

**PERANCANGAN *CONTENT PLANNING* DAN *COPYWRITING*  
APLIKASI CROFELL SEBAGAI *CREATIVE DIRECTOR***



**LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN**

**Rebecca Tjiung Sendjaja**

**00000068183**

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

**TANGERANG  
2025**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**PERANCANGAN *CONTENT PLANNING* DAN *COPYWRITING*  
APLIKASI CROFELL SEBAGAI *CREATIVE DIRECTOR***



**LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN**

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

**Rebecca Tjiung Sendjaja**

**00000068183**

**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 : Rebecca Tjiung Sendjaja  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068183  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

### **PERANCANGAN *CONTENT PLANNING* DAN *COPYWRITING* APLIKASI CROFELL SEBAGAI *CREATIVE DIRECTOR***

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, 7 Juni 2025



(Rebecca Tjiung Sendjaja)

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul

### **PERANCANGAN *CONTENT PLANNING* DAN *COPYWRITING* APLIKASI CROFELL SEBAGAI *CREATIVE DIRECTOR***

Oleh

Nama Lengkap : Rebecca Tjiung Sendjaja  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068183  
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



Vania Hefira, S.Ds., M.M.  
0317099801/ 100021

Penguji



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

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 : Rebecca Tjiung Sendjaja  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068183  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2\* (\*coret yang tidak dipilih)  
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN *CONTENT*  
PLANNING DAN COPYWRITING**  
**APLIKASI CROFELL SEBAGAI**  
**CREATIVE DIRECTOR**

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, 7 Juni 2025



(Rebecca Tjiung Sendjaja)

\* 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 dan Syukur dipanjatkan kepada Tuhan YME karena telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun dan menyelesaikan laporan Cluster MBKM yang berjudul “Perancangan *Content Planning* dan *Copywriting* Aplikasi Crofell sebagai *Creative Director*” sebagai syarat kelulusan Program MBKM di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berpartisipasi dalam proses perancangan aplikasi “Crofell” dari awal hingga akhir.

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. Vania Hefira, S.Ds., M.M., selaku Advisor yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan MBKM ini.
5. Hoky Nanda, S.M., selaku Supervisor yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan MBKM ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Anggota tim Crofell yang telah bekerja sama mengembangkan aplikasi Crofell.

Semoga laporan ini kedepannya dapat menjadi referensi dan sumber yang bermanfaat untuk lingkungan sekitar

Tangerang, 7 Juni 2025



(Rebecca Tjiung Sendjaja)

# PERANCANGAN *CONTENT PLANNING* DAN *COPYWRITING* APLIKASI CROFELL SEBAGAI *CREATIVE DIRECTOR*

(Rebecca Tjiung Sendjaja)

## ABSTRAK

*Crochet* merupakan salah satu seni kriya yang mengalami kenaikan popularitas sejak tahun 2020, terutama di kalangan muda. Berkat bantuan media sosial, *crochet* mulai banyak diminati oleh anak muda dan banyak merambah ke bidang-bidang lain seperti *fashion*. Namun, para pelaku *crochet* atau yang seringkali disebut *crocheters* seringkali menghadapi masalah-masalah selama proses pembuatan *crochet*. Selain itu, *platform-platform* yang menyediakan pengalaman dan fitur yang maksimal serta mampu memecahkan masalah diatas masih kurang tersedia. Oleh karena itu, dibuatlah perancangan aplikasi “Crofell” sebagai solusi yang menghadirkan fitur-fitur seperti 3D, AR (*Augmented Reality*) untuk menunjang proses berkarya dalam *crochet*. Selain itu, untuk menarik minat dan mendukung pengalaman berkarya para pelaku *crochet*, dilakukan juga perancangan *content planning* dan *copywriting* aplikasi “Crofell”. Perancangan *content planning* meliputi *pattern crochet*, foto *step-by-step*, foto produk, dan *video tutorial*. Sedangkan perancangan *copywriting* dibuat untuk aplikasi dan media sosial “Crofell”. Metode perancangan yang digunakan adalah *design thinking* untuk aplikasi dan *design process* oleh Robin Landa untuk *content planning* dan *copywriting*. Sedangkan metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kualitatif yang terdiri dari observasi, studi dokumentasi, serta studi literatur, dan metode kuantitatif yang terdiri dari kuesioner.

**Kata kunci:** *Crochet*, Remaja, Aplikasi



# **CONTENT PLANNING AND COPYWRITING FOR CROFELL APPLICATION AS A CREATIVE DIRECTOR**

(Rebecca Tjiung Sendjaja)

## **ABSTRACT (English)**

*Crochet is one of the crafts that has gained popularity since 2020, especially among youth. Thanks to the help of social media, crochet has become increasingly popular among young people and has expanded to many different fields such as fashion. However, crochet makers or those who are often called crocheters often face problems during the crochet-making process. Other than that, platforms that provide optimal experience and features that can solve these problems are still lacking. Therefore, the “Crofell” application was designed as a solution that offers features such as 3D, AR (Augmented Reality), to support the creative process in crochet making. Furthermore, to attract interest and to support the creative experience of crochet makers, content planning and copywriting were also designed for the “Crofell” application. Content planning includes crochet patterns, step-by-step photos, product photos, and video tutorial. Meanwhile, copywriting was made for both the “Crofell” app and its social media. The design method that is used for is design thinking for the application and design process by Robin Landa for content planning and copywriting. The data collecting methods used are qualitative methods, which consist of observation, documentation study and literature study, and quantitative methods, which consist of questionnaires.*

**Keywords:** Crochet, Teenager, Application



## DAFTAR ISI

|                                                           |             |
|-----------------------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                                | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>             | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>                            | <b>iv</b>   |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>   | <b>v</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                | <b>vi</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                      | <b>vii</b>  |
| <b><i>ABSTRACT (English)</i>.....</b>                     | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                    | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                 | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                 | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                              | <b>xiii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                             | <b>14</b>   |
| 1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan .....       | 14          |
| 1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan.....       | 15          |
| 1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan .....      | 16          |
| 1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan.....     | 16          |
| 1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan ..... | 16          |
| 1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Kewirausahaan ..... | 17          |
| <b>BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS.....</b>                 | <b>19</b>   |
| 2.1 Validasi Ide Bisnis.....                              | 19          |
| 2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis .....                  | 19          |
| 2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis .....                         | 25          |
| 2.2 Business Model Canvas .....                           | 30          |
| 2.3 Deskripsi Perusahaan .....                            | 33          |
| 2.4 Struktur Perusahaan .....                             | 36          |
| 2.5 Alur Kerja Perusahaan .....                           | 38          |
| 2.6 Analisis Kelayakan Usaha .....                        | 41          |
| <b>BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION .....</b>        | <b>45</b>   |
| 3.1 Market Research Validation .....                      | 45          |
| 3.1.1 Segmentation, Targeting, Positioning.....           | 45          |
| 3.1.2 Market Persona .....                                | 47          |

|                                                                |           |
|----------------------------------------------------------------|-----------|
| 3.2 Metode Pengumpulan Data Ide Bisnis .....                   | 49        |
| 3.2.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif.....                  | 49        |
| 3.2.2 Metode Pengumpulan Data Kuantitatif .....                | 53        |
| 3.3 Analisa Produk Merek dan Kompetitor .....                  | 56        |
| 3.4 Studi Kompetitor dan Studi Referensi.....                  | 61        |
| 3.4.1 Studi Kompetitor .....                                   | 61        |
| 3.4.2 Studi Referensi.....                                     | 63        |
| 3.5 Penetapan Harga Produk/Jasa .....                          | 71        |
| 3.6 Metode Perancangan Produk/Jasa.....                        | 73        |
| 3.6.1 Design Thinking .....                                    | 73        |
| 3.6.2 Design Process oleh Robin Landa .....                    | 76        |
| <b>BAB IV PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA .....</b>          | <b>79</b> |
| 4.1 Timeline dan Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa...  | 79        |
| 4.2 Uraian Perancangan Prototype Produk/Jasa.....              | 83        |
| 4.2.1 Perancangan Brief Prototype Produk / Jasa.....           | 83        |
| 4.2.2 Mind Mapping Brainstorming .....                         | 84        |
| 4.2.3 Moodboard .....                                          | 85        |
| 4.2.4 Perancangan Desain .....                                 | 87        |
| 4.2.5 Draft Desain .....                                       | 93        |
| 4.2.6 Revisi.....                                              | 95        |
| 4.2.7 Finalisasi.....                                          | 99        |
| 4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa ..... | 108       |
| 4.3.1 Proyek 1: Perancangan Content Planning “Crofell” ....    | 109       |
| 4.3.2 Proyek 2: Perancangan Pattern Crochet “Crofell” .....    | 117       |
| 4.3.3 Proyek 3: Perancangan Konten Crochet “Crofell” .....     | 121       |
| 4.3.4 Proyek 4: Perancangan Copywriting “Crofell” .....        | 129       |
| 4.4 Penentuan Vendor Prototype Produk /Jasa .....              | 148       |
| 4.4.1 Spectrum Printing .....                                  | 148       |
| 4.4.2 Maxi Print .....                                         | 149       |
| 4.4.3 Xpress Print.....                                        | 150       |
| 4.4.4 Pigma Digital Printing .....                             | 151       |
| 4.5 Hasil Ujicoba Prototype Produk/Jasa.....                   | 152       |

|                                             |            |
|---------------------------------------------|------------|
| 4.6 Kendala yang Ditemukan.....             | 155        |
| 4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan..... | 156        |
| <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>        | <b>158</b> |
| 5.1 Simpulan .....                          | 158        |
| 5.2 Saran.....                              | 159        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                  | <b>xiv</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                        | <b>xvi</b> |



## DAFTAR TABEL

|                                                                                     |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 1.1 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan MBKM .....                                 | 17  |
| Tabel 2.1 Hasil Kuesioner Mengenai Kendala .....                                    | 22  |
| Tabel 2.2 Hasil Kuesioner Mengenai Alasan Tertarik.....                             | 22  |
| Tabel 2.3 Hasil Kuesioner Mengenai Ketertarikan Media.....                          | 23  |
| Tabel 2.4 Hasil Kuesioner Mengenai Preferensi Media .....                           | 24  |
| Tabel 2.5 Pengeluaran “Crofell” .....                                               | 42  |
| Tabel 2.6 Harga <i>Subscription</i> “Crofell” .....                                 | 43  |
| Tabel 3.1 Segmentasi “Crofell” .....                                                | 45  |
| Tabel 3.2 <i>Targeting</i> “Crofell” .....                                          | 46  |
| Tabel 3.3 Hasil Kuesioner Data Responden .....                                      | 53  |
| Tabel 3.4 Hasil Kuesioner Responden Tertarik dan Sudah Mencoba <i>Crochet</i> ..... | 54  |
| Tabel 3.5 Hasil Kuesioner Preferensi Media .....                                    | 55  |
| Tabel 3.6 Perbandingan Kompetitor <i>Matrix</i> .....                               | 57  |
| Tabel 3.7 Perbandingan Kompetitor Fitur .....                                       | 58  |
| Tabel 3.8 Analisa SWOT Aplikasi “Ribblr” .....                                      | 62  |
| Tabel 3.9 Harga <i>Subscription</i> Crofell .....                                   | 71  |
| Tabel 3.10 Perhitungan Biaya dan BEP “Crofell” .....                                | 72  |
| Tabel 3.11 <i>Benchmarking</i> Harga Kompetitor .....                               | 72  |
| Tabel 4.1 Tabel Timeline Produksi <i>Prototype</i> Aplikasi Crofell .....           | 79  |
| Tabel 4.2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk Aplikasi Crofell .....        | 80  |
| Tabel 4.3 Tabel Proyeksi Pertumbuhan Aplikasi “Crofell” .....                       | 109 |
| Tabel 4.4 Tabel Analisa Kompetitor “Crofell” Gabungan.....                          | 114 |
| Tabel 4.5 Tabel Peran Strategi Bisnis ke <i>Content Planning</i> .....              | 115 |
| Tabel 4.6 Tabel <i>Copywriting Caption</i> “Instagram Post” “Crofell” .....         | 141 |
| Tabel 4.7 Tabel <i>Copywriting Caption</i> “Instagram Reels” “Crofell” .....        | 147 |
| Tabel 4.8 Tabel Biaya Vendor Spectrum Printing .....                                | 149 |
| Tabel 4.9 Tabel Biaya Vendor Maxi Print .....                                       | 150 |
| Tabel 4.10 Tabel Biaya Vendor Xpress Print .....                                    | 151 |
| Tabel 4.11 Tabel Biaya Vendor Pigma .....                                           | 151 |
| Tabel 4.12 <i>User Test</i> Konten Aplikasi “Crofell” .....                         | 152 |
| Tabel 4.13 <i>User Test</i> Fitur Aplikasi “Crofell” .....                          | 153 |
| Tabel 4.14 <i>User Test</i> Alur Aplikasi “Crofell” .....                           | 153 |
| Tabel 4.15 <i>User Test</i> Tampilan Aplikasi “Crofell” .....                       | 154 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                    |    |
|------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Tahapan <i>Design Thinking</i> .....                                    | 19 |
| Gambar 2.2 Contoh Referensi Fitur 3D .....                                         | 26 |
| Gambar 2.3 Contoh Referensi Fitur AR .....                                         | 26 |
| Gambar 2.4 Contoh Referensi <i>Pattern</i> Tertulis .....                          | 27 |
| Gambar 2.5 Contoh Referensi <i>Video Tutorial</i> .....                            | 28 |
| Gambar 2.6 Contoh Referensi <i>Fitur Stitch &amp; Row Counter</i> .....            | 28 |
| Gambar 2.7 Contoh Referensi Fitur <i>Social Media</i> .....                        | 29 |
| Gambar 2.8 <i>Business Model Canvas</i> “Crofell” .....                            | 30 |
| Gambar 2.9 Logo Perusahaan “Crofell” .....                                         | 34 |
| Gambar 2.10 Struktur Perusahaan “Crofell” .....                                    | 36 |
| Gambar 2.11 Alur Kerja Perusahaan ( <i>Project Manager</i> ) .....                 | 38 |
| Gambar 2.12 Alur Kerja Perusahaan ( <i>Creative Director</i> ) .....               | 39 |
| Gambar 2.13 Alur Kerja Perusahaan ( <i>Art Director</i> ).....                     | 40 |
| Gambar 2.14 Alur Kerja Perusahaan ( <i>Technical Artist</i> ) .....                | 40 |
| Gambar 3.1 <i>Market Persona</i> Rahmat.....                                       | 47 |
| Gambar 3.2 <i>Market Persona</i> Giselle.....                                      | 48 |
| Gambar 3.3 Kegiatan Komunitas Rajut Kejut .....                                    | 51 |
| Gambar 3.4 Logo Komunitas <i>Knitted Knockers</i> .....                            | 51 |
| Gambar 3.5 Studi Dokumentasi Tampilan Aplikasi Kompetitor.....                     | 52 |
| Gambar 3.6 <i>Brand Positioning Map</i> .....                                      | 57 |
| Gambar 3.7 Logo Aplikasi “Ribblr” .....                                            | 61 |
| Gambar 3.8 <i>Brand</i> “The Woobles” .....                                        | 63 |
| Gambar 3.9 <i>Crochet Kit</i> Bertemakan <i>Squid Game</i> .....                   | 64 |
| Gambar 3.10 Contoh <i>Copywriting</i> “Instagram Reels” “The Woobles”.....         | 64 |
| Gambar 3.11 Contoh <i>Copywriting</i> “Instagram Post” “The Woobles” .....         | 65 |
| Gambar 3.12 <i>Channel</i> “Youtube” “Chubbiesbyash” .....                         | 66 |
| Gambar 3.13 Contoh <i>Video Tutorial</i> “Chubbiesbyash”.....                      | 66 |
| Gambar 3.14 Contoh <i>Pattern</i> Tertulis di <i>Website</i> “Chubbiesbyash” ..... | 67 |
| Gambar 3.15 Contoh Kalimat Penutup <i>Pattern Website</i> “Chubbiesbyash” .....    | 68 |
| Gambar 3.16 Akun “Instagram” “Smolbeary.studio” .....                              | 68 |
| Gambar 3.17 <i>Pattern Crochet</i> “Smolbeary.studio” .....                        | 69 |
| Gambar 3.18 Contoh Foto Karya <i>Crochet</i> “Smolbeary.studio” .....              | 70 |
| Gambar 3.19 Metode Perancangan <i>Design Thinking</i> .....                        | 74 |
| Gambar 3.20 Metode Perancangan <i>Design Process</i> .....                         | 76 |
| Gambar 4.1 <i>Mind Map</i> “Crofell” .....                                         | 84 |
| Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> “Crofell” .....                                        | 85 |
| Gambar 4.3 <i>Image Board</i> “Crofell” .....                                      | 86 |
| Gambar 4.4 Referensi Aplikasi “Crofell” .....                                      | 86 |
| Gambar 4.5 <i>Stylescape</i> Aplikasi “Crofell”.....                               | 87 |
| Gambar 4.6 <i>Information Architecture</i> Aplikasi “Crofell” .....                | 88 |
| Gambar 4.7 <i>User Flow</i> Aplikasi “Crofell” .....                               | 90 |

|                                                                                               |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.8 <i>High Fidelity</i> Halaman Awal Aplikasi “Crofell” .....                         | 91  |
| Gambar 4.9 <i>High Fidelity Board</i> Aplikasi “Crofell” .....                                | 91  |
| Gambar 4.10 <i>High Fidelity Board Features</i> Aplikasi “Crofell” .....                      | 92  |
| Gambar 4.11 <i>High Fidelity</i> Fitur Aplikasi “Crofell” .....                               | 93  |
| Gambar 4.12 <i>High Fidelity</i> Fitur <i>Social</i> Aplikasi “Crofell” .....                 | 93  |
| Gambar 4.13 <i>Low Fidelity</i> Aplikasi “Crofell” .....                                      | 94  |
| Gambar 4.14 <i>Med Fidelity</i> Aplikasi “Crofell” .....                                      | 95  |
| Gambar 4.15 Revisi Tampilan Halaman Awal Aplikasi “Crofell” .....                             | 96  |
| Gambar 4.16 Revisi Tampilan <i>Board</i> Aplikasi .....                                       | 96  |
| Gambar 4.17 Revisi Tampilan <i>Board Features</i> Aplikasi .....                              | 97  |
| Gambar 4.18 Revisi Tampilan Fitur <i>Stitch &amp; Row Counter</i> Aplikasi .....              | 97  |
| Gambar 4.19 Revisi Tampilan Fitur-Fitur Aplikasi .....                                        | 98  |
| Gambar 4.20 Revisi Tampilan Fitur <i>Social</i> Aplikasi .....                                | 98  |
| Gambar 4.21 Revisi Tampilan Halaman <i>Subscription</i> Aplikasi .....                        | 99  |
| Gambar 4.22 Finalisasi Halaman Awal Aplikasi “Crofell” .....                                  | 100 |
| Gambar 4.23 Finalisasi Halaman <i>Board</i> Aplikasi “Crofell” .....                          | 101 |
| Gambar 4.24 Finalisasi Halaman <i>Board Features</i> Aplikasi “Crofell” .....                 | 102 |
| Gambar 4.25 Finalisasi Fitur 3D Aplikasi “Crofell” .....                                      | 102 |
| Gambar 4.26 Finalisasi Fitur <i>Augmented Reality</i> Aplikasi “Crofell” .....                | 103 |
| Gambar 4.27 Finalisasi Fitur <i>Step-by-Step</i> Aplikasi “Crofell” .....                     | 103 |
| Gambar 4.28 Finalisasi Fitur <i>Video Tutorial</i> Aplikasi “Crofell” .....                   | 104 |
| Gambar 4.29 Finalisasi Fitur <i>Stitch &amp; Row Counter</i> Aplikasi “Crofell” .....         | 104 |
| Gambar 4.30 Finalisasi Halaman <i>Event</i> Aplikasi “Crofell” .....                          | 105 |
| Gambar 4.31 Finalisasi Halaman <i>Subscription</i> Aplikasi “Crofell” .....                   | 106 |
| Gambar 4.32 Finalisasi Halaman <i>Premium</i> Aplikasi “Crofell” .....                        | 107 |
| Gambar 4.33 Finalisasi Halaman <i>Upload</i> Aplikasi “Crofell” .....                         | 107 |
| Gambar 4.34 <i>High Fidelity</i> Fitur <i>Social</i> Aplikasi “Crofell” .....                 | 108 |
| Gambar 4.35 Logo Aplikasi Kompetitor .....                                                    | 113 |
| Gambar 4.36 Daftar Objek <i>Crochet</i> .....                                                 | 118 |
| Gambar 4.37 Sketsa Objek <i>Crochet</i> dan Pilihan Final .....                               | 118 |
| Gambar 4.38 Contoh <i>Pattern</i> Tulisan Tangan Objek <i>Tomato Card Holder</i> .....        | 119 |
| Gambar 4.39 Referensi Penulisan <i>Pattern Crochet</i> by “ <i>Vivcrochet</i> ” .....         | 120 |
| Gambar 4.40 Contoh <i>Pattern</i> Bentuk Digital <i>Tomato Card Holder</i> .....              | 120 |
| Gambar 4.41 Contoh <i>Pattern Tomato Card Holder</i> dalam <i>Prototype</i> Aplikasi .....    | 121 |
| Gambar 4.42 Contoh Foto <i>Step-by-Step Pattern Tomato Card Holder</i> .....                  | 122 |
| Gambar 4.43 Contoh Proses <i>Rename</i> dan <i>Editing</i> Foto <i>Tomato Card Holder</i> ... | 122 |
| Gambar 4.44 Alternatif Referensi Gaya Foto Produk .....                                       | 123 |
| Gambar 4.45 Referensi Gaya Foto Produk .....                                                  | 124 |
| Gambar 4.46 Contoh Foto Produk Objek <i>Tomato Card Holder</i> .....                          | 124 |
| Gambar 4.47 Contoh Foto Produk <i>Edited</i> Objek <i>Tomato Card Holder</i> .....            | 125 |
| Gambar 4.48 Contoh Referensi <i>Video Tutorial Channel</i> “ <i>Chubbiesbyash</i> ” .....     | 126 |
| Gambar 4.49 Sketsa Alur <i>Video Tutorial</i> .....                                           | 126 |
| Gambar 4.50 Hasil <i>Editing Video Tutorial Tomato Card Holder</i> .....                      | 127 |

|                                                                                  |     |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.51 <i>Thumbnail Video Tutorial</i> .....                                | 128 |
| Gambar 4.52 Contoh Referensi <i>Copywriting Onboarding</i> Aplikasi.....         | 130 |
| Gambar 4.53 Contoh Referensi <i>Copywriting Step-by-Step</i> Aplikasi .....      | 130 |
| Gambar 4.54 <i>Copywriting Onboarding Greetings</i> .....                        | 131 |
| Gambar 4.55 <i>Copywriting Onboarding Value (page 2 &amp; 3)</i> .....           | 132 |
| Gambar 4.56 Contoh <i>Copywriting Deskripsi Pattern Tomato Card Holder</i> ..... | 133 |
| Gambar 4.57 <i>Copywriting Informasi Fitur 3D dan AR</i> .....                   | 133 |
| Gambar 4.58 <i>Copywriting Informasi Pattern Tomato Card Holder</i> .....        | 134 |
| Gambar 4.59 Contoh <i>Copywriting Deskripsi Pattern Tomato Card Holder</i> ..... | 135 |
| Gambar 4.60 <i>Copywriting pada Halaman Fitur Stitch &amp; Row Counter</i> ..... | 135 |
| Gambar 4.61 <i>Copywriting pada Halaman Utama Event</i> .....                    | 136 |
| Gambar 4.62 <i>Copywriting pada Halaman Event Description</i> .....              | 136 |
| Gambar 4.63 <i>Copywriting pada Halaman Subscription Details</i> .....           | 137 |
| Gambar 4.64 <i>Copywriting pada Halaman Payment Successful</i> .....             | 137 |
| Gambar 4.65 <i>Copywriting pada Halaman Premium Pattern</i> .....                | 138 |
| Gambar 4.66 <i>Copywriting pada Halaman Payment Successful Premium</i> .....     | 139 |
| Gambar 4.67 <i>Copywriting pada Halaman Upload Successful</i> .....              | 139 |
| Gambar 4.68 Referensi <i>Copywriting Brand “Sanrio”</i> .....                    | 140 |
| Gambar 4.69 Contoh <i>Copywriting dalam Caption “Instagram Post” “Crofell”</i> . | 141 |
| Gambar 4.70 Contoh <i>Copywriting dalam Caption “Instagram Reels” “Crofell”</i>  | 147 |
| Gambar 4.71 Logo Spectrum Printing .....                                         | 149 |
| Gambar 4.72 Logo Maxi Print .....                                                | 149 |
| Gambar 4.73 Logo Xpress Print.....                                               | 150 |
| Gambar 4.74 Logo Pigma Digital Printing .....                                    | 151 |
| Gambar 4.75 <i>User Test aplikasi “Crofell” Demo Day</i> .....                   | 152 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                        |       |
|--------------------------------------------------------|-------|
| Lampiran Hasil Presentase Turnitin.....                | xvi   |
| Lampiran MBKM 01: Cover Letter Cluster MBKM.....       | xxii  |
| Lampiran MBKM 02: Kartu Identitas Peserta MBKM .....   | xxiii |
| Lampiran MBKM 03: MBKM Daily Task .....                | xl    |
| Lampiran MBKM 04: Lembar Verifikasi Laporan MBKM.....  | lxv   |
| Lampiran Surat Penerimaan Cluster MBKM.....            | lxvi  |
| Lampiran Surat Selesai Melaksanakan Cluster MBKM ..... | lxvii |
| Lampiran Karya Cluster MBKM Kewirausahaan.....         | xxiv  |
| Lampiran Hasil Kuesioner .....                         | xlix  |

