

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan

Industri kreatif Indonesia, sudah sangat berkembang dan besar. Banyaknya budaya dan seni di Indonesia memicu Masyarakat yang memiliki minat dan kemampuan dalam membuat karya seni dan desain. Laporan Badan Ekonomi Kreatif dan BPS menunjukkan industry kreatif yang berkontribusi hingga 7.8% terhadap PDB di Indonesia pada tahun 2023 dan meningkat menjadi 9% pada tahun 2025. Salah satu factor perkembangan industry kreatif ini karena adanya perkembangan teknologi seperti AI, AR/VR, blockchain, dan NFT. Selain itu perkembangan e-commerce yang memiliki 80% pengguna (Sukardi, 2025).

Pada zaman modern ini sudah banyak *website* ataupun aplikasi yang dapat menjembatani. Tetapi, platform yang menyediakan fitur ini masih bersifat internasional atau luas. Sehingga memerlukan adanya system pembayaran internasional, system pembayaran ini menyebabkan adanya kesulitan pada user dalam mempelajari system keuangan Internasional ini. Sedangkan untuk user dalam negeri, sebagian besar hanya menggunakan media social. Hal ini sangat rentan dengan penipuan, ghosting, dan bahkan tidak ada sanksi kepada orang-orang yang melanggar kesepakatan. Sehingga perlu adanya platform yang dapat membantu menghubungkan para desainer dengan audiensnya. Dengan fitur yang sesuai dengan keperluan transaksi dengan keamanan hak cipta hasil desain.

Dibuatnya *website* Inkora ini, untuk menjembatani seniman, desainer dengan para audiensnya. Dengan menjaga Hak Cipta dari para seniman dan desainernya agar tidak dapat terjadi pelanggaran. Para seniman dan desainer juga dapat mencantumkan banyak portofolionya pada *website* itu. Dengan system seperti media social, dimana mereka dapat memiliki followers, like, dan juga dapat mempromosikan karyanya lebih jauh. Para user juga dapat melakukan *direct message* dalam *website* untuk melakukan diskusi, dan membuat kesepakatan.

Proyek *website* ini dibuat dengan tim yang terdiri dari Joanna, Jesselyn, dan Jade. Dalam membuat *website* dan media promosinya memerlukan adanya penulisan yang tepat agar dapat menarik audience dan sesuai dengan brand tone yang dibuat. Selain itu juga perlu adanya asset 3D yang dibuat, seperti mascot, property, environment, dan animasi 3D yang digunakan untuk pembuatan konten promosi *website* ini.

### **1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan**

Bagaimana Perancangan UX Writing untuk keperluan *Website* Inkora?

### **1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan**

Perancangan UX writing *website* Inkora ini akan dicantumkan pada isi *website* dan juga pada media social Inkora. Target audiens utama pada perancangan *website* ini adalah Masyarakat Indonesia dengan usia 18-25 Tahun. Dengan status mahasiswa dan pekerja dibidang Desain Grafis, dan Freelancer dalam bidang industry kreatif. Yang tinggal di daerah perkotaan dengan perkembangan industry yang cepat dan tinggi.

### **1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan**

Perancangan UX Writing untuk *Website* Inkora

### **1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan**

Membuat *website* Inkora memiliki manfaat yang bisa berdampak:

#### **1. Bagi Penulis**

Perancangan *website* ini akan membuat penulis dapat mempelajari bagaimana membangun bisnis dengan bentuk e-commerce. Dalam pembentukan bisnis ini juga penulis dapat mempelajari bagaimana membangun *website* platform industry kreatif dari prototypenya hingga cukup untuk melakukan pitching.

#### **2. Bagi Orang Lain**

*Website* ini akan bermanfaat bagi para creator seni dan desain. Dan juga para pengguna atau pecinta desain. Karena *website* ini akan

menjembatani mereka dalam melakukan transaksi maupun kolaborasi dan kerjasama dibidang industry kreatif.

### 3. Bagi Universitas

*Website* ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan atau referensi bagi pengembang ide bisnis lainnya yang berasal dari Universitas Multimedia Nusantara.

## 1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan

Pada program MBKM Kewirausahaan ini terdapat 15 sks. Waktu yang tersedia dalam pengerjaan 640 jam untuk supervisor yang merupakan pengerjaan proyek ide bisnis dengan Skystar Ventures, dan juga 207 jam untuk advisor yang merupakan dosen pembimbing DKV untuk pengerjaan laporan MBKM Wirausaha ini. MBKM dimulai pada tanggal 3 Februari 2025 hingga 25 Juni 2025.

Tabel 1.6 Timeline MBKM Kewirausahaan

Tanggal	Agenda	Keterangan
1 November 2024	Sosialisasi Cluster MBKM	Sosialisasi dilakukan secara <i>online</i>
20-21 Januari 2025	Pengisian KRS	Dilakukan dalam <a href="http://my.umn.ac.id">my.umn.ac.id</a>
01 November 2024 - 21 Januari 2025	Periode Registrasi Cluster MBKM	Melakukan registrasi cluster MBKM dengan <i>website</i> Merdeka
3 Februari - 28 Maret 2025	Bimbingan - Tahap 1 Cluster MBKM	Mengisi supervisor, advisor daily task, dan <i>counseling meeting</i>
24 - 28 Maret 2025	Evaluasi 1 Cluster MBKM	Mengumpulkan laporan evaluasi 1

7 April -23 Mei 2025	Bimbingan – Tahap 2 Cluster MBKM	Mengisi supervisor, advisor daily task, dan juga melakukan bimbingan.
13 - 16 Mei 2025	Bimbingan PRA-Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM	Pengecekan konten final laporan sidang evaluasi 2 dan kelengkapan dokumen dalam laporan
19-23Mei 2025	Evaluasi 2 Cluster MBKM	Mengumpulkan laporan evaluasi 2
3-6 Juni 2024	Pengecekan Kelengkapan Dokumen Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM	Pengecekan laporan oleh dosen pembimbing
4 Juni 2025	Deadline Registrasi Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM	Batas akhir registrasi sidang evaluasi 2 jam 17.00
11-12 Juni 2025	Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM	Periode sidang evaluasi 2
24-25 Juni 2025	Revisi dan Pengesahan Laporan Akhir (Final) Sidang Cluster MBKM s/d Submit Kedalam <i>Website</i> Merdeka	Pengumpulan laporan MBKM yang telah di revisi

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