

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan

Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan sebuah program yang dibuat oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2020 sebagai upaya reformasi pendidikan tinggi di Indonesia (Makarim, 2020). Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, dijelaskan mengenai kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka. Ketentuan tersebut mengatur tentang program studi dan kegiatan di luar program studi, yang salah satunya adalah kegiatan kewirausahaan. Program ini diharapkan mampu mendekatkan perguruan tinggi dengan dunia usaha dan industri dengan cara memfasilitasi kolaborasi yang erat antara institusi pendidikan tinggi dan berbagai pemangku kepentingan di dunia kerja. Selain itu, program ini bertujuan untuk mendorong inovasi dan kreativitas, berdaya saing tinggi dalam menghadapi tantangan global di era digital ini. Universitas Multimedia Nusantara memiliki beberapa program, yaitu: program kewirausahaan, program pertukaran pelajar, program penelitian, proyek independen, dan proyek desa.

Penulis mengikuti program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Kewirausahaan yang memberikan mahasiswa memiliki kebebasan untuk membuat wirausaha sendiri, dengan harapan penulis dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang akan sangat berguna di masa depan untuk meningkatkan kemampuan berbisnis di pasar. Dengan mendapatkan akses yang lebih cepat untuk merasakan lingkungan bisnis yang sesungguhnya, penulis bertekad untuk memanfaatkan setiap peluang yang ada untuk mendapatkan ilmu pengetahuan sembari mengembangkan ide-ide bisnisnya. Melalui program ini, penulis ingin mengaplikasikan ilmu-ilmu

tentang bisnis dan desain visual pada ide bisnis yang akan dijalankan mulai dari perencanaan bisnis hingga strategi pemasaran, sehingga mampu menghadapi tantangan dan bersaing secara efektif di pasar yang semakin kompetitif. Dengan demikian, penulis optimis bahwa partisipasi dalam MBKM Kewirausahaan akan memberikan kontribusi positif dalam persiapan diri untuk menjadi seorang wirausahawan yang sukses di masa depan.

Salah satu program studi yang ada di perguruan tinggi merupakan Fakultas Seni dan Desain, yang berfokus pada pengetahuan dan pengembangan di bidang seni dan desain. Fakultas Seni dan Desain memanfaatkan media visual, aspek fungsional dan estetika, salah satu jurusan yang ada di Fakultas Seni dan Desain merupakan jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) yang merupakan salah satu program studi yang populer di kalangan masyarakat, tercatat bahwa Universitas UNNES memiliki 1.314 orang yang meminati jurusan DKV (Anggitatama, 2020). Berdasarkan data Seleksi Nasional Berdasarkan Tes (SNBT) pada tahun 2022, tercatat Universitas ITB memiliki 1.793 orang yang meminati jurusan DKV dan pada tahun 2021 berjumlah lebih dari 500 orang.

Dengan meningkatnya jumlah peminat seni setiap tahun, semakin banyak alat dan bahan yang digunakan untuk mengerjakan tugas selama masa perkuliahan. Dalam pembuatan bisnis ini, penulis memilih untuk membuat *website* terlebih dahulu, dikarenakan dengan menggunakan *website* perilaku *user* dapat dengan mudah dilihat (*SEO*), dan jangkauan yang didapatkan lebih luas karena dapat diakses dengan mudah dimana saja dan kapan saja, selain itu biaya yang diperlukan lebih sedikit daripada langsung membuat aplikasi, sehingga dapat mengurangi potensi kegagalan dalam memulai bisnis ini.

Keputusan membuat bisnis ini didasari karena banyaknya alat dan bahan kesenian bekas pakai yang masih layak pakai di masyarakat. Gerakan akan membantu masyarakat untuk lebih peduli terhadap lingkungan dengan cara menggunakan kembali dan memperpanjang masa hidup suatu barang.

1.2 Rumusan Masalah MBKM *Cluster* Kewirausahaan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *website e-commerce* untuk alat dan bahan seni bekas dalam kegiatan seni dan kreatif?

1.3 Batasan Masalah MBKM *Cluster* Kewirausahaan

Untuk memfokuskan strategi pengembangan bisnis agar mencapai tujuan yang efektif, berikut adalah batasan masalah yang ditetapkan untuk pembuatan bisnis penjualan alat dan bahan seni bekas:

1. Media Digital Berbasis *Website*

Perancangan yang akan diulas pada laporan ini memuat perancangan media digital berbasis *website* yang digunakan untuk menjadi jembatan antara penjual dan pembeli yang tertarik dalam jual-beli barang bekas. Dalam pengembangan *website*, penulis akan merancang *sitemap*, *information architecture*, *low fidelity*, dan *high fidelity*.

2. Peralatan Desain *Used Goods*

Aktivitas jual-beli barang bekas pada *website* “ArtEcho” mencakup berbagai jenis dan produk, dan memiliki nilai yang dapat diperdagangkan oleh target market. Fokus dari barang bekas yang akan dibahas dalam MBKM Kewirausahaan penulis adalah sebagai berikut:

- a) **Drawing:** *Tablet, Pen Tab, External Hard Drive, Laptop* Desain, *Tinta Calligraphy, Kabel Gadget, Cat, Calligraphy Pen, Software* Desain, *Kuas, Penyangga Kanvas, Painting Holder, Kanvas, Crayon, Pensil Warna, Spidol, Sketchbook, Mechanical Pencil, Spidol Alkohol.*
- b) **Craft:** *Cutter, Cutting Mat, Penggaris, Alat Cungkil, Gunting, T-banner, Clipboard, Clay.*

- c) **Photography:** *Ring Light*, Kabel Gadget, Kamera, Tripod, *Softbox*.

1.4 Maksud dan Tujuan MBKM *Cluster* Kewirausahaan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka ditetapkan maksud dan tujuan pemilihan MBKM *Cluster* Kewirausahaan sebagai berikut:

Merancang strategi bisnis dan desain media digital berbasis *website* untuk mengenalkan konsumen terhadap “ArtEcho”, yang merupakan bisnis jual-beli alat dan bahan bekas (*used goods*), yang digunakan untuk kegiatan seni dan kreatif.

Sedangkan, tujuan dari perancangan adalah untuk memberikan akses lebih mudah terhadap alat dan bahan yang lebih terjangkau untuk digunakan dalam kegiatan seni dan kreatif, meningkatkan kesadaran lingkungan, mengurangi limbah dan memperpanjang umur suatu barang.

1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM *Cluster* Kewirausahaan

Perancangan ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang signifikan untuk berbagai pihak yang terlibat dan menjadi landasan untuk mencapai tujuan yang bermanfaat bagi masyarakat luas:

1) **Bagi Penulis**

Perancangan laporan ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi penulis mengenai pengelolaan ide bisnis dan langkah-langkah yang diperlukan untuk berhasil dalam menghadapi persaingan bisnis yang baik dan benar di market pasar, mengikuti kebutuhan pasar yang berubah, dan memberikan pengalaman nyata kepada penulis. Meningkatkan kesadaran dan pemahaman penulis mengenai

2) **Bagi Orang Lain**

Perancangan laporan ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran dan minat masyarakat terhadap penggunaan barang-barang bekas. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan umur pakai barang dan mendukung upaya menjaga lingkungan dengan mengurangi produksi limbah dan emisi karbon. Melalui pemahaman yang ditingkatkan nantinya diharapkan masyarakat akan lebih cenderung memilih opsi ini, yang juga dapat membantu masyarakat lebih hemat dan turut berkontribusi dalam menjaga keberlanjutan lingkungan.

3) Bagi Universitas

Perancangan laporan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lainnya yang ingin melakukan penelitian serupa di masa depan, menjadi panduan bagi para mahasiswa lainnya yang tertarik dalam memulai bisnis, dan sebagai arsip penting bagi universitas dalam pelaksanaan MBKM Kewirausahaan.

1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM *Cluster* Kewirausahaan

MBKM Kewirausahaan dijalankan selama satu semester dengan bobot sebesar 20 SKS guna memberikan pengalaman dan pengetahuan mengenai bidang kewirausahaan. Berikut ini merupakan deskripsi jadwal dan prosedur MBKM Kewirausahaan:

Tabel 1.1 Waktu dan Prosedur MBKM Kewirausahaan

Waktu	Alur	Keterangan
13 November 2023	Sosialisasi dan <i>Briefing</i> Cluster MBKM	Dilaksanakan oleh tim MBKM Prodi DKV
8 Januari 2024	Pengisian form MBKM Kewirausahaan	Pengolahan data oleh tim Skystar Ventures

1 Februari 2024	Kick Off Program MBKM Kewirausahaan	Diadakan oleh tim Skystar Ventures
5 Februari 2024	Pembelajaran asinkron, laporan, dan bimbingan	Penyusunan laporan, <i>prototype</i> , dan presentasi ide bisnis
26 Maret 2024	Pengumpulan Laporan MBKM <i>Batch 1</i>	Mengumpulkan laporan bisnis mulai dari bab 1-3 di <i>website</i> Merdeka
26-27 Maret 2024	Evaluasi 1 Cluster MBKM	<i>Pitching</i> ide bisnis kepada investor, serta minimal 50 jam kerja dalam <i>daily task</i>
30 April 2024	Bimbingan Progres Ide Bisnis bersama <i>Dedicate Mentor</i>	Mengunjungi kantor <i>dedicate</i> mentor di Senyawa+ dan berdiskusi mengenai progres <i>website</i> ArtEcho yang telah dirancang serta di <i>prototype</i>
20 Mei 2024	<i>Alpha Test Website E-commerce</i> ArtEcho	Melaksanakan <i>user test</i> terhadap mahasiswa fakultas seni dan desain di Universitas Multimedia Nusantara
27-28 Mei 2024	Evaluasi 2 Cluster MBKM	<i>Pitching</i> ide bisnis kepada investor serta melakukan <i>exhibition</i> dengan syarat <i>daily task</i> mencapai 100% dan telah <i>counseling meeting</i> 8x bersama pembimbing internal

31 Mei 2024	Pengumpulan Laporan MBKM <i>Batch 2</i>	Mengumpulkan laporan bisnis yang hampir lengkap dari bab 1-5 di <i>website</i> Merdeka
7 Juni 2024	Pendaftaran Sidang Akhir Cluster MBKM	Melakukan pendaftaran sebagai syarat mengikuti sidang akhir Cluster MBKM
12-14 Juni 2024	Periode Sidang Laporan MBKM	Peserta MBKM Cluster Kewirausahaan melakukan presentasi laporan kepada Program Studi
18-21 Juni 2024	Periode Submit Final Laporan Cluster MBKM	Mengumpulkan final laporan setelah melakukan revisi dan melengkapi yang kurang

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA