BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan

Menurut Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi pada tahun 2020, kurikulum merdeka belajar dirancang sebagai serangkaian aktivitas pendidikan untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa dengan menciptakan budaya pendidikan yang inovatif, adaptif, dan responsif. Salah satu program dalam kurikulum merdeka adalah program kewirausahaan, yang bertujuan mengajarkan cara membentuk dan menjalankan usaha dengan baik dan efektif. Oleh karena itu, penulis bersama dengan tim memilih untuk mengambil program kewirausahaan yang berfokus pada sektor jasa.

Pada zaman ini, kepemilikan hewan peliharaan di Indonesia meningkat seiring dengan berkembangnya urbanisasi, dimana jumlah orang yang memiliki hewan peliharaan berada dikisaran tiga dari antara lima rumah tangga, yang memiliki setidaknya satu hewan peliharaan (Rakuten Insight, 2021). Indonesia tergolong menjadi pasar yang berpotensial, dimana industri hewan peliharaan mengalami pertumbuhan sebesar 7,1% hingga tahun 2020.

Dalam skala nasional didapati bahwa kucing memiliki persentase hewan peliharaan tertinggi di Indonesia (Rakuten Insight, 2021). Dan berdasarkan hasil survei yang dilakukan, didapati bahwa anjing, kucing, dan kelinci merupakan spesies hewan yang umum dipelihara namun ada kecenderungan masyarakat juga memelihara hewan-hewan eksotis (AluPet, 2024). Jenis hewan eksotis yang biasanya dipelihara ialah, kura-kura, *bearded dragon*, kadal, ular dan sebagainya.

Meningkatnya rasa cinta terhadap hewan peliharaan berdampak pada meningkatnya juga kebutuhan akan alat, bahan, serta layanan perawatan hewan. Oleh sebab itu, peran perawat hewan dan bahkan pemilik hewan peliharaan menjadi sangat penting dalam memenuhi kesejahteraan hewan peliharaannya. Undang-Undang tentang Peternakan dan Perawatan Hewan Pasal 66 Ayat 2 Huruf c Nomor 18 Tahun 2009 menekankan bahwa masyarakat harus memperhatikan perawatan

dan pengayoman kesejahteraan hewan peliharaan mereka. Tapi disisi lain terdapat beberapa faktor-faktor yang menghambat sistem tersebut. Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan oleh AluPet (2024), faktor-faktor yang mempengaruhi ialah, susahnya mencari perawat hewan yang terjamin, kurangnya informasi, tidak ada waktu mengantar jemput hewan, harga perawatan hewan tidak konsisten, tenaga kerja sulit menetapkan janji temu, persediaan kebutuhan hewan yang sulit ditemukan, *dsb*. Di sisi lain, kesibukan dari para pemilik hewan peliharaan juga dapat berdampak buruk dalam merawat dan memelihara hewan peliharaan (Animals Basel, 2022).

Fenomena dari permasalahan tersebut menunjukkan bahwa diperlukannya sebuah tempat yang dapat mendukung sistem perawatan dan pemeliharaan hewan peliharaan baik anabul maupun eksotis. Cuello dan Vittone (2013) menyatakan bahwa, aplikasi merupakan sebuah perangkat lunak yang dirancang untuk meningkatkan produktivitas pengguna. Dengan kehadiran *smartphone*, hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Maka dari itu penulis dan tim melihat hal ini sebagai pintu peluang untuk turut ambil bagian dalam membantu masyarakat sekaligus peluang bisnis yang menarik. Peluang tersebut ialah dengan menghadirkan aplikasi AluPet sebagai solusi bagi para pemilik hewan dalam merawat hewan peliharaannya dan menjadi media preventif yang terpercaya guna mengoptimalkan kesejahteraan hewan-hewan peliharaan.

Disamping hal tersebut, penulis merancang sistem keberlanjutan bisnis dengan merencanakan model monetisasi yang inklusif, seperti komisi dari layanan profesional, iklan, penjualan produk, *dsb*. Dengan ini penulis berharap untuk dapat turut berkontribusi bagi kesejahteraan hewan peliharaan, sambil juga menciptakan suatu kesempatan bisnis yang dapat menguntungkan. Adapun laporan ini mencakup setiap proses penulis dalam merancang aplikasi, baik dalam validasi ide hingga ke tahap *prototyping* yang dijadikan sebagai dokumentasi akademis.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis mampu merumuskan suatu rumusan masalah yaitu:

Bagaimana cara merancang media interaktif AluPet sebagai solusi untuk perawatan hewan peliharaan?

1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan

Penulis melakukan identifikasi terhadap segmentasi target sesuai dengan target pasar yang telah ditetapkan untuk perancangan aplikasi AluPet, dengan penjabaran sebagai berikut:

1. **Geografis:**
   a. Primer : Tangerang
   b. Sekunder : *Jabodetabek*

   Latar belakang pemilihan lingkup geografis ialah dengan target primer berupa Tangerang yang menjadi fokus utama dari jangkauan batasan masalah perancangan, sehingga penulis menetapkan wilayah sekitarnya untuk menjadi cakupan target pasar pada tahap awal. Kemudian untuk *range* yang lebih besar lagi berupa wilayah *Jabodetabek.*

2. **Demografis:**
   a. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
   b. Usia : 25-35 tahun (primer)
      : 36-40 tahun (sekunder)
   c. Tingkat pendidikan : SMA
   d. Pekerjaan : Swasta, Pengusaha, *etc.*
   e. SES : SES A-B
   f. Bahasa : Inggris (primer)
      Indonesia (sekunder)

   Latar belakang pemilihan cakupan demografis ialah dengan mengacu pada peluang market audiens dengan perkiraan kebutuhan serta dengan mempertimbangkan nilai jasa dan harga pokok yang berdampak pada harga jual produk pada aplikasi.

3. **Psikografis:**

Batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi secara psikografis sebagai berikut:

a. *Interest* : Hewan, teknologi

b. Gaya hidup : *Professional* sibuk (individu dengan gaya hidup yang sibuk atau memiliki jadwal yang padat). Pemilik hewan peliharaan urban (individu yang tinggal di perkotaan dan memiliki hewan peliharaan). Komunitas sosial aktif (individu yang aktif dalam komunitas pecinta hewan).

c. Perilaku : Berempati, peduli terhadap isu hewan dan dan sosial.

Latar belakang pemilihan cakupan psikografis adalah visi dari Aplikasi AluPet yang telah ditetapkan sejak awal, yakni untuk mempermudah para pemilik hewan untuk merawat hewan peliharaan mereka dengan lebih inovatif dan efisien, baik dari konektivitas antar pemilik hewan peliharaan, layanan terkait, serta sumber daya kesejahteraan hewan, demi memastikan kebahagiaan dan perawatan optimal bagi setiap hewan peliharaan.

1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka ditetapkan tujuan perancangan sebagai berikut:

Merancang media interaktif AluPet sebagai solusi untuk perawatan hewan peliharaan.

1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak sebagai berikut:

1. **Bagi Penulis.**

Perancangan laporan ini ditempuh untuk memperoleh kelulusan dari MBKM Kewirausahaan dan manfaat lainnya adalah meningkatkan

kemampuan serta memperoleh ilmu dalam perancangan suatu aplikasi. Penulis juga mendapat pengalaman pada perencanaan strategi bisnisnya.

2. **Bagi Orang Lain.**

   Perancangan laporan ini diharapkan dapat membantu para pemilik hewan peliharaan dalam merawat dan menjaga kesehatan hewan peliharaan mereka. Dengan kehadiran dari aplikasi ini, diharapkan juga para pemilik hewan akan lebih memperhatikan serta tidak lalai lagi dalam menjaga kesejahteraan hewan peliharaannya.

3. **Bagi Universitas.**

   Perancangan laporan ini diharapkan dapat menjadi suatu kontribusi akan ilmu pengetahuan bagi Universitas Multimedia Nusantara serta juga digunakan sebagai sebuah literasi, tinjauan pustaka ataupun referensi bagi mahasiswa lainnya dalam melakukan penelitian pembangunan startup aplikasi AluPet, sehingga dapat menjadi karya laporan akademis yang berguna dalam proses pembelajaran. Perancangan ini juga dapat menjadi arsip data bagi universitas dalam pelaksanaan MBKM Kewirausahaan.

1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan

MBKM Kewirausahaan berjalan selama satu semester dengan bobot 20 SKS. Program ini dimulai dengan Sosialisasi Cluster MBKM oleh Kemahasiswaan dan Program Studi, yang menjadi pijakan awal bagi peserta untuk memahami tujuan, prosedur, dan harapan yang terkait dengan kursus ini. Selanjutnya ialah proses pemberkasan, mulai dari pengisian formulir hingga pendaftaran, akan memberikan landasan administratif yang diperlukan bagi kelancaran partisipasi mahasiswa.

Tabel ini juga akan mencakup pembuatan laporan, pembelajaran asinkron dan bimbingan secara berkala yang akan membantu mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan dan pemahaman mereka, serta memberikan kesempatan untuk mengatasi hambatan atau kesulitan yang mungkin timbul selama proses pembelajaran. Evaluasi akan dilakukan pada dua tahap, memastikan bahwa mahasiswa mendapatkan umpan balik yang konstruktif dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas karya mereka. Akhirnya, pengumpulan laporan akhir akan

menjadi titik puncak dari perjalanan ini, di mana mahasiswa dapat menunjukkan pencapaian mereka secara keseluruhan dalam mata kuliah ini.

Dengan demikian, tabel penjabaran waktu dan prosedur MBKM Kewirausahaan akan memberikan gambaran komprehensif tentang rangkaian kegiatan yang akan dilakukan oleh mahasiswa selama satu semester. Berikut ini merupakan tabel penjabaran waktu dan prosedur MBKM Kewirausahaan terkait:

Tabel 1. 1 Prosedur MBKM Kewirausahaan

Waktu	Alur	Keterangan
13 November 2023	Sosialisasi *Cluster* MBKM	Dilakukan oleh Kemahasiswaan, dan Program Studi
24 November 2023	Pengisian form pemilihan *cluster* MBKM	Pengumpulan form pemilihan *cluster* MBKM Kewirausahaan
2 Januari 2024	Penunjukkan dosen dan pembimbing	Penunjukan dosen oleh Ketua Program Studi dan *open recruitment* pembimbing
22 Januari 2024	Briefing persiapan pelaksanaan *cluster* MBKM genap	Pelaksanaan *briefing* terkait proses selama *cluster* MBKM Kewirausahaan berlangsung oleh Koordinator MBKM
29 Januari - 18 Maret 2024	Masa Bimbingan - Tahap 1 *Cluster* MBKM - Pembuatan laporan	- Periode bimbingan *Cluster* MBKM (Mengisi *Supervisor* dan *Advisor*

		Daily Task serta *Counselling Meeting*). - *Output* berupa laporan dan presentasi bisnis, serta minimal melakukan 4 kali bimbingan,
1 Febuari 2024	Pelaksaan *Kickoff* Program MBKM Kewirausahaan	Pihak SkyStar melakukan briefing terkait detail pelaksanaan MBKM Kewirausahaan
22 Februari 2024	Sosialisasi program KEMENDIKBUD P2MW	Mahasiswa menghadiri sosialisasi *online* menggunakan Aplikasi Zoom
18-26 Maret 2024	Evaluasi 1 *Cluster* MBKM	- Periode Penilaian Evaluasi 1 *Cluster* MBKM - *Pitching* ide bisnis kepada penguji, serta minimal 200 jam kerja dalam *daily task* - Minimal 4x bimbingan bersama *advisor* dan melakukan pengumpulan laporan MBKM *Batch* 1
27 Maret -3 Juni 2024	Masa Bimbingan - Tahap 2 *Cluster* MBKM - Pembuatan laporan	- Periode bimbingan *Cluster* MBKM (Mengisi *Supervisor* dan *Advisor*

		Daily Task serta *Counselling Meeting*). - Output berupa laporan dan presentasi bisnis, serta minimal melakukan 4 kali bimbingan,
4 - 7 Jun 2024	Bimbingan PRA-Sidang Evaluasi 2 *Cluster* MBKM	Pengumpulan laporan di *website* Merdeka
27-31 Mei 2024	Evaluasi 2 *Cluster* MBKM	- Periode Penilaian Evaluasi 2 Cluster MBKM - Pitching ide bisnis kepada penguji, serta minimal 800 jam kerja dalam *daily task* Minimal 8x bimbingan bersama *advisor* dan melakukan pengumpulan laporan MBKM *Batch* 2
12-14 Juni 2024	Evaluasi 2 *Cluster* MBKM	Presentasi laporan kepada Program Studi
3-6 Juni 2024	Pengecekan Kelengkapan Dokumen Sidang Evaluasi 2 *Cluster* MBKM	Dosen Pembimbing Internal melakukan pengecekan terkait kerangka, konten, judul dan kelengkapan dokumen Laporan Sidang *Cluster* MBKM sebelum

		mahasiswa melakukan registrasi Sidang Evaluasi 2 *Cluster* MBKM.
7 Juni 2024	*Deadline* Registrasi Sidang Evaluasi 2 *Cluster* MBKM	Batas Akhir Registrasi Sidang Evaluasi 2 *Cluster* MBKM, jam 17.00
12-13 Juni 2024	Sidang Evaluasi 2 *Cluster* MBKM	Periode Sidang Evaluasi 2 *Cluster* MBKM (offline/onsite).
18-21 Juni 2024	Revisi dan Pengesahan Laporan Akhir (Final) Sidang *Cluster* MBKM	Periode Pengumpulan Laporan Sidang Evaluasi 2 yang sudah di revisi dan mendapatkan TTD Pengesahan dari Dewan Sidang.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA