

**PERENCANAAN STRATEGIS DALAM PENGEMBANGAN
APLIKASI “BLOOMVEST”**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Nathanael Lysus
00000078416

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

PERENCANAAN STRATEGIS DALAM PENGEMBANGAN

APLIKASI “BLOOMVEST”



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Sistem Komputer (S.Kom.)

Nathanael Lysus

00000078416

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nathanael Lysus

Nomor Induk Mahasiswa : 00000078416

Program Studi : Sistem Informasi

Laporan MBKM Kewirausahaan dengan judul:

PERENCANAAN STRATEGIS DALAM PENGEMBANGAN APLIKASI “BLOOMVEST”

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

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

Tangerang, 30 Juni 2025



(Nathanael Lysus)

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Nathanael Lysus
NIM : 00000078416
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik dan Informatika
Jenis Karya : Laporan MBKM Kewirausahaan

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

PERENCANAAN STRATEGIS DALAM PENGEMBANGAN APLIKASI “BLOOMVEST”

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

Tangerang, 30 Juni 2025

Yang menyatakan,



(Nathanael Lysus)

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang maha Esa. Atas berkat dan pertolongan-Nya, maka laporan kegiatan MBKM Kewirausahaan dengan judul *Perencanaan Strategis dalam Pengembangan Aplikasi “Bloomvest”* dapat diselesaikan. Laporan ini disusun sebagai bentuk dokumentasi dan pertanggungjawaban atas pelaksanaan program MBKM Kewirausahaan yang diikuti pada semester ini.

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

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung dan membantu selama proses perancangan dan penyusunan MBKM Kewirausahaan ini.

Mengucapkan terima kasih kepada:

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

5. Hoky Nanda, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian.
6. Ivan F Gautama, sebagai Mentor yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi selama proses pengembangan bisnis.
7. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga laporan MBKM ini dapat terselesaikan.
8. Andrew, Henry, Bryant, dan Ivan, sebagai rekan tim Bloomvest yang telah memberikan kontribusi besar dari awal proses MBKM sampai akhir.
9. Michelle Stephanie Hendrawan, sebagai rekan yang telah mendukung dan membantu selama proses pengerjaan MBKM ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai potensi inovasi di bidang edukasi finansial digital dan menjadi kontribusi nyata dalam mendorong literasi keuangan di kalangan generasi muda.

Tangerang, 18 Juli 2025



(Nathanael Lysus)

PERENCANAAN STRATEGIS DALAM PENGEMBANGAN

APLIKASI “BLOOMVEST”

(Nathanael Lysus)

ABSTRAK

Minat generasi muda terhadap dunia investasi menunjukkan tren peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Namun, pertumbuhan minat tersebut belum sepenuhnya diimbangi dengan kesiapan dalam hal literasi keuangan, pengalaman praktik, maupun keberanian untuk mengambil langkah awal. Banyak *platform* edukasi yang tersedia masih bersifat satu arah, teoretis, dan kurang memberikan ruang bagi pengguna untuk belajar secara aktif dan aplikatif. Menjawab tantangan ini, dirancanglah Bloomvest, sebuah aplikasi edukasi investasi berbasis simulasi dan permainan interaktif yang ditujukan bagi pengguna berusia 15–25 tahun. Target pasar ini dikenal memiliki preferensi terhadap media belajar yang ringan, visual, namun tetap informatif dan aman.

Proses pengembangan aplikasi dilakukan melalui pendekatan desain yang berpusat pada pengguna, dimulai dari perumusan ide dan fitur, perancangan identitas visual, pengembangan *user interface*, hingga pembuatan *prototype* interaktif. Hasil akhir yang dikembangkan mencakup berbagai elemen penting seperti fitur simulasi pasar dengan uang virtual, *quiz* edukatif, sistem *duel* antar pengguna, serta ruang mentoring dari investor berpengalaman. Produk ini juga dikemas dengan dukungan visual *branding* yang kuat, *pitch deck* bisnis, serta materi promosi digital dan fisik. Bloomvest diharapkan dapat menjadi solusi pembelajaran investasi yang relevan bagi generasi muda, dengan menyatukan aspek edukatif, praktis, dan menyenangkan dalam satu *platform* yang aman dan mudah diakses.

Kata kunci: Edukasi Investasi, Gamifikasi, Literasi Keuangan

STRATEGIC PLANNING IN THE DEVELOPMENT OF THE “BLOOMVEST” APPLICATION

(Nathanael Lysus)

ABSTRACT (English)

In recent years, interest in investing among younger generations has grown significantly. However, this rising interest is not yet matched by adequate financial literacy, practical experience, or the confidence to take the first step. Most educational platforms currently available remain one-directional and theoretical, offering limited opportunities for users to engage in active and practical learning. In response to this challenge, Bloomvest was developed, as an educational investment application that integrates interactive simulations and gamified learning, specifically targeting users aged 15 to 25. This target market is known to favor light, visual, and engaging learning experiences that are safe yet informative.

The development process adopted a user-centered design approach, starting from ideation and feature formulation, followed by visual identity creation, user interface design, and the production of an interactive prototype. The final deliverables include key features such as real-time market simulation using virtual currency, educational quizzes, one on one duels between users, and mentoring spaces hosted by experienced investors. These features are supported by a strong visual branding system, a business pitch deck, and various digital and physical promotional materials. Bloomvest is expected to become a relevant solution for financial education among young people, offering a learning experience that is not only informative and practical but also enjoyable and accessible.

Keywords: Financial Literacy, Gamification, Investment Education

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang MBKM Kewirausahaan	1
1.2 Maksud dan Tujuan MBKM Kewirausahaan	2
1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Dalam MBKM Kewirausahaan	4
BAB II GAMBARAN UMUM RENCANA USAHA	6
2.1 Kondisi Umum Lingkungan.....	6
2.2 Gambaran Umum Produk	7
2.3 Analisis Kelayakan Usaha.....	7
2.4 <i>Business Model Canvas</i>	11
2.5 Struktur Perusahaan	15
BAB III METODE PELAKSANAAN MBKM KEWIRAUSAHAAN	17
3.1 Produksi.....	17
3.1.1 Tahap Perencanaan dan Identifikasi Fitur	17
3.1.2 Perancangan <i>UI/UX</i> dan <i>Prototyping</i>	19
3.1.3 <i>User Testing</i> dan Iterasi	20
3.1.4 Pengemasan Produk (<i>Packaging</i>)	20
3.2 Penetapan Harga.....	21
3.3 Promosi Target Pasar	22
3.3.1 Media Sosial Instagram	22

3.3.2 Media Sosial TikTok	29
3.3.3 Konten Hari-H Demo Day	35
3.4 Tahapan Pekerjaan yang Dilakukan Dalam MBKM Kewirausahaan	36
3.5 Uraian Pelaksanaan Kerja Dalam MBKM Kewirausahaan	39
3.5.1 Proses Pelaksanaan	40
3.5.2 Kendala yang Ditemukan	74
3.5.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	75
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	77
4.1 Kesimpulan	77
4.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Uraian Kegiatan Bloomvest dalam MBKM Kewirausahaan	4
Tabel 2. 1 Proyeksi Pendapatan Bloomvest	8
Tabel 2. 2 Biaya Produksi Bloomvest	8
Tabel 2. 3 Biaya Produksi per transaksi Bloomvest	8
Tabel 2. 4 Pendapatan Januari - Juni	10
Tabel 2. 5 Pendapatan Juli - Desember	10
Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Dalam MBKM Cluster Kewirausahaan	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Business Model Canvas</i>	11
Gambar 2. 2 Struktur Perusahaan	15
Gambar 3. 1 <i>Feeds Instagram Bloomvest</i>	23
Gambar 3. 2 <i>Design X-Banner Demo Day Bloomvest</i>	25
Gambar 3. 3 <i>Design Lanyard Demo Day</i>	27
Gambar 3. 4 <i>Design ID Card Demo Day</i>	27
Gambar 3. 5 Maskot Bloomy	28
Gambar 3. 6 <i>Feeds TikTok Bloomvest</i>	30
Gambar 3. 7 <i>Feeds Additional TikTok Bloomvest</i>	32
Gambar 3. 8 Poster Kampanye Edukatif	33
Gambar 3. 9 Poster Kampanye <i>Demo Day</i>	34
Gambar 3. 10 Dokumentasi <i>Demo Day</i>	35
Gambar 3. 11 Proses Perancangan Logo Bloomvest	41
Gambar 3. 12 Hasil Logo Bloomvest	42
Gambar 3. 13 <i>Wordmark</i> Logo Bloomvest	42
Gambar 3. 14 Proses Perancangan <i>Reverse</i> Logo Bloomvest	43
Gambar 3. 15 Hasil <i>Reverse</i> Logo Bloomvest	43
Gambar 3. 16 Proses Perancangan Supergrafis Bloomvest	44
Gambar 3. 17 Supergrafis Bloomvest	45
Gambar 3. 18 Penerapan Supergrafis Bloomvest	46
Gambar 3. 19 <i>Color Palette</i> Bloomvest	47
Gambar 3. 20 <i>Mascot</i> Bloomy	48
Gambar 3. 21 Proses Perancangan <i>X-Banner</i>	49
Gambar 3. 22 <i>Desain X-Banner</i>	50
Gambar 3. 23 Proses Perancangan Sketsa Instagram <i>Feeds</i>	51
Gambar 3. 24 Proses Perancangan Instagram <i>Feeds</i>	52
Gambar 3. 25 <i>Desain Instagram Feeds</i>	53
Gambar 3. 26 Proses Perancangan <i>Desain Lanyard</i>	55
Gambar 3. 27 <i>Desain Lanyard</i>	56

Gambar 3. 28 Proses Perancangan Desain <i>ID Card</i>	56
Gambar 3. 29 Desain <i>ID Card</i>	57
Gambar 3. 30 Proses Perancangan Desain <i>Keychain</i>	58
Gambar 3. 31 Proses Perancangan Desain Fitur Simulasi <i>Duel</i>	59
Gambar 3. 32 Proses Perancangan Desain Fitur Simulasi <i>Duel</i>	60
Gambar 3. 33 Proses Perancangan Desain Fitur Simulasi <i>Duel</i>	61
Gambar 3. 34 Proses Perancangan Desain Fitur Simulasi <i>Duel</i>	62
Gambar 3. 35 Proses Perancangan Desain Fitur Simulasi <i>Duel</i>	63
Gambar 3. 36 Proses Perancangan Desain Fitur Simulasi <i>Duel</i>	63
Gambar 3. 37 Proses Perancangan Desain Fitur <i>Bloomvest Store</i>	64
Gambar 3. 38 Proses Perancangan Desain Fitur <i>Discussion Room</i>	66
Gambar 3. 39 Proses Perancangan Desain Fitur <i>Market Research</i>	67
Gambar 3. 40 Proses Sketsa <i>Pitch Deck</i> Evaluasi Pertama	69
Gambar 3. 41 Proses Digitalisasi <i>Pitch Deck</i> Evaluasi Pertama	69
Gambar 3. 42 Finalisasi <i>Pitch Deck</i> Evaluasi Pertama	70
Gambar 3. 43 Proses Sketsa <i>Pitch Deck</i> Evaluasi Kedua	71
Gambar 3. 44 Proses Digitalisasi <i>Pitch Deck</i> Evaluasi Kedua	71
Gambar 3. 45 Finalisasi <i>Pitch Deck</i> Evaluasi Kedua	72
Gambar 3. 46 Proses Sketsa <i>Pitch Deck Feedback Form</i>	73
Gambar 3. 47 Proses Digitalisasi <i>Pitch Deck Feedback Form</i>	73
Gambar 3. 48 Finalisasi <i>Pitch Deck Feedback Form</i>	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM Cluster Kewirausahaan - MBKM 01	83
Lampiran B Kartu MBKM Cluster Kewirausahaan - MBKM 02.....	84
Lampiran C <i>Daily Task</i> MBKM Cluster Kewirausahaan - MBKM 03	85
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM Cluster Kewirausahaan - MBKM 04.....	101
Lampiran E Surat Penerimaan MBKM Cluster Kewirausahaan (LoA).....	102
Lampiran F Pengecekan Hasil Turnitin	103
Lampiran G <i>QR Code</i> Akses Prototype Bloomvest (Figma).....	104