

PERANCANGAN UI/UX PADA *WEBSITE* COSMOSIZE



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Cleverine Abigael Mulyawan

00000069950

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN UI/UX PADA *WEBSITE* COSMOSIZE



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Cleverine Abigael Mulyawan

00000069950

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 : Cleverine Abigael Mulyawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069950

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan
Magang/~~ MBKM* (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN UI/UX PADA *WEBSITE* COSMOSIZE

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, 12 Juni 2025



(Cleverine Abigael Mulyawan)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul

PERANCANGAN UI/UX PADA *WEBSITE COSMOSIZE*

Oleh

Nama Lengkap : Cleverine Abigael Mulyawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069950

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 12 Juni 2025

Pukul 14.00 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

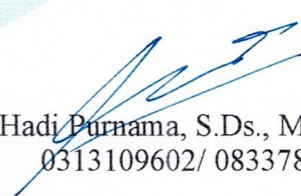
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



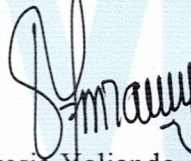
Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901

Penguji



Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/ 083378

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

U M M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Cleverine Abigael Mulyawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069950
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1-S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN UI/UX PADA
WEBSITE COSMOSIZE**

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, 12 Juni 2025



(Cleverine Abigael Mulyawan)

* 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 kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kehendak-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan MBKM *Cluster* Kewirausahaan dengan judul “Perancangan UI/UX Pada *Website* Cosmosize” dengan lancar dan memenuhi ketentuan jam yang diperlukan dalam penulisan laporan. Proses perancangan telah melalui banyak tahap dan tidak akan terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak yang terlibat.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Dauly, 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. Christina Flora, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan MBKM *Cluster* Kewirausahaan.
5. Hadi Purnama, S.Ds., M.M., selaku Penguji Sidang MBKM *Cluster* Kewirausahaan dan memberi saran, serta *insight* bagi penulisan laporan maupun teknis pengerjaan karya untuk ke depannya.
6. Michelle Greysianti Mutak, selaku Pembimbing Eksternal yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan MBKM *Cluster* Kewirausahaan.
7. Rizky Novita Lestari, selaku *Dedicated Mentor* yang telah membantu mengarahkan ide bisnis dan memberi *insight* baru dalam dunia bisnis yang bermanfaat bagi tim Cosmosize.
8. Tim Cosmosize, selaku teman dan anggota yang telah berjuang bersama mewujudkan Cosmosize dari awal hingga mencapai tahap akhir dari MBKM *Cluster* Kewirausahaan.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM *Cluster* Kewirausahaan.

10. Teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM *Cluster* Kewirausahaan.

Dengan laporan yang telah diselesaikan, saya berharap dapat menjadi bentuk panduan maupun referensi bagi teman-teman mahasiswa dan mahasiswi yang menemukan korelasi dengan topik perancangan yang telah dituliskan, baik mengenai topik *merchandise* ataupun prototipe *website* sebagai hasil karyanya.

Tangerang, 12 Juni 2025



(Cleverine Abigael Mulyawan)



PERANCANGAN UI/UX PADA *WEBSITE COSMOSIZE*

(Cleverine Abigael Mulyawan)

ABSTRAK

Berkembangnya pasar seni dipengaruhi dengan banyaknya kehadiran *art market* dengan jumlah sekitar 32 lebih di Indonesia, khususnya di Pulau Jawa pada tahun 2024. Didukung dengan adanya sebuah *trend* yang diikuti oleh banyak penggemar seperti Gen Z dan Alpha, mengenai koleksi *trinkets* yang digunakan dalam mempersonalisasikan barang-barang yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari mereka. *Trinkets* atau juga disebut sebagai *merchandise* memiliki proses produksi yang panjang dari tahap desain hingga sampai ke vendor percetakan. Mengulik proses produksi tersebut, terdapat kebutuhan akan *mock-up* hasil produk yang digunakan dengan tujuan sebagai gambaran realisasi produk yang akan dicetak. Masalah yang dialami para kreator *merchandise* berdasarkan kuesioner dan wawancara yang telah dilakukan, meliputi kesulitan mencari *template mock-up* yang tepat sehingga menghabiskan banyak waktu dalam tahap tersebut. Dengan itu, ide bisnis yang dibangun mencakup sebuah platform yang dapat memfasilitasi kebutuhan untuk membuat *mock-up merchandise* baik dalam mendapatkan gambar *mock-up* dan data rincian cetak. Platform akan berupa sebagai sebuah *website*, dirancang menggunakan teori Design Thinking dari *Interaction Design Foundation* untuk membangun UI/UX dari platform tersebut. Maka, *Cosmosize* hadir sebagai ide bisnis yang dibangun dengan tujuan untuk mempermudah pekerjaan para kreator *merchandise* dalam membuat *mock-up merchandise* dan komunikasi dengan vendor percetakan melalui adanya file rincian cetak yang dapat dikirim secara langsung.

Kata kunci: *Merchandise, Mock-up, Website*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGN OF COSMOSIZE WEBSITE'S UI/UX

(Cleverine Abigael Mulyawan)

ABSTRACT (English)

The art market has a significant increase in popularity with many art conventions appearing in Indonesia, about 32 art conventions in Java at 2024. An on-going trend is also followed by many Gen Z and Alpha where they collect trinkets to personalized their daily items. Trinkets or known as merchandise has its own process of production consisting from designing the art until reaching the printing stage. In part of the process, there's a need of mock-up where it's used to show what the actual product would look like after its printing stage. Based on the conducted questionnaire and interview, a problem existed amongst merchandise creators where they have difficulty in finding the right template, hence wasting time at that stage. With that being said, a business idea was built from the problem which is to make a platform to make mock-up for merchandise, from getting the final mock-up product to getting the merchandise printing details. The platform will be website based, designed with Design Thinking, a theory from Interaction Design Foundation to build its UI/UX. Hence, Cosmosize is made as a business idea, focusing on helping to ease merchandise creators in the need to make mock-ups as well as the communication with printing vendors through the merchandise printing details that can be sent immediately.

Keywords: Merchandise, Mock-up, Website

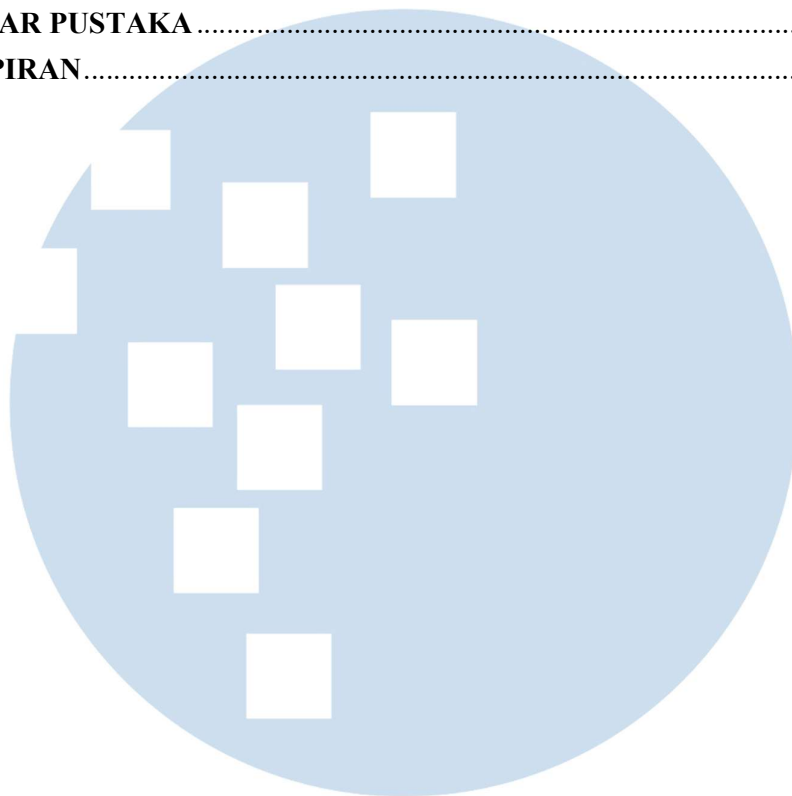


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan.....	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	3
1.3 Batasan Masalah MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	3
1.3.1 Strategi Bisnis dan Desain	3
1.3.2 Khalayak Sasaran	3
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	4
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan.....	4
1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	5
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	11
2.3 Deskripsi Perusahaan	13
2.3.1 Visi Misi Perusahaan	14
2.3.2 Logo Perusahaan.....	14
2.3.3 Maskot Perusahaan	16
2.4 Struktur Perusahaan	16

2.5 Alur Kerja Perusahaan	18
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	19
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	23
3.1 Market Research Validation	23
3.1.1 Segmentation, Targeting, Positioning	23
3.1.2 Market Persona	24
3.2 Metode Pengumpulan Data Ide Bisnis	26
3.2.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif	26
3.2.2 Metode Pengumpulan Data Kuantitatif	29
3.3 Analisa Produk Merek dan Kompetitor	34
3.4 Studi Eksisting dan Studi Referensi	38
3.4.1 Studi Eksisting	38
3.4.2 Studi Referensi	43
3.5 Penetapan Harga Produk	51
3.6 Metode Perancangan Produk	52
BAB IV PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK	54
4.1 Timeline dan Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk	54
4.2 Uraian Perancangan <i>Prototype Website Cosmosize</i>	59
4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan <i>Website Cosmosize</i>	61
4.3.1 Perancangan <i>User Experience Website Cosmosize</i>	61
4.3.2 Perancangan <i>Icon & Copywriting Website Cosmosize</i>	65
4.3.3 Perancangan <i>User Interface Website Cosmosize</i>	70
4.3.4 Perancangan <i>Prototyping Website Cosmosize</i>	81
4.4 Penentuan Vendor <i>Prototype</i> Produk	84
4.5 Hasil Ujicoba <i>Prototype</i> Produk	87
4.5.1 Hasil <i>Alpha Testing</i>	87
4.5.2 Hasil <i>Beta Testing</i>	89
4.5.3 Revisi <i>Testing</i>	92
4.6 Kendala yang Ditemukan	97
4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	97
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	99
5.1 Simpulan	99

5.2 Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN.....	xix



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Prosedur MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	6
Tabel 2.1 Tabel Analisis Kelayakan Usaha	19
Tabel 3.1 Tabel Segmentasi, <i>Targeting</i> , dan <i>Positioning</i>	23
Tabel 3.2 Tabel Kuesioner - Usia Responden.....	30
Tabel 3.3 Tabel Kuesioner – Platform Penjualan	30
Tabel 3.4 Tabel Kuesioner – Hobi Responden	31
Tabel 3.5 Tabel Kuesioner – Jenis <i>Merchandise</i>	31
Tabel 3.6 Tabel Kuesioner – Platform Digital.....	32
Tabel 3.7 Tabel Kuesioner – Kebutuhan <i>Mock-up</i>	33
Tabel 3.8 Tabel Kuesioner – Tantangan Dalam Membuat <i>Mock-up</i>	33
Tabel 3.9 Tabel Kuesioner – Ketertarikan Platform Pembuatan <i>Mock-up</i>	34
Tabel 3.10 Tabel Perbandingan Kompetitor	35
Tabel 3.11 Tabel Analisa SWOT Wooacry	39
Tabel 4.1 Tabel Timeline Produksi <i>Prototype Website</i> Cosmosize.....	54
Tabel 4.2 Tahapan Perancangan <i>Prototype Website</i> Cosmosize	55
Tabel 4.3 <i>Alpha Testing</i> – Usia.....	87
Tabel 4.4 <i>Alpha Testing</i> – <i>Usability Testing & User Experience 1</i>	88
Tabel 4.5 <i>Alpha Testing</i> – <i>Usability Testing & User Experience 2</i>	88
Tabel 4.6 <i>Alpha Testing</i> – <i>Visual & Design 1</i>	89
Tabel 4.7 <i>Alpha Testing</i> – <i>Visual & Design 2</i>	89
Tabel 4.8 <i>Beta Testing</i> – <i>Usability Testing & User Experience 1</i>	90
Tabel 4.9 <i>Beta Testing</i> – <i>Usability Testing & User Experience 2</i>	90
Tabel 4.10 <i>Beta Testing</i> – <i>Usability Testing & User Experience 3</i>	91
Tabel 4.11 <i>Beta Testing</i> – <i>Visual & Design 1</i>	91
Tabel 4.12 <i>Beta Testing</i> – <i>Visual & Design 2</i>	92

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 GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Business Model Canvas</i> Cosmosize	11
Gambar 2.2 <i>Customer Journey Promotions</i>	12
Gambar 2.3 Logo Perusahaan Cosmosize	15
Gambar 2.4 Maskot Perusahaan Cosmosize	16
Gambar 2.5 Struktur Perusahaan Cosmosize	17
Gambar 2.6 Alur Koordinasi Tim Cosmosize	19
Gambar 3.1 Target <i>Market Persona</i> Primer	25
Gambar 3.2 Target <i>Market Persona</i> Sekunder	25
Gambar 3.3 Dokumentasi Wawancara dengan Veru dan Leia	26
Gambar 3.4 <i>Competition Mapping</i> Cosmosize	35
Gambar 3.5 Area Pengeditan <i>Mock-up</i> Wooacry	39
Gambar 3.6 Laman Produk Wooacry	41
Gambar 3.7 <i>Display</i> Produk Wooacry	41
Gambar 3.8 <i>Browsing Mode</i> Wooacry	42
Gambar 3.9 <i>Size Guide</i> Wooacry	42
Gambar 3.10 Analisa <i>Layout</i> pada Canva	44
Gambar 3.11 UI Canva	45
Gambar 3.12 Layar Edit Canva	45
Gambar 3.13 Laman Utama Envato	46
Gambar 3.14 <i>Layout</i> Envato	47
Gambar 3.15 Penyajian Produk Envato	47
Gambar 3.16 Penyajian <i>Plans</i> dan FAQs Envato	48
Gambar 3.17 Laman Utama Magihae	49
Gambar 3.18 Penyajian Produk dan Tutorial Magihae	49
Gambar 3.19 Penyajian FAQs Magihae	50
Gambar 3.20 <i>Browsing</i> Produk Magihae	50
Gambar 3.21 Laman Produk Magihae	51
Gambar 3.22 Metode Perancangan <i>Design Thinking</i>	52
Gambar 4.1 <i>Mindmap Brainstorming</i>	59
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> Cosmosize	60
Gambar 4.3 Layar Edit Cosmosize	60
Gambar 4.4 <i>Information Architecture</i> Cosmosize	62
Gambar 4.5 <i>User Journey</i> Cosmosize	63
Gambar 4.6 <i>User Flow</i> Awal Keseluruhan	64
Gambar 4.7 <i>User Flow</i> Pertama	64
Gambar 4.8 <i>User Flow</i> Kedua	65
Gambar 4.9 <i>Icon Gallery</i>	66
Gambar 4.10 Stilasi <i>Icon Clasp</i>	66
Gambar 4.11 Stilasi <i>Icon Accessory</i>	67
Gambar 4.12 Stilasi <i>Icon Extras</i>	67
Gambar 4.13 Stilasi <i>Icon Templates</i>	68

Gambar 4.14 Stilasi <i>Icon Size</i>	68
Gambar 4.15 Stilasi <i>Icon Border</i>	69
Gambar 4.16 <i>Cosmosize Components</i>	69
Gambar 4.17 <i>Cosmosize Website Copywriting</i>	70
Gambar 4.18 <i>Sketsa Homepage</i>	71
Gambar 4.19 <i>Sketsa Mock-up Space</i>	72
Gambar 4.20 <i>Sketsa Creative Community & Lainnya</i>	72
Gambar 4.21 <i>Grid Line Website</i>	73
Gambar 4.22 <i>Low Fidelity Homepage, Mock-Up Space, Creative Community ...</i>	74
Gambar 4.23 <i>Low Fidelity Plans, Account, Help-Center</i>	74
Gambar 4.24 <i>High Fidelity Homepage Cosmosize</i>	76
Gambar 4.25 <i>High Fidelity Mock-Up Space Cosmosize</i>	77
Gambar 4.26 <i>High Fidelity Edit Die Cut Sticker</i>	77
Gambar 4.27 <i>High Fidelity Creative Community</i>	78
Gambar 4.28 <i>High Fidelity Plans</i>	79
Gambar 4.29 <i>High Fidelity Account</i>	80
Gambar 4.30 <i>High Fidelity Help Center</i>	81
Gambar 4.31 <i>Navigation Bar Cosmosize</i>	81
Gambar 4.32 <i>Hover Effect Cosmosize</i>	82
Gambar 4.33 <i>Filtering Templates Cosmosize</i>	83
Gambar 4.34 <i>Waiting Animation Cosmy</i>	83
Gambar 4.35 <i>Pop-Up Messages</i>	84
Gambar 4.36 <i>Produk Identitas Cosmosize</i>	85
Gambar 4.37 <i>Produk Demo Day</i>	86
Gambar 4.38 <i>Produk Demo Day Dekorasi</i>	86
Gambar 4.39 <i>Revisi Showcase Merchandise</i>	93
Gambar 4.40 <i>Revisi Fitur Promote</i>	94
Gambar 4.41 <i>Revisi Kembali ke Layar Edit</i>	94
Gambar 4.42 <i>Revisi Guide</i>	95
Gambar 4.43 <i>Revisi Navigasi Bar</i>	96

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 LAMPIRAN

Lampiran 1. MBKM 01: Cover Letter Cluster MBKM.....	xix
Lampiran 2. MBKM 02: Kartu Identitas Peserta MBKM	xx
Lampiran 3. MBKM 03: MBKM Daily Task	xxi
Lampiran 4. MBKM 04: Lembar Verifikasi Laporan MBKM	xxxv
Lampiran 5. Surat Penerimaan Cluster MBKM.....	xxxvi
Lampiran 6. Surat Selesai Melaksanakan Cluster MBKM	xxxvii
Lampiran 7. Lampiran Data Kuantitatif.....	xxxviii
Lampiran 8. Lampiran Karya Cluster MBKM Kewirausahaan.....	xliv
Lampiran 9. Dokumentasi <i>Demo Day</i>	xlvi
Lampiran 10. Lampiran Hasil <i>Testing</i>	xlix
Lampiran 11. Hasil Presentase Turnitin.....	lv
Lampiran 12. Lampiran Data Kualitatif.....	lvi

