

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan

Dalam bahasa Indonesia *crochet* disebut merenda, dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) merenda merupakan kegiatan membuat renda, renda memiliki arti kerawang (biku – biku) yang dibuat dari benang dengan dirajut, biasanya dipasang di tepi baju, sarung bantal dan lain – lain. Sedangkan menurut *Cambridge Dictionary*, *crochet* adalah sebuah teknik yang digunakan untuk membuat pakaian atau produk lain dengan memanfaatkan benang *wool* dan jarum khusus yang bagian ujungnya melengkung. Secara umum, *crochet* memiliki pengertian teknik kerajinan tangan yang melibatkan penggunaan jarum panjang yang bagian ujungnya melekung yang berfungsi untuk menghubungkan benang dalam bentuk rangkaian simpul secara kontinu.

Pada tahun 2020, saat Indonesia sedang mengalami pandemi Covid-19, banyak orang yang merasa jenuh, karantina dirumah sehingga banyak masyarakat yang mulai mencari kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengisi rasa jenuh tersebut. Salah satu aktivitas yang mulai berkembang pada kalangan masyarakat adalah *crochet*, *crochet* pada masa itu mulai dikenal pada kalangan masyarakat dan menjadi masa kebangkitan popularitas. Internet menjadi salah satu media interaksi sosial pada masa pandemi, dengan meningkatnya pemanfaatan internet, maka informasi tentang *crochet* semakin cepat menyebar dengan luas hingga terbentuknya suatu komunitas *crochet* sendiri (*online* dan *offline*). Komunitas *crochet* tidak hanya membagikan *pattern* dan teknik dalam pembuatan *pattern crochet*, tetapi juga memberikan dampak positif seperti mengembangkan sisi keterampilan seseorang serta membuat *crochet* dapat mengurangi rasa cemas dan depresi. *Crochet* kembali dipopular dari sisi tren *fashion*, *crochet* dianggap unik dan lebih menarik saat menunjang sebuah *fashion*. Beberapa *brand – brand fashion* terkenal yang mulai kembali mengangkat tema *crochet*, seperti “Prada”, “Gucci”, “Zara” dan sebagainya (Putra et al., 2023).

Banyak orang – orang yang mulai tertarik pada dunia *crochet* dan ingin belajar secara otodidak, tetapi berdasarkan hasil observasi, masih belum terdapat aplikasi *all-in-one* yang dapat dengan maksimal mendukung para *crocheter* untuk berkarya *crochet*. Fitur yang ditawarkan hanya mencakup pencarian referensi *pattern crochet* dan fitur tambahan yang tersedia hanya berupa *tutorial pattern crochet*. *Crocheter* biasanya memanfaatkan beberapa *platform* digital untuk mendapatkan referensi *pattern*, tetapi hal tersebut tidak efisien, dikarenakan harus berpindah – pindah pada beberapa *platform digital*.

Masih belum terdapat aplikasi *all-in-one* yang dapat membantu *crocheter* dalam membuat *crochet* sehingga dibutuhkannya perancangan yang tidak hanya membantu pemula *crocheter* tetapi juga mempermudah *crocheter expert* dalam menekuni bidang kerajinan *crochet*. Maka, dari permasalahan tersebut, dibutuhkannya sebuah perancangan aplikasi yang tidak hanya menyediakan layanan berbagai jenis *pattern* beserta *tutorial* tetapi juga mencakup fitur – fitur kebaruan seperti penerapan fitur 3D yang membantu *crocheter* dalam memvisualisasikan hasil akhir produk *pattern crochet*, fitur *Augmented Reality* (AR) membantu visualisasi untuk patokan ukuran *crochet* dalam bentuk nyata serta adanya fitur *stitch and row* yang mempermudah *crocheter* dalam menghitung jumlah *stitch and row* pada saat melakukan kegiatan *crochet*.

## 1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan oleh penulis, yaitu:

1. *Crocheter* kesulitan dalam mencari *pattern crochet* serta kesulitan mencari *tutorial pattern*-nya, membutuhkan beberapa *platform* digital untuk melakukan pencarian.
2. Masih tidak terdapat aplikasi *mobile* yang menyediakan fitur lengkap untuk membantu mempermudah *crocheter* dalam berkarya *crochet*.

Oleh karena itu, penulis menentukan rumusan masalah sebagai berikut:  
Bagaimana perancangan UI/UX aplikasi “Crofell” versi *mobile tablet*?

### 1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan

Penulis melakukan pembatasan masalah bertujuan untuk membatasi permasalahan agar tidak terlalu luas sebagai berikut:

Ide bisnis yang ditawarkan berupa perancangan UI/UX pada aplikasi “Crofell” berbasis *mobile*, dengan target audience 18 – 25 tahun (primer) dan 26 – 35 tahun (sekunder). Berdomisili di area JABODETABEK, terutama perkotaan dan tertarik dengan *art and craft*. Dengan menerapkan batasan masalah tersebut maka perancangan akan dibatasi pada bidang aplikasi *crochet*.

### 1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka maksud dan tujuan dari perancangan adalah untuk mempelajari cara memulai *startup entrepreneurship* melalui *platform digital* yang dapat bermanfaat bagi orang lain serta perancangan diharapkan dapat membantu para pemula yang baru terjun dalam dunia *crochet* dan membantu para *crocheter* dalam berkarya melalui media digital. Tujuan dari MBKM Kewirausahaan ini adalah Perancangan UI/UX Aplikasi “Crofell” Versi *Mobile Tablet*.

### 1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan

Pelaksanaan MBKM Cluster Kewirausahaan memberikan berbagai manfaat, antara lain:

#### 1. Bagi Penulis.

Bermanfaat bagi penulis dalam mengasah *skill* analisis dan kreativitas dalam menghadapi permasalahan yang diangkat, mengasah kemampuan dalam bekerja sama dalam tim (*communication skill & networking*), *time management*, serta mengasah kemampuan dalam bidang kewirausahaan seperti cara memulai sebuah *startup* dan melatih kemampuan *entrepreneurship*.

#### 2. Bagi Orang Lain.

Bermanfaat bagi orang lain, terutama orang – orang yang menyukai *art and craft* dalam bidang *crochet*, seperti pemula yang baru terjun ke dunia *crochet*, aplikasi “Crofell” menawarkan sejumlah fitur yang dapat

membantu pemula dan membantu mempermudah para *crocheter expert* dalam berkarya.

### 3. Bagi Universitas.

Laporan yang telah dibuat, diharapkan dapat dijadikan acuan dan referensi bagi mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara dalam mengangkat topik yang membahas perancangan aplikasi *crocheter*.

## 1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan

Berikut ini adalah lampiran table prosedur yang berisi waktu, alur dan keterangan lengkap terhadap kegiatan *Cluster* MBKM Kewirausahaan.

Tabel 1.1 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan MBKM

| Waktu                               | Alur   | Keterangan   |
|-------------------------------------|--|--|
| 1 November 2024                     | Sosialisasi Cluster MBKM Kewirausahaan                                 | Dilakukan oleh Program Studi (Prodi)   |
| 23 Desember 2024 – 26 Desember 2024 | Mengisi <i>Form</i> MBKM Kewirausahaan                                 | Mengisi <i>form</i> MBKM tentang perancangan bisnis yang akan dikembangkan melalui <i>form</i> “Microsoft”.                    |
| 28 Desember 2024                    | Revisi <i>Form</i> MBKM Kewirausahaan                                  | Melakukan revisi tentang perancangan bisnis yang akan dikembangkan melalui <i>form</i> “Microsoft”.                            |
| 22 Januari 2025                     | Briefing Pelaksanaan Cluster MBKM Periode 2024/2025                    | Dilakukan oleh Program Studi.  |
| 3 Februari 2025                     | Kick-Off Meeting Ideation Program                                      | Dilakukan oleh Skystar Venture.  |
| 3 Februari 2025 – 8 Maret 2025      | Periode Bimbingan Tahap 1 Cluster MBKM dan Pengisian <i>Daily Task</i> | Melakukan pengisian <i>Daily Task</i> , bimbingan bertahap kepada pembimbing internal, pembimbing eksternal dan pihak Skystar. |
| 13 Februari 2025                    | Bimbingan Perdana Dosen Pembimbing Prodi (Advisor)                     | Melakukan bimbingan <i>online</i> dengan <i>advisor</i> membahas terkait laporan   |
| 3 Maret 2025                        | Bimbingan Perdana Supervisor Skystar Venture                           | Melakukan bimbingan <i>offline</i> dengan pihak Skystar  |
| 13 Maret 2025                       | Bimbingan Perdana Mentor Eksternal                                     | Melakukan bimbingan <i>online</i> dengan mentor eksternal untuk mendapatkan <i>insight</i> terkait pengembangan bisnis         |
| 24 Maret – 28 Maret 2025            | Evaluasi 1 Cluster MBKM  | Melaksanakan evaluasi 1 terkait kegiatan MBKM melalui <i>website</i> merdeka.umn   |
| 7 April 2025 – 23 Mei 2025          | Periode Bimbingan Tahap 2 Cluster MBKM dan Pengisian <i>Daily Task</i> | Pengisian <i>Daily Task</i> serta melakukan bimbingan dengan pihak eksternal, internal dan pihak Skystar.                      |

|                             |  |  |
|-----------------------------|--|--|
| 13 Mei 2025 – 30 Mei 2025   | Periode Bimbingan Pra Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM   | Melakukan bimbingan dengan advisor untuk melakukan pengecekan pada laporan   |
| 2 Juni 2025 – 6 Juni 2025   | Evaluasi 2 Cluster MBKM  | Melaksanakan evaluasi 2 terkait kegiatan MBKM melalui <i>website</i> merdeka.umn   |
| 3 Juni 2025 – 6 Juni 2025   | Pengecekan Kelengkapan Dokumen Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM                                    | Pengecekan dokumen dengan advisor sebelum melakukan pendaftaran sidang   |
| 7 Juni 2025                 | Deadline Registrasi Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM   | Registrasi dilakukan melalui <i>website</i> merdeka.umn  |
| 11 Juni 2025 – 12 Juni 2025 | Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM   | Melakukan sidang evaluasi 2 secara <i>offline</i>  |
| 24 Juni 2025 – 25 Juni 2025 | Revisi dan Pengesahan Laporan Akhir (Final) Sidang Cluster MBKM hingga Submit ke Website Merdeka | Melakukan revisi pada laporan sesuai hasil sidang, melakukan pengumpulan laporan serta meminta tanda tangan pengesahan dari dewan sidang |
| 24 Juni 2025 – 25 Juni 2025 | Batas Akhir Submisi Laporan Akhir (Final) Sidang Cluster MBKM                                    | Submisi laporan akhir ( <i>final</i> ) dilakukan melalui <i>website</i> merdeka.umn  |

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA