

PERANCANGAN *WEBSITE*
BRAND BOX OF YOU



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Elmo Chang You Shen
00000068084

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

PERANCANGAN *WEBSITE*

BRAND BOX OF YOU



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Elmo Chang You Shen

00000068084

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 : Elmo Chang You Shen
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068084
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* ***BRAND BOX OF YOU***

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, 5 Juni 2025



(Elmo Chang You Shen)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE*

BRAND BOX OF YOU

Oleh

Nama Lengkap : Elmo Chang You Shen
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068084
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 12 Juni 2025

Pukul 16.00 s.d. 16.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901

Penguji

Edo Firtadharma, M.Ds.
0324128506/ 071279

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 : Elmo Chang You Shen
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068084
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN *WEBSITE***
BRAND BOX OF YOU

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, 5 Juni 2025


(Elmo Chang You Shen)

* 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 kami haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kesempatan dan berkat yang diberikan, sehingga laporan MBKM Cluster Kewirausahaan ini dapat diselesaikan dengan baik untuk keperluan Evaluasi Cluster MBKM sebagai salah satu syarat kelulusan Cluster MBKM di semester keenam perkuliahan.

Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada beberapa pihak yang telah berkontribusi dalam proses penulisan laporan ini:

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. Christina Flora, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulisan laporan ini dapat terselesaikan.
5. Hoky Nanda, selaku Pembimbing eksternal yang telah membimbing jalannya bisnis sehingga pembentukan bisnis lebih terarah.
6. Seluruh anggota tim Box of You yang telah memberikan bantuan, inspirasi, dan motivasi dalam menyelesaikan laporan ini.
7. Keluarga penulis yang memberikan dukungan moral dan material dalam proses penulisan laporan.

Dengan ditulisnya laporan ini semoga bisa menjadi sumber informasi terkait pembentukan bisnis Box of You sebagai layanan penyedia hadiah berbasis ICT yang dibangun dalam rangka penyelesaian MBKM Cluster Kewirausahaan.

Tangerang, 5 Juni 2025


(Elmo Chang You Shen)

PERANCANGAN WEBSITE

BRAND BOX OF YOU

(Elmo Chang You Shen)

ABSTRAK

Untuk menciptakan bisnis dengan penerapan ICT, Box of You menentukan penggunaan media *website* sebagai media penjualan resmi dan penggunaan *website* terpisah untuk tes kepribadian. Pemilihan penggunaan media *website* ini didasari oleh penelitian mengenai pentingnya *internet marketing* dalam perkembangan sebuah bisnis. Dari sebab itu juga, Box of You memutuskan untuk menggunakan media *online* sebagai media utama pemasaran dan penjualan. Dalam perancangan *website* ini, digunakan metode *design thinking process* yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Empathize*, *Ideate*, *Define*, *Prototype* dan *Test*. Penggunaan metode ini diperlukan untuk menciptakan alur kerja yang lebih efisien, serta mengutamakan pengalaman pengguna dengan mempertimbangkan masukan dari hasil pengujian. Perancangan *website* dimulai dengan penentuan alur penggunaan melalui *user journey*, *information architecture*, dan sketsa perancangan manual. Proses digital baru dapat dimulai setelah melalui tahapan tersebut, yang kemudian akan dipamerkan melalui acara Demo Day dan Exhibition. Pada tahap terakhir yaitu *Test*, umpan balik dari pengujian *prototype* ditampung untuk pengembangan selanjutnya pada *website*.

Kata kunci: Perancangan *website*, *internet marketing*, *design thinking process*

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

BOX OF YOU BRAND WEBSITE DEVELOPMENT

(Elmo Chang You Shen)

ABSTRACT (English)

To establish an ICT-driven business, Box of You opted for a dedicated e-commerce website for official sales, including the personality test. This choice of website as a medium was based on research highlighting the importance of internet marketing in business development. Consequently, Box of You decided to primarily utilize online media for both marketing and sales. The Design Thinking process was employed in the website's development, comprising five stages: Empathize, Ideate, Define, Prototype, and Test. This methodology was crucial for creating an efficient workflow and prioritizing user experience by incorporating feedback from prototype testing. Website design commenced with firstly determining the user flow through user journey mapping, information architecture, and some manual design sketches. The digital process began after these stages were completed and was showcased on Demo Day and Exhibition. During the final Test phase, feedback from prototype testing was collected for further website development.

Keywords: *Website development, internet marketing, design thinking process*



DAFTAR ISI

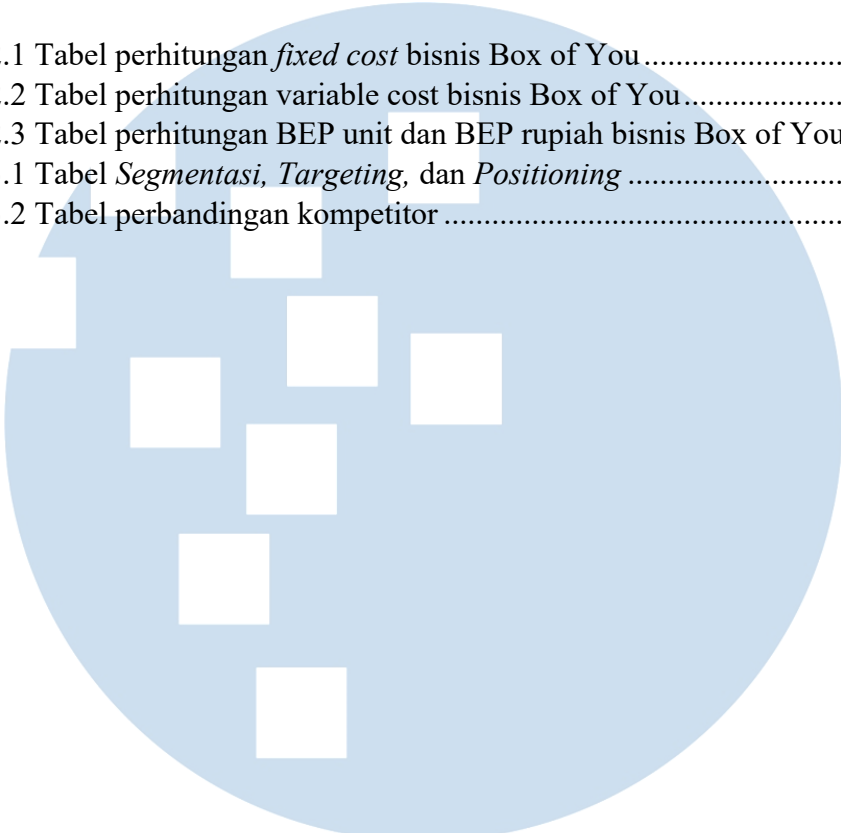
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	i
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan.....	2
1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan	2
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
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	12
2.3 Deskripsi Perusahaan	14
2.4 Struktur Perusahaan	15
2.5 Alur Kerja Perusahaan	17
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	18
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	19
3.1 Market Research Validation	22
3.1.1 Segmentation, Targetting, Positioning	22
3.1.2 Market Persona	24

3.2 Metode Pegumpulan Data Ide Bisnis	26
3.2.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif	26
3.2.2 Pengumpulan Data Kuantitatif.....	29
3.3 Analisa Produk Merek dan Kompetitor	31
3.4 Studi Eksisting dan Studi Referensi	33
3.4.1 Studi Eksisting	33
3.4.2 Studi Referensi	35
3.5 Penetapan Harga Produk/Jasa	43
3.6 Metode Perancangan Produk/Jasa.....	45
BAB IV PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA	47
4.1 Timeline dan Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa ...	47
4.2 Uraian Perancangan Prototype Produk/Jasa.....	51
4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa	60
4.3.1 Proyek 1: Nama Proyek Cluster MBKM Kewirausahaan	60
4.3.2 Proyek 2: Nama Proyek Cluster MBKM Kewirausahaan	71
4.3.2 Proyek 3: Nama Proyek Cluster MBKM Kewirausahaan	66
4.4 Penentuan Vendor Prototype Produk /Jasa	73
4.5 Hasil Ujicoba Prototype Produk/Jasa	75
4.6 Kendala yang Ditemukan	79
4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	80
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	81
5.1 Simpulan	81
5.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	lxxxiv
LAMPIRAN.....	lxxxv

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 TABEL

Tabel 2.1 Tabel perhitungan <i>fixed cost</i> bisnis Box of You.....	19
Tabel 2.2 Tabel perhitungan variable cost bisnis Box of You.....	19
Tabel 2.3 Tabel perhitungan BEP unit dan BEP rupiah bisnis Box of You	20
Tabel 3.1 Tabel <i>Segmentasi, Targeting, dan Positioning</i>	22
Tabel 3.2 Tabel perbandingan kompetitor	32



UMN

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 GAMBAR

Gambar 2.1 Toko Cadreist	9
Gambar 2.2 Aplikasi Locket Widget	10
Gambar 2.3 Contoh tren hasil tes kepribadian	11
Gambar 2.4 Produk <i>gift box</i> dengan produk <i>brand</i> luar negeri.....	13
Gambar 2.5 <i>Business model canvas brand</i> Box of You.....	12
Gambar 2.6 Logo <i>brand</i> Box of You	15
Gambar 2.7 Struktur perusahaan Box of You	17
Gambar 2.8 Alur koordinasi tim Box of You	17
Gambar 3.1 Gen Z yang terbiasa menggunakan media sosial	23
Gambar 3.2 <i>Market persona</i> target primer Box of You.....	24
Gambar 3.3 <i>Market persona</i> target sekunder Box of You	25
Gambar 3.4 Dokumentasi proses <i>forum group discussion</i>	27
Gambar 3.5 Hasil kuesioner tentang pengalaman membeli <i>gift box</i>	30
Gambar 3.6 Hasil kuesioner tentang alasan tidak membeli <i>gift box</i>	30
Gambar 3.7 Hasil kuesioner tentang opini responden	31
Gambar 3.8 Hasil kuesioner tentang kisaran harga <i>gift box</i>	31
Gambar 3.9 <i>Brand positioning map</i>	32
Gambar 3.10 Produk <i>gift box</i> Box and Tale.....	34
Gambar 3.11 <i>Website</i> Box and Tale.....	34
Gambar 3.12 Produk <i>hampers</i> Studiokado	36
Gambar 3.13 <i>Website</i> Studiokado	36
Gambar 3.14 Produk <i>hampers</i> Gift Inside	37
Gambar 3.15 <i>Website</i> Gift Inside	38
Gambar 3.16 Tampilan website resmi IKEA	39
Gambar 3.17 Micro-interaction pada tombol produk	40
Gambar 3.18 <i>Home page website</i> tentangKita.....	41
Gambar 3.19 Pembagian kategori permainan	42
Gambar 3.20 Pembagian kategori spesifik permainan.....	42
Gambar 3.21 Hasil riset <i>budget</i> yang rela dikeluarkan pembeli	44
Gambar 3.22 Hasil riset kisaran harga ekspektasi pembeli.....	44
Gambar 3.23 Metode <i>Stanford Design Thinking</i>	46
Gambar 4. 1 <i>Mindmap branding</i> Box of You	53
Gambar 4. 2 <i>Mindmap big idea</i> Box of You.....	53
Gambar 4. 3 <i>Tone of voice</i> Box of You	54
Gambar 4. 4 <i>Moodboard</i> Box of You	55
Gambar 4. 5 <i>Moodboard</i> maskot Box of You.....	55
Gambar 4. 6 Sketsa <i>low fidelity</i> tes kepribadian Box of You	56
Gambar 4. 7 Sketsa <i>low fidelity</i> proses pembelian produk	56
Gambar 4. 8 Tampilan <i>home page website</i> sebelum dan sesudah revisi	58
Gambar 4. 9 Desain sertifikat sebelum dan sesudah revisi.....	58

Gambar 4. 10 Finalisasi produk Box of You	59
Gambar 4. 11 <i>Mockup website</i> dan kuis Box of You.....	59
Gambar 4. 12 <i>Information architecture website</i> Box of You	60
Gambar 4. 13 <i>User flow website</i> Box of You.	60
Gambar 4. 14 <i>User flow</i> alternatif <i>website</i> Box of You.....	61
Gambar 4. 15 <i>User journey</i> penggunaan <i>website</i> dan tes kepribadian.	61
Gambar 4. 16 Aset ikon tes kepribadian	62
Gambar 4. 17 Aset ikon instruksi.....	63
Gambar 4. 18 Animasi <i>hover</i> pada tombol tes kepribadian.	63
Gambar 4. 19 Animasi <i>hover</i> pada <i>navigation bar</i>	63
Gambar 4. 20 Penggunaan <i>component</i> untuk animasi <i>hover</i>	64
Gambar 4. 21 Tampilan <i>website</i> Box of You.....	64
Gambar 4. 22 Aset tombol <i>cart</i>	65
Gambar 4. 23 Maskot Craftables pada halaman produk	65
Gambar 4. 24 Sketsa halaman <i>website</i> Box of You	66
Gambar 4. 25 <i>Low fidelity prototype website</i> Box of You.....	67
Gambar 4. 26 Tampilan <i>home page website</i> Box of You	67
Gambar 4. 27 Penawaran alternatif pada <i>website</i> Box of You	68
Gambar 4. 28 Peletakan ulasan pembeli	68
Gambar 4. 29 Desain <i>footer</i> pada halaman	69
Gambar 4. 30 Sistem kalkulasi hasil kuis kepribadian Box of You.....	69
Gambar 4. 31 Katalog produk Box of You	70
Gambar 4. 32 Katalog produk edisi Idul Fitri Box of You	71
Gambar 4. 33 Proses pengambilan foto produk Box of You	72
Gambar 4. 34 Contoh foto produk final Box of You	73
Gambar 4. 35 Platform kuis Formaloo.....	74
Gambar 4. 36 Data pengguna mengenai kemudahan pencarian fitur	75
Gambar 4. 37 Data pengguna mengenai kemudahan menyelesaikan proses.....	76
Gambar 4. 38 Data pengguna mengenai kegunaan fitur FAQ.....	76
Gambar 4. 39 Data kepuasan pengguna terhadap <i>website</i> Box of You	77
Gambar 4. 40 Data pengguna mengenai kesesuaian karakter kuis	77
Gambar 4. 41 Data pengguna mengenai kesesuaian <i>bundling</i> produk	78
Gambar 4. 42 Data kesan pertama pengunjung terhadap produk <i>gift box</i>	78
Gambar 4. 43 Data kualitas produk menurut pengguna.....	79

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 LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Presentase Turnitin.....	lxxxv
Lampiran 2. MBKM 01: Cover Letter Cluster MBKM.....	lxxxix
Lampiran 3. MBKM 02: Kartu Identitas Peserta MBKM	xc
Lampiran 4. MBKM 03: MBKM Daily Task.....	xc
Lampiran 5. MBKM 04: Lembar Verifikasi Laporan MBKM.....	cvi
Lampiran 6. Surat Penerimaan Cluster MBKM.....	cvii
Lampiran 7. Surat Selesai Melaksanakan Cluster MBKM.....	cviii
Lampiran 8. Lampiran Karya Cluster MBKM Proyek Desa	i

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA