

BAB III

METODE PELAKSANAAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

3.1 Produksi

Produksi dalam konteks *startup* Bloomvest merujuk pada proses pembuatan produk digital berupa aplikasi edukasi investasi berbasis *mobile*. Produk ini bukan berupa barang fisik, melainkan layanan digital yang terdiri dari berbagai fitur interaktif seperti *mentoring*, kuis edukatif, simulasi *market*, dan fitur duel antar pengguna. Saat ini, produk masih berada pada tahap *prototype* dan belum masuk proses *deployment* ke *platform* resmi seperti *Play Store* atau *App Store*. Proses produksi dilakukan secara bertahap dan terstruktur dengan mengedepankan prinsip desain berpusat pada pengguna (*User-Centered Design*).

3.1.1 Tahap Perencanaan dan Identifikasi Fitur

Langkah pertama dalam proses produksi dimulai dengan diskusi dan brainstorming internal untuk menentukan fitur-fitur inti yang akan dikembangkan. Tim melakukan studi pasar dan identifikasi permasalahan pengguna terkait minimnya edukasi investasi yang interaktif. Hasil dari tahap ini adalah penetapan tiga fitur utama yang menjadi keunggulan Bloomvest:

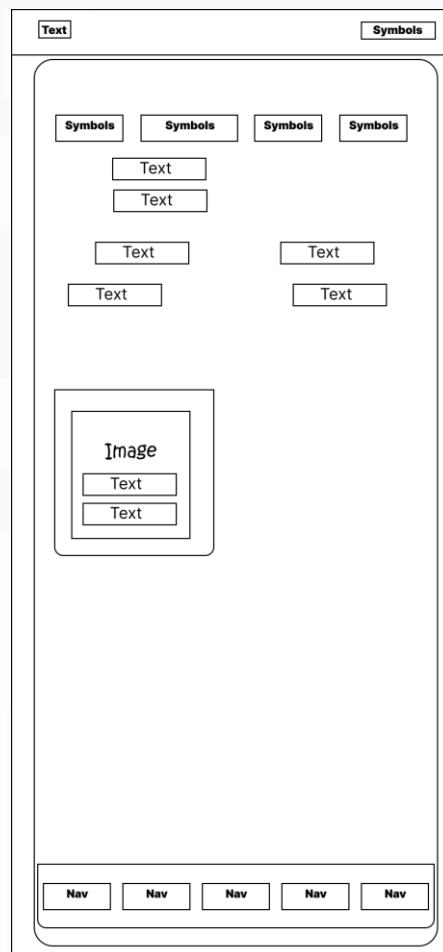
1. *Mentoring* (Edukasi Terpandu)

Fitur ini memungkinkan pengguna untuk belajar langsung dari mentor berpengalaman di bidang investasi. Setiap mentor memiliki *channel broadcast* yang berfungsi seperti grup eksklusif, namun hanya mentor yang dapat mengirimkan konten edukatif ke dalamnya. Konten tersebut dapat berupa:

- Riset mengenai investasi
- Analisis fundamental dan teknikal
- Tips strategi investasi jangka pendek/panjang

- Video edukatif dan artikel ringkas

Pengguna dapat melihat profil mentor terlebih dahulu sebelum bergabung ke *channel* mereka. *Channel mentoring* juga dilengkapi dengan *sub-thread chat*, di mana diskusi tambahan bisa dibuka tanpa membuat informasi utama tenggelam.



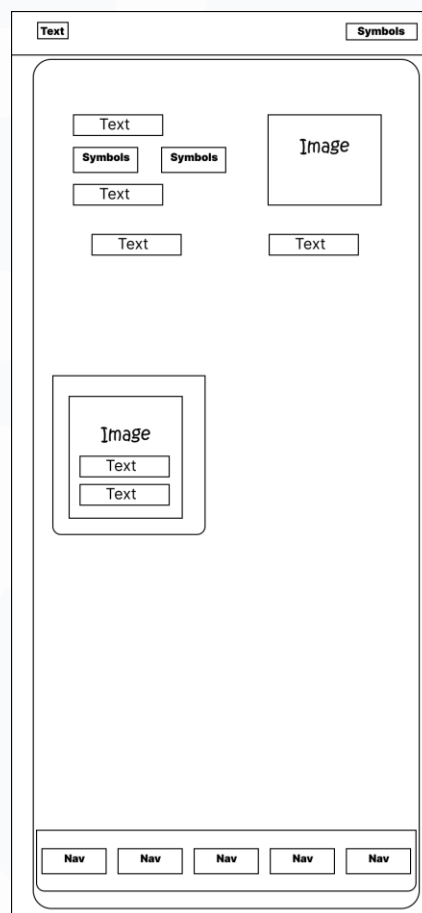
Gambar 3. 1 Storyboard Fitur Mentoring

2. Quiz (Uji Pemahaman Interaktif)

Setelah mempelajari materi dari mentor, pengguna dapat menguji pemahamannya lewat fitur *quiz*. Terdiri dari soal pilihan ganda yang mencakup:

- Dasar-dasar investasi
- Analisis risiko
- Strategi portofolio
- Istilah pasar *crypto*

Quiz ini bersifat interaktif dan bisa diambil berkala. Beberapa *quiz* akan berisi penjelasan jawaban untuk menambah wawasan pengguna, tidak hanya sekedar nilai.



Gambar 3. 2 Storyboard Fitur Quiz pada Mentoring

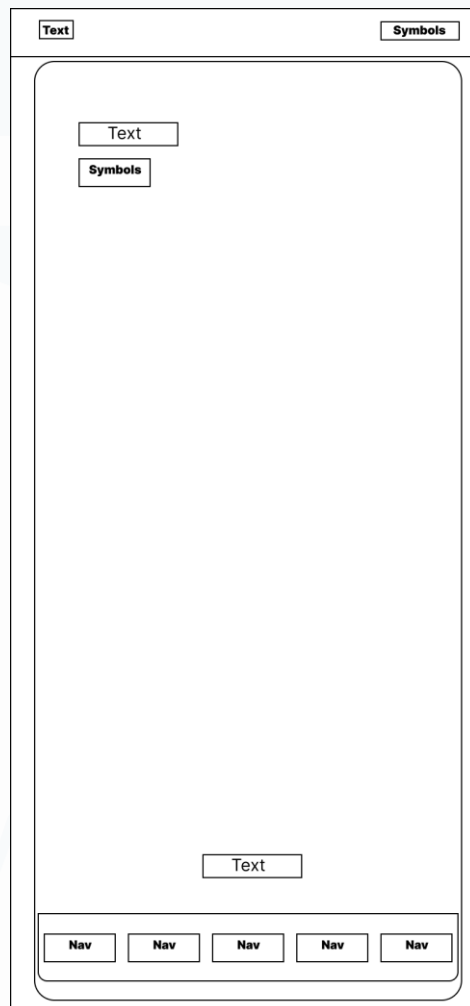
3. Simulasi Pasar *Real-Time* (*Market Simulation*)

Bloomvest menyediakan simulasi jual-beli *crypto* berbasis harga pasar nyata. Pengguna dapat menggunakan uang virtual untuk berlatih

strategi investasi seperti di dunia nyata, namun tanpa risiko kehilangan uang. Fitur ini dirancang menyerupai aplikasi sekuritas *modern*, lengkap dengan:

- Grafik harga *real-time*
- *History* transaksi
- Portofolio virtual
- Peringkat performa pribadi

Simulasi ini melatih pengguna dalam membuat keputusan berdasarkan data dan kondisi pasar yang sebenarnya.



Gambar 3. 3 Storyboard Fitur Market

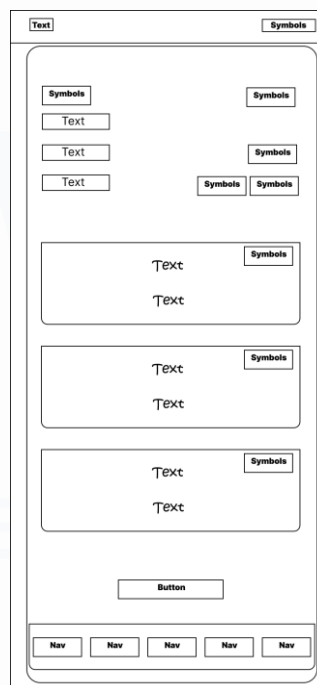
4. *Duel 1 vs 1* (Kompetisi Edukatif)

Untuk meningkatkan semangat belajar dan daya saing, Bloomvest menyediakan fitur *duel 1 vs 1* antar pengguna. Dalam *duel* ini, dua pengguna akan “berlomba” untuk mengelola portofolio terbaik selama waktu tertentu dengan dana virtual yang sama.

Mode duel terbagi dua:

- *Matchmaking random*: sistem mencari lawan dengan level yang seimbang
- Tantang teman: pengguna bisa mengundang teman langsung untuk adu strategi

Setelah waktu duel habis, sistem akan menampilkan siapa yang unggul berdasarkan performa portofolionya. Fitur ini menambahkan elemen gamifikasi, meningkatkan motivasi belajar sambil tetap edukatif.



Gambar 3. 4 Storyboard Fitur Duel

3.1.2 Perancangan UI/UX dan Prototyping

Selanjutnya, tim kami mulai membuat alur pengguna dan tampilan *interface* dengan *tools* seperti Figma. Desain dibuat dalam bentuk *low-fidelity wireframe* terlebih dahulu, kemudian ditingkatkan menjadi *high-fidelity interactive prototype*. Dalam proses ini, penekanan diberikan pada tampilan yang intuitif, ramah pengguna, dan *modern*, terutama untuk target usia 17–30 tahun.

Prototyping meliputi semua halaman penting dalam aplikasi seperti:

- Halaman *onboarding*
- Home dan navigasi antar fitur
- Halaman *mentoring* dan *quiz*
- Halaman simulasi *market* dan *duel*
- *Login & sign up page*

3.1.3 User Testing dan Iterasi

Prototype yang telah dikembangkan diuji melalui *usability testing* kepada calon pengguna dari target segmen pasar. Pengujian dilakukan untuk menilai sejauh mana aplikasi mudah digunakan, menarik, dan dipahami. Pengguna diminta mencoba *flow* fitur-fitur utama, kemudian memberikan masukan mengenai pengalaman mereka.

Masukan dari *user testing* dikumpulkan dalam bentuk catatan observasi dan wawancara singkat. Beberapa perbaikan dilakukan berdasarkan *feedback*, seperti:

- Penyederhanaan navigasi *bottom menu*
- Penyesuaian warna dan ikon agar lebih nyaman dilihat
- Penyempurnaan penempatan tombol-tombol penting

3.1.4 Pengemasan Produk (*Packaging*)

Meskipun aplikasi belum di *deploy*, tahap pengemasan dilakukan

dalam bentuk:

- Presentasi desain visual aplikasi (*mockup*)
- *Demo interactive prototype* melalui Figma
- *Brand identity*: termasuk logo, warna utama (*navy*)
- Dokumentasi desain dan fitur untuk keperluan *pitching* dan validasi investor

Pengemasan ini memungkinkan Bloomvest untuk dapat ditampilkan secara profesional dalam sesi *pitching*, *user testing* lanjutan, maupun validasi pasar yang lebih luas.

Dengan pendekatan bertahap dan berfokus pada kebutuhan pengguna, proses produksi Bloomvest di tahap awal ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang bernilai edukatif, menarik, serta mudah diakses, sebelum nantinya masuk ke tahap pengembangan sistem dan peluncuran resmi.

3.2 Penetapan Harga

Dalam perancangan user interface aplikasi Bloomvest sebagai *platform* edukasi dan simulasi investasi, penetapan harga dilakukan dengan memperhatikan segmen pasar utama yaitu pelajar, investor pemula, dan komunitas keuangan digital. Strategi penetapan harga yang digunakan adalah metode *Penetration Pricing*, yaitu strategi harga rendah pada tahap awal untuk menarik minat pengguna secara luas, meningkatkan adopsi, dan menciptakan loyalitas sebelum perlahan-lahan meningkatkan harga atau menambah fitur premium.

Strategi ini dinilai sesuai karena Bloomvest merupakan produk baru di pasar edukasi investasi yang kompetitif dan membutuhkan akuisisi pengguna secara cepat. Dengan menyediakan layanan inti secara gratis atau murah, Bloomvest memudahkan pengguna untuk mencoba fitur-fitur edukatif dan kompetitif tanpa risiko tinggi.

Berikut adalah rincian harga pada beberapa fitur utama Bloomvest:

1. ***Top-Up Virtual Currency***

Default: Rp25.000 untuk 10 juta Bloomvest Token
Bundling: Tersedia bonus token untuk *top-up* dalam jumlah besar (hingga +25%)

2. ***Penjualan Research***

Setiap riset dijual seharga Rp5.000, di mana Bloomvest mengambil komisi sebesar 20–30%.

3. ***One on One Mentoring***

Harga sesi *mentoring*: Rp200.000 per sesi
Bloomvest mengambil komisi tetap Rp10.000 (5%) per sesi

4. ***Live Stream Pay per View***

Biaya per *live stream*: Rp3.000 per pengguna
Bloomvest mengambil bagian Rp1.000 dari setiap transaksi

5. ***Turnamen Trading***

Biaya registrasi peserta: Rp50.000
Dari 50 peserta (Rp2.500.000), Bloomvest mengambil Rp1.000.000 sebagai *revenue* dan Rp1.500.000 dijadikan hadiah

6. ***Penjualan Theme UI (Kustomisasi Tampilan Aplikasi)***

Fitur ini merupakan produk digital premium dengan harga fleksibel yang disesuaikan dengan eksklusivitas desain, berkisar antara Rp10.000 hingga Rp50.000.

Penetapan harga yang terjangkau ini dirancang untuk menghilangkan hambatan finansial awal bagi pengguna pemula, sekaligus menciptakan jalur monetisasi yang sehat bagi keberlanjutan bisnis. Di masa mendatang, Bloomvest juga berencana menambahkan fitur langganan premium dengan model harga berjenjang, sesuai dengan pertumbuhan fitur dan kebutuhan pengguna.

3.3 Promosi Target Pasar

Berikut adalah susunan perencanaan strategi promosi produk Bloomvest, yaitu sebuah *platform* edukasi dan simulasi investasi yang ditujukan untuk pemula. Strategi promosi yang digunakan bertujuan untuk meningkatkan *awareness*, menarik pengguna awal, serta membangun kredibilitas brand.

Metode promosi yang digunakan untuk menjangkau serta memperluas *awareness market* mengenai aplikasi Bloomvest adalah sebagai berikut:

3.3.1 Media Sosial Instagram

Instagram dipilih sebagai media utama untuk melakukan promosi aplikasi Bloomvest karena *platform* ini memiliki karakteristik yang sangat relevan dengan target audiens yang ingin dijangkau, yaitu generasi Z dengan rentang usia 15 – 25 tahun yang merupakan segmen pengguna terbesar Instagram di Indonesia. generasi ini juga merupakan kelompok yang umumnya sedang berada dalam tahap awal kemandirian finansial dan mulai mencari informasi mengenai investasi. Instagram ssebagai *platform visual-first* memungkinkan Bloomvest untuk menampilkan materi edukatif dan promosi dengan pendekatan desain yang menarik dan inter/aktif, sehingga memudahkan pengguna dalam menerima informasi yang disampaikan.

Berikut adalah hasil dari perancangan media promosi Instagram dari akun [@bloomvest.id](https://www.instagram.com/bloomvest.id)

1. Pengenalan *Brand* dan Produk (Nathan)



Gambar 3. 5 Feeds Instagram Bloomvest

Dalam perancangan konten promosi Instagram untuk Bloomvest, digunakan pendekatan visual yang konsisten dengan identitas *brand*. Warna biru dijadikan sebagai warna utama dalam setiap visual karena warna ini telah menjadi ciri khas Bloomvest yang melambangkan profesionalisme, kepercayaan, dan kestabilan, yang merupakan nilai-nilai yang sangat penting dalam dunia edukasi dan investasi. Gaya desain yang digunakan adalah gaya modern dan minimalis untuk menunjukkan bahwa Bloomvest adalah sebuah *platform* berbasis teknologi yang relevan dengan perkembangan zaman serta kebutuhan belajar generasi *digital*. Selain itu, penataan *layout* konten menggunakan pendekatan asimetris. Pemilihan *layout* asimetris ini bertujuan untuk menciptakan kesan dinamis, menarik, dan tidak monoton.

Isi konten yang dirancang dalam materi promosi ini juga disusun

secara strategis untuk menjangkau berbagai aspek dalam proses edukasi dan ketertarikan audiens terhadap aplikasi. Salah satu konten yang ditampilkan berjudul “*Dare to Start? Play. Simulate. Grow.*” yang memperkenalkan fitur *real-time simulation* dari Bloomvest. Konten ini menonjolkan pesan bahwa belajar investasi tidak harus menakutkan, dengan kalimat ajakan seperti “*All the fun, none the fear,*” yang bertujuan untuk mengurangi kecemasan pengguna pemula dalam mencoba dunia investasi. Konten lainnya seperti “*Why Choose Bloomvest*” dibuat untuk memberikan informasi yang lebih mendalam mengenai alasan mengapa Bloomvest kayak digunakan, yaitu karena *platform* ini menyediakan pengalaman belajar yang aman melalui simulasi bebas risiko, modul belajar interaktif, dan mentor yang berpengalaman. Terdapat juga konten yang mengangkat fitur-fitur utama aplikasi seperti penjelasan fitur *Integrated Learning Platform*, *Real-Time Simulation*, dan *Multiplayer Game*. Masing-masing fitur dijelaskan secara ringkas namun informatif untuk menunjukkan keunggulan dan pendekatan gamifikasi yang diterapkan dalam Bloomvest, agar belajar investasi terasa menyenangkan sekaligus kompetitif.

Selain menonjolkan fitur dan keunggulan, konten promosi juga digunakan untuk membangun hubungan dengan pengguna melalui ajakan untuk mencoba *prototype* aplikasi secara langsung dalam acara *Demo Day*, yang diselenggarakan pada tanggal 4 – 6 Juni 2025, di *Lobby B*, kampus Multimedia Nusantara. Dalam konten ini, ditambahkan *call-to-action button* seperti “*Try Now,*” “*Send Feedback,*” serta informasi waktu dan lokasi acara untuk mendorong partisipasi aktif dari audiens. Konten lainnya seperti slogan “*Start Blooming with Bloomvest*” dan “*Invest Smart. Plan Ahead*” berfungsi untuk memperkuat citra *brand* dan memberikan pesan yang mudah diingat mengenai misi Bloomvest dalam mendampingi pengguna membangun kebiasaan investasi yang

cerdas dan terencana. Seluruh konten ini dirancang tidak hanya untuk menarik perhatian, tetapi juga untuk membangun kepercayaan, memperkuat edukasi, dan mendorong pengguna untuk berinteraksi langsung dengan *platform* Bloomvest.

2. Media Promosi *X-Banner* (Nathan)



Gambar 3. 6 Design X-Banner Demo Day Bloomvest

X-Banner promosi Bloomvest ini dirancang untuk menarik perhatian pengunjung secara visual dan informatif dalam acara langsung seperti *Demo Day*. Dengan dominasi warna biru tua yang konsisten dengan identitas visual Bloomvest, *banner* ini memancarkan kesan profesional, edukatif, dan dapat dipercaya. Elemen utama dalam desain ini adalah maskot Bloomvest yang bernama “*Bloomy*”, yang ditampilkan secara sentral dan ekspresif untuk memberikan kesan ramah, menarik perhatian audiens muda, dan membangun kedekatan emosional dengan para pengguna.

Secara struktur, *banner* dibagi menjadi beberapa bagian informatif; penjelasan singkat tentang Bloomvest, tujuan aplikasi, serta fitur-fitur

utama seperti *Integrated Learning Platform*, *Real-Time Simulation*, dan fitur *Multiplayer Game* yang memperkuat pendekatan belajar yang menyenangkan dan aman. Ilustrasi balon dialog pada Bloomy memberikan penjelasan ringan dan interaktif, menyeimbangkan antara informasi dan hiburan. Di bagian bawah, terdapat dua *QR Code* yang mudah diakses untuk melihat *prototype* aplikasi dan mengisi *feedback form*, mendorong interaksi langsung dengan pengunjung.

Layout banner bersifat vertikal dengan struktur teratur dan mudah dibaca dari atas ke bawah. Penempatan teks, ikon, dan elemen visual dirancang dengan proporsi yang seimbang sehingga tidak terasa penuh, namun tetap informatif. Slogan peluncuran serta logo *platform* aplikasi *Google Play* dan *App Store* diletakkan di bagian akhir dengan tujuan untuk mempertegas bahwa aplikasi ini siap digunakan secara publik. Keseluruhan desain *banner* ini menyampaikan pesan bahwa Bloomvest adalah aplikasi belajar investasi yang edukatif, aman, menyenangkan, dan dekat dengan penggunanya.

3. Media Kolateral Promosi Identitas (Nathan)

Sebagai bagian dari strategi *branding* dan penguatan identitas visual, Bloomvest juga merancang media kolateral berupa *lanyard*, *ID Card*, dan maskot sebagai elemen pendukung dalam kegiatan promosi langsung.

- Lanyard

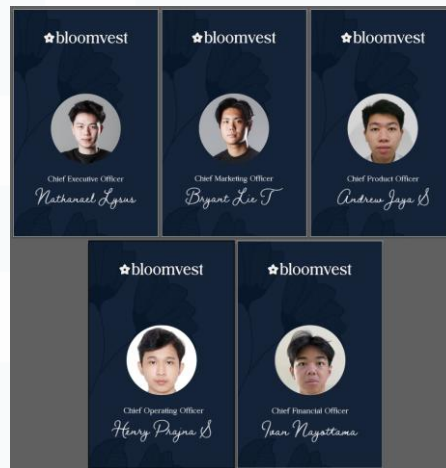


Gambar 3. 7 Design Lanyard Demo Day

Desain *lanyard* Bloomvest menggunakan latar gradasi biru gelap yang mencerminkan identitas *brand* yang profesional dan modern. Logo

dan nama “Bloomvest” ditampilkan secara berulang dengan warna putih kontras, menciptakan kesan bersih dan mudah dikenali dari kejauhan. Desain ini menjaga konsistensi visual *brand* dalam media promosi fisik.

- ID Card

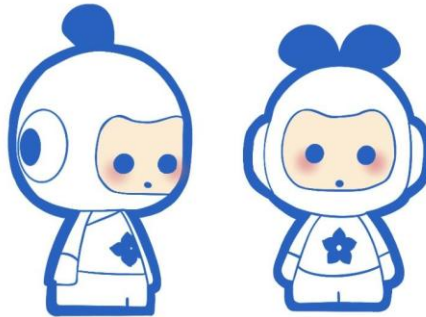


Gambar 3. 8 Design ID Card Demo Day

ID Card Bloomvest dirancang dengan tampilan yang profesional dan seragam, menggunakan latar belakang biru gelap yang senada dengan warna identitas *brand*. Setiap kartu menampilkan logo Bloomvest di bagian atas, disusul dengan posisi jabatan, nama lengkap anggota tim, serta foto formal yang dibingkai lingkaran untuk menjaga kesan rapi dan eksklusif.

Media ini tidak hanya memperkuat kesan korporat dan kredibilitas tim, tetapi juga mempermudah proses identifikasi selama kegiatan resmi seperti *Demo Day* dan presentasi. Selain fungsional, *ID Card* ini juga menjadi media representasi visual yang mempertegas profesionalisme tim di mata audiens dan *partner*.

- **Maskot “*Bloomy*” dan *Keychain***



Gambar 3. 9 Maskot Bloomy

Maskot Bloomy berperan sebagai identitas visual yang merepresentasikan kepribadian Bloomvest; ramah, edukatif, dan menyenangkan. Dengan bentuk karakter yang simpel dan ekspresif, warna biru khas *brand*, serta *logomark* Bloomvest di bagian dada, Bloomy tidak hanya memperkuat pengenalan *brand* secara visual, tetapi juga membantu membangun kedekatan emosional dengan pengguna, khususnya kalangan muda dan pemula dalam dunia investasi.

Bloomy juga dikembangkan sebagai media promosi dalam bentuk *merchandise*, seperti *keychain*, untuk memperluas daya jangkauan *branding*. Penggunaan karakter ini dalam bentuk fisik memungkinkan Bloomvest menciptakan kenang-kenangan menarik bagi pengguna dan pengunjung acara, sekaligus memperkuat ikatan *brand* melalui *item* yang dapat digunakan sehari-hari. Strategi ini menjadikan Bloomy bukan hanya sebagai maskot, tetapi juga duta visual yang merepresentasikan nilai dan semangat Bloomvest dalam setiap interaksi.

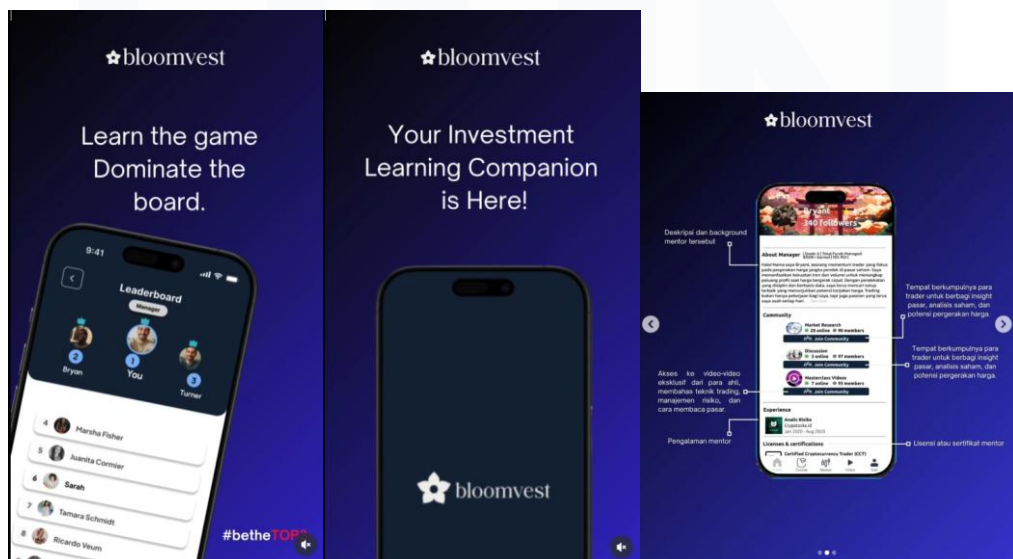
3.3.2 Media Sosial TikTok

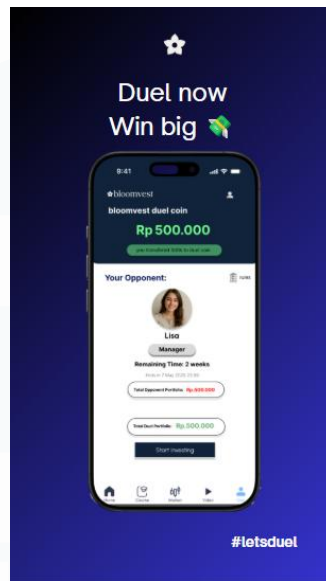
TikTok dipilih sebagai salah satu media promosi utama untuk aplikasi Bloomvest karena *platform* ini memiliki jangkauan yang luas terhadap generasi Z dan milenial muda, khususnya pengguna berusia 15 – 24 tahun yang mendominasi demografi TikTok di Indonesia. Kelompok usia ini merupakan target utama Bloomvest, karena mereka berada dalam fase awal membangun literasi keuangan dan mulai tertarik dengan dunia investasi.

Sebagai platform berbasis video pendek yang bersifat cepat, ringan, dan menghibur, TikTok memungkinkan Bloomvest untuk menyampaikan konten edukatif secara kreatif, ringkas, dan mudah untuk dipahami. Format ini sangat efektif untuk menarik perhatian, membangun *engagement*, dan menumbuhkan minat terhadap investasi di kalangan pengguna muda yang menyukai informasi visual dan *storytelling* yang singkat.

Berikut adalah hasil dari perancangan *design reels* dan *postingan* untuk media sosial TikTok Bloomvest:

1. Pengenalan *Brand* dan Produk (Bryant)





Gambar 3. 10 Feeds TikTok Bloomvest

Video fitur *Leaderboard* – “*Learn the Game, Dominate the Board*” bertujuan untuk memperkenalkan fitur *leaderboard* dalam aplikasi Bloomvest, yang menampilkan peringkat pengguna berdasarkan performa simulasi investasi mereka. Video ini dirancang untuk menonjolkan unsur gamifikasi dan kompetisi sebagai daya tarik utama bagi pengguna muda yang menyukai tantangan dan ingin menjadi yang terbaik dalam belajar investasi. Fitur ini sekaligus menjadi motivasi bagi pengguna untuk terus belajar dan meningkatkan performa investasi mereka melalui pendekatan yang menyenangkan dan kompetitif.

Konten kedua digunakan sebagai *teaser* visual untuk mengenalkan *branding* Bloomvest di media sosial. Dengan desain minimalis dan *tagline* yang kuat, video ini bertujuan membangun rasa penasaran serta memperkuat *positioning* Bloomvest sebagai *platform* edukasi investasi berbasis teknologi.

Kemudian, video fitur *mentoring* – *Profil dan Komunitas Mentor di Bloomvest*, menjelaskan tentang fungsi fitur *mentoring* yang menjadi

salah satu keunggulan utama Bloomvest. Pengguna dapat mengakses profil mentor secara lengkap, termasuk deskripsi singkat, pengalaman profesional, serta sertifikasi yang dimiliki. Fitur ini juga menyediakan akses ke:

- Komunitas diskusi dan riset pasar yang aktif.
- Video eksklusif dari mentor terkait teknik *trading*, manajemen risiko, dan analisis pasar.
- *Masterclass* yang bisa diikuti pengguna untuk meningkatkan pemahaman finansial.

Visual ini dirancang untuk memperlihatkan nilai edukatif dan kredibilitas mentor, sekaligus mendorong keterlibatan pengguna dalam komunitas belajar berbasis pengalaman nyata.

Kemudian pada konten “Duel now, Win Big.”, ditampilkan salah satu fitur unggulan Bloomvest yaitu *Duel Coin*. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk berkompetisi secara real-time dengan pengguna lain dalam lingkungan simulasi investasi. Tujuannya adalah untuk meningkatkan daya tarik aplikasi melalui elemen kompetisi dan mendorong pengguna belajar strategi investasi secara aktif dalam suasana yang menyenangkan dan menantang.

2. Konten Pengenalan *Brand Additional* TikTok



Gambar 3. 11 Feeds Additional TikTok Bloomvest

Konten *carousel* ini dibuat sebagai bagian dari strategi promosi di Instagram untuk membangun *awareness* terhadap aplikasi Bloomvest. *Carousel* ini terdiri dari beberapa *slide* dengan desain yang saling terhubung secara visual dan pesan, ditujukan khusus untuk audiens gen Z dan Milenial yang aktif di media sosial. Tujuan dari pembuatan *carousel* ini adalah sebagai berikut:

- Menarik perhatian calon pengguna secara cepat melalui visual dan pertanyaan yang *relatable*.
- Memperkenalkan fitur-fitur utama seperti *mentoring*, simulasi, dan *leaderboard*.
- Meningkatkan rasa penasaran terhadap produk dan mendorong interaksi (*likes*, *saves*, dan *shares*).
- Mengajak audiens untuk hadir langsung di *Demo Day* dan mencoba *prototype* Bloomvest.

Isi dari *carousel* mencakup:

- *Slide* pembuka dengan pertanyaan yang dekat dengan audiens: “Kamu ngerasa investasi itu ribet? Penasaran tinggi? Tapi dompet berkata lain?”
- *Slide highlight* keunggulan utama Bloomvest: belajar dari mentor, kompetisi seru, dan bebas coba strategi sendiri.
- *Slide* pengenalan fitur *leaderboard* yang mendorong gamifikasi dalam belajar investasi.
- *Slide teaser* sebagai bentuk penguatan *branding* Bloomvest.
- *Slide* fitur *mentoring* dan komunitas *trader*.
- *Slide* ajakan ke acara *Demo Day* Bloomvest.
- Penutup dengan *call-to-action* untuk *follow* akun [@bloomvest.id](https://www.instagram.com/bloomvest.id)

3. Poster Kampanye Edukatif



Gambar 3. 12 Poster Kampanye Edukatif

Poster ini merupakan bagian dari kampanye edukatif untuk melawan persepsi keliru atau mitos umum tentang investasi yang masih banyak dipercayai, khususnya oleh generasi muda. Topik yang diangkat antara lain:

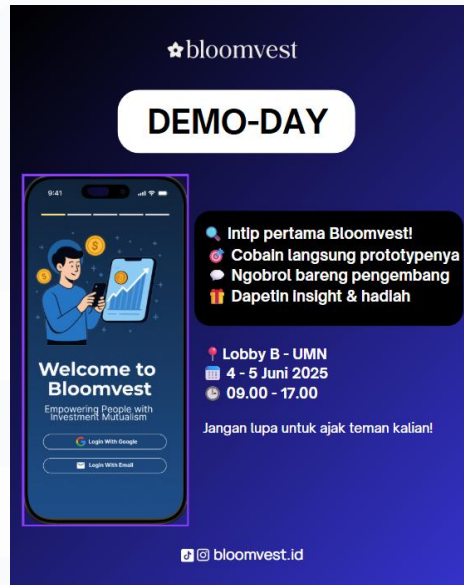
- **Mitos #1:** “Investasi cuma buat orang kaya”: Dibantah dengan penjelasan bahwa kini semua orang bisa belajar investasi tanpa uang, melalui simulasi yang disediakan Bloomvest.
- **Mitos #2:** “Harus jago dalam keuangan dulu”: Dibantah dengan pesan bahwa semua orang bisa mulai dari nol dan belajar secara bertahap bersama mentor.
- **Mitos #3 :** “Investasi itu pasti rugi”: Dibantah dengan rugi bisa dicegah dengan belajar dan simulasi dulu di bloomvest

Tujuan dari konten ini adalah untuk mengedukasi audiens secara ringan dan visual, agar informasi seputar investasi tidak terasa rumit atau membosankan, terutama bagi mereka yang masih awam. Dengan menyajikan materi dalam format yang mudah untuk dicerna, konten ini diharapkan dapat membantu memperluas pemahaman dasar tentang dunia investasi tanpa memberikan tekanan atau kesan eksklusif.

Selain itu, konten ini juga bertujuan untuk menghilangkan rasa takut, minder, atau keraguan yang seringkali muncul di kalangan calon investor pemula sebelum mereka benar-benar memulai. Banyak dari mereka merasa tidak cukup pintar, tidak punya modal, atau takut rugi – dan disinilah peran konten edukatif yang suportif menjadi penting.

Melalui pendekatan yang komunikatif dan bersahabat, konten ini ingin menunjukkan bahwa Bloomvest adalah platform yang inklusif, terbuka bagi siapapun, dan menjadi tempat yang aman serta menyenangkan untuk belajar investasi dari awal tanpa risiko yang membebani.

4. Campaign Demo-Day (Bryant)



Gambar 3. 13 Poster Kampanye Demo Day

Poster ini dibuat untuk mempromosikan event *Demo Day* yang berlangsung pada 4–5 Juni 2025 di UMN. Tujuannya adalah untuk mengundang audiens mencoba langsung *prototype* Bloomvest, berdiskusi langsung dengan *developer*, serta membangun antusiasme menjelang peluncuran aplikasi. Visual poster menekankan informasi event dengan gaya yang ringan dan menarik.

3.3.3 Konten Hari-H *Demo Day*

-Dokumentasi & Konten Hari-H *Demo Day*



Gambar 3. 14 Dokumentasi Demo Day

Konten *real-time* didokumentasikan pada hari pelaksanaan *Demo Day*, seperti dokumentasi kondisi *booth*, interaksi pengunjung, dan suasana acara bertujuan untuk memperlihatkan antusiasme audiens serta meningkatkan exposure Bloomvest di media sosial.

Foto ini diambil saat kegiatan *Demo Day* di Universitas Multimedia Nusantara (UMN) pada tanggal 4–5 Juni 2025. Bloomvest membuka *booth* sebagai ajang pengenalan pertama kepada publik, sekaligus mengajak pengunjung untuk mencoba langsung *prototype* aplikasi yang sedang dikembangkan.

Beberapa pengunjung yang telah mencoba aplikasi Bloomvest berkesempatan mendapatkan hadiah spesial sebagai bentuk apresiasi. Antusiasme peserta terlihat dari banyaknya interaksi, pertanyaan, serta *feedback* yang diberikan langsung di lokasi. Kegiatan ini menjadi momen penting bagi Bloomvest untuk mendapatkan *user feedback* secara langsung, yang sangat berguna dalam menyempurnakan fitur dan pengalaman pengguna. Selain itu, interaksi ini juga berperan dalam membangun *brand engagement* awal, menciptakan koneksi positif antara pengguna dan *platform* sejak tahap pengenalan. Melalui kesempatan ini, Bloomvest juga dapat menguji sejauh mana fitur-fitur dalam aplikasi dapat dipahami dengan mudah oleh pengguna baru, sekaligus mengidentifikasi potensi perbaikan kedepannya.

-Penyempurnaan Target Pasar

Dalam upaya menyempurnakan target pasar, Bloomvest secara spesifik menyasar individu berusia 15 hingga 25 tahun, yang terdiri dari pelajar akhir, mahasiswa, *fresh graduate*, hingga *first jobber*. Kelompok ini dipilih karena mereka berada dalam fase awal kemandirian finansial dan mulai mencari pemahaman seputar keuangan dan investasi. Dari sisi tingkat pendapatan, Bloomvest menargetkan segmen kelas sosial

ekonomi C hingga B, yang memiliki akses terhadap teknologi namun masih berhati-hati dalam mengalokasikan dana untuk investasi.

Karakteristik utama dari target pengguna ini adalah mereka yang belum pernah atau baru mulai berinvestasi, aktif di media sosial, tertarik belajar finansial dan mencari peluang untuk memperoleh keuntungan tanpa risiko besar, serta memiliki ketertarikan terhadap tantangan dan konsep permainan. Dengan pendekatan edukatif berbasis gamifikasi, Bloomvest hadir untuk menjembatani kesenjangan literasi keuangan di kalangan generasi muda melalui cara yang interaktif, menyenangkan, dan bebas tekanan.

3.4 Tahapan Pekerjaan yang Dilakukan Dalam MBKM Kewirausahaan

Bagian ini memaparkan tahapan pekerjaan sebagai Chief Product Officer (CPO) di proyek Bloomvest selama program MBKM Klaster Kewirausahaan. Fokus penuh diberikan pada perancangan dan pengembangan *prototype* aplikasi di Figma, mulai dari tahap konseptualisasi awal, desain pengalaman pengguna (UX) yang intuitif, hingga finalisasi tampilan antarmuka (UI).

Tabel 3.1 di bawah ini menyajikan rangkaian kegiatan utama yang telah dilakukan, beserta periode pelaksanaannya (dalam Minggu), deskripsi singkat aktivitas, dan pihak penanggung jawab (PIC) untuk setiap tahapan.

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Dalam MBKM Cluster Kewirausahaan

No	Minggu	Proyek	Keterangan	PIC
1	1-3	Workshop Idea Generation	Mengikuti workshop dari Skystar Ventures yang bertemakan “Idea Generation”	All
2	2-4	Brainstorming Konsep Bisnis	Melakukan brainstorming konsep dan ide bisnis lebih mendalam	All
3	3	Membuat Desain Logo	Menentukan logo yang akan	All

			digunakan pada Bloomvest	
4	3-13	Bimbingan dengan supervisor	Melakukan bimbingan dengan supervisor Skystar Ventures	All
5	3-13	Bimbingan dengan dedicated mentor	Melakukan bimbingan dengan dedicated mentor dari Skystar Ventures	All
6	3-14	Merancang Design prototype	Melakukan perancangan design prototype Bloomvest	Andrew, Henry, Nathan
7	4-8	Workshop Idea Validation	Mengikuti Workshop dari Skystar Ventures yang bertemakan “Idea Validation”	All
8	4-14	Membuat Laporan	Mulai membuat laporan dari Bab 1	All
9	8 & 14	Pitching session	Melakukan pitching kepada Juri-juri yang disediakan oleh pihak Skystar ventures	All
10	10-14	Workshop product prototyping	Mengikuti workshop dari Skystar Ventures yang bertemakan “Product prototyping”	All
11	14	Demo Day	Mengumpulkan insight dari user testing dan form feedback	All

3.5 Uraian Pelaksanaan Kerja sebagai Chief Product Officer Dalam MBKM Kewirausahaan

3.5.1 Proses Pelaksanaan

Sebagai **Chief Product Officer (CPO)** dalam proyek Bloomvest, bertanggung jawab penuh dalam mengarahkan seluruh proses pengembangan produk, mulai dari tahap perencanaan, perancangan prototipe dengan fokus pengalaman pengguna (UX) yang intuitif, hingga penyusunan *roadmap*

teknologi. Penjelasan di bagian ini akan menguraikan secara rinci setiap bagian pekerjaan yang dilakukan, mulai dari proses inisiasi, pengerjaan, revisi, teknis *editing*, hingga finalisasi desain. Berbagai *screenshot* atau gambar pendukung juga akan disertakan untuk memperjelas alur kerja.

Tabel 3.2 di bawah ini merinci proyek atau jenis pekerjaan utama yang telah dilaksanakan dalam lingkup perancangan *prototype* di Figma, disertai dengan durasi (Minggu) dan keterangan singkat mengenai aktivitas yang dilakukan.

Tabel 3. 2 Proses divisi produksi pada perancangan user interface aplikasi Bloomvest

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1-2	Riset Konseptual & Definisi Fitur	Menganalisis kebutuhan pengguna dan kompetitor, lalu merumuskan konsep <i>prototype</i> serta daftar fitur inti yang akan dibangun di Figma.
2	3	Perancangan <i>Wireframe</i> & <i>User Flow</i>	Mendesain kerangka dasar antarmuka (<i>wireframe</i>) dan menentukan alur interaksi pengguna (<i>user flow</i>) secara detail dalam Figma.
3	4-5	Desain <i>Mockup</i> & Komponen UI	Mengembangkan tampilan visual (<i>mockup</i>) dengan palet warna, tipografi, dan membuat komponen-komponen UI yang akan digunakan berulang di Figma.
4	6-7	Pembuatan <i>Interactive Prototype</i>	Mengimplementasikan semua interaksi dan navigasi antar halaman di Figma untuk menghasilkan <i>prototype</i> yang dapat diuji secara simulasi.
5	8	Uji Coba Internal & Finalisasi Awal	Melakukan <i>walkthrough prototype</i> dengan tim dan memfinalisasi desain yang sudah ada sebelum perubahan arah bisnis.

6	9	Penyesuaian Konsep & Riset Pasca-Pivot	Menganalisis arah model bisnis baru dan melakukan riset awal untuk menyesuaikan konsep desain <i>prototype</i> di Figma.
7	10	Perancangan Ulang Alur & Desain Fitur Baru	Mendesain ulang <i>user flow</i> dan <i>mockup</i> untuk fitur-fitur yang relevan dengan arah bisnis baru di Figma (misal: fitur duel, edukasi).
8	11	Iterasi & Penyempurnaan <i>Prototype</i> Pasca-Pivot	Melakukan revisi desain dan menyempurnakan <i>prototype</i> di Figma agar sesuai dengan model bisnis yang telah di-pivot.
9	12	Uji Usability <i>Prototype</i> Baru	Mengadakan sesi uji <i>usability</i> dengan calon pengguna untuk mengumpulkan <i>feedback</i> pada <i>prototype</i> hasil pivot di Figma.
10	13	Analisis <i>Feedback</i> & Perbaikan Desain	Menganalisis hasil uji <i>usability</i> dan menerapkan perbaikan pada <i>prototype</i> di Figma berdasarkan <i>feedback</i> pengguna.
11	14	Finalisasi <i>Prototype</i> untuk Presentasi Akhir	Menyelesaikan seluruh desain <i>prototype</i> di Figma, memastikan konsistensi dan kesiapan untuk presentasi akhir program.

Berikut adalah hasil dari perancangan yang dibuat:

3.5.1.1 Splash Screen

Gambar 3.5.1.1 menyajikan alur visual dari *splash screen* aplikasi "Bloomvest", yang dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang mulus dan informatif selama proses pemuatan aplikasi pada perangkat iPhone 16 Pro. Setiap tahapan ini dirancang untuk menginformasikan pengguna bahwa aplikasi sedang dalam proses inisialisasi, sekaligus menampilkan identitas merek dengan optimal pada layar iPhone 16 Pro.

Alur *splash screen* ini tidak hanya bertujuan untuk mengisi waktu tunggu saat aplikasi dimuat, tetapi juga untuk memperkuat *branding* "Bloomvest" melalui animasi logo yang menarik dan konsisten, khususnya disesuaikan dan dioptimalkan untuk performa visual pada perangkat iPhone 16 Pro. Desain ini memastikan bahwa pengalaman pengguna dimulai dengan kesan visual yang profesional dan informatif pada perangkat target.



Gambar 3. 15 Alur Splash Screen

Berikut adalah penjelasan detail untuk setiap tahapan dalam alur *splash screen* ini:

1. Tahap 1: *Tampilan Home Screen iPhone 16 Pro*
 - Tahap ini menunjukkan kondisi awal sebelum aplikasi dibuka, yaitu tampilan *home screen* dari perangkat iPhone 16 Pro. Ini mengilustrasikan titik awal interaksi pengguna di mana mereka akan mengetuk ikon aplikasi "Bloomvest" untuk memulai, dengan mempertimbangkan elemen *UI* khas iPhone 16 Pro seperti *Dynamic Island* atau penempatan ikon.



Gambar 3. 16 Home Screen Iphone 16 Pro

2. Tahap 2: Layar Transisi Gelap dengan Efek Oval

- Setelah pengguna mengetuk ikon aplikasi, layar perangkat iPhone 16 Pro bertransisi menjadi gelap total dengan latar belakang biru tua atau hitam pekat. Pada bagian bawah tengah layar, terlihat efek oval atau bayangan yang samar. Tahap ini berfungsi sebagai transisi awal yang lembut sebelum elemen *splash screen* utama mulai dimuat, menciptakan kesan kedalaman atau fokus pada bagian tengah layar iPhone 16 Pro.



Gambar 3. 17 Alur Splash Screen 1

3. Tahap 3: Kemunculan Ikon Bintang (Ukuran Besar)
 - Pada tahap ini, ikon bintang berwarna putih, yang merupakan bagian integral dari logo "Bloomvest", mulai muncul di tengah layar iPhone 16 Pro. Ukuran ikon bintang ini ditampilkan secara relatif besar untuk menarik perhatian pengguna dan memulai animasi visual dari *splash screen*, memanfaatkan resolusi dan kualitas layar iPhone 16 Pro.



Gambar 3. 18 Alur Splash Screen 2

4. Tahap 4: Pengecilan Ikon Bintang

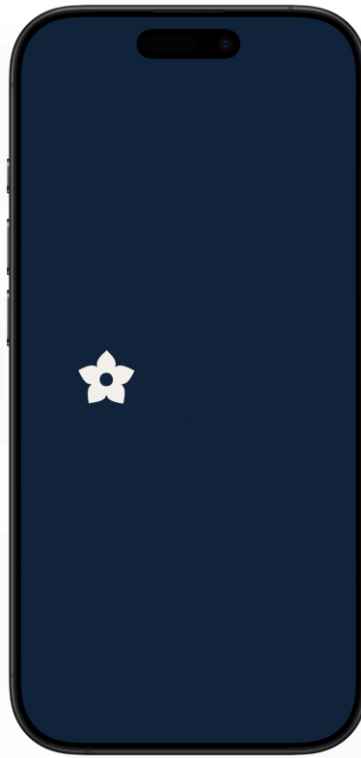
- Ikon bintang kemudian beranimasi mengecil secara proporsional, namun tetap berada di tengah layar iPhone 16 Pro. Animasi pengecilan ini dirancang untuk menciptakan dinamika visual yang halus dan responsif, menunjukkan bahwa elemen visual sedang bergerak dan berinteraksi sebagai bagian dari proses pemuatan pada perangkat high-end.



Gambar 3. 19 Alur Splash Screen 3

5. Tahap 5: Pergeseran Ikon Bintang ke Kiri

- Setelah mengecil, ikon bintang bergeser secara horizontal ke sisi kiri layar iPhone 16 Pro. Pergeseran ini merupakan persiapan untuk penempatan final logo, di mana ikon bintang akan bersanding dengan teks nama aplikasi, memanfaatkan ruang layar yang tersedia.



Gambar 3. 20 Alur Splash Screen 4

6. Tahap 6: Tampilan Final Splash Screen (Logo Lengkap "Bloomvest")

- Tahap terakhir ini menampilkan *splash screen* dalam bentuk finalnya pada layar iPhone 16 Pro. Ikon bintang berada di posisi akhirnya di sisi kiri, berdampingan dengan teks "bloomvest" yang muncul di sebelah kanannya. Tampilan ini secara jelas mengidentifikasi aplikasi kepada pengguna selama proses pemuatan. Setelah *splash screen* ini selesai, aplikasi akan memuat antarmuka utama (dashboard) pengguna, dirancang untuk dioptimalkan pada spesifikasi iPhone 16 Pro.



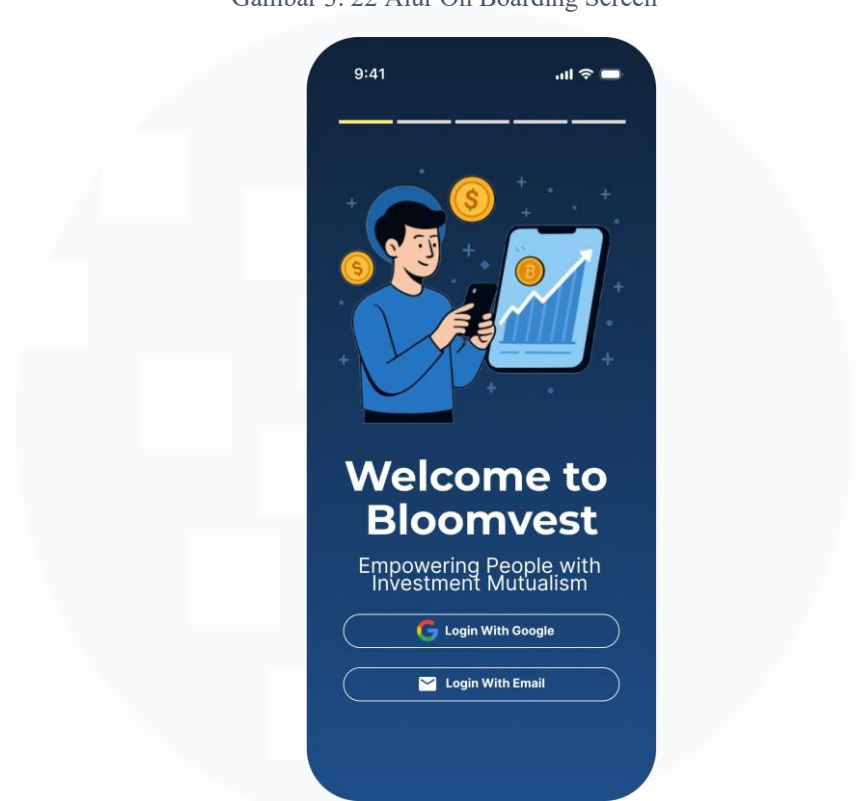
Gambar 3. 21 Alur Splash Screen 5

3.5.1.2 On Boarding Screen

Gambar 3.5.1.2 menunjukkan lima layar *onboarding* utama dari aplikasi "Bloomvest" yang dirancang untuk memandu pengguna baru dan mengkomunikasikan fitur-fitur inti serta manfaat yang ditawarkan aplikasi. Setiap layar dilengkapi dengan ilustrasi yang relevan, judul yang menarik, deskripsi singkat, dan opsi untuk melanjutkan proses *login* atau pendaftaran.



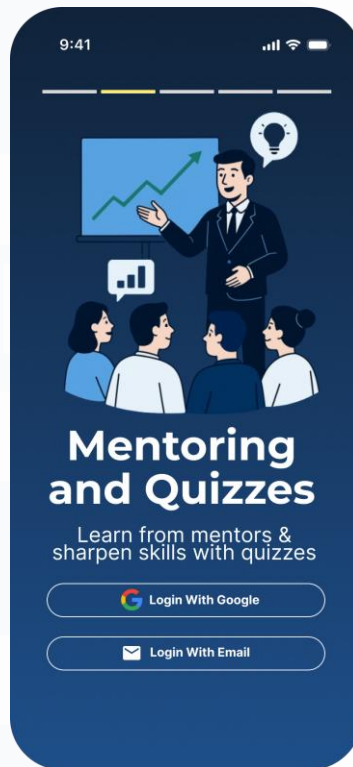
Gambar 3. 22 Alur On Boarding Screen



Gambar 3. 23 Alur On Boarding Screen 1

1. Layar 1: "Welcome to Bloomvest"

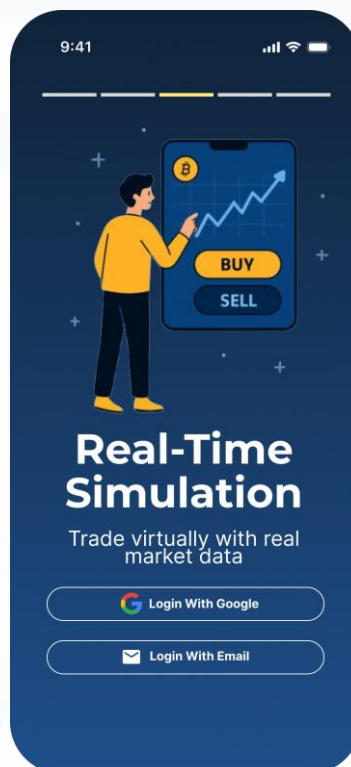
- **Judul:** Welcome to Bloomvest
- **Deskripsi:** Empowering people with investment! *Letsjoin* (seharusnya "Let's join" atau "Let's begin").
- **Ilustrasi:** Menampilkan seorang individu sedang memegang *smartphone* dengan grafik saham dan pertumbuhan uang di latar belakang, mengindikasikan fokus aplikasi pada investasi dan pemberdayaan finansial.
- **Tujuan:** Layar pembuka ini berfungsi sebagai salam awal kepada pengguna, memperkenalkan nama aplikasi, dan secara singkat mengkomunikasikan misi utamanya, yaitu memberdayakan orang melalui investasi.



Gambar 3. 24 Alur On Boarding Screen 2

Layar 2: "Mentoring and Quizzes"

- **Judul:** Mentoring and Quizzes
- **Deskripsi:** Learn from mentors & sharpen skills with quizzes.
- **Ilustrasi:** Menampilkan seorang mentor (digambarkan sebagai seorang eksekutif dengan grafik) sedang mengajar sekelompok siswa, dengan ikon "cap" wisuda dan "centang" untuk kuis.
- **Tujuan:** Layar ini menyoroti fitur edukasi aplikasi, menekankan kesempatan bagi pengguna untuk belajar dari mentor dan mengasah keterampilan investasi mereka melalui kuis interaktif, menunjukkan komitmen aplikasi terhadap pendidikan pengguna.



Gambar 3. 25 Alur On Boarding Screen 3

Layar 3: "Real-Time Simulation"

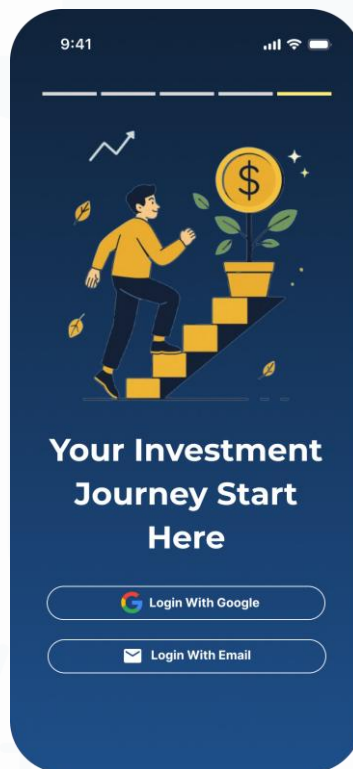
- **Judul:** Real-Time Simulation
- **Deskripsi:** Trade virtually with real market data.
- **Ilustrasi:** Menampilkan seorang individu sedang berinteraksi dengan grafik saham, dengan tombol "BUY" dan "SELL" yang jelas, serta data pasar real-time di latar belakang.
- **Tujuan:** Layar ini memperkenalkan fitur simulasi perdagangan, yang memungkinkan pengguna untuk berlatih investasi secara virtual menggunakan data pasar aktual, sehingga mereka dapat memperoleh pengalaman tanpa risiko finansial nyata.



Gambar 3. 26 Alur On Boarding Screen 4

Layar 4: "1v1 Duel"

- **Judul:** 1v1 Duel
- **Deskripsi:** Battle in real-time, Outsmart, outwade, and dominate! (seharusnya "outwit", "outtrade").
- **Ilustrasi:** Menampilkan dua individu saling berhadapan dalam mode kompetitif, mengisyaratkan adanya fitur duel atau kompetisi antar pengguna.
- **Tujuan:** Layar ini menyoroti elemen gamifikasi dan kompetitif aplikasi, di mana pengguna dapat berduel satu lawan satu secara real-time untuk menguji keterampilan investasi mereka melawan pengguna lain, menambahkan aspek interaksi sosial dan tantangan.



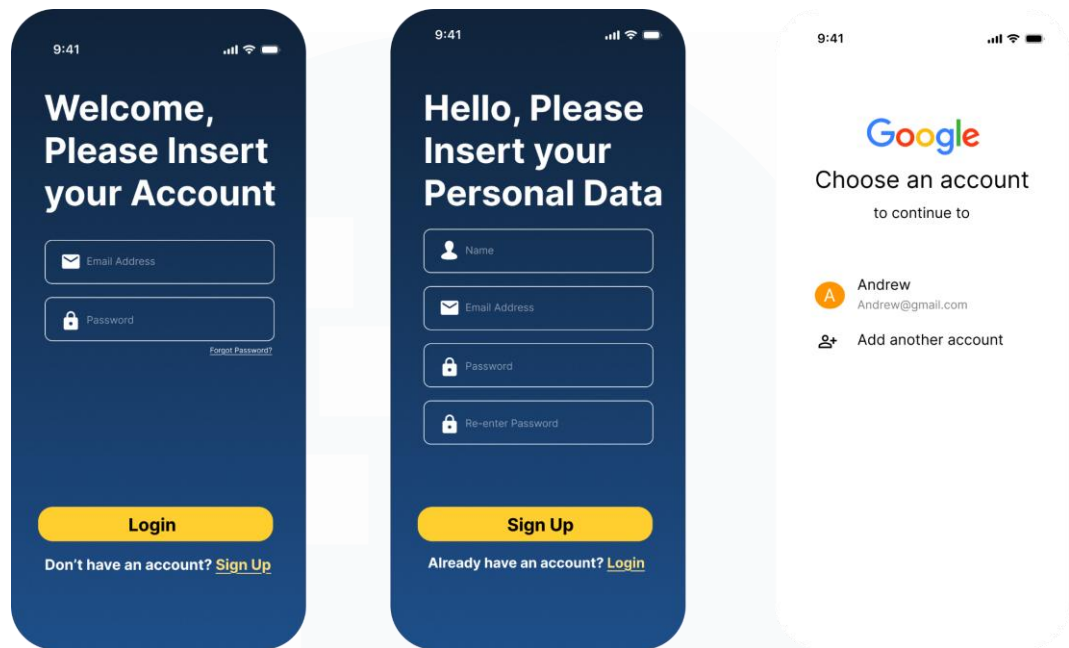
Gambar 3. 27 Alur On Boarding Screen 5

Layar 5: "Your Investment Journey Start Here"

- **Judul:** Your Investment Journey Start Here
- **Deskripsi:** (Tidak ada deskripsi spesifik di bawah judul, namun maksudnya adalah ajakan untuk memulai).
- **Ilustrasi:** Menampilkan seorang individu yang sedang menaiki anak tangga yang terbuat dari tumpukan koin emas, melambangkan perjalanan menuju kesuksesan finansial atau pertumbuhan investasi.
- **Tujuan:** Layar terakhir ini berfungsi sebagai ajakan bertindak (Call to Action), mendorong pengguna untuk memulai perjalanan investasi mereka dengan "Bloomvest". Ini merupakan titik akhir dari pengenalan fitur sebelum pengguna diarahkan ke proses pendaftaran/login.

3.5.1.3 Sign In Login

Gambar 3.5.1.3 menampilkan alur desain untuk proses otentikasi pengguna pada aplikasi "Bloomvest", mencakup layar *login*, *sign up*, dan integrasi dengan akun Google. Desain ini bertujuan untuk menyediakan jalur yang jelas dan mudah bagi pengguna untuk mengakses atau mendaftar ke aplikasi.

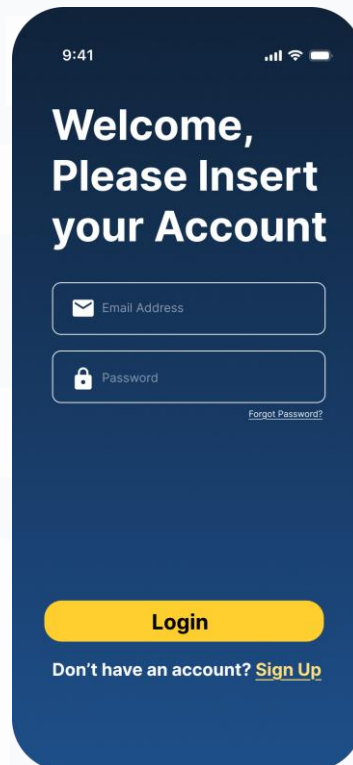


Gambar 3. 28 Alur Sign In Login

Layar 1: *Login* (Masuk)

- **Judul:** "*Welcome, Please Insert your Account*"
- **Fungsi:** Layar ini diperuntukkan bagi pengguna yang sudah memiliki akun.
- **Bidang Input:**
 - *Email Address*: Kolom untuk memasukkan alamat *email* pengguna yang terdaftar.
 - *Password*: Kolom untuk memasukkan kata sandi. Terdapat juga tautan "*Forgot Password?*" yang memungkinkan pengguna untuk memulihkan akses akun jika lupa kata sandi.
- **Tombol Aksi:**
 - *Login* (tombol kuning): Untuk mengirimkan kredensial dan masuk ke aplikasi.
- **Opsi Lain:**

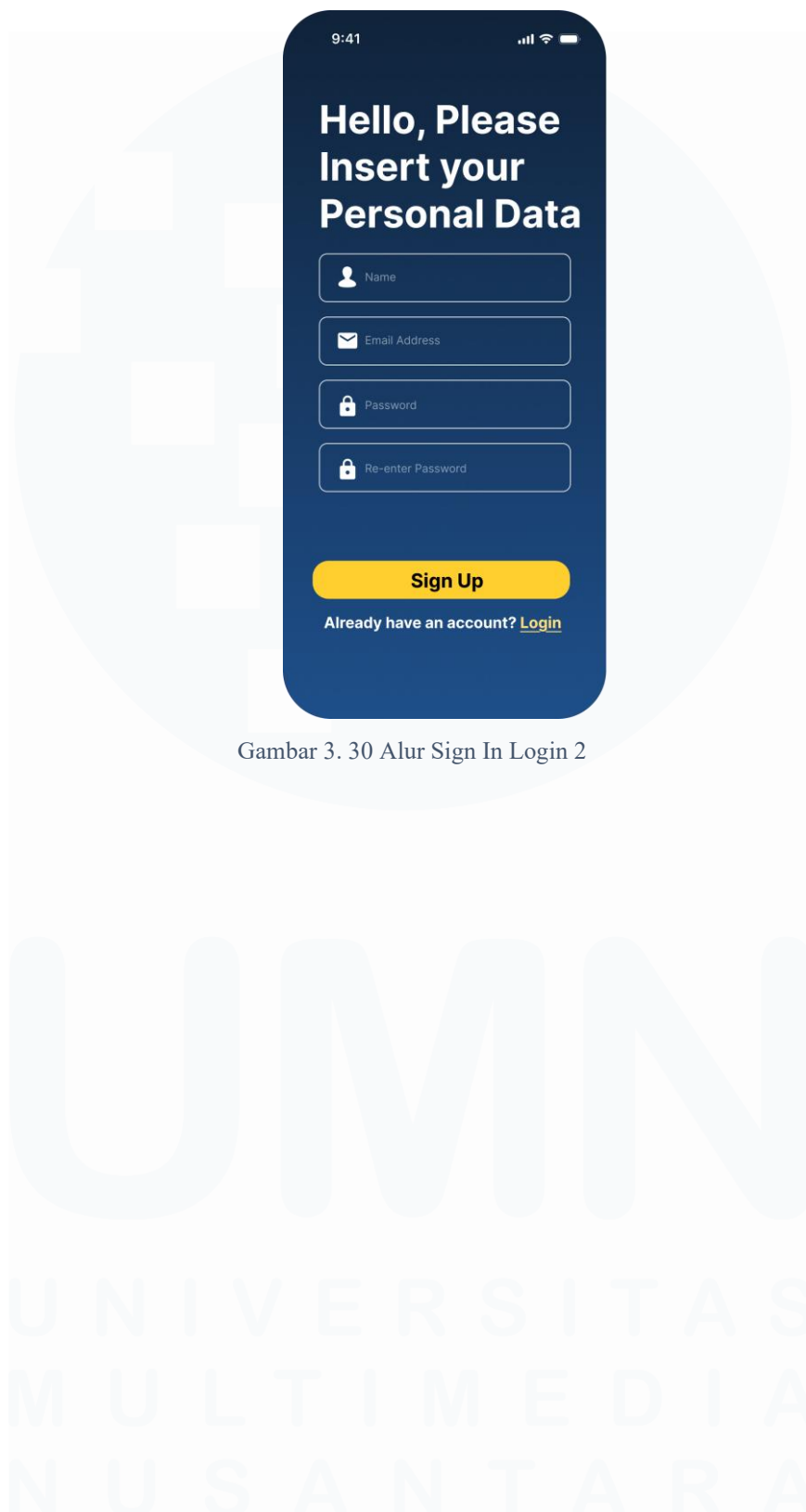
- *"Don't have an account? Sign Up"*: Tautan ini mengarahkan pengguna ke layar pendaftaran (*Sign Up*) jika mereka belum memiliki akun.
- **Desain:** Latar belakang biru gelap yang konsisten dengan tema aplikasi, dengan *form input* yang jelas dan tombol aksi yang menonjol.



Gambar 3. 29 Alur Sign In Login 1

Layar 2: Sign Up (Daftar)

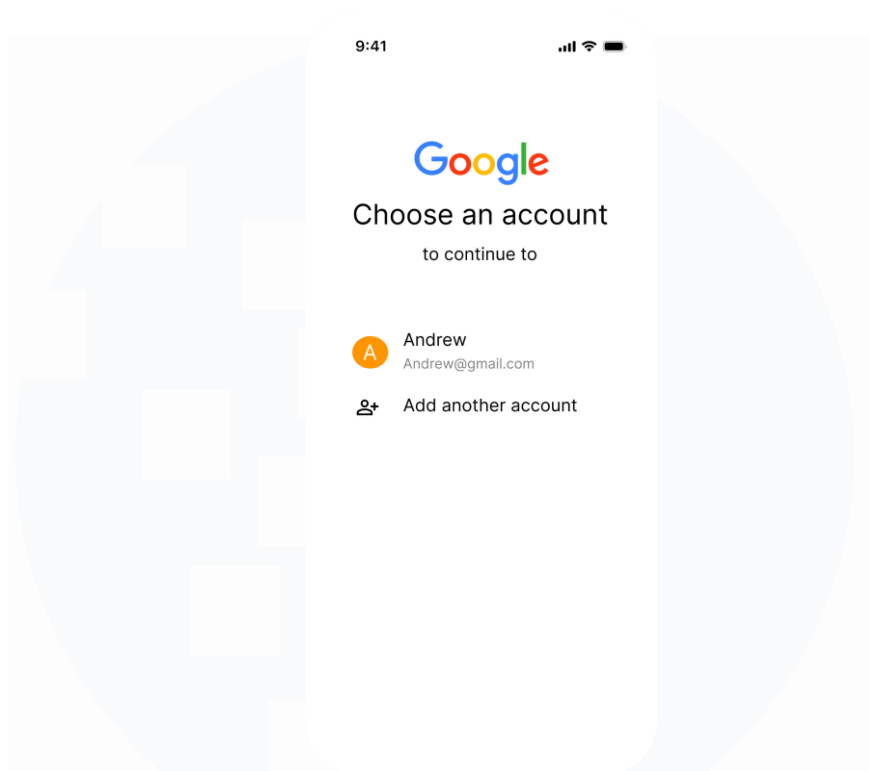
- **Judul:** *"Hello, Please Insert your Personal Data"*
- **Fungsi:** Layar ini diperuntukkan bagi pengguna baru yang ingin membuat akun.
- **Bidang Input:**
 - **Name:** Kolom untuk memasukkan nama lengkap pengguna.
 - **Email Address:** Kolom untuk memasukkan alamat *email* yang akan digunakan sebagai identitas akun.
 - **Password:** Kolom untuk membuat kata sandi baru.
 - **Re-enter Password:** Kolom untuk memasukkan ulang kata sandi guna konfirmasi dan menghindari kesalahan pengetikan.
- **Tombol Aksi:**
 - **Sign Up (tombol kuning):** Untuk membuat akun baru dengan data yang dimasukkan.
- **Opsi Lain:**
 - *"Already have an account? Login"*: Tautan ini mengarahkan pengguna kembali ke layar *login* jika mereka secara tidak sengaja masuk ke layar *sign up* padahal sudah memiliki akun.
- **Desain:** Mirip dengan layar *login* dalam hal tata letak dan palet warna, menjaga konsistensi antarmuka pengguna.



Gambar 3. 30 Alur Sign In Login 2

Layar 3: Google *Login* (Pilih Akun Google)

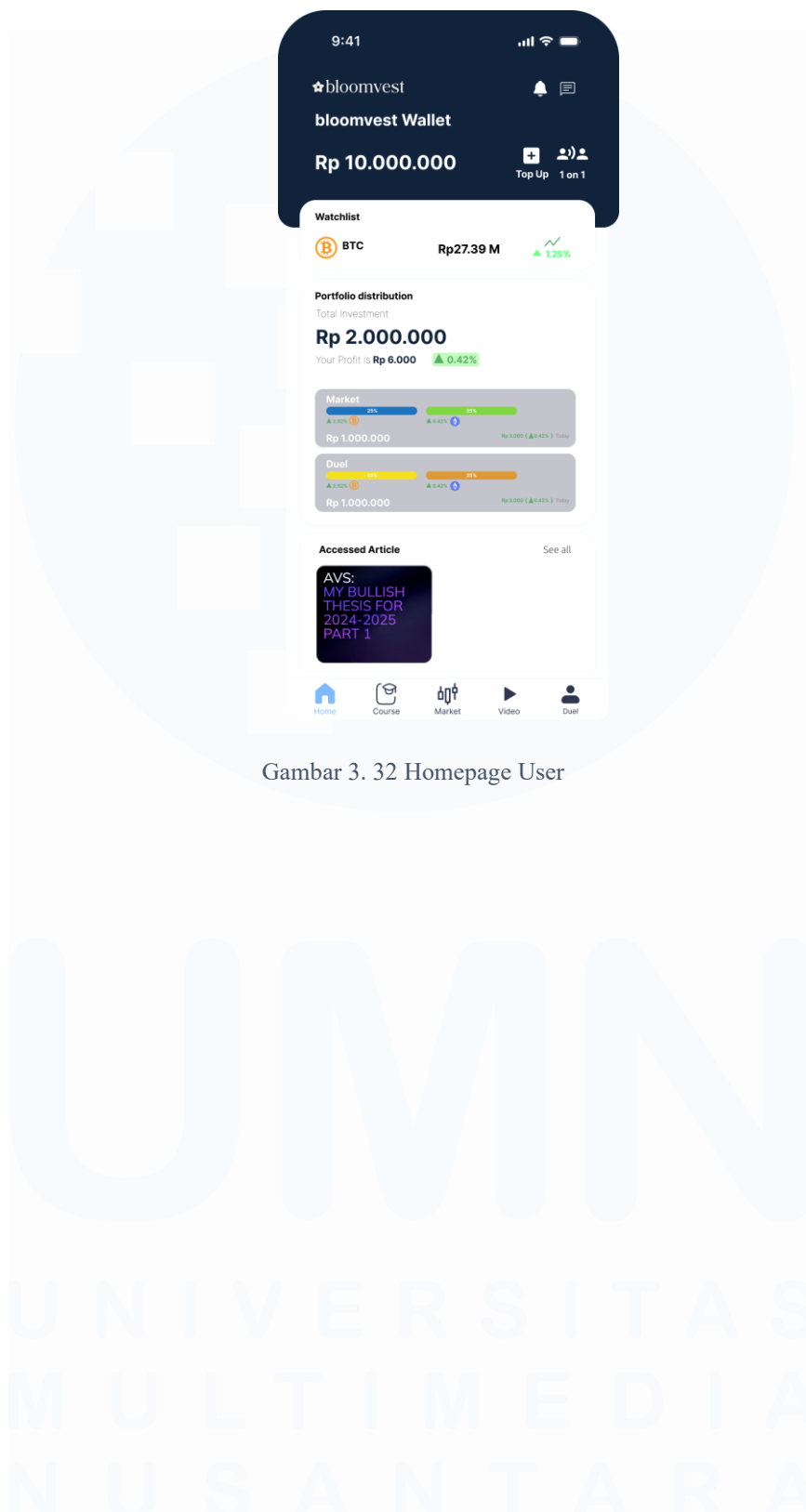
- **Judul:** "*Choose an account to continue to*" (di bawah *logo* Google)
- **Fungsi:** Layar ini muncul ketika pengguna memilih opsi "*Login with Google*" (yang terlihat pada gambar sebelumnya di bagian *onboarding*, meskipun tidak ada pada *form login* utama di gambar ini, namun secara implisit ada). Ini adalah tampilan standar dari *pop-up* otentikasi Google.
- **Pilihan Akun:** Menampilkan daftar akun Google yang sudah *login* di perangkat (contoh: "Andrew - Andrew@gmail.com") dan opsi untuk "*Add another account*".
- **Tujuan:** Memfasilitasi proses *login* atau pendaftaran yang cepat dan aman menggunakan kredensial Google, mengurangi kebutuhan pengguna untuk membuat dan mengingat kata sandi baru untuk aplikasi. Hal ini meningkatkan kenyamanan dan mengurangi friksi dalam proses *onboarding*.



Gambar 3. 31 Alur Sign In Login 3

3.5.1.4 Navigation Home

Gambar 3.5.1.4 menyajikan desain antarmuka utama atau *Home Screen* dari aplikasi "Bloomvest". Layar ini berfungsi sebagai *dashboard* yang memberikan ringkasan informasi penting kepada pengguna mengenai saldo, portofolio investasi, aktivitas pasar, dan akses cepat ke fitur-fitur edukasi dan interaktif aplikasi.



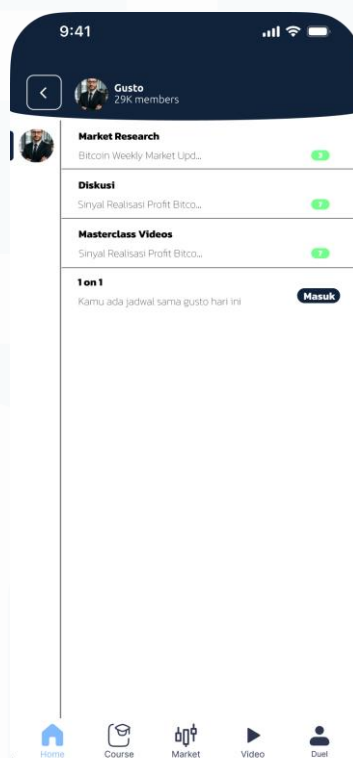
Gambar 3. 32 Homepage User

Setelah pengguna menekan ikon *chat* pada *header* di Gambar 3.3.6 (Home Screen), aplikasi akan beralih ke layar "**Community Lounge**". Gambar 3.37 ini menunjukkan tampilan awal *Community Lounge* yang dirancang untuk menampilkan *update* terkini dari mentor atau pakar yang di-*follow* oleh pengguna. Contohnya, layar ini langsung memperlihatkan *update* dari "Gusto" berjudul "Bitcoin Weekly Market Upd...", dengan indikator hijau yang menandakan konten baru atau aktivitas terkini. *Community Lounge* ini berfungsi sebagai pusat informasi terpadu bagi pengguna untuk mendapatkan wawasan dan diskusi terbaru dari mentor mereka, memastikan mereka tetap terinformasi dan terhubung dalam komunitas investasi.



Gambar 3. 33 Chat UI Screen User

Setelah pengguna memilih mentor dari Community Lounge, layar ini menampilkan detail konten yang disediakan oleh mentor tersebut, seperti "Gusto" dengan "25K members". Kontennya terorganisir dalam kategori seperti "Market Research", "Diskusi", dan "Masterclass Videos", dilengkapi indikator konten baru. Terdapat pula fitur "Temu" yang menunjukkan jadwal pertemuan langsung dengan mentor. Tujuan layar ini adalah memberikan akses terstruktur dan komprehensif ke wawasan serta materi edukasi dari mentor, mendukung pemahaman investasi pengguna.



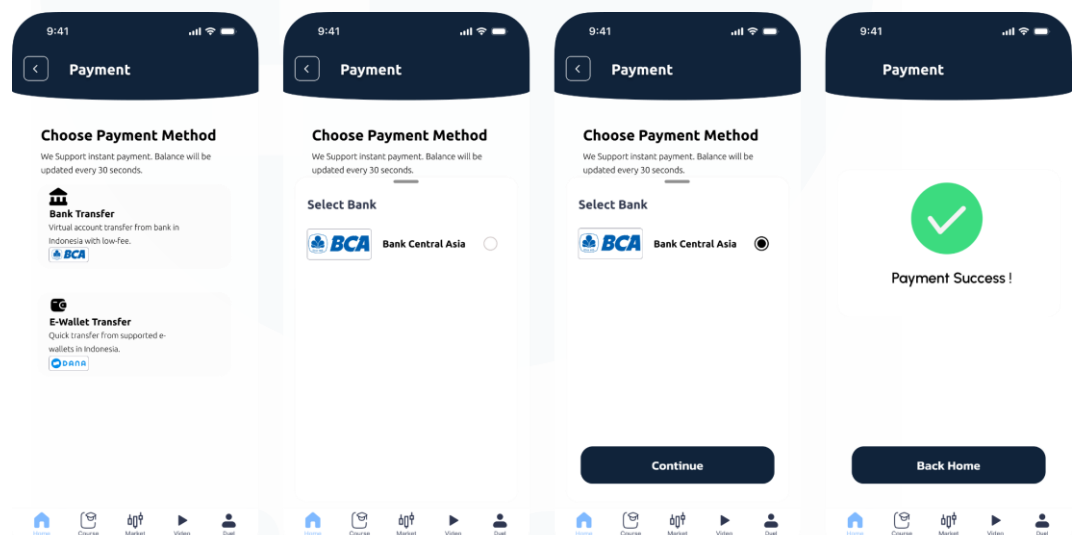
Gambar 3. 34 Chat UI Screen User Clicked

Gambar ini menampilkan "bloomvest Store", sebuah antarmuka dalam aplikasi yang memungkinkan pengguna melakukan *top-up* saldo. Tampilan ini berfungsi saat pengguna ingin menambah dana atau saldo akun mereka habis. Layar menyajikan enam opsi *top-up*, masing-masing menunjukkan jumlah saldo yang akan didapatkan (misalnya, Rp 10.000.000) dan harga pembelian sesungguhnya (misalnya, Rp 25.000,00). Perbedaan nilai ini mengindikasikan adanya bonus saldo.



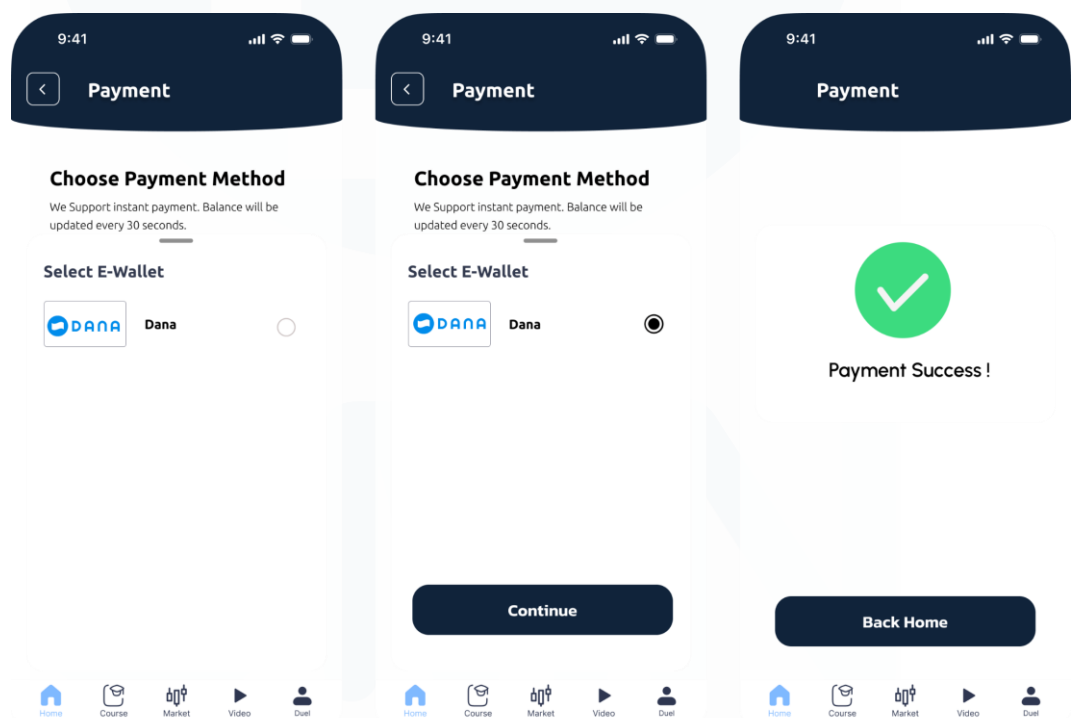
Gambar 3. 35 bloomvest Store

Alur pembayaran untuk *top-up* saldo di aplikasi "Bloomvest" dirancang secara intuitif, dimulai dengan pengguna memilih metode pembayaran yang diinginkan, baik melalui **Transfer Bank** (dengan opsi seperti BCA) maupun **E-Wallet Transfer** (contohnya OVO). Setelah pilihan metode dikonfirmasi, seperti ketika memilih BCA, pengguna akan melanjutkan ke proses pembayaran. Begitu transaksi berhasil diverifikasi oleh sistem, sebuah **notifikasi *pop-up* "Payment Success!"** yang visual akan muncul, memberikan konfirmasi instan, dan pengguna dapat segera **kembali ke *Home Screen*** aplikasi untuk melanjutkan aktivitas investasi mereka.



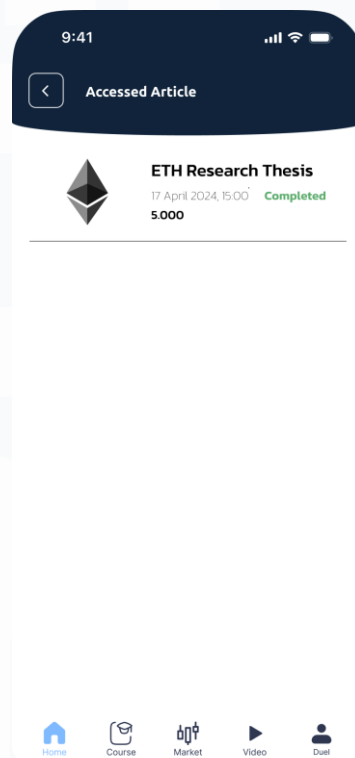
Gambar 3. 36 Alur Pembayaran via Bank

Alur pembayaran *top-up* saldo juga menyediakan opsi melalui **E-Wallet**, yang ditunjukkan pada gambar ini, dengan fokus pada DANA. Prosesnya dimulai dengan pengguna memilih opsi E-Wallet, kemudian diarahkan untuk **memilih E-Wallet spesifik** yang diinginkan, dalam contoh ini adalah DANA. Setelah DANA dipilih, *radio button* akan terisi, mengonfirmasi pilihan pengguna sebelum mereka melanjutkan proses pembayaran melalui tombol "Continue". Sama seperti alur bank transfer, begitu pembayaran berhasil divalidasi, sebuah **notifikasi *pop-up* "Payment Success!"** akan muncul dengan ikon centang hijau besar, menandakan transaksi telah sukses. Pengguna kemudian dapat **kembali ke *Home Screen*** aplikasi untuk melanjutkan aktivitas investasi mereka.



Gambar 3. 37 Alur Pembayaran via E-Wallet

Gambar ini menampilkan layar "Accessed Article" dalam aplikasi, yang dapat diakses dari *homepage* melalui *section* "Accessed Article". Layar ini menunjukkan sebuah artikel riset premium yang dapat diakses oleh pengguna, biasanya setelah proses pembayaran. Tampilan tersebut menampilkan judul "ETH Research Thesis" lengkap dengan ikon Ethereum, tanggal publikasi, dan status "Completed" berwarna hijau, mengindikasikan bahwa akses terhadap konten eksklusif ini telah berhasil diperoleh.

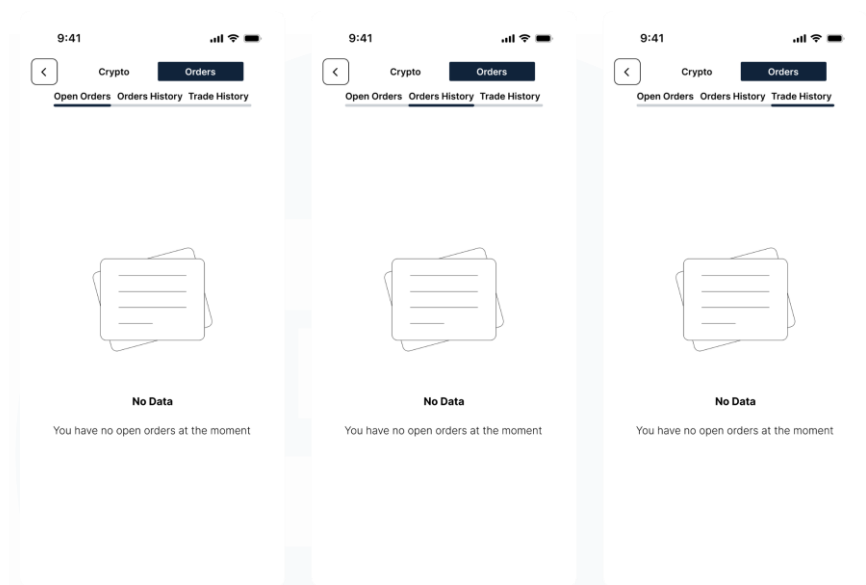


Gambar 3. 38 Accessed Article

Gambar ini menampilkan halaman "Orders", yang diakses ketika pengguna menekan *section* "**Portfolio Distribution**" pada *Homepage* (Gambar 3.36). Halaman ini dirancang untuk memberikan gambaran komprehensif tentang aktivitas perdagangan pengguna, terbagi dalam tiga *tab* utama untuk memudahkan navigasi dan pemantauan status pesanan.

Pada bagian atas layar, terlihat judul "Orders" dan navigasi *tab* antara "Crypto" dan "Orders". Di bawahnya, terdapat tiga *tab* spesifik yang memungkinkan pengguna untuk melihat detail transaksi mereka:

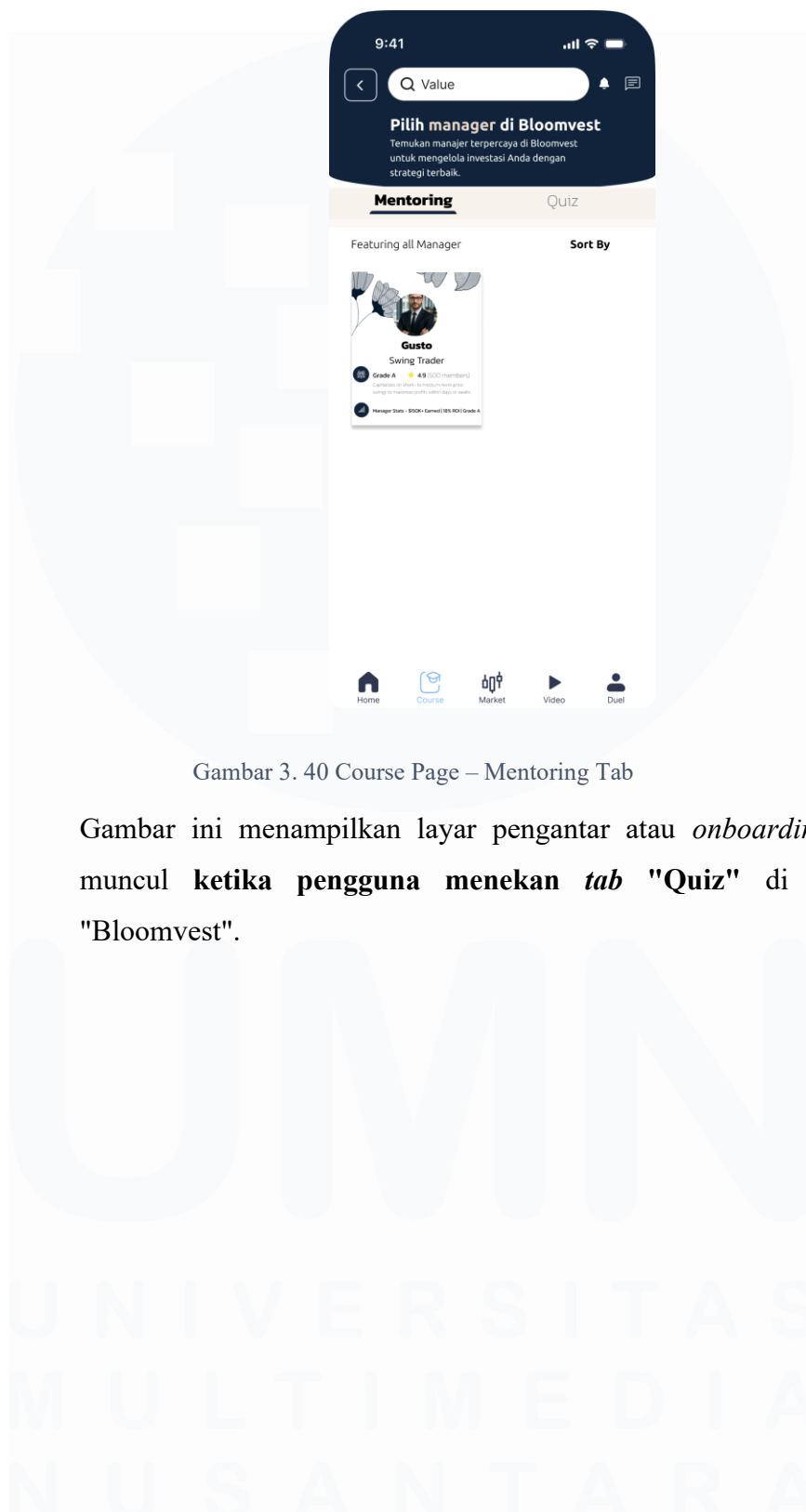
- **Open Orders:** *Tab* ini menampilkan daftar pesanan perdagangan yang **masih aktif atau belum tereksekusi**. Ini berarti pesanan yang telah ditempatkan oleh pengguna (misalnya, untuk membeli atau menjual aset pada harga tertentu) namun belum mencapai kondisi yang memicu eksekusi. Pada gambar, pesan "No Data: You have no open orders at the moment" menunjukkan bahwa saat ini tidak ada pesanan aktif.
- **Orders History:** *Tab* ini menyediakan catatan lengkap dari **semua pesanan yang pernah ditempatkan oleh pengguna, baik yang sudah tereksekusi sepenuhnya, dibatalkan, atau kedaluwarsa**. Ini berfungsi sebagai arsip dari niat perdagangan pengguna sepanjang waktu, memberikan riwayat detail dari setiap pesanan yang pernah dibuat, terlepas dari status eksekusinya.
- **Trade History:** *Tab* ini berfokus pada **transaksi perdagangan yang benar-benar telah tereksekusi**. Ini berarti catatan dari semua pembelian dan penjualan aset yang sukses dilakukan oleh pengguna. *Trade History* memberikan gambaran tentang performa riil dan posisi yang telah diubah di portofolio, menunjukkan hasil akhir dari setiap perdagangan yang diselesaikan.



Gambar 3. 39 Portfolio Distribution

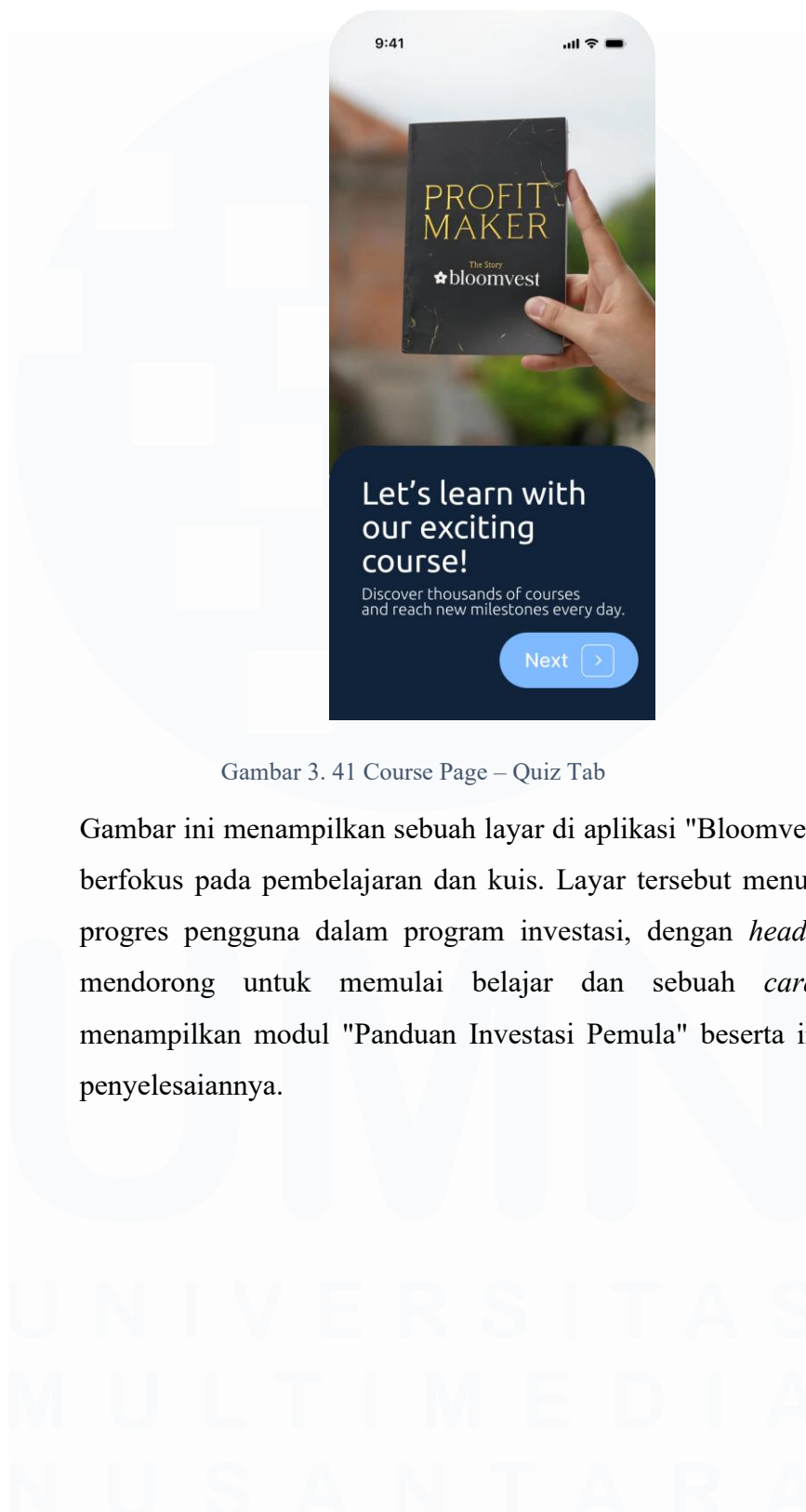
3.5.1.5 Navigation Courses

Gambar ini menampilkan halaman "Mentoring" yang dapat diakses melalui *tab* "Course" di aplikasi "Bloomvest". Halaman ini berfungsi sebagai platform bagi pengguna untuk menemukan dan memilih manajer atau mentor investasi. Tampilan utama menyajikan daftar profil manajer, lengkap dengan informasi seperti nama, rating, dan performa singkat, bertujuan untuk membantu pengguna dalam menemukan bimbingan investasi yang sesuai.



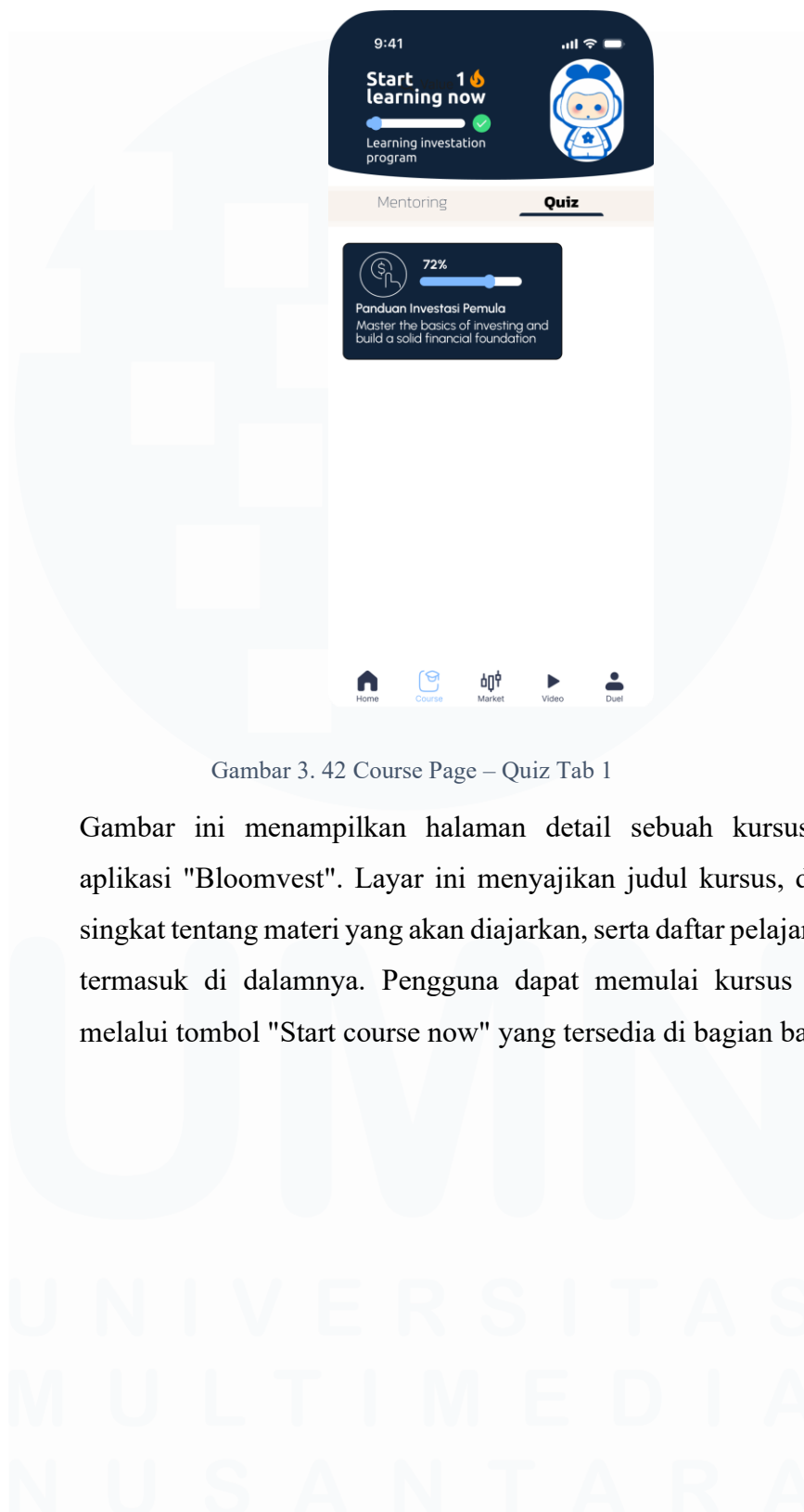
Gambar 3. 40 Course Page – Mentoring Tab

Gambar ini menampilkan layar pengantar atau *onboarding* yang muncul **ketika pengguna menekan tab "Quiz"** di aplikasi "Bloomvest".



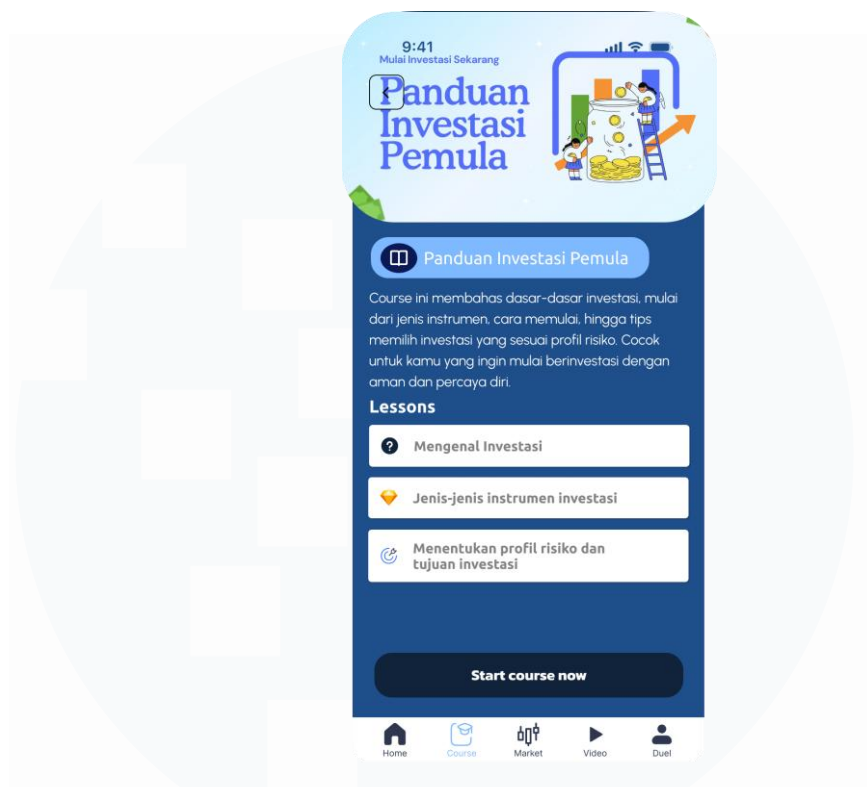
Gambar 3. 41 Course Page – Quiz Tab

Gambar ini menampilkan sebuah layar di aplikasi "Bloomvest" yang berfokus pada pembelajaran dan kuis. Layar tersebut menunjukkan progres pengguna dalam program investasi, dengan *header* yang mendorong untuk memulai belajar dan sebuah *card* yang menampilkan modul "Panduan Investasi Pemula" beserta indikator penyelesaiannya.



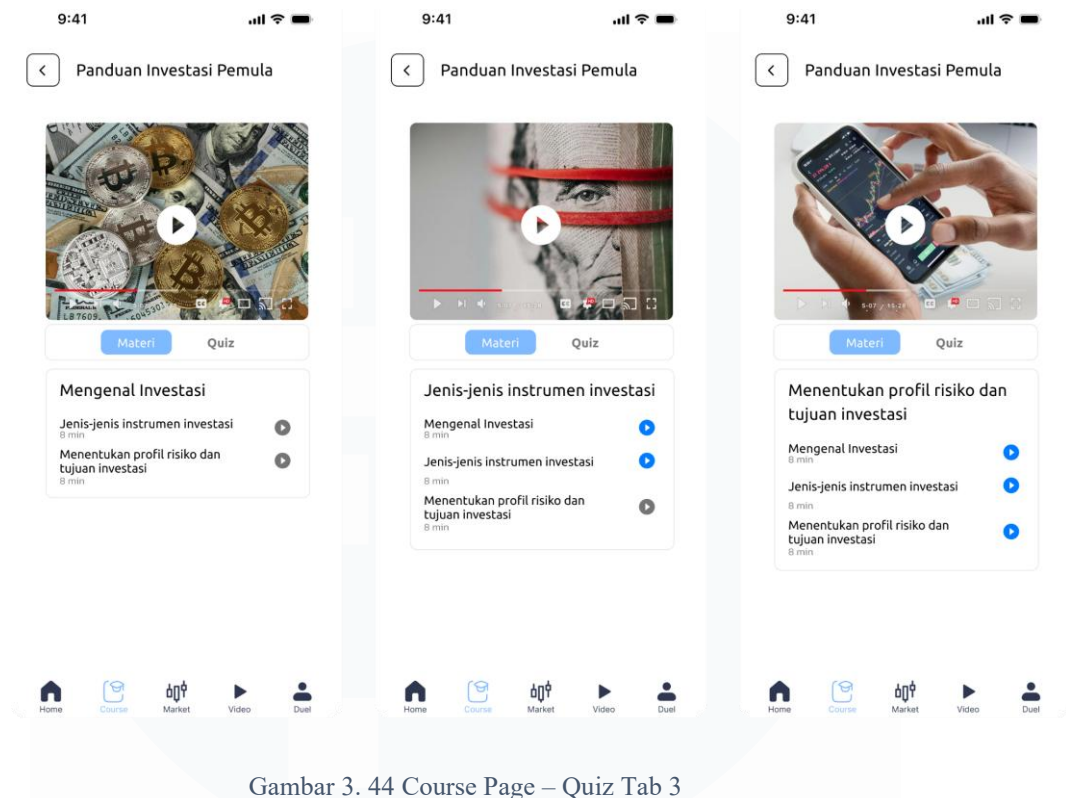
Gambar 3. 42 Course Page – Quiz Tab 1

Gambar ini menampilkan halaman detail sebuah kursus dalam aplikasi "Bloomvest". Layar ini menyajikan judul kursus, deskripsi singkat tentang materi yang akan diajarkan, serta daftar pelajaran yang termasuk di dalamnya. Pengguna dapat memulai kursus tersebut melalui tombol "Start course now" yang tersedia di bagian bawah.



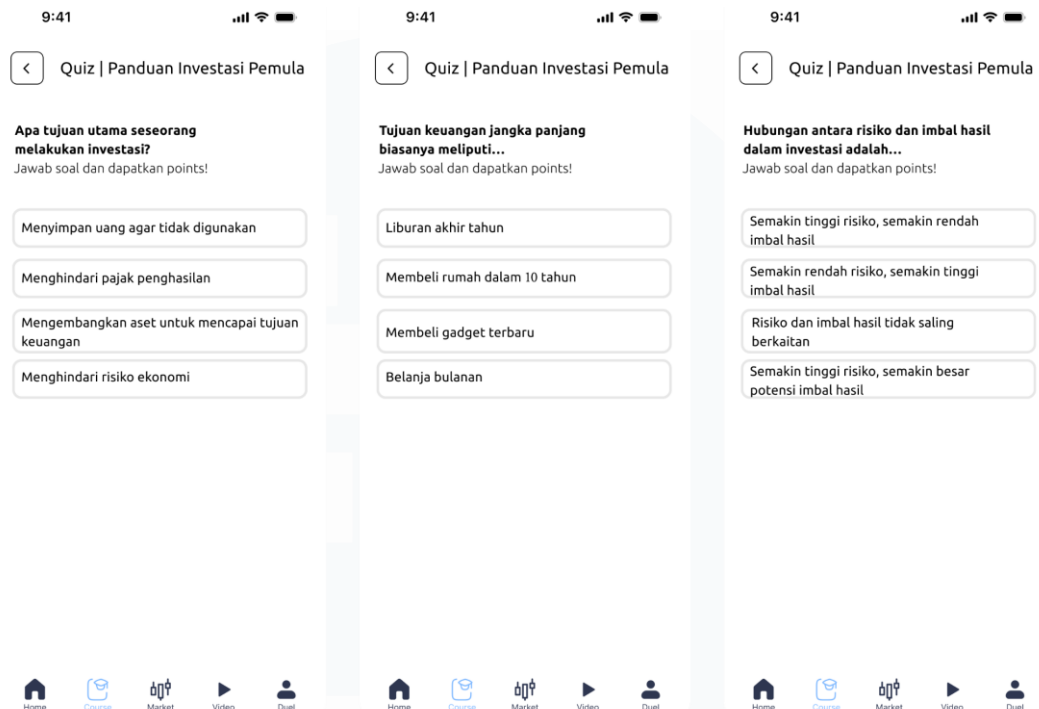
Gambar 3. 43 Course Page – Quiz Tab 2

Gambar ini menampilkan antarmuka pelajaran individual dalam kursus "Panduan Investasi Pemula" di aplikasi "Bloomvest". Setiap layar menunjukkan sebuah video pembelajaran yang relevan dengan topik, diikuti oleh dua *tab*: "Materi" (aktif) dan "Quiz". Di bawah *tab* tersebut, terdapat judul pelajaran yang sedang aktif (misalnya, "Mengenal Investasi") dan daftar sub-topik atau pelajaran selanjutnya yang perlu diselesaikan. Desain ini memandu pengguna secara terstruktur melalui konten video dan materi pembelajaran untuk setiap segmen kursus.



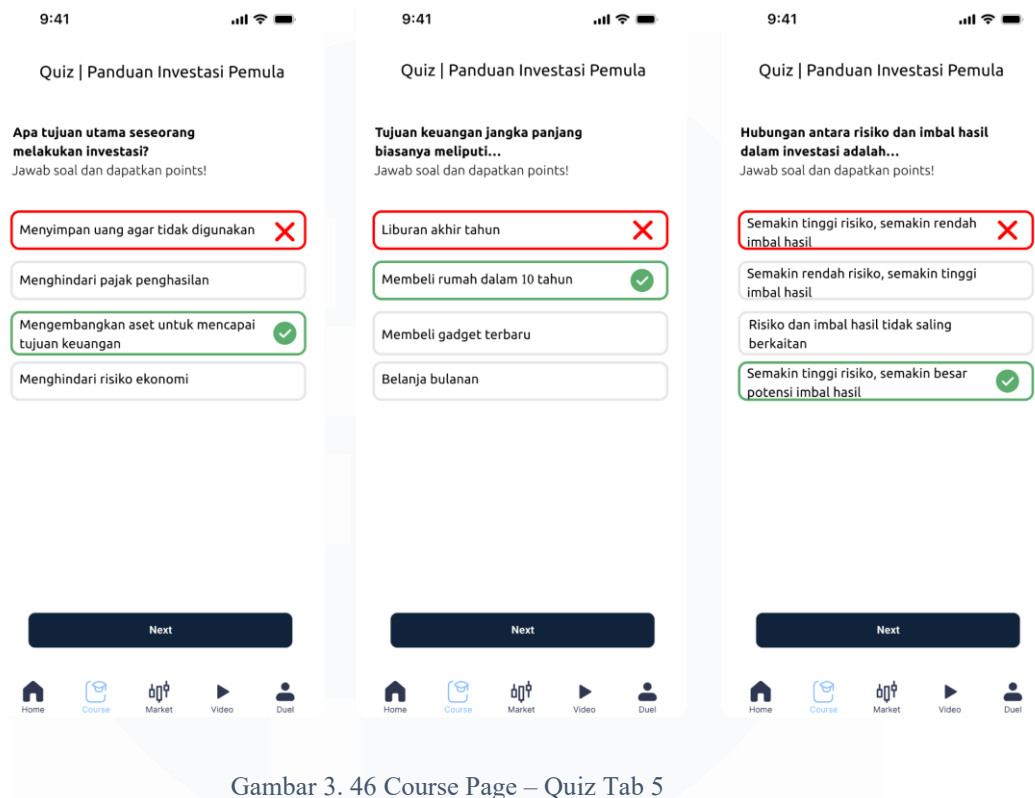
Gambar 3. 44 Course Page – Quiz Tab 3

Gambar ini menampilkan antarmuka kuis untuk kursus "Panduan Investasi Pemula" di aplikasi "Bloomvest". Setiap layar menyajikan satu pertanyaan pilihan ganda terkait konsep investasi, dengan instruksi untuk menjawab soal dan mendapatkan poin. Pengguna dapat memilih salah satu dari beberapa opsi jawaban yang tersedia untuk setiap pertanyaan. Desain ini memungkinkan pengguna untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari secara interaktif.



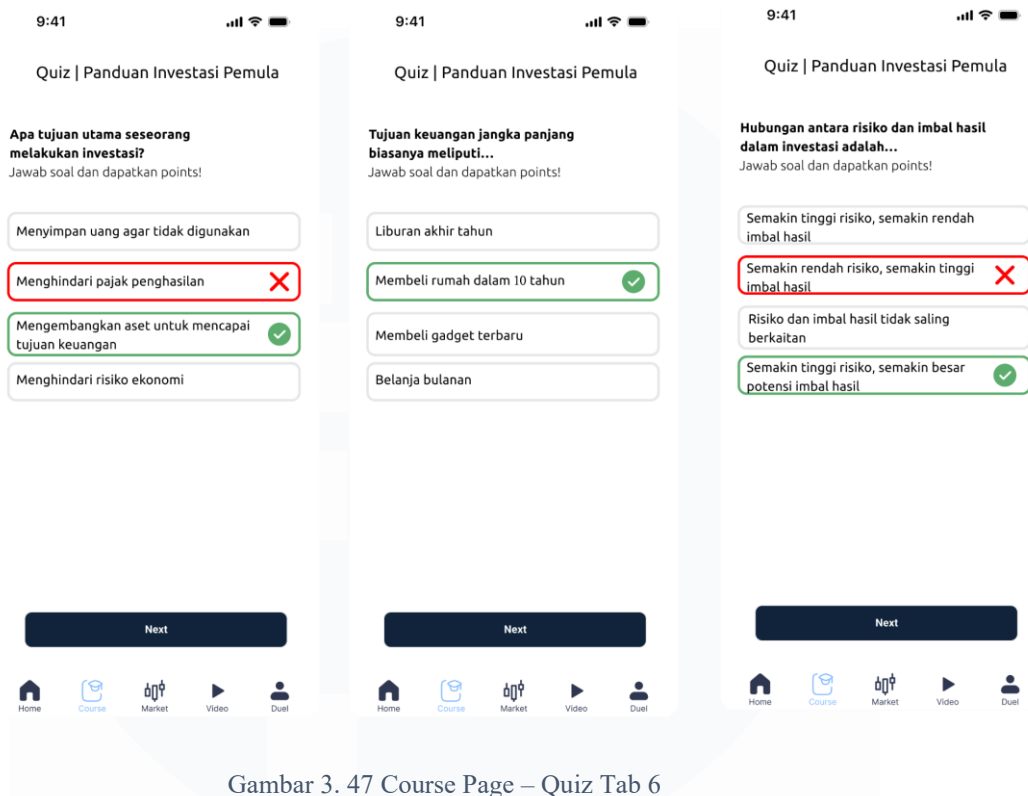
Gambar 3. 45 Course Page – Quiz Tab 4

Gambar ini merupakan kelanjutan dari antarmuka kuis "Panduan Investasi Pemula", menampilkan respons pengguna terhadap pertanyaan. Setiap layar menunjukkan satu pertanyaan dengan pilihan jawaban yang telah dipilih, lengkap dengan *feedback* visual berupa tanda silang merah untuk jawaban salah dan tanda centang hijau untuk jawaban benar. Di bagian bawah setiap pertanyaan, terdapat tombol "Next" yang memungkinkan pengguna untuk melanjutkan ke soal berikutnya dalam kuis.



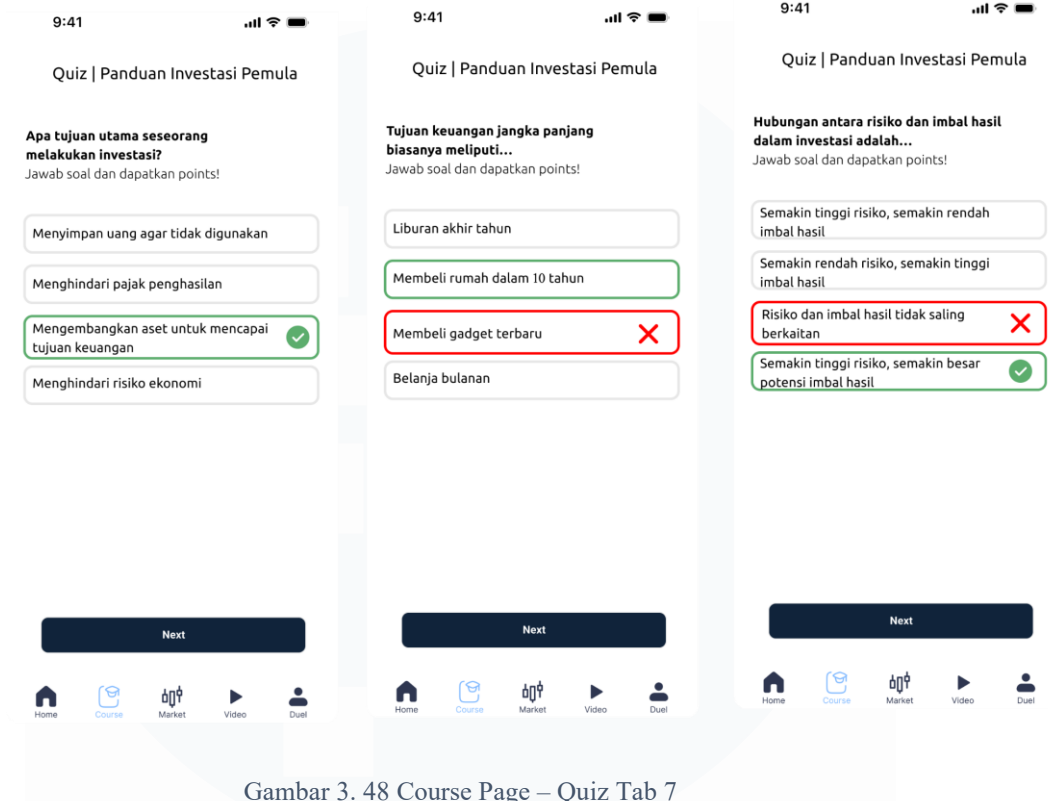
Gambar 3. 46 Course Page – Quiz Tab 5

Gambar ini merupakan kelanjutan dari antarmuka kuis "Panduan Investasi Pemula", menampilkan respons pengguna terhadap pertanyaan. Setiap layar menunjukkan satu pertanyaan dengan pilihan jawaban yang telah dipilih, lengkap dengan *feedback* visual berupa tanda silang merah untuk jawaban salah dan tanda centang hijau untuk jawaban benar. Di bagian bawah setiap pertanyaan, terdapat tombol "Next" yang memungkinkan pengguna untuk melanjutkan ke soal berikutnya dalam kuis.



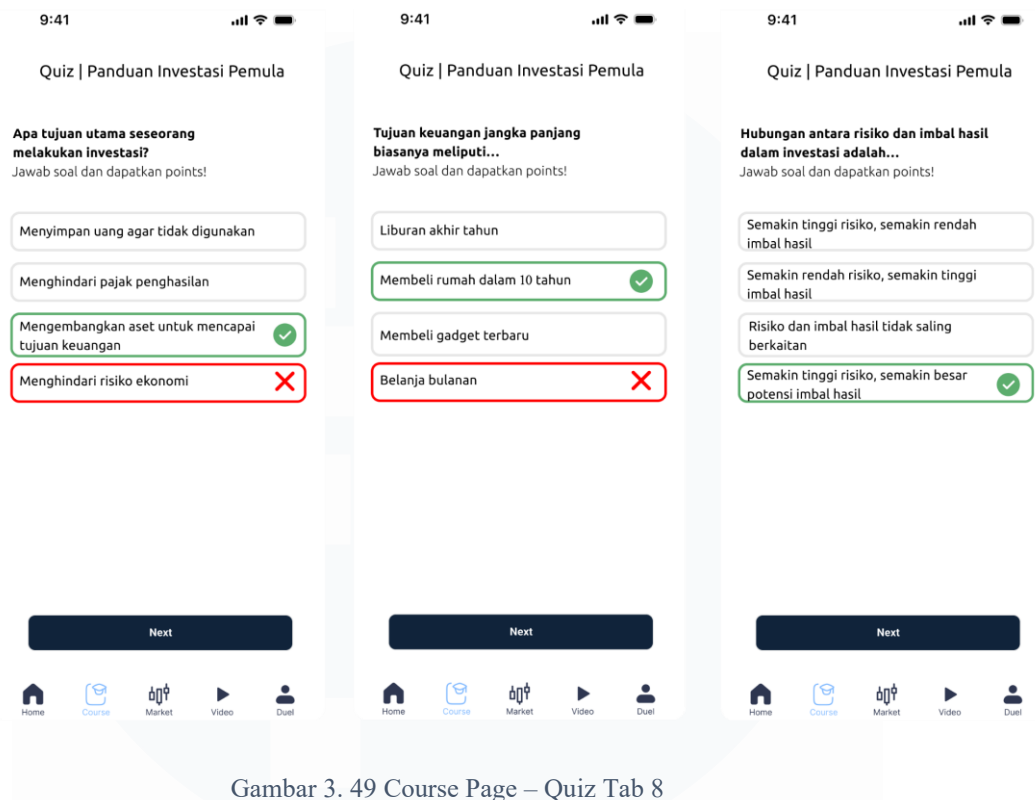
Gambar 3. 47 Course Page – Quiz Tab 6

Gambar ini merupakan kelanjutan dari antarmuka kuis "Panduan Investasi Pemula", menampilkan respons pengguna terhadap pertanyaan. Setiap layar menunjukkan satu pertanyaan dengan pilihan jawaban yang telah dipilih, lengkap dengan *feedback* visual berupa tanda silang merah untuk jawaban salah dan tanda centang hijau untuk jawaban benar. Di bagian bawah setiap pertanyaan, terdapat tombol "Next" yang memungkinkan pengguna untuk melanjutkan ke soal berikutnya dalam kuis.



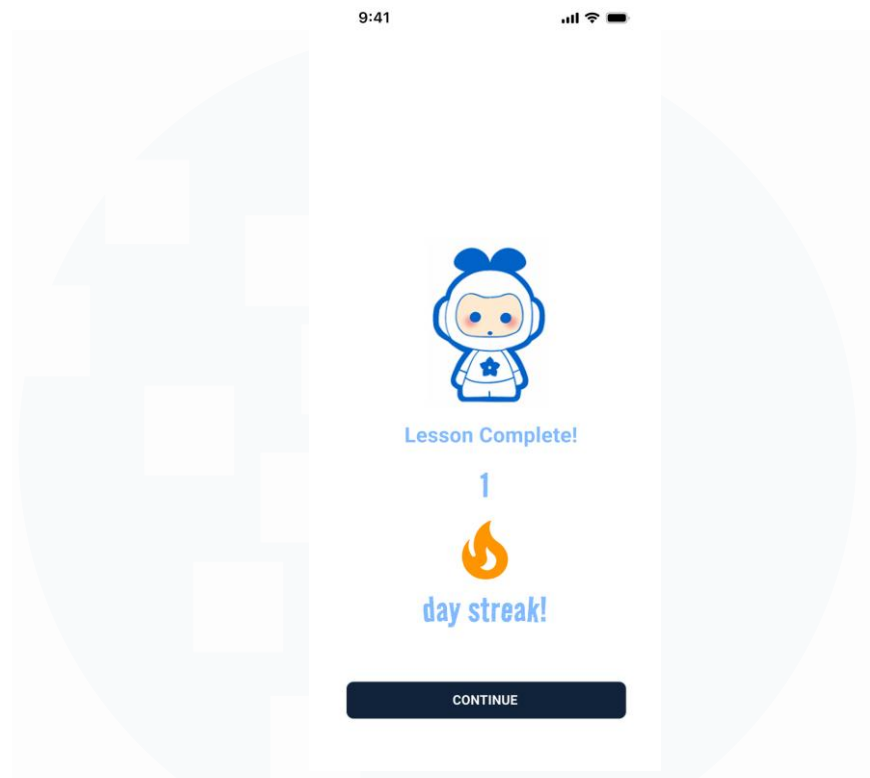
Gambar 3. 48 Course Page – Quiz Tab 7

Gambar ini merupakan kelanjutan dari antarmuka kuis "Panduan Investasi Pemula", menampilkan respons pengguna terhadap pertanyaan. Setiap layar menunjukkan satu pertanyaan dengan pilihan jawaban yang telah dipilih, lengkap dengan *feedback* visual berupa tanda silang merah untuk jawaban salah dan tanda centang hijau untuk jawaban benar. Di bagian bawah setiap pertanyaan, terdapat tombol "Next" yang memungkinkan pengguna untuk melanjutkan ke soal berikutnya dalam kuis.



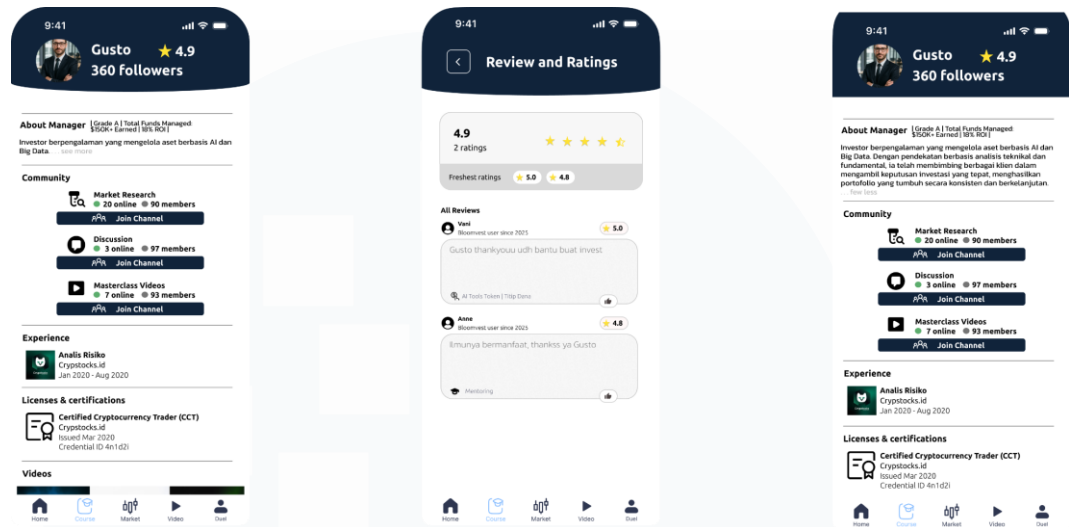
Gambar 3. 49 Course Page – Quiz Tab 8

Gambar ini menampilkan layar konfirmasi penyelesaian pelajaran atau kuis dalam aplikasi. Layar tersebut menampilkan sebuah karakter robot yang menggemaskan, pesan "Lesson Complete!", serta indikator *streak* harian (misalnya, "1 day streak" dengan ikon api), yang bertujuan untuk memotivasi pengguna.



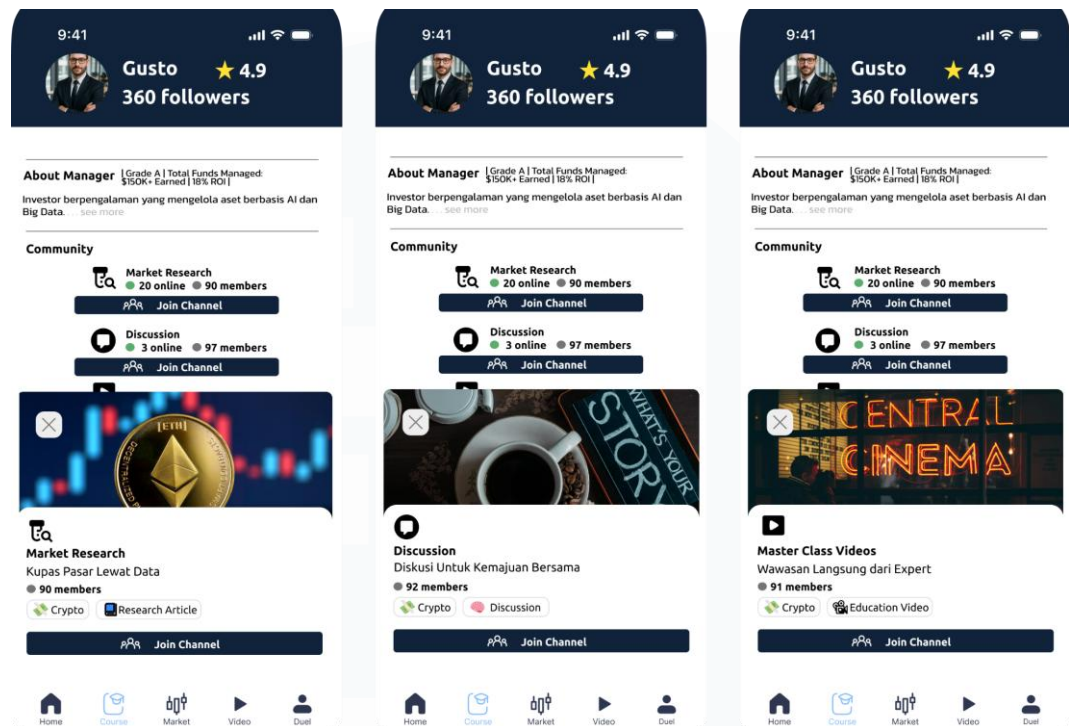
Gambar 3. 50 Course Page – Quiz Tab 9

Gambar ini menampilkan serangkaian layar yang menampilkan **profil detail seorang mentor** di aplikasi "Bloomvest", yang dapat diakses **ketika pengguna memilih tab "Courses" pada navigation bar** dan kemudian memilih seorang mentor. Profil ini menyajikan informasi komprehensif mengenai mentor, meliputi bagian **"About"** yang menjelaskan latar belakang dan keahliannya, **"Community"** yang menunjukkan keterlibatannya dalam berbagai kanal, **"Experiences"** yang memuat riwayat profesional, **"Licenses & Certifications"** untuk validasi kualifikasi, dan bagian **"Videos"** yang menampilkan konten visualnya. Selain itu, salah satu layar juga menyajikan **ulasan dan rating** dari pengguna lain, memberikan gambaran menyeluruh tentang kredibilitas dan reputasi mentor tersebut.



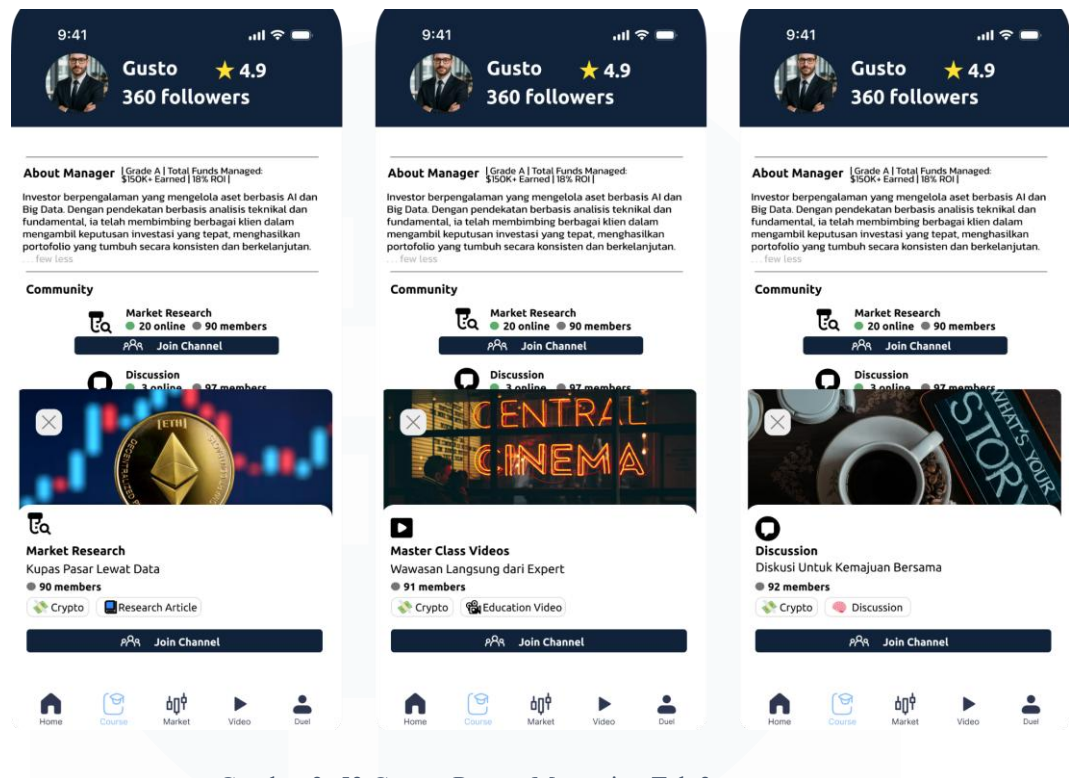
Gambar 3. 51 Course Page – Mentoring Tab 1

Gambar ini menampilkan bagaimana detail konten dari berbagai kanal dalam *section* "Community" seorang mentor terlihat setelah diakses. Setiap layar menunjukkan jenis konten yang berbeda: yang pertama menampilkan **riset pasar** (misalnya, tentang Ethereum), yang kedua **diskusi** dengan judul "Diskusi Untuk Kemajuan Bersama", dan yang ketiga **video masterclass** dari seorang ahli. Masing-masing tampilan ini menyajikan pratinjau konten dengan gambar relevan, judul, kategori, serta opsi untuk bergabung ke kanal tersebut, memberikan pengguna gambaran langsung tentang jenis informasi dan interaksi yang tersedia dalam komunitas mentor.



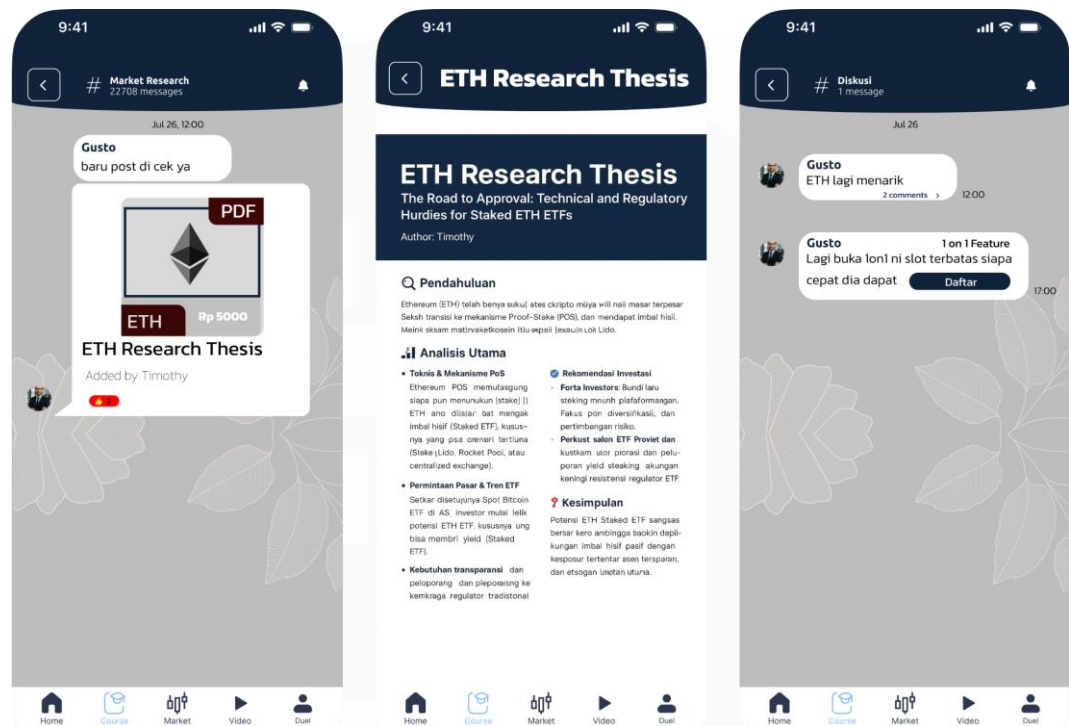
Gambar 3. 52 Course Page – Mentoring Tab 2

Gambar ini menampilkan serangkaian tampilan detail dari kanal-kanal dalam *section* "Community" seorang mentor, serupa dengan sebelumnya, namun dengan *section* "About Manager" yang terlihat jelas dan lengkap di bagian atas. Setiap layar menunjukkan jenis konten berbeda yang bisa diakses: ada **riset pasar**, **video masterclass**, dan **diskusi**, masing-masing dengan pratinjau visual relevan, judul, kategori, dan tombol "Join Channel". Tampilan ini memberikan gambaran menyeluruh tentang beragam informasi dan aktivitas yang ditawarkan oleh mentor dalam komunitasnya.



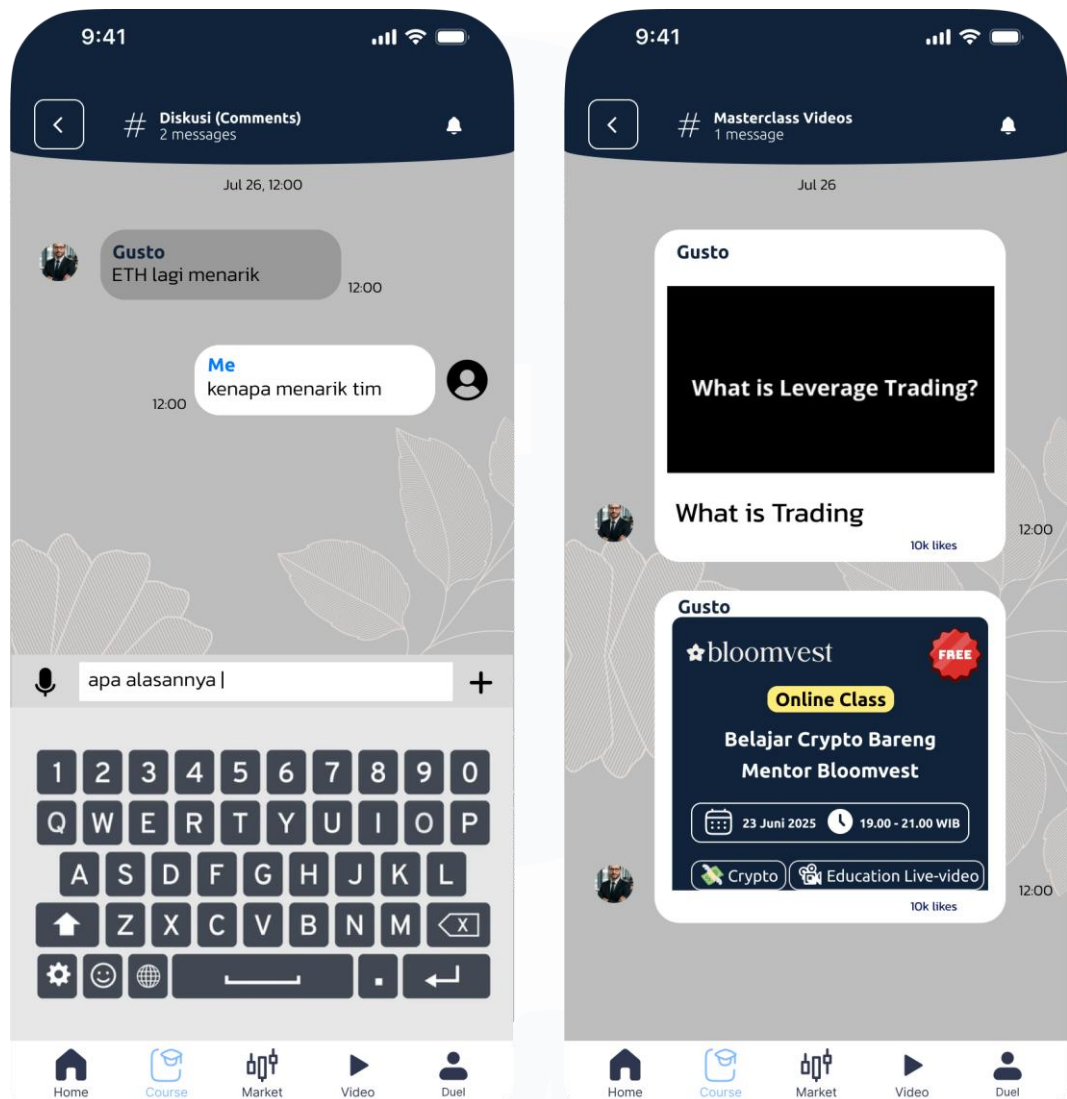
Gambar 3. 53 Course Page – Mentoring Tab 3

Gambar ini menampilkan tampilan detail dari konten di dalam kanal komunitas yang dimiliki oleh seorang mentor. Layar pertama menunjukkan kanal "Market Research" dengan sebuah postingan riset baru, yaitu "ETH Research Thesis", yang tersedia dalam format PDF dan memiliki harga tertentu. Layar kedua memperlihatkan konten lengkap dari "ETH Research Thesis" tersebut, yang disajikan sebagai sebuah artikel dengan berbagai bagian. Sementara itu, layar ketiga adalah kanal "Diskusi", yang menampilkan pesan-pesan dari mentor mengenai topik seperti Ethereum dan pengumuman sesi *live* terbatas, lengkap dengan opsi untuk mendaftar, menunjukkan interaksi dan konten yang lebih dinamis.



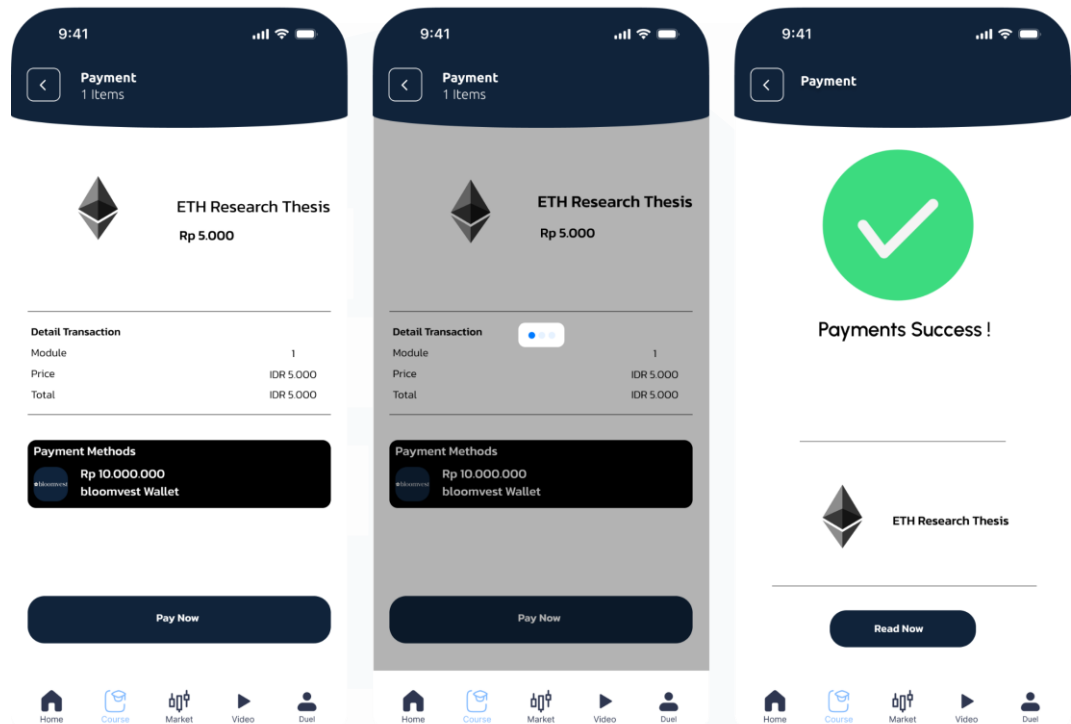
Gambar 3. 54 Course Page – Mentoring Tab 4

Gambar ini menampilkan dua contoh detail kanal dalam *section* komunitas mentor. Layar pertama adalah kanal "**Diskusi (Comments)**", yang menunjukkan percakapan antara mentor ("Gusto") dan pengguna, lengkap dengan kolom input teks dan *keyboard* untuk membalas, menandakan fitur interaksi komentar. Layar kedua adalah kanal "**Masterclass Videos**", yang menampilkan promosi untuk sebuah "Online Class" gratis dari Mentor Bloomvest, termasuk detail jadwal, topik, dan tag terkait, menunjukkan penyediaan konten video edukasi dan acara *live*.



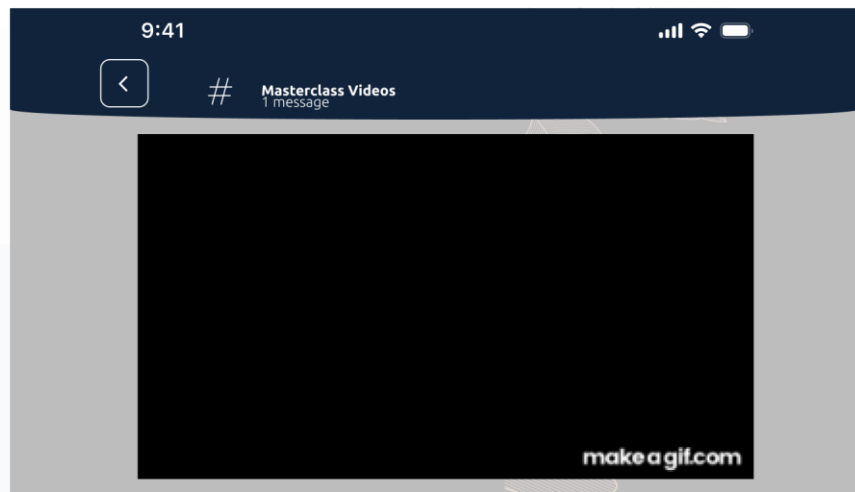
Gambar 3. 55 Course Page – Mentoring Tab 5

Gambar ini menampilkan alur pembayaran untuk mengakses artikel premium yang ditemukan dalam salah satu sub-topik, misalnya "ETH Research Thesis". Prosesnya dimulai dengan layar konfirmasi pembayaran yang menunjukkan detail artikel dan harganya, serta metode pembayaran yang digunakan (dalam kasus ini, saldo "bloomvest Wallet"). Kemudian, layar beralih ke indikator proses pembayaran singkat, dan diakhiri dengan layar konfirmasi "Payment Success!" yang memungkinkan pengguna untuk langsung membaca artikel tersebut melalui tombol "Read Now".



Gambar 3. 56 Course Page – Mentoring Tab 6

Gambar ini menampilkan antarmuka pemutar video di aplikasi "Bloomvest", yang muncul ketika pengguna menekan sebuah video, kemungkinan dari bagian "Masterclass Videos" atau *livestream*. Layar atas menunjukkan format video dalam orientasi *portrait* standar, sementara layar bawah menunjukkan tampilan video dalam orientasi *landscape* layar penuh. Tampilan *landscape* juga memperlihatkan adanya fitur interaktif seperti jumlah partisipan dan kolom *chat* untuk diskusi langsung, mengindikasikan bahwa ini bisa berupa sesi *livestream* atau *webinar*.



Gambar 3. 57 Course Page – Mentoring Tab 7



Gambar 3. 58 Course Page – Mentoring Tab 8

Gambar ini menampilkan halaman profil seorang mentor di aplikasi "Bloomvest" yang secara menonjol menyertakan informasi mengenai **kelas online** atau **event** mendatang yang akan dibawakan oleh mentor tersebut.

Di bawah profil mentor, terdapat sebuah *card* besar yang mempromosikan "bloomvest Online Class - Belajar Crypto Bareng Mentor Bloomvest", lengkap dengan tanggal, waktu, dan label "FREE". Informasi ini bertujuan untuk memberitahu dan mengajak pengguna untuk bergabung dalam sesi edukasi langsung yang akan datang.



Gambar 3. 59 Course Page – Mentoring Tab 9

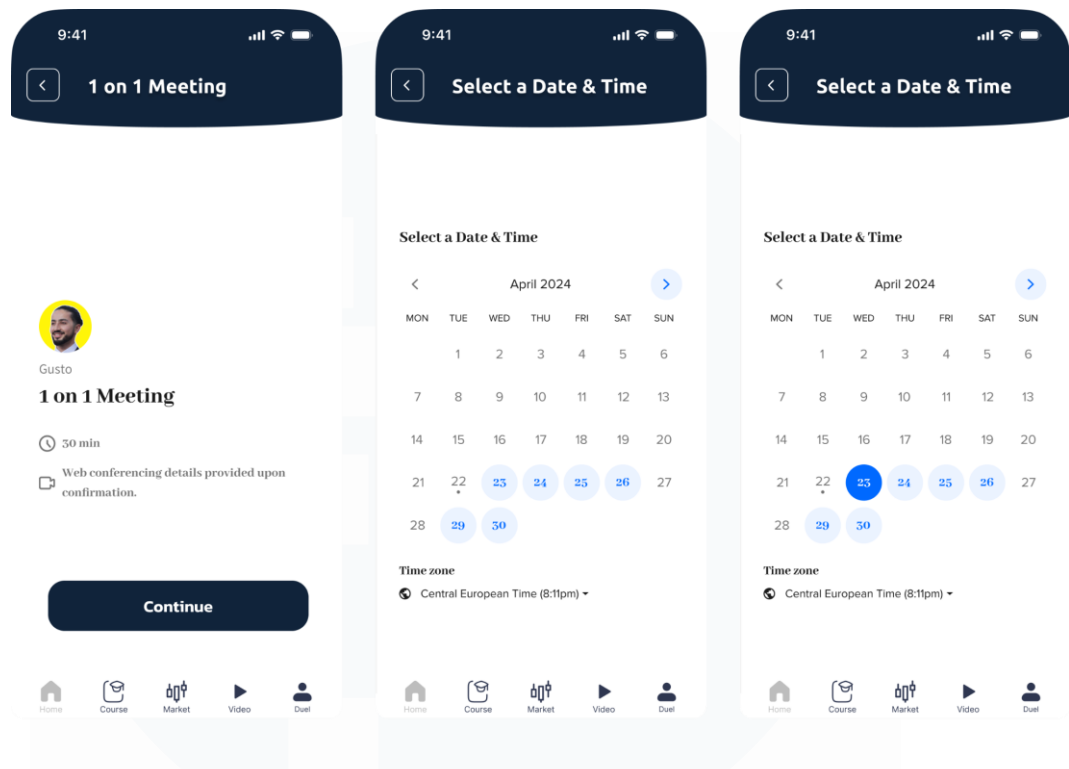
Gambar ini menampilkan tampilan detail yang diperbesar dari sebuah **kelas online** yang ditawarkan oleh mentor, yang muncul ketika pengguna menekan promosi kelas tersebut. Layar ini merinci informasi penting seperti tanggal dan waktu pelaksanaan kelas ("23 Juni 2025 | 19.00 - 21.00 WIB") serta jenisnya ("Crypto", "Education Live-video"). Yang terpenting, bagian "Apa yang akan kamu pelajari?" kini diperluas, menampilkan **kurikulum atau poin-poin materi yang akan dibahas** dalam kelas tersebut. Di bagian bawah

detail ini, tersedia tombol "Join" yang memungkinkan pengguna untuk langsung mendaftar atau bergabung ke kelas.



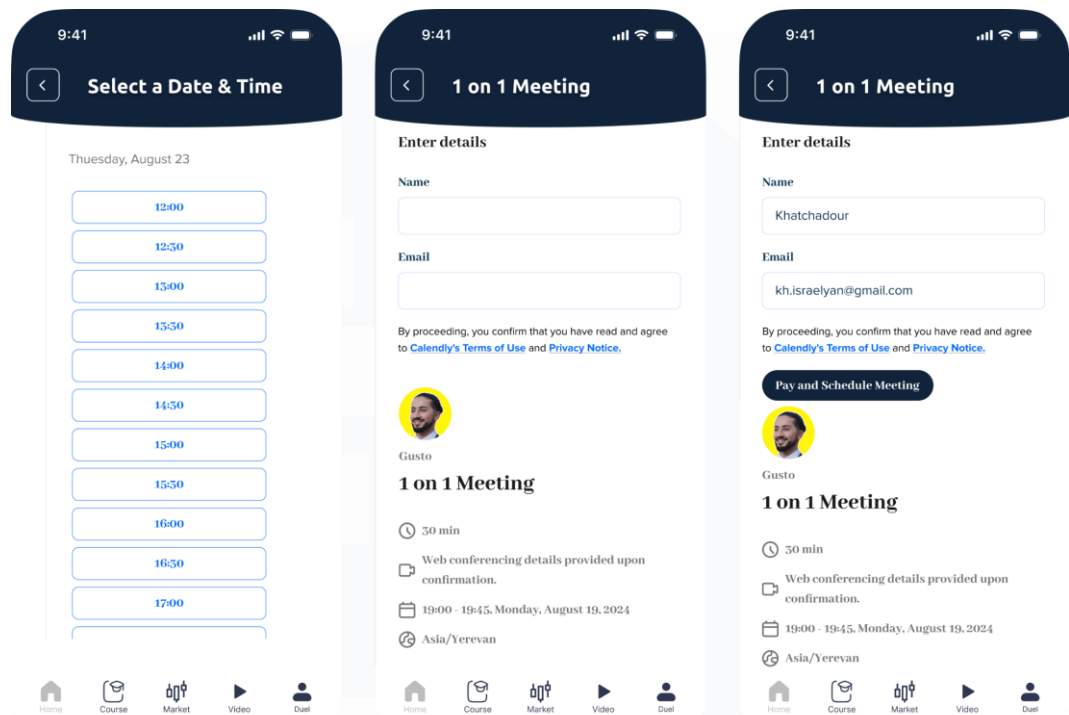
Gambar 3. 60 Course Page – Mentoring Tab 10

Gambar ini menampilkan alur untuk menjadwalkan **sesi 1 on 1 dengan seorang mentor**. Layar pertama menunjukkan detail pertemuan, seperti nama mentor ("Gusto"), durasi sesi ("30 min"), dan informasi bahwa detail konferensi web akan diberikan setelah konfirmasi. Setelah menekan "Continue", pengguna akan diarahkan ke antarmuka kalender pada dua layar berikutnya untuk **memilih tanggal dan waktu** yang tersedia untuk sesi tersebut, lengkap dengan opsi zona waktu.



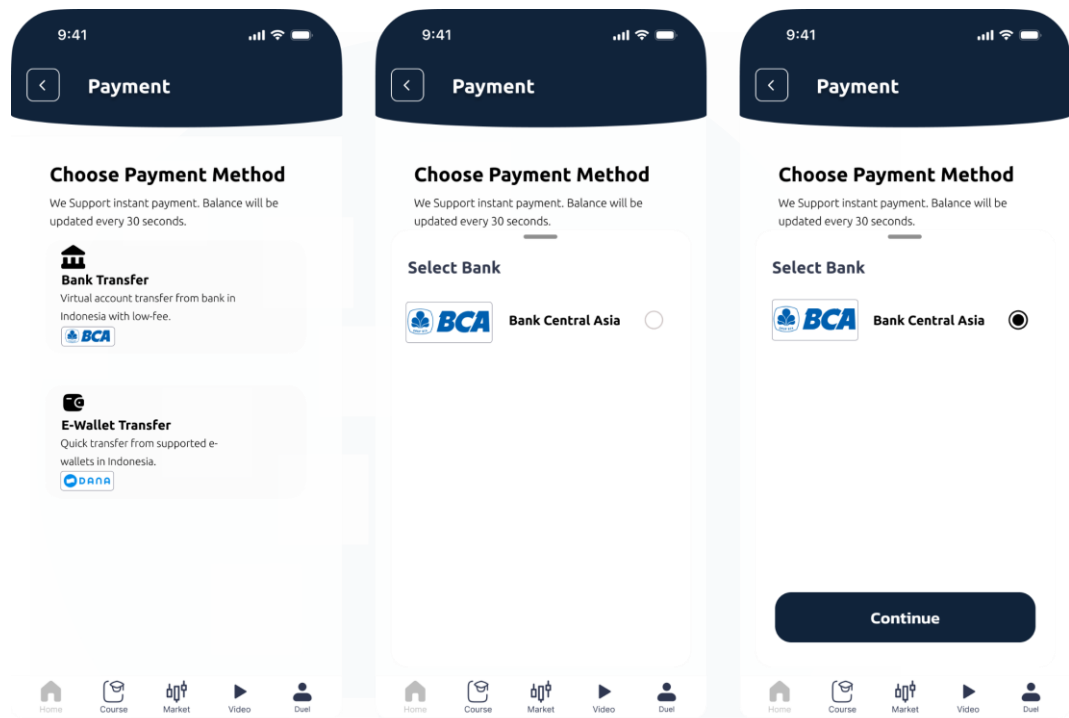
Gambar 3. 61 Course Page – Mentoring Tab 11

Gambar ini menampilkan alur untuk menjadwalkan **sesi 1 on 1 dengan seorang mentor**. Layar pertama menunjukkan detail pertemuan, seperti nama mentor ("Gusto"), durasi sesi ("30 min"), dan informasi bahwa detail konferensi web akan diberikan setelah konfirmasi. Setelah menekan "Continue", pengguna akan diarahkan ke antarmuka kalender pada dua layar berikutnya untuk **memilih tanggal dan waktu** yang tersedia untuk sesi tersebut, lengkap dengan opsi zona waktu. Kemudian, pengguna akan **memasukkan detail pribadi** seperti nama dan alamat email, sebelum akhirnya dapat **membayar dan menjadwalkan pertemuan**.



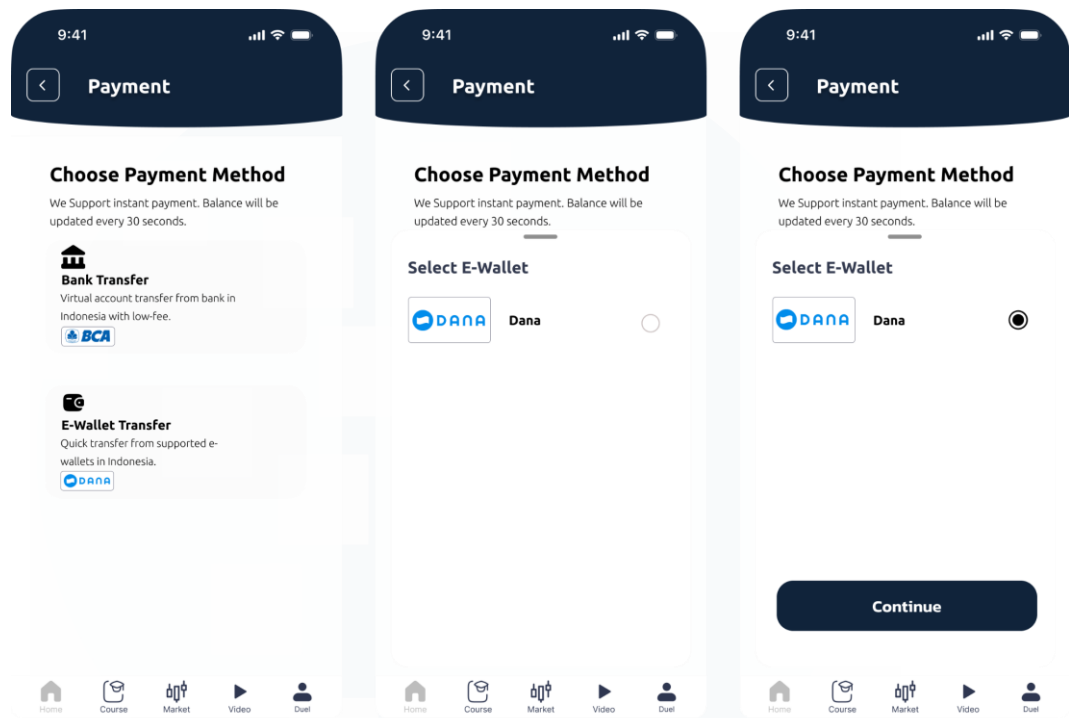
Gambar 3. 62 Course Page – Mentoring Tab 12

Gambar ini menampilkan antarmuka pembayaran untuk sesi *1 on 1* dengan mentor. Layar pertama menyajikan pilihan metode pembayaran antara **Transfer Bank** (dengan opsi seperti BCA) atau **E-Wallet**. Setelah pengguna memilih opsi Bank Transfer, layar akan menampilkan daftar bank yang tersedia untuk dipilih, seperti **BCA**. Proses ini memungkinkan pengguna untuk memilih dan mengonfirmasi bank yang akan digunakan untuk transaksi sebelum melanjutkan pembayaran.



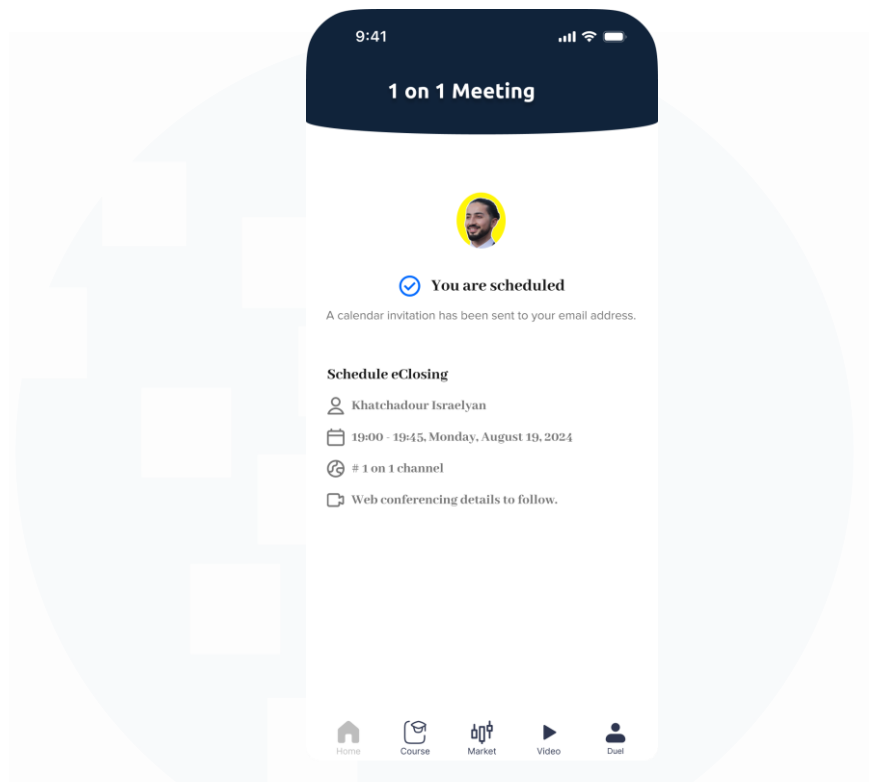
Gambar 3. 63 Course Page – Mentoring Tab 13

Gambar ini menampilkan opsi pembayaran lanjutan untuk sesi *1 on 1* dengan mentor, berfokus pada metode **E-Wallet**. Setelah pengguna memilih opsi E-Wallet, layar akan menampilkan pilihan *e-wallet* yang tersedia, seperti **DANA**. Pengguna dapat memilih *e-wallet* tersebut, dan kemudian melanjutkan proses pembayaran.



Gambar 3. 64 Course Page – Mentoring Tab 14

Gambar ini menampilkan layar konfirmasi bahwa sesi *1 on 1* dengan mentor telah berhasil dijadwalkan. Layar ini menampilkan pesan "You are scheduled" dengan tanda centang dan menginformasikan bahwa undangan kalender telah dikirimkan ke email pengguna. Detail jadwal pertemuan, termasuk nama, tanggal, waktu, dan catatan bahwa detail konferensi web akan menyusul, juga tersaji jelas, memberikan ringkasan lengkap konfirmasi sesi.



Gambar 3. 65 Course Page – Mentoring Tab 15

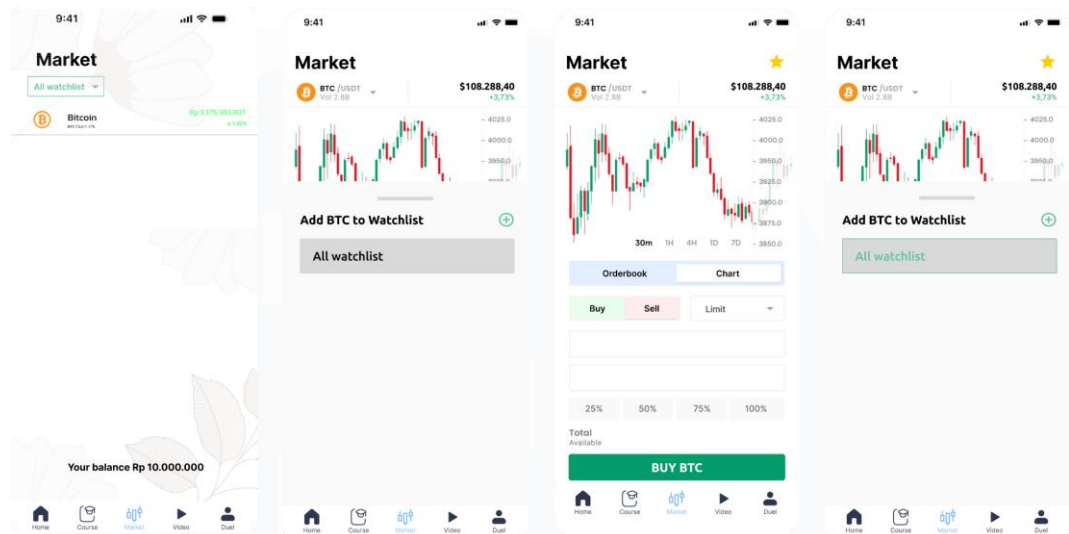
Gambar ini menampilkan antarmuka sesi **video 1 on 1** yang sedang berlangsung dalam aplikasi. Layar ini menunjukkan dua *feed* video secara bersamaan: satu *feed* utama yang lebih besar, kemungkinan menampilkan mentor, dan satu *feed* lebih kecil dalam mode *picture-in-picture* yang menampilkan partisipan lainnya (pengguna), menciptakan pengalaman interaksi langsung dan personal.



Gambar 3. 66 Course Page – Mentoring Tab 16

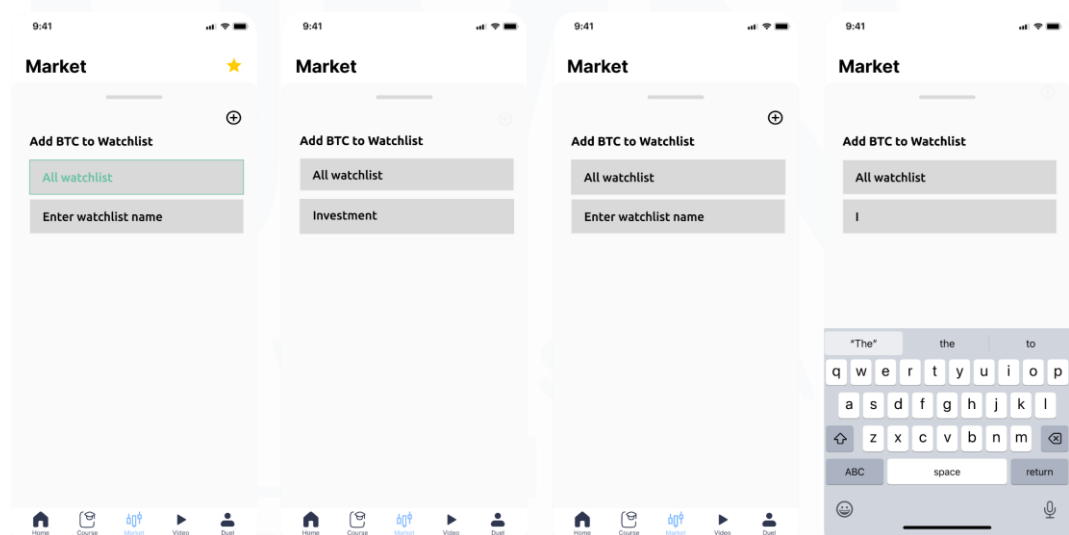
3.5.1.6 Navigation Market

Gambar ini menampilkan antarmuka navigasi "**Market**" di aplikasi, yang berpusat pada perdagangan aset kripto seperti Bitcoin. Layar pertama menyajikan *overview* pasar dan *watchlist* pengguna, menunjukkan ringkasan harga aset. Dua layar berikutnya (dan layar terakhir) memperlihatkan tampilan detail aset yang dipilih (BTC/USDT) dengan grafik *candlestick* serta opsi untuk **menambahkan ke *watchlist***. Salah satu layar juga menampilkan *interface* lengkap untuk melakukan **pembelian atau penjualan** aset, termasuk opsi *buy/sell*, tipe order (limit), dan input jumlah, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan pasar.



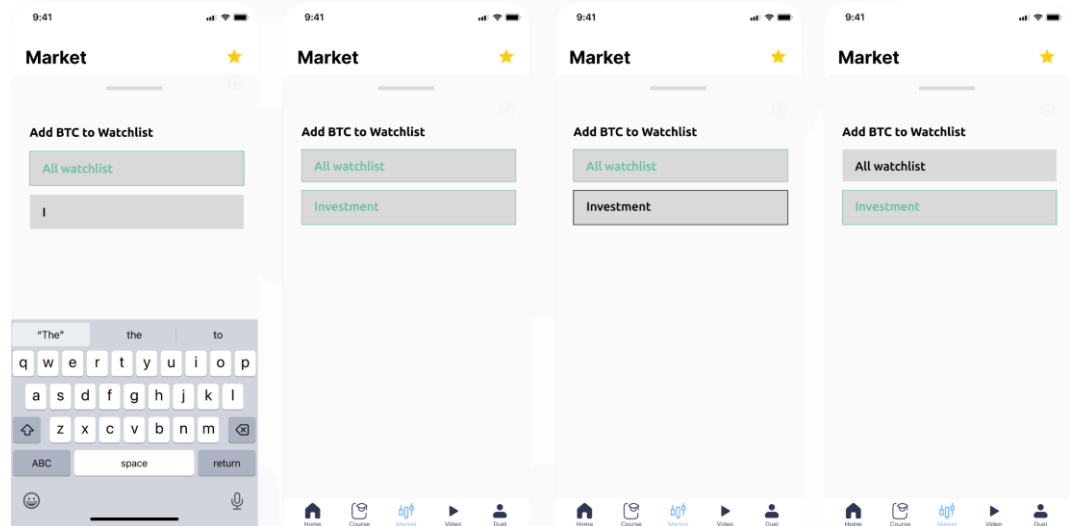
Gambar 3. 67 Alur Market Watchlist

Gambar ini menampilkan alur untuk **menambahkan aset (contohnya BTC) ke *watchlist*** dalam *section* "Market". Prosesnya dimulai dengan opsi untuk menambahkan aset ke "All watchlist" atau membuat *watchlist* baru. Pengguna dapat memilih untuk langsung menambahkan atau mengisi kolom "Enter watchlist name" untuk membuat *watchlist* kustom. Layar-layar ini juga menunjukkan tampilan keyboard yang muncul saat pengguna siap memasukkan nama *watchlist* baru.



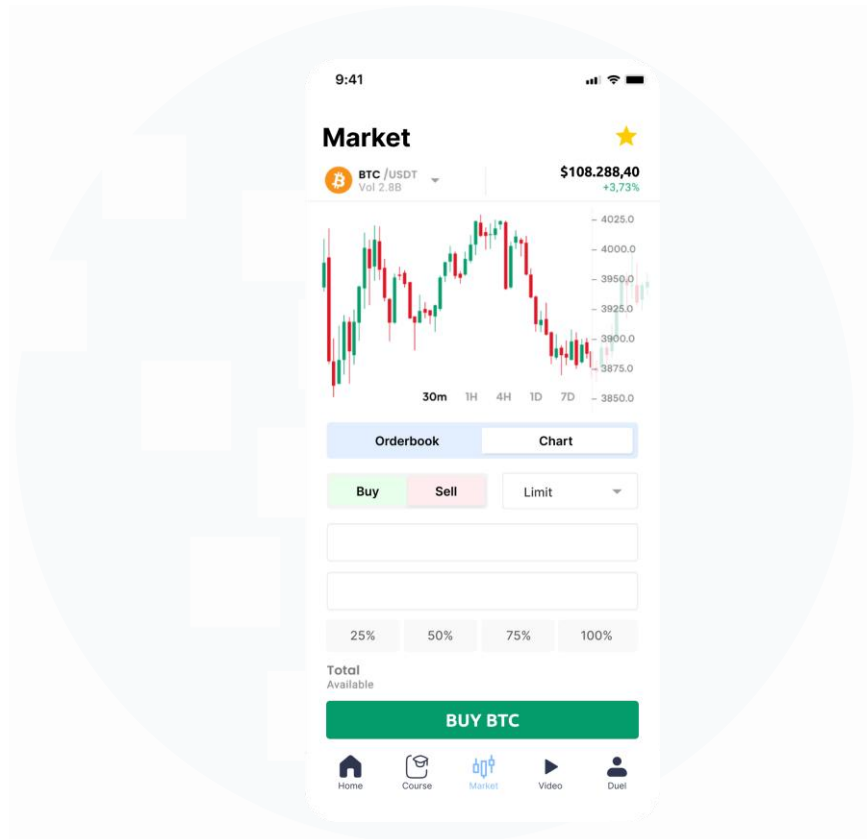
Gambar 3. 68 Alur Market Watchlist 1

Gambar ini melanjutkan alur penambahan aset ke *watchlist* di bagian "Market". Layar-layar ini menunjukkan bagaimana pengguna dapat **membuat *watchlist* kustom baru** (misalnya, dengan nama "Investment") melalui input keyboard. Setelah nama *watchlist* dimasukkan, *watchlist* baru tersebut akan muncul sebagai opsi yang dapat dipilih. Layar terakhir menunjukkan *watchlist* "Investment" yang telah dipilih (ditandai dengan warna hijau), mengonfirmasi bahwa aset yang dimaksud akan ditambahkan ke *watchlist* yang baru dibuat atau dipilih tersebut.



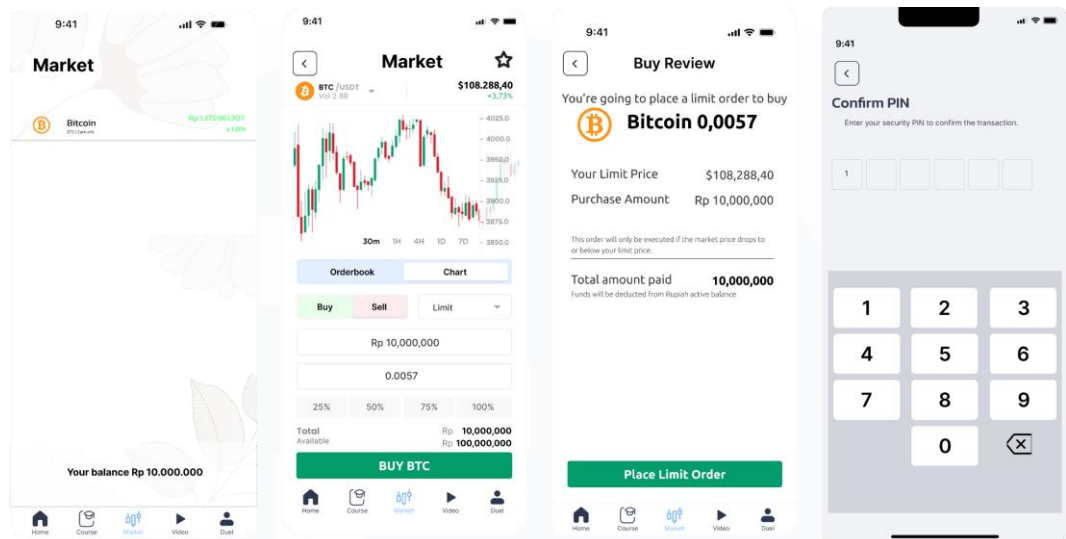
Gambar 3. 69 Alur Market Watchlist 2

Gambar ini menampilkan tampilan detail aset dalam *section* "Market", yang merupakan titik akhir setelah mengelola atau memilih dari *watchlist*. Layar ini secara menonjol menampilkan grafik *candlestick* untuk aset seperti BTC/USDT, menunjukkan pergerakan harga dan persentase perubahan. Di bawah grafik, pengguna dapat menemukan opsi "Orderbook" dan "Chart" serta *interface* untuk **melakukan transaksi "Buy" atau "Sell"** dengan berbagai jenis order (misalnya "Limit"), lengkap dengan input jumlah dan tombol untuk mengeksekusi perdagangan.



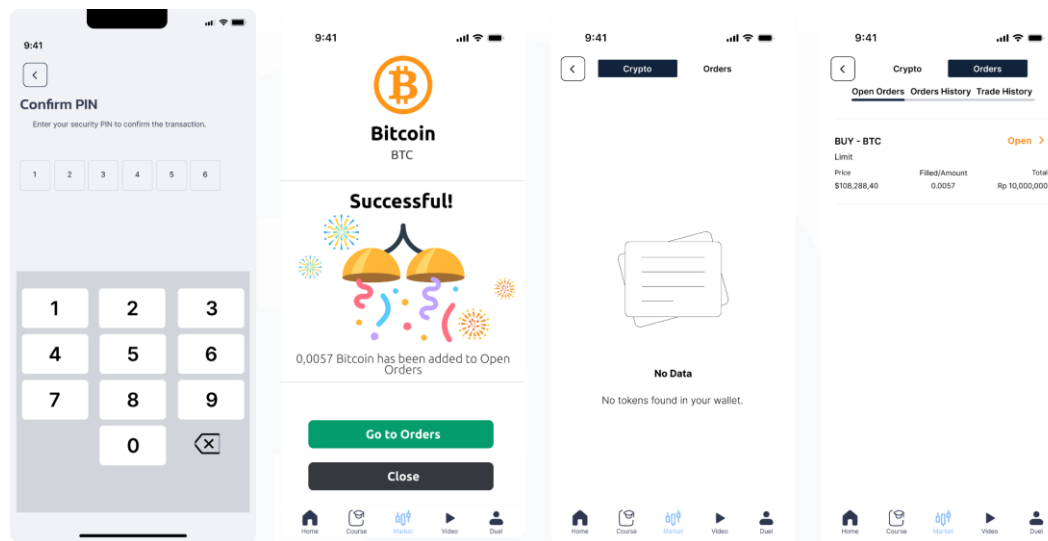
Gambar 3. 70 Alur Market Watchlist 3

Gambar ini menampilkan alur lengkap untuk **melakukan *limit order* beli** pada aset kripto seperti Bitcoin di *section* "Market" aplikasi. Prosesnya dimulai dari tampilan *overview* aset, dilanjutkan ke *interface* pembelian di mana pengguna dapat memasukkan jumlah yang ingin dibeli dan memilih tipe order "Limit". Selanjutnya, layar "Buy Review" akan muncul, menampilkan ringkasan detail order dan harga limit, beserta peringatan eksekusi. Tahap terakhir adalah layar "Confirm PIN" yang meminta pengguna memasukkan PIN keamanan untuk mengotorisasi dan menyelesaikan transaksi pembelian.



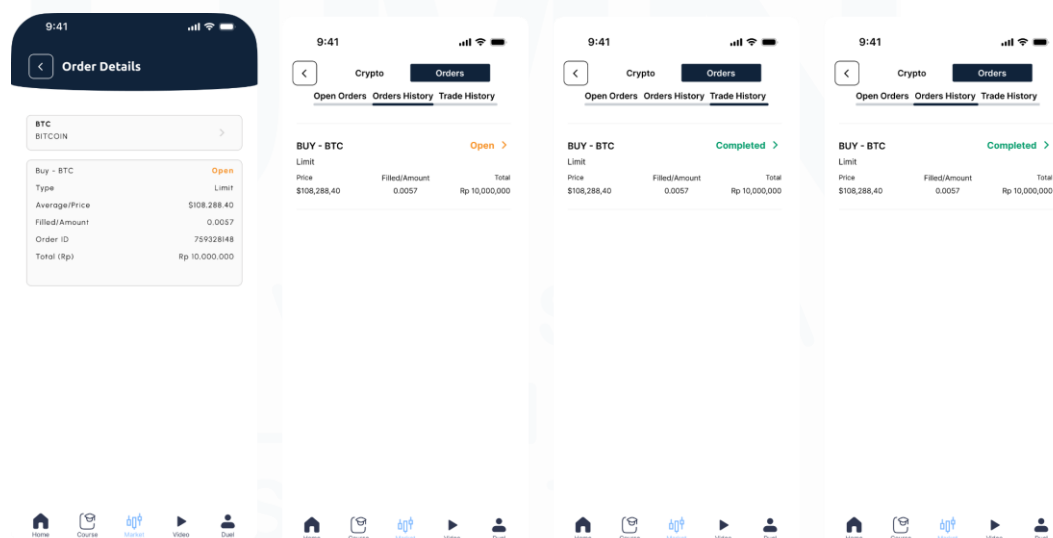
Gambar 3. 71 Alur Market Buy 1 – Chart 1

Gambar ini menampilkan tahap akhir dari proses penempatan *buy order* di aplikasi. Proses dimulai dengan layar **konfirmasi PIN** untuk otorisasi transaksi. Setelah PIN dimasukkan, akan muncul **layar notifikasi "Successful!"** yang menginformasikan bahwa Bitcoin telah berhasil ditambahkan ke "Open Orders", dengan opsi untuk langsung menuju halaman *Orders* atau menutup notifikasi. Akhirnya, layar "**Open Orders**" diperbarui untuk menampilkan detail *order* pembelian Bitcoin yang baru saja ditempatkan, menunjukkan statusnya sebagai "Open" dan rincian transaksinya.



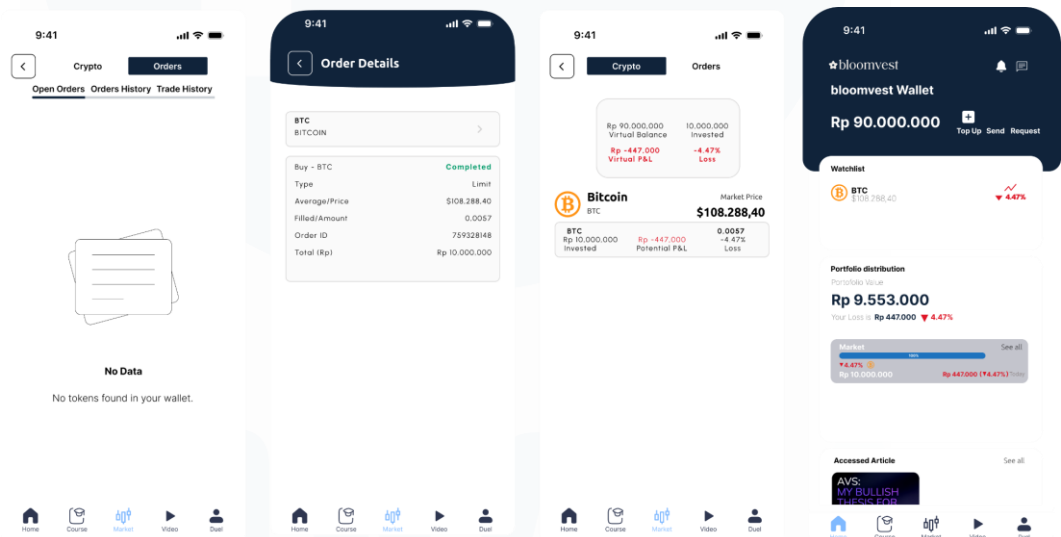
Gambar 3. 72 Alur Market Buy 1 – Chart 1.1

Gambar ini menampilkan tahap akhir dari manajemen pesanan di aplikasi "Bloomvest", dimulai dengan layar **"Order Details"** yang menyajikan rincian lengkap dari sebuah pesanan Bitcoin yang berstatus "Open", termasuk tipe order, harga, jumlah, dan total pembayaran. Selanjutnya, dua layar terakhir menunjukkan transisi pesanan tersebut dari status "Open" menjadi **"Completed"** dalam *tab* "Orders History" atau "Trade History". Ini memberikan konfirmasi visual bahwa pesanan telah berhasil dieksekusi sepenuhnya, melengkapi siklus transaksi pengguna.



Gambar 3. 73 Alur Market Buy 1 – Chart 1.2

Gambar ini menampilkan serangkaian layar yang menunjukkan tahap akhir sebuah transaksi. Prosesnya dimulai dengan tampilan *Orders* yang mungkin kosong setelah pesanan diselesaikan, kemudian beralih ke halaman detail yang mengonfirmasi bahwa *order* telah "**Completed**". Selanjutnya, layar menunjukkan tampilan detail aset kripto dengan informasi harga pasar dan potensi keuntungan/kerugian. Puncaknya, layar terakhir menampilkan *Homepage* yang telah diperbarui, merefleksikan **saldo dompet dan alokasi portofolio** pengguna setelah transaksi berhasil, menutup alur pembelian atau investasi.



Gambar 3. 74 Alur Market Buy 1 – Chart 1.3

3.5.1.7 Navigation Video

Kemudian fitur selanjutnya merupakan fitur short video kami. Disini kami membuat fitur short video dengan tujuan untuk mengedukasi user dengan cara memberikan edukasi singkat berupa vidio. Fitur Short Video dikembangkan sebagai salah satu bagian dari platform edukatif Bloomvest yang berfokus pada penyampaian informasi dan edukasi investasi secara singkat, padat, dan menarik. Melalui fitur ini, pengguna dapat mengakses berbagai konten edukatif dalam format

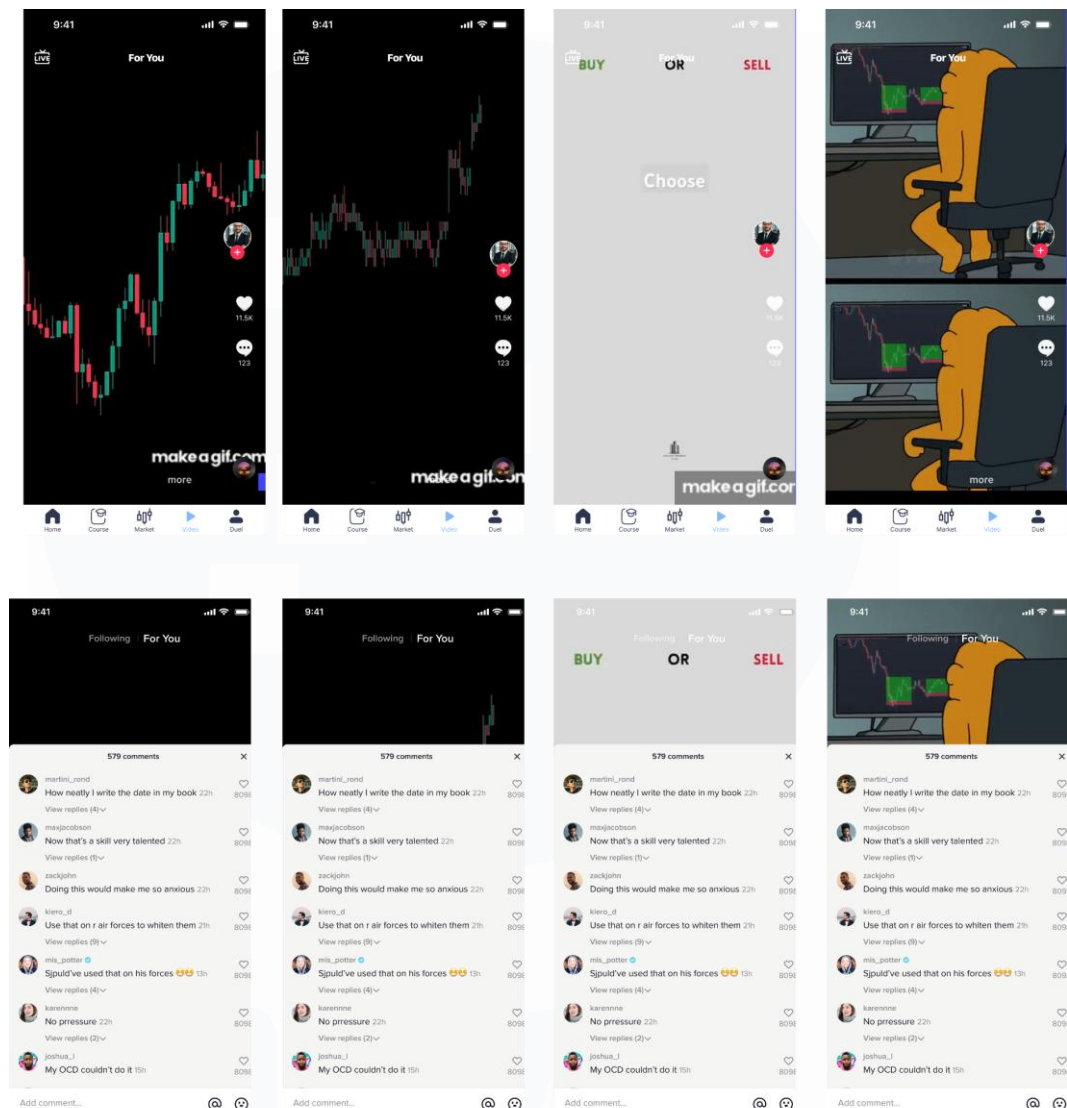
video berdurasi pendek yang dirancang agar mudah dicerna dan relevan dengan kebutuhan generasi muda yang cenderung menyukai pembelajaran visual yang cepat.

Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menonton video pendek yang berisi informasi dan tips seputar investasi, manajemen keuangan, strategi pasar, hingga motivasi finansial. Dengan format yang menyerupai platform populer seperti TikTok dan Instagram Reels, fitur ini dirancang agar pengguna dapat belajar secara ringan namun tetap mendapatkan nilai edukatif yang tinggi.

Fitur ini ditampilkan dalam bentuk tab bernama **“Video”** pada bagian bawah aplikasi. Pengguna dapat mengaksesnya dengan mudah dan langsung menonton konten yang tersedia. Konten ditampilkan dalam tampilan grid, menampilkan jumlah view untuk setiap video, serta profil pengguna yang mengunggah video tersebut.



Gambar 3. 75 Video Page

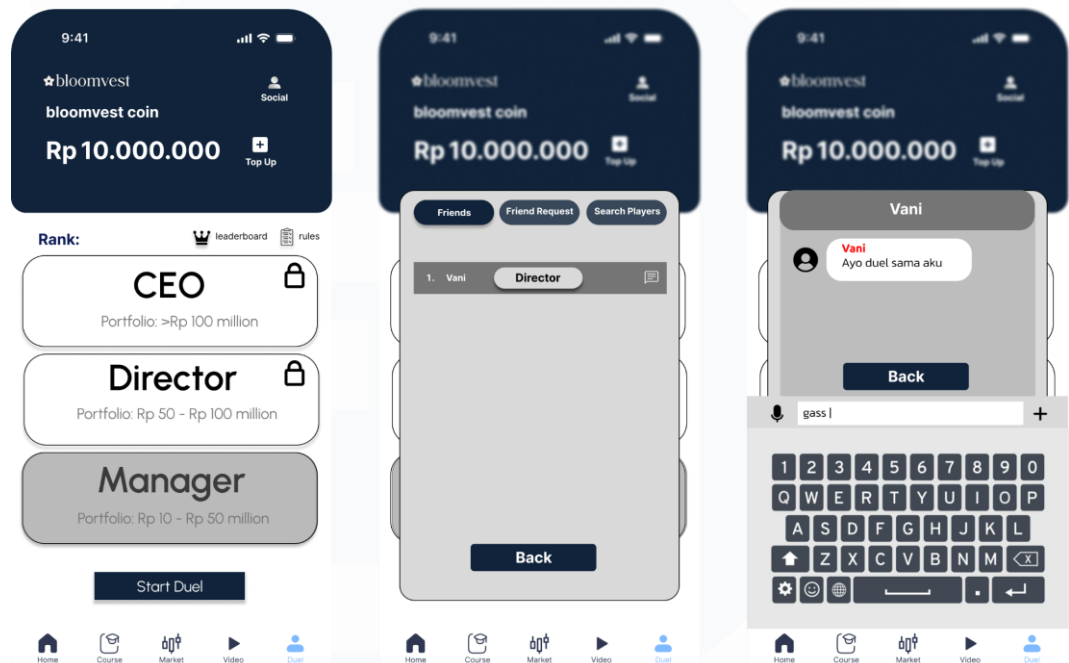


Gambar 3. 76 Video Page 1

3.5.1.8 Navigation Duel

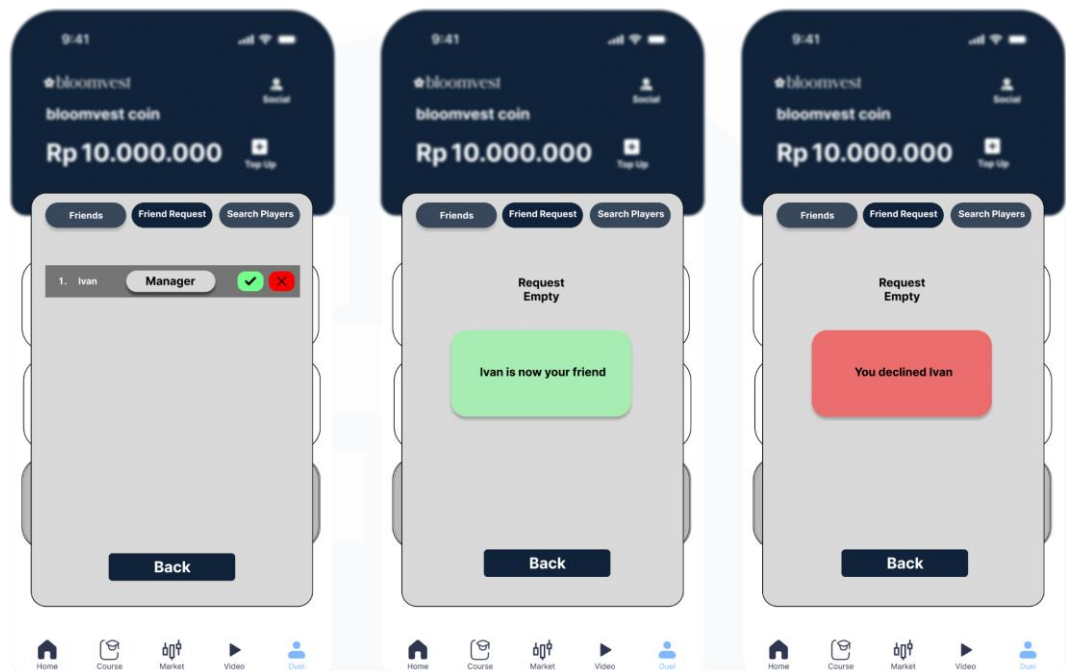
Kemudian pada fitur terakhir adalah fitur duel dengan sistem ranking. Alur itur ini dimulai dari tampilan awal menu duel, di mana pengguna dapat melihat total koin virtual (*Bloomvest coin*) yang dimiliki, serta peringkat mereka berdasarkan jumlah nilai portfolio. Terdapat tiga peringkat utama yaitu **CEO** (portfolio di atas Rp 100 juta), **Director** (Rp 50–100 juta), dan **Manager** (Rp 10–50 juta). Dari halaman ini, pengguna

dapat menekan tombol *Start Duel* untuk memulai pertandingan investasi dengan pengguna lain.



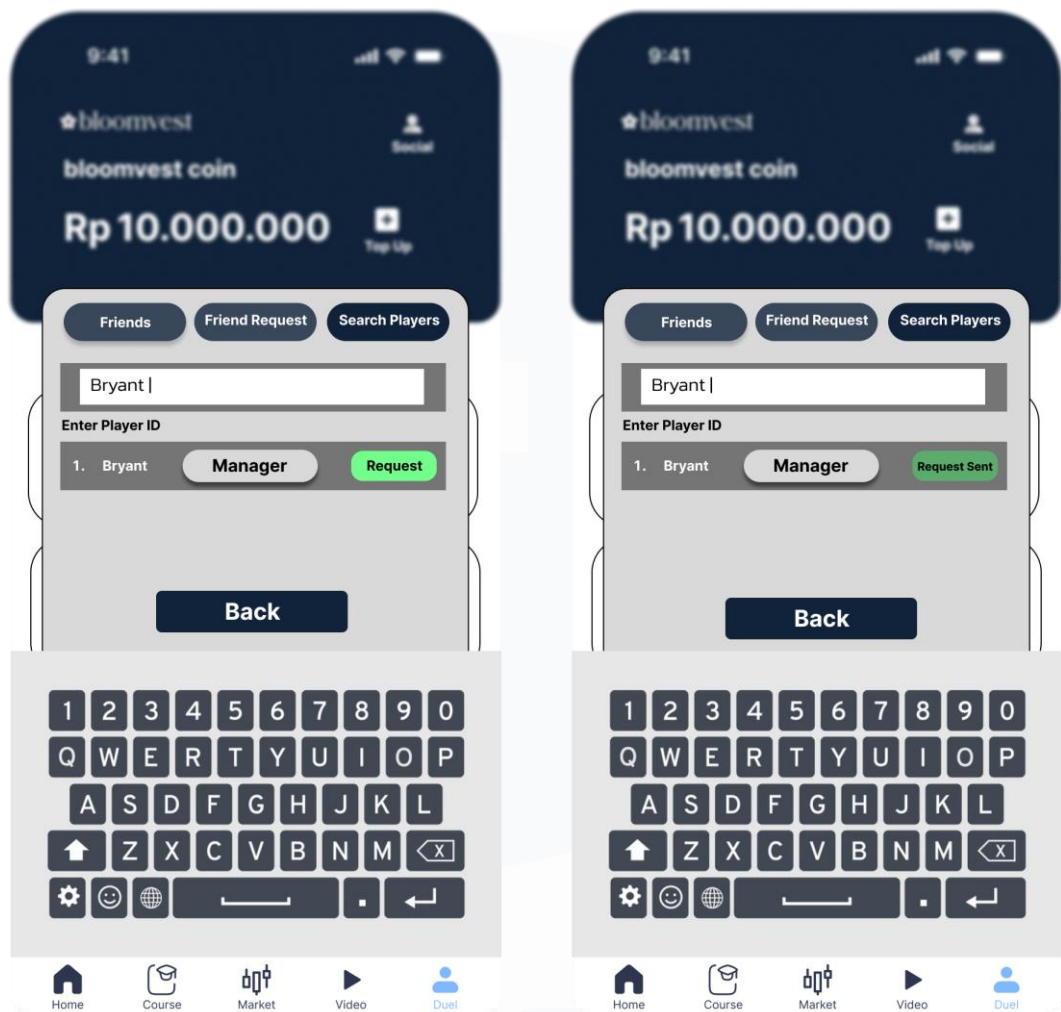
Gambar 3. 77 Duel Page 1

Sebelum memulai duel, pengguna memiliki opsi untuk menambahkan teman melalui tab navigasi yang terdiri dari *Friends*, *Friend Request*, dan *Search Players*. Melalui fitur *Search Players*, pengguna dapat mencari ID teman dan mengirim permintaan pertemanan dengan menekan tombol *Request*. Setelah permintaan dikirim, status berubah menjadi *Request Sent*. Jika permintaan diterima, maka pengguna akan masuk ke dalam daftar teman aktif, yang memungkinkan mereka untuk melakukan duel secara langsung.



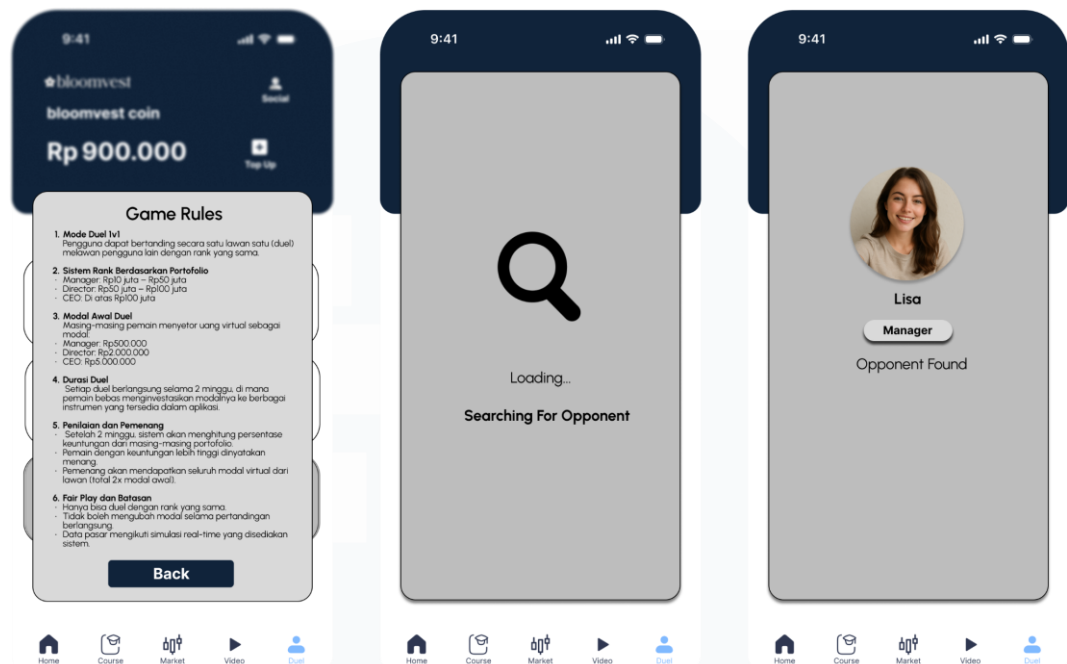
Gambar 3. 78 Duel Page 2

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



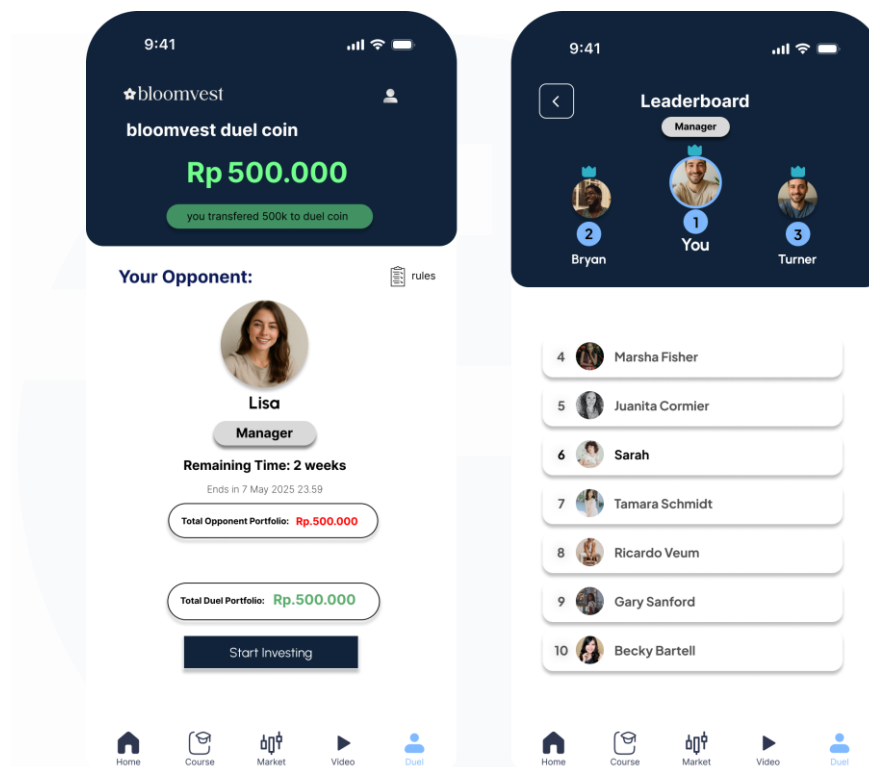
Gambar 3. 79 Duel Page 3

Setelah memilih atau menerima lawan, sistem akan menampilkan **aturan duel** yang menjelaskan bahwa pertandingan akan berlangsung dalam jangka waktu tertentu (misalnya dua minggu), dan bahwa pemenang ditentukan berdasarkan **ROI (Return on Investment)** tertinggi selama periode tersebut. Setelah menyetujui aturan, sistem akan mencari lawan secara acak atau dari daftar teman. Bila lawan ditemukan, profil lawan akan ditampilkan lengkap dengan nama, peringkat, dan tombol untuk memulai simulasi investasi.



Gambar 3. 80 Duel Page 4

Selama duel berlangsung, pengguna dapat melihat profil lawannya, waktu yang tersisa, serta performa sementara masing-masing berdasarkan total portfolio yang dikelola. Mereka juga dapat menekan tombol *Start Investing* untuk mulai bertransaksi menggunakan data pasar yang disimulasikan secara real-time. Untuk meningkatkan kompetisi, aplikasi juga menyediakan tampilan *leaderboard* yang memperlihatkan urutan pemain berdasarkan ROI tertinggi di dalam periode duel tersebut. Fitur ini dirancang tidak hanya untuk meningkatkan interaksi antar pengguna, tetapi juga untuk menanamkan semangat belajar investasi melalui pendekatan *gamifikasi* yang kompetitif dan edukatif.



Gambar 3. 81 Duel Page 5

3.5.2 Kendala yang Ditemukan

Selama berpartisipasi dalam program MBKM Klaster Kewirausahaan, sejumlah tantangan dihadapi yang menuntut adaptasi cepat. Perubahan signifikan pada model bisnis (pivot) menjadi pemicu utama, memaksa penyesuaian ulang menyeluruh pada desain *prototype* dan alur kerja yang telah direncanakan. Selain itu, menyelaraskan visi antar anggota tim—khususnya antara ide visual dan kebutuhan fungsional—sering kali membutuhkan iterasi revisi berulang, diperparah oleh keterbatasan waktu dan pengalaman. Kesulitan juga ditemukan dalam merancang alur pengguna (user flow) untuk fitur-fitur kompleks seperti duel dan simulasi, yang memerlukan pemahaman mendalam tentang interaksi teknis.

3.5.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dalam upaya mengatasi kendala yang ada, inisiatif diambil untuk mempererat koordinasi antar divisi. Ini terwujud melalui sesi evaluasi dan

sinkronisasi mingguan yang bertujuan menyatukan pemahaman tentang desain dan fungsionalitas. Ketika terjadi pergeseran model bisnis, prioritas fitur segera disusun ulang dan alur prototipe dimodifikasi agar selaras dengan ide bisnis terbaru dan batas waktu pengerjaan.

Selanjutnya, alur pengguna dikembangkan dalam segmen-segmen terpisah dan skenario spesifik untuk meningkatkan kejelasan dan kemudahan visualisasi. Pada aspek desain, umpan balik structural dan saran diberikan secara konsisten berdasarkan pertimbangan operasional, demi memastikan desain akhir optimal dalam pengalaman pengguna. Melalui sinergi tim dan fleksibilitas dalam adaptasi, rintangan-rintangan tersebut berhasil ditaklukkan, menghasilkan *prototype* yang solid dan representatif bagi konsep bisnis Bloomvest.