

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang MBKM *Cluster* Kewirausahaan

Perkembangan zaman yang cepat membawa berbagai perubahan dalam kehidupan, terutama di dalam dunia pendidikan. Di era globalisasi ini, para mahasiswa diberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di luar dari kampus, yakni dengan mengikuti program Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas, inovasi, dan pemikiran kritis dari mahasiswa (Baharuddin, 2021). Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka, yang kemudian dikenal sebagai MBKM, menawarkan berbagai rangkaian program yang dapat dipilih oleh mahasiswa. Salah satu rangkaian program MBKM yang ditawarkan di Universitas Multimedia Nusantara adalah MBKM *Cluster* Kewirausahaan. Program ini diadakan dengan berkolaborasi bersama Skystar Ventures dan bertujuan untuk mendorong para mahasiswa dalam mengembangkan ide bisnis yang dimiliki menjadi sebuah bisnis yang memiliki nilai komersil sebagai solusi atas permasalahan yang ditemukan. Dalam mengembangkan ide bisnis tersebut, Skystar Ventures turut serta berperan sebagai inkubator bisnis yang memberikan arahan dan bimbingan terkait model bisnis kewirausahaan yang akan dikembangkan.

Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual, program MBKM *Cluster* Kewirausahaan yang dipilih oleh penulis melatih penulis untuk merancang solusi atas permasalahan yang ditemukan menggunakan sudut pandang Desain Komunikasi Visual. Program ini juga membantu mengembangkan pola pikir penulis untuk merancang solusi yang sesuai, baik terhadap permasalahan maupun target pengguna yang dituju berdasarkan model dan konsep kewirausahaan yang sudah dirancang bersama dengan kelompok. Pada akhir dari program MBKM *Cluster* Kewirausahaan, solusi yang dirancang meliputi strategi, konsep bisnis, hingga *prototype* produk yang memiliki nilai komersil. Adapun ide bisnis yang

dikembangkan oleh kelompok penulis didasari oleh permasalahan yang kerap kali masih dialami oleh para pelaku UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah).

Perkembangan UMKM di Indonesia yang pesat memberikan pengaruh yang besar pada perekonomian Indonesia. Pada tahun 2023, tercatat bahwa kontribusi UMKM terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) mencapai 61% dan penyerapan tenaga kerja mencapai 97% (Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian, 2023). Faktor utama yang mendukung perkembangan UMKM di Indonesia yang pesat adalah penggunaan sarana teknologi, informasi, dan komunikasi (Firdaus et al., 2020). Meskipun perkembangan UMKM dipengaruhi oleh penggunaan sarana teknologi yang optimal, masih terdapat tantangan yang dihadapi oleh para pelaku UMKM, yaitu kurangnya pemahaman mengenai *branding* dan pemasaran produk (Hidayat, 2021). Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh DSInnovate terhadap 1.500 pelaku UMKM, sebanyak 70,2% pelaku UMKM mengaku masih kesulitan dalam memasarkan produk mereka (Eka, 2023).

Branding merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi sebuah usaha. UMKM membutuhkan *brand image* yang kuat agar mampu bersaing di dunia digital dengan para kompetitornya (Mucharomah, 2023). Namun, kurangnya kesadaran mengenai pentingnya *branding* dan pemasaran produk menyebabkan usaha mereka kurang dipandang oleh masyarakat umum. Oleh karena itu, ide bisnis yang dirancang oleh kelompok penulis bergerak di lini kreatif, yang terfokus pada aspek *branding* dan pemasaran. Ide bisnis tersebut bernama “Bersinar (Bersama UMKM Pintar)”, yaitu sebuah *platform* berbasis aplikasi yang menyediakan layanan bagi pelaku UMKM dan bisnis muda untuk berkonsultasi secara *personal* terkait aspek visual dari usaha mereka, kolaborasi dengan UMKM maupun pelaku bisnis muda lainnya, panduan untuk mengembangkan bisnis, hingga penawaran terkait paket desain untuk mengoptimalkan bisnis UMKM. Merujuk pada permasalahan yang dialami oleh UMKM, aplikasi Bersinar diharapkan dapat menjadi solusi yang mampu membantu untuk mengoptimalkan bisnis mereka.

1.2 Rumusan Masalah MBKM *Cluster* Kewirausahaan

Perancangan aplikasi Bersinar (Bersama UMKM Pintar) didasari oleh permasalahan yang dialami oleh para pelaku UMKM. Merujuk pada pemaparan latar belakang pada bagian sebelumnya, penulis menarik rumusan masalah, yaitu bagaimana perancangan UI/UX aplikasi Bersinar (Bersama UMKM Pintar) untuk pelaku UMKM dan bisnis muda?

1.3 Batasan Masalah MBKM *Cluster* Kewirausahaan

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang, batasan masalah yang ditetapkan oleh penulis yaitu:

1) Geografis

Segmentasi geografis mencakup negara, kota, dan status kepadatan penduduk dari target pasar yang dituju. Pada bagian ini, target pasar yang dituju oleh Bersinar merupakan para pelaku UMKM yang berada di Indonesia. Berikut merupakan rincian segmentasi geografis yang ditetapkan:

- a) Negara/Wilayah: Indonesia (Pulau Jawa)
- b) Kota/Desa: *Urban* dan *Sub-urban*
- c) Kepadatan Penduduk: Menengah dan Tinggi

2) Demografis

Segmentasi demografis mencakup jenis kelamin, usia, tingkat ekonomi, pendidikan, status perkawinan, hingga lokasi geografis dari target pasar yang dituju. Pada bagian ini, para pelaku UMKM yang merupakan target pasar dari Bersinar dapat meliputi pria dan wanita. Berikut merupakan rincian segmentasi demografis yang ditetapkan:

- a) Jenis kelamin: Pria dan Wanita
- b) Usia: 18-35 tahun
- c) Tingkat ekonomi: SES B
- d) Pendidikan: SMA dan Sarjana
- e) Status Perkawinan: Lajang dan Menikah
- f) Lokasi Geografis : Jabodetabek (primer) dan Pulau Jawa

3) Psikografis

Segmentasi psikografis mencakup gaya hidup, kepribadian, dan minat dari target pasar yang dituju. Pada bagian ini, gaya hidup dan kepribadian dari target pasar dianalisis sebagai panduan untuk merancang *user persona*. Berikut merupakan rincian segmentasi psikografis yang ditetapkan:

- a) Gaya Hidup: Aktif
- b) Kepribadian: Ambisius
- c) Minat: Suka melakukan hal-hal atau tantangan baru dan ingin mengembangkan *branding* dan strategi pemasaran dari usaha yang dimiliki

4) Perilaku Konsumen

Perilaku konsumen mencakup penggunaan produk atau layanan, tingkat pengguna atau kebiasaan pembelian, sikap terhadap merek atau produk, hingga respon terhadap promosi atau iklan dari target pasar yang dituju. Pada bagian ini, perilaku konsumen terhadap merek hingga kebiasaan konsumen dianalisis untuk mengetahui visualisasi *user persona* yang tepat. Berikut merupakan rincian perilaku konsumen yang ditetapkan:

- a) Penggunaan Produk/Layanan: Menggunakan layanan jasa yang diharapkan konsumen dapat memenuhi kebutuhannya
- b) Tingkat Pengguna/Kebiasaan Pembelian: *Heavy Users*
- c) Sikap terhadap Merek/Produk: *First Timers*
- d) Respon terhadap Promosi/Iklan: Mempercepat keputusan pembelian

1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan

Maksud dari diadakannya program MBKM Cluster Kewirausahaan adalah sebagai salah satu sarana yang disediakan oleh Universitas Multimedia Nusantara bagi para mahasiswa untuk mengembangkan ide bisnis yang dimiliki menjadi bisnis yang dapat berjalan dan berkelanjutan (*sustainable*). Dalam pelaksanaannya, bimbingan dan arahan yang diberikan oleh pihak Skystar

Ventures akan membantu untuk proses validasi ide bisnis (*idea validation*), bisnis (*business validation*), dan produk (*product validation*). Program MBKM *Cluster* Kewirausahaan yang berbobot 20 SKS ini juga merupakan salah satu persyaratan kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara. Melalui program MBKM *Cluster* Kewirausahaan, bisnis yang dirancang oleh kelompok penulis, yaitu sebuah *platform* berbasis aplikasi yang bernama Bersinar (Bersama UMKM Pintar) dirancang untuk membantu para pelaku UMKM dan bisnis muda yang masih kurang memahami mengenai *branding* dan pemasaran produk dari usaha mereka. Aplikasi ini akan dirancang sebagai *creative director* dan *marketing consultant* yang akan memudahkan para pelaku UMKM dan bisnis muda untuk mengoptimalkan usaha mereka.

Adapun tujuan dari program MBKM *Cluster* Kewirausahaan dan perancangan bisnis Bersinar (Bersama UMKM Pintar) antara lain meliputi:

- 1) Mengembangkan pola pikir kewirausahaan yang akan diterapkan pada ide bisnis yang dirancang.
- 2) Mengembangkan kemampuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di lingkungan sekitar dan merancang solusi bisnis yang sesuai.
- 3) Menyediakan solusi bagi para pelaku UMKM dan bisnis muda yang masih kesulitan dalam membangun *brand image* dan memasarkan produk mereka melalui *platform* berbasis aplikasi yang dapat diakses secara mudah.
- 4) Memudahkan para pelaku UMKM dan bisnis muda untuk mengoptimalkan aspek visual dan pemasaran dari usaha mereka melalui aplikasi Bersinar (Bersama UMKM Pintar).

1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM *Cluster* Kewirausahaan

Melalui program MBKM *Cluster* Kewirausahaan, terdapat beberapa manfaat yang dapat diperoleh. Manfaat tersebut dapat dirasakan oleh penulis, orang lain, hingga universitas. Adapun beberapa manfaat yang diperoleh dengan melaksanakan program MBKM *Cluster* Kewirausahaan antara lain meliputi:

1) **Bagi Penulis**

Dengan melaksanakan program MBKM *Cluster* Kewirausahaan, penulis memperoleh pemahaman baru terkait konsep-konsep kewirausahaan yang dapat diterapkan dalam perancangan ide bisnis yang bersifat berkelanjutan. Program MBKM *Cluster* Kewirausahaan juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis penulis dan kemampuan mengidentifikasi masalah yang terdapat di lingkungan sekitar untuk mengembangkan solusi bisnis yang sesuai dan berpotensi membantu penyelesaian masalah tersebut. Tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir kritis, proyek yang dikerjakan dalam kurun waktu 5 bulan juga mengembangkan kemampuan kepemimpinan dan kerja sama dalam sebuah tim dalam merancang solusi yang sesuai.

2) **Bagi Orang Lain (Pelaku UMKM dan Bisnis Muda)**

Dengan melaksanakan program MBKM *Cluster* Kewirausahaan, bisnis yang dirancang diharapkan dapat mempermudah para pelaku UMKM dan bisnis muda dalam mengoptimalkan usaha mereka. Melalui jasa yang ditawarkan pada aplikasi Bersinar, para pelaku UMKM dapat berkonsultasi dan memilih paket desain yang disesuaikan dengan kemampuan mereka. Paket desain yang ditawarkan dapat membantu para pelaku UMKM dan bisnis muda untuk meningkatkan *brand image* mereka, agar dapat meningkatkan daya saing dari usaha yang mereka miliki.

3) **Bagi Universitas**

Dengan melaksanakan program MBKM *Cluster* Kewirausahaan, proyek yang dikerjakan dapat menjadi dokumentasi karya yang dirancang oleh mahasiswa. Laporan yang dikerjakan dapat menjadi dokumentasi proses pengerjaan proyek dalam bentuk tulisan ilmiah, yang mencakup proses validasi ide bisnis hingga pembentukan *prototype* dari bisnis yang dikembangkan. Dengan adanya *prototype* dan laporan ilmiah ini, diharapkan dapat menjadi media pembelajaran

bagi mahasiswa lainnya yang memiliki ketertarikan dalam kewirausahaan.

1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan

MBKM *Cluster* Kewirausahaan merupakan program yang berbobot 20 SKS dan dilaksanakan pada semester 6 untuk program studi Desain Komunikasi Visual. Selama 1 semester, program ini akan berjalan selama kurang lebih 5 bulan dan setara dengan 640 jam kerja. Program MBKM *Cluster* Kewirausahaan telah berjalan sejak 29 Januari 2024 dan akan berakhir pada bulan Juni 2024. Adapun kegiatan pembelajaran berupa pemberian materi tetap akan dilaksanakan selama berjalannya program ini. Kegiatan pembelajaran yang diadakan oleh pihak Skystar Ventures dilaksanakan secara *hybrid*, yaitu asinkron melalui Google Classroom dan pertemuan secara langsung. Terkait dengan proyek ide bisnis yang dijalankan, setiap kelompok diberikan kesempatan untuk melakukan bimbingan dan *progress review* pada setiap awal atau akhir bulan dengan pembimbing yang sudah ditetapkan.

Prosedur dari program MBKM *Cluster* Kewirausahaan diawali dengan Sosialisasi *Cluster* MBKM yang diadakan pada 13 November 2023. Sosialisasi ini diadakan secara tatap muka dan materi yang disampaikan berupa penjelasan mengenai setiap cluster MBKM di Universitas Multimedia Nusantara, *timeline* MBKM, hingga informasi mengenai pendaftaran untuk *cluster* MBKM yang diinginkan. Setelah mengikuti sosialisasi, pendaftaran cluster MBKM dibuka dari tanggal 14 November 2023 hingga 27 November 2023 paling lambat pukul 17.00 WIB. Pendaftaran dilakukan dengan mengumpulkan formulir melalui OneDrive. Untuk MBKM *Cluster* Kewirausahaan, formulir yang dikumpulkan pada OneDrive merupakan proposal ide bisnis yang akan dikembangkan. Proposal ide bisnis yang diminta mencakup lini bisnis, latar belakang masalah, solusi berbasis ICT, target pengguna, dan rencana monetisasi.

Setelah melakukan pengumpulan formulir pendaftaran, pengumuman hasil seleksi MBKM tahap pertama diadakan pada 6 Desember 2023. Bagi beberapa kelompok yang diterima dengan catatan revisi, terdapat beberapa bagian dari

proposal ide bisnis yang perlu diperbaiki. Sebelum melakukan revisi, setiap kelompok harus berdiskusi terlebih dahulu dengan pihak Skystar Ventures untuk mendapatkan arahan dan bimbingan terkait bagian-bagian yang perlu diperbaiki. Proses diskusi kelompok penulis berlangsung secara *online* pada tanggal 12 Desember 2023. Setelah mendapatkan arahan dan bimbingan, kelompok penulis memperbaiki beberapa jawaban yang diminta untuk direvisi. Pengumpulan proposal ide bisnis yang telah direvisi dilakukan paling lambat pada 16 Desember 2023 pukul 17.00 WIB. Pengumuman hasil seleksi MBKM *Cluster* Kewirausahaan yang bersifat final diadakan pada 21 Desember 2023.

Bagi kelompok yang diterima pada MBKM *Cluster* Kewirausahaan, tahapan selanjutnya adalah melakukan registrasi pada situs Merdeka milik Universitas Multimedia Nusantara. Proses registrasi dibagi menjadi 2 tahap, yaitu MBKM 01 (*Registration*) dan MBKM 02 (*Complete Registration*). Pada MBKM 01, para mahasiswa akan memperoleh *cover letter* atau surat pengantar MBKM. Sementara itu, pada MBKM 02, para mahasiswa akan memperoleh kartu identitas mahasiswa cluster MBKM. Proses registrasi situs Merdeka berlangsung pada bulan Januari 2024 dan diharapkan dapat selesai sebelum masa pengisian KRS. Apabila para mahasiswa sudah menyelesaikan proses registrasi, tahapan selanjutnya adalah memilih *Cluster* MBKM Kewirausahaan pada masa pengisian KRS pada tanggal 18 hingga 19 Januari 2024.

Setelah pengisian KRS, terdapat persiapan pelaksanaan *Cluster* MBKM Genap 2023/2024 yang diadakan secara *online* pada 22 Januari 2024. Materi yang disampaikan pada sosialisasi ini mencakup buku panduan yang akan digunakan, penggunaan situs Merdeka, proses bimbingan bersama dengan dosen internal dan eksternal, pengisian *daily task*, informasi mengenai ujian dan sidang, hingga pemetaan 640 jam *Cluster* MBKM. Kemudian, perkuliahan resmi dimulai pada 29 Januari 2024. Pada minggu pertama perkuliahan, kelompok penulis mendiskusikan mengenai ide bisnis secara lebih detail. Pada tanggal 1 Februari 2024, Skystar Ventures mengadakan *KICK-OFF* Program MBKM Kewirausahaan yang menyampaikan materi terkait peraturan, teknis pelaksanaan program MBKM

Kewirausahaan, luaran MBKM, dan jadwal bimbingan bersama dengan *dedicated mentor* serta pembimbing lapangan.

Proses bimbingan yang dilakukan selama berjalannya program MBKM *Cluster* Kewirausahaan dilakukan bersama dengan dosen pembimbing internal dari program studi Desain Komunikasi Visual dan dosen pembimbing eksternal, yaitu dari pihak Skystar Ventures. Proses bimbingan akan dilakukan sebanyak 8 kali dalam satu semester. Adapun *progress review* yang dilakukan dengan pihak Skystar Ventures diadakan setiap awal atau akhir bulan. Sebelum periode Evaluasi 1 *Cluster* MBKM, setiap kelompok harus melakukan bimbingan sebanyak 4 kali, baik dengan dosen pembimbing internal maupun eksternal. Evaluasi 1 *Cluster* MBKM akan diadakan pada tanggal 18 hingga 26 Maret 2024. Pada akhir dari program MBKM *Cluster* Kewirausahaan, akan diadakan Evaluasi 2 *Cluster* MBKM pada tanggal 27 hingga 31 Mei dan Sidang Akhir *Cluster* MBKM pada tanggal 12 hingga 13 Juni 2024.

