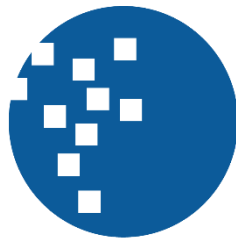


**PERANCANGAN *WEBSITE E-COMMERCE* UNTUK ALAT  
DAN BAHAN SENI BEKAS DALAM KEGIATAN  
SENI DAN KREATIF**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN**

**Adeline Regina Winata**

**00000057260**

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

**PERANCANGAN *WEBSITE E-COMMERCE* UNTUK ALAT  
DAN BAHAN SENI BEKAS DALAM KEGIATAN  
SENI DAN KREATIF**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Adeline Regina Winata**

**0000057260**

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

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Adeline Regina Winata

Nomor Induk Mahasiswa : 00000057260

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

### **PERANCANGAN *WEBSITE E-COMMERCE* UNTUK ALAT DAN BAHAN SENI BEKAS DALAM KEGIATAN SENI DAN KREATIF**

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



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  
(Adeline Regina Winata)

## HALAMAN PENGESAHAN


Laporan Cluster MBKM dengan judul  
**PERANCANGAN *WEBSITE E-COMMERCE* UNTUK ALAT DAN BAHAN  
SENI BEKAS DALAM KEGIATAN SENI DAN KREATIF**

Oleh

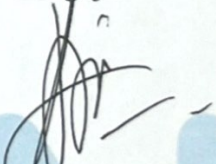
Nama : Adeline Regina Winata  
NIM : 00000057260  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 12 Juni 2024  
Pukul 08.30 s.d 09.00 dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.


Pembimbing

  
Adhreza Brahma, M.Ds.  
0304088702/042750

Penguji

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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

  
Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099203/043487

## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adeline Regina Winata  
NIM : 00000057260  
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 Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

### **PERANCANGAN *WEBSITE E-COMMERCE* UNTUK ALAT DAN BAHAN SENI BEKAS DALAM KEGIATAN SENI DAN KREATIF**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalih formatkan, 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,

  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA  
(Adeline Regina Winata)



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat serta rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dengan rasa hormat dan kebanggaan, penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan MBKM Kewirausahaan ini dengan judul “Perancangan *Website E-Commerce* untuk Alat dan Bahan Seni Bekas dalam Kegiatan Seni dan Kreatif”. Proses penulisan laporan ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang turut serta dalam prosesnya. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih 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. Adhreza Brahma, M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
5. Andrew Henderson sebagai Pembimbing Eksternal/Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Cluster MBKM ini.
6. Kelompok 6 Cluster MBKM Kewirausahaan atas kerjasamanya untuk menyelesaikan proyek MBKM Kewirausahaan ini.

Pada penulisan laporan ini, penulis bertujuan untuk memberikan pemahaman serta memberikan sumber informasi yang dapat digunakan oleh pembaca di kemudian hari.

Tangerang, 13 Juni 2024

Yang menyatakan,



(Adeline Regina Winata)

**PERANCANGAN *WEBSITE E-COMMERCE* UNTUK ALAT  
DAN BAHAN SENI BEKAS DALAM KEGIATAN  
SENI DAN KREATIF**

(Adeline Regina Winata)

**ABSTRAK**

Mahasiswa sering kali mengabaikan barang-barang bekas yang sudah tidak lagi terpakai khususnya mahasiswa jurusan desain yang memiliki begitu banyak barang yang digunakan khusus untuk kebutuhan mata kuliah tertentu. Kurangnya kesadaran akan nilai guna dari alat dan bahan yang digunakan ini membuat para mahasiswa tidak lagi menggunakan barang tersebut, dan keterbatasan platform untuk jual-beli barang bekas membuat barang-barang tersebut hanya dibiarkan menumpuk begitu saja. Dengan adanya kehadiran *website* yang juga populer digunakan oleh masyarakat di era ini, dapat memudahkan penggunaannya karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Indonesia berada pada posisi keenam sebagai negara pengguna internet terbesar di dunia. Oleh karena itu, penulis merancang ArtEcho sebagai *website e-commerce* untuk alat dan bahan seni bekas, sebagai sebuah media perantara antara penjual dan pembeli. Metode perancangan yang diterapkan merupakan *Design Thinking* menurut Hasso Plattner (2009), dengan mengumpulkan data secara kualitatif melalui *Forum Group Discussion (FGD)*. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa mahasiswa desain memiliki peluang besar untuk menggunakan ArtEcho sebagai platform yang digunakan untuk menjual belikan alat dan bahan seni bekas. Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa ArtEcho merupakan layanan berbasis *website* yang efektif dalam memfasilitasi perdagangan alat dan bahan seni bekas, dengan adanya *website* ini juga dapat mempermudah individu yang membutuhkan alat dan bahan kesenian dengan harga terjangkau, sehingga dapat membantu mereka dalam menyalurkan karyanya.

**Kata Kunci:** barang bekas, desain, *website*, alat dan bahan seni

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 AN E-COMMERCE FOR USED ART TOOLS AND MATERIALS IN ART AND CREATIVE ACTIVITIES**

(Adeline Regina Winata)

## **ABSTRACT**

*Students often ignore used items that are no longer used, especially students majoring in design who have so many items that are used specifically for the needs of certain courses. Lack of awareness of the use value of the tools and materials used means that students no longer use these items, and limited platforms for buying and selling used goods mean that these items are just left to pile up. The presence of a website that is also popularly used by people in this era, can make things easier for users because it can be accessed anytime and anywhere. Indonesia is in sixth position as the country with the largest number of internet users in the world. Therefore, the author designed ArtEcho as an e-commerce website for used art tools and materials, as an intermediary medium between sellers and buyers. The design method applied is Design Thinking according to Hasso Plattner (2009), by collecting qualitative data through Forum Group Discussions (FGD). The research results show that design students have a great opportunity to use ArtEcho as a platform for buying and selling used art tools and materials. From this research, it can be concluded that ArtEcho is a website-based service that is effective in facilitating the trade of used art tools and materials. With this website, it will also make it easier for individuals who need art tools and materials at affordable prices, so that it can help them in distributing their work.*

**Keywords:** *used goods, designs, website, art tools and materials*

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 ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>ABSTRACT</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan</b> .....	3
<b>1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan</b> .....	3
<b>1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan</b> .....	4
<b>1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan</b> .....	4
<b>1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan</b> .....	5
<b>BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS</b> .....	8
<b>2.1 Validasi Ide Bisnis</b> .....	8
<b>2.1.1 Alur Pengembangan Ide Bisnis</b> .....	8
<b>2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis</b> .....	11
<b>2.2 Business Model Canvas</b> .....	13
<b>2.3 Deskripsi Perusahaan</b> .....	17
<b>2.3.1 ArtEcho</b> .....	17
<b>2.3.2 Visi Misi</b> .....	18
<b>2.3.3 Logo</b> .....	19
<b>2.4 Struktur Perusahaan</b> .....	19

2.5	Alur Kerja Perusahaan.....	21
2.6	Analisis Kelayakan Usaha.....	22
<b>BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION .....</b>		<b>24</b>
3.1	<i>Market Research Validation</i> .....	24
3.1.1	<i>Segmentation, Targeting, Positioning</i> .....	24
3.1.2	<i>Market Persona</i> .....	27
3.2	Metode Pengumpulan Data Ide Bisnis.....	29
3.2.1	Metode Pengumpulan Data Kualitatif.....	29
3.2.2	Pengumpulan Data Kualitatif.....	30
3.3	Analisa Produk Merek dan Kompetitor .....	30
3.4	Studi Eksisting dan Studi Referensi.....	32
3.4.1	Studi Eksisting.....	32
3.4.2	Studi Referensi.....	33
3.5	Penetapan Harga Produk/Jasa.....	37
3.6	Metode Perancangan Produk/Jasa .....	38
<b>BAB IV PERANCANGAN <i>PROTOTYPE</i> PRODUK/JASA .....</b>		<b>41</b>
4.1	<i>Timeline</i> dan Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	41
4.2	Uraian Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	44
4.2.1	Perancangan <i>Brief Prototype</i> Produk/Jasa.....	44
4.2.2	<i>Brainstorming</i> .....	45
4.2.3	<i>Stylescape</i> .....	46
4.2.4	Perancangan Desain.....	47
4.2.5	<i>Draft</i> Desain.....	51
4.2.6	Revisi.....	64
4.2.7	Finalisasi.....	66
4.3	Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk/Jasa.....	67
4.3.1	Perancangan <i>Website</i> .....	67

4.3.2	<i>User Interface</i> .....	68
4.3.3	Perancangan Visual IG Post.....	71
4.4	Penentuan Vendor <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	72
4.4.1	Qwords.com.....	72
4.4.2	Digitalmarketer.co.id.....	73
4.4.3	Workshopbooth.id.....	74
4.5	Hasil Uji coba <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	75
4.6	Kendala yang Ditemukan.....	76
4.7	Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	77
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b> .....		78
5.1	Simpulan.....	78
5.2	Saran.....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		xv
<b>LAMPIRAN</b> .....		xix



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Waktu dan Prosedur MBKM Kewirausahaan.....	5
Tabel 2.1 Tabel <i>BEP</i> .....	22
Tabel 3.1 Tabel <i>Segmentation, Targeting, Positioning</i> ArtEcho.....	24
Tabel 3.2 Tabel <i>Targeting</i> ArtEcho .....	26
Tabel 3.3 Tabel Analisa <i>SWOT</i> ArtEcho.....	32
Tabel 4.1 <i>Timeline</i> Produksi <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	41
Tabel 4.2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	42
Tabel 4.3 <i>Color Palette</i> .....	53
Tabel 4.4 <i>Icon</i> .....	54



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Marketplace</i> .....	11
Gambar 2.2 <i>Business Model Canvas</i> ArtEcho.....	14
Gambar 2.3 Logo ArtEcho.....	19
Gambar 2.4 Struktur Perusahaan ArtEcho .....	20
Gambar 2.5 Alur Koordinasi Tim MBKM Kewirausahaan.....	22
Gambar 3.1 Target Market Persona 1 .....	28
Gambar 3.2 Target Market Persona 2 .....	28
Gambar 3.3 Target Market Persona 3 .....	29
Gambar 3.4 <i>Forum Group Discussion</i> .....	30
Gambar 3.5 ArtEcho <i>Competitive landscape</i> .....	31
Gambar 3.6 Perbandingan Fitur Kompetitor .....	31
Gambar 3.7 Beranda <i>Website</i> Shopee.....	34
Gambar 3.8 Tampilan Metode Pembayaran Shopee .....	35
Gambar 3.9 Tampilan <i>Website</i> Sociolla .....	36
Gambar 3.10 Tampilan <i>Website</i> Amazon.....	36
Gambar 3.11 Metode Perancangan Menurut Robin Landa.....	38
Gambar 4.1 <i>Mind Map</i> .....	45
Gambar 4.2 Referensi Visual.....	46
Gambar 4.3 <i>Color Palette</i> .....	47
Gambar 4.4 Referensi <i>Style Logo</i> .....	47
Gambar 4.5 <i>Sitemap Website</i> ArtEcho.....	52
Gambar 4.6 <i>Information Architecture Website</i> ArtEcho.....	52
Gambar 4.7 <i>User Flow Website</i> ArtEcho.....	53
Gambar 4.8 <i>Home</i> .....	56
Gambar 4.9 <i>About Us</i> .....	57
Gambar 4.10 <i>Shop</i> .....	58
Gambar 4.11 <i>Shopping Cart</i> .....	58
Gambar 4.12 <i>Your Order Has Arrived</i> .....	59
Gambar 4.13 <i>Contact Us</i> .....	60
Gambar 4.14 <i>Favorite</i> .....	61
Gambar 4.15 <i>Log In dan Sign Up</i> .....	61
Gambar 4.16 <i>Filter</i> .....	62
Gambar 4.17 <i>Description</i> .....	62
Gambar 4.18 <i>Chat</i> .....	63
Gambar 4.19 <i>Sell</i> .....	63
Gambar 4.20 <i>High Fidelity Website</i> ArtEcho.....	64
Gambar 4.21 Logo ArtEcho Sebelum dan Setelah Revisi.....	65
Gambar 4.22 <i>Footer Website</i> ArtEcho Sebelum dan Setelah Revisi.....	65
Gambar 4.23 <i>Button Website</i> ArtEcho Sebelum dan Setelah Revisi.....	66



Gambar 4.24 <i>Overview Prototype Website E-Commerce ArtEcho</i> .....	67
Gambar 4.25 <i>Icon</i> .....	69
Gambar 4.26 <i>Pop Up</i> .....	69
Gambar 4.27 <i>Component</i> .....	70
Gambar 4.28 <i>Prototype Figma</i> .....	70
Gambar 4.29 <i>Instagram ArtEcho</i> .....	71
Gambar 4.30 <i>Feeds Instagram</i> .....	71
Gambar 4.31 <i>Story Instagram</i> .....	72
Gambar 4.32 <i>Website Qwords.com</i> .....	73
Gambar 4.33 <i>Website Digitalmarketer.co.id</i> .....	74
Gambar 4.34 <i>Website Workshopbooth.id</i> .....	75
Gambar 4.35 <i>Dokumentasi User Test</i> .....	76



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A MBKM-01 <i>Cover Letter</i> MBKM Kewirausahaan.....	xviii
Lampiran B MBKM-02 MBKM Kewirausahaan <i>Card</i> .....	xix
Lampiran C MBKM-03 <i>Daily Task</i> .....	xx
Lampiran D MBKM-04 <i>Verification Form of Entrepreneurial Report</i> .....	xlix
Lampiran E <i>Letter of Acceptance</i> .....	l
Lampiran F <i>Letter of Completion</i> .....	li
Lampiran G Lampiran Karya.....	lii
Lampiran H Hasil Turnitin Laporan Akhir.....	lxii

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA