

PERANCANGAN UI/UX UNTUK APLIKASI BOOK WRM



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Jennifer Aldythio

00000068809

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN UI/UX UNTUK APLIKASI BOOK WRM



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

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

Jennifer Aldythio

00000068809

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 : Jennifer Aldythio

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068809

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN UI UX UNTUK APLIKASI BOOK WRM

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, 9 Juni 2025



Jennifer Aldythio

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 UI/UX UNTUK APLIKASI BOOK WRM

Oleh

Nama Lengkap : Jennifer Aldythio
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068809
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 12 Juni 2025
Pukul 13.00 s.d. 13.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

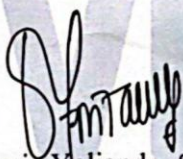
Pembimbing


Lia Herna, S.Sn., M.M.
03155048108/ 081472

Penguji


Vania Hefira, S.Ds., M.M.
0317099801/ 100021

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 : Jennifer Aldythio
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068809
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN UI/UX UNTUK
APLIKASI BOOK WRM**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☒ 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, 9 Juni 2025



(Jennifer Aldythio)

* 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 syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan "**Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Book Wrm**" ini dapat diselesaikan dengan baik sebagai salah satu syarat dalam program MBKM Cluster Kewirausahaan di Universitas Multimedia Nusantara. Laporan ini berisi riset data bisnis serta proses perancangan desain UI/UX aplikasi Book Wrm, sebuah *platform* yang bertujuan untuk meningkatkan akses masyarakat terhadap buku melalui sistem peminjaman dan jual beli berbasis *mobile application*.

Mengucapkan terima kasih kepada:

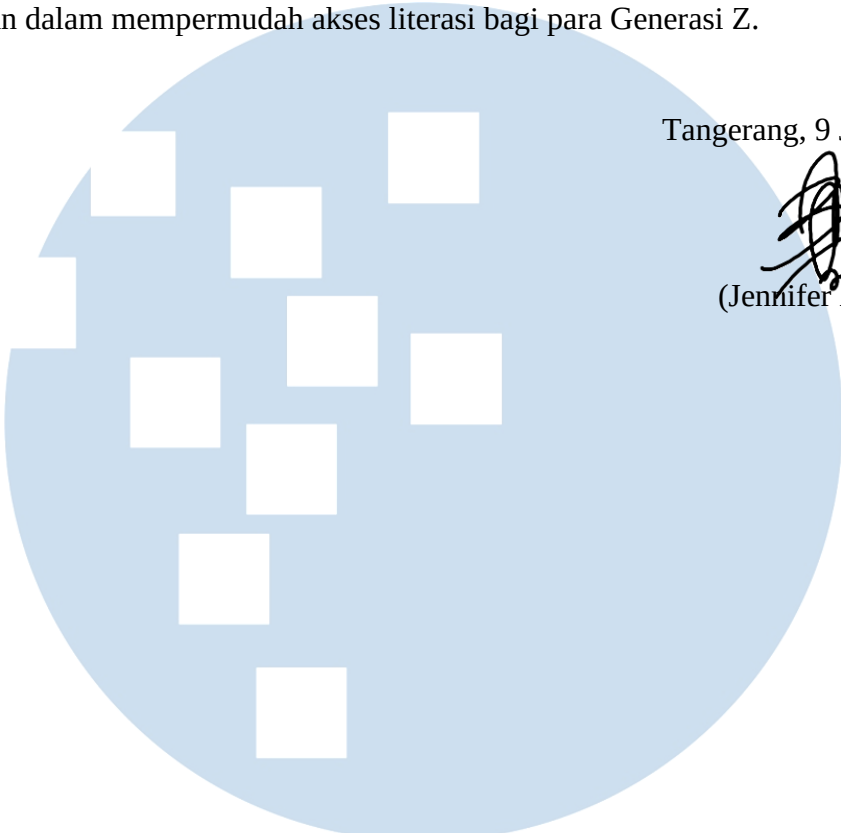
1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Lia Herna, S.Sn., M.M., selaku Advisor yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Hoky Nanda, S.M., selaku Supervisor yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Renaldo Sutjiadi, selaku Dedicated Mentor yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Angelica Michelle, Tantriyana Viola, dan Eirene Margareth BR Sianipar, selaku rekan-rekan dalam tim MBKM, yang telah bekerja sama dan memberikan kontribusi berharga dalam pengembangan proyek ini.
9. Organisasi Book Club UMN yang telah mendukung dan membantu pelaksanaan penelitian dan riset pasar yang dilakukan untuk tugas ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat berguna dalam meningkatkan minat membaca serta berperan dalam mempermudah akses literasi bagi para Generasi Z.

Tangerang, 9 Juni 2025



(Jennifer Aldythio)



UMN

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

PERANCANGAN UI/UX UNTUK APLIKASI BOOK WRM

(Jennifer Aldythio)

ABSTRAK

Minat baca di Indonesia mengalami peningkatan dalam beberapa tahun terakhir, tetapi akses terhadap buku masih menjadi kendala utama bagi banyak orang. Harga buku yang tinggi serta keterbatasan dalam mengakses perpustakaan membuat masyarakat, khususnya mahasiswa, kesulitan mendapatkan bacaan yang sesuai dengan minat mereka. Meskipun ada opsi untuk membeli buku secara *online* ataupun *onsite*, solusi yang terintegrasi dalam satu *platform* masih terbatas. Oleh karena itu, terdapat peluang bagi Penulis untuk merancang aplikasi "Book Wrm" yang menyediakan layanan peminjaman dan jual beli buku bekas berbasis digital. Aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan akses literasi dengan sistem antar-jemput buku serta fitur komunitas yang memungkinkan para penggunanya untuk berinteraksi dan berbagi rekomendasi bacaan. Perancangan aplikasi menggunakan metode Design Thinking dengan pendekatan *user-centered design*, serta pengumpulan data melalui survei dan *Focus Group Discussion* (FGD). Dengan demikian, diharapkan aplikasi yang dikembangkan dapat menjadi solusi praktis bagi mahasiswa dan masyarakat luas dalam memperoleh bacaan berkualitas serta meningkatkan kebiasaan membaca di era digital.

Kata kunci: Buku, Gen-Z, Minat Baca



UI/UX DESIGN FOR THE BOOK WRM APPLICATION

(Jennifer Aldythio)

ABSTRACT (English)

The reading interest in Indonesia has increased in recent years, yet access to books remains a major challenge for many people. The high cost of books and limited access to libraries make it difficult for the public, especially students, to obtain reading materials that match their interests. Although there are options to purchase books online or onsite, integrated solutions within a single platform are still limited. Therefore, there is an opportunity for the author to design the "Book Wrm" application, which provides digital-based book rental and secondhand book trading services. This application is designed to improve literacy access through a book delivery and pickup system, as well as a community feature that allows users to interact and share reading recommendations. The application design follows the Design Thinking methodology with a user-centered design approach, supported by data collection through surveys and Focus Group Discussions (FGD). Thus, the developed application is expected to serve as a practical solution for students and the general public to access quality reading materials and foster reading habits in the digital era.

Keywords: Books, Gen-Z, Reading Interest



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English).....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xv
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 Kewirausahaan5	
BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS.....	8
2.1 Validasi Ide Bisnis.....	8
2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis	8
2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis	11
2.2 Business Model Canvas	16
2.3 Deskripsi Perusahaan	20
2.4 Struktur Perusahaan	23
2.5 Alur Kerja Perusahaan	25
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	26
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	30
3.1 Market Research Validation	30
3.1.1 Segmentation, Targeting, Positioning.....	30
3.1.2 Market Persona.....	35

3.2 Metode Pengumpulan Data Ide Bisnis	36
3.2.1 Pengumpulan Data <i>Focus Group Discussion</i>	36
3.2.2 Pengumpulan Data Kuesioner Kuantitatif.....	38
3.2.3 Pengumpulan Data Wawancara.....	46
3.2.4 Pengumpulan Data Observasi Lapangan.....	48
3.3 Analisa Produk Merek dan Kompetitor	54
3.4 Studi Eksisting dan Studi Referensi	58
3.4.1 Studi Eksisting	58
3.4.2 Studi Referensi.....	61
3.5 Penetapan Harga Produk/Jasa	69
3.6 Metode Perancangan Produk/Jasa.....	71
BAB IV PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA	75
4.1 Timeline dan Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa	75
4.2 Uraian Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	78
4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa	103
4.3.1 Proyek 1: Perancangan Ikon dan Aset Visual	104
4.3.2 Proyek 2: Perancangan <i>High Fidelity</i> Aplikasi Book Wrm	
.....	110
4.3.3 Proyek 3: Perancangan <i>Prototype</i> Aplikasi Book Wrm	124
4.4 Penentuan Vendor <i>Prototype</i> Produk /Jasa	129
4.5 Hasil Ujicoba <i>Prototype</i> Produk/Jasa	134
4.6 Kendala yang Ditemukan.....	137
4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	137
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	139
5.1 Simpulan	139
5.2 Saran.....	140
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN.....	xv

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Deskripsi Waktu Dan Prosedur MBKM Kewirausahaan	5
Tabel 2.1 Tabel Harga Pokok Produksi	22
Tabel 2.2 Tabel Pendapatan	23
Tabel 2.1 Tabel Harga Pokok Produksi	27
Tabel 2.2 Tabel Pendapatan	28
Tabel 3.3 Tabel Perbandingan Kompetitor	56
Tabel 3.4 Tabel Analisa SWOT	59
Tabel 3.5 Tabel Penetapan Harga Produk	69
Tabel 4.1 Tabel Timeline Produksi <i>Prototype</i> Produk/Jasa	75
Tabel 4.2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa	76

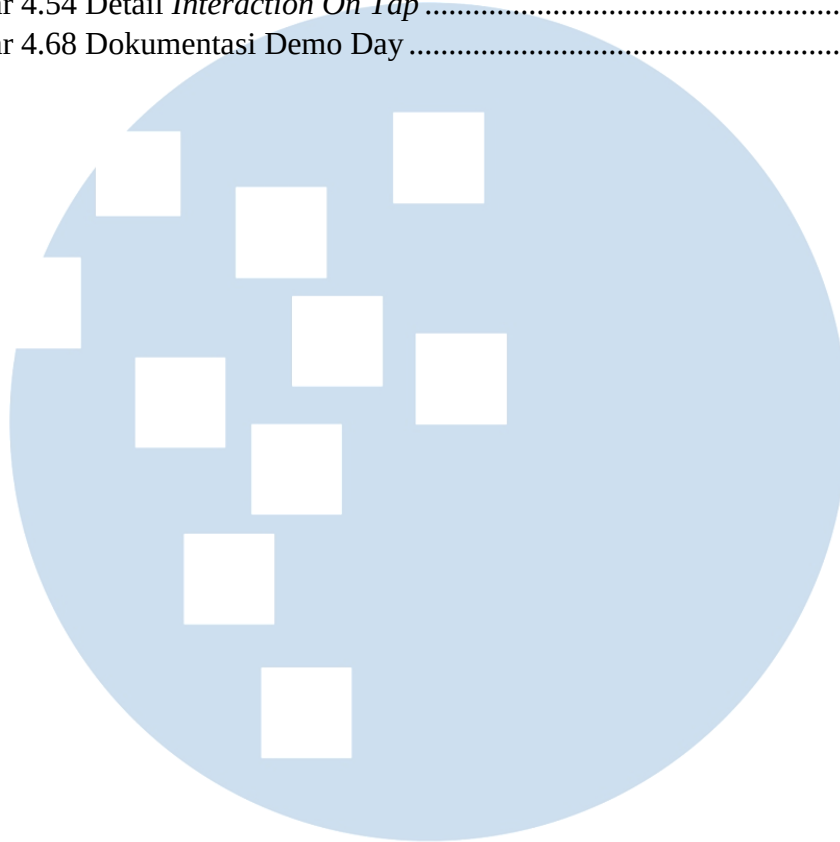


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Data Jumlah Pengunjung Dkp Kota Bogor 2023	9
Gambar 2.2 Dokumentasi Fgd Bersama Book Club Umn.....	10
Gambar 2.3 <i>Business Model Canvas Book Wrm</i>	17
Gambar 2.4 Logo Perusahaan “Book Wrm”.....	21
Gambar 2.5 Sturktur Perusahaan Book Wrm.....	24
Gambar 2.6 Alur Koordinasi Tim Mbkm Cluster Kewirausahaan	25
Gambar 3.1 Target Market Persona	35
Gambar 3.2 Jenis Bacaan Yang Paling Disukai.....	39
Gambar 3.3 Genre Yang Paling Disukai.....	40
Gambar 3.4 Paling Suka Membaca Bahasa Apa.....	40
Gambar 3.5 Motivasi Dalam Membaca	41
Gambar 3.6 Yang Menghambat Dalam Membaca.....	42
Gambar 3.7 Biaya Yang Dikeluarkan Untuk 1 Buku	43
Gambar 3.8 Durasi Membaca Buku 300 Halaman	44
Gambar 3.9 Lebih Memilih Menyewa Atau Membeli Buku	44
Gambar 3.10 Opsi Pengembalian Buku	45
Gambar 3.11 Media Informasi Yang Paling Sering Diakses	46
Gambar 3.12 Dokumentasi Wawancara Toko Berdikari	47
Gambar 3.13 Koleksi Buku Di Perpustakaan Jusuf Kalla	49
Gambar 3.14 Koleksi Buku Di DKP Depok	50
Gambar 3.15 Perpustakaan DKP Gandaria.....	51
Gambar 3.16 Perpustakaan Jakarta Cikini	52
Gambar 3.17 Kondisi Buku Tere Liye Di Perpusnas RI.....	54
Gambar 3.18 Tabel Analisis Kompetitor	55
Gambar 3.19 <i>Google Books UI</i>	62
Gambar 3.20 <i>Homepage Goodreads</i>	63
Gambar 3.21 <i>Goodreads Books recommendations</i>	64
Gambar 3.22 <i>Spotify UI</i>	65
Gambar 3.23 <i>Spotify Personalized Playlist</i>	66
Gambar 3.24 <i>Spotify Wrapped</i>	67
Gambar 3.25 <i>Duolingo UI</i>	68
Gambar 3.26 Metode Perancangan Design Thinking	71
Gambar 4.1 <i>Mindmapping Book Wrm</i>	79
Gambar 4.2 <i>Moodboard Book Wrm</i>	80
Gambar 4.3 <i>Color Palette Book Wrm</i>	80
Gambar 4.4 <i>User Flow Journey</i>	82
Gambar 4.5 <i>Information Architecture Aplikasi</i>	83
Gambar 4.6 Skenario Menyewa Buku	85
Gambar 4.7 Skenario Review Buku	86
Gambar 4.8 Skenario Menyelesaikan Task Pada Fitur Story	87
Gambar 4.9 Tampilan <i>Home Page</i> Aplikasi Book Wrm	88

Gambar 4.10 Tampilan Peta Dan <i>Story Page</i>	89
Gambar 4.11 Tampilan <i>Community Page</i>	90
Gambar 4.12 Tampilan Halaman <i>Search</i>	91
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Profil	91
Gambar 4.14 Tampilan Halaman <i>How To Rent</i>	92
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Lacak Pesananku	93
Gambar 4.16 Tampilan Halaman <i>History</i>	93
Gambar 4.17 Tampilan Halaman <i>Notes</i>	94
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Donasi Buku	95
Gambar 4.19 Fitur Sedang Dibaca	96
Gambar 4.20 Fitur <i>Virtual Bookshelf</i>	96
Gambar 4.21 Sketsa Logo Book Wrm	97
Gambar 4.22 Logo Final Book Wrm	98
Gambar 4.23 Sketsa <i>User Flow</i>	99
Gambar 4.24 <i>Low Fidelity</i> Aplikasi	99
Gambar 4.25 Perbandingan Logo Book Wrm	101
Gambar 4.26 Perbandingan <i>Homepage</i> Aplikasi Book Wrm	102
Gambar 4.27 Perbandingan <i>Navigation Bar</i> Sebelum Dan Sesudah Revisi.....	102
Gambar 4.28 Hasil Final Aplikasi Book Wrm	103
Gambar 4.29 Ikon <i>Navigation Bar</i>	105
Gambar 4.30 Ikon Dengan Grid	105
Gambar 4.31 Detail Grid Yang Digunakan.....	105
Gambar 4.32 Ilustrasi Ikon Tambahan <i>Profile</i>	106
Gambar 4.33 Ilustrasi ‘How To Rent’ Untuk Aplikasi Dan <i>Packaging</i>	107
Gambar 4.34 Ilustrasi Peta <i>Story Page</i>	108
Gambar 4.35 <i>Virtual Bookshelf</i>	109
Gambar 4.36 Tampilan Keseluruhan Aplikasi Book Wrm	111
Gambar 4.37 Tampilan <i>Homepage</i>	112
Gambar 4.38 <i>Shortcut</i> Fitur <i>Story</i>	113
Gambar 4.39 Contoh Penggunaan Warna Di Aplikasi Book Wrm	114
Gambar 4.40 Tampilan <i>Community Page</i>	115
Gambar 4.41 <i>Toggle Button</i> Fitur <i>Anti Spoiler</i>	115
Gambar 4.42 Tampilan Fitur <i>Anti Spoiler</i>	116
Gambar 4.43 Tampilan <i>Search Page</i>	117
Gambar 4.44 Tampilan <i>Book View</i>	118
Gambar 4.45 Tampilan Rekomendasi Pada <i>Book View</i>	119
Gambar 4.46 Tampilan <i>Checkout Page</i>	120
Gambar 4.47 Tampilan <i>Confirmation Page</i>	121
Gambar 4.48 Tampilan <i>Profile Page</i>	122
Gambar 4.49 Tampilan <i>Profile</i> User Lain	123
Gambar 4.50 Tampilan <i>Page Story</i>	124
Gambar 4.51 <i>Prototyping</i> Final Aplikasi Book Wrm	125
Gambar 4.52 Contoh Penggunaan Teknik <i>Component</i>	126

Gambar 4.53 Detail <i>Interaction After Delay</i> Yang Digunakan.....	127
Gambar 4.54 Detail <i>Interaction On Tap</i>	128
Gambar 4.68 Dokumentasi Demo Day	134



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran MBKM 01: Cover Letter Cluster MBKM.....	xv
Lampiran MBKM 02: Kartu Identitas Peserta MBKM	xvi
Lampiran Daily Task.....	xvii
Lampiran Lembar Verifikasi.....	xxxii
Lampiran Surat Penerimaan Cluster MBKM.....	xxxiii
Lampiran Letter Of Completion	xxxiv
Lampiran Transkrip FGD.....	xxxv
Lampiran Dokumentasi FGD.....	xlvi
Lampiran Transkrip Wawancara.....	i
Lampiran Dokumentasi Wawancara.....	vi
Lampiran Hasil User Test	Vii
Lampiran Lampiran Karya.....	Xvii
Lampiran Counseling Meeting.....	Xxi
Lampiran Hasil Turnitin.....	Xxii

