

**PERANCANGAN DESAIN UX/UI DARI UCIRCLE PAGE
APLIKASI RENEWU**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Jose Armando Christian

00000069731

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

**PERANCANGAN DESAIN UX/UI DARI UCIRCLE PAGE
APLIKASI RENEWU**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

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

Jose Armando Christian

00000069731

**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 : Jose Armando Christian
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069731
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN DESAIN UX/UI DARI UCIRCLE PAGE APLIKASI RENEWU

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, 8 Juni 2025



(Jose Armando Christian)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul
PERANCANGAN DESAIN UX/UI DARI UCIRCLE PAGE
APLIKASI RENEWU

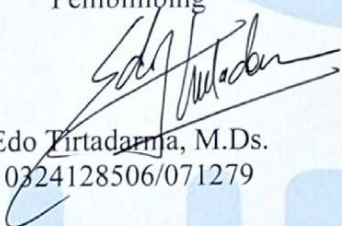
Oleh

Nama Lengkap : Jose Armando Christian
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069731
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

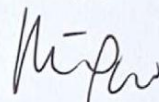
Telah diujikan pada hari Rabu, 11 Juni 2025
Pukul 08.30 s.d. 09.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

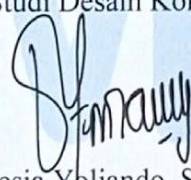
Pembimbing


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/071279

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

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jose Armando Christian
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069731
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DESAIN UX/UI DARI
UCIRCLE PAGE APLIKASI RENEWU

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, 8 Juni 2025



(Jose Armando Christian)

* 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 saya panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena telah memberikan karunia-Nya dalam penulisan laporan MBKM yang berjudul Perancangan Desain UX/UI Dari UCircle *Page* Aplikasi RenewU sehingga dapat selesai tepat waktu. Pembuatan laporan ini merupakan salah satu syarat kelulusan MBKM Kewirausahaan dan sebagai upaya yang dapat dilakukan dalam mengurangi penggunaan dan pemanfaatan sampah plastik.

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. Edo Tirtadarma, M.Ds., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Michelle Greysianti, 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. Anastasia Elena Ariadne, Laurel Tagara Hartono, dan Nathanael Pieter Audrico, selaku tim RenewU yang telah bekerja sama dan memberikan arahan.

Besar harapan saya agar laporan yang ditulis ini dapat menjadi panduan bagi teman-teman mahasiswa/i terutama yang berasal dari program studi Desain Komunikasi Visual atau dari program studi lainnya yang memiliki persamaan topik perancangan *cluster* MBKM Kewirausahaan ini. Besar harapan saya agar laporan yang ditulis dapat memberikan banyak manfaat bagi orang-orang yang membacanya

Tangerang, 8 Juni 2025



(Jose Armando Christian)

PERANCANGAN DESAIN UX/UI DARI UCIRCLE PAGE

APLIKASI RENEWU

(Jose Armando Christian)

ABSTRAK

Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah limbah terbesar di dunia, hal ini menjadi permasalahan serius seiring dengan fakta bahwa sebagian besar sampah yang dihasilkan belum diolah dengan baik. Sampah plastik dan tekstil merupakan jenis limbah yang paling banyak menumpuk, terutama karena sifatnya yang sulit terurai serta minimnya sistem pengelolaan yang efektif. Kurangnya edukasi mengenai pengelolaan sampah, ditambah dengan rendahnya partisipasi masyarakat dalam proses daur ulang, semakin memperburuk kondisi ini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran serta minat masyarakat dalam mengolah sampah melalui pengembangan aplikasi yang dirancang menggunakan metode design thinking. Aplikasi RenewU menawarkan berbagai fitur, seperti *workshop* berbayar, komunikasi antar pengguna, serta *gamifikasi* yang mendorong keterlibatan aktif pengguna. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif melalui metode wawancara, *Focus Group Discussion* (FGD), dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman Gen Z terhadap konsep *upcycling* masih tergolong rendah. Oleh karena itu, melalui penyelenggaraan *sustainable workshop* yang menarik dan interaktif, diharapkan aplikasi ini dapat menjadi solusi yang efektif sekaligus berfungsi sebagai media edukasi yang menyenangkan bagi generasi muda dalam mengelola sampah secara lebih berkelanjutan.

Kata kunci: Limbah, *upcycling*, UX/UI design, *collateral media*



DESIGNING UX/UI DESIGN OF UCIRCLE PAGE ON RENEWU

APPLICATION

(Jose Armando Christian)

ABSTRACT (English)

Indonesia is one of the largest countries producing waste, which is a very concerning issue, especially given the fact that most of the waste generated still remains unprocessed. Plastic and textile waste are amongst the most accumulated waste, primarily due to their non-biodegradable nature and also the lack of effective waste managing system. The absence of proper education on waste management, also attributes to the low interest in waste managing efforts. This study then aims to raise awareness and increase the public's interest in waste processing through the development of an application designed using the design thinking process. The RenewU application aims to offer various different features such as paid workshops, user communication chat, and gamification to encourage active engagements. This research employs both qualitative and quantitative methods through interviews, Focus Group Discussions (FGD), and surveys. Therefore, by providing engaging and interactive sustainable workshops, this initiative is expected to serve as an effective medium to solve the waste management problem in the younger generations.

Keywords: *Waste, upcycling, UX/UI design, collateral media*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
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	3
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan.....	3
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan	4
1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan.....	4
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	10
2.2 Business Model Canvas.....	13
2.3 Deskripsi Perusahaan	14
2.4 Struktur Perusahaan	15
2.5 Alur Kerja Perusahaan.....	17
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	18
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	23
3.1 Market Research Validation	23
3.1.1 Segmentation, Targetting, Positioning	23
3.1.2 Market Persona.....	26

3.2 Metode Pegumpulan Data Ide Bisnis	28
3.2.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif.....	28
3.2.2 Pengumpulan Data Kuantitatif	30
3.3 Analisa Produk Merek dan Kompetitor	32
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	37
3.6 Metode Perancangan Produk/Jasa.....	39
BAB IV PERANCANGAN <i>PROTOTYPE</i> PRODUK/JASA	42
4.1 <i>Timeline</i> dan Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	42
4.2 Uraian Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	47
4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa	63
4.3.1 Proyek 1: Perancangan UX/UI halaman UCircle pada aplikasi RenewU	63
4.3.2 Proyek 2: <i>Advertisement Media Collateral</i>	68
4.3.2 Proyek 3: <i>Social Media Post</i>	72
4.4 Penentuan Vendor <i>Prototype</i> Produk /Jasa	74
4.5 Hasil Ujicoba <i>Prototype</i> Produk/Jasa	76
4.6 Kendala yang Ditemukan	81
4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	83
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	85
5.1 Simpulan	85
5.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	xv
LAMPIRAN.....	xvii

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 Prosedur MBKM.....	5
Tabel 2.1 BEP <i>Workshop Offline</i>	18
Tabel 2.2 DIY <i>Kit</i> Satuan.....	19
Tabel 2.3 BEP <i>Membership</i>	20
Tabel 2.4 Rangkuman BEP	21
Tabel 3.1 Segmentasi RenewU.....	23
Tabel 3.2 <i>Targeting</i> RenewU.....	25
Tabel 3.3 Variabel Pembanding.....	33
Tabel 3.4 Studi Eksisting	34
Tabel 3.5 <i>Benchmarking</i>	38
Tabel 3.6 Penetapan Harga	39
Tabel 4.1 Tabel <i>Timeline</i> Produksi <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	42
Tabel 4.2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa	43
Tabel 4.3 Tabel <i>Segmentation</i>	51
Tabel 4.4 Tabel <i>Targetting</i>	52
Tabel 4.5 <i>Benchmarking</i>	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Me&U <i>On Site</i>	10
Gambar 2.2 Me&U <i>online</i>	11
Gambar 2.3 <i>Business Model Canvas</i>	13
Gambar 2.4 <i>Logo RenewU</i>	15
Gambar 2.5 Struktur Perusahaan RenewU.....	17
Gambar 2.6 Alur Koordinasi MBKM Cluster Kewirausahaan.....	17
Gambar 3.1 <i>Positioning</i>	26
Gambar 3.2 <i>User Persona 1</i>	26
Gambar 3.3 <i>User Persona 2</i>	27
Gambar 3.4 <i>User Persona 3</i>	28
Gambar 3.5 <i>Focus Group Discussion</i>	30
Gambar 3.6 Hasil Kuesioner Pengetahuan <i>Upcycling</i>	31
Gambar 3.7 Hasil Kuesioner Pertimbangan.....	32
Gambar 3.8 <i>Brand Positioning Matrix</i>	33
Gambar 3.9 <i>Spotify Membership</i>	36
Gambar 3.10 <i>Traveloka UI</i>	36
Gambar 3.11 <i>Gojek Illustration</i>	37
Gambar 3.12 <i>Design Thinking</i>	39
Gambar 4.1 <i>User Persona RenewU</i>	53
Gambar 4.2 Rangkuman BEP RenewU	55
Gambar 4.3 <i>Brand Guideline RenewU</i>	55
Gambar 4.4 <i>Moodboard RenewU</i>	56
Gambar 4.5 <i>Informational Architecture Aplikasi RenewU</i>	57
Gambar 4.6 Sketsa UI RenewU 1	57
Gambar 4.7 Sketsa UI RenewU 2	58
Gambar 4.8 <i>UX Writing</i>	59
Gambar 4.9 <i>Low Fidelity UI RenewU</i>	60
Gambar 4.10 <i>High Fidelity UI RenewU</i>	61
Gambar 4.11 <i>Design Collateral RenewU</i>	62
Gambar 4.12 <i>User Testing RenewU</i>	62
Gambar 4.13 Studi Referensi RenewU	63
Gambar 4.14 Sketsa UI RenewU	64
Gambar 4.15 Digitalisasi UX/UI RenewU.....	65
Gambar 4.16 <i>Interactive Prototyping UX/UI RenewU</i>	66
Gambar 4.17 <i>High Fidelity UI RenewU</i>	68
Gambar 4.18 Studi Referensi <i>Media Collateral</i>	68
Gambar 4.19 Sketsa dan <i>Key Visual Media Collateral</i>	69
Gambar 4.20 <i>Media Collateral Advertisement Default</i>	70
Gambar 4.21 <i>Media Collateral Advertisement Ramadhan</i>	71
Gambar 4.22 <i>Social Media Post 1</i>	72
Gambar 4.23 <i>Social Media Post 2</i>	73
Gambar 4.24 <i>Social Media Post 2</i>	74

Gambar 4.25 Antikode	75
Gambar 4.26 <i>Prototype</i> UI Aplikasi RenewU	76
Gambar 4.27 Hasil Kuesioner 1	77
Gambar 4.28 Hasil Kuesioner 2	78
Gambar 4.29 Hasil Kuesioner 3	78
Gambar 4.30 Hasil Kuesioner 4	79
Gambar 4.31 Hasil Kuesioner 5	79
Gambar 4.32 Hasil Kuesioner 6	80
Gambar 4.33 Hasil Kuesioner 7	80
Gambar 4.34 Hasil Kuesioner 8	81



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Presentase Turnitin.....	xvii
Lampiran 2. MBKM 01: Cover Letter Cluster MBKM.....	xviii
Lampiran 3. MBKM 02: Kartu Identitas Peserta MBKM	xix
Lampiran 4. MBKM 03: MBKM Daily Task.....	xx
Lampiran 5. MBKM 04: Lembar Verifikasi Laporan MBKM.....	cxviii
Lampiran 6. Surat Penerimaan Cluster MBKM.....	xlivx
Lampiran 7. Surat Selesai Melaksanakan Cluster MBKM	xlviix
Lampiran 8. Form Bimbingan Entrepreneurial Report.....	cxxiw
Lampiran 9. Lampiran Karya Cluster MBKM Kewirausahaan.....	i

