especially in K-Pop music. However, this high level of interest is not offset by the availability of K-Pop platforms in Indonesia. Most of the K-Pop platforms available today are global platforms with different features on each platform. Therefore, a solution was found to combine these obstacles, namely designing an application with features that complement the various needs of K-Pop fans. With this solution, K-Pop fans in Indonesia can socialize easily while developing MSMEs in Indonesia. Research studies the steps to building a business starting from problems, creating solutions that suit the target market, and how to earn income from the business you want to build.

Keywords: *K-Pop culture, Application, Platform*

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</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang MBKM <i>Cluster</i> 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 Dalam 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.....	11
2.3 Deskripsi Perusahaan.....	14
2.4 Struktur Perusahaan.....	16
2.5 Alur Kerja Perusahaan.....	17
2.6 Analisis Kelayakan Usaha.....	19
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION.....	22
3.1 <i>Market Research Validation</i>	22
3.1.1 Segmentation, Targeting, Positioning.....	23
3.1.2 Market Persona.....	25
3.2 Metode Pengumpulan Data Ide Bisnis.....	26
3.3 Analisa Produk Merek dan Kompetitor.....	28
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.....	36
3.6 Metode Perancangan Produk/Jasa.....	37
BAB IV PERANCANGAN <i>PROTOTYPE</i> APLIKASI YOUNITE.....	40
4.1 <i>Timeline</i> dan Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Aplikasi Younite.....	40
4.2 Uraian Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	45
4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan <i>Prototype</i> Aplikasi dan Promosi Younite.....	50
4.3.1 Business Ideation.....	50
4.3.2 UI/UX & Copywriting.....	51
4.4 Penentuan Vendor <i>Prototype</i> Aplikasi Younite.....	6
4.5 Hasil Uji Coba <i>Prototype</i> Aplikasi Younite.....	61
4.6 Kendala yang Ditemukan.....	63
4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	64
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	65
5.1 Simpulan.....	65
5.2 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	xiv
LAMPIRAN.....	xvii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Deskripsi Waktu dan Prosedur Dalam MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	7
Tabel 2.1 Tabel Biaya Awal Younite.....	19
Tabel 2.2 Tabel BEP Younite.....	20
Tabel 3.2 Tabel Perbandingan Kompetitor.....	29
Tabel 3.3 Tabel Analisa SWOT.....	31
Tabel 4.1 Tabel <i>Timeline</i> Perancangan <i>Prototype</i> Aplikasi Younite.....	40
Tabel 4.2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Aplikasi Younite.....	41
Tabel 4.3 Tabel Perbandingan Vendor UI/UX.....	60

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 <i>Logotype</i> Perusahaan.....	15
Gambar 2.4 <i>Logogram</i> Perusahaan.....	16
Gambar 2.5 Struktur Perusahaan Younite.....	16
Gambar 2.6 Alur Koordinasi tim MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan.....	18
Gambar 3.1 <i>Target Market Persona</i> Younite.....	26
Gambar 3.2 <i>Brand Positioning Map</i>	28
Gambar 4.1 <i>Moodboard</i> Younite.....	46
Gambar 4.2 <i>Prototype Fitur Aplikasi</i> Younite.....	51
Gambar 4.3 <i>Concerts & Events</i> pada Aplikasi Younite.....	52
Gambar 4.4 <i>Chatroom Shop Pack</i> Younite Family.....	53
Gambar 4.5 <i>Membership</i> pada Aplikasi Younite.....	54
Gambar 4.6 <i>My Event</i> dan <i>Contact Us</i> pada Aplikasi Younite.....	54
Gambar 4.7 Referensi <i>Sticker Pack</i>	55
Gambar 4.8 <i>Chatroom Sticker Pack</i> Younite Family.....	56
Gambar 4.9 <i>Copywriting Caption “Funny”</i>	57
Gambar 4.10 <i>Copywriting Caption “Casual”</i>	58
Gambar 4.11 <i>Copywriting Caption “Enthusiastic”</i>	58
Gambar 4.12 <i>Story</i> Instagram Younite.....	59

UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

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

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA