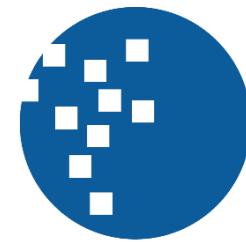


PERANCANGAN *UX/UI DESIGN* PADA *HOME PAGE*, *LOGIN PAGE*, DAN *UMATES PAGE* APLIKASI RENEWU



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Nathanael Pieter Audrico

00000067015

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN *UX/UI DESIGN* PADA *HOME PAGE*, *LOGIN PAGE*, DAN *UMATES PAGE* APLIKASI RENEWU



Nathanael Pieter Audrico

00000067015

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nathanael Pieter Audrico

Nomor Induk Mahasiswa : 00000067015

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

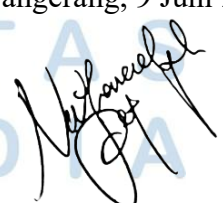
menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan
Magang/ MBKM saya yang berjudul:

PERANCANGAN *UI/UX DESIGN* PADA *HOME PAGE, LOGIN PAGE, DAN UMATES PAGE* APLIKASI RENEWU

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 9 Juni 2025



(Nathanael Pieter Audrico)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul

PERANCANGAN UX/UI DESIGN PADA HOME PAGE, LOGIN PAGE, DAN UMATES PAGE APLIKASI RENEWU

Oleh

Nama Lengkap : Nathanael Pieter Audrico
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067015
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

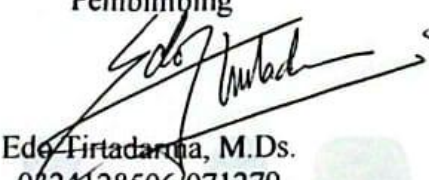
Telah diujikan pada hari Kamis, 12 Juni 2025

Pukul 09.00 s.d. 09.30 WIB dan dinyatakan

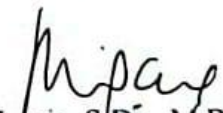
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing


Ede Tirtadarma, M.Ds.
0824128506/071279

Penguji


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

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nathanael Pieter Audrico
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067015
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *UX/UI DESIGN* PADA *HOME PAGE, LOGIN PAGE, UMATES PAGE* APLIKASI RENEWU

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia

- ☐ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☒ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☒ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 9 Juni 2025


(Nathanael Pieter Audrico)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya, sehingga laporan MBKM Kewirausahaan berjudul “Perancangan *UX/UI Design* pada *Home Page*, *Login Page*, dan *UMates Page* Aplikasi *RenewU*” dapat diselesaikan tepat waktu. Laporan ini disusun untuk mendukung pengelolaan sampah di Jabodetabek guna mengurangi penumpukan sampah. Dengan itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah mendukung selama penulisan laporan. Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., 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. Edo Tirtadarma, M.Ds., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Michelle Greysianti, selaku Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
7. Anastasia Elena Ariadne, Jose Armando Christian, dan Laurel Tagara Hartono, selaku anggota tim yang sudah bekerjasama sampai akhir.

Diharapkan laporan ini dapat bermanfaat dalam menambah wawasan, terutama dalam mendukung peneliti lain yang ingin mengangkat masalah serupa.

Tangerang, 9 Juni 2025


(Nathanael Pieter Audrico)

PERANCANGAN *UX/UI DESIGN* PADA *HOME PAGE*, *LOGIN PAGE*, DAN *UMATES PAGE* APLIKASI RENEWU

(Nathanael Pieter Audrico)

ABSTRAK

Permasalahan sampah menghasilkan penumpukan limbah berlebih yang disebabkan oleh minimnya jumlah pengelolaan sampah yang tidak setara dengan tingginya intensitas limbah yang dihasilkan. Kurangnya minat dan keterlibatan masyarakat serta edukasi mengenai proses pengelolaan sampah menjadi salah satu faktor terjadinya permasalahan. Maka dari itu, dirancang sebuah aplikasi yang mengangkat tema *upcycling* sebagai metode pengelolaan sampah yang bertujuan untuk mengubah limbah menjadi barang dengan nilai yang lebih. Aplikasi menawarkan fitur *workshop*, *community chat*, dan gamifikasi sebagai upaya untuk mengatasi masalah serta menyebarkan kesadaran melalui pendekatan yang memberikan pengalaman secara langsung kepada konsumen bernama RenewU. Penelitian menggunakan metode campuran melalui wawancara, studi eksisting, penyebaran kuesioner, dan *Focus Group Discussion* (FGD) untuk memperoleh data, di mana didapatkan bahwa Gen Z sebagai target utama belum terpapar dengan istilah *upcycling* secara maksimal. Walau demikian, memiliki ketertarikan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis *sustainable fashion workshop* yang dinilai dapat memberi pengalaman dan produk yang bersifat personal. Oleh karena itu, diharapkan dengan perancangan aplikasi RenewU dapat menjadi wadah yang memberikan pembelajaran dan mendorong kesadaran serta minat masyarakat dalam mengelola sampah.

Kata kunci: *Sustainable Fashion Workshop*, *Upcycling*, Aplikasi RenewU, Pengelolaan Limbah, *Social Impact*



UX/UI DESIGN FOR HOME PAGE, LOGIN PAGE, UMATES

PAGE ON RENEWU APPLICATION

(Nathanael Pieter Audrico)

ABSTRACT (English)

Waste problem causes accumulation of excessive waste production due to the minimal amount of waste management that is not equivalent to the high intensity of waste produced. Lack of interest, community involvement, and education regarding the waste management process are some of the factors that cause the problem. Therefore, an application was designed that raises the theme of upcycling as a waste management method that aims to change waste into goods with greater value. The application offers workshop, community chat, and gamification features as an effort to overcome the problem and spread awareness through an approach that provides direct experience to consumers called RenewU. The study used a mixed method through interviews, existing studies, distributing questionnaires, and Focus Group Discussions (FGD) to obtain data, where it was found that Gen Z as the main target had not been exposed to the term upcycling optimally. However, they have an interest in participating in sustainable fashion workshop-based learning which is able to provide personal experiences and products. Therefore, it is hoped that the production of RenewU application can be a forum that provides informative learning and encourages public awareness and interest in managing waste.

Keywords: Sustainable Fashion Workshop, Upcycling, RenewU Application, Waste Management, Social Impact

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 JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
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
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan	4
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan.....	4
1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan.....	4
1.6.1 Deskripsi Waktu MBKM Cluster Kewirausahaan.....	5
1.6.2 Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan	5
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 Business Model Canvas.....	14
2.3 Deskripsi Perusahaan.....	15
2.4 Struktur Perusahaan.....	16
2.5 Alur Kerja Perusahaan.....	19
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	20

BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	25
3.1 Market Research Validation	25
3.1.1 Segmentation, Targeting, Positioning	25
3.1.2 Market Persona.....	28
3.2 Metode Pengumpulan Data Ide Bisnis.....	30
3.2.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif	30
3.2.2 Pengumpulan Data Kuantitatif.....	34
3.3 Analisa Produk Merek dan Kompetitor.....	37
3.4 Studi Eksisting dan Studi Referensi.....	39
3.4.1 Studi Eksisting.....	39
3.4.2 Studi Referensi	40
3.5 Penetapan Harga Produk/Jasa.....	44
3.6 Metode Perancangan Produk/Jasa	46
BAB IV PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA	49
4.1 Timeline dan Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa.....	49
4.2 Uraian Perancangan Prototype Produk/Jasa	54
4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa.....	71
4.3.1 Proyek 1: Perancangan UX/UI <i>Home Page</i> Aplikasi RenewU	71
4.3.2 Proyek 2: Perancangan Video Promosi Aplikasi RenewU	76
4.3.2 Proyek 3: Perancangan UX/UI <i>Onboarding Page</i> dan <i>Login Page</i> Aplikasi RenewU	84
4.4 Penentuan Vendor Prototype Produk /Jasa.....	91
4.5 Hasil Ujicoba Prototype Produk/Jasa	94
4.6 Kendala yang Ditemukan	100
4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	102
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	104
5.1 Simpulan.....	104
5.2 Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA.....	xi

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan	6
Tabel 2.1 <i>Variable Cost on Site Workshop</i>	20
Tabel 2.2 <i>Fixed Cost on Site Workshop</i>	20
Tabel 2.3 BEP 1 Tahun <i>Workshop on Site</i>	21
Tabel 2.4 <i>Variable Cost DIY Kit</i>	21
Tabel 2.5 <i>Fixed Cost 1 Bulan DIY Kit</i>	25
Tabel 2.6 BEP 1 Tahun <i>Workshop Online</i>	22
Tabel 2.7 <i>Variable Cost Online Membership</i>	23
Tabel 2.8 <i>Fixed Cost Online Membership</i>	23
Tabel 2.9 BEP 1 Tahun <i>Online Membership</i>	24
Tabel 3.1 <i>Segmentation</i> RenewU	25
Tabel 3.2 <i>Targeting</i> RenewU	28
Tabel 3.3 Perbandingan Kompetitor	38
Tabel 3.4 Analisa SWOT	40
Tabel 3.5 Harga Produk Kompetitor	44
Tabel 3.6 Harga Produk RenewU	46
Tabel 4.1 <i>Timeline</i> Produksi <i>Prototype</i> Aplikasi RenewU	49
Tabel 4.2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Aplikasi RenewU	50
Tabel 4.3 Segmentasi Pasar Aplikasi RenewU	59
Tabel 4.4 Segmentasi Pasar Aplikasi RenewU	60
Tabel 4.5 <i>Benchmarking</i> Kompetitor RenewU	61
Tabel 4.6 BEP 1 Tahun Me&U <i>Workshop</i> by RenewU	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Fitur Me&U <i>Offline</i>	28
Gambar 2.2 Bagan Fitur Me&U <i>Online</i>	12
Gambar 2.3 <i>Business Model Canvas Brand RenewU</i>	14
Gambar 2.4 Logo RenewU.....	16
Gambar 2.5 Struktur Hierarki Perusahaan RenewU.....	18
Gambar 2.6 Alur Koordinasi MBKM Cluster Kewirausahaan RenewU	19
Gambar 3.1 <i>Positioning Statement</i> RenewU.....	28
Gambar 3.2 <i>User Persona</i> RenewU 1	28
Gambar 3.3 <i>User Persona</i> RenewU 2.....	29
Gambar 3.4 <i>User Persona</i> RenewU 3	37
Gambar 3.5 <i>Focus Group Discussion</i> Mengenai <i>Upcycling</i> dan RenewU	33
Gambar 3.6 Persentase Pertimbang Faktor Terbesar dalam Membeli Sebuah Produk	35
Gambar 3.7 Persentase Aspek Pengaruh Pembelian Produk.....	35
Gambar 3.8 Persentase Pertimbangan Keikutsertaan dalam Sebuah <i>Workshop</i>	37
Gambar 3.9 Persentase Kisaran Harga <i>Workshop</i>	37
Gambar 3.10 <i>Brand Positioning Map</i> RenewU	37
Gambar 3.11 Paket Premium Spotify.....	42
Gambar 3.12 Tampilan <i>Home Page</i> Aplikasi Tiket.com	43
Gambar 3.13 Tampilan Ilustrasi Aplikasi Gojek.....	44
Gambar 3.14 Metode <i>Design Thinking</i>	47
Gambar 4.1 <i>Business Model Canvas Brand</i> RenewU	58
Gambar 4.2 <i>Positioning Brand</i> RenewU.....	60
Gambar 4.3 <i>User Persona</i> RenewU	61
Gambar 4.4 <i>Brand Guideline</i> RenewU	63
Gambar 4.5 <i>Moodboard</i> Aplikasi RenewU.....	64
Gambar 4.6 <i>Information Architecture</i> Aplikasi RenewU.....	65
Gambar 4.7 Sketsa UI Aplikasi RenewU.....	66
Gambar 4.8 Penerapan <i>UX Writing</i> pada Aplikasi RenewU.....	67
Gambar 4.9 <i>Low Fidelity</i> Aplikasi RenewU	68
Gambar 4.10 <i>High Fidelity</i> Aplikasi RenewU	69
Gambar 4.11 <i>Mockup</i> Aplikasi RenewU.....	69
Gambar 4.12 Desain Kolateral Me&U <i>Workshop</i> by RenewU.....	70
Gambar 4.13 Dokumentasi <i>User Testing</i> Aplikasi RenewU.....	71
Gambar 4.14 <i>Moodboard</i> dan <i>Information Architecture</i> Aplikasi RenewU.....	72
Gambar 4.15 Proses Perancangan Sketsa dan <i>Low Fidelity</i> Tampilan <i>Home Page</i> Aplikasi RenewU	73
Gambar 4.16 Revisi Tampilan <i>Home Page</i> Aplikasi RenewU	76
Gambar 4.17 <i>High Fidelity</i> Tampilan <i>Home Page</i> Aplikasi RenewU	76
Gambar 4.18 Naskah dan <i>Shotlist</i> Video Promosi Aplikasi RenewU.....	78
Gambar 4.19 <i>Story Board</i> Video Promosi Aplikasi RenewU	79

Gambar 4.20 Dokumentasi Proses Perekaman Suara untuk Video Promosi Aplikasi RenewU	80
Gambar 4.21 Dokumentasi Proses Syuting untuk Video Promosi Aplikasi RenewU	81
Gambar 4.22 <i>Timeline Editing</i> Video Promosi Aplikasi RenewU	82
Gambar 4.23 Dokumentasi Tahap <i>Exporting</i> Video Promosi Aplikasi RenewU	83
Gambar 4.24 <i>Mockup</i> Video Promosi Aplikasi RenewU	83
Gambar 4.25 <i>Moodboard</i> dan <i>Information Architecture</i> Aplikasi RenewU	84
Gambar 4.26 Sketsa Tampilan <i>Onboarding Page</i> dan <i>Login Page</i> Aplikasi RenewU	85
Gambar 4.27 <i>Low Fidelity</i> Tampilan <i>Onboarding Page</i> dan <i>Login Page</i> Aplikasi RenewU	85
Gambar 4.28 <i>High Fidelity</i> Tampilan <i>Onboarding Page</i> dan <i>Login Page</i> Aplikasi RenewU	87
Gambar 4.29 <i>Moodboard</i> dan <i>Information Architecture</i> Aplikasi RenewU	88
Gambar 4.30 Sketsa dan <i>Low Fidelity</i> Tampilan <i>UMates Page</i> Aplikasi RenewU	89
Gambar 4.31 <i>High Fidelity</i> Tampilan <i>UMates Page</i> Aplikasi RenewU	91
Gambar 4.32 Vendor <i>Digital Software House</i> RenewU	92
Gambar 4.33 Vendor <i>Printing</i> RenewU	93
Gambar 4.34 Vendor Kemasan RenewU	93
Gambar 4.35 Tampilan <i>Home Page</i> Aplikasi RenewU	95
Gambar 4.36 Tampilan <i>UMates Page</i> Aplikasi RenewU	96
Gambar 4.37 Persentase Kenyamanan Penggunaan Ukuran dan Jenis Teks Aplikasi RenewU	97
Gambar 4.38 Persentase Peran Ilustrasi pada Penjelasan Fitur Aplikasi RenewU	97
Gambar 4.39 Persentase Kenyamanan dan Kerapihan Elemen pada Aplikasi RenewU	98
Gambar 4.40 Persentase Kemudahan Dalam Bernavigasi pada Aplikasi RenewU	98
Gambar 4.41 Persentase Kejelasan Informasi dan Instruksi Aplikasi RenewU	99
Gambar 4.42 Persentase Halaman yang Menimbulkan Kebingungan pada Aplikasi RenewU	99
Gambar 4.43 Persentase Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi RenewU	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Presentase Turnitin	xiii
Lampiran 2. MBKM 01: Cover Letter Cluster MBKM.....	xviii
Lampiran 3. MBKM 02: Kartu Identitas Peserta MBKM.....	xix
Lampiran 4. MBKM 03: MBKM Daily Task.....	xx
Lampiran 5. MBKM 04: Lembar Verifikasi Laporan MBKM.....	xlvi
Lampiran 6. Surat Penerimaan Cluster MBKM.....	xlvi
Lampiran 7. Surat Selesai Melaksanakan Cluster MBKM.....	xlix
Lampiran 8. Lampiran Karya Cluster MBKM Keriwausahaan.....	l

