

**PERANCANGAN *UIUX WEBSITE* UNTUK MEDIA  
*PLATFORM* MAGANG AYOINTERN**



**LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN**

**Marcel Nicholastine**

**0000055913**

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

**PERANCANGAN *UIUX WEBSITE* UNTUK MEDIA**

***PLATFORM* MAGANG AYOINTERN**



**LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Marcel Nicholastine**

**0000055913**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Marcel Nicholastine

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055913

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

**PERANCANGAN *UIUX WEBSITE* UNTUK *MEDIA PLATFORM*  
MAGANG AYOINTERN**

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



(Marcel Nicholastine)

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 *UIUX WEBSITE* UNTUK MEDIA  
PLATFORM MAGANG AYOINTERN**

Oleh  
Nama : Marcel Nicholastine  
NIM : 00000055913  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 13 Juni 2024  
Pukul 13.30 s.d 14.00 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Pembimbing



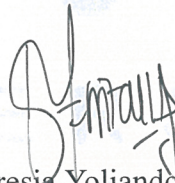
Lia Herna, S.Sn., M.M.  
0315048108/081472

Penguji



Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.  
0319098202/068502

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 : Marcel Nicholastine  
NIM : 00000055913  
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 *UIUX WEBSITE* UNTUK MEDIA *PLATFORM* MAGANG AYOINTERN**

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, 13 Juni 2024

Yang menyatakan,



(Marcel Nicholastine)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga kami dapat menyelesaikan laporan bisnis AyoIntern ini dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini disusun sebagai bagian dari upaya kami untuk menghadirkan solusi yang inovatif dan efektif dalam menjembatani kebutuhan magang bagi mahasiswa dan kebutuhan tenaga kerja bagi *startup* di Indonesia.

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., 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, 13 Juni 2024

  
(Marcel Nicholastine)

# PERANCANGAN *UIUX WEBSITE* UNTUK MEDIA

## *PLATFORM* MAGANG AYOINTERN

(Marcel Nicholastine)

### ABSTRAK

Perkembangan pesat perusahaan *startup* di Indonesia menimbulkan kebutuhan yang mendesak akan sumber daya manusia (SDM) berkualitas. Di sisi lain, mahasiswa memiliki potensi besar untuk berkontribusi pada kesuksesan bisnis. Untuk mengatasi tantangan ini, pengembangan aplikasi magang yang menghubungkan mahasiswa dengan *startup* merupakan solusi yang efektif. Aplikasi ini tidak hanya memenuhi kebutuhan mahasiswa akan pengalaman kerja, tetapi juga menyediakan *platform* bagi pemilik *startup* generasi milenial yang sedang mencari SDM berbakat. Melalui pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif berupa kuesioner dan wawancara dengan mahasiswa serta pemilik *startup*, ditemukan bahwa koneksi dianggap sangat penting dalam mencari pengalaman magang. Menurut para mahasiswa yang menjadi narasumber, aplikasi magang sangat membantu mereka dalam mencari magang dengan lebih efisien dan tepat sasaran. Sementara itu, pemilik *startup* menekankan kebutuhan mereka akan anak magang yang berkualitas. Dengan strategi perancangan *website* yang mengutamakan keunggulan fitur dan manfaat yang relevan bagi kedua target pasar—generasi Z (19-22 tahun) sebagai pengguna primer dan pemilik *startup* generasi milenial (25-38 tahun) sebagai pemberi kesempatan magang—produk ini diharapkan dapat menciptakan koneksi yang saling menguntungkan bagi kedua belah pihak.

**Kata kunci:** MBKM, Kewirausahaan, *Startup*, Mahasiswa, *Website*

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

# ***WEBSITE UI UX DESIGN FOR INTERNSHIP***

## ***MEDIA PLATFORM AYOINTERN***

(Marcel Nicholastine)

### ***ABSTRACT (English)***

*The rapid growth of startup companies in Indonesia has created an urgent need for high-quality human resources (HR). On the other hand, students have great potential to contribute to business success. To address this challenge, the development of an internship application that connects students with startups is an effective solution. This application not only meets the students' need for work experience but also provides a platform for millennial startup owners looking for talented HR. Through the collection of quantitative and qualitative data in the form of questionnaires and interviews with students and startup owners, it was found that connections are considered very important in seeking internship experience. According to the students interviewed, the internship application greatly helps them find internships more efficiently and accurately. Meanwhile, startup owners emphasize their need for high-quality interns. By implementing a website design strategy that prioritizes the superior features and benefits relevant to both target markets—Generation Z (19-22 years old) as primary users and millennial startup owners (25-38 years old) as internship providers—this product is expected to create mutually beneficial connections for both parties.*

***Keywords:*** *MBKM, Entrepreneurship, Startup, Student, Website*

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.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan .....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan.....</b>	<b>2</b>
<b>1.3.1 Primer .....</b>	<b>2</b>
<b>1.3.2 Sekunder .....</b>	<b>4</b>
<b>1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan .....</b>	<b>5</b>
<b>1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan .....</b>	<b>5</b>
<b>1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan</b>	<b>5</b>
<b>BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS.....</b>	<b>7</b>
<b>2.1 Validasi Ide Bisnis.....</b>	<b>7</b>
<b>2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis.....</b>	<b>7</b>
<b>2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis.....</b>	<b>9</b>
<b>2.2 Business Model Canvas .....</b>	<b>10</b>
<b>2.3 Deskripsi Perusahaan .....</b>	<b>12</b>
<b>2.4 Struktur Perusahaan .....</b>	<b>13</b>
<b>2.5 Alur Kerja Perusahaan .....</b>	<b>15</b>
<b>2.6 Analisis Kelayakan Usaha.....</b>	<b>17</b>
<b>2.6.1 BEP Tahunan Untuk AyoIntern.....</b>	<b>18</b>

<b>BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION .....</b>	<b>20</b>
<b>3.1 Market Research Validation .....</b>	<b>20</b>
<b>3.1.1 Segmentation, Targeting, Positioning .....</b>	<b>20</b>
<b>3.1.2 Market Persona .....</b>	<b>25</b>
<b>3.2 Metode Pengumpulan Data Ide Bisnis .....</b>	<b>28</b>
<b>3.2.1 Metode Pengumpulan Data Kuantitatif .....</b>	<b>28</b>
<b>3.2.2 Metode Pengumpulan Data Kualitatif .....</b>	<b>30</b>
<b>3.3 Analisa Produk Merek dan Kompetitor .....</b>	<b>38</b>
<b>3.4 Studi Eksisting dan Studi Referensi .....</b>	<b>40</b>
<b>3.4.1 Studi Eksisting .....</b>	<b>40</b>
<b>3.4.2 Studi Referensi .....</b>	<b>42</b>
<b>3.5 Penetapan Harga Produk/Jasa .....</b>	<b>43</b>
<b>3.6 Metode Perancangan Produk/Jasa .....</b>	<b>44</b>
<b>BAB IV PERANCANGAN <i>PROTOTYPE</i> PRODUK/JASA .....</b>	<b>46</b>
<b>4.1 Timeline dan Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa ....</b>	<b>46</b>
<b>4.2 Uraian Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa .....</b>	<b>48</b>
<b>4.2.1 Perancangan <i>Brief Prototype</i> .....</b>	<b>48</b>
<b>4.2.2 <i>Mind Mapping Brainstorming</i> .....</b>	<b>49</b>
<b>4.2.3 <i>Moodboard</i> .....</b>	<b>50</b>
<b>4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan <i>Prototype</i> Produk /Jasa .....</b>	<b>55</b>
<b>4.3.1 Perancangan <i>UIUX Website</i> .....</b>	<b>55</b>
<b>4.3.2 Perancangan <i>icon</i> dan <i>button</i> .....</b>	<b>117</b>
<b>4.3.3 Perancangan <i>Grid</i> dan <i>Spacing</i> .....</b>	<b>121</b>
<b>4.3.4 Perancangan <i>Design System</i> .....</b>	<b>123</b>
<b>4.4 Penentuan <i>Vendor Prototype</i> Produk /Jasa .....</b>	<b>131</b>
<b>4.5 Hasil Uji Coba <i>Prototype</i> Produk/Jasa .....</b>	<b>137</b>
<b>4.6 Kendala yang Ditemukan .....</b>	<b>140</b>
<b>4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....</b>	<b>140</b>
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>142</b>
<b>5.1 Simpulan .....</b>	<b>142</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>142</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xiv</b>



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Deskripsi waktu dan prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan.....	5
Tabel 3. 1 Tabel Segmentasi Primer .....	20
Tabel 3. 2 Tabel Segmentasi Sekunder .....	21
Tabel 3. 3 Tabel Perbandingan Kompetitor .....	39
Tabel 3. 4 Tabel Analisa SWOT .....	41
Tabel 4. 1 Tabel Timeline Produksi Prototype Produk/Jasa .....	46
Tabel 4. 2 Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa.....	47
Tabel 4. 3 Customer Journey Mahasiswa .....	60
Tabel 4. 4 Customer Journey Startup .....	62
Tabel 4. 5 Low Fidelity .....	79
Tabel 4. 6 High Fidelity .....	93
Tabel 4. 7 Design System.....	124
Tabel 4. 8 Vendor Kampanye Berdasarkan AISAS.....	131
Tabel 4. 9 Budgeting Branding .....	135
Tabel 4. 10 Vendor Website AyoIntern .....	136



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Startup di ASEAN.....	8
Gambar 2. 2 Contoh Gambar Business Model Canvas.....	11
Gambar 2. 3 Logo Perusahaan .....	13
Gambar 2. 4 Struktur Perusahaan.....	14
Gambar 2. 5 Alur Koordinasi Tim MBKM Cluster Kewirausahaan .....	16
Gambar 2. 6 Rumus BEP .....	17
Gambar 3. 1 Contoh Brand Positioning Template .....	24
Gambar 3. 2 Brand Positioning Map.....	25
Gambar 3. 3 Target Market Persona .....	26
Gambar 3. 4 Target Market Persona Startup.....	27
Gambar 3. 5 Wawancara Mahasiswa 1 .....	32
Gambar 3. 6 Wawancara Mahasiswa 2 .....	33
Gambar 3. 7 Wawancara Mahasiswa 3 .....	33
Gambar 3. 8 Wawancara Startup 1 .....	35
Gambar 3. 9 Wawancara Startup 2 .....	36
Gambar 3. 10 Wawancara Startup 3 .....	37
Gambar 3. 11 Brand Positioning Map.....	39
Gambar 3. 12 Metode Perancangan Menurut Robin Landa.....	44
Gambar 4. 1 Mind Map AyoIntern .....	49
Gambar 4. 2 Opsi Moodboard.....	51
Gambar 4. 3 Moodboard Final .....	51
Gambar 4. 4 Sketsa Logo .....	53
Gambar 4. 5 Logo Final .....	53
Gambar 4. 6 Low Fidelity Compile .....	54
Gambar 4. 7 Final Website.....	55
Gambar 4. 8 Persona Mahasiswa .....	58
Gambar 4. 9 Persona Startup.....	59
Gambar 4. 10 Mind Map AyoIntern .....	66
Gambar 4. 11 Moodboard .....	67
Gambar 4. 12 Color Palette.....	68
Gambar 4. 13 Referensi Visual dan Gaya Desain.....	69
Gambar 4. 14 Typography .....	70
Gambar 4. 15 Warna .....	71
Gambar 4. 16 Warna .....	71
Gambar 4. 17 Elemen UI .....	72
Gambar 4. 18 Header .....	73
Gambar 4. 19 Sketsa .....	74
Gambar 4. 20 User Flow .....	75
Gambar 4. 21 Information Architecture.....	78
Gambar 4. 22 Prototype High Fidelity.....	108
Gambar 4. 23 Prototype Design System .....	109



Gambar 4. 24 Beta Testing Pertama AyoIntern.....	113
Gambar 4. 25 Perubahan Font.....	116
Gambar 4. 26 Perubahan Font 2.....	117
Gambar 4. 27 Ikon.....	118
Gambar 4. 28 Jarak Ikon.....	119
Gambar 4. 29 Button.....	119
Gambar 4. 30 Grid and Spacing.....	121
Gambar 4. 31 Idris Sukses.....	133
Gambar 4. 32 Labagus.....	134
Gambar 4. 33 Booth AyoIntern.....	134
Gambar 4. 34 Beta Testing Pertama AyoIntern.....	138

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized 'U' shape with a grid of squares inside, resembling a globe or a digital interface.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Cover Letter .....	xvii
Lampiran B Kartu Identitas MBKM .....	xviii
Lampiran C Supervisor Daily Task.....	xix
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan.....	xxi
Lampiran E LoA <i>Cluster</i> MBKM .....	xxii
Lampiran F LoC <i>Cluster</i> MBKM .....	xxiii
Lampiran G Kuesioner <i>Google Form</i> .....	xxiv
Lampiran H Kuesioner <i>Instagram</i> .....	xxvii
Lampiran I Wawancara Narasumber Mahasiswa .....	xxix
Lampiran J Wawancara Narasumber <i>Startup</i> .....	xxxiii
Lampiran K Alpha Testing.....	xxxviii
Lampiran L Beta Testing .....	xlv
Lampiran M Turnitin.....	xlvi

