

**PERANCANGAN WEBSITE EDUTAINMENT
PENDAMPING BELAJAR “UNITE”**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Michelle Surya

0000059254

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

**PERANCANGAN WEBSITE EDUTAINMENT
PENDAMPING BELAJAR “UNITE”**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Michelle Surya

0000059254

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Michelle Surya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000059254

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

PERANCANGAN WEBSITE EDUTAINMENT PENDAMPING BELAJAR “UNITE”

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, 12 Juni 2024



(Michelle Surya)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE EDUTAINMENT* PENDAMPING BELAJAR UNITE

Oleh

Nama : Michelle Surya
NIM : 00000059254
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 12 Juni 2024

Pukul 11.00 s.d 11.30 dan dinyatakan


LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji


Maria Elena Puspasari, S.Sn., M.Ds.
0301058902/L00445


Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/083675

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 : Michelle Surya
NIM : 00000059254
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 EDUTAINMENT PENDAMPING BELAJAR “UNITE”

Beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif 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, 26 Maret 2024

Yang menyatakan,

UNIVERSITA
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Michelle Surya)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan MBKM kewirausahaan ini dengan judul: “Perancangan Website Edutainment Pendamping Belajar UNITE”

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. Maria Elena Puspasari, S.Sn., M.Ds, sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
5. Hoky Nanda, 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.
7. Kelompok cluster MBKM Kewirausahaan ini atas kerjasama selama proses berjalannya semester 6 dalam mendiskusikan setiap kebutuhan usaha, saling memotivasi, membangun satu sama lain.

Semoga laporan MBKM ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca

Tangerang, 12 Juni 2024



(Michelle Surya)

PERANCANGAN WEBSITE EDUTAINMENT PENDAMPING

BELAJAR “*UNITE*”

(Michelle Surya)

ABSTRAK

Seiring berjalannya era digital, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi suatu kebutuhan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dari hasil penelitian menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, hal ini merupakan suatu aspek yang dibutuhkan ketika seorang mahasiswa beradaptasi dari lingkungan SMA ke perkuliahan dalam Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) dimana mahasiswa tidak memiliki pemahaman dasar mengenai aplikasi desain dan sejenisnya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah website edutainment bernama *UNITE* yang berfungsi sebagai jasa konsultasi dan kursus desain yang berperan dalam membantu mahasiswa DKV tingkat awal dalam mengerjakan tugasnya. Setelah dilakukan pengujian dan survei, hasil menunjukkan bahwa desain dan fungsionalitas website telah memenuhi harapan dan kebutuhan *user*. Oleh karena itu, kesimpulan dari analisis ini adalah bahwa perancangan prototipe website edutainment bernama *UNITE* telah sesuai dengan permasalahan dan data yang dikumpulkan sebelumnya.

Kata kunci: *education, technology, mentor, design.*

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

DESIGNING “UNITE” AN EDUTAINMENT STUDY

COMPANION WEBSITE

(Michelle Surya)

ABSTRACT (English)

As the digital era progresses, the integration of technology in education has become a necessity for enhancing the quality of learning. From the results of research using qualitative and quantitative methods, this integration is essential when students transition from high school to university in the Visual Communication Design (VCD) Department, where they lack a basic understanding of design applications and similar tools. This research aims to design an edutainment website named UNITE, which functions as a consulting and design course service to assist early-stage VCD students with their assignments. After conducting tests and surveys, the results show that the website's design and functionality meet user expectations and needs. Therefore, the conclusion from this analysis is that the design of the UNITE edutainment website prototype aligns with the identified issues and previously collected data.

Keywords: *education, technology, mentor, design.*

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	vi
ABSTRACT (English)	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan	1
1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan	1
1.3.1 Jangkauan	2
1.3.1 Limitasi	2
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan	2
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan	3
1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan	4
BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS	6
2.1 Validasi Ide Bisnis	6
2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis	6
2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis	6
2.2 Business Model Canvas	7
2.3 Deskripsi Perusahaan	7
2.4 Struktur Perusahaan	9
2.5 Alur Kerja Perusahaan	10
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	10
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	14
3.1 Market Research Validation	14
3.1.1 Segmentation, Targeting, Positioning	14
3.1.2 Market Persona	15
3.2 Metode Pengumpulan Data Ide Bisnis	16
3.2.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif	16
3.2.2 Pengumpulan Data Kuantitatif	17

3.3 Analisa Produk Merek dan Kompetitor.....	17
3.4 Studi Eksisting dan Studi Referensi.....	19
3.4.1 Studi Eksisting.....	19
3.4.2 Studi Referensi.....	21
3.5 Penetapan Harga Produk/Jasa.....	22
3.6 Metode Perancangan Produk/Jasa.....	22
BAB IV PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA.....	24
4.1 Timeline dan Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa.....	25
4.2 Uraian Perancangan Prototype Produk/Jasa.....	29
4.2.1 Perancangan Brief Prototype Website UNITE.....	29
4.2.2 Mind Mapping Brainstorming.....	31
4.2.3 Moodboard.....	32
4.2.4 Perancangan Desain Prototype UNITE.....	32
4.2.5 Draft Desain.....	40
4.2.6 Revisi.....	41
4.2.7 Finalisasi.....	42
4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa.....	43
4.3.1 UI dan UX Keranjang UNITE.....	43
4.3.2 Ilustrasi IG Reels.....	48
4.3.3 UI dan UX Log in Sign Up UNITE.....	56
4.3.4 Vendor Produk Jasa untuk Merchandise.....	61
4.5 Hasil Ujicoba Prototype Website.....	63
4.5.1 Hasil Uji Coba Prototype Website UNITE (Mentor).....	63
4.5.2 Hasil Uji Coba Prototype Website UNITE (Mentee).....	68
4.6 Kendala yang Ditemukan.....	72
4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	73
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	74
5.1 Simpulan.....	74
5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	xiv
LAMPIRAN.....	xv

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Total Biaya Tetap UNITE (36 bulan).....	11
Tabel 2.2 Harga Jual Per Unit (HJ) UNITE.....	11
Tabel 2.3 Biaya Variabel UNITE (36 bulan).....	12
Tabel 2.4 Total Biaya Variabel Per Unit UNITE (36 bulan).....	12
Tabel 2.5 BEP Unit UNITE (36 bulan).....	12
Tabel 3.1 Segmentation, Targeting, dan Posioting.....	15
Tabel 3.2 Tabel Perbandingan Kompetitor.....	19
Tabel 3.3 Analisa SWOT RuangGuru.....	20
Tabel 3.4 Analisa SWOT Villa Merah.....	20
Tabel 3.5 Analisa SWOT SuperProf.....	21
Tabel 4.1 Tabel Timeline Perancangan.....	26
Tabel 4.2 Penjabaran Tahapan Perancangan.....	27

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Business Model Canvas.....	7
Gambar 2.2 Logo Perusahaan UNITE.....	8
Gambar 2.3 Struktur Perusahaan UNITE.....	9
Gambar 2.4 Alur Koordinasi tim MBKM Cluster Kewirausahaan.....	10
Gambar 3.1 Target Market Persona Mentor UNITE.....	16
Gambar 3.2 Target Market Persona Klien UNITE.....	16
Gambar 3.3 Brand Positioning Map.....	18
Gambar 3.4 Homepage dan Iklan Duolingo.....	22
Gambar 3.5 Metode Perancangan Menurut Robin Landa.....	23
Gambar 4.1 Mind Map Website UNITE.....	32
Gambar 4.2 Moodboard Website UNITE.....	33
Gambar 4.3 Flowchart Tamu (Guest).....	34
Gambar 4.5 Flowchart Mentee Homepage-Bantuan.....	36
Gambar 4.6 Flowchart Mentee Profil 1.....	36
Gambar 4.7 Flowchart Mentee Keranjang dan Profil 2.....	37
Gambar 4.9 Flowchart Mentor Progres-Karier.....	40
Gambar 4.10 Flowchart Mentor Bantuan-Profil.....	40
Gambar 4.11 Low Fidelity Website UNITE.....	41
Gambar 4.12 Before After Penerapan Revisi Home Page UNITE.....	42
Gambar 4.13 Finalisasi Website UNITE (login dan homepage).....	43
Gambar 4.14 Low Fidelity UI dan UX Pembayaran UNITE.....	45
Gambar 4.15 High Fidelity UI dan UX Pembayaran UNITE.....	46
Gambar 4.16 Storyboard IG Reels “Never Back Down Never What?!”.....	49
Gambar 4.17 Lineart Scene 4-6 IG Reels “Never Back Down Never What?!”....	50
Gambar 4.18 Pecahan Aset Scene 4-6 IG Reels “Never Back Down Never What?!”.....	50
Gambar 4.19 Ilustrasi Scene 4-6 IG Reels “Never Back Down Never What?!”... 51	51
Gambar 4.20 Inspirasi 1 IG Reel UNITE Dress Up Screenshot Game.....	52
Gambar 4.21 Ilustrasi Dress Up Screenshot Game “Kalian Anak DKV yang mana?”.....	53
Gambar 4.22 Frame Dress Up Screenshot Game “Kalian Anak DKV yang mana?”.....	54
Gambar 4.23 Low Fidelity UI dan Log in Sign Up UNITE.....	57
Gambar 4.24 Brief Ilustrasi Log in Sign Up UNITE.....	57
Gambar 4.25 Sketsa Ilustrasi Log in Sign Up UNITE.....	58
Gambar 4.26 Lineart Ilustrasi Log in Sign Up UNITE.....	58

Gambar 4.27 Ilustrasi Final Log in Sign Up UNITE.....	59
Gambar 4.28 Low Fidelity Log in Sign Up UNITE.....	59
Gambar 4.29 High Fidelity Log in Sign Up UNITE.....	60
Gambar 4.30 Website Figma.....	62
Gambar 4.31 Brilaprint.....	63
Gambar 4.32 XpressPrint.ID & Lexis Print.....	63
Gambar 4.33 Grafik Data Diri Mentor.....	64
Gambar 4.34 Grafik Data Tingkat Useful Mentor.....	64
Gambar 4.35 Grafik Data Tingkat Usable Mentor.....	65
Gambar 4.36 Grafik Data Tingkat Findable Mentor.....	65
Gambar 4.37 Grafik Data Tingkat Desirable Mentor.....	66
Gambar 4.38 Grafik Data Tingkat Accessible Mentor.....	66
Gambar 4.39 Grafik Data Tingkat Valuable Mentor.....	67
Gambar 4.40 Grafik Data Tingkat Credible Mentor.....	67
Gambar 4.41 Feedback & Saran Prototype Website (Mentor).....	68
Gambar 4.42 Grafik Data Diri Mentee.....	69
Gambar 4.43 Grafik Data Tingkat Useful Mentee.....	69
Gambar 4.44 Grafik Data Tingkat Usable Mentee.....	70
Gambar 4.45 Grafik Data Tingkat Findable Mentee.....	70
Gambar 4.40 Grafik Data Tingkat Desirable Mentee.....	70
Gambar 4.46 Grafik Data Tingkat Accessible Mentee.....	71
Gambar 4.47 Grafik Data Tingkat Valuable Mentee.....	71
Gambar 4.48 Grafik Data Tingkat Credible Mentor.....	72
Gambar 4.49 Feedback & Saran Prototype Website (Mentee).....	72

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM Klaster Kewirausahaan - MBKM 01	xiv
Lampiran B Kartu MBKM Klaster Kewirausahaan – MBKM 02.....	xv
Lampiran C Daily Task MBKM Klaster Kewirausahaan - MBKM 03.....	xvi
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM Klaster Kewirausahaan - MBKM 04.....	xxiv
Lampiran E Surat Penerimaan MBKM Klaster Kewirausahaan (LoA).....	xxv
Lampiran F Lampiran Surat Keterangan Lulus Program MBKM Klaster Kewirausahaan.....	xxvi
Lampiran G Karya Klaster MBKM Kewirausahaan <i>UNITE</i>	xxvii
Lampiran H Hasil Turnitin Laporan MBKM Kewirausahaan <i>UNITE</i>	xxxxi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA