

**PERANCANGAN *WEBSITE* INDFINITI
UNTUK *NANO* DAN *MICRO INFLUENCER***



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Nelsen Pratama Wijaya

00000067641

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *WEBSITE* INDFINITI
UNTUK *NANO* DAN *MICRO INFLUENCER***



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

Nelsen Pratama Wijaya

00000067641

**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 : Nelsen Pratama Wijaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067641s
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan
Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN *WEBSITE* INDFINITI UNTUK *NANO* DAN *MICRO INFLUENCER*

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, 12 Juni 2025



(Nelsen Pratama Wijaya)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul
**PERANCANGAN *WEBSITE* INDFINITI
UNTUK *NANO & MICRO INFLUENCER***

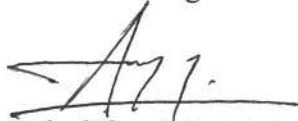
Oleh

Nama Lengkap : Nelsen Pratama Wijaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067641
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 12 Juni 2025
Pukul 08.30 s.d. 09.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/ L00011

Penguji



Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nelsen Pratama Wijaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067641
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN *WEBSITE* INDFINITI
UNTUK *NANO* DAN *MICRO* INFLUENCER**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ 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, 12 Juni 2025



Nelsen Pratama Wijaya

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala kasih dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan dapat menyelesaikan proposal yang berjudul “Perancangan *Website* Indfiniti untuk *Nano & Micro Influencer*”.

Proposal ini dibuat bertujuan untuk memenuhi kegiatan pembelajaran MBKM Kewirausahaan sebagai syarat kelulusan dari program MBKM Kewirausahaan. Selain itu, perancangan dari usaha ini ditujukan untuk membantu para *influencer* muda, khususnya para *nano* dan *micro influencer* yang sedang menaikkan dan mengembangkan karirnya. Maka dari itu usaha ini diharapkan dapat meningkatkan *branding* dari *influencer* dan meningkatkan kualitas konten dan dapat meningkatkan pendapatan.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih terdapat kekurangan dalam penyusunannya. Oleh karena itu, penulis dengan penuh harapan menerima setiap masukan dan saran yang membangun demi hasil yang lebih baik. Dalam proses penyusunan proposal ini juga, penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung serta membimbing penulis dalam menyelesaikannya.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds, selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi hingga laporan MBKM bisa diselesaikan.
5. Hoky Nanda, selaku Pembimbing kedua dari pihak Skystar Venture yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.

6. Cinthya Tania, selaku Pembimbing ketiga dari pihak Skystar Venture yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
7. Mizan, selaku Pembimbing keempat yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini
8. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Anggota tim Indfiniti selaku rekan-rekan MBKM Kewirausahaan yakni, Kristian Aliwarga, Ivy Florentia, dan Charvia Angel yang sudah membantu penulis menyelesaikan perancangan usaha.

Tangerang, 12 Juni 2025



(Nelsen Pratama Wijaya)



PERANCANGAN *WEBSITE* INDFINITI UNTUK *NANO & MICRO INFLUENCER*

(Nelsen Pratama Wijaya)

ABSTRAK

Industri *influencer* di Indonesia sedang mengalami perkembangan yang cepat, hal tersebutlah menarik minat banyak generasi *Gen z* untuk berkarier sebagai *nano* dan *micro influencer*. Namun, terdapat tantangan saat mereka mencoba untuk menjadi *influencer* yang sering mereka temui adalah minimnya pengetahuan tentang strategi dalam pembuatan konten yang menarik serta cara memonetisasi konten secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *platform website* Indfiniti sebagai sarana edukasi dan komunitas bagi para *nano* dan *micro influencer* dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan *personal branding* dan strategi konten yang lebih terarah. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking*, dengan lima tahapan utama, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Hasil studi ini menunjukkan bahwa *platform* berbasis komunitas yang dilengkapi dengan fitur *mentoring* yang dilakukan secara 1 on 1 dengan para *macro* atau *mega influencer* sebagai *mentor/ expert*, serta pembelajaran yang sistematis terkait dengan strategi konten yang terstruktur dapat membantu *nano* dan *micro influencers* dalam meningkatkan kualitas konten mereka. Kesimpulan dari adanya penelitian ini adalah dapat membuktikan bahwa *website* Indfiniti mampu menjadi solusi bagi pengembangan karier bagi para *nano* dan *micro influencer* di industri digital, dengan menyediakan *platform* edukasi, akses ke *mentor* ahli, serta peluang monetisasi yang lebih konsisten.

Kata kunci: *nano & micro influencer*, konten berkualitas, *mentoring*



WEBSITE DEVELOPMENT OF INDFINITI FOR NANO & MICRO INFLUENCERS

(Nelsen Pratama Wijaya)

ABSTRACT (English)

The influencer industry in Indonesia is growing rapidly, attracting many Gen z individuals to pursue careers as nano and micro influencers. However, a key challenge they face is a lack of knowledge regarding strategies for creating engaging content and effectively monetizing their work. This research aims to develop the Indfiniti website platform as an educational and community hub for nano and micro influencers to enhance their personal branding skills and refine their content strategies. The study employs the Design Thinking method, consisting of five main stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The findings indicate that a community-based platform featuring one-on-one mentoring with macro or mega influencers (as experts) and a systematic approach to structured content strategy can help nano and micro influencers improve their content quality. In conclusion, this research demonstrates that Indfiniti can serve as a viable solution for career development among nano and micro influencers in the digital industry by providing education, access to expert mentors, and more stable monetization opportunities..

Keywords: nano & micro influencer, quality content, mentoring

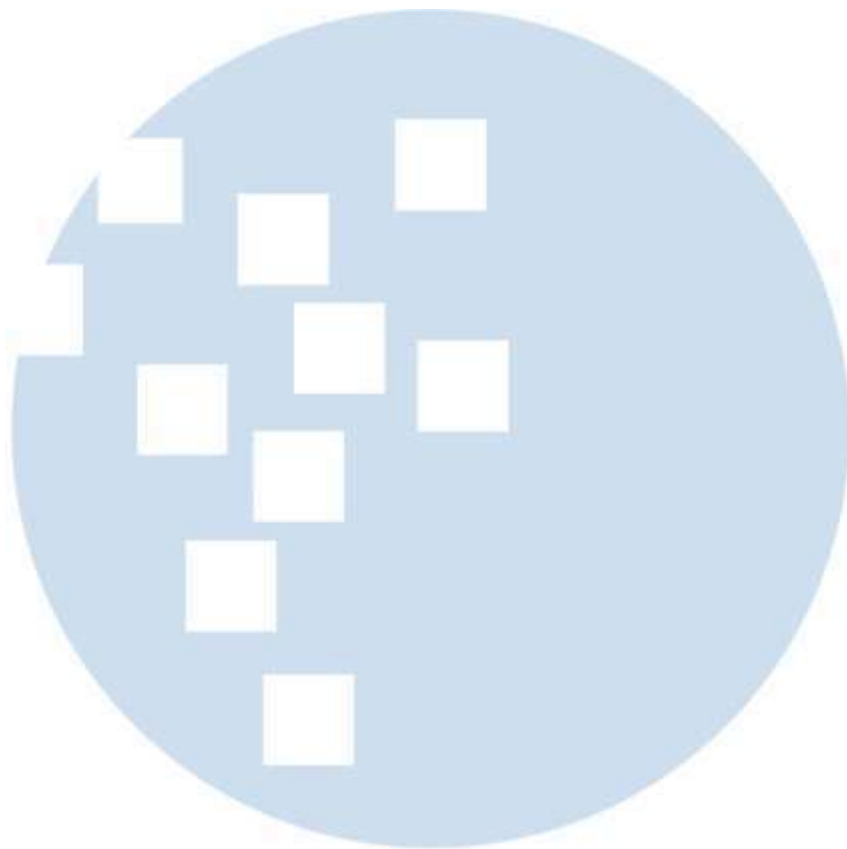


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan.....	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	3
1.3 Batasan Masalah MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	3
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	4
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan.....	5
1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	6
BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS.....	10
2.1 Validasi Ide Bisnis	10
2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis	10
2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis	17
2.2 Business Model Canvas	18
2.3 Deskripsi Perusahaan	27
2.4 Struktur Perusahaan	29
2.5 Alur Kerja Perusahaan	31
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	32
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	40
3.1 Market Research Validation	40
3.1.1 Segmentation, Targetting, Positioning.....	40
3.1.2 Market Persona.....	43

3.2 Metode Pengumpulan Data Ide Bisnis	46
3.2.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif.....	46
3.2.2 Pengumpulan Data Kuantitatif	57
3.3 Analisa Produk Merek dan Kompetitor	60
3.4 Studi Eksisting dan Studi Referensi	63
3.4.1 Studi Eksisting	63
3.4.2 Studi Referensi	66
3.5 Penetapan Harga Produk/Jasa	69
3.6 Metode Perancangan Produk/Jasa.....	70
BAB IV PERANCANGAN <i>PROTOTYPE</i> PRODUK/JASA.....	73
4.1 Timeline dan Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa	73
4.2 Uraian Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	77
4.2.1 Perancangan <i>Brief Prototype</i> Indfiniti	77
4.2.2 <i>Mindmapping Brainstorming</i>	79
4.2.3 <i>Moodboard</i>	81
4.2.4 Perancangan Desain	84
4.2.5 Draft Design	90
4.2.6 Revisi.....	96
4.2.7 Finalisasi	99
4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa	102
4.3.1 <i>High Fidelity</i>	102
4.3.2 Prototyping	116
4.3.3 Logo	119
4.3.4 <i>Mascot 3D</i>	121
4.4 Penentuan Vendor <i>Prototype</i> Produk /Jasa	122
4.5 Hasil Ujicoba <i>Prototype</i> Produk/Jasa	124
4.6 Kendala yang Ditemukan.....	128
4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	128
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	130
5.1 Simpulan	130
5.2 Saran	130
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii

LAMPIRAN.....	xvii
---------------	------



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Skema Waktu MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	7
Tabel 2.1 Estimasi Keuangan Melalui Perhitungan Biaya Tetap Keseluruhan	32
Tabel 2.2 Estimasi Keuangan Melalui Perhitungan Biaya Variabel Keseluruhan	33
Tabel 2.3 Perhitungan <i>Workshops</i>	34
Tabel 2.4 Perhitungan Biaya Tetap dari <i>Workshops</i>	34
Tabel 2.5 Perhitungan Biaya Variabel <i>Workshops</i>	35
Tabel 2.6 Perhitungan BEP <i>Group Classes</i>	35
Tabel 2.7 Perhitungan BEP 1 on 1 <i>Mentoring</i>	38
Tabel 3.1 Tabel <i>Segmenting</i>	40
Tabel 3.2 Tabel <i>Targeting</i>	41
Tabel 3.3 Tabel Perbandingan Kompetitor	63
Tabel 3.4 Tabel Analisa SWOT	64
Tabel 3.5 Tabel Harga produk	70
Tabel 4.1 Tabel Timeline Produksi <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	73
Tabel 4.2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk Indfiniti	76
Tabel 4.3 Hasil Jawaban Responden <i>Beta Testing</i>	125



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kuesioner <i>Gen z</i> (2025).....	10
Gambar 2.2 Kuesioner <i>Gen z</i> (2025).....	11
Gambar 2.3 FGD dengan <i>Gen z</i> (2025)	11
Gambar 2.4 Wawancara dengan @anvelynnngusyen (2025).....	13
Gambar 2.5 Wawancara dengan @cardiyass (2025)	14
Gambar 2.6 Kuesioner <i>nano</i> dan <i>micro influencer</i> (2025)	14
Gambar 2.7 Wawancara dengan @sharon_clau (2025).....	15
Gambar 2.8 <i>Business Model Canvas</i> Indfiniti.....	19
Gambar 2.9 <i>Business Model Canvas</i> Indfiniti.....	23
Gambar 2.10 Logo Indfiniti	28
Gambar 2.11 Struktur Perusahaan Indfiniti	29
Gambar 2.12 Alur Koordinasi Tim MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	31
Gambar 3.1 Contoh <i>Target market Persona Nano Influencer</i>	44
Gambar 3.2 Contoh <i>Target market Persona Nano Influencer</i>	45
Gambar 3.3 Wawancara dengan @anvelynnngusyen (2025).....	48
Gambar 3.4 Wawancara dengan @cardiyass (2025)	49
Gambar 3.5 Wawancara dengan @yoprats (2025)	52
Gambar 3.6 Wawancara dengan @sharon_clau (2025).....	53
Gambar 3.7 Wawancara dengan @kellyn_limas (2025)	55
Gambar 3.8 FGD dengan U-Tive (2025)	56
Gambar 3.9 Survei Bagian Pertama	58
Gambar 3.10 Survei Bagian Kedua.....	59
Gambar 3.11 Survei Bagian Ketiga	59
Gambar 3.12 Survei Bagian Ketiga	60
Gambar 3.13 <i>Brand Positioning Map</i>	62
Gambar 3.14 <i>Website</i> Seeinfluencer	64
Gambar 3.15 <i>Website</i> ADPList.....	67
Gambar 3.16 <i>Website</i> ADPList.....	68
Gambar 3.17 <i>Website</i> Pitch.....	69
Gambar 3.18 Metode Perancangan Menurut Hasso Plattner Institute Design	72
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> Indfiniti	80
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> dan <i>Color palette</i>	82
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> dan <i>Color palette</i> Indfiniti.....	83
Gambar 4.4 <i>Typeface</i> Satoshi & Poppins.....	84
Gambar 4.5 Logo wordmark Indfiniti.....	84
Gambar 4.6 <i>Information Architecture</i> Indfiniti.....	87
Gambar 4.7 <i>Flowchart</i> Indfiniti	88
Gambar 4.8 <i>user flow</i> Indfiniti	89
Gambar 4.9 Desain maskot	90

Gambar 4.10 Draft Sketsa Logo Indfiniti	91
Gambar 4.11 Draft Desain Aplikasi Indfiniti.....	92
Gambar 4.12 <i>Draft low fidelity</i> Indfiniti	93
Gambar 4.13 <i>Draft low fidelity</i> Indfiniti	94
Gambar 4.14 <i>Draft High Fidelity</i> yang digunakan Indfiniti	94
Gambar 4.15 Draft Proses Pembuatan <i>Mascot 3D</i>	95
Gambar 4.16 Revisi <i>Platform</i> Pertama	96
Gambar 4.17 Revisi <i>Platform 2</i>	97
Gambar 4.18 Revisi <i>Platform 3</i>	97
Gambar 4.19 Revisi <i>Button</i>	98
Gambar 4.20 Revisi <i>Grid</i>	99
Gambar 4.21 Finalisasi Logo Indfiniti	99
Gambar 4.22 <i>Grid</i> Indfiniti	100
Gambar 4.23 <i>Grid</i> final Indfiniti.....	101
Gambar 4.24 <i>Mascot 3D</i>	102
Gambar 4.25 <i>High Fidelity Website</i> Indfiniti.....	103
Gambar 4.26 <i>landing page home</i>	104
Gambar 4.27 <i>landing page home (introduction)</i>	105
Gambar 4.28 <i>landing page home (Testimoni)</i>	106
Gambar 4.29 <i>landing page home (Our Mentors)</i>	106
Gambar 4.30 <i>KOL Alumni</i>	108
Gambar 4.31 <i>Community</i>	109
Gambar 4.32 <i>Pricing</i>	110
Gambar 4.33 <i>Home User Dashboard</i>	111
Gambar 4.34 <i>Explore Niche User Dashboard</i>	112
Gambar 4.35 <i>Explore Group Sessions & Workshops User Dashboard</i>	113
Gambar 4.36 <i>Bookings User Dashboard</i>	114
Gambar 4.37 <i>Page lanjutan pemilihan Kelas, Workshops, Mentor & Payment</i> .	115
Gambar 4.38 <i>Prototype Website</i> Indfiniti	116
Gambar 4.39 <i>Micro Interaction Website</i> Indfiniti.....	118
Gambar 4.40 Logo Abstrak Indfiniti.....	119
Gambar 4.41 Filosofi Logo Abstrak dan Penjelasan	120
Gambar 4.42 Filosofi Logo Indfiniti dan Penjelasan	120
Gambar 4.43 <i>Modelling</i>	121
Gambar 4.44 <i>3D Mascott Coloring & Rendering</i>	122
Gambar 4.45 <i>Manychat</i>	123
Gambar 4.46 <i>Artland Gading Serpong</i>)	123
Gambar 4.47 <i>Artland Gading Serpong Sumber: Google Maps (2025)</i>	124
Gambar 4.48 <i>Artland Gading Serpong Sumber: Google Maps (2025)</i>	125

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Presentase Turnitin.....	xvii
Lampiran 2. MBKM 01: Cover Letter <i>Cluster</i> 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 <i>Cluster</i> MBKM	xlvi
Lampiran 7. Surat Selesai Melaksanakan <i>Cluster</i> MBKM.....	xlix
Lampiran 8. Lampiran Karya <i>Cluster</i> MBKM Kewirausahaan.....	1
Lampiran 9. Lampiran Data <i>Beta Test Demo Day</i>	lix
Lampiran 10. Lampiran <i>FGD</i>	lxviii
Lampiran 11. Lampiran Foto <i>Demo Day</i>	lxxvii

