

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.

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.

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.

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 mencarikan 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.

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 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:

- Top-Up Virtual Currency*
Default: Rp25.000 untuk 10 juta Bloomvest Token
Bundling: Tersedia bonus token untuk *top-up* dalam jumlah besar (hingga +25%)
- Penjualan *Research*
Setiap riset dijual seharga Rp5.000, di mana Bloomvest mengambil komisi sebesar 20–30%.
- One on One Mentoring*
Harga sesi *mentoring:* Rp200.000 per sesi
Bloomvest mengambil komisi tetap Rp10.000 (5%) per sesi
- 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 sebagai *platform visual-first* memungkinkan Bloomvest untuk menampilkan materi edukatif dan promosi dengan pendekatan desain yang menarik dan interaktif, 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



Gambar 3.1 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



Gambar 3.2 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 bagoan 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 dirancangan 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 3.3 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**

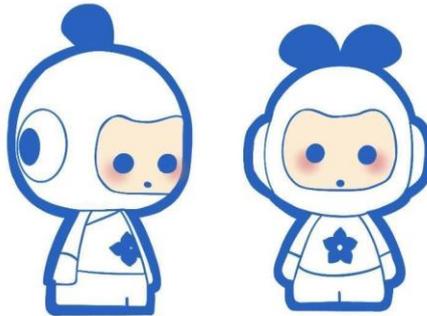


Gambar 3.4 Design ID Card Demo Day

ID Card Bloomvest dirancangan 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 3.5 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 jangkau *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.

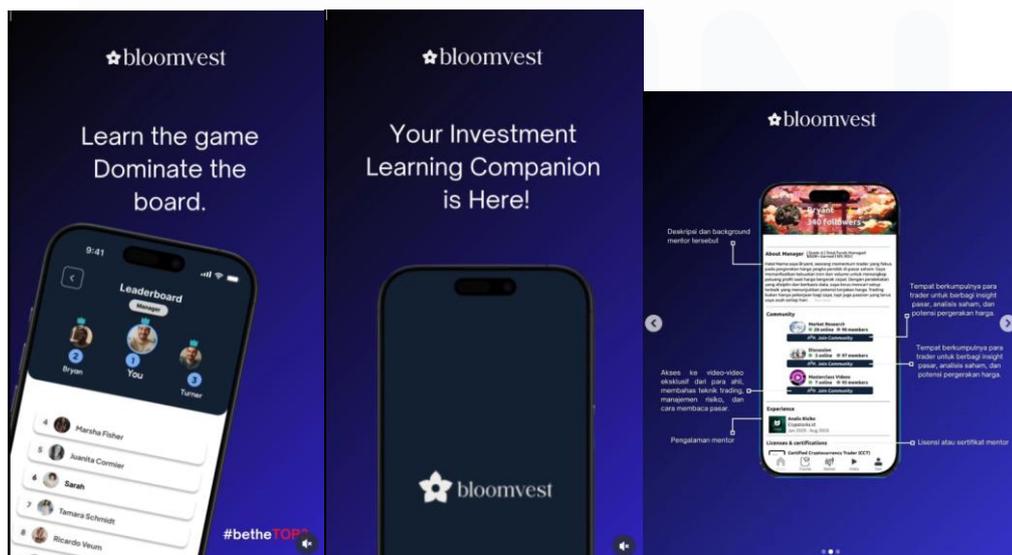
3.3.2 Media Sosial TikTok

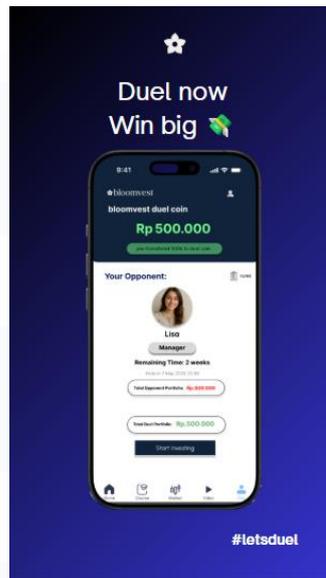
TikTok dipilih sebagai salah satu media promosi utama untuk aplikasi Bloomvest karena *platform* ini memiliki jangkauan yang luas terhadap generasi Z dan milenial muda, khususnya pengguna berusia 15 – 24 tahun yang mendominasi demografi TikTok di Indonesia. Kelompok usia ini merupakan target utama Bloomvest, 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 3.6 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 3.7 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 3.8 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

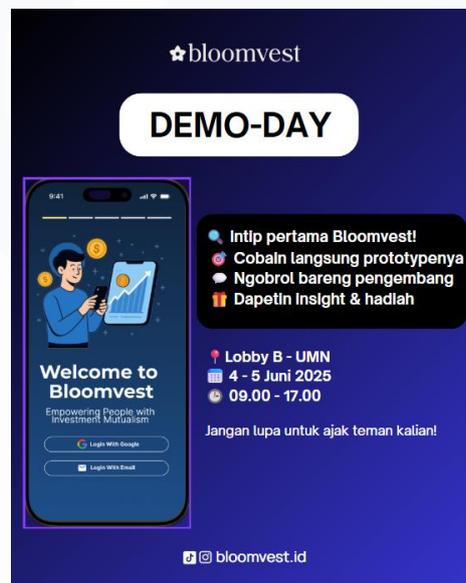
Tujuan dari konten ini adalah untuk mendukung audiens secara ringan dan visual, agar informasi seputar investasi tidak terasa rumit atau membosankan, terutama bagi mereka yang masih awam. Dengan menyajikan materi dalam format yang mudah untuk dicerna, konten ini diharapkan dapat membantu memperluas pemahaman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



Gambar 3.9 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 3.10 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 perkenalan 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 menasar 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

Tabel 3.1 Tabel tahapan pekerjaan

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 digunakan pada Bloomvest	All
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

No.	Minggu	Proyek	Keterangan	PIC
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

Tabel 3.1 menjelaskan urutan tahapan pekerjaan yang dilakukan selama mengikuti program MBKM Kewirausahaan. Kegiatan dimulai dengan workshop Idea Generation pada minggu pertama hingga ketiga, yang bertujuan untuk menggali potensi ide bisnis secara kreatif. Selanjutnya, dilakukan sesi brainstorming konsep bisnis secara mendalam guna memperkuat fondasi ide yang akan dikembangkan.

Pada minggu ketiga, tim mulai merancang elemen identitas visual berupa desain logo untuk Bloomvest. Selama minggu ketiga hingga minggu ke-13, proses bimbingan secara intensif dilakukan bersama supervisor dan dedicated mentor dari Skystar Ventures guna memastikan arah bisnis dan pengembangan produk tetap terarah.

Perancangan desain prototype dilakukan mulai dari minggu ke-3 hingga ke-14, dengan melibatkan anggota tim inti yang memiliki peran dalam visual dan struktur aplikasi. Workshop Idea Validation juga diikuti pada minggu ke-4 hingga ke-8 sebagai upaya untuk menguji kelayakan ide terhadap pasar. Penyusunan laporan dimulai dari minggu ke-4 dan berlangsung hingga akhir program.

Pada minggu ke-8 dan ke-14, tim mengikuti sesi pitching di hadapan juri yang disediakan oleh pihak inkubator untuk mempresentasikan kemajuan dan potensi dari Bloomvest. Workshop lanjutan bertema Product Prototyping diselenggarakan

pada minggu ke-10 hingga ke-14 untuk memperdalam pemahaman dalam membangun produk digital. Seluruh rangkaian kegiatan ditutup dengan Demo Day pada minggu ke-14, di mana tim mengumpulkan masukan dari hasil user testing dan form feedback sebagai dasar penyempurnaan produk.

3.5 Uraian Pelaksanaan Kerja Dalam MBKM Kewirausahaan

Tabel di bawah ini menunjukkan alur pengerjaan karya yang dilakukan selama mengikuti program MBKM Kewirausahaan, mulai dari tahap perencanaan, pembuatan, hingga evaluasi akhir program.

Tabel 3.2 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Dalam MBKM Cluster Kewirausahaan

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	Business Plan Bloomvest	Bersama tim memikirkan <i>bloomvest</i> untuk kedepannya
2	2	Mulai memikirkan design dan <i>flow prototype</i>	Bersama Andrew (CPO) memikirkan mengenai design dan flow untuk <i>prototype bloomvest</i>
3	3	Fitur titip dana pada prototype	<i>Brainstorming</i> mengenai <i>design dan flow</i> untuk fitur titip dana bloomvest
4	4	Fitur mentoring pada prototype	<i>Brainstorming</i> mengenai <i>design dan flow</i> untuk fitur mentoring bloomvest
5	5	Fitur market pada prototype	<i>Brainstorming</i> mengenai <i>design dan flow</i> untuk fitur market bloomvest
6	6	<i>Homescreen bloomvest</i>	<i>Brainstorming</i> mengenai <i>design dan flow</i> untuk homepage bloomvest
7	7	Finalisasi design untuk UTS	Menyelesaikan design ketiga fitur untuk UTS
8	8	<i>Business pivot</i> ke edukasi	Bloomvest <i>pivot</i> ke arah edukasi jadi reset prototype dan fokus ke arah mentoring, simulasi investasi, dan duel
9	9	Mentoring bloomvest	Membuat alur serta design fitur mentoring dari awal memilih mentor, lalu dapat melihat pembelajaran yang dibawakan mentor yang dibagi menjadi research, diskusi, dan video
10	10	Simulasi Market bloomvest	Membuat alur fitur simulasi market ini agar mirip seperti investasi sungguhan
11	11	Duel Bloomvest	Membuat alur fitur duel dari pemilihan rank, mencari lawan ataupun bermain dengan teman, dan mulai beradu strategi investasi dalam jangka waktu yang ditentukan
12	12	Merevisi beberapa fitur	Beberapa fitur untuk alurnya masih ada yang sepenuhnya jalan jadi harus diperbaiki
13	13	Alur simulasi market	Bersama Andrew (CPO) mengerjakan alur simulasi market pada prototype

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
14	14	Finalisasi prototype serta evaluasi	Menyelesaikan prototype bloomvest dari segi design maupun alur prototype

3.5.1 Proses Pelaksanaan

Selama berperan sebagai Chief Operating Officer (COO) dalam tim inti startup Bloomvest, tanggung jawab utama difokuskan pada pengelolaan operasional tim selama proses perancangan produk. Tugas tersebut mencakup pengaturan pembagian kerja, koordinasi alur kerja antar divisi, serta memastikan bahwa fitur-fitur yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis.

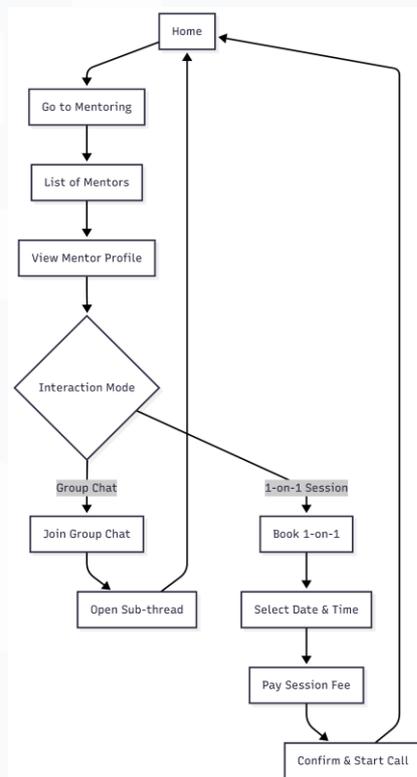
Secara khusus, kontribusi aktif diberikan dalam penyusunan alur prototipe aplikasi, mulai dari perencanaan flow pengguna (user flow), logika navigasi fitur, hingga penyesuaian struktur halaman. Dukungan juga diberikan kepada Chief Product Officer (CPO) dalam proses pengembangan tampilan visual aplikasi melalui masukan struktural dan validasi desain.

Dalam perancangan aplikasi Bloomvest, proses bisnis dirancang untuk memastikan alur interaksi pengguna berjalan secara sistematis dan efisien sejak awal pengguna membuka aplikasi hingga mereka menyelesaikan aktivitas pembelajaran dan simulasi investasi. Proses dimulai dari onboarding pengguna, di mana pengguna baru diperkenalkan pada fitur utama aplikasi seperti mentoring, quiz, simulasi, dan duel. Setelah itu, pengguna dapat mengakses beragam konten edukasi dari mentor, mengikuti quiz untuk menguji pemahaman, serta mencoba simulasi investasi menggunakan uang virtual tanpa risiko. Untuk meningkatkan keterlibatan, sistem peringkat dan duel 1v1 juga diterapkan sebagai bagian dari strategi gamifikasi.

Alur bisnis ini dipantau melalui sistem backend yang merekam aktivitas pengguna sebagai bahan evaluasi dan pengembangan lebih lanjut. Dengan pendekatan berbasis user-centered design, setiap proses dirancang untuk memberikan pengalaman belajar finansial yang progresif, mudah

dipahami, dan menarik bagi generasi muda. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai alur interaksi pengguna dalam aplikasi Bloomvest, berikut disajikan flowchart yang menggambarkan proses dari masing-masing fitur utama yang telah dirancang, yaitu mentoring, quiz, simulasi investasi, dan duel.

1. Mentoring

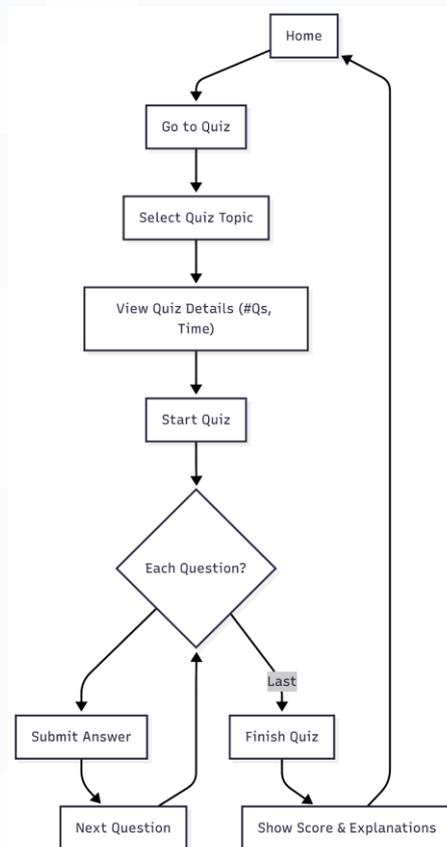


Gambar 3.11 Flowchart Mentoring

Fitur Mentoring dalam Bloomvest memberikan dua pilihan interaksi antara pengguna dan mentor, yaitu melalui Group Chat dan 1-on-1 Session. Alur dimulai dari halaman utama (Home), di mana pengguna memilih menu Mentoring dan diarahkan ke daftar mentor beserta profil dan bidang keahliannya. Setelah memilih mentor, pengguna menentukan mode interaksi yang diinginkan. Jika memilih Group Chat, pengguna akan masuk ke ruang diskusi bersama mentor dan peserta lain, serta dapat membuka sub-thread

untuk membahas topik tertentu secara lebih fokus. Sementara itu, jika memilih 1-on-1 Session, pengguna dapat memesan sesi pribadi dengan memilih tanggal dan waktu yang tersedia, melakukan pembayaran sesuai tarif, dan setelah konfirmasi, langsung memulai sesi mentoring secara privat, seperti melalui video call. Setelah sesi selesai, pengguna akan kembali ke halaman utama, menciptakan pengalaman mentoring yang fleksibel, personal, dan terintegrasi dalam satu aplikasi.

2. Quiz



Gambar 3.12 Flowchart Quiz

Fitur Quiz pada aplikasi Bloomvest dirancang sebagai media untuk menguji pemahaman pengguna setelah mereka mempelajari

materi dari mentor. Proses dimulai dari halaman utama, di mana pengguna memilih menu Quiz untuk memulai.

Setelah masuk, pengguna diminta memilih topik kuis sesuai minat atau materi yang telah dipelajari. Selanjutnya, pengguna akan melihat detail kuis, seperti jumlah pertanyaan dan batas waktu pengerjaan.

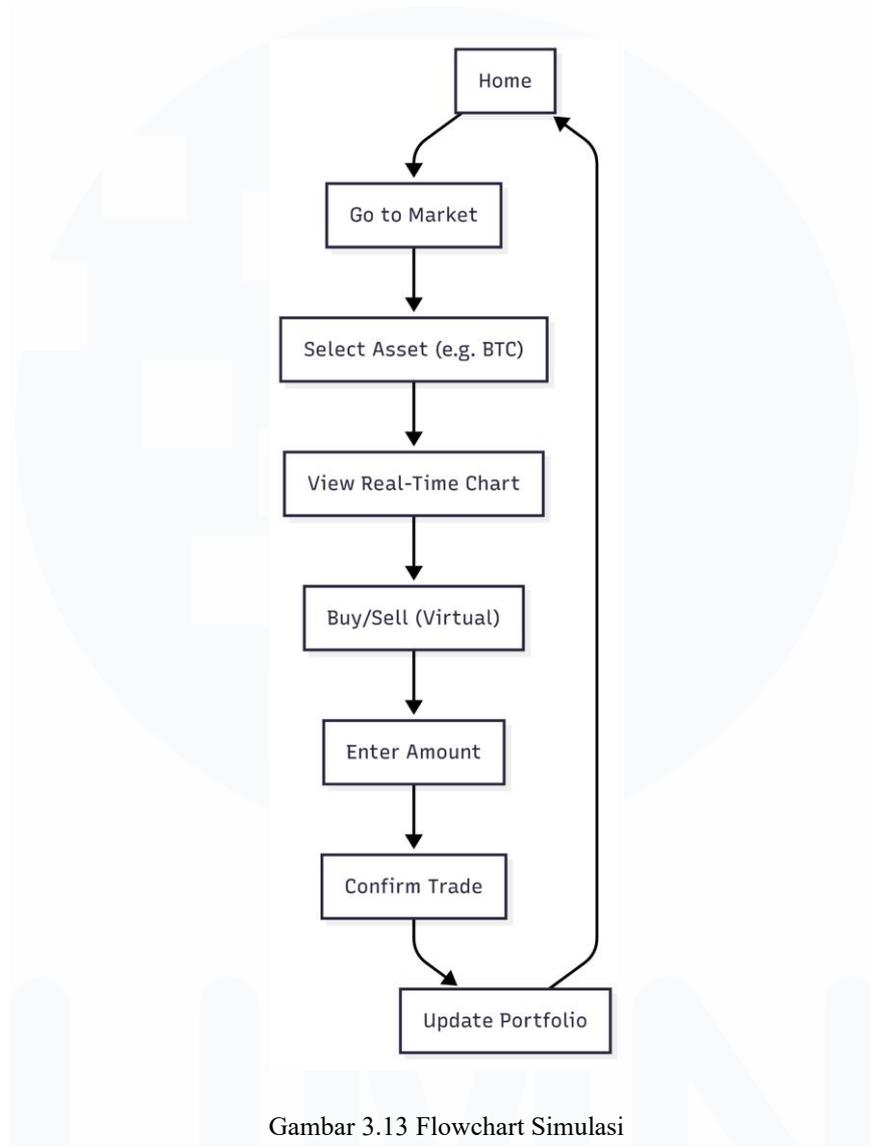
Ketika kuis dimulai, pengguna akan dihadapkan pada pertanyaan satu per satu. Untuk setiap soal, mereka perlu:

- Mengisi jawaban
- Menekan tombol Submit Answer
- Kemudian lanjut ke pertanyaan berikutnya

Proses ini terus berulang hingga mencapai soal terakhir. Setelah menjawab seluruh pertanyaan, pengguna akan menekan Finish Quiz, dan sistem akan langsung menampilkan skor akhir beserta penjelasan untuk setiap jawaban yang telah diberikan.

Alur ini kembali ke halaman awal setelah hasil ditampilkan, memastikan pengalaman belajar yang cepat, terarah, dan memberikan umpan balik langsung kepada pengguna.

3. Simulasi Investasi

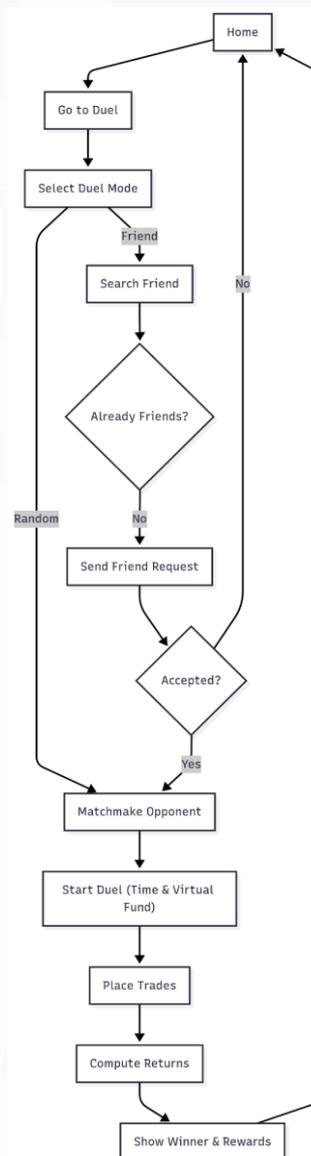


Gambar 3.13 Flowchart Simulasi

Fitur Simulasi Pasar dalam aplikasi Bloomvest dirancang untuk memberikan pengalaman praktik investasi secara virtual kepada pengguna, khususnya pemula. Alur dimulai dari halaman utama, di mana pengguna memilih menu Market untuk masuk ke simulasi. Setelah itu, pengguna memilih aset investasi yang tersedia, seperti Bitcoin (BTC), kemudian dapat melihat grafik harga secara real-time guna menganalisis pergerakan pasar. Berdasarkan informasi tersebut, pengguna bisa melakukan aksi Buy atau Sell secara virtual dengan memasukkan jumlah yang ingin

diperdagangkan. Transaksi ini kemudian dikonfirmasi melalui tombol Confirm Trade, dan sistem akan secara otomatis memperbarui portofolio virtual pengguna. Seluruh proses dirancang agar pengguna bisa memahami dinamika pasar dan pengambilan keputusan investasi secara aman tanpa risiko kerugian finansial.

4. Duel



Gambar 3.14 Flowchart Duel

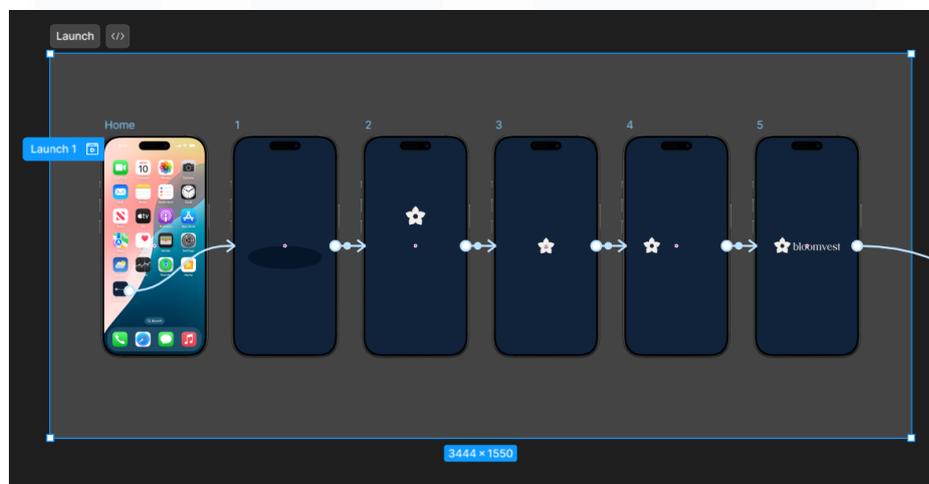
Fitur Duel pada aplikasi Bloomvest dirancang untuk menghadirkan kompetisi investasi yang menyenangkan dan edukatif antar pengguna. Dari halaman utama, pengguna memilih menu Duel dan menentukan mode pertarungan, apakah dengan teman (Friend) atau lawan acak (Random). Jika memilih teman, pengguna dapat mencari akun teman dan mengecek apakah sudah berteman atau belum. Bila belum, pengguna dapat mengirim permintaan pertemanan dan menunggu konfirmasi. Setelah koneksi berhasil, sistem akan mencarikan lawan untuk memulai duel.

Selanjutnya, sesi duel dimulai dengan alokasi waktu dan dana virtual tertentu. Masing-masing peserta akan melakukan transaksi jual-beli aset sesuai strategi mereka. Setelah waktu duel selesai, sistem menghitung hasil investasi masing-masing peserta untuk menentukan pemenang dan memberikan reward. Seluruh proses ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan pengguna, tetapi juga melatih pengambilan keputusan investasi secara cepat dan analitis dalam suasana kompetitif.

Berdasarkan hasil pengujian dan pengumpulan umpan balik terhadap prototype, Bloomvest menunjukkan potensi yang tinggi di kalangan pengguna muda. Tampilan antarmuka (UI) dan fitur yang ditawarkan dinilai sangat menarik, sementara fitur edukatif seperti mentoring dan simulasi mendapatkan respon positif karena dianggap membantu dalam memahami investasi secara praktis. Pendekatan pembelajaran berbasis gamifikasi juga disukai karena membuat proses belajar terasa lebih seru dan menyenangkan. Secara keseluruhan, mayoritas responden menyatakan ketertarikannya untuk mencoba aplikasi Bloomvest saat dirilis. Hasil rancangan yang dimaksud dapat dilihat pada bagian berikut.

3.5.1.1 Alur Splash Screen

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. Desain ini memastikan bahwa pengalaman pengguna dimulai dengan kesan visual yang profesional dan informatif pada perangkat target.



Gambar 3.15 Alur Splash Screen

Gambar 3.15 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. Berikut adalah penjelasan detail untuk setiap tahapan dalam alur *splash screen* ini:

Tahap pertama menunjukkan kondisi awal sebelum aplikasi dibuka, yaitu tampilan *home screen*. Ini mengilustrasikan titik awal interaksi pengguna di mana mereka akan mengetuk ikon aplikasi "Bloomvest" untuk memulai masuk ke dalam aplikasi bloomvest.

Setelah pengguna mengetuk ikon aplikasi, layar perangkat 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.

Pada tahap selanjutnya setelah delay, ikon bintang berwarna putih, yang merupakan bagian integral dari logo "Bloomvest", mulai muncul di tengah layar. Ukuran ikon bintang ini ditampilkan secara relatif besar untuk menarik perhatian pengguna dan memulai animasi visual dari *splash screen*. Untuk melanjutkan ke tahap berikutnya dalam prototipe, fitur delay diterapkan agar perpindahan layar terjadi secara otomatis.

Ikon bintang kemudian beranimasi mengecil secara proporsional, namun tetap berada di tengah layar. 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.

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

Tahap terakhir ini menampilkan *splash screen* dalam bentuk akhirnya pada layar. 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 *on boarding screen*.

3.5.1.2 Alur On Boarding Screen



Gambar 3.16 Alur On Boarding Screen

Gambar 3.16 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. Berikut merupakan penjelasan lengkapnya.

Setelah pengguna menekan logo pada layar splash screen, sistem akan secara otomatis mengarahkan mereka ke halaman onboarding pertama yang menampilkan pesan sambutan bertajuk "*Welcome to Bloomvest.*" Pada layar ini, pengguna diperkenalkan pada inti nilai dari aplikasi. Halaman ini bertujuan untuk memberikan kesan pertama yang kuat sekaligus menyampaikan tujuan dari Bloomvest sebagai aplikasi edukasi dan simulasi investasi. Di bagian bawah layar terdapat dua tombol utama, yaitu "*Login with Google*" dan "*Login with Email.*" Kedua tombol ini memberikan opsi bagi pengguna untuk langsung masuk ke dalam aplikasi melalui metode autentikasi yang dipilih. Jika pengguna

memilih untuk tidak langsung login, mereka dapat melanjutkan menjelajahi fitur-fitur utama aplikasi melalui gerakan swipe ke kiri.

Saat pengguna melakukan swipe ke kiri, mereka akan diarahkan ke layar kedua bertajuk "*Mentoring and Quizzes.*" Di halaman ini, pengguna diperkenalkan pada dua fitur penting dalam ekosistem pembelajaran Bloomvest. Fitur mentoring memungkinkan pengguna untuk mendapatkan edukasi dari para mentor ahli yang dapat berbagi research, insight, video edukasi, maupun diskusi. Sementara itu, fitur quiz memberikan kesempatan bagi pengguna untuk menguji dan memperdalam pemahaman mereka melalui soal-soal interaktif yang telah disusun berdasarkan materi pembelajaran yang tersedia. Layar ini tidak hanya memperlihatkan ilustrasi edukatif, namun juga memperkuat kesan bahwa Bloomvest adalah platform yang aktif membimbing pengguna dalam proses belajar.

Dengan melakukan swipe ke kiri sekali lagi, pengguna akan memasuki layar onboarding ketiga yang memperkenalkan fitur "*Real-Time Simulation.*" Di layar ini, Bloomvest menampilkan kemampuannya dalam menyediakan simulasi investasi berbasis data pasar yang real-time. Pengguna dapat merasakan pengalaman bertransaksi dan membangun strategi seperti di dunia nyata, namun dengan uang virtual. Tujuannya adalah agar pengguna bisa memahami mekanisme pasar tanpa harus mengalami risiko kehilangan dana. Ilustrasi yang ditampilkan menggambarkan aktivitas jual-beli yang interaktif, membantu pengguna memahami bahwa fitur ini menitikberatkan pada praktik langsung.

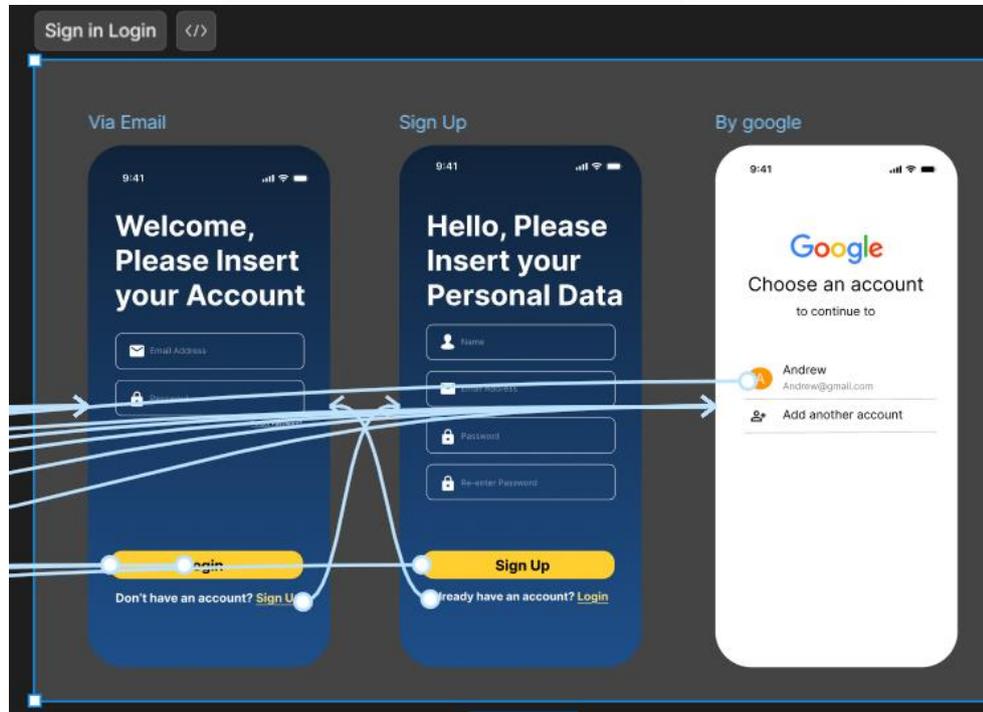
Swipe selanjutnya membawa pengguna ke layar onboarding keempat yang berjudul "*1v1 Duel.*" Fitur ini menawarkan pengalaman gamifikasi berupa kompetisi satu lawan satu antar

pengguna. Lawan dapat dipilih secara acak melalui sistem matchmaking, atau pengguna juga bisa menantang temannya sendiri untuk adu strategi investasi. Konsep duel ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pengguna sekaligus membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan kompetitif. Pengguna yang menyukai tantangan dapat merasakan manfaat ganda: belajar sambil bertanding.

Terakhir, swipe ke kiri akan membawa pengguna ke layar kelima bertajuk *“Your Investment Journey Starts Here.”* Layar ini berfungsi sebagai penutup dari rangkaian onboarding dan memberikan ajakan kepada pengguna untuk segera memulai perjalanan mereka bersama Bloomvest. Layar ini juga dilengkapi dengan tombol *“Login with Google”* dan *“Login with Email”* seperti layar pertama, memberi kesempatan terakhir sebelum masuk ke dalam aplikasi.

Keseluruhan alur onboarding ini dirancang agar pengguna bisa mengenali fitur-fitur inti dari aplikasi dengan mudah dan jelas. Transisi antar halaman dilakukan secara horizontal melalui gerakan swipe yang natural di perangkat mobile. Pengguna diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi tiap halaman sesuai tempo mereka, namun juga dapat langsung login kapan saja dengan tombol yang selalu tersedia. Hal ini menjadikan onboarding Bloomvest tidak hanya informatif, tetapi juga ramah pengguna dan fleksibel.

3.5.1.3 Alur Sign In Login



Gambar 3.17 Alur Sign In Login

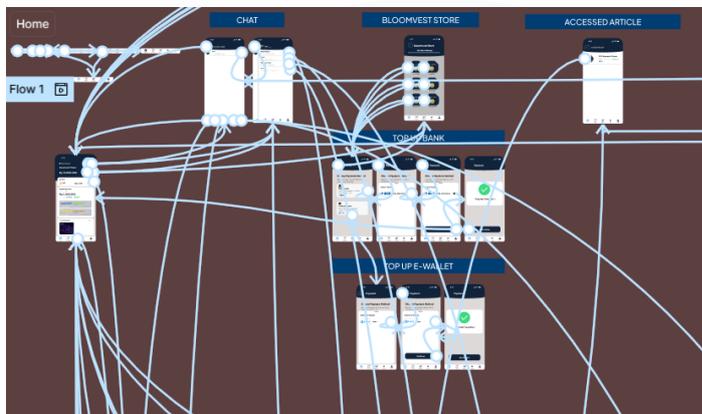
Gambar 3.17 menampilkan alur desain untuk proses otentikasi pengguna pada aplikasi "Bloomvest", mencakup layar *login*, *sign up*, dan integrasi dengan akun Google. Setelah pengguna menyelesaikan onboarding dan memilih metode login, mereka akan diarahkan ke tampilan autentikasi. Jika pengguna memilih login melalui email, maka layar pertama yang muncul adalah "Welcome, Please Insert your Account." Pada layar ini terdapat satu kolom input untuk alamat email dan satu kolom untuk password. Di bawahnya tersedia tombol "Login" yang akan mengarahkan pengguna langsung ke dalam aplikasi jika data yang dimasukkan valid. Namun, apabila pengguna belum memiliki akun, mereka bisa menekan link "Don't have an account? Sign Up" yang terletak tepat di bawah tombol login. Link ini akan mengarahkan pengguna ke layar berikutnya, yaitu halaman pendaftaran akun.

Pada layar “*Sign Up*,” pengguna diminta untuk mengisi informasi personal mereka seperti nama, alamat email, password, dan konfirmasi password. Halaman ini menampilkan tombol “*Sign Up*” yang akan aktif ketika semua kolom terisi dengan benar. Setelah tombol ditekan, sistem akan memproses pendaftaran dan membawa pengguna ke halaman utama aplikasi. Di bagian bawah halaman sign-up, tersedia pula opsi “*Already have an account? Login*” yang akan membawa pengguna kembali ke halaman login jika ternyata mereka sudah memiliki akun sebelumnya.

Sementara itu, jika pengguna memilih metode “*Login with Google*” dari halaman onboarding, maka mereka akan langsung diarahkan ke tampilan bawaan sistem Google. Pada halaman ini, pengguna dapat memilih salah satu akun Google yang sudah login di perangkat mereka atau menambahkan akun baru melalui opsi “*Add another account.*” Setelah memilih akun Google, pengguna akan otomatis diarahkan ke halaman utama aplikasi Bloomvest tanpa perlu mengisi data manual lagi.

Seluruh alur ini dirancang agar ramah pengguna dan intuitif. Pengguna diberikan fleksibilitas untuk memilih metode autentikasi sesuai kenyamanan mereka, baik dengan login manual via email atau menggunakan Google sebagai metode yang lebih cepat. Tombol navigasi dan pesan pengarah juga ditempatkan secara strategis untuk meminimalkan kebingungan dan mendukung pengalaman pengguna yang lancar.

3.5.1.4 Alur Navigation Home



Gambar 3.18 Alur Navigasi Home

Gambar 3.18 merupakan alur dari homepage dalam aplikasi bloomvest yang dapat diarahkan ke beberapa page lain seperti top up uang virtual hingga payment, artikel yang sudah dibeli dan chat dengan mentor. Berikut merupakan penjelasan alurnya:



Gambar 3.19 Alur Top Up Uang Virtual

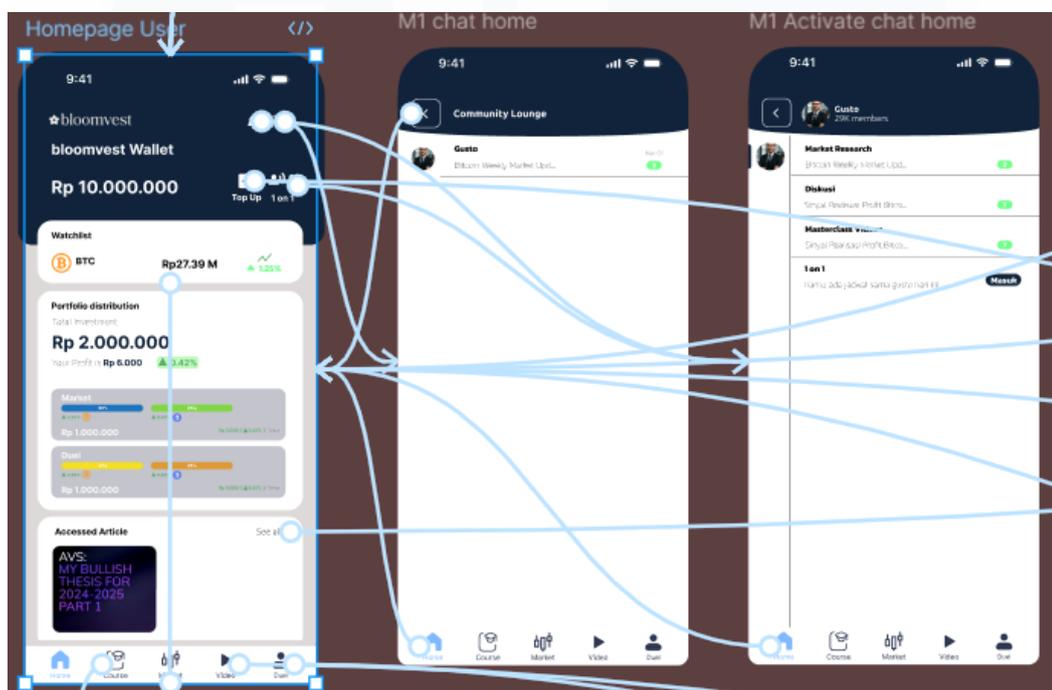
Alur ini menunjukkan bagaimana pengguna melakukan top up uang virtual di aplikasi Bloomvest melalui fitur Bloomvest Store. Proses dimulai dari halaman utama, di mana pengguna dapat menekan tombol menu yang mengarahkan ke halaman "*Bloomvest Store*." Pada halaman ini, pengguna disajikan beberapa pilihan nominal top up berupa uang virtual dengan nilai yang berbeda. Ketika pengguna memilih salah satu, mereka akan diarahkan ke halaman metode pembayaran.

Setelah memilih jumlah top up, pengguna akan ditanya ingin membayar melalui Bank Transfer atau *E-Wallet*. Jika pengguna memilih bank, maka mereka akan masuk ke alur *TOP UP BANK*. Pada tahap awal, pengguna akan diminta untuk memilih metode pembayaran bank yang tersedia, seperti BCA atau Mandiri. Selanjutnya, sistem akan menampilkan instruksi dan rincian rekening tujuan untuk proses transfer. Setelah pengguna menyelesaikan pembayaran di luar aplikasi, mereka dapat menekan tombol konfirmasi dan akan diarahkan ke halaman "*Payment Success*" yang menandakan bahwa top up telah berhasil.

Sebaliknya, jika pengguna memilih *TOP UP E-WALLET*, alur yang ditampilkan cukup mirip, hanya saja opsi metode pembayaran akan berupa layanan dompet digital seperti OVO, DANA, atau GoPay. Setelah memilih salah satu layanan, pengguna cukup mengikuti instruksi pembayaran yang ditampilkan. Sama seperti pada alur bank, setelah menyelesaikan proses dan menekan tombol konfirmasi, pengguna akan diarahkan ke halaman "*Payment Success*."

Seluruh proses top up ini terintegrasi dengan baik dan memberikan fleksibilitas kepada pengguna untuk memilih metode pembayaran yang paling sesuai. Garis-garis navigasi antar halaman

dalam diagram menunjukkan bahwa setiap tindakan pengguna, seperti memilih nominal, memilih metode pembayaran, dan konfirmasi pembayaran, akan membawa mereka ke langkah-langkah yang saling terhubung secara logis. Sistem ini memastikan bahwa proses top up terasa cepat, jelas, dan tidak membingungkan, sekaligus memberikan tampilan visual yang konsisten untuk memperkuat pengalaman pengguna.



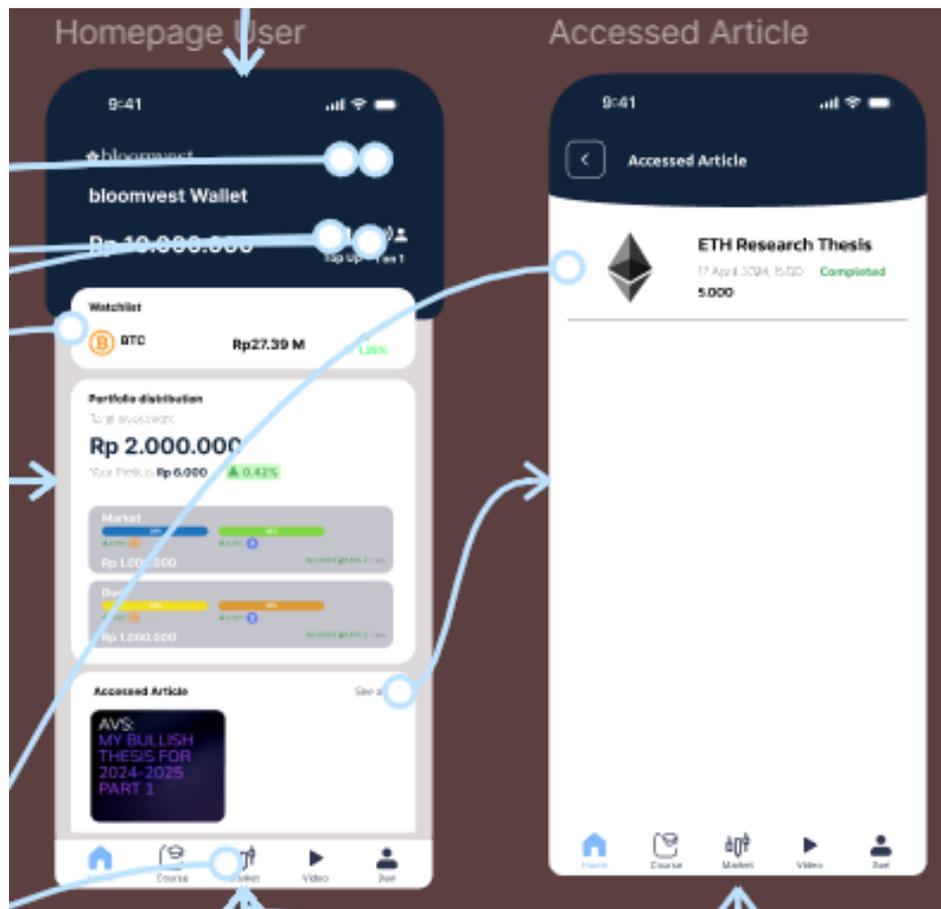
Gambar 3.20 Alur Chat Mentor

Gambar ini menggambarkan alur navigasi pengguna dari halaman utama aplikasi Bloomvest ke fitur komunitas mentoring berbasis chat. Pada halaman awal (Homepage User), pengguna akan melihat tampilan wallet mereka dengan saldo total, nilai aset (dalam contoh ini BTC), serta distribusi portofolio dan artikel yang telah diakses. Di bagian atas halaman terdapat dua ikon utama, yaitu “Top Up” dan “Mentor Chat.” Ketika pengguna menekan ikon “Mentor Chat,” mereka diarahkan ke halaman “Community Lounge”, yang berfungsi sebagai pusat diskusi atau interaksi dengan para mentor.

Di halaman Community Lounge ini, pengguna akan melihat daftar mentor yang tersedia, seperti “*Gusto*” beserta status aktifnya. Pengguna dapat menekan salah satu nama mentor untuk membuka daftar sub-channel mentoring yang tersedia, yang ditampilkan dalam halaman *chat home*. Channel-channel tersebut terdiri dari topik seperti Market Research, Diskusi, Materi Investasi, dan *1 on 1*, yang masing-masing menunjukkan jumlah pesan terbaru dan waktu terakhir aktivitas. Saat pengguna memilih salah satu sub-channel, mereka akan diarahkan ke ruang chat yang sesuai untuk berdiskusi, membaca insight, atau menerima edukasi dari mentor.

Setiap panah dalam diagram menggambarkan jalur interaksi pengguna secara dinamis. Pengguna dapat kembali ke halaman sebelumnya, berpindah antar tab (seperti Explore, Market, Duel, dan Profile), atau masuk ke menu Top Up langsung dari bagian atas layar. Transisi antarhalaman ini menunjukkan bagaimana fitur edukatif (seperti mentoring chat) diintegrasikan erat dengan fitur keuangan dan personalisasi investasi dalam satu ekosistem aplikasi.

Secara keseluruhan, alur ini menunjukkan pengalaman pengguna yang intuitif, dimulai dari akses ke informasi portofolio hingga pembelajaran aktif melalui komunitas dan mentor, yang semuanya dapat diakses dalam beberapa sentuhan di dalam aplikasi Bloomvest.



Gambar 3.21 Alur Acceseed Article

Gambar ini menunjukkan alur navigasi pengguna dari halaman utama (Homepage User) menuju halaman “*Accessed Article*” yang berisi artikel atau materi riset yang sebelumnya telah dibaca atau diunduh pengguna. Pada halaman utama, pengguna dapat melihat total saldo wallet dan detail portofolio mereka, termasuk jumlah aset yang dimiliki serta keuntungan yang diperoleh. Di bagian bawah halaman terdapat bagian bertajuk “*Accessed Article*” yang menampilkan daftar artikel atau tesis investasi yang sudah pernah diakses oleh pengguna, seperti “*ETH Research Thesis*”.

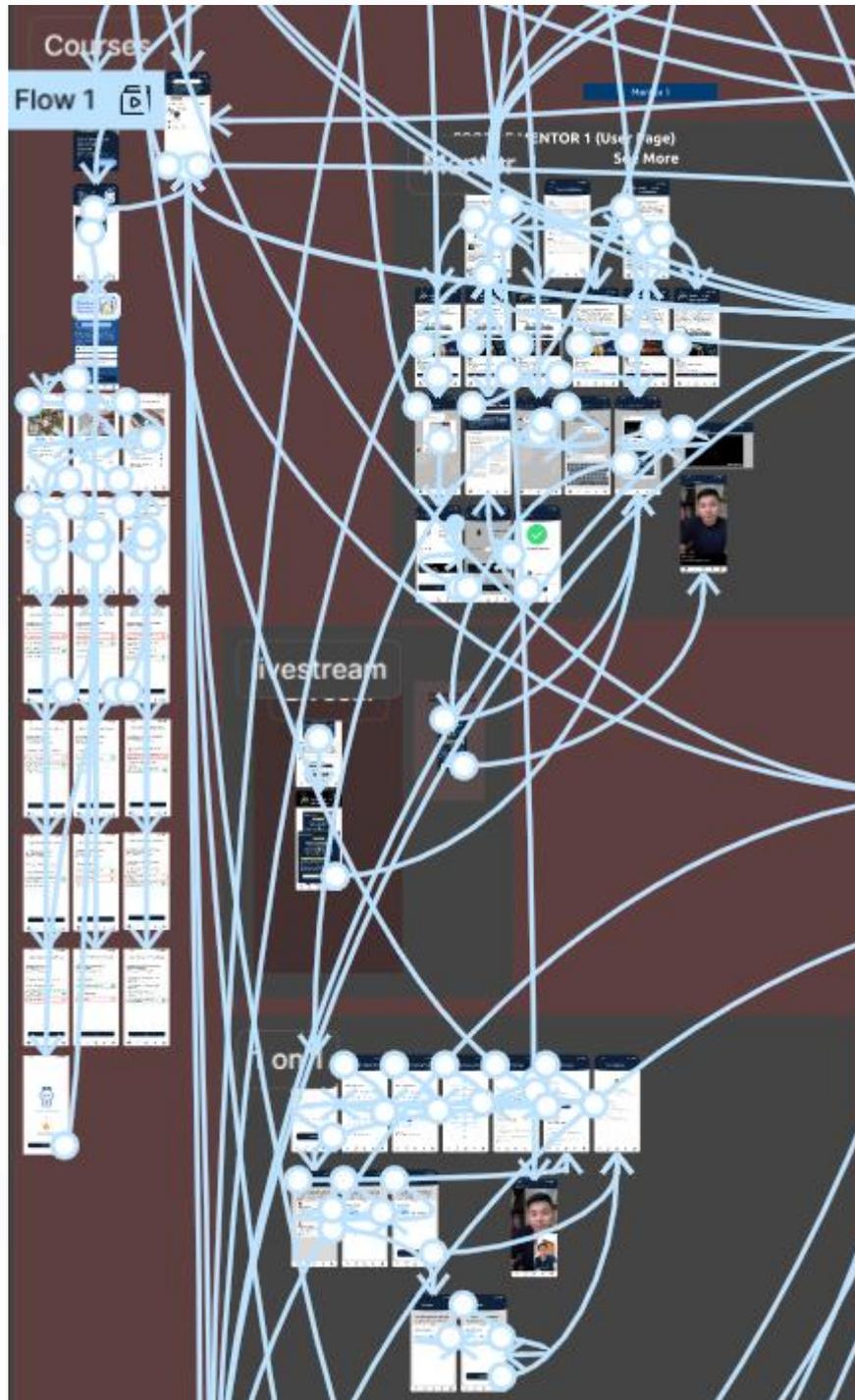
Ketika pengguna menekan salah satu artikel tersebut, sistem akan mengarahkan mereka ke halaman “*Accessed Article*”. Di

halaman ini ditampilkan daftar dokumen riset yang telah selesai dibaca atau diakses, salah satunya adalah “*ETH Research Thesis*”. Artikel ini memiliki status “*Completed*”, disertai dengan tanggal akses, jumlah tampilan (views), dan harga artikel (misalnya Rp 5000). Terdapat juga ikon dokumen PDF serta logo ETH untuk memperkuat identitas isi dokumen.

Alur ini menunjukkan bagaimana pengguna dapat dengan mudah mengelola dan mengakses kembali materi pembelajaran atau riset yang telah mereka beli atau unduh sebelumnya. Navigasi yang ditampilkan sangat intuitif dan user-friendly, memungkinkan pengguna untuk kembali ke halaman utama atau menjelajahi tab lain di bagian bawah seperti Explore, Market, Duel, dan Profile. Integrasi fitur artikel ini memperkuat aspek edukatif dari aplikasi Bloomvest, yang tidak hanya fokus pada transaksi, tetapi juga pembelajaran dan riset investasi yang mendalam.



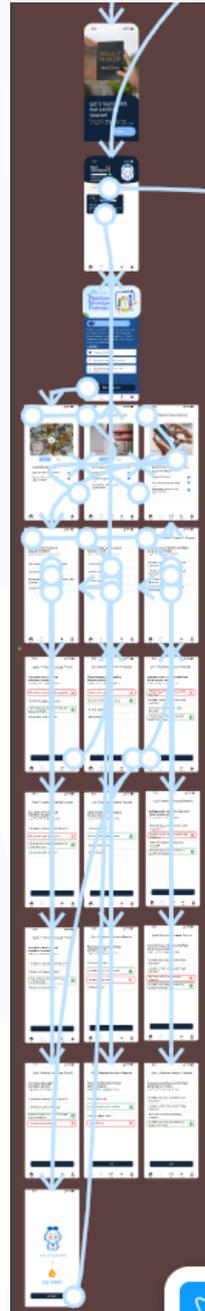
3.5.1.5 Alur *Navigation Courses*



Gambar 3.22 Alur Navigasi 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 3.23 Alur Quiz

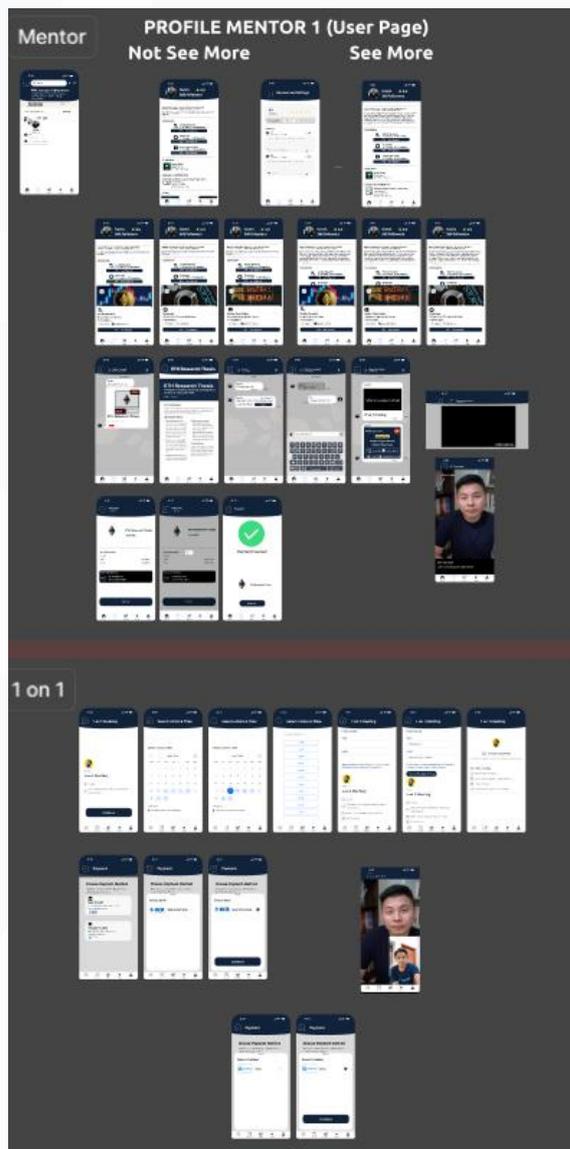
Gambar ini menampilkan keseluruhan alur fitur quiz interaktif yang ada di aplikasi Bloomvest, mulai dari halaman awal hingga akhir proses pengerjaan soal. Alur dimulai saat pengguna mengakses menu Quiz dari halaman utama. Setelah itu, pengguna akan diarahkan ke halaman utama fitur edukasi Bloomvest, di mana mereka bisa melihat berbagai topik pembelajaran, termasuk artikel, video edukasi, dan quiz yang tersedia.

Pengguna dapat memilih topik quiz dari daftar kategori yang tersedia, seperti saham, kripto, atau investasi dasar. Setelah topik dipilih, pengguna akan diarahkan ke halaman deskripsi quiz yang menjelaskan durasi pengerjaan, jumlah soal, dan tingkat kesulitan. Jika setuju, pengguna dapat langsung menekan tombol "Start Quiz" untuk memulai.

Selanjutnya, pengguna akan diarahkan ke halaman pengerjaan soal secara satu per satu. Setiap halaman soal menampilkan satu pertanyaan dengan beberapa pilihan jawaban (multiple choice), serta indikator waktu yang menunjukkan sisa durasi pengerjaan. Setelah memilih jawaban, pengguna menekan tombol "Next" untuk melanjutkan ke soal berikutnya. Proses ini terus berlanjut hingga seluruh soal terselesaikan.

Setelah soal terakhir dijawab, pengguna diarahkan ke halaman hasil akhir yang menampilkan skor, jumlah jawaban benar dan salah, serta ringkasan performa. Selain itu, terdapat umpan balik edukatif yang menjelaskan jawaban yang benar dan kenapa opsi lainnya salah, guna membantu pengguna belajar dari kesalahan mereka. Pengguna juga diberikan opsi untuk review quiz, mempelajari materi terkait, atau mengulang quiz untuk meningkatkan pemahaman mereka.

Fitur quiz ini menjadi salah satu komponen penting dalam misi edukasi Bloomvest, yang menggabungkan pembelajaran interaktif dengan pengalaman pengguna yang engaging dan personal. Dengan tampilan visual yang jelas dan navigasi yang intuitif, fitur ini membantu pengguna mengasah pengetahuan mereka tentang dunia investasi secara menyenangkan dan efektif.



Gambar 3.24 Alur Mentor

Fitur mentoring di Bloomvest memungkinkan pengguna untuk belajar langsung dari para mentor berpengalaman melalui berbagai bentuk konten edukatif seperti research, artikel, diskusi komunitas, serta sesi tatap muka *1-on-1*. Fitur ini dirancang untuk memberikan pembelajaran yang bersifat personal dan praktis sesuai kebutuhan pengguna.

Pada tampilan pertama, pengguna dapat mengakses profil mentor dari halaman komunitas atau feed edukatif. Setiap profil menampilkan informasi lengkap mengenai mentor tersebut, termasuk jumlah pengikut, artikel yang pernah dipublikasikan, dan rekam jejak edukasi. Pengguna dapat melihat daftar artikel, video pendek, dan diskusi yang telah dibuat oleh mentor. Jika pengguna menekan artikel atau research seperti "*ETH Research Thesis*", mereka akan diarahkan ke halaman detail artikel, lalu diberi opsi untuk melakukan pembayaran sebelum dapat mengakses isi kontennya secara penuh. Setelah pembayaran berhasil, artikel akan terbuka sepenuhnya dan muncul di bagian "*Accessed Article*".

Selain itu, pengguna juga bisa mengikuti sesi edukatif berbentuk video, baik live maupun rekaman. Mentor dapat mengunggah video edukatif seperti penjelasan konsep ekonomi atau analisis market secara *real-time*, yang bisa ditonton langsung oleh pengguna.

Untuk layanan yang lebih personal, pengguna dapat menjadwalkan sesi *1-on-1 Mentoring*. Tampilan kedua menunjukkan alur pemesanan sesi ini, dimulai dari halaman detail mentor di mana pengguna bisa membaca deskripsi sesi *1-on-1*. Setelah menekan "*Continue*", pengguna memilih tanggal dan jam yang tersedia, kemudian lanjut ke pemilihan metode pembayaran seperti transfer bank atau e-wallet. Setelah pembayaran berhasil,

pengguna akan menerima konfirmasi dan bisa memulai sesi video call langsung dengan mentor melalui aplikasi.

Keseluruhan alur mentoring ini memungkinkan pengguna untuk belajar dengan cara yang fleksibel, bisa dari konten yang telah tersedia atau berinteraksi langsung dengan mentor sesuai jadwal yang dipilih. Pendekatan ini memperkuat posisi Bloomvest sebagai platform edukasi investasi yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan generasi muda saat ini.

3.5.1.6 Alur *Navigation Market*



Gambar 3.25 Alur Navigasi Market

Alur menampilkan antarmuka navigasi "*Market*" di aplikasi, yang berpusat pada perdagangan aset kripto seperti *Bitcoin*. Fitur simulasi market di *Bloomvest* memungkinkan pengguna untuk berlatih investasi secara real-time menggunakan data pasar yang sebenarnya namun dengan uang virtual. Alur ini dirancang untuk memberikan pengalaman nyata tanpa risiko kehilangan dana sungguhan, sangat cocok untuk pengguna yang ingin mengasah kemampuan sebelum masuk ke dunia investasi yang sesungguhnya.

Pengguna memulai dari tab Market di halaman utama, di mana akan ditampilkan daftar aset seperti kripto beserta harga terkini. Ketika pengguna memilih salah satu aset, misalnya Bitcoin, akan terbuka grafik harga *real-time* lengkap dengan indikator analisis teknikal dan tombol aksi beli atau jual. Jika pengguna menekan tombol "*Buy*", akan muncul form pembelian, pengguna

bisa memasukkan jumlah uang virtual yang ingin digunakan, lalu konfirmasi transaksi dengan *PIN* yang telah diatur sebelumnya.

Setelah konfirmasi berhasil, pengguna akan diarahkan ke halaman sukses yang menandakan transaksi simulasi telah berhasil dilakukan. Selanjutnya pengguna bisa melihat portofolio mereka yang telah diperbarui dan mengamati kinerja investasinya seiring waktu.

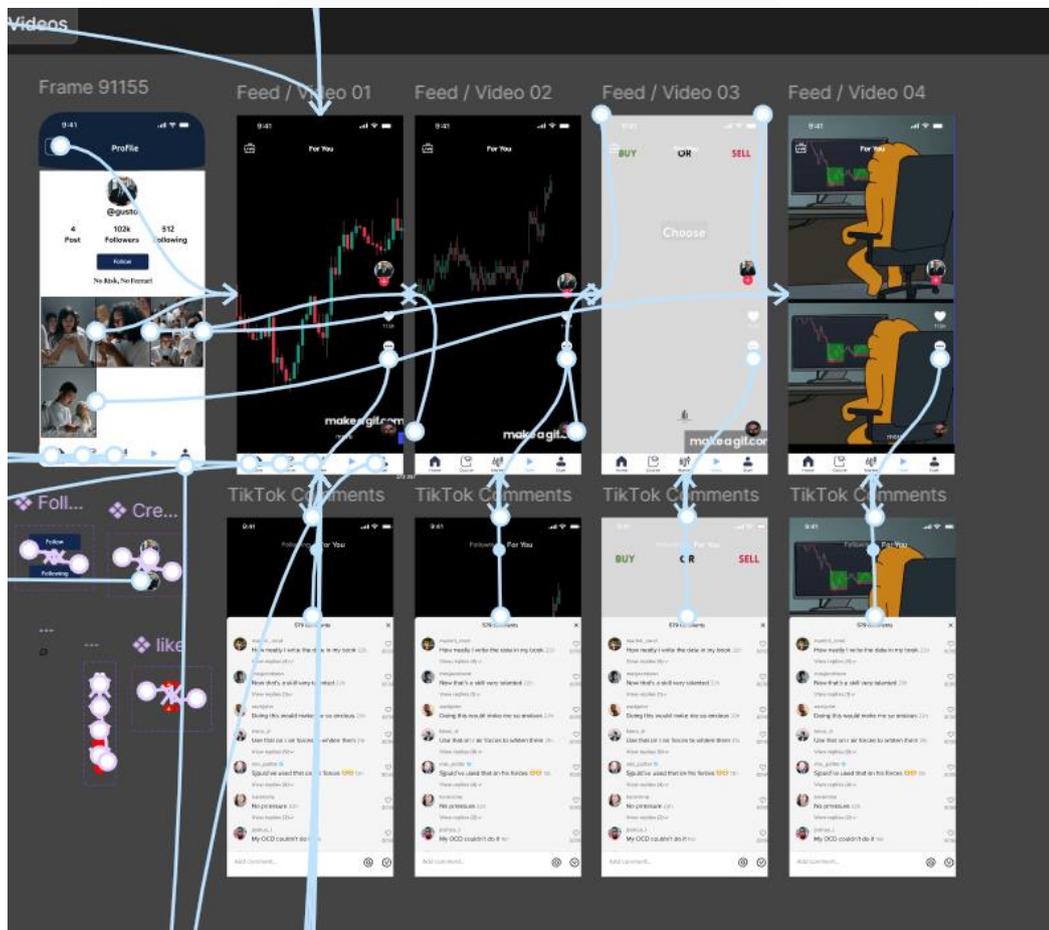
Di sisi lain, pengguna juga bisa melihat detail transaksi melalui riwayat, yang mencatat semua aksi beli dan jual lengkap dengan waktu, aset, dan harga. Fitur ini tidak hanya mencerminkan cara kerja pasar sungguhan, tapi juga membantu pengguna belajar dari strategi yang mereka terapkan.

Dengan sistem ini, pengguna bisa mencoba berbagai strategi investasi, memantau pergerakan pasar, serta melatih manajemen risiko tanpa kekhawatiran kehilangan uang asli. Hal ini menjadikan fitur Simulasi Market sebagai alat belajar yang sangat penting bagi investor pemula maupun yang ingin mencoba pendekatan baru sebelum diterapkan secara nyata.

3.5.1.7 Navigation Video

Fitur selanjutnya merupakan fitur short video yang dirancang dengan tujuan untuk memberikan edukasi singkat kepada pengguna melalui tayangan video. Edukasi disampaikan secara ringkas agar mudah dipahami dan menarik bagi pengguna. 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

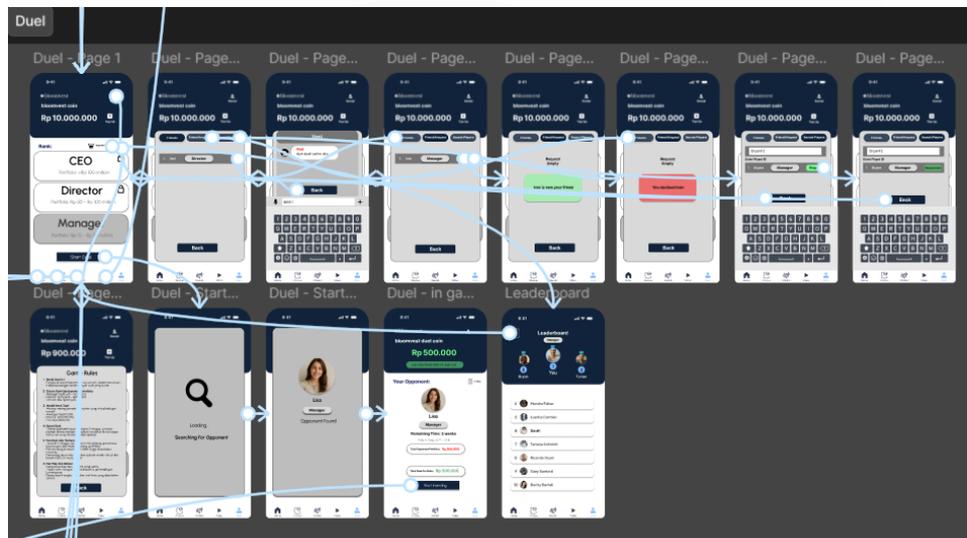
dan relevan dengan kebutuhan generasi muda yang cenderung menyukai pembelajaran visual yang cepat.



Gambar 3.26 Alur Navigasi Video

Fitur ini ditampilkan dalam bentuk tab video pada bagian bawah aplikasi. Pengguna dapat mengaksesnya dengan mudah dan langsung menonton konten yang tersedia. Konten ditampilkan dalam tampilan grid yang dapat di *scroll* untuk melihat video lainnya, menampilkan jumlah *like* dan *comment* untuk setiap video, serta profil pengguna yang mengunggah video tersebut.

3.5.1.8 Navigation Duel



Gambar 3.27 Alur Navigasi Duel

Fitur terakhir adalah fitur duel dengan sistem ranking. Alur fitur 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 portofolio. Terdapat tiga peringkat utama yaitu *CEO* (portofolio di atas Rp 100 juta), *Director* (Rp 50–100 juta), dan *Manager* (Rp 10–50 juta).



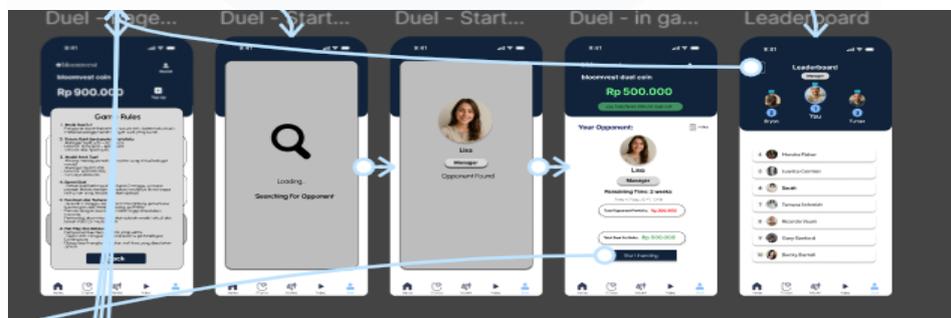
Gambar 3.28 Alur Duel Social

Pada fitur *Ivl Duel*, pengguna terlebih dahulu memasuki halaman utama duel di mana mereka dapat memilih level tantangan: *CEO*, *Director*, atau *Manager*, masing-masing memiliki biaya partisipasi virtual yang berbeda-beda. Untuk dapat menantang pemain lain, pengguna bisa mencari teman terlebih dahulu menggunakan fitur search bar. Sistem pencarian

memungkinkan pengguna untuk menemukan pemain lain dengan mengetikkan nama pengguna (*username*) secara manual.

Jika pengguna belum berteman dengan orang yang dicari, akan muncul opsi untuk menambahkan teman terlebih dahulu. Setelah pertemanan dikonfirmasi, maka status akan berubah menjadi hijau (*Accepted*), dan pengguna dapat langsung mengundang teman tersebut untuk berduel melalui tombol "*Start Duel*".

Skenario lain yang difasilitasi oleh sistem adalah ketika pengguna mencoba menantang seseorang yang belum menjadi teman, akan muncul notifikasi "*You are not friends yet*". Ini mendorong pengguna untuk membangun relasi terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fitur kompetitif. Hal ini menjadikan *Iv1 Duel* bukan hanya fitur adu kemampuan, tetapi juga tempat untuk membangun interaksi dan koneksi antar pengguna di dalam komunitas.



Gambar 3.29 Alur Duel Game

Setelah koneksi sosial terjalin dan tantangan dikirim, sistem akan membawa kedua pemain masuk ke arena simulasi investasi *Iv1*. Pemain akan memulai dengan modal uang virtual yang sama, misalnya Rp10.000.000, dan waktu pertandingan tertentu. Selama waktu tersebut, pemain melakukan transaksi beli-jual berdasarkan data market yang disimulasikan secara *real-time*.

Mereka dapat memilih aset, menganalisis grafik, lalu melakukan strategi masing-masing untuk memperoleh profit virtual sebesar-besarnya. Seluruh transaksi dan portofolio akan dicatat dan ditampilkan secara transparan.

Setelah waktu habis, sistem akan menghitung total return masing-masing pemain. Siapa yang memperoleh profit tertinggi akan dinyatakan sebagai pemenang duel. Pemenang akan memperoleh *Bloomvest Coin* atau reward virtual lainnya yang bisa digunakan kembali untuk fitur atau hadiah di dalam aplikasi.

Dengan sistem ini, *lvl Duel* bukan hanya melatih kemampuan analisis, tetapi juga menciptakan atmosfer kompetitif yang menyenangkan dan mendidik, sambil tetap menjaga koneksi sosial antar pengguna.

3.5.2 Kendala yang Ditemukan

Selama proses pengerjaan dalam program MBKM Klaster Kewirausahaan, beberapa kendala yang cukup menantang dihadapi, khususnya dalam perancangan prototipe dan koordinasi antar peran dalam tim. Salah satu kendala utama adalah terjadinya perubahan arah model bisnis (*pivot*) yang berdampak langsung pada alur kerja desain produk. Akibatnya, beberapa flow yang telah dirancang sebelumnya perlu disesuaikan kembali agar relevan dengan ide bisnis terbaru.

Selain itu, proses penyesuaian antar tim sempat mengalami ketidaksinkronan, terutama saat menyatukan ide visual dengan kebutuhan fungsional fitur. Karena keterbatasan waktu dan pengalaman, beberapa revisi desain memerlukan iterasi berulang. Kesulitan juga ditemukan dalam menyusun alur pengguna (*user flow*) yang kompleks, terutama untuk fitur duel dan simulasi, yang membutuhkan pemahaman teknis lebih dalam terkait interaksi serta urutan tindakan pengguna.

3.5.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi berbagai kendala yang muncul selama pengembangan, langkah-langkah komunikasi rutin antar divisi diterapkan, termasuk evaluasi dan sinkronisasi mingguan guna menyelaraskan pemahaman terhadap arah desain dan fitur. Saat terjadi perubahan pada model bisnis, prioritas fitur disusun ulang dan flow prototipe disesuaikan agar tetap relevan dan realistis dengan waktu pengerjaan yang tersedia.

Selain itu, struktur alur pengguna dibuat secara bertahap dan dibagi ke dalam beberapa skenario agar lebih mudah dipahami dan divisualisasikan. Dalam aspek desain, catatan struktural dan masukan juga diberikan dari sudut pandang operasional guna memastikan efisiensi penggunaan dalam desain yang dikembangkan oleh CPO.

Dengan pendekatan yang kolaboratif dan fleksibel, kendala-kendala tersebut berhasil diatasi dan menghasilkan prototype yang solid dan representatif terhadap ide bisnis Bloomvest.