

**PERANCANGAN *UX WRITING*
UNTUK *WEBSITE* INKORA**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Marco Antolyn

00000068335

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

**PERANCANGAN *UX WRITING*
UNTUK *WEBSITE* INKORA**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Marco Antolyn

00000068335

**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 : Marco Antolyn

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068335

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN UX WRITING UNTUK WEBSITE 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



(Marco Antolyn)

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 *UX WRITING*
UNTUK *WEBSITE* INKORA

Oleh

Nama Lengkap : Marco Antolyn
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068335
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 12 Juni 2025
Pukul 13.30 s.d. 14.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing


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

Penguji


Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/ 083675

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 : Marco Antolyn

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068335

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : D3/ S1/ S2

Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN UX WRITING UNTUK WEBSITE 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



(Marco Antolyn)

* 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, karena berkat-Nya perancangan laporan yang berjudul “Perancangan *UX Writing* untuk *Website Inkora*” dapat terselesaikan. Penulis berharap agar, karya dan perancangan laporan yang sudah dibuat dapat menjadi acuan untuk membantu perkembangan mahasiswa lainnya dalam membangun ide bisnis.

Untuk mengapresiasi pihak-pihak yang sudah mendukung dan membantu berjalannya MBKM Kewirausahaan. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. 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. Michelle Greysianti, S.I.Kom., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya MBKM kewirausahaan ini.
5. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing kedua yang telah memberikan arahan dalam mengerjakan laporan.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Anggota kelompok Inkora yang telah mengerjakan tugasnya dengan baik dan dapat bekerjasama dengan kondusif.

Tangerang, 7 Juni 2025



Marco Antolyn

PERANCANGAN UX WRITING UNTUK WEBSITE INKORA

(Marco Antolyn)

ABSTRAK

Industri kreatif Indonesia telah menunjukkan pertumbuhan signifikan dengan kontribusi 7,8% terhadap PDB pada 2023 yang diproyeksikan meningkat menjadi 9% pada 2025 (Badan Ekonomi Kreatif & BPS, 2023), didorong oleh perkembangan teknologi seperti AI, AR/VR, dan NFT, serta adopsi e-commerce yang mencapai 80% pengguna (Sukardi, 2025). Namun, platform komisi seni yang ada masih didominasi oleh solusi internasional dengan sistem pembayaran global yang kompleks, sementara transaksi melalui media sosial rentan terhadap penipuan dan pelanggaran hak cipta. Berdasarkan analisis Business Model Canvas (Osterwalder & Pigneur, 2010) dan metode ide bisnis, penelitian ini mengembangkan Inkora yang merupakan platform lokal berbasis *website* yang menghubungkan seniman dengan audiens melalui fitur komisi terjamin hak cipta, portofolio terintegrasi, dan sistem transaksi yang aman. Metode penelitian kualitatif diterapkan melalui kuesioner dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, yang mengungkap pentingnya sistem escrow, pencarian berbasis gaya seni, dan komunitas kreatif. Hasilnya akan diimplementasikan bersama dengan tim penulis yaitu Joanna, Jesselyn, Jade yang mencakup pembuatan *website* dengan fitur *like*, *direct message*, serta aset 3D *mascot* dengan animasi untuk branding. Perancangan ini menunjukkan bahwa Inkora berpotensi mengisi celah pasar dengan solusi yang lebih adaptif terhadap kebutuhan kreator lokal, sekaligus mendukung ekosistem ekonomi kreatif Indonesia yang berkelanjutan.

Kata kunci: Bisnis, *platform*, inkora

UX WRITING DESIGN FOR INKORA WEBSITE

(Marco Antolyn)

ABSTRACT (English)

The Indonesian creative industry has demonstrated significant growth, contributing 7.8% to GDP in 2023 with projections reaching 9% by 2025 (Creative Economy Agency & BPS, 2023), driven by advancements in technologies such as AI, AR/VR, and NFTs, as well as e-commerce adoption rates of 80% among users (Sukardi, 2025). However, existing commission-based art platforms are predominantly international solutions with complex global payment systems, while transactions via social media remain vulnerable to fraud and copyright violations. Utilizing Business Model Canvas analysis (Osterwalder & Pigneur, 2010) and business ideation methods, this research develops Inkora a locally-based website platform connecting artists with audiences through copyright-protected commission features, integrated portfolios, and secure transaction systems. Qualitative research methods were employed through questionnaires and in-depth interviews to identify user needs, revealing the importance of escrow systems, style-based search functionality, and creative communities. The implementation will be carried out by the research team consisting of Joanna, Jesselyn, and Jade, encompassing website development with social features (likes, direct messaging) and 3D assets (mascot with animations) for branding purposes. This design demonstrates Inkora's potential to address market gaps with solutions better adapted to local creators' needs while supporting the sustainability of Indonesia's creative economy ecosystem.

Keywords: Bussiness, platform, inkora

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	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT (English).....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
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.....	2
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan	2
1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan.....	3
BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS.....	5
2.1 Validasi Ide Bisnis	5
2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis	5
2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis	7
2.2 Business Model Canvas	10
2.1.1 Customer Segments	11
2.1.2 Value Propositions	11
2.1.3 Channels	12
2.1.4 Customers Relationships	12
2.1.5 Revenue Streams.....	13
2.1.6 Key Resource.....	13
2.1.7 Key Activities	13

2.1.8	<i>Key Partners</i>	14
2.1.9	<i>Cost Structure</i>	14
2.3	Deskripsi Perusahaan	14
2.4	Struktur Perusahaan	15
2.5	Alur Kerja Perusahaan.....	16
2.6	Analisis Kelayakan Usaha	17
BAB III	MARKET AND PRODUCT VALIDATION	20
3.1	Market Research Validation	20
3.1.1	Segmentation, Targetting, Positioning.....	20
3.1.2	Market Persona.....	23
3.2	Metode Pegumpulan Data Ide Bisnis	26
3.2.1	Kuesioner.....	26
3.2.2	Interview.....	28
3.3	Analisa Produk Merek dan Kompetitor	29
3.4	Studi Eksisting dan Studi Referensi	34
3.4.1	Studi Eksisting	34
3.4.2	Studi Referensi.....	35
3.5	Penetapan Harga Produk/Jasa	39
3.6	Metode Perancangan Produk/Jasa.....	39
BAB IV	PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA	42
4.1	Timeline dan Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa ...	42
4.2	Uraian Perancangan Prototype Produk/Jasa.....	45
4.2.1	Perancangan <i>Brief Prototype Produk</i>	45
4.2.2	Mindmap	46
4.2.3	<i>Moodboard</i>	47
4.2.4	Perancangan Desain	49
4.2.5	<i>Draft Desain</i>	58
4.2.6	Revisi.....	60
4.2.7	Finalisasi.....	62
4.3	Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk / Jasa.....	63
4.3.1	Perancangan <i>UX Writing</i> Inkora.....	63
4.3.2	Perancangan Model 3D Maskot Inkora	66

4.3.2 Perancangan Animasi Maskot 3D.....	67
4.4 Penentuan Vendor Prototype Produk /Jasa	68
4.4.1 GoDaddy – Sewa Domain	69
4.4.2 Cottonblooms – Baju	70
4.4.3 Me.Works – 3D Printing	70
4.4.4 TGM Merch – Taplak Meja	71
4.4.5 Twin Digital – Stiker	71
4.4.6 Aneka Express – Cetak Kertas	72
4.4.7 Pixel Indie – Buku	72
4.5 Hasil Ujicoba Prototype Produk/Jasa	73
4.5.1 Desain UX	73
4.5.2 Desain UI	74
4.6 Kendala yang Ditemukan	74
4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	75
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	76
5.1 Simpulan	76
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	xi
LAMPIRAN.....	xiii



DAFTAR TABEL

Tabel 1.6 Tabel Timeline MBKM Kewirausahaan	4
Tabel 2.6 Tabel BEP.....	17
Tabel 3.1 Tabel Segementasi, Targetting, dan Positioning.....	20
Tabel 3.2 Tabel Targetting.....	21
Tabel 3.3 Tabel Perbandingan Kompetitor	29
Tabel 3.4 Tabel Variabel Pembanding.....	30
Tabel 3.5 Tabel Analisa SWOT.....	33
Tabel 4.1 Tabel Timeline Produksi Prototype Produk/Jasa.....	39
Tabel 4.2 Tabel Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa.....	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Business Model Canvas.....	11
Gambar 2.2 Logo Perusahaan.....	14
Gambar 2.3 Struktur Perusahaan Inkora.....	15
Gambar 2.4 Alur Koordinasi Tim MBKM Cluster Kewirausahaan.....	16
Gambar 3.1 Brand Positioning Template.....	22
Gambar 3.2 Target Market Persona.....	23
Gambar 3.3 Target Market Persona.....	24
Gambar 3.4 Hasil Kuesioner.....	25
Gambar 3.5 Hasil Kuesioner.....	26
Gambar 3.6 Hasil Kuesioner.....	26
Gambar 3.7 Brand Positioning Map.....	28
Gambar 3.8 Aplikasi Duolingo.....	34
Gambar 3.9 Sistem penghasilan Shopee.....	35
Gambar 3.10 Aplikasi Gojek.....	36
Gambar 3.11 Website Behance.....	36
Gambar 4.1 Mindmapping Inkora.....	43
Gambar 4.2 Moodboard Inkora.....	44
Gambar 4.3 Color Palette Inkora.....	45
Gambar 4.4 Typeface Inkora.....	45
Gambar 4.5 Information Architecture.....	46
Gambar 4.6 Userflow Kreator.....	47
Gambar 4.7 Userflow Klien.....	48
Gambar 4.8 Low Fidelity Inkora.....	49
Gambar 4.9 High fidelity Inkora.....	50
Gambar 4.10 Fitur Invoice Generator.....	51
Gambar 4.11 Fitur Sistem Revisi.....	51
Gambar 4.12 Fitur Inklien.....	52
Gambar 4.13 Fitur Vendor Matchmakin.....	53
Gambar 4.14 Fitur Pre-order Merchandise.....	53
Gambar 4.15 Fitur Referensi Visual.....	54
Gambar 4.16 Fitur Rekomendasi Harga.....	55
Gambar 4.17 Draft Logo Inkora.....	55
Gambar 4.18 Draft Maskot Inkora.....	56
Gambar 4.19 Draft Ikon dan tombol.....	56
Gambar 4.20 Revisi Logo.....	57
Gambar 4.21 Revisi sketsa maskot.....	57
Gambar 4.22 Revisi 3D maskot.....	58
Gambar 4.23 Revisi landing page.....	58

Gambar 4.24 Revisi fitur ads.....	59
Gambar 4.25 Finalisasi.....	59
Gambar 4.26 Brand Archetype.....	60
Gambar 4.27 UX Writing Inkora.....	61
Gambar 4.28 Modelling Cemong.....	62
Gambar 4.29 Finalisasi maskot 3D.....	63
Gambar 4.30 Animasi Cemong.....	63
Gambar 4.31 Booth Inkora.....	64
Gambar 4.32 Sewa Domain.....	65
Gambar 4.33 Baju Inkora.....	66
Gambar 4.34 Hasil 3D Printing.....	66
Gambar 4.35 Taplak meja Inkora.....	67
Gambar 4.36 Stiker Cemong.....	67
Gambar 4.37 Hasil cetak kertas karton.....	68
Gambar 4.38 Buku perancangan desain.....	69



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Turnitin	xii
Lampiran 2. Hasil Kuesioner	xiii
Lampiran 3. MBKM 01: Cover Letter Cluster MBKM.....	xxiixxii
Lampiran 4. MBKM 02: Kartu Identitas Peserta MBKM	xxiii
Lampiran 5. MBKM 03: MBKM Daily Task	xxiv
Lampiran 6. MBKM 04: Lembar Verifikasi Laporan MBKM	xxxiv
Lampiran 7. Surat Penerimaan Cluster MBKM.....	xxxv
Lampiran 8. Surat Selesai Melaksanakan Cluster MBKM	xxxvi
Lampiran 9. Lampiran Karya Cluster MBKM Kewirausahaan	xxxvii
Lampiran 10. Dokumentasi	xli

