

**PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI
“BLOOMVEST” SEBAGAI PLATFORM EDUKASI,
SIMULASI, DAN PERMAINAN INVESTASI INTERAKTIF**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Andrew Jaya Susilo

00000066358

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

**PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI
“BLOOMVEST” SEBAGAI PLATFORM EDUKASI,
SIMULASI, DAN PERMAINAN INVESTASI INTERAKTIF**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Andrew Jaya Susilo

00000066358

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : **Andrew Jaya Susilo**

Nomor Induk Mahasiswa : **00000066358**

Program Studi : **Sistem Informasi**

Laporan MBKM Kewirausahaan dengan judul:

**PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI “BLOOMVEST”
SEBAGAI PLATFORM EDUKASI, SIMULASI, DAN PERMAINAN
INVESTASI INTERAKTIF**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan MBKM Kewirausahaan yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan MBKM, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 30 Juni 2025



(Andrew Jaya Susilo)

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andrew Jaya Susilo
NIM : 00000066358
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik dan Informatika
Jenis Karya : Laporan MBKM Kewirausahaan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas laporan Kewirausahaan saya yang berjudul.

PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI “BLOOMVEST” SEBAGAI PLATFORM EDUKASI, SIMULASI, DAN PERMAINAN INVESTASI INTERAKTIF

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan MBKM Kewirausahaan saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 30 Juni 2025

Yang menyatakan,



(Andrew Jaya Susilo)

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang maha Esa. Atas berkat dan pertolongan-Nya, laporan kegiatan MBKM Kewirausahaan dengan judul *Perancangan User Interface Aplikasi “Bloomvest” sebagai Platform Edukasi, Simulasi, dan Permainan Investasi Interaktif*. Laporan ini disusun sebagai bentuk dokumentasi dan pertanggungjawaban atas pelaksanaan program MBKM Kewirausahaan yang diikuti pada semester ini.

Laporan ini dilatarbelakangi oleh tingginya minat masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap dunia investasi, namun masih dibayangi oleh rendahnya literasi keuangan, minimnya pengalaman, serta ketakutan akan risiko kerugian. Di sisi lain, mayoritas *platform* edukasi investasi saat ini masih bersifat satu arah dan teoritis, sehingga belum mampu memberikan pengalaman belajar yang aplikatif dan menyenangkan. Oleh karena itu, aplikasi Bloomvest dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut melalui pendekatan interaktif berbasis gamifikasi, fitur simulasi investasi menggunakan uang virtual, serta sistem *mentoring* langsung dengan investor berpengalaman.

Terima kasih diucapkan kepada pihak-pihak yang telah mendukung dan membantu selama proses perancangan dan penyusunan MBKM Kewirausahaan ini.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ririn Ikana Desanti, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ririn Ikana Desanti, S.Kom., M.Kom., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya MBKM Kewirausahaan ini.

5. Hoky Nanda, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Kewirausahaan.
6. Ivan F Gautama, sebagai Mentor yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi selama proses pengembangan bisnis.
7. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga laporan MBKM ini dapat diselesaikan.
8. Nathan, Henry, Bryant, dan Ivan, sebagai rekan tim Bloomvest yang telah memberikan kontribusi besar dari awal proses MBKM sampai akhir.

Karya ilmiah ini diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif tentang inovasi di sektor edukasi finansial digital. Semoga penelitian ini menjadi kontribusi berharga dalam meningkatkan literasi keuangan, khususnya di kalangan generasi muda.

Tangerang, 30 Juni 2025



(Andrew Jaya Susilo)

PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI “BLOOMVEST” SEBAGAI PLATFORM EDUKASI, SIMULASI, DAN PERMAINAN INVESTASI INTERAKTIF

(Andrew Jaya Susilo)

ABSTRAK

Minat generasi muda terhadap investasi terus meningkat dalam beberapa tahun terakhir, namun tidak diiringi dengan kesiapan literasi keuangan dan pengalaman praktis yang memadai. Banyak *platform* edukasi yang ada masih bersifat teoritis dan satu arah, sehingga belum mampu menjawab kebutuhan pengguna pemula yang ingin belajar investasi secara aman dan interaktif. Melalui program MBKM Kewirausahaan, Bloomvest dirancang sebagai sebuah aplikasi berbasis edukasi, simulasi, dan permainan investasi interaktif sebagai solusi atas tantangan tersebut. Fokus utama pengembangan aplikasi ini adalah pada perancangan antarmuka pengguna (user interface) yang intuitif, visual, dan menyenangkan agar sesuai dengan karakteristik target pengguna usia 15-25 tahun. Selama proses pengembangan, kendala utama yang dihadapi adalah menyesuaikan fitur aplikasi dengan karakteristik target pasar, yaitu pengguna usia 15–25 tahun yang membutuhkan pendekatan belajar yang ringan, visual, dan menyenangkan. Solusi yang diterapkan meliputi penerapan sistem gamifikasi, penggunaan uang virtual, serta integrasi *mentoring* dari investor berpengalaman. Dari pelaksanaan program ini, dipelajari bagaimana mengembangkan ide bisnis berbasis masalah nyata di masyarakat, membangun strategi produk yang berorientasi pada pengguna, serta pentingnya validasi dan pengujian langsung untuk memastikan kesesuaian fitur dengan kebutuhan pasar. Laporan ini memberikan gambaran lengkap mengenai proses perancangan Bloomvest dan bagaimana produk ini diharapkan dapat menjadi jembatan bagi pemula dalam memahami dan mempraktekkan investasi dengan cara yang aman, terarah, dan menyenangkan.

Kata kunci:Edukasi Investasi, Gamifikasi, Literasi Keuangan

USER INTERFACE DESIGN OF THE “BLOOMVEST” APPLICATION AS AN INTERACTIVE INVESTMENT EDUCATION, SIMULATION, AND GAMING PLATFORM

(Andrew Jaya Susilo)

ABSTRACT (English)

In recent years, interest in investment among young people has significantly increased, yet it is not accompanied by sufficient financial literacy or practical experience. Most existing educational platforms remain theoretical and one-way, making them less effective for beginners who need a safer and more interactive way to learn. Through the MBKM Entrepreneurship program, the author developed Bloomvest, an application focused on investment education, simulation, and interactive gameplay to address these challenges. The main focus of the application development is designing an intuitive, visual, and enjoyable user interface that aligns with the characteristics of users aged 15 to 25. During the development process, the main obstacle was aligning the application features with the needs of the target audience—users aged 15 to 25—who prefer a light, visual, and engaging learning approach. The implemented solutions included gamification systems, virtual currency simulations, and integrated mentoring from experienced investors. From this entrepreneurship cluster, the author gained valuable insights into developing a user-focused business idea, building product strategies based on real-world problems, and validating features through direct user feedback. This report provides a comprehensive overview of the design process of Bloomvest and how the product aims to become a bridge for beginner investors to learn and practice investment in a safe, structured, and enjoyable manner.

Keywords: Financial Literacy, Gamification, Investment Education

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	i
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT (English)</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang MBKM Kewirausahaan	1
1.2 Maksud dan Tujuan MBKM Kewirausahaan.....	2
1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Dalam MBKM Kewirausahaan	4
BAB II GAMBARAN UMUM RENCANA USAHA	6
2.1 Kondisi Umum Lingkungan	6
2.2 Gambaran Umum Produk.....	7
2.3 Analisis Kelayakan Usaha	7
BAB III METODE PELAKSANAAN MBKM KEWIRAUSAHAAN	18
3.1 Produksi	18
3.2 Penetapan Harga	24
3.3 Promosi Target Pasar	26
3.4 Tahapan Pekerjaan yang Dilakukan Dalam MBKM Kewirausahaan.....	42
3.5 Uraian Pelaksanaan Kerja sebagai Chief Product Officer Dalam MBKM Kewirausahaan	43
3.5.1 Proses Pelaksanaan	43
3.5.2 Kendala yang Ditemukan	113
3.5.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	113
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	115
4.1 Simpulan.....	115

4.2	Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA.....		118
LAMPIRAN.....		120



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Uraian Kegiatan Bloomvest dalam MBKM Kewirausahaan.....	4
Tabel 2. 1 Proyeksi Pendapatan Bloomvest.....	8
Tabel 2. 2 Biaya Produksi Bloomvest.....	8
Tabel 2. 3 Biaya Produksi per transaksi Bloomvest	9
Tabel 2. 4 Pendapatan Januari - Juni.....	10
Tabel 2. 5 Pendapatan Juli - Desember.....	11
Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Dalam MBKM Cluster Kewirausahaan	42
Tabel 3. 2 Proses divisi produksi pada perancangan user interface aplikasi Bloomvest	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Business Model Canvas	12
Gambar 2. 2 Struktur Perusahaan.....	16
Gambar 3. 1 Storyboard Fitur Mentoring	19
Gambar 3. 2 Storyboard Fitur Quiz pada Mentoring	20
Gambar 3. 3 Storyboard Fitur Market.....	21
Gambar 3. 4 Storyboard Fitur Duel	22
Gambar 3. 5 Feeds Instagram Bloomvest	27
Gambar 3. 6 Design X-Banner Demo Day Bloomvest.....	30
Gambar 3. 7 Design Lanyard Demo Day	31
Gambar 3. 8 Design ID Card Demo Day	32
Gambar 3. 9 Maskot Bloomy	33
Gambar 3. 10 Feeds TikTok Bloomvest	35
Gambar 3. 11 Feeds Additional TikTok Bloomvest	37
Gambar 3. 12 Poster Kampanye Edukatif.....	38
Gambar 3. 13 Poster Kampanye Demo Day	40
Gambar 3. 14 Dokumentasi Demo Day	40
Gambar 3. 15 Alur Splash Screen	46
Gambar 3. 17 Home Screen Iphone 16 Pro.....	47
Gambar 3. 18 Alur Splash Screen 1	48
Gambar 3. 19 Alur Splash Screen 2	49
Gambar 3. 20 Alur Splash Screen 3	50
Gambar 3. 21 Alur Splash Screen 4	51
Gambar 3. 22 Alur Splash Screen 5	52
Gambar 3. 23 Alur On Boarding Screen	53
Gambar 3. 24 Alur On Boarding Screen 1	53
Gambar 3. 25 Alur On Boarding Screen 2	54
Gambar 3. 26 Alur On Boarding Screen 3	55
Gambar 3. 27 Alur On Boarding Screen 4	56
Gambar 3. 28 Alur On Boarding Screen 5	57
Gambar 3. 29 Alur Sign In Login	59
Gambar 3. 30 Alur Sign In Login 1	60
Gambar 3. 31 Alur Sign In Login 2	62
Gambar 3. 32 Alur Sign In Login 3	64
Gambar 3. 33 Homepage User	65
Gambar 3. 34 Chat UI Screen User.....	66
Gambar 3. 35 Chat UI Screen User Clicked	67
Gambar 3. 36 bloomvest Store.....	68
Gambar 3. 37 Alur Pembayaran via Bank	69

Gambar 3. 38 Alur Pembayaran via E-Wallet	70
Gambar 3. 39 Accessed Article.....	71
Gambar 3. 40 Portfolio Distribution	73
Gambar 3. 41 Course Page – Mentoring Tab.....	74
Gambar 3. 42 Course Page – Quiz Tab.....	75
Gambar 3. 43 Course Page – Quiz Tab 1.....	76
Gambar 3. 44 Course Page – Quiz Tab 2.....	77
Gambar 3. 45 Course Page – Quiz Tab 3.....	78
Gambar 3. 46 Course Page – Quiz Tab 4.....	79
Gambar 3. 47 Course Page – Quiz Tab 5.....	80
Gambar 3. 48 Course Page – Quiz Tab 6.....	81
Gambar 3. 49 Course Page – Quiz Tab 7.....	82
Gambar 3. 50 Course Page – Quiz Tab 8.....	83
Gambar 3. 51 Course Page – Quiz Tab 9.....	84
Gambar 3. 52 Course Page – Mentoring Tab 1.....	85
Gambar 3. 53 Course Page – Mentoring Tab 2.....	86
Gambar 3. 54 Course Page – Mentoring Tab 3.....	87
Gambar 3. 55 Course Page – Mentoring Tab 4.....	88
Gambar 3. 56 Course Page – Mentoring Tab 5.....	89
Gambar 3. 57 Course Page – Mentoring Tab 6.....	90
Gambar 3. 58 Course Page – Mentoring Tab 7.....	91
Gambar 3. 59 Course Page – Mentoring Tab 8.....	91
Gambar 3. 60 Course Page – Mentoring Tab 9.....	92
Gambar 3. 61 Course Page – Mentoring Tab 10.....	93
Gambar 3. 62 Course Page – Mentoring Tab 11.....	94
Gambar 3. 63 Course Page – Mentoring Tab 12.....	95
Gambar 3. 64 Course Page – Mentoring Tab 13.....	96
Gambar 3. 65 Course Page – Mentoring Tab 14.....	97
Gambar 3. 66 Course Page – Mentoring Tab 15.....	98
Gambar 3. 67 Course Page – Mentoring Tab 16.....	99
Gambar 3. 68 Alur Market Watchlist.....	100
Gambar 3. 69 Alur Market Watchlist 1.....	100
Gambar 3. 70 Alur Market Watchlist 2.....	101
Gambar 3. 71 Alur Market Watchlist 3.....	102
Gambar 3. 72 Alur Market Buy 1 – Chart 1	103
Gambar 3. 73 Alur Market Buy 1 – Chart 1.1	104
Gambar 3. 74 Alur Market Buy 1 – Chart 1.2	105
Gambar 3. 75 Alur Market Buy 1 – Chart 1.3	105
Gambar 3. 76 Video Page	107
Gambar 3. 77 Video Page 1	108
Gambar 3. 78 Duel Page 1	109

Gambar 3. 79 Duel Page 2	110
Gambar 3. 80 Duel Page 3	111
Gambar 3. 81 Duel Page 4	112
Gambar 3. 82 Duel Page 5	113



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A: Surat Pengantar MBKM Kewirausahaan (MBKM 01)	120
Lampiran B: Kartu MBKM Kewirausahaan (MBKM 02).....	121
Lampiran C: Daily Task Kewirausahaan (MBKM 03).....	122
Lampiran D: Lembar Verifikasi Laporan MBKM Kewirausahaan (MBKM 04)	137
Lampiran E: Surat Penerimaan MBKM Cluster Kewirausahaan (LoA)	138
Lampiran F: Lampiran pengecekan hasil Turnitin.....	139
Lampiran G: Lampiran QR Code Akses Prototype BLOOMVEST (Figma).....	140
Lampiran H: Semua hasil karya tugas yang dilakukan selama MBKM Cluster Kewirausahaan	141