

**PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE* DAN
ILUSTRASI UNTUK INKORA**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Joanna Liono

00000068259

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

**PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE* DAN
ILUSTRASI UNTUK INKORA**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

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

**Joanna Liono
00000068259**

**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 : Joanna Liono
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068259
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE DAN ILUSTRASI UNTUK INKORA

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



(Joanna Liono)

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

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul

PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE* DAN ILUSTRASI UNTUK INKORA

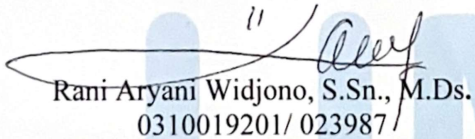
Oleh

Nama Lengkap : Joanna Liono
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068259
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 12 Juni 2025
Pukul 14.00 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/ 023987

Penguji


Lia Henna, S.Sn., M.M.
0315048108/ 081472

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 : Joanna Liono
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068259
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN *USER INTERFACE*
WEBSITE DAN ILUSTRASI UNTUK
INKORA**

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, 7 Juni 2025



(Joanna Liono)

* 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

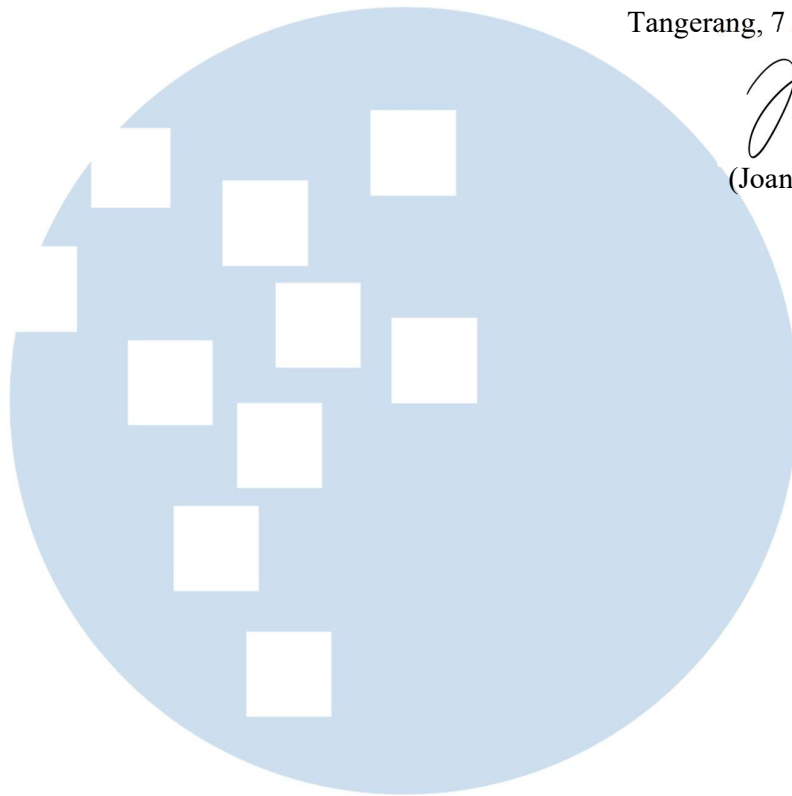
KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan bimbingan-Nya sehingga laporan yang berjudul “Perancangan *User Interface Website* dan Ilustrasi untuk Inkora” ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai bagian dari pemenuhan program MBKM Kewirausahaan serta bertujuan untuk memperluas wawasan dalam pengembangan ide bisnis di industri kreatif.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sangat besar atas bimbingan dan dukungan selama proses perancangan laporan 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. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Michelle Greysianti S.I.Kom., 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 tugas akhir ini.
7. Anggota Inkora yang secara langsung berperan dalam perancangan serta pengembangan bisnis dan desain dalam laporan Cluster MBKM Kewirausahaan.

Penulis berharap semoga karya ilmiah ini dapat memberikan wawasan yang bermanfaat serta menjadi referensi bagi rekan mahasiswa yang memiliki keterkaitan dengan topik perancangan dalam Cluster MBKM Kewirausahaan ini.



Tangerang, 7 Juni 2025

(Joanna Liono)

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE* DAN ILUSTRASI UNTUK INKORA

(Joanna Liono)

ABSTRAK

Industri kreatif berkembang pesat di era digital dan menjadi salah satu pilar utama perekonomian global, termasuk di Indonesia. Namun, meskipun jumlah *freelancer* meningkat, masih belum ada platform lokal yang secara khusus menghubungkan desainer dengan klien untuk transaksi *art commission*. Banyak *freelancer* mengandalkan media sosial yang tidak memiliki sistem transaksi terstruktur dan keamanan yang memadai, sehingga berisiko mengalami penipuan. Platform internasional yang tersedia pun memiliki kendala aksesibilitas bagi pengguna di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang Inkora, sebuah platform digital berbasis *website* yang memfasilitasi transaksi *art commission* secara lebih aman, efisien, dan terstruktur bagi desainer serta klien. Penelitian ini menggunakan pendekatan *design thinking* (Hasso Plattner, 2010) sebagai teori utama, yang melibatkan lima tahap: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan pengumpulan data melalui survei, wawancara, serta studi literatur terhadap platform sejenis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan mendesak akan platform yang menyediakan sistem transaksi yang lebih aman dan terorganisir bagi *freelancer*. Perancangan Inkora difokuskan pada pengembangan *user interface* yang intuitif serta optimalisasi elemen visual, termasuk maskot interaktif, untuk memperkuat pengalaman pengguna. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa Inkora berpotensi menjadi solusi bagi desainer *freelance* di Indonesia dalam mempermudah proses transaksi *commission*.

Kata kunci: *Website, User Interface, Illustration*

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

DESIGNING WEBSITE USER INTERFACE AND ILLUSTRATIONS FOR INKORA

(Joanna Liono)

ABSTRACT (English)

The creative industry is rapidly growing in the digital era and has become one of the main pillars of the global economy, including in Indonesia. However, despite the increasing number of freelancers, there is still no local platform specifically designed to connect designers with clients for art commission transactions. Many freelancers rely on social media, which lacks a structured transaction system and adequate security, making them vulnerable to fraud. Additionally, existing international platforms face accessibility challenges for users in Indonesia. Therefore, this study aims to design Inkora, a web-based digital platform that facilitates art commission transactions in a safer, more efficient, and structured manner for both designers and clients. This study adopts the design thinking approach (Hasso Plattner, 2010) as its main theoretical framework, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The research method used is qualitative, with data collection conducted through surveys, interviews, and literature studies on similar platforms. The findings indicate an urgent need for a platform that provides a more secure and well-organized transaction system for freelancers. The design of Inkora focuses on developing an intuitive user interface and optimizing visual elements, including an interactive mascot, to enhance the user experience. The conclusion of this study is that Inkora has the potential to become a solution for freelance designers in Indonesia by simplifying the commission transaction process.

Keywords: Website, User Interface, Illustration

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	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	i
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
BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS.....	7
2.1 Validasi Ide Bisnis	7
2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis	7
2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis	9
2.2 Business Model Canvas	11
2.3 Deskripsi Perusahaan	14
2.4 Struktur Perusahaan	16
2.5 Alur Kerja Perusahaan	19
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	19
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	22
3.1 Market Research Validation	22
3.1.1 Segmentation, Targetting, Positioning.....	22
3.1.2 Market Persona.....	26

3.2 Metode Pengumpulan Data Ide Bisnis	28
3.2.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif.....	28
3.3 Analisa Produk Merek dan Kompetitor	30
3.4 Studi Eksisting dan Studi Referensi	35
3.4.1 Studi Eksisting	36
3.4.2 Studi Referensi.....	39
3.5 Penetapan Harga Produk/Jasa	46
3.6 Metode Perancangan Produk/Jasa.....	47
BAB IV PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA	50
4.1 Timeline dan Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa ...	50
4.2 Uraian Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa	55
4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa	80
4.3.1 Proyek 1: Perancangan <i>User Interface Website Brand</i> Inkora	80
4.3.2 Proyek 2: Perancangan Ilustrasi Maskot Brand Inkora	106
4.3.3 Proyek 3: Perancangan Ilustrasi <i>Environment Brand</i> Inkora	111
4.4 Penentuan Vendor Prototype Produk /Jasa	112
4.5 Hasil Ujicoba Prototype Produk/Jasa	116
4.6 Kendala yang Ditemukan	119
4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	119
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	121
5.1 Simpulan	121
5.2 Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA	cxxiii
LAMPIRAN.....	cxxx

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 1.1 Tabel Prosedur Pelaksanaan MBKM Kewirausahaan	1
Tabel 2.1 Tabel Harga Pokok Produksi dan Penjualan.....	20
Tabel 3.1 Tabel Segmentasi, Targetting, dan Positioning	22
Tabel 3.2 Tabel Targetting Inkora	24
Tabel 3.3 Tabel Perbandingan Kompetitor	31
Tabel 3.4 Perbandingan Kompetitor	32
Tabel 3.5 Tabel Analisa SWOT	36
Tabel 4.1 Tabel <i>Timeline</i> Produksi Prototype Produk/Jasa	48
Tabel 4.2 Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa.....	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Business Model Canvas Inkora.....	11
Gambar 2.2 Logo Perusahaan Inkora.....	16
Gambar 2.3 Struktur Perusahaan Inkora.....	16
Gambar 2.4 Alur Koordinasi Tim MBKM Cluster Kewirausahaan.....	19
Gambar 3.1 Positioning Statement Inkora.....	25
Gambar 3.2 Market Persona Primer.....	26
Gambar 3.3 Market Persona Sekunder.....	27
Gambar 3.4 Brand Positioning Map Inkora.....	31
Gambar 3.5 UI Homepage <i>Website</i> VGen.....	35
Gambar 3.6 Logo Duolingo.....	37
Gambar 3.7 Gaya Ilustrasi Duolingo.....	38
Gambar 3.8 Tampilan UX Writing dari Duolingo.....	39
Gambar 3.9 Post Marketing dari Duolingo.....	40
Gambar 3.10 Logo Shopee.....	40
Gambar 3.11 Flow Penarikan Dana Shopee.....	41
Gambar 3.12 Tampilan Stok Barang pada Shopee.....	42
Gambar 3.13 Logo Gojek.....	42
Gambar 3.14 Tampilan UI dari Gojek.....	43
Gambar 3.15 Logo Behance.....	44
Gambar 3.16 Tampilan UI dari Behance.....	44
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> Inkora.....	54
Gambar 4.2 <i>Mood board</i> Inkora.....	55
Gambar 4.3 <i>Reference Board</i> Inkora.....	56
Gambar 4.4 Skema Warna Inkora.....	56
Gambar 4.5 Typography Inkora.....	57
Gambar 4.6 <i>Information Architecture</i> Inkora.....	58
Gambar 4.7 <i>User Journey</i> Inkora.....	59
Gambar 4.8 <i>User Flow</i> Kreator.....	60
Gambar 4.9 <i>User Flow</i> Klien.....	61
Gambar 4.10 <i>Low Fidelity Website</i> Inkora.....	62
Gambar 4.11 <i>High Fidelity</i> Inkora.....	63
Gambar 4.12 Inklan.....	64
Gambar 4.13 <i>Invoice Generator</i>	65
Gambar 4.14 Sistem Revisi.....	66
Gambar 4.15 <i>Merchandise Vendor Matchmaking</i>	67
Gambar 4.16 <i>Merch Pre-Order</i>	68
Gambar 4.17 Referensi Visual.....	69
Gambar 4.18 Fitur Rekomendasi Harga.....	70
Gambar 4.19 Desain Alternatif Logo.....	71
Gambar 4.20 Desain Alternatif Maskot.....	71
Gambar 4.21 3D Model Awal Maskot.....	72

Gambar 4.22 <i>Icon dan Button</i>	73
Gambar 4.23 <i>Low Fidelity Inkora</i>	73
Gambar 4.24 <i>Revisi Logo Inkora</i>	74
Gambar 4.25 <i>Revisi Desain Maskot</i>	75
Gambar 4.26 <i>Revisi Maskot 3D</i>	75
Gambar 4.27 <i>Revisi User Experience</i>	76
Gambar 4.28 <i>Revisi User Interface</i>	77
Gambar 4.29 <i>Prototype Website</i>	78
Gambar 4.30 <i>Layout Inkora</i>	79
Gambar 4.31 <i>Jenis Font Inkora</i>	80
Gambar 4.32 <i>Jenis Font Inkora</i>	81
Gambar 4.33 <i>Color Palette Website Inkora</i>	82
Gambar 4.34 <i>Icon Inkora</i>	83
Gambar 4.35 <i>Button Label Inkora</i>	84
Gambar 4.36 <i>Navigation Control Inkora</i>	84
Gambar 4.37 <i>Data Manipulation Controls</i>	85
Gambar 4.38 <i>Information Display Control</i>	86
Gambar 4.39 <i>High Fidelity Inkora</i>	86
Gambar 4.40 <i>Login Page Inkora</i>	87
Gambar 4.41 <i>Home Page Inkora</i>	89
Gambar 4.42 <i>Konten Banner Ads dari Carousel</i>	90
Gambar 4.43 <i>Inklan Inkora</i>	90
Gambar 4.44 <i>Kategori Inkora</i>	91
Gambar 4.45 <i>Karya Pengguna Inkora</i>	91
Gambar 4.46 <i>Profile Page Inkora</i>	92
Gambar 4.47 <i>Merchandise Page Inkora</i>	94
Gambar 4.48 <i>Pop Up Window Pemesanan Merchandise</i>	95
Gambar 4.49 <i>Jual Merchandise Page</i>	95
Gambar 4.50 <i>Merchandise Vendor Inkora</i>	96
Gambar 4.41 <i>Portfolio Page Inkora</i>	97
Gambar 4.52 <i>Artist Dashboard Inkora</i>	98
Gambar 4.53 <i>Artist Dashboard Proses Inkora</i>	99
Gambar 4.54 <i>Upload File pada Artist Dashboard</i>	99
Gambar 4.55 <i>Community Page Inkora</i>	100
Gambar 4.56 <i>Chat Inbox Inkora</i>	101
Gambar 4.57 <i>Messages Inkora</i>	101
Gambar 4.58 <i>Pop-up Window Unggah File Komisi</i>	102
Gambar 4.59 <i>Pop-up Window Hasil Komisi</i>	103
Gambar 4.60 <i>Notification Page Inkora</i>	103
Gambar 4.61 <i>Notification Page Update Inkora</i>	104
Gambar 4.62 <i>Mood board Maskot</i>	105
Gambar 4.63 <i>Sketsa Alternatif Maskot</i>	106
Gambar 4.64 <i>Sketsa Final Maskot</i>	106

Gambar 4.65 <i>Character Sheet</i> Cemong	107
Gambar 4.66 Skema Warna Cemong	107
Gambar 4.67 Gestur Cemong.....	108
Gambar 4.68 <i>Mascot Guideline</i> Inkora	108
Gambar 4.69 Aset Ilustrasi <i>Environment</i>	109
Gambar 4.60 Gambar Ilustrasi <i>Environment</i>	109
Gambar 4.71 <i>Website</i> GoDaddy.....	110
Gambar 4.72 Nama Domain <i>Website</i>	111
Gambar 4.73 Hasil Cetak Baju.....	111
Gambar 4.74 Hasil Cetak Keychain 3D.....	112
Gambar 4.75 Hasil Cetak Taplak Meja.....	112
Gambar 4.76 Hasil Cetak Stiker.....	113
Gambar 4.77 Hasil Cetak Artcarton	113
Gambar 4.78 Hasil Cetak Buku <i>Guidelines</i>	114
Gambar 4.79 <i>User Test Demo Day</i>	114
Gambar 4.80 Revisi <i>Sidebar</i>	115
Gambar 4.81 Revisi <i>Pop-Up Window</i>	116
Gambar 4.82 Penambahan Halaman	116



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Presentase Turnitin.....	cxxxi
Lampiran 2. MBKM 01: Cover Letter Cluster MBKM.....	cxxxv
Lampiran 3. MBKM 02: Kartu Identitas Peserta MBKM	cxxxvi
Lampiran 4. MBKM 03: MBKM Daily Task	cl
Lampiran 5. MBKM 04: Lembar Verifikasi Laporan MBKM	cxliv
Lampiran 6. Surat Penerimaan Cluster MBKM.....	cxlv
Lampiran 7. Surat Selesai Melaksanakan Cluster MBKM	cxlvi
Lampiran 8. Lampiran Karya Cluster MBKM Kewirausahaan.....	cxlvii
Lampiran 9. Dokumentasi Supervisor, Advisor & Mentor	cxlviii
Lampiran 10. Dokumentasi Pitching dan Demo Day	clvi
Lampiran 11. Dokumentasi Pengumpulan Data	clvii

