

**PERANCANGAN *USER EXPERIENCE*
UNTUK *WEBSITE* INKORA**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Jade Charlotte

000000686361

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

**PERANCANGAN *USER EXPERIENCE*
UNTUK *WEBSITE* INKORA**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

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

**Jade Charlotte
00000068361**

**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 : Jade Charlotte
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068361
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN USER EXPERIENCE 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



(Jade Charlotte)

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 EXPERIENCE*
UNTUK *WEBSITE* INKORA

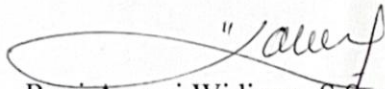
Oleh

Nama Lengkap : Jade Charlotte
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068361
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

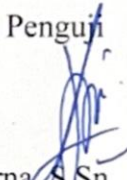
Telah diujikan pada hari Kamis, 12 Juni 2025
Pukul 15.00 s.d. 15.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing


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

Penguji


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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

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 PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jade Charlotte
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068361
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *USER EXPERIENCE*
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:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 7 Juni 2025



(Jade Charlotte)

** 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 syukur saya panjatkan bagi Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan hikmat dan karunia-Nya sehingga laporan Cluster MBKM Kewirausahaan ini dapat terselesaikan dengan baik.

Dalam proses menyelesaikan laporan Cluster MBKM Kewirausahaan ini, penulis mendapat berbagai dukungan serta doa. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih 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 laporan Cluster MBKM Kewirausahaan ini.
5. Michelle Greysianti, S.I.Kom selaku Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan Cluster MBKM Kewirausahaan ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Cluster MBKM Kewirausahaan ini.

Melalui laporan Cluster MBKM Kewirausahaan ini, penulis berharap dapat memberi wawasan baru bagi para pembaca terkait perancangan *ideation* bisnis dan prototipe *website*, khususnya *user experience* (UX).

Tangerang, 7 Juni 2025



(Jade Charlotte)

PERANCANGAN *USER EXPERIENCE* UNTUK *WEBSITE* INKORA

(Jade Charlotte)

ABSTRAK

Industri ekonomi kreatif di Indonesia telah mengalami pertumbuhan yang cukup signifikan. Meski demikian, seniman dan desainer grafis masih menghadapi kendala dalam menjangkau klien serta mengelola transaksi secara profesional. Platform seperti Instagram sering digunakan oleh seniman/desainer untuk pemasaran dan pembukaan jasa komisi. Akan tetapi, Instagram memiliki keterbatasan fitur untuk mendukung proses transaksi, seperti tidak adanya sistem pemesanan komisi yang terstruktur, batasan revisi, dan mekanisme pembayaran *escrow*. Berdasarkan permasalahan tersebut, Inkora hadir sebagai media digital berbasis *website e-commerce* sebagai solusi untuk transaksi jual beli seni digital dan desain di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk membuat perancangan *user experience* (UX) pada *website* Inkora. Metode penelitian yang digunakan adalah *design thinking*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa seniman dan desainer Indonesia masih mengalami kesulitan dalam menemukan platform yang dapat menjangkau dan menghubungkan mereka dengan klien secara lebih efektif, praktis, dan aman. Oleh karena itu, Inkora dirancang untuk membantu desainer dan seniman menjangkau klien lebih luas melalui sistem komisi yang jelas, proses transaksi yang aman dan praktis dengan *invoice generator*, antarmuka intuitif, serta fitur kerjasama dengan vendor lokal dan *pre-order gateway* untuk *merchandise artist*.

Kata kunci: Situs web, Pengalaman pengguna, *E-commerce*



USER EXPERIENCE DESIGN

FOR INKORA WEBSITE

(Jade Charlotte)

ABSTRACT (English)

The creative economy industry in Indonesia has experienced significant growth. However, Indonesian artists and graphic designers still face challenges in reaching clients and managing transactions professionally. Platforms like Instagram are commonly used by artists and designers for marketing and commission services. However, Instagram lacks essential features to support transaction processes, such as structured commission ordering system, revision limits, and an escrow payment mechanism. Based on these issues, Inkora emerges as a digital e-commerce website solution for buying and selling digital art and design services in Indonesia. This study aims to design the user experience (UX) of the Inkora website. The research method used is qualitative, employing interviews and questionnaires. The findings indicate that Indonesian artists and designers still struggle to find a platform that effectively, practically, and securely connects them with clients. Therefore, Inkora is designed to help designers and artists reach a wider audience through a structured commission system, secure and convenient transactions with an invoice generator, an intuitive interface, as well as collaboration features with local vendors and a pre-order gateway for artist merchandise.

Keywords: Website, User Experience, E-commerce



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
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	8
2.2 Business Model Canvas	10
2.3 Deskripsi Perusahaan	13
2.4 Struktur Perusahaan	15
2.5 Alur Kerja Perusahaan	17
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	18
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	21
3.1 Market Research Validation	21
3.1.1 Segmentation, Targetting, Positioning.....	21
3.1.2 Market Persona.....	24

3.2 Metode Pegumpulan Data Ide Bisnis	26
3.2.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif.....	26
3.3 Analisa Produk Merek dan Kompetitor	29
3.4 Studi Eksisting dan Studi Referensi	33
3.4.1 Studi Eksisting	33
3.4.1.1 Alur Proses Komisi VGen.....	35
3.4.1.2 Perbandingan Alur Komisi VGen dan Inkora..	37
3.4.2 Studi Referensi.....	39
3.5 Penetapan Harga Produk atau Jasa.....	46
3.6 Metode Perancangan Produk atau Jasa	47
BAB IV PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA	49
4.1 Timeline dan Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa ...	49
4.2 Uraian Perancangan Prototype Produk/Jasa.....	53
4.2.1 Perancangan Brief Prototype Produk/Jasa.....	53
4.2.2 <i>Mindmapping Brainstorming</i>	53
4.2.3 <i>Mood Board</i>	54
4.2.4 Perancangan Desain	57
4.2.5 Draft Desain	66
4.2.6 Revisi.....	69
4.2.7 Finalisasi.....	73
4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa	75
4.3.1 Proyek 1: Perancangan <i>User Experience Website Inkora</i>	75
4.3.1.1 <i>Information Architecture</i>	76
4.3.1.2 <i>Flowchart</i>	78
4.3.1.2 <i>User Journey</i>	82
4.3.2 Proyek 2: Perancangan <i>Prototype Website Inkora</i>	83
4.3.2.1 <i>Low-Fidelity</i>	84
4.3.2.2 <i>Control and Affordance</i>	104
4.3.2.3 <i>Micro-Interaction</i>	114
4.3.2.4 <i>Prototype Animation</i>	116
4.3.2 Proyek 3: Perancangan <i>Design System Website Inkora</i>	122
4.4 Penentuan Vendor Prototype Produk /Jasa	127

4.3.1 GoDaddy (Sewa Domain Website).....	128
4.3.2 Cottonblooms (Baju)	128
4.3.3 Me.Works (3D Printing)	129
4.3.4 TGM MERCH (Taplak Meja)	129
4.3.5 Twin Digital (Sticker).....	130
4.3.6 Aneka eXpress (Print Art Carton).....	130
4.3.7 Pixelindie (Buku Guidelines)	130
4.5 Hasil Ujicoba Prototype Produk/Jasa	131
4.5.1 Hasil Uji Coba <i>User Experience</i>	132
4.5.1 Hasil Uji Coba <i>User Interface</i>	136
4.6 Kendala yang Ditemukan	137
4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	137
5.1 Simpulan	139
5.2 Saran	140
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN.....	xx



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Waktu dan prosedut MBKM Cluster Kewirausahaan	5
Tabel 3.1 Tabel Segmentasi Inkora.....	21
Tabel 3.2 Tabel <i>Targetting</i> Inkora	22
Tabel 3.3 Tabel Perbandingan Kompetitor Inkora.....	30
Tabel 3.4 Tabel Analisa SWOT VGen	34
Tabel 4.1 Tabel Timeline Produksi <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	49
Tabel 4.2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Business Model Canvas</i> Inkora	10
Gambar 2.2 Logo Inkora	15
Gambar 2.3 Maskot Inkora (Cemong)	15
Gambar 2.4 Struktur Perusahaan Inkora	16
Gambar 2.5 Alur Koordinasi Tim MBKM Cluster Kewirausahaan	18
Gambar 2.6 Tabel Harga Pokok Produksi Inkora	19
Gambar 3.1 <i>Brand Positioning Statement</i> Inkora	23
Gambar 3.2 Target Market Persona Primer	24
Gambar 3.3 Target Market Persona Sekunder	225
Gambar 3.4 <i>Brand Positioning Map</i> Inkora.....	29
Gambar 3.5 Perbandingan Kompetitor dengan Inkora	30
Gambar 3.6 Tampilan <i>Website</i> VGen	34
Gambar 3.7 Halaman Pembuatan Komisi VGen	36
Gambar 3.8 Halaman Pembuatan Proposal VGen	36
Gambar 3.9 Referensi <i>Invoice</i> Inkora	38
Gambar 3.10 Tampilan Visual Aplikasi Duolingo	40
Gambar 3.11 Tampilan UX <i>Writing</i> Aplikasi Duolingo.....	41
Gambar 3.12 Tampilan Postingan Duolingo.....	42
Gambar 3.13 Sistem Transaksi Shopee.....	43
Gambar 3.14 Sistem Stok Penjualan Barang Shopee	43
Gambar 3.15 Fitur Pencarian <i>Driver</i> Gojek.....	44
Gambar 3.16 Perbedaan <i>Blind Commission</i> dengan <i>Regular Commission</i>	45
Gambar 3.17 <i>Portfolio Showcase</i> Behance.....	46
Gambar 3.18 Metode Perancangan <i>Design Thinking</i>	48
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> Visual Inkora.....	54
Gambar 4.2 <i>Mood Board</i> Konsep Visual Inkora	55
Gambar 4.3 <i>Reference Board Website</i> Inkora.....	55
Gambar 4.4 <i>Mood Board</i> Visual Inkora.....	56
Gambar 4.5 <i>Color Palette</i> Inkora.....	56
Gambar 4.6 <i>Typeface</i> Inkora	57
Gambar 4.7 <i>Information Architecture Website</i> Inkora.....	57
Gambar 4.8 <i>Flowchart</i> Inkreator <i>Website</i> Inkora	59
Gambar 4.9 <i>Flowchart</i> Inklien <i>Website</i> Inkora.....	60
Gambar 4.10 Perancangan Desain <i>Low-Fidelity</i> Inkora	61
Gambar 4.11 Perancangan Desain <i>High-Fidelity</i> Inkora	62
Gambar 4.12 Perancangan Desain Inkoran	62
Gambar 4.13 Perancangan Desain <i>Invoice Generator</i>	63
Gambar 4.14 Perancangan Desain Sistem Revisi	64
Gambar 4.15 Perancangan Desain Halaman <i>Vendor Matchmaking</i>	64
Gambar 4.16 Perancangan Desain Halaman <i>Pre-order Merchandise</i>	65
Gambar 4.17 Perancangan Desain Halaman Unggah Referensi Visual	65

Gambar 4.18 Perancangan Desain Halaman Rekomendasi Harga	66
Gambar 4.19 Draft Desain Alternatif Logo Inkora.....	67
Gambar 4.20 Draft Desain Alternatif Maskot 2D Inkora	67
Gambar 4.21 Draft Desain Maskot 3D Inkora	68
Gambar 4.22 Draft Desain Alternatif <i>Icon Website</i> Inkora.....	68
Gambar 4.23 Draft Desain <i>Low-Fidelity Website</i> Inkora	69
Gambar 4.24 Revisi Logo Inkora.....	70
Gambar 4.25 Revisi Maskot 2D Inkora	70
Gambar 4.26 Revisi Maskot 3D Inkora	71
Gambar 4.27 Revisi <i>User Experience Website</i> Inkora.....	71
Gambar 4.28 Revisi <i>User Interface Website</i> Inkora	73
Gambar 4.29 Finalisasi Logo Inkora.....	74
Gambar 4.30 Finalisasi Maskot 2D Inkora	74
Gambar 4.31 Finalisasi Maskot 3D Inkora	74
Gambar 4.32 Finalisasi <i>Website</i> Inkora	75
Gambar 4.33 Saran Fitur untuk Pengembangan <i>Website</i> Inkora	76
Gambar 4.34 <i>Information Architecture</i> pada <i>Website</i> Inkora	78
Gambar 4.35 <i>Flowchart</i> Inkreator pada <i>Website</i> Inkora.....	79
Gambar 4.36 <i>Flowchart</i> Inklien pada <i>Website</i> Inkora	80
Gambar 4.37 <i>User Journey</i> Inkreator pada <i>Website</i> Inkora.....	82
Gambar 4.38 <i>Eye Behaviour Z-Pattern</i> pada <i>Website</i> Inkora.....	85
Gambar 4.39 <i>Card Style</i> pada Halaman Utama <i>Website</i> Inkora	86
Gambar 4.40 <i>Navigation Tabs</i> pada Halaman Profil <i>Website</i> Inkora	86
Gambar 4.41 Sistem Grid <i>Website</i> Inkora	87
Gambar 4.42 <i>Low-Fidelity</i> Masuk Akun	87
Gambar 4.43 <i>Low-Fidelity</i> Daftar Akun	88
Gambar 4.44 Revisi Bagian Tutorial <i>Website</i> Inkora	89
Gambar 4.45 <i>Low-Fidelity</i> Halaman Beranda	90
Gambar 4.46 Perbandingan Kondisi <i>Hamburger Button</i>	91
Gambar 4.47 <i>Low-Fidelity Pop-up Window</i> Katalog Komisi.....	91
Gambar 4.48 <i>Low-Fidelity</i> Halaman Profil.....	92
Gambar 4.49 <i>Low-Fidelity</i> Halaman Pembuatan Postingan Komisi	93
Gambar 4.50 <i>Low-Fidelity</i> Halaman Rekomendasi Harga	93
Gambar 4.51 <i>Low-Fidelity</i> Halaman Pembuatan Postingan <i>Merchandise</i>	94
Gambar 4.52 <i>Low-Fidelity</i> Halaman List Vendor <i>Merchandise</i>	95
Gambar 4.53 <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Merchandise</i>	96
Gambar 4.54 <i>Low-Fidelity Pop-up Window</i> Halaman <i>Merchandise</i>	96
Gambar 4.55 <i>Low-Fidelity</i> Halaman Portofolio.....	97
Gambar 4.56 <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Artist Dashboard</i>	98
Gambar 4.57 <i>Low-Fidelity</i> Halaman Komunitas	99
Gambar 4.58 <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Messages</i>	100
Gambar 4.59 <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Invoice Generator</i>	100
Gambar 4.60 <i>Low-Fidelity</i> Sistem Revisi	101

Gambar 4.61 <i>Low-Fidelity</i> Fitur <i>Thread</i>	102
Gambar 4.62 <i>Low-Fidelity</i> Sistem Ulasan.....	102
Gambar 4.63 <i>Low-Fidelity Confirmation Modal</i> saat Menerima Komisi.....	103
Gambar 4.64 <i>Low-Fidelity Pop-up Window</i> Saat Menolak Komisi	103
Gambar 4.65 <i>Prototype Search Field</i>	105
Gambar 4.66 <i>Prototype Tabs</i> Halaman Notifikasi.....	105
Gambar 4.67 <i>Prototype Tags</i> Halaman Pembuatan Komisi	106
Gambar 4.68 <i>Prototype Radio Button</i>	106
Gambar 4.69 <i>Prototype Checkbox</i>	107
Gambar 4.70 <i>Prototype Toggle Switch</i>	107
Gambar 4.71 <i>Prototype Profile Dropdown</i>	108
Gambar 4.72 <i>Prototype Dropdown</i>	108
Gambar 4.73 <i>Prototype Text Field</i> Halaman Login.....	109
Gambar 4.74 <i>Prototype Text Field</i> Halaman Pembuatan Komisi.....	109
Gambar 4.75 <i>Prototype Tanggal Date Picker</i>	110
Gambar 4.76 <i>Prototype Date Picker</i> Halaman <i>Invoice</i>	110
Gambar 4.77 <i>Prototype Sidebar</i>	111
Gambar 4.78 Notifikasi <i>Website</i> Inkora.....	112
Gambar 4.79 <i>Tool Tips</i> Kategori Karya.....	112
Gambar 4.80 <i>Tool Tips</i> Tombol Informasi	113
Gambar 4.81 <i>Modal Window</i> Pesanan Komisi	114
Gambar 4.82 <i>Modal Window</i> Alasan Menolak Komisi	114
Gambar 4.83 Aksi <i>Hover</i> pada <i>Sidebar</i> dan <i>Dropdown</i>	115
Gambar 4.84 <i>Prototype Loading</i> pada <i>Website</i> Inkora	116
Gambar 4.85 <i>Example of Feedback</i> pada <i>Website</i> Inkora.....	116
Gambar 4.86 <i>Prototype Animasi Landing Page</i>	118
Gambar 4.87 <i>Prototype Animasi Ikan di Landing Page</i>	119
Gambar 4.88 Contoh UI dari Halaman <i>Messages</i>	119
Gambar 4.89 <i>Prototype Animasi Messages</i>	120
Gambar 4.90 <i>Prototype Keseluruhan Animasi Messages</i>	121
Gambar 4.91 <i>Layout Design System</i> Inkora.....	122
Gambar 4.92 <i>Sub-atoms</i> pada <i>Design System</i> Inkora.....	123
Gambar 4.93 <i>Atoms</i> pada <i>Design System</i> Inkora	124
Gambar 4.94 <i>Molecules</i> pada <i>Design System</i> Inkora	125
Gambar 4.95 <i>Organisms</i> pada <i>Design System</i> Inkora.....	126
Gambar 4.96 <i>Templates</i> pada <i>Design System</i> Inkora	126
Gambar 4.97 <i>Pages</i> pada <i>Design System</i> Inkora.....	127
Gambar 4.98 <i>Imagery</i> pada <i>Design System</i> Inkora	127
Gambar 4.99 Sewa Domain <i>Website</i> dari GoDaddy.....	128
Gambar 4.100 Hasil Baju dari Cottonblooms.....	129
Gambar 4.101 Hasil 3D Printing Cemong dari Me.Works.....	129
Gambar 4.102 Hasil Taplak Meja Inkora dari TGM MERCH	129
Gambar 4.103 Hasil Stiker Inkora dari Twin Digital.....	130

Gambar 4.104 Hasil <i>Print Art Carton</i> dari Aneka eXpress pada <i>Booth Inkora</i> ..	130
Gambar 4.105 Hasil Print Buku <i>Guidelines</i> di Pixelindie	131
Gambar 4.106 Dokumentasi <i>User Testing</i> di <i>Demo Day</i>	131
Gambar 4.107 Revisi Tombol Pembuatan Postingan Komisi pada Beranda.....	133
Gambar 4.108 Revisi Penambahan Halaman Verifikasi Karya	133
Gambar 4.109 Revisi Penambahan <i>Toast Notification</i> Menu Notifikasi.....	134
Gambar 4.110 Revisi Penambahan Contoh <i>Input Text</i> dalam <i>Text Field</i>	134
Gambar 4.111 Revisi <i>Search Field</i> pada Beranda	135
Gambar 4.112 Revisi Penambahan <i>Numeric Stepper</i> dalam <i>Quantity Invoice</i> ...	135
Gambar 4.113 Revisi Fitur Sortir pada Halaman <i>Merchandise</i>	136



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. MBKM 01: Cover Letter Cluster MBKM.....	xx
Lampiran 2. MBKM 02: Kartu Identitas Peserta	xxi
Lampiran 3. MBKM 03: MBKM Daily Task	xxii
Lampiran 4. MBKM 04: Lembar Verifikasi Laporan MBKM.....	xxxv
Lampiran 5. Hasil Persentase Turnitin.....	xxxvi
Lampiran 6. Surat Penerimaan Cluster MBKM.....	xxxix
Lampiran 7. Surat Selesai Melaksanakan Cluster MBKM	xl
Lampiran 8. Lampiran Karya Cluster MBKM Kewirausahaan	xli
Lampiran 9. Dokumentasi Bimbingan (<i>Advisor, Supervisor, Mentor</i>).....	xliii
Lampiran 10. Hasil Kuesioner Target Market Inkora.....	xliv
Lampiran 11. Dokumentasi Wawancara Target Market Inkora.....	xlix
Lampiran 12. Dokumentasi Pitching dan Demo Day	l
Lampiran 13. Hasil User Testing pada Demo Day	li

